



FEEDBACK

Spiele in China, Teil 1

Hochinteressant, danke dafür! Die Befürchtung der selbstaufgelegten Zensur auch westlicher Spiele schon bei der Planungsphase wird wohl mit steigender Bedeutung des chinesischen Marktes zunehmen und sich in Teilen angleichen. Gerade größere Werke werden, so vermute ich, politische und sexuelle Inhalte weiter reduzieren, um sich selbst nicht vom chinesischen Markt auszuschließen oder große und damit teure Anpassungen zu vermeiden. Eine Entwicklung, die ich zwar sehr schade finde, die aber wirtschaftlich verständlich ist. **Grofr**

Chinesische Konzerne und Produkte haben immer den bitteren Beigeschmack eines menschenverachtenden Regimes, das vor den Augen der ganzen Welt eine muslimische Minderheit in Konzentrationslager steckt und systematisch ausrottet. Ein System, in dem keine Meinungsfreiheit herrscht und wo die Menschen durch ein völlig krankes Social Scoring System kontrolliert werden. Jeder halbwegs einflussreiche chinesische Konzern muss sich der Regierung fügen, egal ob er möchte oder nicht und trägt damit in irgendeiner Form zum repressiven System bei. Man sollte sich wirklich überlegen, ob man so etwas unterstützen möchte. **SiroKuhl**

Ein wirklich gut geschriebener Artikel. Ich verfolge den chinesischen Gaming-Markt auch und habe selbst durch meine Reisen in der Jugend und in den letzten Jahren viel miterlebt, gesehen und durch Events in China gelernt. Das mit den bis zu 50 Prozent Abgaben bei einem Android Store ist da sogar noch ein bisschen komplizierter: Wenn du neben dem App-Store noch einen Service vom Mobilanbieter nutzt (Zahlungsart über diese etc.), kommen da noch mal 30 bis 40 Prozent Abgaben an den Mobilanbieter dazu. Besonders heftig wird es dann, wenn gerade Feiertage sind. Da kann es schon mal sein, dass du 90 Prozent deiner Einnahmen an den App-Store-Betreiber abgibst. Allerdings ist der chinesische Markt halt unvorstellbar riesig. 990 Millionen Chinesen haben Zugang zum Internet und die meisten davon via Smartphone, und was ich da mitbekommen habe, sind In-App-Einkäufe bei

Free2Play-Games nicht die Ausnahme, sondern eher Standard. Wenn du es zum chinesischen Neujahr schaffst, dass zwei bis vier Prozent dein Spiel spielen und auch dort was einkaufen, dann reden wir da von 18 bis 36 Millionen potenziellen Kunden. Zwei bis vier Prozent sind eigentlich unrealistisch hoch, aber es gibt Games, die das zufällig geschafft haben. Arknights zum Beispiel: Der Entwickler war bis zum Release in China unbekannt, und der hat einen kleinen Hype damals ausgelöst. **songochang**

Danke für den Artikel. Darin ist schön erklärt, wie es zur weiten Verbreitung von Free2Play- und Freemium-Spielen in China gekommen ist. Bei Spielen aus China ist es wie bei anderen Produkten: Wenn ich weiß, dass es aus China kommt, bleibt bei mir ein schaler Nachgeschmack. So ging es mir mit meinem Bialetti-Kaffeekocher (wird seit Jahren in China gefertigt und nur noch in Italien designt), mit meinem Smartphone und vielen Komponenten in meinem PC. Wenn es zukünftig ein Spiel aus China schaffen sollte, mich anzusprechen, werde ich es mir anschauen. Bisher hat das noch keines geschafft oder zumindest keines, bei dem mir bewusst wäre, dass es aus China stammt. Nicht zuletzt, weil ich sehr skeptisch gegenüber dem Free2Play-Modell bin. **Gilard**

Warum Spiele-Trailer lügen

Ich erinnere mich an das Pfützenproblem in Spider-Man. Mann, war das übertrieben. Sagt aber zum Teil eben auch etwas über die Spieler von heute aus. Da wird stellenweise die Nadel im Heuhaufen gesucht, weil die Pfützen nicht so reflektieren wie im Trailer. Man muss auch sagen, dass diese Shitstorms teilweise berechtigt und manchmal auch völlig überzogen sind. Spiele befinden sich in Entwicklung, sind teilweise im frühen Entwicklungsstadium etc. Da sind Änderungen bis zu einem gewissen Grad normal. **Bothka**

Bei den Entwicklern, die hier zitiert werden, merkt man, dass Psychologie und Statistiken wichtiger sind als das Spiel selbst. Eigentlich schade, weil viele erfolgreiche Spiele eigentlich genau das Gegenteil gemacht haben und dennoch erfolgreich wurden. Ich persönlich kann weder den Publishern noch den Entwicklern einen Vorwurf machen, da sie nur mit der Zeit gehen und ihre Grenzen austesten. Wenn die Käufer es mitmachen, dann ist dem so. Dennoch muss man dann aber auch mit dem Aufschrei der Leute leben und die verstehen, die es nervt. Im Prinzip ist es wie mit der Speisetafel bei einem Schnellrestaurant. Das Essen auf den Bildern sieht auch immer besser aus als das,

was man dann auf dem Teller oder in der Hand hat. Manche machen den Fehler nur einmal, andere machen den Fehler immer wieder. Persönlich meide ich Trailer, wenn mich das Produkt wirklich interessiert. Einfach um mein Unterbewusstsein nicht mehr zu belügen. Schöner Artikel. **Spaehling**

Das wichtigste Spiel, das ihr wahrscheinlich nicht kennt

Sehr interessant, endlich mal ein detaillierter Artikel über Roblox. »In dem Multiplayer-Tamagotchi ziehen Spieler ein Baby auf, richten ihre Wohnung ein und tauschen Gegenstände mit anderen. Beim Schreiben dieses Artikels tut das knapp eine halbe Million Spieler gleichzeitig. Zum Vergleich: Das sind in etwa so viele, wie parallel gerade Dota 2 spielen.« Sowas zeigt, wie groß und versteckt Bubbles verschiedener Gruppen sein können. **|||||**

Super Artikel, der viele Aspekte von Roblox aufgreift. Ich habe durch meine Arbeit in der Schule schon von Roblox gehört und mir grob angeschaut, was das eigentlich ist. Letztlich ist Roblox für viele Kinder ein Ersatz für die vielen Free2Play-Flash-Spiele. Auch in denen verbringen manche Kinder wahnsinnig viel Zeit mit billigsten Schrottspielen wie Clicker Heroes und Co. Ich denke, die qualitativ etwas bessere Umgebung von Roblox wird diesen Billigspielesammlungen ziemlich viele potenzielle Kunden abgraben. Trotzdem sehe ich hier nicht, dass Roblox ein ähnliches Standing wie Minecraft bekommen wird. Letzteres ist ein gutes Spiel, die kleinen F2P-Spielchen in Roblox sind größtenteils Murks! Theoretisch müsste man auch permanent neben seinem Kind sitzen und gemeinsam spielen oder zuschauen, wenn es einigermaßen sicher sein soll. Da würde ich doch eher eine Switch kaufen, den Kinderschutz einrichten und qualitativ hochwertige, altersgerechte Produkte kaufen, mit denen mein Kind spielen kann. Parallel dazu kann auch ein entsprechend eingerichtetes Tablet mit vielen käuflichen Apps eine tolle Spiel- oder Lernerfahrung bieten. Free2Play und Plattform sind zwei Begriffe, von denen ich mein Kind so lang wie möglich fernhalten würde. **matssa**

Danke fürs Lob. Guter Vergleich zu den Flash Games. Ähnlich funktionieren viele der Spiele meinem Eindruck nach auch. Mit Roblox Studio gibt es wie bei Flash ja auch eine sehr niedrigschwellige, zugängliche Entwicklungsumgebung. Es ist zwar nicht im Artikel gelandet, aber Josh Ling erwähnte auch, selbst mit Flash zur Spieleentwicklung gekommen zu sein. **Daniel Ziegner**