

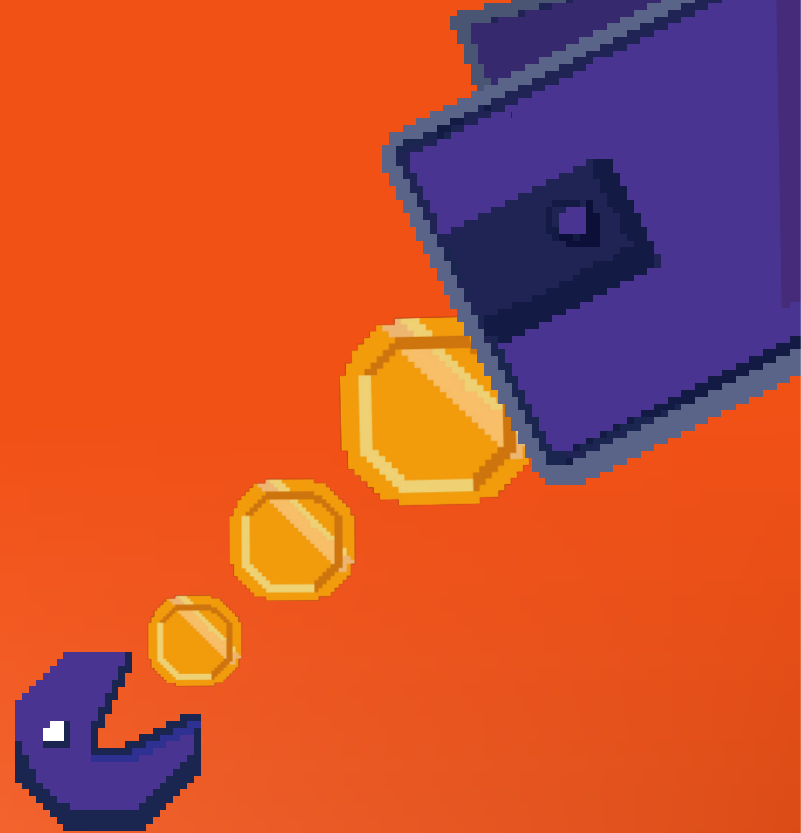
Text:
Jens Fissenewert

Illustration und Layout:
Antonia Neumeier

Konzeption:
Klaus Lutz
Medienfachberater des Bezirks Mittelfranken

Kontakt:
Klaus Lutz
Medienfachberater des Bezirks Mittelfranken

www.medienfachberatung-mfr.de



Computer-Spiele & Geld



Bei vielen neuen Spielen muss man auch nach dem Kaufen vom Spiel noch echtes Geld zahlen. Dafür gibt es viele Möglichkeiten wofür du nochmal Geld zahlen musst. Es gibt bei manchen Spielen auch Sachen zu kaufen, bei denen du nicht weißt was du kaufst. Du musst dir also vor dem Kauf überlegen, wie viel Geld du für das Spiel zahlen willst.

Das kann bei Computer-Spielen zusätzlich Geld kosten:



Free-to-Play

(gesprochen: Friii tu pläi)

Das sind Spiele, die du umsonst spielen kannst. Aber es kann sein, dass du in dem Spiel manche Sachen mit echtem Geld kaufen musst. Zum Beispiel wenn du möchtest, dass deine Spiel-Figur anders aussieht.

In-Game-Käufe

Das sind alle Einkäufe in einem Spiel, die du mit echtem Geld bezahlen musst. Oft kaufst du mit deinem echtem Geld dann Spiel-Geld. Mit dem Spiel-Geld kannst du die Sachen im Spiel dann kaufen. Dafür musst du dann deine Konto-Informationen angeben. Das geht oft ganz schnell.

Überlege dir gut, ob du für das Spiel davon wirklich etwas brauchst und es kaufst. Es gibt zum Beispiel Einkäufe, die egal sind für das Spiel. Zum Beispiel, wenn du für deine Spiel-Figur eine andere Haar-Frisur kaufst. Oder einen anderen Rucksack oder andere Schuhe.

Bei anderen Spielen kannst du mit deinem Einkauf deine Spiel-Figur verbessern. Sie kann dann zum Beispiel schneller rennen oder höher springen. Dann kann es aber sein, dass das Spiel zu leicht wird und schnell langweilig wird. Ohne den Einkauf kann es aber sein, dass das Spiel zu schwer ist.



Loot-Boxes

(gesprochen: Luut bocksess)

Das sind Überraschungs-Pakete. Das bedeutet die Box enthält Gegenstände für das Spiel. Du weißt beim Kauf der Box aber nicht was drinnen ist. Das heißt du weißt beim Kauf nicht ob du die Gegenstände darin brauchen kannst oder nicht.