

# Zo verdienen games geld aan jou!

**WEETJE:**

Een verdienmodel is de manier waarop een bedrijf geld verdient. Bij games kan dat op verschillende manieren, daarover leer je meer in deze thuisopdracht!

Hoe verdienen de makers van gratis games eigenlijk geld en mag dat allemaal wel? In deze les kom je hier alles over te weten. Ook vorm je je eigen mening over de verschillende verdienmodellen van de game-industrie.

**OPDRACHT 1**

Luister naar het filmpje en maak hieronder aantekeningen (gebruik steekwoorden): <https://bit.ly/3gVOz9c>

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

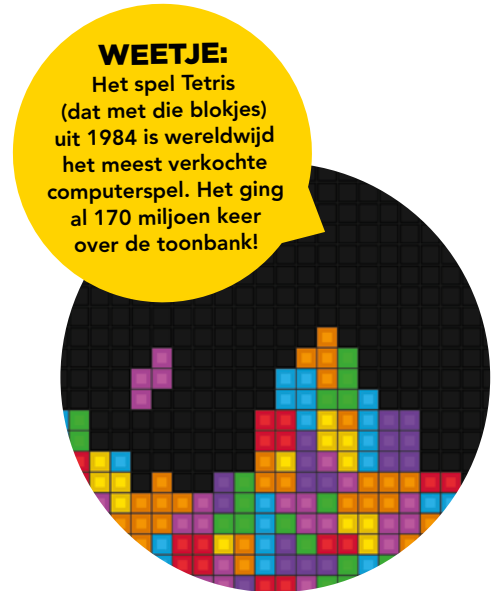
Deze thuisopdracht zit verpakt in een digitale escaperoom. Die vind je hier: <https://bit.ly/3dHZ51M>

De opdrachten voor het eerste codeslot vind je hieronder. Als je een antwoord niet weet kun je het filmpje nog eens terugkijken.

Zet de antwoorden achter elkaar en vul ze in bij de digitale escaperoom bij codeslot#1.

**CODESLOT #1**

1. Welke twee games worden in het filmpje met elkaar vergeleken?
  - A. Fortnite en GTA
  - B. Overwatch en Fortnite
  - C. GTA en Overwatch
  - D. Call of duty en Overwatch
  
2. Hoeveel geld werd er in 2017 ongeveer verdiend aan games?
  - A. 10 miljard euro
  - B. 100 miljard euro
  - C. 100 miljoen euro
  - D. 10 miljoen euro
  
3. Er zijn een aantal dingen die Fortnite erg populair maar ook erg winstgevend maken. Welke zin klopt niet?
  - A. Het spel is op elk platform te spelen.
  - B. Het spel is gratis.
  - C. Alle extra's in het spel krijg je voor niks.
  - D. Er zijn heel veel spelers (bijna 80 miljoen).
  
4. Hoe worden kleine aankopen in een game genoemd?
  - A. Microtransacties
  - B. Lootboxes
  - C. Skins
  - D. Challenges
  
5. Waarom maken game-ontwikkelaars gebruik van die kleine aankopen in een game?
  - A. Dat maakt het spel leuker en spannender.
  - B. Dat hebben ze zo met elkaar afgesproken.
  - C. Omdat ze willen dat gamers langer spelen, kost het ook meer geld om het te ontwikkelen.
  - D. Zonder die aankopen is het spel onspeelbaar geworden.

**WEETJE:**

Het spel Tetris (dat met die blokjes) uit 1984 is wereldwijd het meest verkochte computerspel. Het ging al 170 miljoen keer over de toonbank!

**CODESLOT #2**

Los de woordzoeker op die in de escaperoom bij codeslot #2 te vinden is.

De oplossing van de woordzoeker is een vraag. Het antwoord op die vraag is de oplossing voor codeslot #2.



**CODESLOT #3**

Los de volgende som op. Het antwoord (alleen cijfers, geen letters en geen punten) is de oplossing van codeslot #3.

De makers van een nieuw spel willen weten hoeveel geld ze het eerste jaar gaan verdienen met hun spel.

Het spel is gratis maar maakt wel gebruik van microtransacties.

Verwachte uitgaven in het eerste jaar:

- Ontwikkelkosten: €70.000,-
- Reclamekosten: €10.000,-
- Overige kosten: €5.000,-

Verwachte inkomsten:

- 10.000 spelers in het eerste jaar
- elke speler besteed gemiddeld €10,- per jaar aan microtransacties

Reken nu uit wat de winst in het eerste jaar zal zijn.

**Winst = (verwachte) inkomsten - uitgaven = codeslot #3**



**SLOTOPDRACHT**

Hieronder zie je drie stellingen over games en gamen.

1. Kies een van de stellingen: geef aan of je het eens bent met de stelling en schrijf erbij waarom wel of niet.
2. Bespreek de stelling met een van je klasgenoten, ouders, broers of zussen of iemand anders. Wat is zijn of haar mening over die stelling?

**Stelling 1:** Fortnite is een spel waarbij wapens gebruikt worden en tegenstanders neergeschoten worden. Het spel heeft niet voor niks een leeftijdsindicatie van 12+. Ouders van kinderen onder 12 jaar zouden hun kind er niet op moeten laten spelen.

**Stelling 2:** Gamen kan erg verslavend zijn. Om de kans op verslaving te verkleinen moeten games zo ingesteld worden dat er niet langer dan 2 uur per dag op gespeeld kan worden.

**Stelling 3:** In sommige (mobiele) games heb je voordeel als je extra betaalt. Dit is een goed systeem en mag zo blijven.

Stelling nr.:	1 / 2 / 3*
Mijn mening:	eens/oneens*, omdat ...
Mening van mijn vader/moeder:	eens/oneens*, omdat ...

\*Zet een rondje om het antwoord dat je kiest.

## BIJLAGE

### Handleiding thuisopdracht verdienmodel

*Antwoorden van de opdrachten:*

#### **Codeslot #1**

ABCAC

#### **Codeslot #2**

Uit de woordzoeker komt de vraag: Wat was het eerste succesvolle computerspel?

Antwoord en codeslot #2: PONG

#### **Codeslot #3**

Alle (verwachte) uitgaven voor het eerste jaar:  $70.000 + 10.000 + 5000 = €85.000,-$

Alle (verwachte) inkomsten:  $10.000 \times €10,- = €100.000,-$

Winst:  $100.000 - 85.000 = 15000$  (let op: geen euroteken, punt of spatie)