BACHELORARBEIT

zur Erlangung des akademischen Grades

„Bachelor of Science in Engineering“ im Studiengang Informatik/Computer Science

Wie Lootboxen in Videospielen das Suchtverhalten von Spielern beeinflussen können

Ausgeführt von: Oliver Müller

Personenkennzeichen: 2110257017

1. BegutachterIn: Titel Vorname Name, Titel

Wien, 30.April 2024

Eidesstattliche Erklärung

„Ich, als Autor / als Autorin und Urheber / Urheberin der vorliegenden Arbeit, bestätige mit meiner Unterschrift die Kenntnisnahme der einschlägigen urheber- und hochschulrechtlichen Bestimmungen (vgl. Urheberrechtsgesetz idgF sowie Satzungsteil Studienrechtliche Bestimmungen / Prüfungsordnung der FH Technikum Wien idgF).

Ich erkläre hiermit, dass ich die vorliegende Arbeit selbständig und nach den aktuell geltenden Regeln der FH Technikum Wien angefertigt und dass ich Gedankengut jeglicher Art aus fremden sowie selbst verfassten Quellen zur Gänze zitiert habe. Ich bin mir bei Nachweis fehlender Eigen- und Selbstständigkeit sowie dem Nachweis eines Vorsatzes zur Erschleichung einer positiven Beurteilung dieser Arbeit der Konsequenzen bewusst, die von der Studiengangsleitung ausgesprochen werden können (vgl. Satzungsteil Studienrechtliche Bestimmungen / Prüfungsordnung der FH Technikum Wien idgF).

Weiters bestätige ich, dass ich die vorliegende Arbeit bis dato nicht veröffentlicht und weder in gleicher noch in ähnlicher Form einer anderen Prüfungsbehörde vorgelegt habe. Ich versichere, dass die abgegebene Version jener im Uploadtool entspricht.“

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
| Ort, Datum |  | Digitale Unterschrift |

Kurzfassung

Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text

Abstract

**Schlagwörter:** Schlagwort1, Schlagwort2, Schlagwort3, Schlagwort4, Schlagwort5

Content Content Content Content Content Content Content Content Content Content Content Content Content Content Content Content Content Content Content Content Content Content Content Content Content Content Content Content Content Content Content Content Content Content Content Content Content Content Content

Danksagung

**Keywords:** Keyword1, Keyword2, Keyword3, Keyword4, Keyword5

Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text

Inhaltsverzeichnis

[1 Einleitung 7](#_Toc164269466)

[1.1 Motivation 8](#_Toc164269467)

[1.2 Aufgaben 9](#_Toc164269468)

[2 Methodik 10](#_Toc164269469)

[Literaturverzeichnis 11](#_Toc164269470)

[Abbildungsverzeichnis 12](#_Toc164269471)

[Tabellenverzeichnis 13](#_Toc164269472)

[Abkürzungsverzeichnis 14](#_Toc164269473)

[Anhang A: Überschrift des ersten Anhangs 15](#_Toc164269474)

[Anhang B: Überschrift des zweiten Anhangs 16](#_Toc164269475)

# Einleitung

Die Verwendung von Lootboxen (zu Deutsch „Beutekiste“) in Videospielen ist über das letzte Jahrzehnt eine gängige Praxis geworden, da sie einen verlässlichen Zufluss an zusätzlichen Einnahmen bietet. Als Beispiel erzielte Activision Blizzard im Jahr 2022 5,886 Milliarden U.S. Dollar über In-Game Käufe, Abonnements und andere Einnahmen verglichen mit 1,642 Milliarden in Produktverkäufen [1]. Electronic Arts generierte 4,277 Milliarden U.S. Dollar allein durch den Verkauf von Zusatzinhalten [2].

Diese Mechanik, die oft als Form von Glücksspiel bezeichnet wird, ist aber nicht ohne Kontroversen. Spieler\*innen können mit dem Einsatz von Echtgeld Lootboxen kaufen, die eine fixe Anzahl zufälliger virtueller Gebrauchsgegenstände mit unterschiedlichen Seltenheitsgraden enthalten. Im Jahr 2019 forderten drei große Hersteller von Videospielkonsolen, dass alle Spiele auf ihren Plattformen die „Drop-Rate“ (Fund Rate) der verschieden seltenen Gegenstände aus Lootboxen offenlegen müssen [3].

Seitdem ist dies gängige Praxis in fast allen Videospielen mit Lootbox-Mechaniken. Diese willkommene Veränderung in der Transparenz verringert jedoch nicht die süchtig machende Wirkung der Chance, den einen bevorzugten seltenen Gegenstand zu erhalten.

Selbst wenn ein Spiel nicht besonders interessant oder gut programmiert ist, kann eine Implementierung von Lootboxen zu einem Erfolg führen, vorausgesetzt, sie sind gut umgesetzt und motivierend [4].

In manchen Spielen sind die Inhalte von Lootboxen nicht spielentscheidend. Das heißt, dass Spieler\*innen sich durch den Kauf keinen unfairen Vorteil verschaffen können (zum Beispiel kosmetische Gegenstände). Bei anderen bekannten Spielen, wie beispielsweise FIFA Ultimate Team, ist es durch den Einsatz von Echtgeld sehr wohl möglich, da in den Lootboxen unterschiedlich starke und seltene Fußballspieler\*innen enthalten sind. Letzteres wird in der Branche auch als „pay to win“ bezeichnet. Neben Lootboxen wurden auch andere Arten von „Mikrotransaktionen“ in Spiele eingebaut, welche es Spieler\*innen ermöglicht, zusätzliche Inhalte wie DLCs (Downloadable Content: meistens eine größere Inhaltserweiterung wie beispielsweise neue Abenteuer) oder Ingame-Währung zu kaufen.

Das Thema Lootboxen in Videospielen ist regelmäßig Bestandteil der Nachrichten, in denen Lootboxen mit Glücksspielmechaniken verglichen werden, da immer mehr Menschen, vor allem Jugendliche und junge Erwachsene, Verhaltensweisen entwickeln, die einer Sucht gleichkommen. Verglichen werden kann hier die Ungewissheit. Auf der einen Seite im Glückspiel, ob bei der nächsten Runde endlich der große Geldgewinn dabei ist und auf der anderen die Lootbox, bei der hoffentlich der lang ersehnte seltene und wertvolle Gegenstand enthalten ist. Auch die Inszenierung lässt sich vergleichen, denn hier wird auf beiden Seiten mit Musik, bunten Lichtern und Effekten gearbeitet, um das Öffnen möglichst spannend zu gestalten [5].

Diese strukturellen und psychologischen Ähnlichkeiten führen potenziell zu problematischem Glücksspielverhalten. Während die Spieleindustrie solche Kritiken zurückweist, Lootboxen als „Überraschungsmechanik“ bezeichnet und mit dem Öffnen von Sammelkartenspielpackungen vergleicht, bleibt das Potenzial dieser Mechanismen, dafür anfällige Spieler\*innen anzuziehen und ernsthafte Probleme zu verursachen, ein umstrittenes und moralisch komplexes Thema [6].

## Motivation

Videospiele, die Lootboxen als Mechanik enthalten, verwenden diese meistens als Kernbestandteil, um den das Spiel herum entwickelt wird. Das bedeutet, dass die Progression im Spiel und andere Mechaniken so adaptiert werden, sodass der Kauf und die Verwendung von Lootboxen notwendig und spielrelevant werden. Dadurch kann schwer gesagt werden, ob so ein Spiel an sich bereits süchtig machendes Potenzial hat oder ob Lootboxen dieses Verhalten erst mit sich bringen beziehungsweise verstärken.

Es wurden keine Studien gefunden, die tatsächliche Spieldaten für eine Auswertung verwendet haben, stattdessen wurden Umfragen unter Spieler\*innen durchgeführt, in denen zum Beispiel Fragen bezüglich der Ausgaben für Lootboxen und der Spielzeit gestellt wurden.

Auch Studien, für die eigens ein Spiel entwickelt wurde, konnten nicht gefunden werden.

Daher liegt hier ein Bedarf nach einer praxisorientierteren Untersuchung vor, die eventuell Lücken in Annahmen schließen kann.

## Aufgaben

Das primäre Ziel dieser Arbeit ist es zu untersuchen, welchen Einfluss Lootboxen in Videospielen in Bezug auf das Spielverhalten von Spieler\*innen haben. Im speziellen wird analysiert, ob und in welchem Ausmaß Lootboxen die Spieldauer und die Spielintensität beeinflussen. Außerdem soll erforscht werden, wie die Integration von Lootboxen die Bereitschaft der Spieler\*innen beeinflusst, Geld für In-game-Transaktionen auszugeben. Ziel ist es auch zu verstehen, ob die Anziehungskraft der Lootbox-Mechanik möglicherweise stärker ist als das eigentliche Spielerlebnis selbst.

1. Welche Rolle spielen Lootboxen bei der Veränderung des Spielverhaltens hinsichtlich Spieldauer und der Spielintensität der Spieler?
2. Wie beeinflusst die Integration von Lootboxen in Videospielen die Bereitschaft der Spieler\*innen, Geld für In-Game-Transaktionen auszugeben?

Das Ziel ist selbst ein einfaches Spiel zu entwickeln und mit einer simplen Lootbox-Mechanik und Möglichkeiten von Mikrotransaktionen, sowie kompetitiven Elementen auszustatten. Bereits vorhandene Templates von Spielen zu verwenden und einzuarbeiten hätte ähnlichen Aufwand bedeutet, daher wurde diese Idee verworfen. Auch die Idee, ein vorhandenes Spiel zu modifizieren wurde nicht weiterverfolgt, da dies den Kreis der möglichen Tester\*innen zu stark eingeschränkt hätte, da diese dieses Spiel dafür hätten besitzen müssen.

# Methodik

Die fertige Lösung soll ein einfaches Spiel mit simpler Steuerung und moderatem Inhalt mit einer Lootbox Mechanik sein. Da so eine Mechanik nicht für sich allein steht soll das Spiel auch einen Shop beinhalten der Premiumwährung für „Echt“-Geld anbietet. Zusätzlich sollen auch andere relevante Inhalte im Spiel um diese Währung gekauft werden können, seien es Beschleunigungen oder Extraenergie. Der oder die Tester\*innen sollen schnell in das Spiel kommen und die Steuerung und das Spielziel möglichst sofort erfasst haben.

## Entwicklung der Spielbasis?

Zu Beginn stand die Frage im Raum, auf welcher Basis die Lootbox-Mechanik entwickelt werden soll. Ein eigenes Spiel von Grund auf programmieren bedeutet sehr viel Aufwand, hier wären aber keine Lizenzprobleme (außer wenn auf bereits vorhandene grafische Assets und Musik zurückgegriffen wird) vorhanden. Ebenfalls in Betracht gezogen wurde die Möglichkeit eine Modifikation für ein vorhandenes Spiel zu entwickeln wie beispielsweise Minecraft. Hier eröffnet sich allerdings das Problem, dass dieses Spiel frei zugänglich sein muss, damit die Tester\*innen sich nicht erst ein Spiel kaufen müssen. Zuletzt wäre es auch möglich, vorhandene frei zugängliche Samples zu nehmen, die in beispielsweise in Store von Entwicklungsumgebungen wie Unity und Unreal zu finden sind.

Da alle drei vorgestellten Vorgehensweisen großen Aufwand bedeuten, wurde die am schnellsten zugängliche gewählt. Und zwar ein eigenes Spiel von Grund auf zu programmieren aber auf grafische Inhalte von Dritten zurückzugreifen. Dadurch lag der Fokus fast komplett auf dem Erlernen der gewählten Entwicklungsplattform und dem Programmieren.

## Entwicklungsumgebung und Programmiersprache?

Der nächste Schritt war, eine geeignete Plattform für die Entwicklung auszuwählen. In der engeren Auswahl standen Unity, Unreal, Godot und Pygame.

Unity und Unreal sind mächtige Werkezuge die auch in der Spieleindustrie die häufigste Anwendung finden. Dementsprechend hoch kann die Einstiegshürde sein. In Unity wird mit C# während in Unreal mit C++ programmiert wird. Unreal bietet jedoch Blueprints an, die den Einstieg gerade für Anfänger stark vereinfachen sollen. Dabei ist es möglich, Gameplay-Elemente über ein visuelles Skriptsystem zu erstellen und zu modifizieren. Verschiedene Knoten können mit Funktionen und Aktionen ausgestattet werden, welche dann wiederum miteinander verbunden werden können.

Diese Funktion erleichtert zwar die Implementierung einzelner Mechaniken, der Rest des Spiels muss aber trotzdem programmiert werden.

Pygame ist eine Python Bibliothek, welche bereits weit entwickelt wurde und unter Hobby- und Indie-Entwicklern beliebt ist. Sie ist open source und nicht die einzige Python Bibliothek, die für die Spieleentwicklung geeignet ist. Der Einstieg ist hier zwar denkbar schnell, da in jeder Entwicklungsumgebung, in der Python funktioniert, auch programmiert werden kann, jedoch ist die Handhabung nicht unbedingt Einsteigerfreundlich.

Letztendlich fiel die Wahl auf die open source Spiel-Engine Godot. Godot wird stetig weiterentwickelt und ist mittlerweile sehr stabil und benutzerfreundlich geworden. Die aktuelle Version ist 4.2.1, in der auch das Spiel für die Bachelorarbeit programmiert werden soll. Programmiert wird in der hauseigenen Skriptsprache GDScript, wobei aber auch C# verwendet werden kann. Zu GDScript und Godot werden umfangreiche Dokumentationen bereitgestellt und auf diversen Plattformen wie Github und Youtube finden sich viele Inhalte, um schnell an Informationen zu kommen.

## Existierendes Spiel als Referenz

Best Gaem Studio hat am 15.12. 2015 einen Pay2Win Simulator mit dem Namen „Pay 2 Win: The Tricks Exposed“ veröffentlicht, der die Tricks von Monetarisierung in Videospielen anhand der Spielerfahrung offen anspricht und erklärt [7].

Ein Bild, das Text, Screenshot, Website, Onlinewerbung enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

Abbildung 1: Screenshot des Spiels aus der Vertriebsplattform Steam

Die Inhalte dieses Simulators sollen als Idee und Referenz für das eigens entwickelte Spiel herangezogen werden. Unter anderem die Möglichkeit durch mehrmaliges Klicken auf einen Button je 40 Cent zu erhalten. Die Tester\*innen geben also kein echtes Geld aus, sondern können fiktives Echtgeld selbst generieren, welches wiederum im Spiel für diverse Inhalte ausgeben werden kann.

## Weitere Lösungen

Die meisten Spiele mit einer Lootbox Mechanik sind kostenlos spielbar und auf Mehrspieler ausgelegt. Da die Entwicklung so eines Spiels aber zu aufwändig werden würde und auch das Testen erschwert, soll jeglicher Mehrspieleranteil nur simuliert werden, beispielsweise eine Rangliste, bei der durch die Darstellung anderer fiktiver Spieler\*innen eine Art Wettbewerb suggeriert wird. Die Tester\*innen sollen so motiviert werden Zeit, Aufwand und im Idealfall auch fiktives Echtgeld zu investieren, um auf dieser Rangliste möglichst weit oben zu stehen, da dies auch mit besseren Gewinnen belohnt werden soll.

Die Implementierung verschiedener Mechaniken wie ein beschleunigter und leichter Start, der recht bald zu einer hohen Paywall führt, Vergünstigungen aber auch Bundles (günstigere Kombiangebote) sollen Tester\*innen dazu führen mit dem Kauf von Lootboxen anzufangen.

Während des Spiels sollen Daten gesammelt werden, unter anderem wie viel fiktives Echtgeld die Tester\*innen generiert, wie viel sie davon ausgegeben und wie viel Zeit sie mit dem Spiel verbracht haben. Diese Daten sollen die Tester\*innen am Ende bei einer kleinen Umfrage eingeben, damit diese ausgewertet werden können.

Ein Blog mit dem Titel „The design of Free-to-play Games“ wird ebenfalls als Referenz für einige der Mechaniken verwendet. In diesem Blog-Eintrag geht es hauptsächlich um grundsätzliche Eigenschaften, die Free to Play Spiele besitzen, wie beispielsweise ein leichter und schneller Einstieg, eine leicht zu verwendende und verstehende Benutzeroberfläche mit wenigen Untermenüs und die Implementierung von Spielmechaniken, die immer nur kurze Zeit gespielt werden, aber dafür sehr oft über einen langen Zeitraum. Sehr wichtig sind auch offene Schleifen, die Spieler immer wieder zurückholen, da sie das Gefühl bekommen sollen, immer noch etwas erledigen zu müssen [8].

# Lösung

Entwicklungsumgebung/Engine: Godot

Programmiersprache: GDScript

Website: [9]

Dokumentation: [10]

Spiel:

Ansicht: 2D – Frontal

Grafik: Pixel

Genre: Farmsimulation

Für die Grafiken wurde online nach Assets recherchiert und folgende ausgewählt:

Sprout Lands Asset Pack by Cup Nooble [11]

Sprout Lands UI Expansion by Cup Nooble [11]

User Stories (Wer? Was? Warum?):

Benutzeranforderungen

# Diskussion

Literaturverzeichnis

|  |  |
| --- | --- |
| [1] | J. Clement, „Activision Blizzard Revenue by Composition 2020,“ Statista, 05 2023. [Online]. Available: https://www.statista.com/statistics/274761/electronic-arts-ea-extra-content-revenues/. [Zugriff am 01 12 2023]. |
| [2] | J. Clement, „Activision Blizzard Revenue by Composition 2020,“ Statista, 02 2023. [Online]. Available: https://www.statista.com/statistics/1208560/activision-blizzards-revenue-by-composition/. [Zugriff am 01 12 2023]. |
| [3] | A. Castro und J. Alexander, „Nintendo, Microsoft, and Sony commit to cisclose Drop Rates for Loot Boxes,“ The Verge, 08 2019. [Online]. Available: https://www.theverge.com/2019/8/7/20758626/nintendo-microsoft-sony-loot-box-drop-rate-disclosure-video-games. [Zugriff am 01 12 2023]. |
| [4] | C. J. Larche, K. Chini, C. Lee, M. J. Dixon und M. Fernandes, „Rare Loot Box rewards trigger larger arousal and reward responses, and greater urge to open more Loot Boxes,“ *Journal of Gambling Studies,* Bd. 37, pp. 141-163, 11.2019. |
| [5] | B. Abarbanel, „Gambling vs. gaming: a Commentary on the Role of regulatory, industry, and Community Stakeholdersin the Loot Box Debate,“ *Gaming Law Review,* Bd. 22, pp. 231-234, 05.2018. |
| [6] | D. Zendle und P. Cairns, „Video Game Loot Boxes are Linked to Problem gambling: Results of a large-scale Survey,“ *PLOS ONE,* Bd. 13, Nr. 11, pp. 1-12, 11.2018. |
| [7] | Best-Gaem-Studio, „Steam,“ Pay2Win: The Tricks Exposed, 2015. [Online]. Available: https://store.steampowered.com/app/416760/Pay2Win\_The\_Tricks\_Exposed/. [Zugriff am 30 01 2024]. |
| [8] | P. Luban, „Game Developer,“ 22 11 2011. [Online]. Available: https://www.gamedeveloper.com/design/the-design-of-free-to-play-games-part-1. [Zugriff am 17 04 2024]. |
| [9] | J. Linietsky, A. Manzur und Contributors, „Godot Engine,“ Godot Foundation, [Online]. Available: https://godotengine.org/. [Zugriff am 17 04 2024]. |
| [10] | J. Linietsky, A. Manzur und Community, „Godot Documentation,“ Godot Foundation, [Online]. Available: https://docs.godotengine.org/de/4.x/index.html. [Zugriff am 17 04 2024]. |
| [11] | C. Nooble, „Sprout Lands Asset Pack,“ [Online]. Available: https://cupnooble.itch.io/sprout-lands-asset-pack. [Zugriff am 17 04 2024]. |
| [12] | „Games Wirtschaft,“ 21 02 2024. [Online]. Available: https://www.gameswirtschaft.de/wirtschaft/usk-statistik-2023-altersfreigaben-lootboxen/. [Zugriff am 16 04 2024]. |

Abbildungsverzeichnis

[Abbildung 1: Screenshot des Spiels aus der Vertriebsplattform Steam 11](#_Toc164282111)

Tabellenverzeichnis

Tabelle 1: Semesterplan der Lehrveranstaltung „Angewandte Mathematik“ 8

Abkürzungsverzeichnis

|  |  |
| --- | --- |
| WWW | World Wide Web |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

Anhang A: Überschrift des ersten Anhangs

Anhang B: Überschrift des zweiten Anhangs