



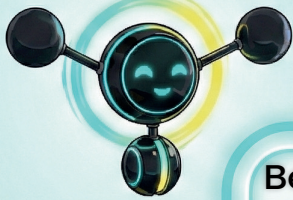
Erkennst du den Zauber?



**Komm zurück, ob Tag oder Nacht,
die Punkte verlockend, wie eine magische Macht.**

**Du spielst und spielst, verlierst die Zeit,
denn die nächste Belohnung steht schon bereit.**





Belohnungssysteme

Bestimmte Games locken bewusst mit Belohnungen wie besonderen Items, extra Erfahrungspunkten und mehr. Das macht das Aufhören schwer. Mit raffinierten Tricks und kreativ gestalteten **Belohnungssystemen** gelingt es, Gamer*innen ans Spiel zu fesseln.

- **Tägliche Login-Boni:** Tägliches Spielen wird belohnt - z.B. mit Erfahrungspunkten oder Items. Wird ein Tag verpasst, ist die Belohnung weg.
- **Countdowns:** Countdowns, die z.B. als Timer die verbleibende Wartezeit für die nächste Belohnung anzeigen, verstärken das Gefühl „dranbleiben zu müssen“. So entsteht eine endlose Schleife aus Warten und ins Game zurückkehren, damit keine Belohnung verloren geht.
- **XP-Grinding:** Man muss sehr viel spielen, um genügend Erfahrungspunkte (XP) zu erlangen und somit stärker zu werden oder neue Sachen freizuschalten.
- **Battle Pass:** Battle Passes ermöglichen stufenweise zusätzliche oder besondere Belohnungen – wie z.B. exklusive Accessoires (Skins) oder Items. Wird nicht regelmäßig gespielt, verpasst man die Belohnungen.



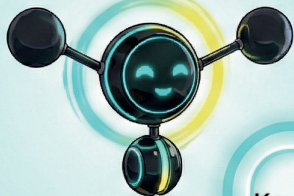
Erkennst du den Zauber?



**Verlockende Extras, so glänzend, so nice,
doch Münzen und Diamanten verschleiern den Preis.**

**Öffne die Kiste – was wohl darin liegt?
Bezahlt und gehofft – doch kaum was gekriegt.**





Mikrotransaktionen & Lootboxen

In bestimmten Games werden mit Hilfe von In-Game-Käufen kleine Kaufoptionen ins Spiel eingebaut (= **Mikrotransaktionen**). Diese Kaufoptionen sind für Gamer*innen attraktiv gestaltet – mit Echtgeld erwerbbar kosmetische Extras, Überraschungen (= **Lootboxen**) oder schnellerer Fortschritt erhöhen den Kaufdruck.

Die meisten Games, die In-Game-Käufe anbieten, sind **Free-To-Play**: Ist anfangs eine kostenlose Nutzung des Games noch problemlos möglich, wird mit anhaltender Spieldauer der Kaufdruck bewusst erhöht.

- **Unübersichtliche In-Game-Währungen**: Games verwenden eigene Währungen (z.B. Diamanten oder Coins), die zuerst mit echtem Geld gekauft werden müssen. Dies verschleiert den echten Wert von Käufen.
- **Lootboxen / Zufallsprinzipien**: Durch In-Game-Käufe erwerbliche Lootboxen gleichen dem Glücksspielprinzip. Man weiß vorher nicht, was sie beinhalten. Dies steigert ihre Attraktivität.
- **Irrführende Interface-Elemente**: Buttons und Menüs werden so gestaltet, sodass sie unbewusst zu Käufen führen.
- **Falscher Zeitdruck**: Zeitlich begrenzte Angebote drängen zu schnellen Kaufentscheidungen.
- **Automatische Verlängerungen / Abos**: Käufe oder Mitgliedschaften laufen automatisch weiter, ohne dass dies klar angezeigt wird.
- **Schnellerer Fortschritt durch In-Game-Käufe**: Insbesondere Games, die Free-To-Play sind erhöhen oft bewusst ihren Schwierigkeitsgrad, sodass Gamer*innen dazu gedrängt werden durch Käufe nützliche Items oder stärkere Waffen zu erlangen.





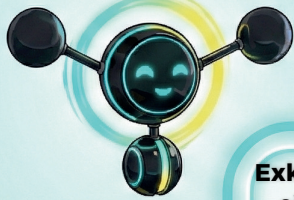
Erkennst du den Zauber?



**Skins voller Glanz, sie wirken perfekt,
gib an mit dem Outfit, und ernte Respekt.**

**Das Item so toll und vergänglich zugleich,
vergleich dich mit anderen, die du niemals
erreichst.**





Exklusive Inhalte & Statussymbole

Exklusive Inhalte, wie z.B. seltene Items, die in bestimmten Games oft nur für eine begrenzte Zeit oder in einem bestimmten Zeitraum zu erhalten sind, begünstigen unter Gamer*innen die Sorge, etwas zu verpassen. Regelmäßiges Spielen und Bezahlen erhöhen die Chancen exklusive Gegenstände und besondere Items zu erhalten.

Vor allem kosmetische Items werden in Games bewusst als **Statussymbole** eingesetzt. Aber auch der Vergleich von Highscores oder Ranglisten kann den **sozialen Druck** unter Gamer*innen verstärken – wer hat den besseren Skin? Wer steht in der Rangliste weiter oben?

- **Exklusive Items und zeitlich begrenzte Events:** Seltene Items und weitere Inhalte sind nur in bestimmten Zeiträumen oder unter bestimmten Bedingungen verfügbar – z.B. während eines game-internen Events. Wer nicht mitmacht, verpasst besondere Belohnungen und Inhalte.
- **Kosmetische Items:** Insbesondere kosmetische Items, wie Skins und Emotes, die zum eigentlichen Spielerfolg wenig beitragen, sorgen für erhöhte Anerkennung unter Gamer*innen. Wer sie nicht hat, kann sich ausgeschlossen fühlen. Wer sie hat, wird auch oft dazu verleitet damit anzugeben.
- **Ranglisten und Highscores:** Die Platzierungen und Leistungen der Gamer*innen werden öffentlich miteinander verglichen. Dies erhöht den Druck Leistung zu bringen und möglicherweise auch mehr zu spielen.



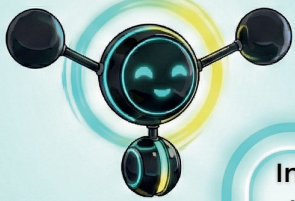
Erkennst du den Zauber?



**Zu schwer das Level, es bringt dir nur Frust,
denn auch Glück entscheidet, dein Skill kommt zu
kurz.**

**Der Erfolg kommt nur langsam, es raubt dir den Sinn,
doch Geld kann dich retten, bringt schnellen Gewinn.**





Unfairer Schwierigkeitsgrad & Frust-Momente

In bestimmten Games werden bewusst besonders schwierige oder teils **unfaire Stellen** ins Spielgeschehen eingebaut. Wiederholtes Scheitern erfordert immer wieder neue Versuche. Das hält länger im Spiel – und kann auch **Frust** erzeugen. Oft werden hierdurch „**Pay-to-Win**“-Käufe attraktiver, weil man sich Vorteile (z.B. in Form von Items) kaufen kann, um schneller voranzukommen.

ABER: Games mit hohem Schwierigkeitsgrad verfolgen nicht immer eine „böse Absicht“. Herausforderungen können auch Spaß machen!

- **Unfaire Gegnerstärken:** Gegner sind übertrieben stark und nur schwer zu besiegen, sodass man häufig verliert.
- **Zufallselemente:** Erfolg hat man in Games nicht ausschließlich aufgrund von Können (Skill), auch Glück spielt oft eine entscheidende Rolle – z.B. hängen kritische Treffer (=besonders effektiv) oder das Erscheinen von hilfreichen Items häufig vom Zufall ab.
- **Künstlich langsamer Fortschritt:** Ohne Hilfen und Käufe, mit denen man nützliche Items schneller erlangen kann, dauert es extrem lange, ein Level zu schaffen, ein Ziel zu erreichen oder einen Gegner zu besiegen.



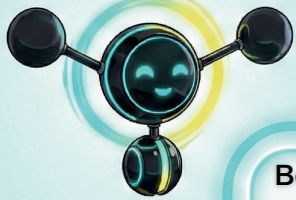
Erkennst du den Zauber?



**Mach keine Pause, bleib stets im Spiel,
ein Abbruch bedeutet, du verlierst sehr viel.**

**Verlässt du die Runde, enttäuschst du dein Team,
erst wenn sie vorbei ist, erreichst du dein Ziel.**





Multiplayer-Games & Endlos-Runden

Bestimmte Games erlauben kaum Pausieren oder Speichern. Das erzeugt Druck: Wer aufhört, verliert Fortschritt oder kann eine Runde nicht zu Ende spielen. Gerade in **Multiplayer-Games** ist es technisch notwendig, dass Runden nicht unterbrochen werden können. Doch auch in Single-Player-Games wird häufig auf Pausen- und Speichermöglichkeiten verzichtet, um Spannung zu erhöhen.

- **Multiplayer-Runden ohne Pause:** In Online-Games ist es nicht möglich, mitten in einer Runde zu stoppen. Unterbrechen hier Gamer*innen das Zocken, ist das ganze Team betroffen.
- **Fehlende Speicherpunkte:** Manche Games haben lange Missionen in denen Zwischenspeichern entweder nicht möglich ist – oder nur an ganz bestimmten Orten oder zu bestimmten Zeitpunkten. Wer aufhört, muss das gesamte Level neu beginnen.



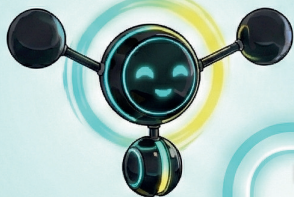
Erkennst du den Zauber?



**Hater im Chat, haben keinen Respekt,
Cheater betrügen, die Fairness ist weg.**

**Sie stören das Zocken, das Chaos gewinnt,
doch niemand greift ein – wo bleibt da der Sinn?**





Schwache Moderation & Toxische Communities

Bestimmte Online-Games leiden unter **toxischen Communities**:

Beleidigungen im Chat, unfaires Verhalten oder Cheaten (= Schummeln). Game-Entwickler*innen haben hier die Möglichkeit via **Moderation** (klaren Regeln, Filter oder strenge Strafen) einzugreifen.

Oft geschieht das jedoch zu wenig, da effektive Moderation unter anderem finanzielle und technische Ressourcen erfordert. Darunter leidet der Spielspaß für Gamer*innen.

- **Toxisches Verhalten im Chat:** Mitspieler*innen werden in In-Game-Chats beleidigt oder verbal angegriffen, wenn sie einen Fehler machen oder in den Augen der anderen zu schlecht sind.
- **Unfaire Vorteile durch Cheaten:** In vielen Games besteht die Möglichkeit, dass andere Gamer*innen Cheats oder externe Tools verwenden können, um sich einen Vorteil zu verschaffen und immer zu gewinnen.
- **Schwache Moderation:** Oft werden In-Game-Chats – auch aus Kapazitätsgründen – zu wenig moderiert. Somit bleiben die Konsequenzen für negatives Verhalten oft aus.

