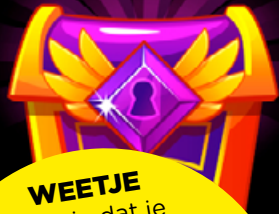


V-bucks, diamanten en harde euro's



WEETJE

Wist je dat je zelfs kan trouwen in sommige games? Het koppel Janna en Stefan trouwden in het game 'Animal Crossing' omdat hun echte huwelijk vanwege het coronavirus niet door kon gaan.



Geef jij wel eens geld uit aan games? In het maken van een game zit veel werk, waardoor het duur is om een game te maken. Maar hoe verdienen de makers geld met hun games? Vroeger verdienen makers het meeste geld met het verkopen van games, maar tegenwoordig wordt er meer geld verdiend met het aankopen in games. Die aankopen noemen we microtransacties en in deze thuisopdracht ga jij daar alles over leren. Je gaat zelf een spel spelen en nadenken over welke verdienmodellen in games wel en niet goed zijn.

OPDRACHT 1

Beantwoord de volgende vragen:

Game jij wel eens?

.....

Geef jij wel eens geld uit aan games?

.....

Gaat dat geld naar de aankoop van een game, of geef je het geld uit in de game zelf?

.....

Wat voor dingen kun je kopen in games, en wat heb je er aan?

.....

Waarmee betaal je in games?

.....

WEETJE

Wereldwijd zijn er ongeveer 2,5 miljard gamers. In 2019 geven die samen ongeveer 152 miljard dollar uit aan games. Het bedrag dat wordt uitgegeven aan games wordt al jaren ieder jaar hoger.

OPDRACHT 2

In deze afbeelding zie je de valuta uit verschillende games. Beantwoord de volgende vragen:

Meestal koop je voor 1 dollar of 1 euro een heleboel meer van de valuta in de game. Waarom zou dat zo zijn?

.....

.....

.....

Het omrekenen is vaak geen makkelijke rekenom. Waarom zou dat zo zijn?

.....

.....

.....

OPDRACHT 3

Bekijk de volgende video tot 2.42 min:

https://www.youtube.com/watch?time_continue=157&v=kUD6zrzsznk&feature=emb_logo

En beantwoord de volgende vragen:

Wat betekent 'pay2win'?

.....

.....

.....

.....

Wat vind je zelf van 'pay2win'?

.....

.....

.....

Wordt een spel leuker of minder leuk als je voortgang kunt kopen? Of maakt het niet uit?

.....

.....



OPDRACHT 4

Bekijk de volgende video: https://www.youtube.com/watch?v=rJ7tQr8NXU8&feature=emb_logo

En beantwoord de volgende vragen:

Wat zijn loot boxes?

.....

Wat is volgens deze video het probleem met de loot boxes?

.....

.....

Ben je het daarmee eens? Waarom wel/niet?

.....

.....

WEETJE
Wist je dat sommige Gamemakers in de tijd van corona gratis games aanbieden? Zo biedt Sony gratis PlayStationgames aan voor thuisblijvers.

OPDRACHT 5

Het perfecte verdienmodel

Game makers moeten toch hun geld verdienen met de games. Er zijn verschillende verdienmodellen voor game makers. Bekijk de volgende verdienmodellen:

- Loot boxes: Bij een loot box koop je een soort verrassingsdoos, je weet niet welke items er in zitten.
- Cosmetische aankopen: dingen die je niet zozeer vooruit helpen in het spel, maar wel leuk zijn. Denk aan: leuke outfits of voertuigen voor je karakter.
- Functionele aankopen: dingen die je helpen in het spel. Een betere uitrusting, betere wapens of andere handige items. Soms is het ook een manier om sneller een doel te bereiken: je kunt zelf 1000 kristallen verzamelen en daar een X aantal uren mee bezig zijn, of je kunt ze kopen voor een paar euro (pay to win).
- Advertenties in games.
- Betalen voor uitbreidingen, zoals extra levels.

Denk na over de volgende vragen, bespreek ze eventueel met vrienden/vriendinnen of je docent/mentor als je deze (online) spreekt. Op de volgende pagina kun je jouw conclusies opschrijven.

1. Welke verdienmodellen vind je goed? Waarom?
2. Welke verdienmodellen moeten volgens jou afgeschaft worden? Waarom?
3. Moeten de verdienmodellen aan bepaalde voorwaarden voldoen? Bijvoorbeeld: loot boxes mogen, maar alleen voor volwassenen.
4. Welke verdienmodellen kun je nog meer bedenken? Wees creatief! Denk ook aan hoe andere industrieën geld verdienen, zoals de muzikindustrie.

★ TIP

Denk aan de gamer, maar ook aan de maker van de game. Want het spel moet natuurlijk leuk zijn voor gamers, maar makers moeten wel ergens geld aan kunnen verdienen. Denk niet alleen aan geld, maar ook aan gameplay. Hoe leuk is pay2win? En hoe verandert een game als de makers zoveel mogelijk geld willen verdienen aan microtransacties?

Lined writing area consisting of 25 horizontal dashed lines.