

Premiumfunktionen in Browserspielen

Am Beispiel von Insulae

Jan H. Krüger¹

Friedrichsdorf den 4. Februar 2011

¹game.insulae@googlemail.com

Inhaltsverzeichnis

1	Zweck des Dokumentes	4
2	Premium-Account	5
2.1	Längere Aufbewahrungszeit für Diplos	5
2.2	Kategorisierung der Freundesliste	5
2.3	Notizen in der KE-Liste	5
2.4	Automatischer Mailversand alter Diplos.	5
2.5	Automatischer Mailversand wenn ein Lager vollgelaufen	6
2.6	Einfluss auf Name und Geschlecht von NPCs	6
2.7	Automatischer Mailverand definierbarer Diplotypen	6
2.8	Sortierfunktion der Gegenstandsliste	6
2.9	Sortierfunktion für Warenübersicht.	6
2.10	Automatische KE-übernahme	7
2.11	Restlaufzeit in Gebäuden	7
2.12	Hochrechnung der Stadtversorgung	7
2.13	Umbenennung des Gladiators	7
2.14	Erweiterte Historienabfragen	7
2.15	Nationsstatistiken für Nationsführer	7
2.16	Chatfarbe in Hexform angeben	7
2.17	Automatische Änderungsmeldugen an der Engine	8
2.18	Rechner innerhalb des Spieles	8
2.19	Anpassbare (RPG-)Foren-Signatur	8
2.20	Tagebuch im Profil	8
2.21	Erlaubnis Schiffe umzubenennen	8
2.22	Menü um frei definierbare Hotlinks erweitern	8
2.23	Einnahmen-/Ausgabenübersicht	9
2.24	Befüllungsübersicht für Gebäude	9
2.25	Startseite nach dem LogIn wählbar machen	9
2.26	Erweiterte Mordauskunft	9
2.27	Start-XP fuer NPCs	9
3	Zeitlich begrenzte Vorteile	10
3.1	Erhöhter Gewinn von Erfahrungspunkten	10
3.2	Zusätzlicher Gewinn an Fertigkeitspunkten	10
3.3	Erhöhter Gewinn von Händlervertrauen	10

4	Sofortige Auswirkungen	11
4.1	Umbenennung eines Schiffes	11
4.2	Umbenennung eines NPCs	11
4.3	Umbenennung des Gladiators	11
4.4	Reduzierung der Bauzeiten um einen Tag für ein Gebäude	11
4.5	Kauf eines Premium-Schiffes	12
4.6	Kauf eines Premium-Lasttieres	12
4.7	Kauf von Wohnrecht	12
4.8	Rassenwechsel eines NPCs	12
4.9	Rassenwechsel	12
5	Anbieterbetrachtung	13
5.1	PayPal	13
5.2	ClickandBuy	14
5.3	twofish	15
5.4	PlaySpan	15

Kapitel 1

Zweck des Dokumentes

Dieses Dokument dient allein dazu um mögliche Ideen für Premiumfunktionen in Insulae festzuhalten. Dies ist keines falls als vollständig anzusehen noch als komplett durchdacht. Es ist genau das, eine Sammlung von Ideen welche genutzt werden können. Die Art und Weise, erst recht das Ob, ist noch gar nicht geklärt. Und damit auch noch nicht entschieden.

Einfach gesprochen lassen sich die hier vorgestellten Punkte in drei Kategorien einteilen:

- Premiumaccount
- Sofort wirksame Kaufobjekte
- über einen Zeitraum wirkende Kaufobjekte.

Ein wichtiger Punkt bei diesen Ueberlegungen ist allerdings auch die Art des Bezahlsystemes.

Auf diese wird spaeter noch einmal eingegangen.

Hier muss noch der übliche Blabla rein.

Kapitel 2

Premium-Account

Hier sind Möglichkeiten gesammelt welche als Bonus für einen Premiumaccount in Betracht kommen.

2.1 Längere Aufbewahrungszeit für Diplos

Die Nachrichten welche von Spieler zu Spieler geschrieben werden, sind nur für einen begrenzten Zeitraum für den Empfänger lesbar, danach werden sie entsorgt. Hierbei wird der Aufbewahrungszeitraum für den Empfänger erweitert. Es ist zu überlegen, ob der bisherige Aufbewahrungszeitraum für einen Nicht-Premium-Account verkürzt wird,

2.2 Kategorisierung der Freundesliste

In der Freundesliste wird nicht unterschieden warum ein anderer Spieler auf der Liste ist. So ist es, gerade bei grösseren Listen nicht mehr Möglich zu erkennen ob eine Person nun aufgrund der Nation, echter Freundschaft, eines Passierscheines oder aufgrund des Rollenspieles auf der Freundesliste landete. Ein Premium-Account kann hierzu jedem Eintrag eine kleine Markierung geben welche dies direkt anzeigt.

2.3 Notizen in der KE-Liste

Zu jedem Eintrag in der KE-Liste kann ein Premium-User direkt eintragen warum diese Person auf der KE-Liste landete. Wird ein Account aufgrund einer Nations-KE auf Krieg gesetzt, wird hier ein automatischer Eintrag generiert.

2.4 Automatischer Mailversand alter Diplos.

Bei einem regulären Account werden alte Nachrichten nach einem Monat gelöscht. Dies kann, wenn Spieler nicht darauf achten, dazu führen das alte, eventuell noch wichtige, Nachrichten für immer gelöscht werden. Bei einem Premium-Account werden diese Nachrichten nicht nur gelöscht, sondern vorher an die mit

dem Account verknüpfte E-Mail-Adresse verschickt. So können einem Premium-Account keine Nachrichten mehr verloren gehen.

2.5 Automatischer Mailversand wenn ein Lager vollgelaufen

Wenn ein Lager nach einer Produktionsrunde voll ist, wird eine E-Mail generiert und an die mit dem Account verknuepfte Adresse verschickt. Dieser Punkt kann als kritisch angesehen werden, denn so könnten Controller von Multi-Slaves es leichter haben diese zu verwalten.

2.6 Einfluss auf Name und Geschlecht von NPCs

Im Normalfall muss ein Spieler mehrfach NPCs anwerben um eine gewünschte Kombination des Namens, Geschlechtes und des Glaubens zu erhalten. Ein Premiumnutzer soll dies direkt bei der Anwerbung ändern können. Dieser Punkt kann als kritisch angesehen werden, da indirekt AP-Vorteil entsteht wenn ein Spieler eben nicht mehr auf gut Glück NPCs anwerben, entlassen, anwerben, entlassen muss.

2.7 Automatischer Mailverand definierbarer Diplotypen

Es gibt Diplo-Arten, welche rein statistisch für eine Auswertung interessant sind, jedoch selten ein direktes Interesse erzeugen. Diplos welche vom System generiert werden, können vom Spieler direkt nach Art getrennt dafür bestimmt werden, bei Erzeugung oder in Form einer täglichen Zusammenfassung an die mit dem Account verbundene E-Mail-Adresse verschickt zu werden.

Dies können zum Beispiel Routennutzungen ebenso Schulausbildungen sein.

2.8 Sortierfunktion der Gegenstandsliste

Sortierfunktion für Gegenstandsliste zur besseren übersicht, kombiniert mit einer übersichtsseite wie viele Gegenstände insgesamt vorhanden sind. Bisher ist die Gegenstandsliste in Insulae eher funktional. Durch die Bereitstellung von individuellen Sortiermöglichkeiten (jQuery) liesse sich hier der Bedienkomfort erhöhen.

2.9 Sortierfunktion für Warenübersicht.

Wie bereits bei der Gegenstandsliste kann hier mit jQuery gearbeitet werden um im Browser des Nutzers entsprechende Sortierungen anzubieten. Beispiel: Sortierung der Gebäude nach Lagerauslastung.

2.10 Automatische KE-übernahme

Erweiterung des Diplomatiesystemes um einzustellen das KEs des Nationsführers automatisch, sofern AP vorhanden sind, vom Premiumnutzer übernommen werden. Dies ist als kritisch zu betrachten, da auch hier der Multi-Controller so massenhaft KEs von seinen Slaves aus generieren kann ohne sich bei diesen noch einzuloggen.

2.11 Restlaufzeit in Gebäuden

In Produktionsgebäuden Restlaufzeit anlisten. So kann zum Beispiel in einem Magierturm angezeigt werden wie viele Runden mit den aktuellen Waren noch produziert werden kann. → Dies kann auch in der übersichtsseite aufgenommen werden.

2.12 Hochrechnung der Stadtversorgung

Hochrechnung wie viele Runden eine Stadt mit den aktuellen Lagerbeständen versorgt ist. Bisher legen Buergermeister meist eine eigene Excelliste an, in welcher sie ihre Stadtrunden planen (Stadtverwaltung.xls als BEispiel)

2.13 Umbenennung des Gladiators

Wenn der Hauptcharakter umenannt wurde, behält der Gladiator den alten Namen. Hiermit wird ein Spieler in die Lage versetzt den Namen des Gladiators auf den aktuellen HC-Namen zu setzen.

2.14 Erweiterte Historienabfragen

Ein Premiumnutzer soll effizientere Wege erhalten die Historie zu durchsuchen. Ebenfalls sollen ihm mehr Ergebnisse angezeigt werden. Beispiel: Auswahl aller Eintragungen welche die eigene Nation betreffen.

2.15 Nationsstatistiken für Nationsführer

Ein Nationsführer soll die Möglichkeit erhalten weitere, detailliertere Informationen über seine Nation abzufragen. Denkbar ist eine Seite auf der die Durchschnittsruhmwerte, der Min- und Maxwerte aufgelistet werden. Oder wieviele PP durchschnittlich jeder in der Nation erhält. Hier kann fast jeder zählbare Wert herangezogen werden.

2.16 Chatfarbe in Hexform angeben

Bisher kann ein Spieler nur aus einer vordefinierten Palette von Farben für seine Chatfarbe wahlen. Ein Premiumnutzer kann diese Farbe mittels eines Hexcodes wie er auch in HTML verwendet wird angeben. Besser: die Nutzung eines mittels Ajax bereit gestellten Farbkreises.

2.17 Automatische Änderungsmeldungen an der Engine

Da nicht jeder Spieler regelmässig die Seite mit den letzten Änderungen aufruft, kann sich ein Spieler hierrüber auch per E-Mail informieren lassen. Diese Option ist an- bzw. abschaltbar.

2.18 Rechner innerhalb des Spieles

Bisher sind verschiedene Rechner (Ausbildungsrechner sei als Beispiel genannt) nur extern, also von Dritten, verfügbar. Diese werden einem Premiumnutzer direkt innerhalb des Spieles zur Verfügung gestellt, der Nutzer muss also für die Informationen Insulae nicht erst verlassen.

Ein Vorteil für den Nutzer ist hierbei sicherlich die ständige Aktualität der Rechner.

2.19 Anpassbare (RPG-)Foren-Signatur

Premiumnutzer dürfen entscheiden welche Titel angezeigt werden sollen. Ausgenommen hiervon sind "Straf"-Titel wie der unfähige Diener.

2.20 Tagebuch im Profil

Premiumnutzer erhalten technisch gesehen ein Blog in welchem sie eigene Einträge vornehmen können.

Denkbar ist auch optional die automatische Eintragung von Meldungen wie Die 10. Ratte.

Dies kann auch gegebenenfalls dazu führen dass das Geschichtsforum entschlinkt wird, da dort nicht mehr so viele Tagebücher gelistet werden.

2.21 Erlaubnis Schiffe umzubenennen

Schiffsnamen können von Premiumnutzern direkt bei Kauf eines Schiffes eingetragen werden. Hierfür ist kein Quest notwendig.

2.22 Menü um frei definierbare Hotlinks erweitern

Um schnell auf gewünschte Informationen zugreifen zu können, erhalten Premiumnutzer die Gelegenheit mehrere frei definierbare Hotlinks im Normalen Menü anzeigen zu lassen. So kann zum Beispiel ein Spieler der seine Stadt verwalten will, einen Link zur Stadtverwaltung als Hotlink definieren.

2.23 Einnahmen-/Ausgabenübersicht

Bisher wird in Insulae kein Buch darüber geführt, welche Einnahmen ein Spieler erhält und welche Ausgaben er getätigt hat. Hier kann angesetzt werden und Spielern eine solche Übersicht anbieten. Die Informationen als solche liegen bereits in den Login-Daten vor.

2.24 Befüllungsübersicht für Gebäude

Für Gebäude eine Übersicht über Warenbefüllungen / -entnahmen im Stile von [Datum ñ Wer ñ Was ñ Flussrichtung]. Auch wenn diese Information über die Nachrichten bereits bekannt gemacht wird, ist eine tabellarische Übersicht aufschlussreicher und bequemer zu lesen.

2.25 Startseite nach dem Login wählbar machen

Derzeit ist der Gruppenschirm eingetragen. Premiumnutzer können eintragen direkt auf die Diplomatie-Seite / Stadtmenü / etc. zu gelangen.

2.26 Erweiterte Mordauskunft

Bisher ist, bis auf Einträge in der Historie, für einen Spieler nicht einsehbar, wen er im PvP getötet hat. Diese Information wird einem Premiumnutzer tabellarisch zur Verfügung gestellt mit den Spalten [Datum ñ Wen]

2.27 Start-XP fuer NPCs

Die angeworbenen NPCs von bezahlten Accounts erhalten bei der Anwerbung bereits 50.000 Erfahrungspunkte. Dies ist somit ein direkter AP-Vorteil für Abonnenten. Aufgrund der Art des Vorteiles kann damit ein Abonnement gerade für Neueinsteiger interessant sein, da ihre Charaktere so Vorsprung erhalten.

Kapitel 3

Zeitlich begrenzte Vorteile

Diese Vorteile werden für eine vordefinierte Zeit erworben. Die Vorteile verschwinden nach der Zeitspanne. Danach können sie erneut erworben werden.

3.1 Erhöhter Gewinn von Erfahrungspunkten

Für eine fest definierte Zeitspanne erhält ein Benutzer mehr Erfahrungspunkte für Erfahrungspunktbringende Aktionen.

3.2 Zusätzlicher Gewinn an Fertigungspunkten

Eine Fertigkeit steigt bei jedem Anstieg um je 0.01 zusätzlich.

3.3 Erhöhter Gewinn von Händlervertrauen

Der Gewinn von Händlervertrauen wird um $n\%$ erhöht. Denkbar ist auch das mindestens ein Punkt zusätzlich verdient wird.

Kapitel 4

Sofortige Auswirkungen

Diese Gegenstände stehen sofort zur Verfügung nachdem sie erworben wurden und verschwinden meist nach der Benutzung. Sie können mehrfach erworben werden.

Bisher sind noch keine Vorschläge gemacht worden damit Spieler direkte Vorteile im Kampf gegen andere Spieler erhalten. Solches können Waffen und Rüstungen sein oder auch einzigartige Zaubersprüche.

4.1 Umbenennung eines Schiffes

Hiermit wird ein Spieler in die Lage versetzt eines seiner Schiffe, und zwar exakt eines, mit einem individuellen Namen zu versehen.

4.2 Umbenennung eines NPCs

Ein einziger NPC eines Charakters, unabhängig von dessen Aufenthaltsort, kann mit einem neuen Namen versehen werden. Dieses Objekt kann mehrfach erworben werden, um so zum Beispiel die gesamte Laufgruppe anzupassen. Der Hauptcharakter kann hiervon nicht profitieren.

4.3 Umbenennung des Gladiators

Wenn der Hauptcharakter umenannt wurde, behält der Gladiator den alten Namen. Hiermit wird ein Spieler in die Lage versetzt den Namen des Gladiators auf den aktuellen HC-Namen zu setzen.

4.4 Reduzierung der Bauzeiten um einen Tag für ein Gebäude

Mit Hilfe dieser Transaktion kann die Bauzeit eines Gebäudes um einen Tag reduziert werden. Ein Gebäude von nur einem Tag Bauzeit ist damit sofort fertig gestellt, eines mit zweien nach einem etc. Pro Gebäude kann diese Transaktion nur einmal angewendet werden.

4.5 Kauf eines Premium-Schiffes

Spezielle Schiffe stehen im Premiumshop bereit. Diese unterscheiden sich von den regulären das sie höhere Reichweite, mehr Laderaum aufweisen oder schneller durch die See fahren.

4.6 Kauf eines Premium-Lasttieres

Spezielle Lasttiere stehen im Premiumshop bereit. Diese weisen eine höhere Tragfähigkeit oder geringe AP-Einbußen auf wie die regulär in Insulae erhältlichen Lasttiere.

4.7 Kauf von Wohnrecht

Wenn ein Spieler seinem Charakter ein Wohnhaus gönnen will jedoch nicht die entsprechende Ehrung durch einen Konvent erhält, kann das Wohnrecht auch gekauft werden. Es wird bei der Anzeige der Wohnung ein kleines Icon dargestellt damit zu erkennen ist woher das Wohnrecht stammt.

4.8 Rassenwechsel eines NPCs

Ein frisch angeworbener NPC kann nachträglich zu einem Angehörigen einer anderer Rasse umgestellt werden.

Dies ist nur möglich wenn der NPC insgesamt zwischen 0 und 1000 Erfahrungspunkte bisher besitzt.

4.9 Rassenwechsel

Hiermit kann die Rasse eines Charakters, auch des Hauptcharakters gewechselt werden. Es stehen als Zielrasse auch Rassen der Kategorie 2, jedoch nicht der Kategorie 3 und höher zur Verfügung und damit auch Rassen welche nicht bei der Charaktererschaffung gewählt werden können.

Dies kann zu jeder Zeit getan werden und hat daher höher gewertet zu werden wie der Rassenwechsel eines NPCs.

Ein hiermit gelegter Charakter erhält für einen Monat einen geringeren Gewinn von Erfahrungspunkten in Höhe von 20%.

Kapitel 5

Anbieterbetrachtung

Unter der aktuellen Betrachtung scheint es nur sinnvoll zu sein hier mehrere externe Bezahlssysteme einzubinden. Zum einen muss bei einem externen System an sich keine Zahlungsverwaltung aufgebaut werden, die Abrechnungen liegen komplett bei Dritten. Insbesondere ein Mahnverfahren ist hierbei nicht zu beachten.

Andererseits sind bei einem externen System von Natur aus höhere Zahlungen notwendig. Dies liegt an den Gebühren welche diese Anbieter verlangen. So ist zum Beispiel eine Zahlung mittels PayPal unter 1.99 EUR nicht zu empfehlen, da hier die Anbietergebühren fast komplett alles verschlingen.

Wochenendschnäppchen wie Artikel fuer 99 Cent sind somit nicht realistisch, abgesehen von Promo-Aktionen um damit auf externen Portalen zu werben.

5.1 PayPal

HINWEIS: Paypal änderte im Jahre 2010 seine Kostenstruktur. Dies ist hier in diesem Dokument noch nicht eingepflegt!

PayPal, ein Ableger von Ebay, wird als der grösste Anbieter von Bezahlssystemen angesehen. Hier sei ein kurzer Überblick gegeben. Nach aktueller Datenlage würde ich PayPal in die engere Auswahl nehmen.

Im Vergleich zu anderen Anbietern verlangt PayPal keine monatlichen Gebühren oder eine Einrichtungsgebühr. Dies macht PayPal gerade für Kunden die nicht mit einem Mindestumsatz rechnen können interessant. Für den Fall das in einem Monat keine Kundenzahlungen anstehen, entstehen für den Betreiber keine Aufwände.

Fuer jede Transaktion aus EU-Ländern sowie Norwegen, Island und Lichtenstein werden 0,35 EUR plus 1,9% der Transaktionshöhe berechnet. Dies lässt PayPal für einen Kunden günstiger darstellen wie ClickandBuy, welche mit 2,9% rechnen. Für Zahlungen ausserhalb des oben genannten Raumes werden 3,9% an Gebühren verlangt. PayPal sieht allerdings auch eine Staffelung vor, bei der die Gebühren umso geringer werden, je höher der Umsatz ist. Die Gebührentabelle ist der PayPal-Webseite entnommen:

Monatlicher Umsatz	EU+	Non-EU
bis 5.000	1,9%	3,9%
5.001 - 25.000	1,7%	3,7%
25.001 - 50.000	1,5%	3,5%
> 50.000	1,2%	3,2%

Es steht in jedem Fall die Pauschale von 0,35 EUR an.

Damit kann dann wie folgt gerechnet werden. Als Basis sind hier nur Zahlungen aus EU-Ländern sowie ein Umsatz unter 5.000 EUR herangezogen worden:

Kundenbetrag	Anteil	Gebühr	Summe	Verbleibend
0,99	0,02	0,35	0,37	0,62
1,99	0,04	0,35	0,39	1,60
2,99	0,06	0,35	0,41	2,58
3,99	0,08	0,35	0,43	3,56
5,99	0,12	0,35	0,47	5,52
9,99	0,19	0,35	0,54	9,45

Was mir nicht möglich war in Erfahrung zu bringen wie hoch die Stornogebühren aussehen.

Es sei aber darauf hingewiesen das es gerade gegen PayPal recht laute Gegenstimmen gibt, da es für Verkäufer unter Umständen sehr unangenehm werden kann wenn nicht alles glatt läuft. Die Bandbreite reicht von eingefrorenen Geldern ueber nur anteilig Ausgezählte Einnahmen. Hier sei dringend angeraten die Bedingungen von PayPal vor einem Abschluss zu lesen und dafür zu sorgen das alles korrekt abläuft. Nach den Berichten welche ich geprüft habe, sind die Konten temporär aufgrund des Geldwäschegesetzes gesperrt worden. Einzelpersonen haben Zahlungen über das für Einzelpersonen festgelegte Limit erhalten und damit die Prüfroutinen von PayPal aktiviert. Wenn das Konto direkt bei Erstellung als Geschäftskonto deklariert wird, sollten solche Schwierigkeiten nicht auftreten.

5.2 ClickandBuy

Neben PayPal ist ClickandBuy ein grosser Anbieter von Bezahlssystemen und wird oft als der zweitgrösste in diesem Geschäft genannt. Die Bezahlung als solches ist für den Kunden schnell und einfach möglich, auch hier ist ein separates Kundenkonto notwendig.

Grundsätzlich verlangt ClickandBuy eine einmalige Anmeldegebühr in Hahe von 19,95 EUR. Dazu kommen dann noch jeden Monat eine Grundgebühr von 19,95 EUR.

Sollte es fuer ClickandBuy nicht möglich sein das Geld von Kunden zu erhalten, zum Beispiel wegen fehlender Kontodeckung, werden für den Betreiber Stornogebühren fällig. Aktuell betragen diese 6 EUR.

Folgende Zahlen beziehen sich jedoch nur auf normale Transaktionen. Clickand-Buy weist daraufhin das diese Zahlen nicht für folgende Bereiche gilt: Erotik, Dating, Music Download, Skillgaming und MMORPG Da Browserspiele und damit Insulae auch unter die letzte Kategorie fallen, können die folgenden Zahlen stark abweichen, sie sind daher nur als Richtwert genannt.

Pro Tranaktion werden 0,35 EUR fällig plus 2,9% der Transaktionshoehe.
Dies sieht tatsächlich dann wie folgt aus:

Kundenbetrag	Anteil	Gebühr	Summe	Verbleibend
0,99	0,03	0,35	0,38	0,61
1,99	0,07	0,35	0,41	1,58
2,99	0,09	0,35	0,44	2,55
3,99	0,12	0,35	0,47	3,52
5,99	0,18	0,35	0,53	5,46
9,99	0,29	0,35	0,64	9,35

Diese unter Verbleibend stehenden Werte sind auch noch nicht steuerlich betrachtet. Nachzulesen in den Bedingungen:

<http://www.clickandbuy.com>

5.3 twofish

Genauere Betrachtung steht noch aus. Nachzulesen unter:

<http://www.twofish.com>

5.4 PlaySpan

Genauere Betrachtung steht noch aus. Nachzulesen unter:

<http://corp.playspan.com>