
Title

Subtitle

Alvin Högdal
alvinhogdal@elev.ga.ntig.se



NTI Gymnasiet Umeå
Teknikprogrammet
Gymnasiearbete
Datum: 8 april 2024
Handledare: Jens Andreasson

Innehåll

1 Inledning	2
1.1 Syfte Frågeställning	2
2 Bakgrund	2
2.1 datorspel	2
2.2 utvecklare	2
2.3 utgivare	2
2.4 Shooter	3
2.4.1 First person shooter	3
2.5 Downloadable content	3
2.6 Battle pass	3
2.7 Premiumvalutor	3
2.8 Micro-transactions	4
2.8.1 Lootbox	4
2.8.2 Steam	4
2.8.3 SteamDB	4
3 Metod	4
4 Resultat	5
5 Referenser	7

1 Inledning

Datorspel är fantastiska. Det är en unik värld med nya spännande upplevelser, karaktärer, berättelser, ... och så mycket mer. Dessa världar

1.1 Syfte Frågeställning

Undersöka hur priset på liknande datorspel har ändrats över tid. Mer specifikt så betyder detta att kolla på hur prisutvecklingen har varit inom en serie av spel.

Jämföra hur prisutvecklingen har varit på två liknande spel serier.

Hur har intäktsgenerering annat än att köpa spelet ändrats?

2 Bakgrund

2.1 datorspel

Datorspel definieras av ComputerSweden (2021) som ett spel som kräver någon form av en dator. Detta inkluderar fler saker än bara spel på persondatorer. Det inkluderar bland annat spelkonsoler, arkadspel, vissa brädspel och mer.

2.2 utvecklare

Ett datorspel kräver att någon skapar det. Dessa personer eller företag som skapar ett spel har samlingsnamnet utvecklare. Alla som har varit med och skapat spelet ingår i namnet utvecklare. Hur många utvecklare ett datorspel har kan variera kraftigt beroende på hur stort spelet är. Det finns ingen gräns på hur många personer som kan utveckla ett spel men det krävs minst en.

2.3 utgivare

Utgivare är personerna eller företagen som ansvarar för att marknadsföra spelet. Det kan vara exakt samma grupp eller företag som skapat spelet. Om utvecklaren har presenterat en spel ide för investerare så är det oftast investeraren som är utgivare. Ett spel kan ha fler än en utgivare men då är det oftast någon speciallösning i ett specifikt land.

2.4 Shooter

En shooter är en genre på datorspel. Att ett spel är en shooter innebär att en av huvudmekanikerna i spelet är att skjuta någon projektil. Detta kan vara allt från att skjuta pilar på måltavlor till att skjuta kulor på personer.

2.4.1 First person shooter

En First person shooter eller FPS är en shooter som utgår från den spelbara karaktärens perspektiv. Ett exempel på en FPS är datorspelet "Counter-Strike 2" som är utvecklat och marknadsfört av Valve (2023)

2.5 Downloadable content

Downloadable content eller DLC är innehåll till ett datorspel som utvecklaren och utgivaren av någon anledning vill hålla separat. Det kan vara en uppdatering som ändrar någonting, resurser som används i spelet, kosmetiska ändringar, nya banor eller vapen. . . En DLC kan vara vad som helst. Det finns ingen gräns för hur mycket DLC ett datorspel kan ha och det finns inte heller någon gräns för hur mycket det kan kosta. Generellt sätt så är priset för DLC lägre än vad själva spelet

2.6 Battle pass

Battle pass är ett system där du köper rätten till att få något innehåll i ett datorspel. Med ett Battle pass så får du innehållet genom att spela spelet. Medans du spelar spelet så låser du upp nya "tiers". En tier är en låda med något innehåll. Innan man köper ett battle pass kan man oftast se hur många tiers det har och vad som finns i dem. Generellt sätt så är battle pass tidsbegränsade och man låser upp tiers utan att köpa det men man får inte innehållet tills man köper det. Oftast så kan man också betala för att låsa upp nästa tier efter man köpt battle passet.

2.7 Premiumvalutor

En premiumvaluta inom ett spel är en valuta som spelaren oftast inte kan få genom att spela spelet. Om man kan få den i spelet så är det oftast i små mängder. Snabbaste eller enda vägen att få en premiumvaluta är att spendera pengar. Om det finns flera olika premiumvalutor så brukar man kunna omvandla

dom till andra valutor. Det går oftast inte att kuvertera till valutor som man kan betala för. Ett spel kan ha flera olika premiumvalutor men oftast så kan man endast köpa en.

2.8 Micro-transactions

test

2.8.1 Lootbox

Lootboxes är en form av micro-transaction där du köper en låda som ger dig någonting. Alltså du köper någonting fast du vet inte vad det är. I en lootbox så finns det oftast väldigt många olika saker med olika chans att få dem. Sakerna som en spelare vill ha har oftast väldigt låg chans. Låt oss säga att du vill ha ett specifikt "Legendary item". Det finns en 1% chans att få en legendarisk sak och det finns 5 olika. Alltså en 1/500 eller 0,2% chas att få det du vill. Detta system liknar spelmaskiner som finns på kasinon med den största skillnaden att du får pengar på kasinon och saker inuti spelet från lootboxes.

2.8.2 Steam

Steam är en digital marknadsplattform som är gjord av företaget VALVE. Plattformens primära funktion är försäljningen och nerladdningen av digitala datorspel. Steam kräver ett användarkonto för att du ska kunna använda plattformen. Spelen som en specifik användare har köpt sparas endast på den användaren och kan inte byta användare.

2.8.3 SteamDB

Steam har en massa information som man kan få från plattformen. Denna information inkluderar en hel del olika saker. Exempelvis så kan det vara om någon version av spelet har ändrats eller om sidan för spelet har uppdaterats.

3 Metod

Undersökningen går ut på att hitta information på de valda spelen. Den informationen inkluderar:

- Hur mycket spelet kostade när det släpptes och när släpptes det?
- Vem utvecklade spelet och vem är utgivaren?
- All DLC som har eller har haft ett pris och vad dom kostade när dom släpptes?
- Premiumvalutor och hur mycket det kostar/kostade?
- Vad man kan köpa med eventuella premiumvalutor?
- Annan eventuell intäktsgenerering med beskrivning av vad den är och vad den kostar/kostade.

För att hitta denna information användes SteamDB och information från att spela spelet eller videor om spelet. Om spelet inte finns på Steam så används Wikipedia och annan lämplig marknadshemsida. Priset för produkterna kan också vara det aktuella priset om spelet inte finns på Steam.

4 Resultat

Spel	Utgivningsdatum	Utvecklare	Utgivare	Kostnad	Mängd DLC	Totala kostnad unik DLC
Call of Duty: Black Ops	9 november 2010	Treyarch	Activision	59,99€	3	41,97€
Call of Duty: Ghosts	5 november 2013	Infinity Ward	Activision	59,99€	51	157,53€
Call of Duty: Infinite Warfare	5 november 2016	Infinity Ward	Activision	59,99€	5	65,95€
Call of Duty®: Modern Warfare®	25 oktober 2019	Infinity Ward	Activision	59,99€	2	29,98€
Call of Duty®: Modern Warfare® II	28 oktober 2022	Infinity Ward	Activision	69,99€	15	319,85€
Battlefield: Bad Company 2	2 mars 2010	DICE	Electronic Arts	29,99€	2	17,98€
Battlefield 4	29 oktober 2013	DICE	Electronic Arts	59,99€	19	119,97€
Battlefield 1	21 oktober 2016	DICE	Electronic Arts	59,99€	12	99,98€
Battlefield V	20 november 2018	DICE	Electronic Arts	59,99€	0	0€
Battlefield 2042	19 november 2021	DICE	Electronic Arts	59,99€	7	138,94

Tabell 1: Resultat)

”Total kostnad unik DLC” är allt innehåll som du kan få från DLC optimerad för lägsta kostnad. Det betyder exempelvis att om det finns fyra olika DLC som innehåller olika saker. Det finns också en femte DLC som innehåller exakt samma saker som dom första 4 till lägre pris än att köpa alla fyra DLC separat. Då räknas endast priset för den femte.

Call of Duty: Infinite warfare, Call of Duty® Modern Warfare® och Call of Duty®: Modern Warfare® har en premiumvaluta som heter ”CoD Points”.

5 Referenser

ComputerSweden (4 mars 2021). *datorspel*. URL: <https://it-ord.idg.se/ord/datorspel/>.

Valve (27 sept. 2023). *Counter-Strike 2*. URL: https://store.steampowered.com/app/730/CounterStrike_2/.