

## Seminararbeit zum Thema: “Das Computerspiel in China”

Kai Jin 20.09.2006

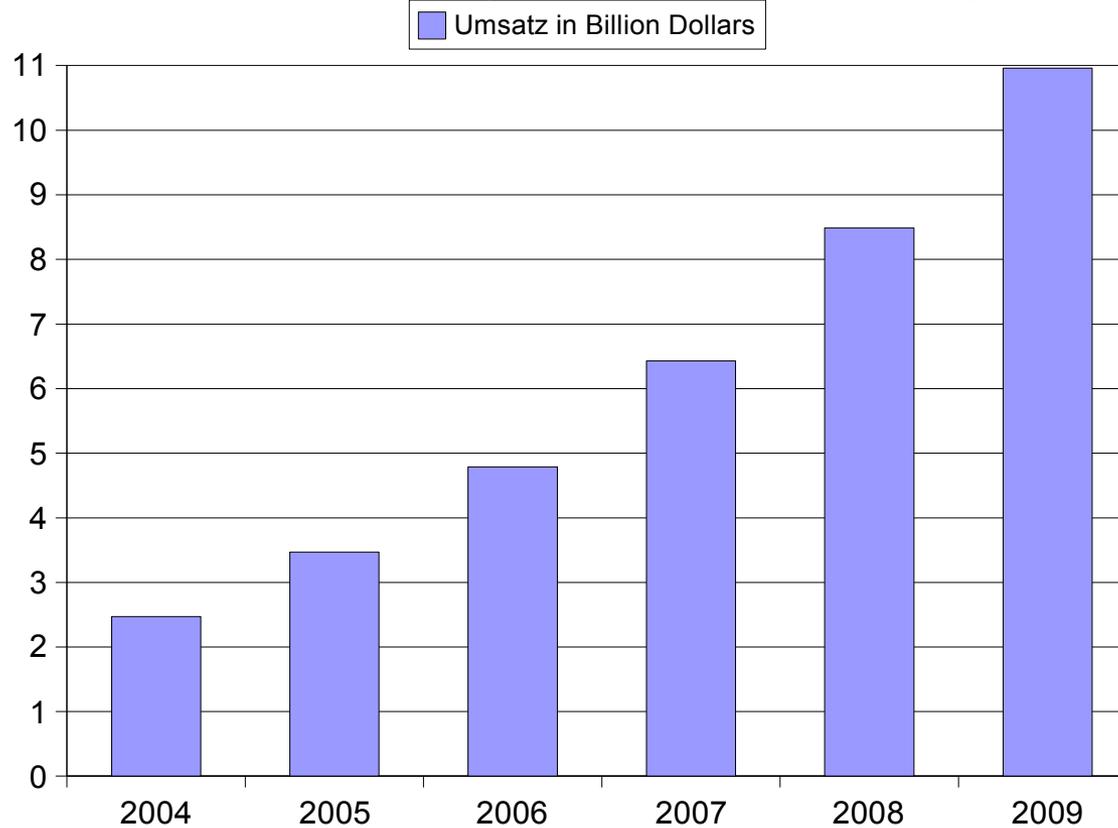
## Agenda

- Einführung
  - Geschichte und Entwicklung der Computerspiele
  - Game Genres
  - Onlinespiele
  - Zensur und Kontrolle
- Game Content
  - Chinesische RPG-Games
  - Charaktere
  - Plattformen
- Innovation
  - Beispiele für Innovation
  - Beispiele für Onlinespiele
- Computerspiel in Zukunft
  - Vergleich mit deutschen Computerspielen
  - Probleme bei Entwicklung chinesischer Spiele
  - Auch viele Chancen dabei

- 1985 : erster 16-Bit PC
  - “Greatwall 0520”
- 1986 : erster PC-Game
  - “Ruyi”
- Ab 1995
  - schnelle entwickelte Spielmarkte
- Bedeutung
  - neuartige Medien durch ganzen neuen Weg
  - Gedanken sowie chinesische Kulturen zu interpretieren

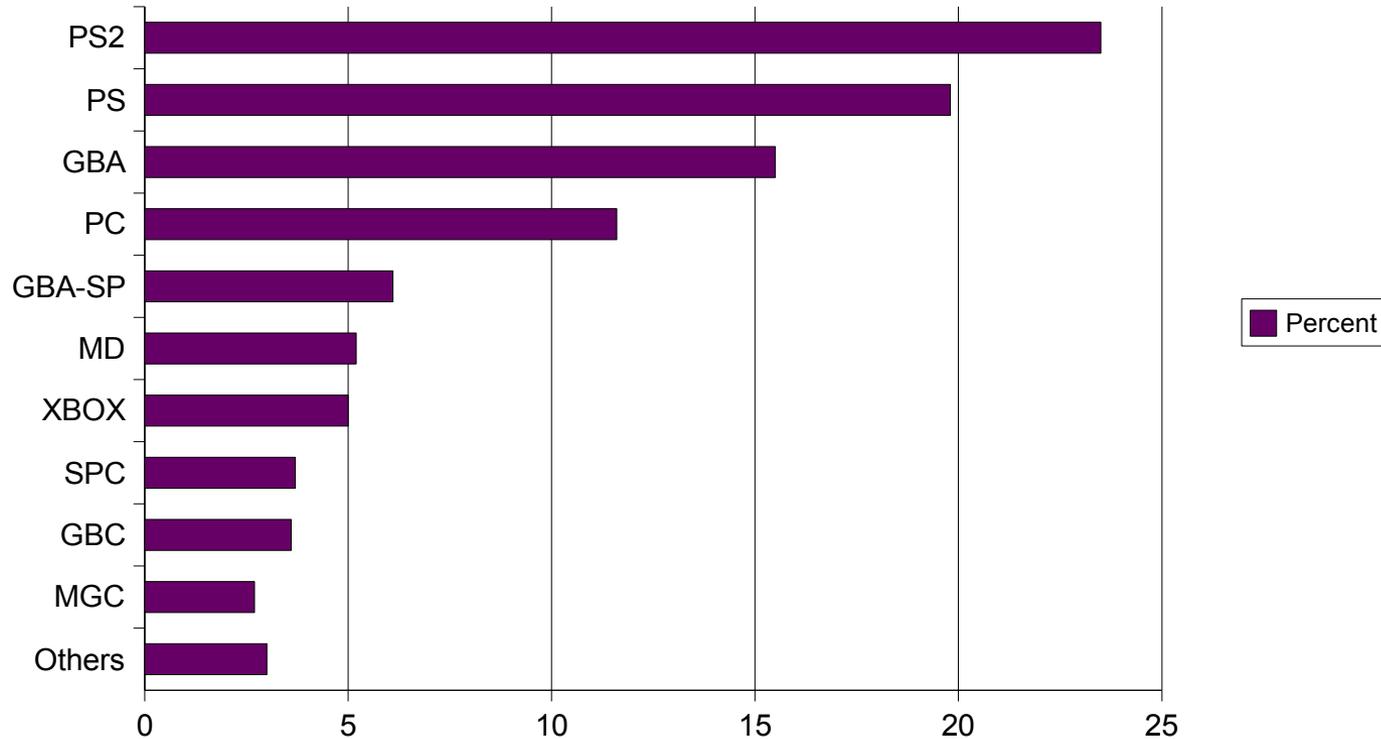
## Entwicklung des chinesischen Computerspiels(1)

Umsatz des Computerspielsmarkts im Jahr 2004 mit Prognose



## Entwicklung des chinesischen Computerspiels(2)

### Video-Spiel-Markt im Jahr 2004



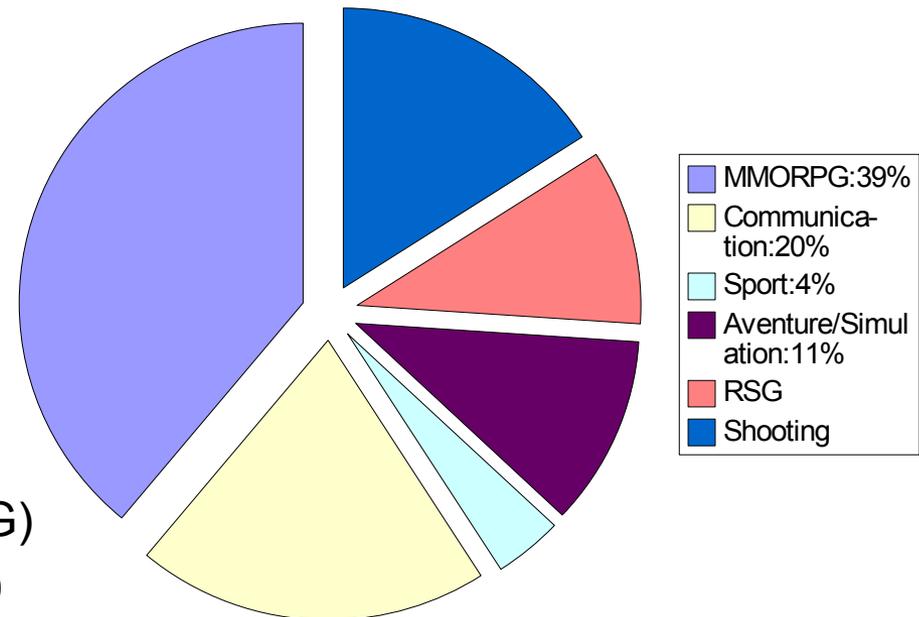
## Entwicklung des chinesischen Computerspiels(3)

### Handy-Spiel-Markt im Jahr 2004



## Agame Genres

- Wie alle anderen Länder spielen die Chinesen heute folgende Computerspiele in Freizeit
  - Puzzles
  - Action games
  - Adventure games
  - Role playing games (RPG)
  - Racing games
  - First person shooters (FPS)
  - Simulation games
  - Combat games
  - Sports games
  - Real-time strategy games (RSG)
  - Real-time tactical games (RTT)



## Onlinespiele

- Der größte Computerspielmarkt in der Welt
  - 80 Mio. chinesischen Internet-User
  - 16 Prozent aller Users regelmäßig spielen
  - Mehr als 1/3 spielen traditionelle Spiele: Chess, Pokes
  - Knapp 44% stehen auf Rollenspiele
  - Internet-Cafes
    - Strategie-Spiele oder Shooting-Spiel bevorzugt
- Hardware-Geräte
  - Highspeed-Anbindung: Bandbreite garantiert neue Bereiche des Computerspiels
    - Mobile Gaming
    - Handyspiel
    - Noch andere tragbare Spielgeräte

- Definition von Zensur
  - Die Standards sollen Entwickler nun zwingen, Spiele abzuändern, wenn die Behörden dies wünschen. Außerdem soll eine Gruppe von "Qualitätsspielen" designiert werden, die den Bewohnern gefahrlose Unterhaltung bieten können.
- Ereignis von "Soccer Manager 2005"
  - Taiwan, Hongkong und Tibet als souveräne Staaten
- Bestrafung von "Software-Piraterie" und "illegales Verhalten"
  - Die Gesetze und Disziplin verletzt
  - die Ordnung des Marktes gestört

- Stories, Ideen und Konzepte, Spielgestaltungen, Leveldesigns, Modelle etc.
- Verschiedene Arten vom Computerspiel aus unterschiedlichen Stories
  - Strategie, Sports, Simulation, Intelligent, shooting, RPG, Abenteuer, u.w....
- Der wichtige Teil ist RPG-Game, der enthält 2 Elemente
  - Zentrum des RPGs ist Regelbuch
    - Ein populäres Regelbuch: "Dungeons & Dragons"
  - Storyscript : z.B. "Baldur's Gate", "Might and Magic"

- Meist aus kriegerischen Kunstthemen von klassischen Mythen und Legenden ,selten aus modernen Romanen.
- Integrierten Elemente :eng Verbunden mit Traditionen & kulturen
  - Unsterbliche und Teufel
  - Kungfu
  - Gruppe
  - Dreier
  - Semi-Virtulelement der Liebe
  - traditionale Ethik
  - etc.
- 3 Kampfmodelle
  - Semi-Rund kampf :Göttliche Klinge
  - Realer(immediate) Kampf :Liebe und Kriegerische Künste”
  - Voller(system-wide) Rund :Unsterblicher Legend

## Charaktäre (1)

- Allgemeine Eigenschaften
  - Geschlecht
  - Rasse
  - Beruf
  - sowie wesentliche Attributen
    - äußere Erscheinung
      - Farben von Haaren,Augen,Haut
      - Dick oder dümm
      - Groß oder klein
    - Arten von Aktionen:
      - gehen,laufen,angreifen,reiten,springen,sitzen,schlafen,etc.
      - Bei manchen Spielen sogar Uhr lesen,angeln,sich am Kopf kratzen,gähnen,..
    - Charakteristischer Wesenszug

## Charaktäre (2)

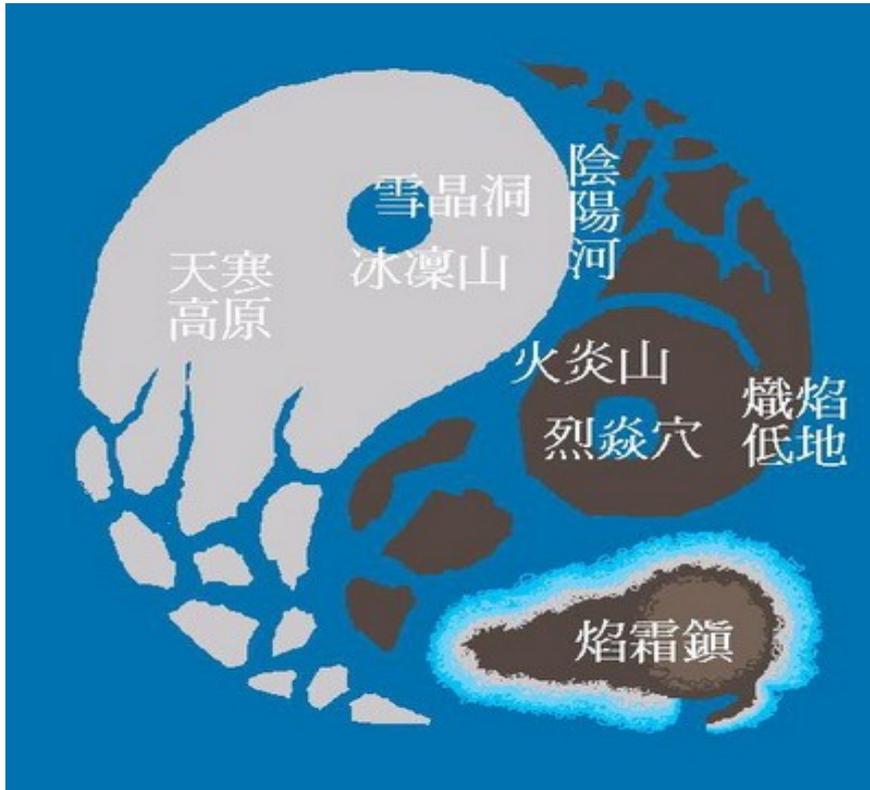
- Neue Elemente bei chinesischen Computerspielen
    - Neues Rangssystem und zugehörige Waffen und Kleidungen
- "Mir of Legend"



- Einordnung nach Eigenschaften der Games
  - Arcade games
  - Console games
  - PC games
  - Online games
  - Mobile games
  - Toward cross-platform games
- Einordnung nach Anzahl der gleichzeitigen Teilnehmer
  - Single play : der größer Anteil der Spieler in China
  - Multiplay : online games,immer mehr als früher

## Innovation (1)

- Chinesische Elemente ins Spiel integriert



Taiji—Yinyang(Szene,maps)



Chinesischer Anstrich(Szene)

## Innovation (2)

- “Lohnsystem”
  - Normale Zahlungsmethode
    - Punktkarte
    - Kostenlos :durch mehrwertige Services die Umsatzeinkommen gewinnen
  - Ab 01.09.2006 von Onlinespiel “Kampfreise”
  - Um reich und arm zu balancieren:
    - mehr Ausgleich in Virtual Communication
    - die Reicher zahlen die Steuer und die Arme bekommen die Lohne
- Durch eine Kombination mit Chat-plattform:QQ
  - i.A. Meist kleine Spiele wie z.B.Poke,Schach
- Antisüchtiges System
  - Onlinespielzeit des Spielers beschränkt durch ein Kontrollprogramm
    - Erfahrungswerte bestraft
- Intelligent Quiz :als notwendige Aufgaben der Onlinespieler



- Zhengtu(Kampfreise)
  - Kostenlos
  - MMORPG
  - 2D
  - Spielhintergrund: Song Dynastie
  - Keine feste Berufe
  - Lohnsteuer-System
  - IQ als Aufgaben
  - Besonderheit:
    - Post-System
      - Posten, Storage
    - Auktionsystem

## Beispiele für Onlinespiele (2)



- Post-System



- Auktion-System

## Beispiele für Onlinespiele (3)



- Dao&Schwert Online
  - Kostbar
    - Punktkarte für verschiedene Werte
  - 3D
  - Spielhintergrund:chinesische Mythus
  - Besonderheit
    - Varianz vonTaktiken einer Gruppe
    - Spezielles Waffensystem
    - Apprenticeship system
    - Marriage system
    - Video-Aufnahme

## Vergleich mit deutschen Computerspielen

- Story
  - Komplete und komplexe Stories beim Chinesischen Spiel
  - Eng Verbund mit Aufgaben
  - Im Gegenteil:z.B.Diabloll
    - >Story nicht wichtig
- Payment
  - Mehr als 50% Onlinespiele kostenlos
    - Tendenz
  - Im Gegenteil:selten kostenlos
    - Keine Änderung ?
- Vorliebe
  - RPG bevorzugt
  - Im Gegenteil:Console Games
- Hack-Software
  - bedingt erlaubt
  - Im Gegenteil:Auf keinen Fall

## Probleme bei Entwicklung chinesischer Spiele

- Kultur
  - Story von westlichen Spieler schwer verstanden
    - Story aus chinesischer Traditionen sowie Kulturen
    - >keine Interesse
  - Auch die Jugendliche in China:mehr Erkennis aus Western
- Technische "bottlenecks"
  - Trotz schneller Entwicklung noch hinter den anderen ländern zurückbleiben
- Finanzierung
  - Neue Gewinnswege:Trendenzenes des kostenlosen Spiels
- Konkurrenz : aus 2 großen Blocken
  - Europäischen/amerikanischen Firmen
  - Japanischen und koreanischen Firmen

- Der große Computerspielmarkt in der Welt
- Viele weltbekannte Game Firmen haben Niederlassungen in China
- Als staatlich bedeutender Plan unterstützt
- Neue Technologien verwenden
- Standardierung des Computerspielmarkts
- Schnelle entwickelnde Wirtschaft .....

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!

