

# Performanz







# Performanz

Aufführung einer einstudierten Handlung

Das beobachtbare Verhalten eines Menschen

Messbare Leistung

Performanz als Ausdruck sportlicher  
Leistungsfähigkeit findet ihre  
Entsprechung im Computerspiel.

# Ebenen der Performanz

**Performanz 0. Ordnung:** Die Handlungen des Computers (KI, Animation). Sie orientiert sich an der ...

**Performanz 1. Ordnung:** Die Handlungen der Spielfigur. Sie wird aufgezeichnet im Screencast. Sie ist immer gekoppelt an die...

**Performanz 2. Ordnung:** Die Handlungen des Spielers. Sie wird aufgezeichnet im Let's Play mit Spielereinblendung.

**Performanz 3. Ordnung:** Die Handlungen der Zuschauer vor Ort, z.B. Kommentare. Sie wird aufgezeichnet im Shoutcast bzw. in der Live-Übertragung.

Diese Performanzen sind geprägt durch körperliche Co-Präsenz, sie bilden somit eine Feedback-Schleife.

**Performanz 4. Ordnung:** Die Handlungen der Zuschauer vor dem Bildschirm bei einer Übertragung. Sie wird aufgezeichnet in React-Videos.

**Performanz 5. Ordnung:** Die Handlungen des Beobachters der Performanz 4. Ordnung, z.B. Unbeteiligte bei einem Kneipenbesuch, in dem eine Live-Übertragung gesendet wird. Sie wird i.d.R. nicht aufgezeichnet.

# Performative Codes

|                           |            |                  |                     |
|---------------------------|------------|------------------|---------------------|
| Geräusche                 | akustische | transitorisch    | raum-bezogen        |
| Musik                     |            |                  | schauspielerbezogen |
| linguistische Zeichen     |            |                  |                     |
| paralinguistische Zeichen |            |                  |                     |
| mimische Zeichen          | visuelle   | länger andauernd | raum-bezogen        |
| gestische Zeichen         |            |                  |                     |
| proxemische Zeichen       |            |                  |                     |
| Maske                     |            |                  |                     |
| Frisur                    |            | länger andauernd | raum-bezogen        |
| Kostüm                    |            |                  |                     |
| Raumkonzeption            |            |                  |                     |
| Dekoration                |            |                  |                     |
| Requisiten                |            |                  |                     |
| Beleuchtung               |            |                  |                     |



# Umgebung (Raum und Zeit)







Angry Video Game Nerd



Mega Man Speedrun



E3 2013 Showcase

# Kontexte

## Intention

Spaß

Fortschritt

Theory-Crafting

Test

Kommentar

Analyse

Tourismus

Wettbewerb

Demonstration

Instruktion

Werbung

## Produktion

Beobachtung

Vorführung

Let's Play

Let's Show

Walkthrough

Cinematic walkthrough

Tutorial

Speedrun

Kritik

Shoutcast

Social Sharing

# 0. Performance Capture



Performance Capture nimmt, ähnlich wie Film, die Performanz von Schauspielern auf.





SC2: Rushen



WoW: Tanken



SF4: Blocken

# 1. Spielfigur

**Spielhandlungen sind Verben, z.B.**

|          |         |
|----------|---------|
| Gehen    | Rushen  |
| Laufen   | Raiden  |
| Springen | Luren   |
| Ducken   | Buffen  |
| Schießen | Pushen  |
| Blocken  | Grinden |
| Sammeln  | Looten  |
| Craften  | Campen  |
| Fliegen  | Farmen  |
| Fahren   | Tanken  |
| ...      | ...     |



# Spielzug-Combos



Rocksmith



League of Legends



# Kommunikation

Gestik, Mimik, Zeichen



Gesten in Dark Souls 3



Linguistische Zeichen in Journey



# How to Do Things with Video Games

Bedeutungsvolle Spielhandlungen



Online-Hochzeit in Solstice: Reborn



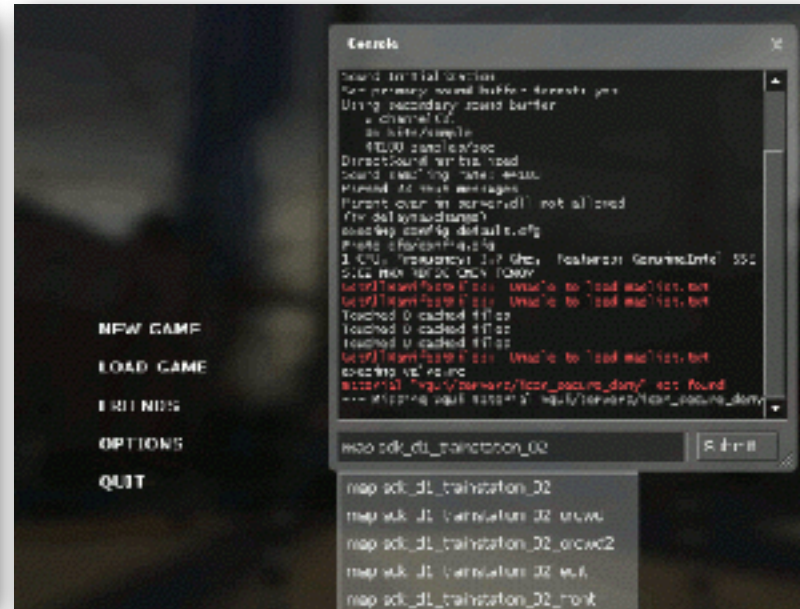
# Ausblick: Performing Gender



<http://howtonotsuckatgamedesign.com/2014/12/beyond-fantasy-gender-performance-and-games/>

Aber: Wie in den anderen Vorlesungen auch, wird die Bedeutungsebene an dieser Stelle erst einmal ausgeblendet.





# Cheating

Aimbot

Triggerbot

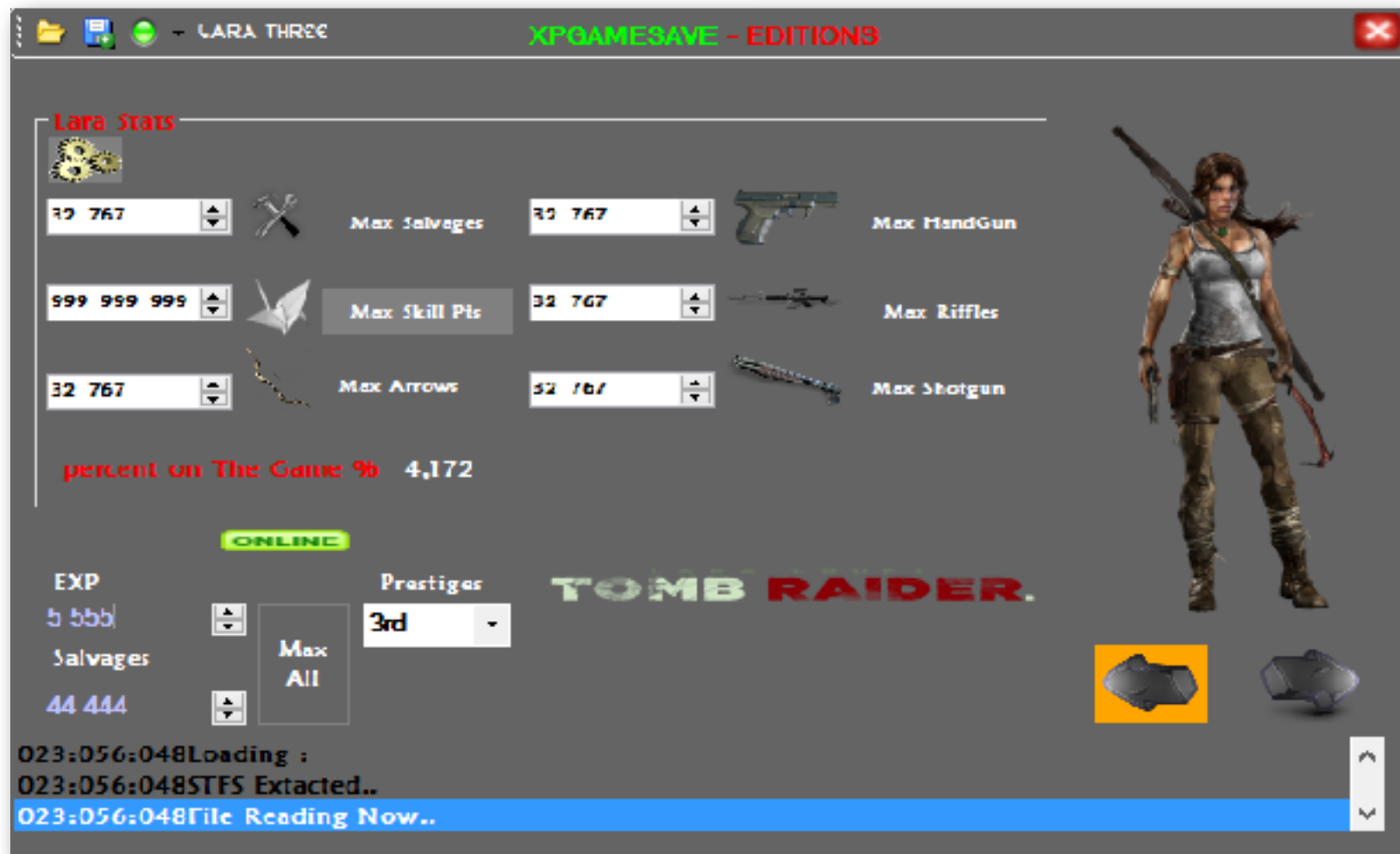
Maphacking

Wallhack

Save Game Editor

Config Tweak

Cheat Codes

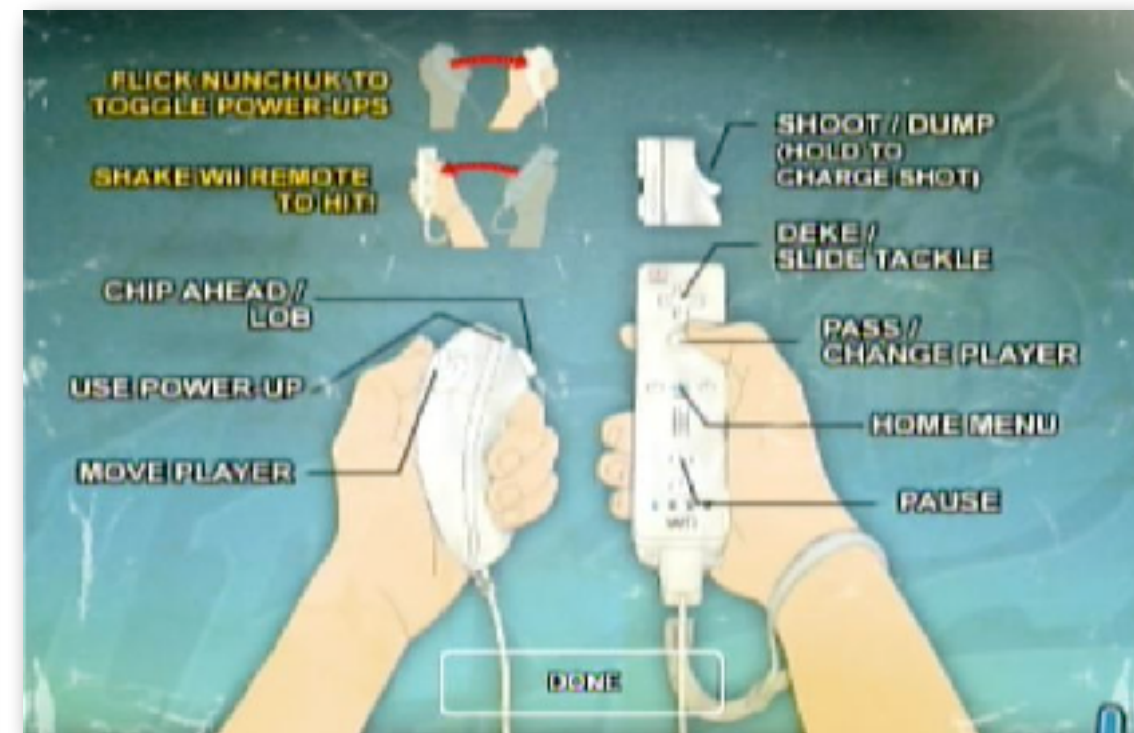




# 1-2. Interfaces



GTA IV



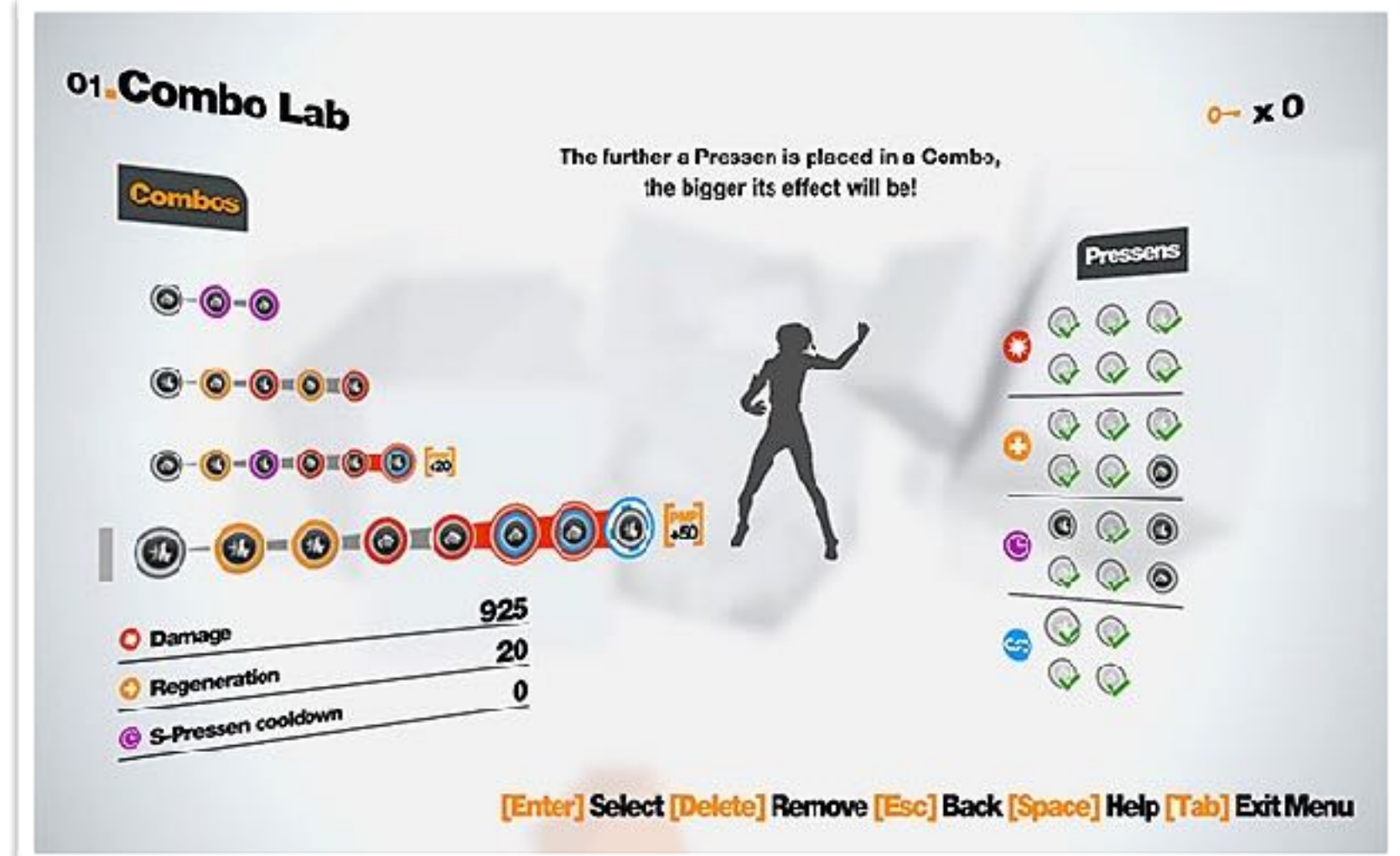
Mario Strikers



# Interface-Combos



Street Fighter IV



Remember Me

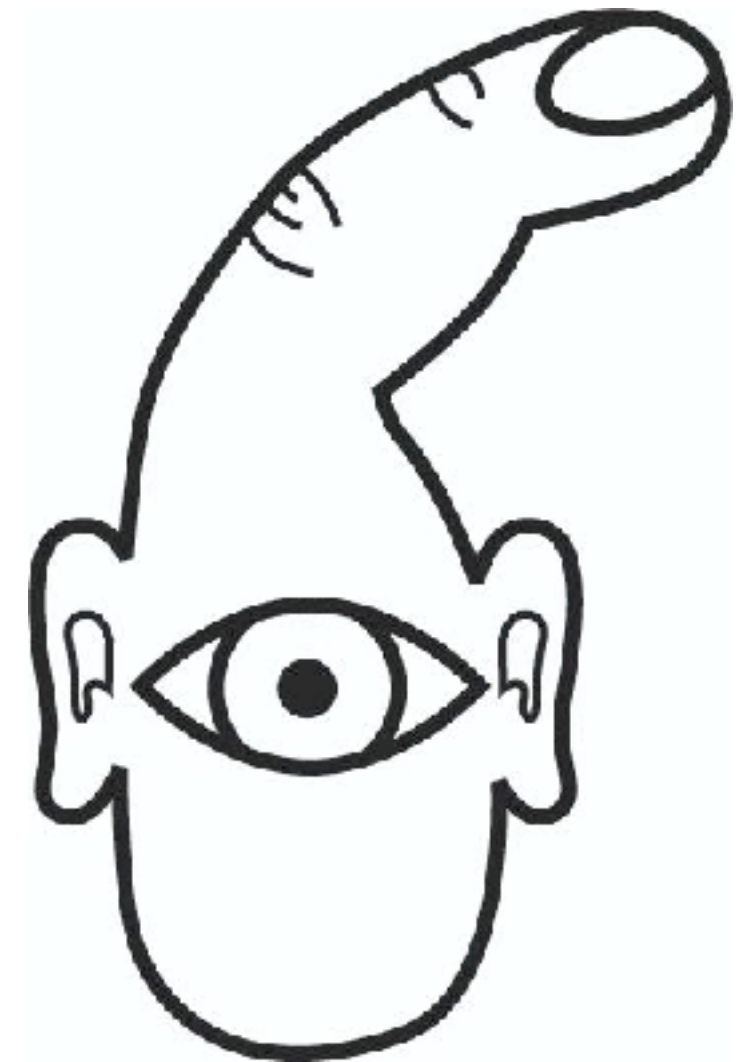
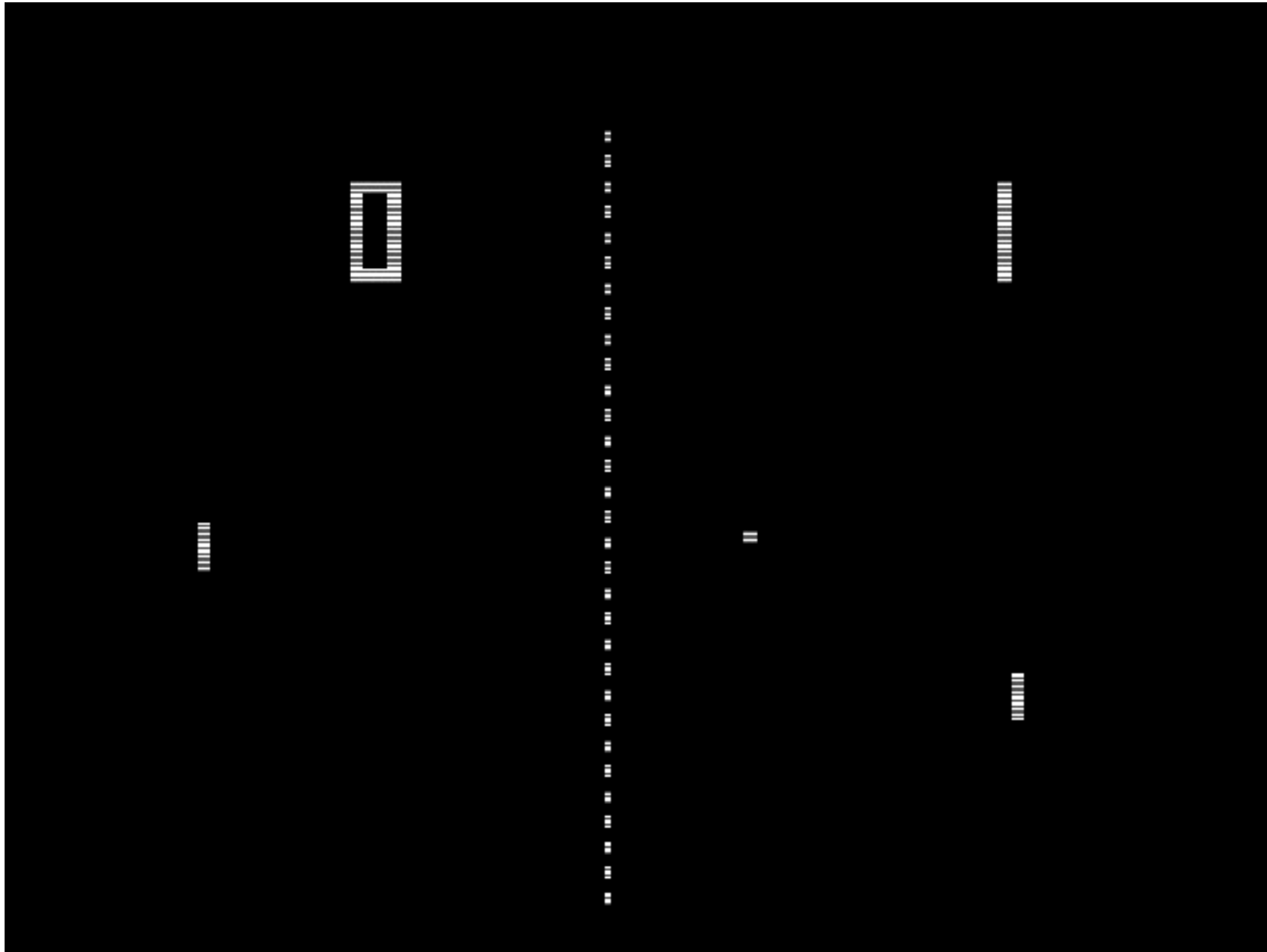


# Material





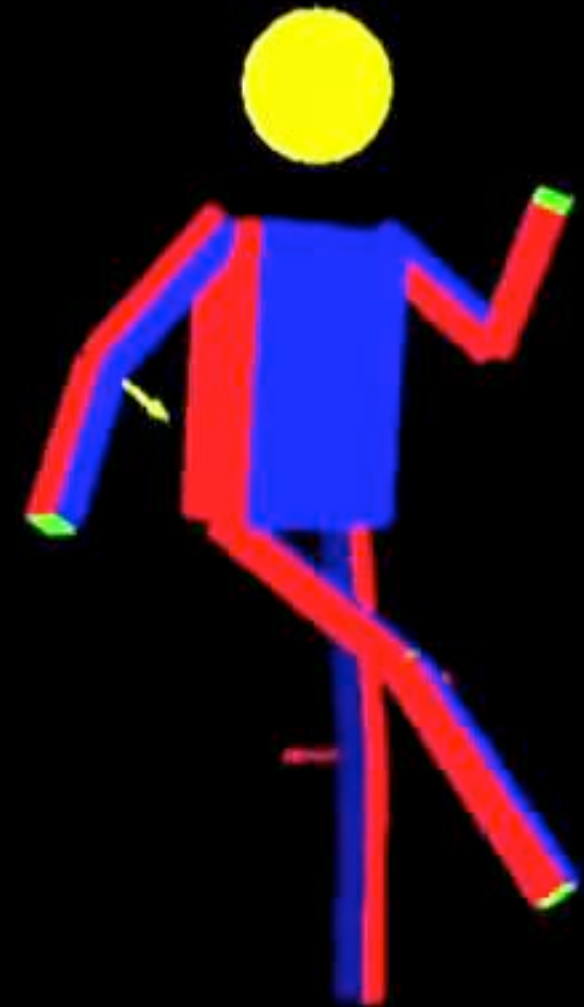
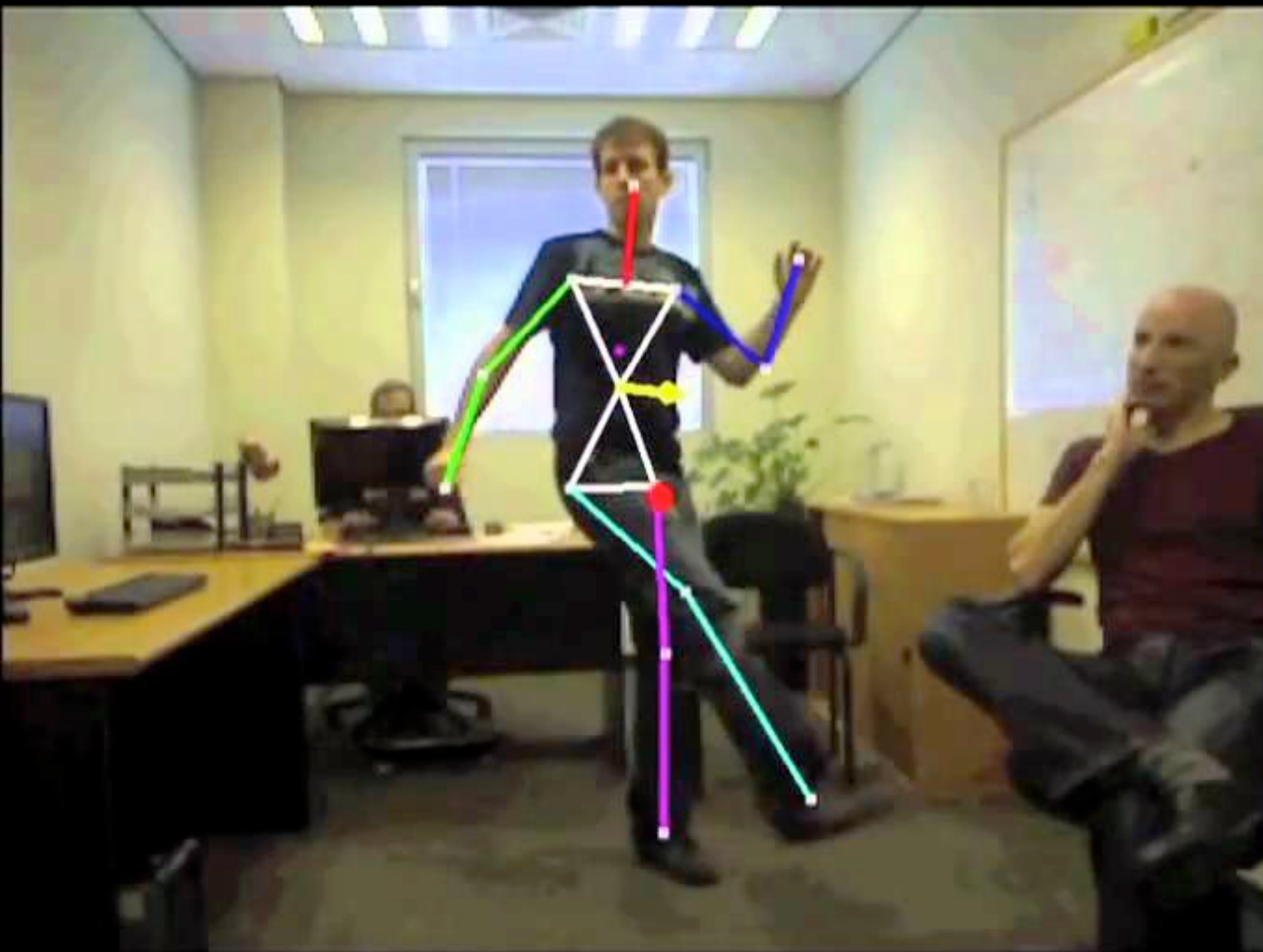
# Wie Computer uns sehen



Dan O'Sullivan and Tom Igoe.



# Wie die Kinect uns sieht





[https://www.youtube.com/watch?v=DD\\_wfRbSYXA](https://www.youtube.com/watch?v=DD_wfRbSYXA)

<https://www.youtube.com/watch?v=KaNBjVgxb-A>



JANAE



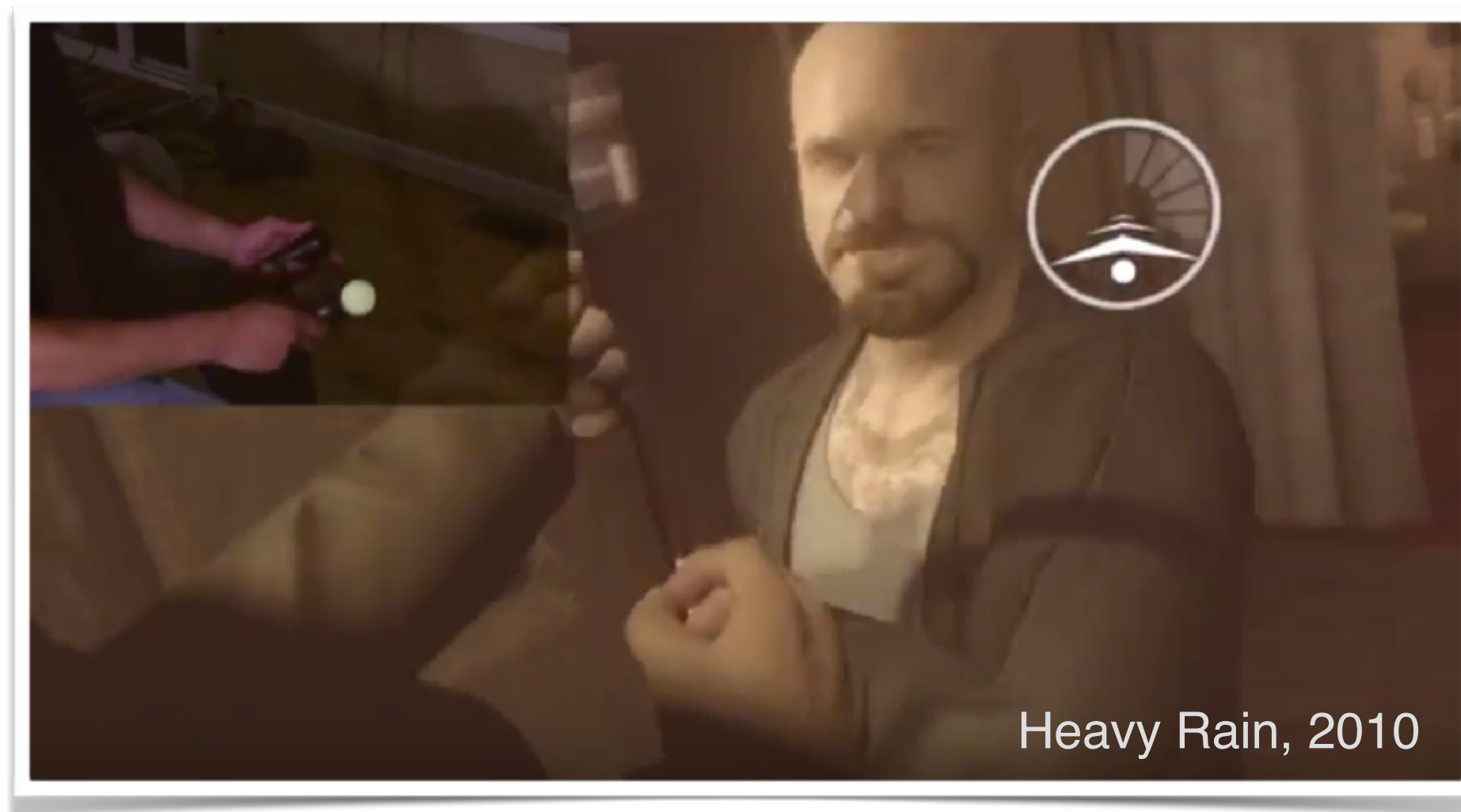
SERGIO



BECCA



# Mapping



<https://www.youtube.com/watch?v=96uSY-YXbIM>

Beziehung zwischen  
Spielerhandlung und  
Spielhandlung

Natural Mapping

Arbitrary Mapping

Exaggerated Mapping

Control interruption

Physical Endurance

Tiptoeing

Stunning

Consistency

Gonzalo Frasca: Play the Message, S 152 ff.

# 2. Performanz der Spieler



Spieler

Spielleistung

Verhalten



# Spielerische Leistungsfähigkeit

## Taktisch-kognitive Kompetenzen

Handlungspläne und Entscheidungsalternativen

## Spielerische Technik

Erprobte, zweckmäßige und effektive Handlungsabfolge

## Psychische und soziale Kompetenzen

Motivation, Volition, Kommunikation, Teamfähigkeit

## Motorische Kompetenzen

Koordination, Schnelligkeit, Ausdauer, Beweglichkeit

## Individuelle Voraussetzungen

Talent, Gesundheit, Konstitution, Kondition

## Allgemeine Voraussetzungen

Kontext, Umgebung, Material, Familie, Beruf, Freunde

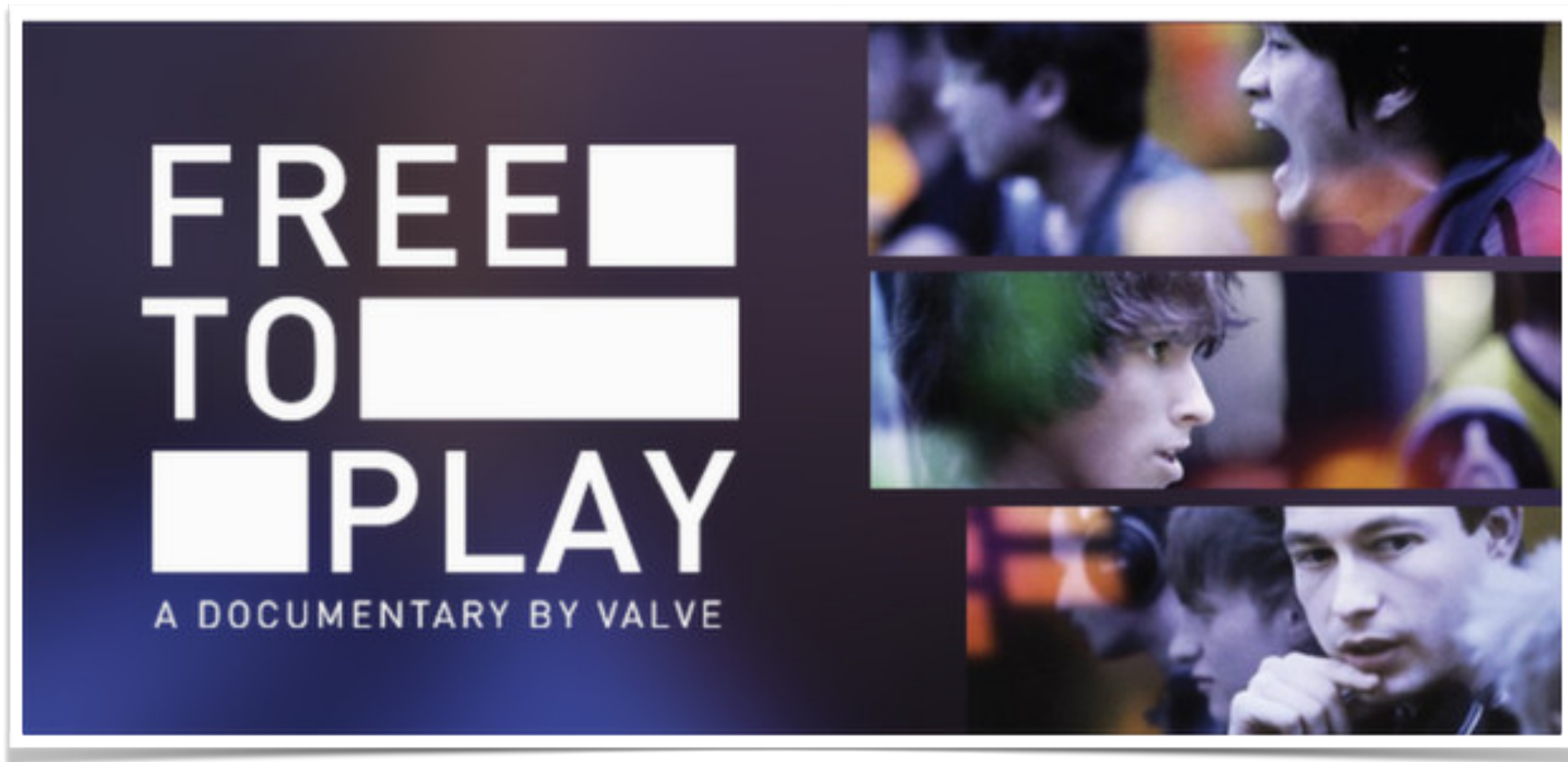
# Spieler

Talent, Gesundheit, Konstitution, Kondition, Familie, Beruf, Freunde



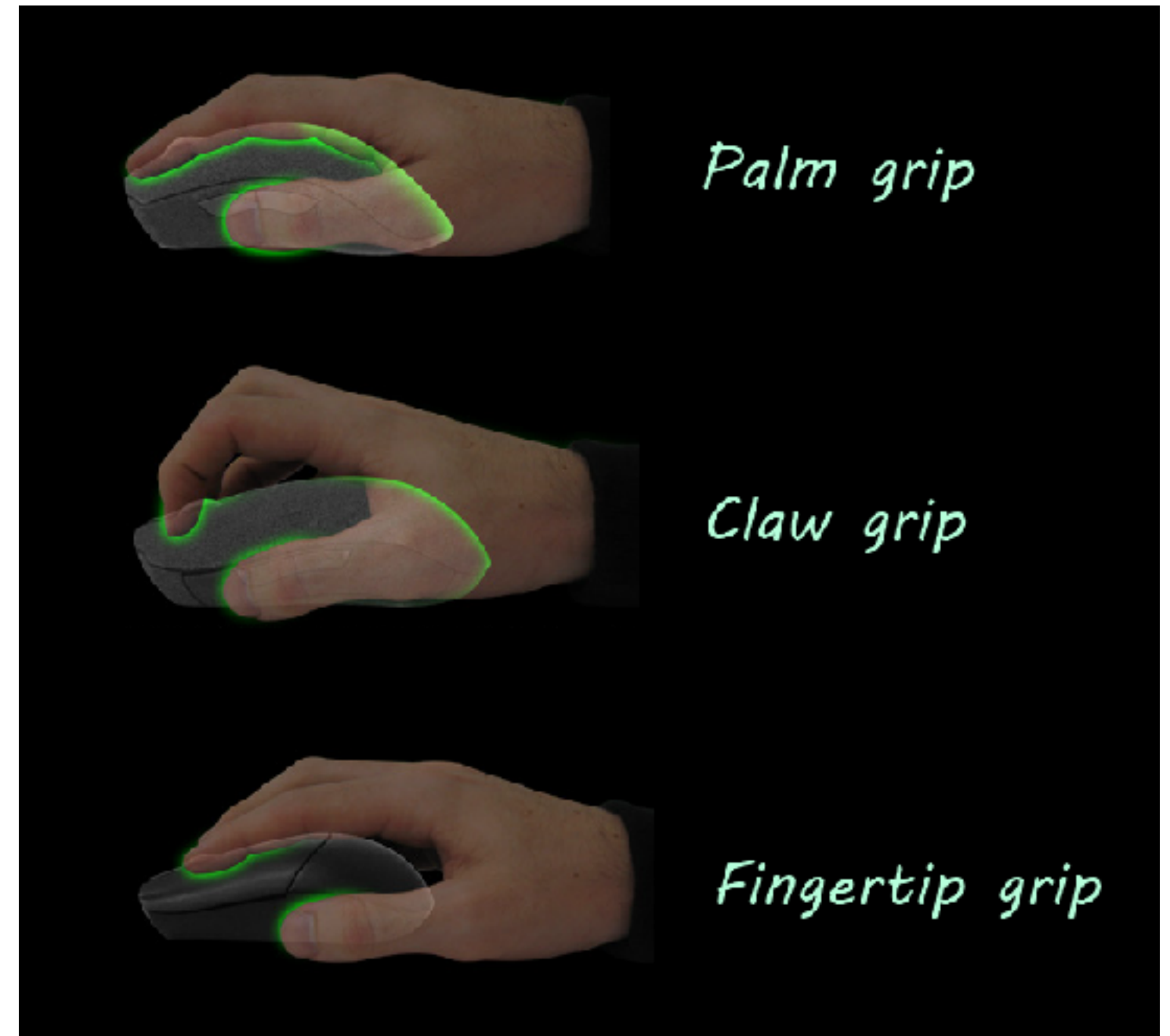
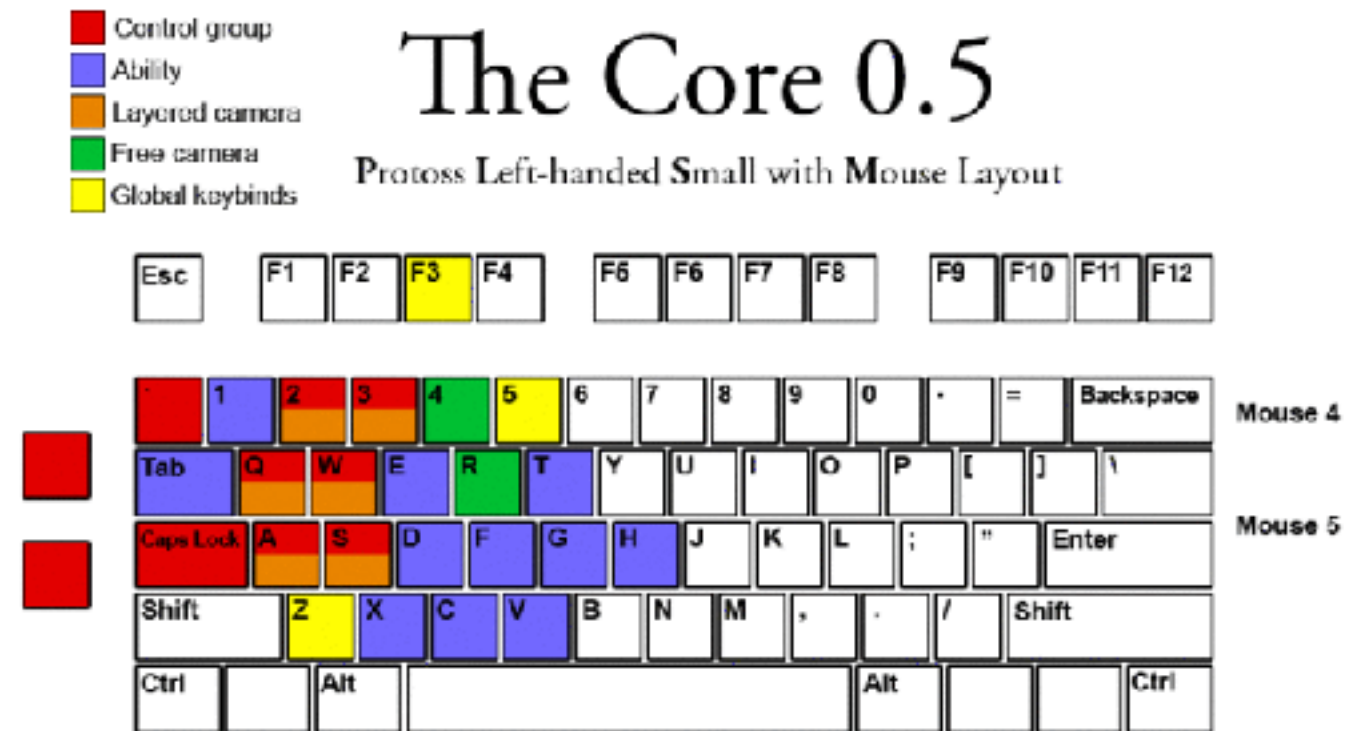


# Spieler-Portraits: Free to Play



<http://www.youtube.com/watch?v=DxVgboTp3mY>

# Spieltechnik





# Spielleistung



<https://www.youtube.com/watch?v=pViOYaBe3mM>



<https://www.youtube.com/watch?v=Nxvo7P2D-uM>



<http://www.youtube.com/watch?v=-yfMoIVTilo>



<http://www.youtube.com/watch?v=runtc3Da0CE>





# Verhalten der Spieler



Fake Gamers:  
So verhalten sich Spieler nur in der Werbung.

<http://kotaku.com/tag/fake-gamers-of-the-week>



# Mimik



Robbie Cooper: Immersion

<http://www.youtube.com/watch?v=HfOUhwhdUV0>



# Gestik



Pac-Man Battle Royale



Wii Bowling





B.U.T.T.O.N.



Johann Sebastian Joust

# 2.–3. Soziale Interaktion

Umgang mit Mitspielern, Zuschauern und Unbeteiligten

Kommunikation

Regeln

Rollen

Erwartungen

Werte

Metaspiel



# 3. Zuschauer





# Co-Präsenz: Feedback-Schleife



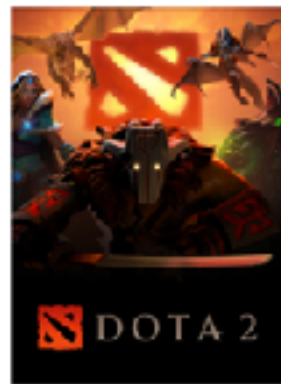
Die Performanz der Zuschauer (frenetischer Jubel) gilt der Performanz des Spielers (Meisterschaft), die sich über das Interface in der Performanz der Spielfigur (parieren) äußert.



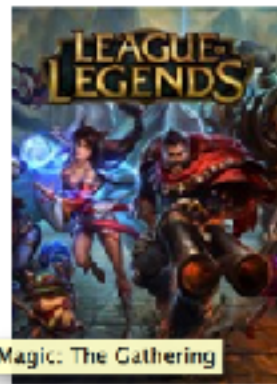
# Shoutcast

Transformation der Spielerhandlungen in eine Narration

Featured Games Games people are watching now



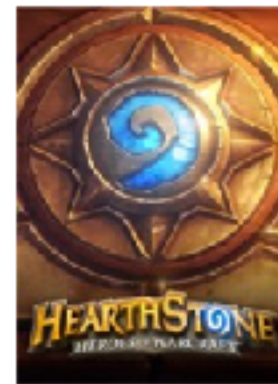
Dota 2  
174,316 Zuschauer



League of Legends  
87,960 Zuschauer



Counter-Strike: Glo...  
52,079 Zuschauer



Hearthstone: Heroe...  
36,619 Zuschauer



DayZ  
18,654 Zuschauer



World of Warcraft: ...  
17,735 Zuschauer



Minecraft  
16,955 Zuschauer



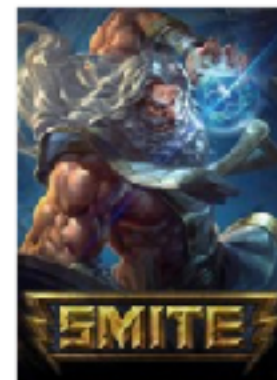
Project M  
13,640 Zuschauer



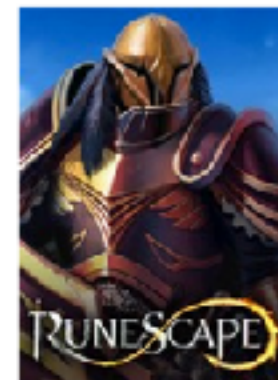
Ultimate Marvel vs. ...  
7,656 Zuschauer



Magic: The Gathering  
7,121 Zuschauer



Smite  
6,508 Zuschauer

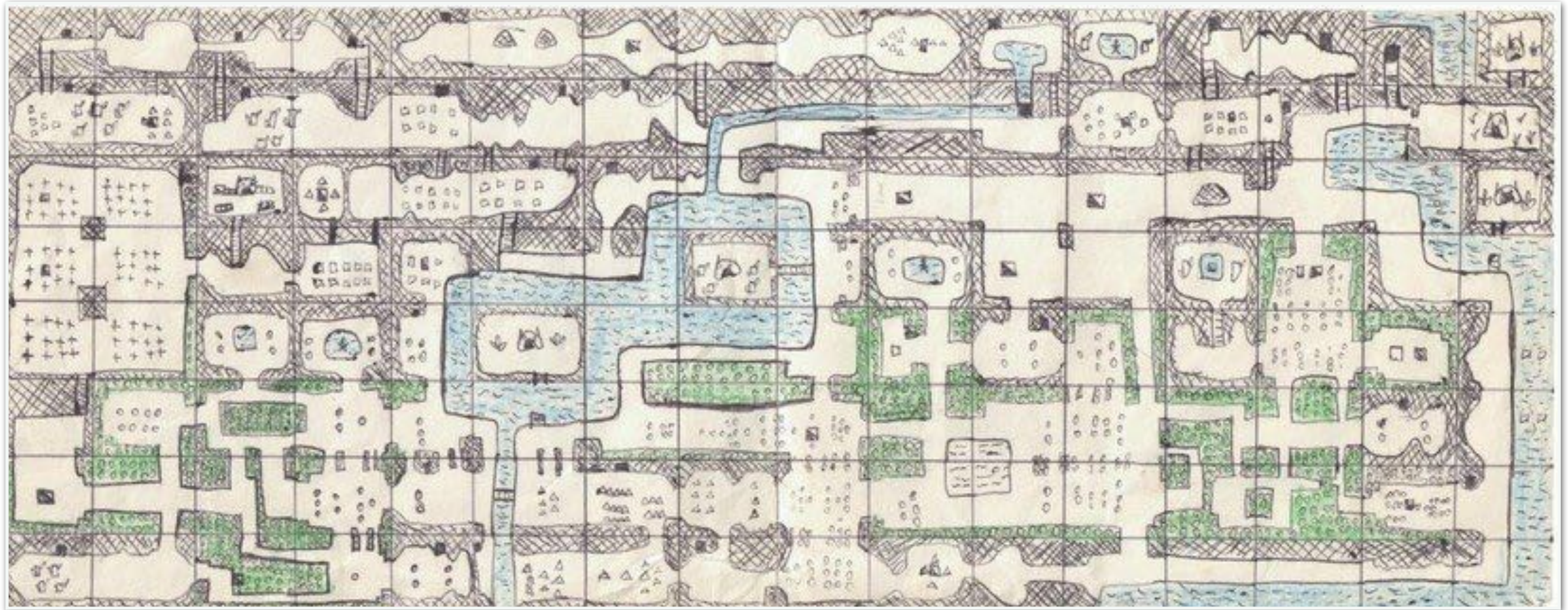


RuneScape  
6,346 Zuschauer





# Performanz-Maße



Legend of Zelda



www.gamesdbase.com

| ALL TIME |             | TODAY'S |             |
|----------|-------------|---------|-------------|
| 1 JAN    | \$2,000,500 | 1 EJB   | \$1,100,860 |
| 2 EJB    | \$2,000,010 | 2 JAN   | \$1,100,100 |
| 3 TIM    | \$1,903,400 | 3 DRJ   | \$1,094,150 |
| 4 EPJ    | \$1,896,240 | 4 TIM   | \$1,087,200 |
| 5 JIM    | \$1,696,210 | 5 JPG   | \$ 971,920  |
| 6 GNP    | \$1,400,170 | 6 DWF   | \$ 861,910  |
| 7 TRA    | \$1,200,170 | 7 DTW   | \$ 751,110  |
| 8 TMM    | \$1,191,000 | 8 SNO   | \$ 747,630  |
| 9 MDP    | \$1,061,000 | 9 LOF   | \$ 639,020  |
| 10 SSR   | \$1,008,950 | 10 MJT  | \$ 532,010  |

|                                                                                    |           |              |              |
|------------------------------------------------------------------------------------|-----------|--------------|--------------|
|  |           |              |              |
| BioShock Infinite                                                                  |           |              |              |
| Main Story                                                                         | 11½ Hours | Main + Extra | 15 Hours     |
| Completionist                                                                      | 25½ Hours | Combined     | 13½ Hours    |
| + Backlog                                                                          | + Replay  | + Custom     | + Completion |

|                                                                                     |                                                  |                                                                                     |                                                        |
|-------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------|
|  | You have earned a trophy.<br>Burnout Elite       |  | You have earned a trophy.<br>Reach the rank of General |
|  | You have earned a trophy.<br>Unleash Final Flash |  | You have earned a trophy.<br>OMGWTFBBI                 |

Let's Play Minecraft #001 [Deutsch] [HD] - Alles auf Anfang


Gronkh  · 5.682 Videos


2.995.644

10.111.606

 80.838
 3.105

# Objektive Maße

Werden durch das Spiel berechnet

Punkte, Sammelobjekte, Zeit

Highscore

Leaderboard / Hall of Fame

Achievements / Trophäen

Elo-Zahl

Follower





# Subjektive Maße

Stehen immer im Verhältnis zur Spielintention

## **Intention**

Spaß

Fortschritt

Theory-Crafting

Test

Kommentar

Analyse

Tourismus

Wettbewerb

Demonstration

Instruktion

Werbung

Duncan Harris  
<http://deadendthrills.com/>

Watch\_Dogs (Ubisoft Montreal,  
2014)  
"Dawngazer"

Render resolution: Custom 3:4 and  
2.4:1 @~ 20megapixel  
Antialiasing: Offline antialiasing  
Methods: Free camera, NoHUD,  
Custom FOV, Time Of Day control,  
Timestop  
Tools: jim2point0's Cheat Engine  
table, TheWorse mod, Windowed  
Borderless Gaming



# Performative Genres

Wiedererkennbare Menge performativer Merkmale

vgl. Aesthetics of Play - Redefining Genres in Gaming - Extra Credits: <https://www.youtube.com/watch?v=uepAJ-rqJKA>



Wettbewerb



Selbstaussdruck



Zeitvertreib



Sensation



Soziales Erlebnis



Exploration



Phantasie



Demonstration