

Titel: Online Roulettespil

Tema: Internetspil

Projektperiode: P0

Projektgruppe: A303

Deltagere:

Allan Mørk Christensen
Anh Tuan Nguyen Dao
Esben Staunbjerg Pedersen
Kim Jung Nissen
Martin Midtgaard
Peter Heino Bøg

Vejledere:

Morten Kühnrich

Synopsis:

Denne rapport vil omhandle de overvejelser der skal til for at udarbejde et internetkasino indeholdende et roulettespil. Vi vil behandle tekniske problemer såvel som etiske aspekter og økonomiske faktorer.

Oplagstal: 11

Sideantal: 20

Bilagsantal og -art: 0

Afsluttet den 22. september 2005

Rapportens indhold er frit tilgængeligt, men offentliggørelse (med kildeangivelse) må kun ske efter aftale med forfatterne.

Indholdsfortegnelse

Indholdsfortegnelse	2
Indledning.....	3
Problemanalyse.....	4
Valg af spil - Roulette	4
Introduktion af spillereglerne i roulette.....	5
Målgruppe	7
Valg af indhold og sprogbrug	7
Den grafiske layout.....	8
Krav til betalingsmidler	8
Krav til platform eller browser	8
Sikkerhed	9
Betalingsystem	9
Login-system	9
Tilfældighed.....	10
Systemspil.....	11
Chikanerende brugere	11
Backup	11
PR.....	12
Økonomi.....	13
For og imod.....	14
Opstilling af kritikpunkter	14
Vurdering af kritikpunkter	14
Hvordan kan vi imødekomme de opstillede kritikpunkter.....	15
Problembeskrivelse.....	17
Målgruppe	17
Sikkerhed	17
PR.....	18
Økonomi.....	18
Problemafgrænsning.....	19
Konklusion	19
Litteraturliste	20

Indledning

Siden 90'erne er internettet blevet et samfund for sig selv, også kaldet cyberspace. Det er ikke længere kun store firmaer, der ved hvad internettet er. Internet er blevet en fast del i hjemmet ligesom telefon og elektricitet. Med internet kan enhver tilslutte sig resten af verden, forstået på den måde, at personen via internettet kan se websider fra andre lande uden, at vedkommende så meget som behøver at forlade sit skrivebord. På denne måde åbner der sig en ny dimension til et virtuelt univers fra personens skærm

Internettet har en stor målgruppe. Nogen søger oplysninger, andre ser film eller spiller spil. Sidstnævnte er interessant i vores sammenhæng, nemlig spil.

Det er i dag ikke nok at sidde alene hjemme og spille spil mod computeren. Folk vil spille mod rigtige mennesker og få en oplevelse af socialt samvær. Online spil er blevet meget udbredt, og spillebrancherne udnytter også denne udvikling. Mennesker vil i dag have muligheden for at spille hjemmefra, så de f.eks. ikke behøver at høre brok fra modstanderen eller skal være iklædt fint tøj for at komme ind på virkelige kasinoer. Nu kan man sidde hjemme i undertøj og spille kasinospil, hvis man skulle have lyst til det.

Vi vil her, ligesom spillebranchen, også *udnytte* menneskers lyst til spil og spænding, og lave et online kasinospil. Vores mål er at undersøge, hvad der skal til for at lave et online kasino.

Ud fra vores erfaringer med kasinospil på internettet vil vi beskrive, hvilke krav der er for at realisere et kasino.

Problemanalyse

Valg af spil - Roulette

Efter en brainstorm fandt vi ud af, at vi ville lave en kasinoside. Det næste problem var, om vi skulle lave alle spil, som man finder i det virkelige kasino eller, om vi bare skulle fokusere på et spil. Vores grundidé går ud på at lade spillere, der spiller for rigtige penge, spille sammen med gæstebrugere som spiller med fiktive penge. Det skal samtidig være socialt, dvs. at der skal være mulighed for at brugerne kan snakke med hinanden, mens de spiller.

I pokerspil spiller spillere mod hinanden og vil derfor skabe et problem med hensyn til indsatsen. Dette kan ikke lade sig gøre for så ville en gæstebruger kunne tabe fiktive penge til en registreret bruger som så kunne få dem betalt ud i rigtige penge. Det kunne let blive en meget dårlig forretning for dem der driver siden. Der vil være spillere, der hurtig opdager fidusen ved at have en registreret bruger og en gæstebruger. Gæstebrugeren vil tabe med vilje, så den registrerede bruger kan tjene penge på den måde.

Da der er flere spil at vælge imellem, har vi ud fra vores grundidé bestemt os for et enkelt spil. Vi overvejede at vælge pokerspil, da dette spil er i øjeblikket et af de mest spillede spil både på kasino og uden for, men dette spil opfylder ikke vores egentlig grundidé.

Et andet kendt spil er blackjack. Her spiller spillere mod dealeren, og vi kan derfor indføre vores grundidé, hvor registrerede brugere og gæstebrugere spiller ved samme bord. Her kommer vores næste kritik ind. Spillet skal være et socialt spil, hvor det er muligt for spillere at chatte med hinanden under spillet. I blackjack går spillet meget hurtigt, derfor ender vi med at vælge roulette.

I roulette er det muligt at lade brugere der spiller om rigtige penge spille sammen med brugere der spiller om fiktive penge på en gæstebruger. For her er der ingen mulighed for at vinde andre brugers penge, da man kun spiller mod kasinoet.

På vores rouletteside skal der kunne spilles både med fiktive penge og med rigtige penge. Vi vil dog lægge den begrænsning, at der kun kan spilles om fiktive penge som gæstebruger. På samme måde kan der kun spilles om rigtige penge, hvis der spilles som registreret bruger. Dette vil gøre, at der ikke kun spilles om fiktive penge, for så ville vores kasino ikke kunne løbe rundt. Den registrerede bruger har en række fordele i forhold til gæstebrugeren, som f.eks. eget brugernavn. Disse fordele skal lokke brugerne til at registrere sig, og derved spille om rigtige penge.

Vores side skal også indeholde flere spilleborde for at give plads til flere spillere. Men også fordi flere borde giver folk lov til at spille ved borde, hvor der kun spiller registrerede brugere. Derudover kunne der være andre borde forbeholdt forskellige nationer, og evt. kunne der være en mulighed for at oprette sit eget bord med kodeord så man kunne spille med sine venner. Denne funktion ville selvfølgelig kun være tilgængelig for registrerede brugere.

Konceptet i vores spil er som i virkeligheden, hvor der kan være flere ved hvert bord. Her skal man kunne snakke med hinanden og se hvad de andre satser på. Vi adskiller os fra virkeligheden ved at lade to type spillere spille ved samme bord. Som på visse andre spillesider, giver vi også den registrerede bruger muligheden for at være i et *rum* kun for registrerede brugere, så de helt kan undgå gæstebrugerne.

Til forskel fra standart kasinosider, har vi valgt at lade vores registreringsproces være delt op i to dele. Den ene er for brugere, som gerne vil prøve spillet, den anden er for brugere, der gerne vil spille for rigtige penge. Som bekendt, vil brugere ofte meget hurtigt i gang med spillet, derfor kræver gæstebrugeren kun et hurtigt loginsystem, mens de betalende spillere skal igennem en længere proces. Dette er af sikkerhedsmæssige grunde og er uundgåeligt.

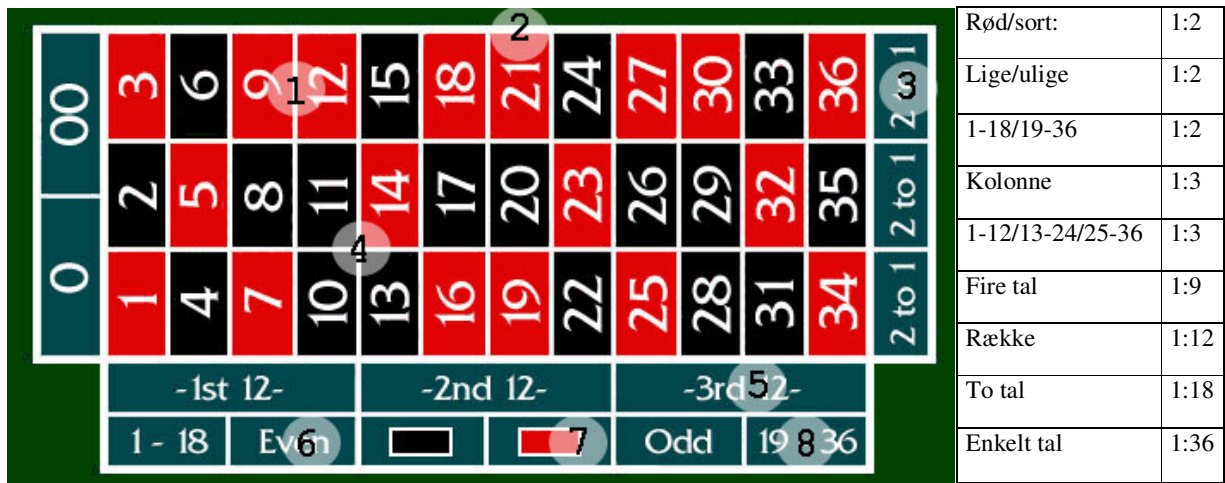
Spillere som spiller med rigtige penge skal satse rigtige penge. Pengene fra deres bankkonto til en spillekonto, som bliver oprettet i forbindelse med registreringen.

Introduktion af spillereglerne i roulette

Roulette er et af verdens mest kendte kasinospil. Der findes to udgaver af roulettehjul, en amerikansk og en fransk version. Forskellen mellem disse to hjul er, at der er et felt med 0 i den franske version, mens der både er et felt med 0 og et felt med 00 i den amerikanske. Ellers består hjulet af 36 felter med tallene fra 1-36 som skiftevis har farverne rød og sort, mens 0 og 00 er grønne.

Reglerne i roulette handler mest om hvad man får fra de forskellige satsninger. Udover reglerne for satsning er der blot en regel der siger at alle skal have gjort deres satsninger inden croupieren siger ”no more bets”. Croupieren er den person, der står og drejer hjulet og smider kuglen. Det tal som kuglen lander på udløser så en gevinst for dem der har satset på tallet eller farven, og resten af spillerne mister deres penge. Hvis kuglen lander på 0 eller 00, så taber alle deres penge, medmindre de har satset på netop et af disse tal. Ved alle andre tal fra 1-36, har spillerne mulighed for at satse på grupper af tal – f.eks. lige/ulige, røde/sorte, rækker osv.. Det er derfor, at kasinoet altid har den største chance for at vinde.

Når man satser i roulette, ligger man sine jetoner på en bestemt position på pladen (se nedenfor). Her er en skitse over forskellige muligheder for satsninger.



(billedet er taget fra [http://www.howtogamble.net/images/roulette%20table%20\(2\).gif](http://www.howtogamble.net/images/roulette%20table%20(2).gif), der er tilføjet jetoner)

- Jeton 1: Her satses på 9 og 12, dette giver odds 1:18.(2:36)
- Jeton 2: Her satses på rækken med tallene 19, 20 og 21. Denne satsning giver odds 1:12.(3:36)
- Jeton 3: Her satses på 3. kolonne, dette giver odds 1:3.(12:36)
- Jeton 4: Her satses på de 4 tal: 10, 11, 13 og 14. dette giver odds 1:9.(4:36)
- Jeton 5: Her satses på tallene fra 25-36, dette giver odds 1:3.(12:36)
- Jeton 6: Her satses på alle lige tal, dog ikke 0 og 00. Det giver odds 1:2.(18:36)
- Jeton 7: Her satses på "rød", hvilket giver odds 1:2.(18:36)
- Jeton 8: Her satses på tallene fra 19-36, hvilket giver odds 1:2.(18:36)

Der er dog et loft på, hvor meget man må satse ad gangen. Dette loft må heller ikke overskrides hvis man er flere spillere på det samme felt. Dvs. at hvis loftet er på 2000, og der er en, spiller der har satset 1500 på nummer 7, så må en anden spiller ikke satse mere end 500 på nummer 7. Foruden loftet er der også en bund, altså et minimum for hvor meget man skal spille for. Minimum er dog samlet for alle de felter man byder på. Dvs. at hvis der er et minimum på 10, så kan spilleren satse 5 på rød og 5 på nummer 17.

Målgruppe

Valg af indhold og sprogbrug

Når en hjemmeside konstrueres, henvender den sig ofte til en bestemt målgruppe. Her er der flere faktorer, som spiller ind. Blandt andet det grafiske layout, sproget og hvor kompatibel siden er m.h.t. browsere og operativsystemer. Selvfølgelig har selve indholdet også en stor betydning, hvis ikke den største. Men hvis man kan få voksne personer til at besøge en side, der handler om barbie udelukkende på grund af designet, så må det siges at være en succes.

Nogle hjemmesider har et meget bredt indhold. For eksempel er indholdet på TV2 og DR's hjemmesider meget bredt, da de indeholder mange forskellige nyheder. Begge sider design er også meget rene og stilfulde for at tilfredsstille så mange besøgende som muligt. Begge sider har også et mere eller mindre nøgternt sprogbrug. Selvom der er en forklaring, hvis der bliver brugt et meget teknisk ord, så er det ikke 100% rettet mod alle. Det er ikke meningen at børn skal besøge de store nyhedssektioner. Der er lavet specielle sektioner til dem, hvor både design og sprogbrug er anderledes og henvender sig mere til det yngre publikum.

Andre hjemmesider har et mere eller mindre smalt indhold. Her kan nævnes sider som Eksperten.dk eller Udvikleren.dk, som primært henvender sig til udviklere og den mere computerorienterede del af befolkningen. Sprogbruget på begge sider er også mere tekniske og kan oftere indeholde slangord, som kun en mindre del forstår. Det er også helt i orden i disse situationer, for hvis man besøger disse sider, vil man højst sandsynligt være blandt dem der forstår de kringledede ord.

Sproget på ens side er en måde at angive sin målgruppe på. Hvis der laves en side på svensk, tiltrækker man en masse svenskere, mens det er de færreste fra Argentina der besøger den. Det kan oftest ses på hjemmesidens adresse, hvilke nationaliteter siden henvender sig til. Der er meget stor forskel på om den slutter på f.eks. ".dk" eller ".com". Der er meget større chance for at hele verden vil besøge en side hvis den slutter på ".com" og som minimum har engelsk sprog. Men muligheden for, at der kan vælges mellem flere forskellige sprog, vil tiltrække endnu flere brugere og gøre dem mere tilpas. Der er ikke noget bedre end at besøge en stor international side og så få det hele på sit eget sprog.

Den grafiske layout

Designet af hjemmesiden, altså det grafiske layout, har en stor indvirkning på hvem der har lyst til at besøge ens hjemmeside og komme tilbage til den. I de fleste tilfælde vil et lyserødt design skræmme det mandlige køn væk, mens mindre piger vil strømme til. Designet skal altså passe til indholdet af siden og den målgruppe, som sidens indehaver ønsker skal besøge den. En måde at tiltrække flere brugere på, uden at skulle vælge et alt for generelt design, er ved at give brugeren mulighed for selv at vælge, hvordan siden skal se ud. Der kan f.eks. vælges mellem plysbjørne, racerbiler, regnskove og "street respect". Noget så simpelt som at kunne vælge mellem rød, gul, grøn eller blå design virker meget tiltrækkende på mange besøgende. En sidste vigtig ting, der bør nævnes omkring designet, er, at det selvfølgelig ikke skal være grimt og forvirrende. Hvis en side er meget ustruktureret og har nogle farver som ikke passer sammen, kan det meget nemt skræmme selv den mest inkarnerede fan væk.

Krav til betalingsmidler

For den betalende bruger er det vigtigt, at der kan betales med de kreditkort brugeren nu har, således at brugeren ikke skal til at finde en ven som måske har det eneste kort der kan anvendes. Muligheden for betaling med flere kreditkort er altså vigtig. Hvis siden skal være tilgængelig i udlandet, er det også vigtigt, at der kan betales med udenlandske kreditkort som VISA og ikke kun med Dankort. Det er også vigtigt, at en betaling går nemt og smertefrit og med en samtidig sikkerhedsfølelse. Derfor vil et meget spraglet design i denne fase måske virke en smule skræmmende på nogen brugere, og det vil måske bedre her at lave et meget stilfuldt design.

Krav til platform eller browser

Ved konstruktionen af en hjemmeside er det vigtigt, at man tester om den nu også virker som den skal i de mest benyttede browsere. Det kan selvfølgelig være svært at teste alle browsere, da der efterhånden findes mange forskellige, men dem man dog bør teste sin side med er de to mest brugte browsere: Internet Explorer og Firefox, men også andre browsere som f.eks. Opera og de mest brugte linux-baserede browsere ville være en god idé, medmindre man altså laver en side som så afgjort ikke vil tiltrække "nørder". De førnævnte browsere har alle hver deres svagheder når det kommer til HTML og CSS koder. Nogen flere end andre. Så selvom siden holder sig til de officielle W3C standarder, er det ikke helt sikker at den nu også ser ud som den skal i alle browserne. Hvis en side f.eks. ikke vises helt korrekt i en browser, er der større chance for at besøgende som bruger denne browser ikke vil fortsætte med at besøge din side.

Sikkerhed

Sikkerhed er en vigtig ting for alle internetsider, der har et stort publikum. Det, at en side har mange besøgende, øger bl.a. risikoen for hacker-angreb mod serveren, hvilket helst skal undgås. En side der angribes kan miste troværdighed, specielt hvis brugerne har penge involveret på siden, fordi de så ikke kan være sikre på, om deres penge er i sikkerhed. Yderligere kan for meget nedetid også være generende for brugeren. Nedetid betyder den tid, hvor brugerne ikke kan benytte siden, hvilket bl.a. kan ske ved et hackerangreb. På en side som vores, er der flere ting, der skal tages højde for at sikkerheden er i orden.

Betalingsystem

Brugerne skal have mulighed for at spille om rigtige penge, så de skal kunne overføre penge på en sikker måde. En af de mest udbredte betalingsmetoder på nettet er med betalingskort som Dankort, Visa osv. Vores kasinoside skal ikke kun benyttes af danskere, så det er vigtigt, at der også kan betales med internationale kort som Visa og Mastercard. Grundlæggende har vi to forskellige muligheder for at give brugerne mulighed for sådanne pengeoverførsler på vores side. Enten skal der betales en månedlig afgift for at en anden virksomhed stiller deres betalingssystem til rådighed for os, eller også skal vi selv oprette et betalingssystem, og derfor selv investere i de påkrævede certifikater og godkendelser. At lave vores eget betalingssystem kan være et stort projekt i første omgang, da der naturligvis er store sikkerhedskrav.

Login-system

Da der på siden vil være brugere der har oprettet en konto og indbetalt penge, der bliver tilknyttet personens konto, så er det meget vigtigt, at login-systemet er sikkert. Hvis brugerens login-oplysninger ikke bliver krypteret mellem brugerens browser og vores server, så vil de kunne blive opsnappet undervejs gennem netværket og læses. Hvis kommunikationen derimod bliver krypteret stærkt nok, så vil det gøre oplysningerne stort set ulæselige. En standard der er oprettet til dette formål er SSL (Secure Socket Layer). Størstedelen af alle browsere understøtter SSL, hvilket gør at brugerne ikke får problemer selvom kommunikationen mellem browseren og serveren er krypteret. Dette kræver et såkaldt SSL-certifikat, der f.eks. kan erhverves hos TDC, som tidligere nævnt. Risikoen for, at f.eks. en spambot vil besøge en sådan side, vil være til stede. En spambot er et ondsindet program der logger ind i andres systemer og chikanerer. En måde at forhindre uønskede besøg af disse, kunne f.eks. være at kræve at en valideringskode indtastes, når en gæstebrowser vil logge ind, eller når en konto oprettes. En valideringskode kan fungere ved, at brugeren får vist en

kode i f.eks. billedform, hvor selve koden står således, at det ville være yderst besværligt for en maskine at tyde koden, men stadig nemt for et menneske. Brugeren skal så indtaste koden i et felt. Brugeren bliver kun lukket ind, hvis koden stemmer overens med den, der ses i billedform.



Eksempel på valideringskode – fra hotmail.com

Tilfældighed

Udfaldet i et spil som roulette beror udelukkende på tilfældighed. Derfor er det uhyre vigtigt, at vores system er i stand til at lade roulettespillets udfald blive indeterministisk. Hvis der var den mindste mulighed for at forudsige resultatet, så ville roulettespillet ikke være rentabelt. I den fysiske verden er det på sin vis nemt nok at lade udfaldet være tilfældigt, da der spiller ufatteligt mange faktorer ind for hvor kuglen endeligt ligger sig i roulette hjulet. Kuglens starthastighed, vinkel, rotationsretning, rotationshastighed osv. Hvis den samme tilfældighed skal opnås på en computer, så kan det godt blive mere problematisk.

En computer udfører pr. definition kun de instruktioner den for besked på. En instruktion som $2+2$, ved processoren bliver 4, men hvis man beder den returnere et tilfældigt tal, så er det umiddelbart ikke bare en beregning den kan lave. Gennem computerens relative korte levetid er der forsøgt oprettet mange forskellige rutiner til netop dette formål: At fremstille ”tilfældige” tal. Indtil videre kan en computers processor stadigvæk ikke fremstille helt tilfældige tal, men kun såkaldte pseudotilfældige tal. Det vil sige ikke rigtige tilfældige tal – et tal, der er beregnet via en deterministisk algoritme. Den simpleste måde at lave pseudotilfældige tal på, er at have en meget lang liste over rigtige tilfældige tal, og så bruge dem en efter en, i en løkke. En nemmere måde, med samme resultat ville være at tage alle tallene i et bestemt interval i rækkefølge. Ved hjælp af matematiske beregninger bestemmes en række tal. Af tallet udplukkes nogle decimaler, der returneres som det tilfældige tal. Den store ulempe ved denne metode er desværre, at de tilfældige tal vil komme i en forudsigelig rækkefølge, som ville kunne blive opdaget og udnyttet. En forbedring til metoden ville derfor f.eks. være at inddrage andre elementer, som bl.a. systemets klokkeslæt eller lignende i den matematiske beregning.

Som det ser ud nu, så kræves der input fra ekstern hardware, før at en computer kan generere ægte tilfældige tal, selvom pseudotilfældige tal kan virke indeterministiske. Input fra ekstern hardware kunne f.eks. være geigertæller, vindmåler eller andre enheder der måler tilfældige naturfænomener.

Systemspil

Selvom vores roulette bliver nok så tilfældigt, så vil muligheden for systemspil stadig være der. Systemspil går ud på, at en spiller bliver ved med at satse, indtil han vinder - hvor han så ved hvert sats fordobler sin indsats for at være sikker på at få en stor gevinst i sidste ende. F.eks. kunne det se således ud: Satser 1.000 og taber. Satser 2.000 og taber. Satser 4.000 og vinder 8.000, men har kun brugt 7.000. For at sætte en stopper for den type *snyd*, kan der sættes et øvre loft for satserne på f.eks. 2.000. Det forhindrer dog ikke systemspilleren i at gøre samme nummer med mindre satser, mwn giver dog meget mindre gevinst i sidste ende. Endnu en forbedring på dette punkt ville være at sætte en nedre grænse for hvad der må satses.

Chikanerende brugere

Hvis der inde i systemet opdages brugere, der chikanerer andre brugere, snyder eller på anden måde bryder reglerne, så skal der være mulighed for at sortliste en sådan person. Er der tale om en bruger med en konto, så kan kontoen blive lukket, men er der kun tale om en gæstebryder, så skal der f.eks. et IP-ban til. Et IP-ban vil sige at en brugers IP kommer på en liste over IP'er der ikke længere kan få adgang til vores system. Ulempen ved et IP-ban er, at mange brugere har dynamisk IP-adresse, hvilket vil sige at de får en ny IP-adresse hver gang de kobler op til internettet.

Når brugerne har mulighed for at chatte med hinanden ved roulette bordene, vil der være risiko for at folk ødelægger chatten ved at skrive meningsløse beskeder hurtigt efter hinanden, ellers skrive forbudte ord. For at holde styr på folks opførsel, så kan chatten og andre aktiviteter i systemet logføres, således at en administrator senere har beviser, hvis det bliver nødvendigt. Yderligere kan det være en god idé at integrere et filter i chatten, der gør at visse forbudte ord slet ikke kan skrives.

Backup

At tage backup ofte er en nødvendighed, hvis man driver en stor side med mange brugere – specielt når de har penge involveret. Hvis bruger-databasen gik tabt, så der ikke længere kunne ses hvor mange penge hver enkelt bruger har stående på deres konto, ville det være en katastrofe for en spilleside som denne.

PR (Public Relations)

Der bliver ved med at dukke nye spillesider op på internettet, da disse bliver mere og mere populære. Mange af disse spillesider tilbyder gratis spil, men flere sider er begyndt at tilbyde spil om penge.

Det er ikke længere kun kasinospil, der er mulighed for at spille om penge. Der bliver også mulighed for at vinde penge i andre spil.

Hvis man ikke vil spille de gratis spil, skal man normalt oprettes som bruger på siden. Dette er en nødvendig sikkerhedsforanstaltning, da private oplysninger er centrale, hvis man skal spille om penge på internettet.

Opdeling af betalende brugere og gæstebrugere er meget udbredt, derfor bliver det et større problem at blande dem, hvis man bruger en gæstebruger-funktion. Denne opdeling bliver kun en mulighed i spil, hvor brugerne ikke spiller imod hinanden, men spiller imod kasinoet.

Ved at have gæstebrugere, er der mulighed for gratis PR. Da en gæstebruger kan prøve nogle af spillene og få en forsmag på, hvordan det er at være betalende bruger. Hvis en gæstebruger synes om siden, kan vedkommende oprette sig som betalende bruger. Der vil dog være visse ulemper ved en gæstebruger, hvor reklamer er en del af siden eller en popup viser sig, hvis der sker noget bestemt under et spil.

Man kan også gøre det mere attraktivt at blive en betalende bruger, da der kan være visse fordele og goder. En betalende bruger kan f.eks. få lidt ekstra penge at spille for, hvis personen skaffer flere medlemmer til siden, derved får spillesiden også en form for PR. Det er ofte ikke nok med PR fra brugere. Det kan være nødvendigt at investere i reklamer f.eks. internetbannere eller tv-reklamer, som bliver brugt meget af andre kasinosider.

Økonomi

Før der overhovedet kan stables en spilleside på benene, som hovedsageligt er beregnet til betalende brugere, så skal der også en økonomi til. Der skal først og fremmest en startkapital til for, at man kan komme i gang med spillesiden og betale de nødvendige udgifter til udvikling, licenser til betalingservice, server omkostninger osv. Udover dette, skal der laves et budget, så man ved, hvor meget der er at gøre godt med til f.eks. reklamer og til at holde siden kørende.

For at holde siden kørende, skal der minimum være en indtægt, der er lige så stor som udgifterne, da man ikke kan køre for længe med underskud på budgettet. Da indtægterne hovedsageligt kommer fra brugerne, nytter det ikke noget, at alle er gæstbrugere. Det er derfor vitalt for en spilleside, at betalende brugere hurtigt bliver oprettet, og at flere kommer til ved hjælp af reklamer og PR fra de allerede oprettede brugere.

Men selvom det ikke kun er betalende brugere som bruger spillesiden, kan man få en lille indtægt med de reklamer, som viser sig ved gæstbrugeren. Derved kan siden måske få dækket f.eks. omkostningerne for et domæne eller en server.

En af de største omkostninger, ved at have en side kørende, er betalingssystemet.

Der findes flere udbydere af betalingssystemer, hvor man for en månedlig afgift kan få lov til at benytte deres system til pengeoverførsler. Kendte udbydere af sådanne systemer er f.eks. InterPay, som tager 149 DKK pr. måned for en pakke der inkluderer Dankort, Visakort og Euro/Mastercard, ved siden af skal der så betales 1.000 DKK årligt for abonnement hos PBS – altså ca. 232 DKK pr. måned. Af andre betalingssystemer kan nævnes DIBS.dk, FreePay.dk og DanDomain.dk. Som en alternativ løsning kunne vi også godt selv lave et betalings-system til vores kasinoside, men det kræver, at vi får et SSL certifikat, og at vores system skulle godkendes af PBS International. Et 2-årigt SSL-certifikat fra TDC koster 4.500 DKK, og tillader at SSL-softwaren bliver installeret på flere servere. Et årsabonnement for at være tilmeldt hos PBS International koster 1.000 DKK for internationale kort (MasterCard, Visa, Visa Electron eller JCB) og endnu 1.000 DKK for danske kort (Dankort, Visa/Dankort), hvilket vil sige ca. 354 DKK pr. måned. Ulempen ved denne løsning er, at det samlet vil kræve et oprettelsesgebyr på over 30.000 DKK. Oveni i de nævnte priser vil der, uanset hvilken løsning vi vælger, komme transaktionsafgifter på 0,1-1,25% af transaktionsbeløbet afhængigt af korttypen.

For og imod

Online kasinospil er blevet populære. Især inden for de seneste år er der set en stigende vækst af udbydere af online kasinoer med forskellige udbud af spil som f.eks. roulette, spilleautomater, pokerspil mm.

I dette afsnit vil vi se på etik og moral i forbindelse med sådanne spillesteder og vurdere, om sådan en virksomhed kan retfærdiggøres ud fra et etisk perspektiv.

Opstilling af kritikpunkter

Vi har et moralsk ansvar for, at spillerne på vores kasino ikke bliver ført ud i menneskelig tragedie og økonomisk ruin ved at være aktive i vores udbud af spil. Vi vil nu opstille nogle af de punkter, som kan føre til ovennævnte ting.

For
Styrkelse af økonomi for kasinoejer
Mulighed for lettjente penge
Spilleglæde
Underholdning

Imod
Lettilgængeligt spil
Mulighed for hurtigt tabte penge
Afhængighed af spil (ludomani)
Ingen fysisk vurdering af spillere

Vurdering af kritikpunkter

Vi vil begynde med de punkter der er opstillet under ”for”. Der skal ikke herske tvivl om, at det at drive et kasino er en forretning. Det handler simpelthen om at tjene penge. Det er vigtigt at oplyse vore brugere om dette faktum for at skabe gennemskelighed og et tillidsforhold. Vi er nødt til at være ærlige og åbne om dette emne. Vore brugere har mulighed for at vinde penge, men dette er kun en potentiel mulighed. Vi er derfor nødt til at oplyse om, at der også kan være en risiko for hurtigt tab af penge.

For at en kasinovirksomhed kan tjene penge, må den have et spil, hvor sandsynligheden for at vinde penge er i kasinoets favør (se afsnit om spil). Vi skal oplyse vore brugere om denne sandsynlighed, for at vise åbenhed, og sikre en fair behandling af vore brugere.

Hvis vi bevæger os over i modsatte kolonne af tabellen og ser på punkterne under ”imod”, har vi stående som første punkt: ”Lettilgængeligt spil”. Dette punkt kan være både for og imod. Det handler om, hvorvidt brugerne kan styre deres spillelyst. Det er vores vurdering, at dette punkt ikke er af den store betydning – dog skal det alligevel tages seriøst. Foretages der en hurtig søgning på

internettet med ordene "online kasino", ses det klart, at der i forvejen er et stort udbud af online spillesteder. Derfor mener vi, at vi ikke alene er ansvarlige for den rige mulighed for at spille online. Vi har allerede diskuteret risikoen for hurtigt tabte penge, som i høj grad har en sammenhæng med punktet "mulighed for lettjente penge". Dog skal det dog understreges, at chancen for at vinde penge er lavere end risikoen for at tabe penge. Det afhænger af de opstillede spilleregler. Det kritikpunkt, vi bør lægge meget vægt på er: "Afhængighed af spil (ludomani)". Ved at udbyde mulighed for hasardspil kan det ikke undgås, at nogle mennesker vil blive grebet af spillet i så høj grad, at det kan medføre en afhængighed af spillet. Da vinderchancerne er i kasinoets favør vil dette føre til et økonomisk tab for disse mennesker. I næste afsnit vil vi se på, hvordan vi kan tage hensyn til dette og muligvis forhindre dette i at ske. Vi har et moralsk ansvar over for brugerne af vores kasino, derfor bliver vi nødt til at tage dette hensyn.

Et andet punkt, vi vil kigge nærmere på, er, hvordan vi kan vurdere vore brugere. Her tænker vi på, hvordan vi kan sikre os, at mindreårige ikke benytter vores tilbud. Der er ingen fysisk "dørmand" til at forhindre unge i at benytte vores spil. Vi må på en eller anden måde skabe en virtuel "dørmand", så vi kan sikre os, at vore brugere møder de krav vi opstiller. Vi vil se nærmere på dette i næste afsnit.

Hvordan kan vi imødekomme de opstillede kritikpunkter

Vi vil nu se på, hvordan vi kan imødekomme nogle af de opstillede kritikpunkter. Vi skal se på, hvordan vi rent teknisk kan programmere et roulettespil, hvor der bliver taget hensyn til de ting, vi har diskuteret i de ovenstående afsnit.

De interessante punkter vil blive: "Afhængighed af spil (ludomani)" og "Ingen fysisk vurdering af spillere".

Vi kan begynde med at se på, hvordan vi kan begrænse tabet af penge. Vi kan give spilleren mulighed for at fastsætte et loft over, hvor mange penge der må spilles for ad gangen. Vi kan forestille os en personlig brugerprofil, der giver mulighed for indtastning af et vilkårligt beløb i et felt. Vi skal derefter opbygge vores program således, at der bliver holdt øje med, om dette beløb ikke overstiges. På denne måde kan brugeren sikre sig imod impulsivt at satse flere penge, end brugeren rent faktisk har givet sig selv tilladelse til. Med andre ord laver vi en sikring for, at brugeren ikke mister kontrollen over sine egne handlinger i sin iver for at vinde penge.

Hvis vi skal sikre os yderligere, kan vi også bruge andre tiltag for at forhindre afhængighed af spillet. Hvis en bruger bliver så bidt af spillet, at brugeren sidder i et langt tidsrum og spiller, skal vi

gøre brugeren opmærksom på dette. Hvis vi igen forestiller os en brugerprofil, hvor der kan indtastes et maksimum for spilletid, kan vi igen lave vores program således, at brugeren bliver afbrudt i sit spil, når dette tidsrum er opbrugt. Ydermere kan vi gøre brugeren opmærksom på, hvor langt tid der er brugt på vores spil. Eksempelvis kunne man hver halve time give spilleren mulighed for at afbryde sit spil.

Et tiltag vi ydermere kunne overveje er, at logføre samtlige handlinger brugeren foretager sig. På den måde vil det kunne lade sig gøre at vise brugeren en statistik over, hvordan det er gået i spillet. Denne statistik kunne benyttes til at forebygge ludomani, således brugeren bliver klar over en eventuel afhængighed i opløbet. Denne statistik kunne også bruges, således der kun vises, hvor meget den enkelte spiller har tjent. Dette ville gavne vores egen forretning.

Det sidste kritikpunkt vi har opstillet er: "Ingen fysisk vurdering af spillere".

I dette punkt tænker vi især på, at mindreårige spillere vil kunne benytte vores spil. Der vil selvfølgelig automatisk ligge en begrænsning i vores betalingsystem, da brugeren skal have et kreditkort for at kunne benytte vores kasino. Vi bliver dog nødt til også at få brugeren til at acceptere en erklæring, hvori det skal fremgå tydeligt, at brugeren er fyldt 18 år.

Problembeskrivelse

Det vigtigste for vores valg i sorteringsprocessen var vores grundidé. Som beskrevet tidligere var det, at man kan spille gæstebrugere sammen med registrerede brugere. Der skal også være en chat funktion, så spillerne kan snakke sammen.

For at kunne følge denne grundidé, bliver vi derfor nødt til at lave fælles borde, så man ikke har hvert sit bord. Ved at gøre dette, giver vi mulighed for chat og en større social følelse, som der er mange der spiller roulette for. Men når vi bruger fælles borde, kan der være nogen der ikke vil spille sammen med gæstebrugere eller gerne vil spille sammen med deres venner. Så derfor skal der være mulighed for at oprette nye private borde. Der skal samtidigt være nogle faste rum, fx nogle kun for gæster og andre kun for registrerede brugere.

Der bliver nok ikke mulighed for at vælge mellem fransk og amerikansk roulette, da vi skal have mulighed for at tjene lidt ekstra penge. Derfor har vi valgt at bruge amerikanske borde. Det kunne selvfølgelig være en mulighed senere hvis kasinosiden kom til at give et stort overskud. Det bliver helt sikkert også nødvendigt at oplyse regler for hvor meget og hvor lidt, man må spille for. Grunden hertil er for at undgå systemspil, som er nævnt tidligere.

Målgruppe

Der er et meget stort formål med at ramme den rigtige og største målgruppe, når man laver en kasinoside - at brugeren lægger penge i kasinoets kasse. Hvis ikke siden virker troværdig og sikker, er det de færreste der ønsker at bruge penge over nettet. E-handels sider har samme problem. Hvis ikke deres side virker troværdig og sikker ønsker brugerne ikke at købe deres vare.

En kasinoside skal samtidig have et indbydende design, som kan gøre det sjovt at sidde og spille roulette. Hvis designet er utroligt kedeligt, så bliver det som oftest også kedeligt at spille.

Sikkerhed

Hvad angår betalingssystemer, så vil det i første omgang være en god idé at betale for et eksternt betalingssystem. Det giver ingen direkte indflydelse for brugerne, da mange færdige betalingssystemer giver mulighed for total integration på vores side. På den måde har vi mulighed for først at se, hvor populært vores system vil blive, inden vi evt. binder os for alt for mange penge. Yderligere er vi også sikre på, at pengeoverførslerne bliver behandlet forsvarligt gennem et gennemtestet system.

Login-systemet skal være baseret på en sikker SSL-linje, således at brugernes konti er sikre. Valideringskode skal kun bruges når en konto oprettes, eller når en gæstebryger vil ind og spille på vores side.

Som nævnt, er det essentielt for vores kasino side, at vores system kan generere tilfældige tal. Derfor vil vi kombinere mange faktorer, inkl. hardware, i algoritmen der skal danne de tilfældige tal. På den måde kan vi være sikre på at udfaldet bliver indeterministisk.

Systemspil kan umiddelbart ikke forhindres, da det bare er en smart, men lovlig, måde at spille spillet på. Dog kan der sættes begrænsninger på det med øvre og nedre grænser. Hvor disse grænser skal være, skal være forskelligt fra bord til bord, således at brugerne selv kan bestemme hvilke beløb de vil spille med.

For at begrænse udbredelsen af de chikanerede brugere, skal vi både lave filtre i chatten, samt have administratorer der kan sørge for at smide folk ud af systemet, eller sortliste dem. Det er bl.a. som bevis materiale mod chikanerende brugere, at logføring også skal indføres.

Backup er som nævnt vigtigt for et system som vores, så systemet skal laves således, at der er mulighed for at lave backup af vigtigt data minimum en gang om dagen. Det skal være automatisk, f.eks. via en båndstation.

PR

På vores spilleside skal gæstebrygeren have bannerreklamer på siden, mens de spiller. Disse reklamer er der, fordi brugeren kun er en gæst, og derfor ikke har mulighed for, at fjerne dem.

Til gengæld, så skal de betalende brugere have muligheden for at fjerne dem, da de betaler for at spille, og derfor også skal have fordele og flere indstillingsmuligheder end gæstebrygeren.

De betalende brugere får muligheden for at få ekstra penge eller points ved at skaffe flere betalende brugere til siden. Brugeren, der skaffede den nye spiller, får derefter sin bonus, f.eks. 100 DKK ekstra at spille for eller 10 bonuspoint, som kan bruges på et eller andet.

Økonomi

Et betalingsservicesystem er en meget vigtig del af vores side, da pengene fra de betalende brugere skal overføres via f.eks. kreditkort.

Vi har valgt at bruge et af de eksisterende betalingssystemer, da det er tidskrævende og meget ressourcekrævende at bygge et nyt system fra bunden.

Med et eksternt betalingssystem, har vi den mulighed med at opsig det, hvis dette bliver nødvendigt.

Problemafgrænsning

I dette projekt vil vi ikke konstruere produktet. Det vil tage for meget tid at gøre, så det er valgt fra, da det heller ikke er et krav ved P0-projektet. Hvis vi skulle lave produktet er der dog flere punkter, som vi ville have fravalgt. Blandt andet vil vi bruge det amerikanske roulette og ikke den franske version. Grunden til dette er, at hvis vi giver brugeren mulighed for at vælge mellem disse to, giver det ingen mening hvis de vælger det amerikanske, da der er mindre chance for at vinde. Fordelen for os er altså størst ved det amerikanske roulette.

Vi vil heller ikke lave vores eget betalingssystem. Det er blandt andet af økonomiske årsager, men også af den simple grund, at vores evner måske ikke rækker til at konstruere et godt og sikkert betalingssystem fra bunden. Af hensyn til målgruppen vil vi lave mulighed for flere sprog, men dog kun de mest udbredte såsom engelsk, tysk og spansk. Nu da vi er danskere, vil vi også lave muligheden for dansk sprog.

Konklusion

Gennem opgaven har vi primært trukket på egne erfaringer. Vi har haft en del overvejelser og diskussioner om, hvad der skal til for at lave et kasinospil. Under skriveprocessen, har vi spurgt hinanden til råds, hvis det enkelte gruppemedlem har været i tvivl om en tekst, personen havde skrevet. Hvis der har været større tvivl om teksten, har vi bedt andre om at kigge på den, så vi har kunnet få deres mening og få hjælp til forbedring af teksten.

For at kunne producere et online roulettespil skal vi for det første have reglerne på plads. Det er vigtigt, at alle er indforstået med reglerne og ikke bryder disse. Brugere skal være sikre på, at de ikke bliver snydt, når de spiller. Brugere skal føle sig trykke, når de overfører penge. Men det vigtigste for os er, at der ikke er nogen, der bryder vores sikkerhedsnetværk og udnytter de oplysninger, vi har liggende.

For at kunne få siden til at løbe rundt rent økonomisk, er det vigtigt at have en stor målgruppe, som dog stadig skal følge de juridiske spilleregler. Det vil sige, at vi ikke skal tillade, at mindreårige spiller om penge på vores side. Der vil selvfølgelig automatisk ligge en begrænsning i vores betalingssystem, da brugeren skal have et kreditkort for at kunne benytte vores kasino. Vi bliver dog nødt til også, at få brugeren til at acceptere en erklæring, hvori det skal fremgå tydeligt, at brugeren er fyldt 18 år.

Vi vil kort samle op på, hvad vi har fundet ud af, og hvilke tiltag vi bør overveje at implementere i vores program. Vi skal implementere:

- Mulighed for, at spilleren kan fastsætte begrænsninger, for hvor mange penge der skal satses, inden spillet påbegyndes og hvor lang tid spillet skal vare.
- En meddelelse til at poppe frem på skærmen med et vist tidsinterval, hvor brugeren har mulighed for at afbryde sit spil.
- En alders-verificering af spilleren, inden personen kan oprettes som bruger af vores kasino.
- Tydelige oplysninger omkring spilleregler, inden spillet påbegyndes.

Det er oplagt, at vores online kasino bør udvides. Der kan tilføjes flere kasinospil (blackjack, poker osv.), dog kan vores grundidé kun bruges i visse kasinospil. I spil som poker, er det eksempelvis ikke muligt at lade gæstbrugere og betalende brugere spille sammen.

For at vise et moralsk ansvar overfor vores brugere, kan vores kasinoportal medvirke til at afhjælpe ludomani. Vi kan eksempelvis henvise til psykologer eller andre afhjælpnings-institutioner, hvor brugerne hurtigt kan få hjælp.

Litteraturliste

<http://betaling.dk/forret/priser.htm> – Betalingssystem.

<http://interpay.dk/> - Betalingssystem.

http://erhverv.tdc.dk/artikel.php?dogtag=tdc_e_digi_ser_ssl_pri – SSL certifikat.

<http://www.dibs.dk> – Betalingssystem.

<http://www.kasinoking.dk/roulette.asp> - Roulette regler.

<http://www.888.com> – Roulette research.