

# Geschichte und Ästhetik der audiovisuellen und digitalen Medien II

Performanz

Prof. Dr. Jochen Koubek



# Performanz

Aufführung einer einstudierten Handlung

Das beobachtbare Verhalten eines Menschen

Messbare Leistung



Performanz als Ausdruck sportlicher  
Leistungsfähigkeit findet ihre Entsprechung  
im Computerspiel.

# Performance Capture



MoCap nimmt Schauspielerhandlung auf, ähnlich wie Film.  
»Performanz« bezieht sich im Folgenden auf Handlungen der Spieler.  
Dabei wird der Live-Charakter betont.

# Performanz-Analyse



Spielleistung  
Rahmenbedingungen  
Umgebung  
Material  
Spieler  
Handlungen  
Verhalten  
Leistungsmaße

# 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

# Spielleistung



<http://www.youtube.com/watch?v=eQOswiAGLU4>



<http://www.youtube.com/watch?v=6JzcqALkIRs>

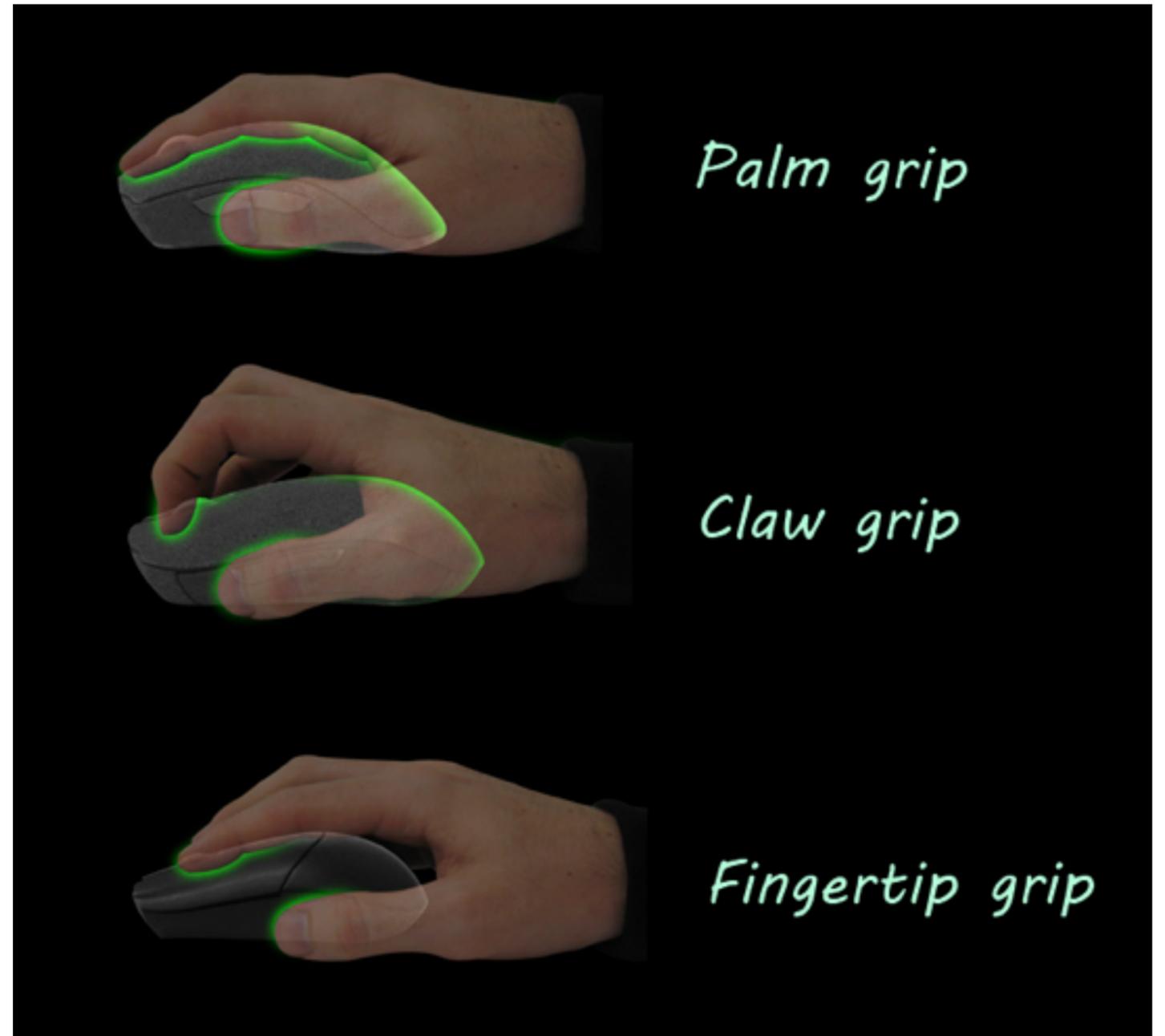
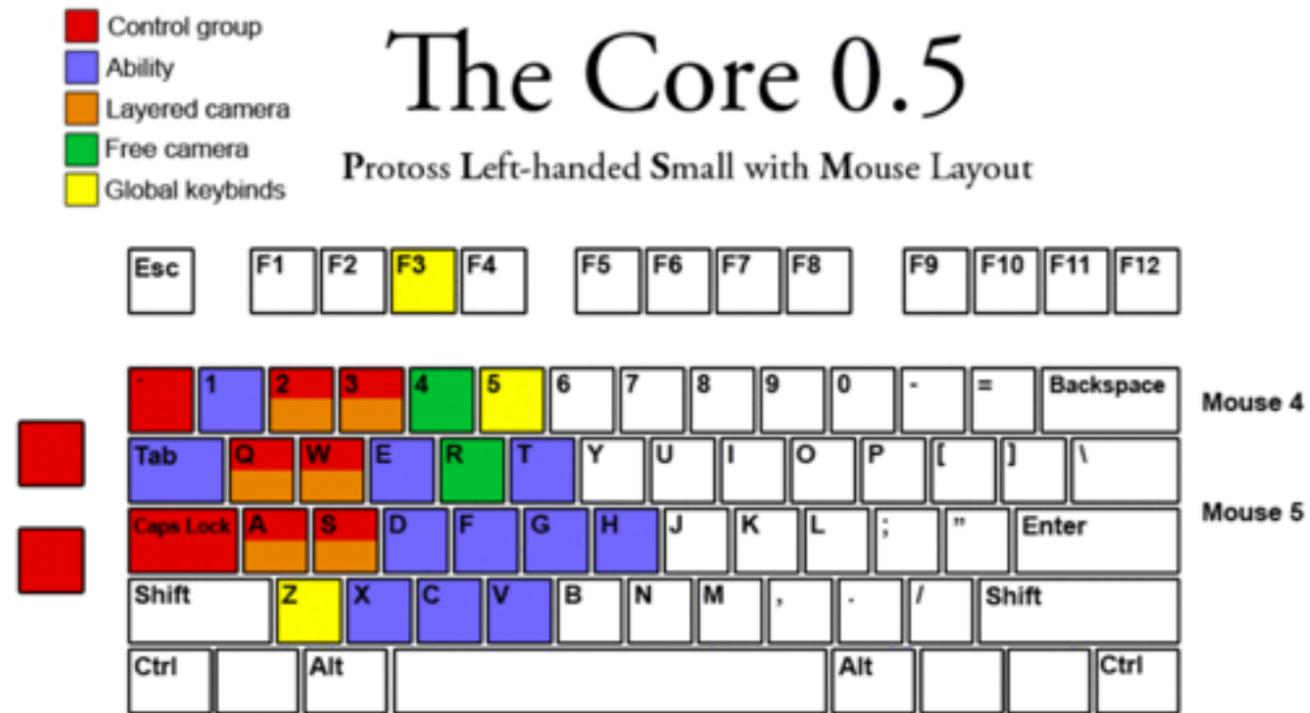


<http://www.youtube.com/watch?v=-yfMoIVTilo>



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

# Spieltechnik



# Rahmenbedingungen (Kontext)





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

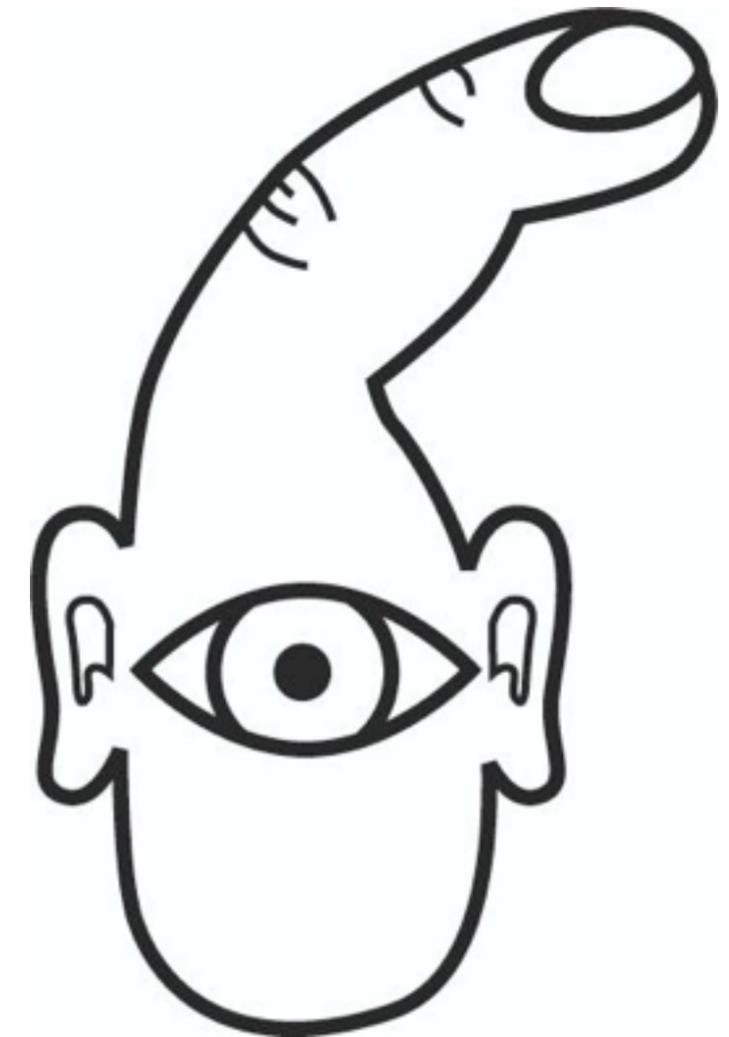
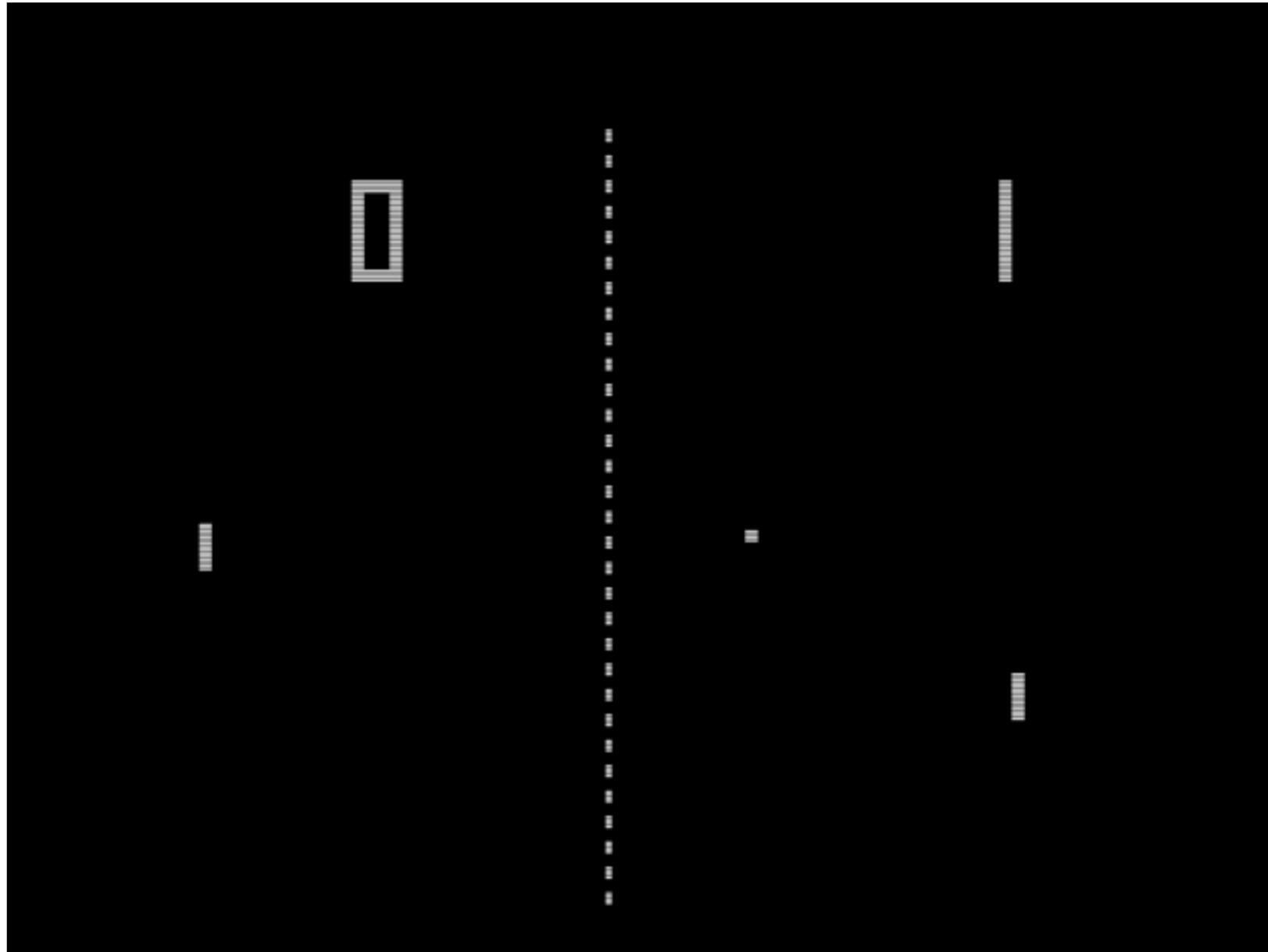
# Umgebung (Raum und Zeit)



# Material



# Wie Computer uns sehen



Dan O'Sullivan and Tom Igoe.



# Spieler

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



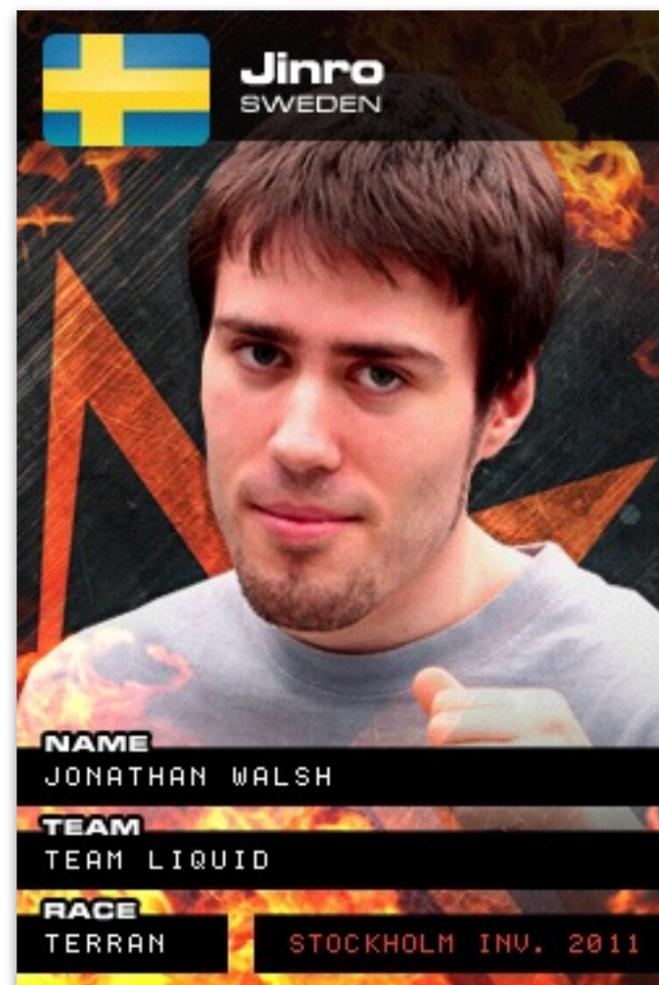
MC SOUTH KOREA

**NAME**  
JANG MIN CHUL

**TEAM**  
OGs

**RACE**  
PROTOSS

STOCKHOLM INV. 2011



Jinro SWEDEN

**NAME**  
JONATHAN WALSH

**TEAM**  
TEAM LIQUID

**RACE**  
TERRAN

STOCKHOLM INV. 2011



ldrA USA

**NAME**  
GREG FIELDS

**TEAM**  
EVIL GENIUSES

**RACE**  
ZERG

STOCKHOLM INV. 2011



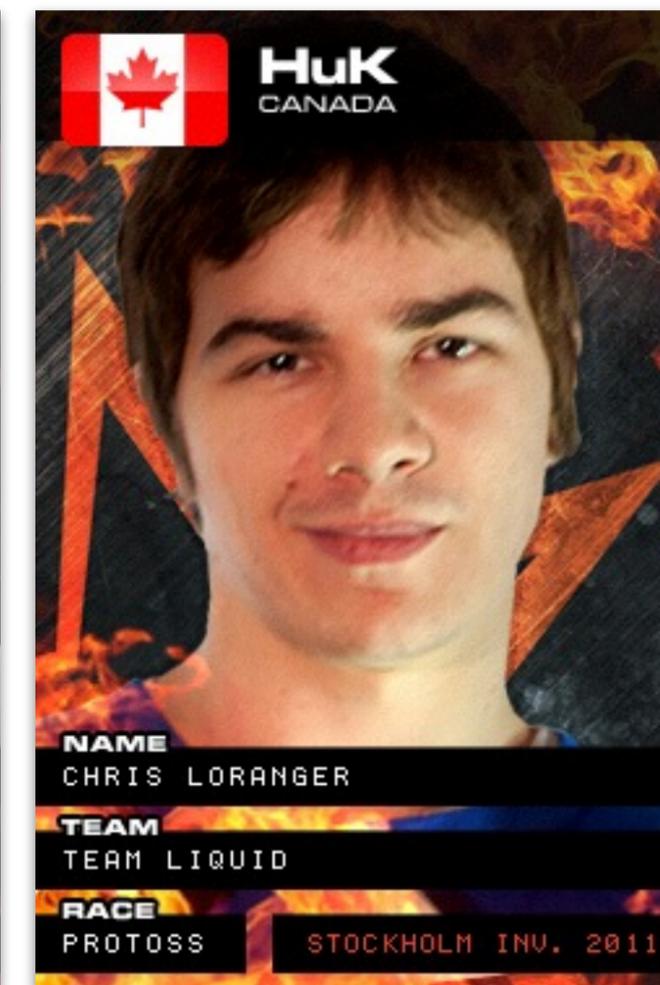
TLO GERMANY

**NAME**  
DARIO WÜNSCH

**TEAM**  
TEAM LIQUID

**RACE**  
RANDOM

STOCKHOLM INV. 2011



HuK CANADA

**NAME**  
CHRIS LORANGER

**TEAM**  
TEAM LIQUID

**RACE**  
PROTOSS

STOCKHOLM INV. 2011

# Spieler-Portraits: Free to Play



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





SC2: Zerg Rush



WoW: Tank



SF4: Blocken

# Spielzüge

**z.B.**

Rushen

Raiden

Luren

Buffen

Pushen

Grinden

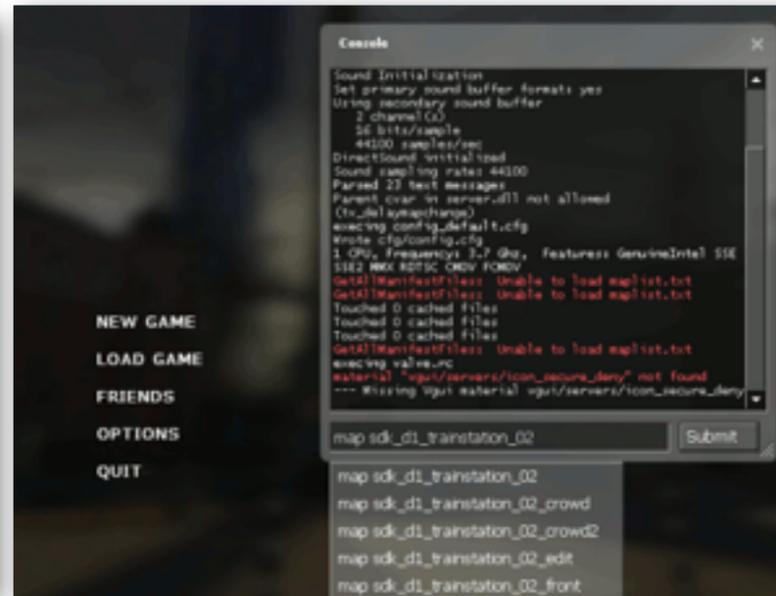
Looten

Campen

Farmen

Tanken

...



# Cheating

Aimbot

Triggerbot

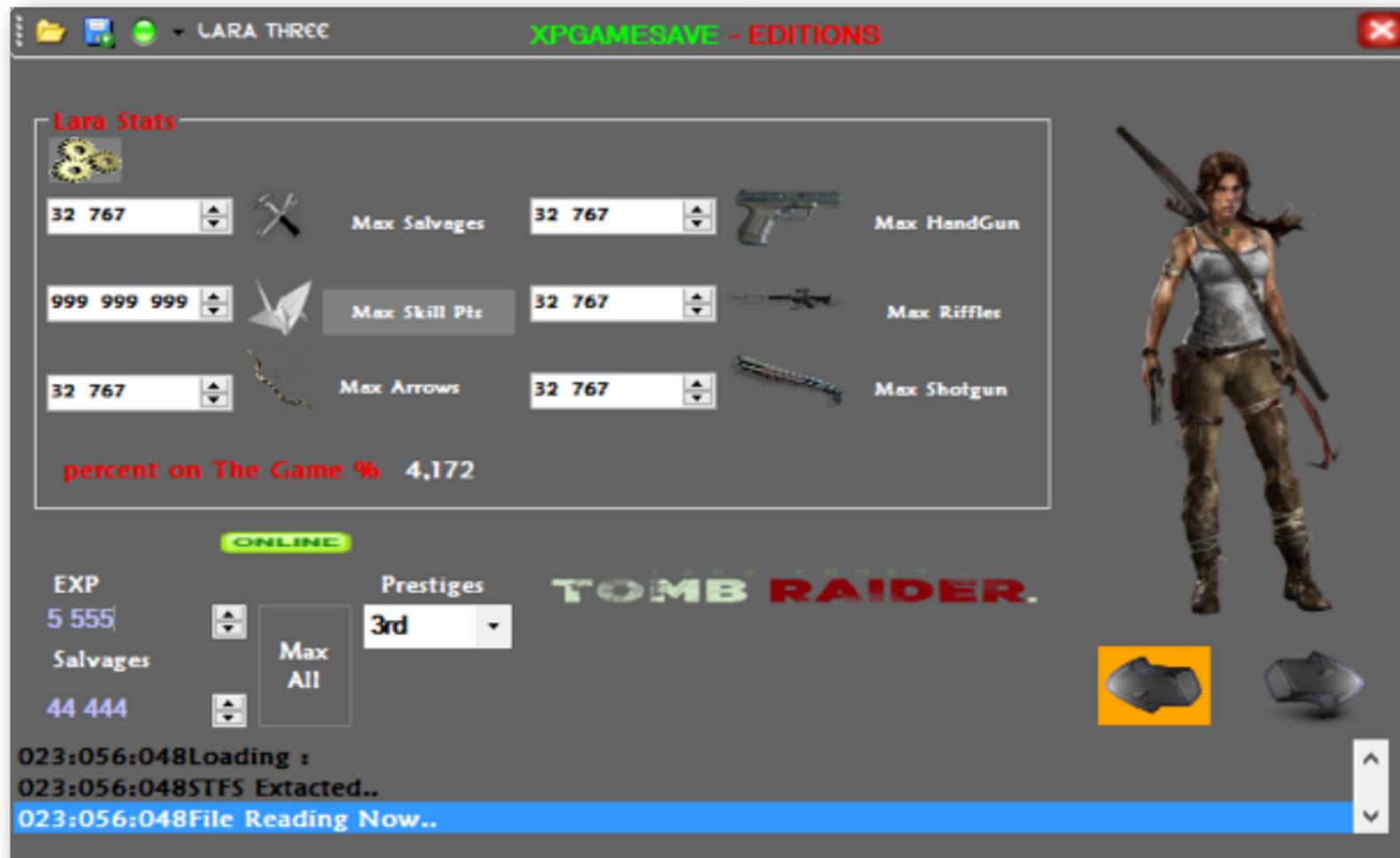
Maphacking

Wallhack

Save Game Editor

Config Tweak

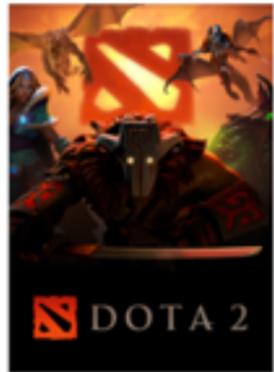
Cheat Codes



# Shoutcast

Transformation der Spielerhandlungen in eine Narration

Featured Games Games people are watching now



Dota 2  
174,318 Zuschauer



League of Legends  
87,960 Zuschauer



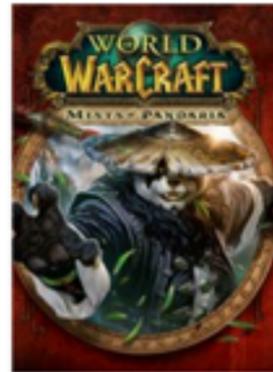
Counter-Strike: Glo...  
52,079 Zuschauer



Hearthstone: Heroe...  
36,619 Zuschauer



DayZ  
18,654 Zuschauer



World of Warcraft: ...  
17,735 Zuschauer



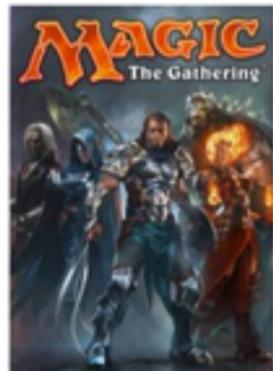
Minecraft  
16,965 Zuschauer



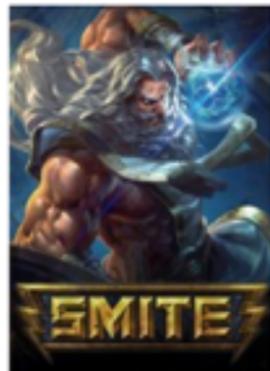
Project M  
13,640 Zuschauer



Ultimate Marvel vs. ...  
7,856 Zuschauer



Magic: The Gathering  
7,121 Zuschauer



Smite  
6,508 Zuschauer



RuneScape  
6,346 Zuschauer





# Verhalten



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



Johann Sebastian Joust



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

# Soziale Interaktion

Umgang mit Mitspielern, Zuschauern und Unbeteiligten

Kommunikation

Regeln

Rollen

Erwartungen

Werte

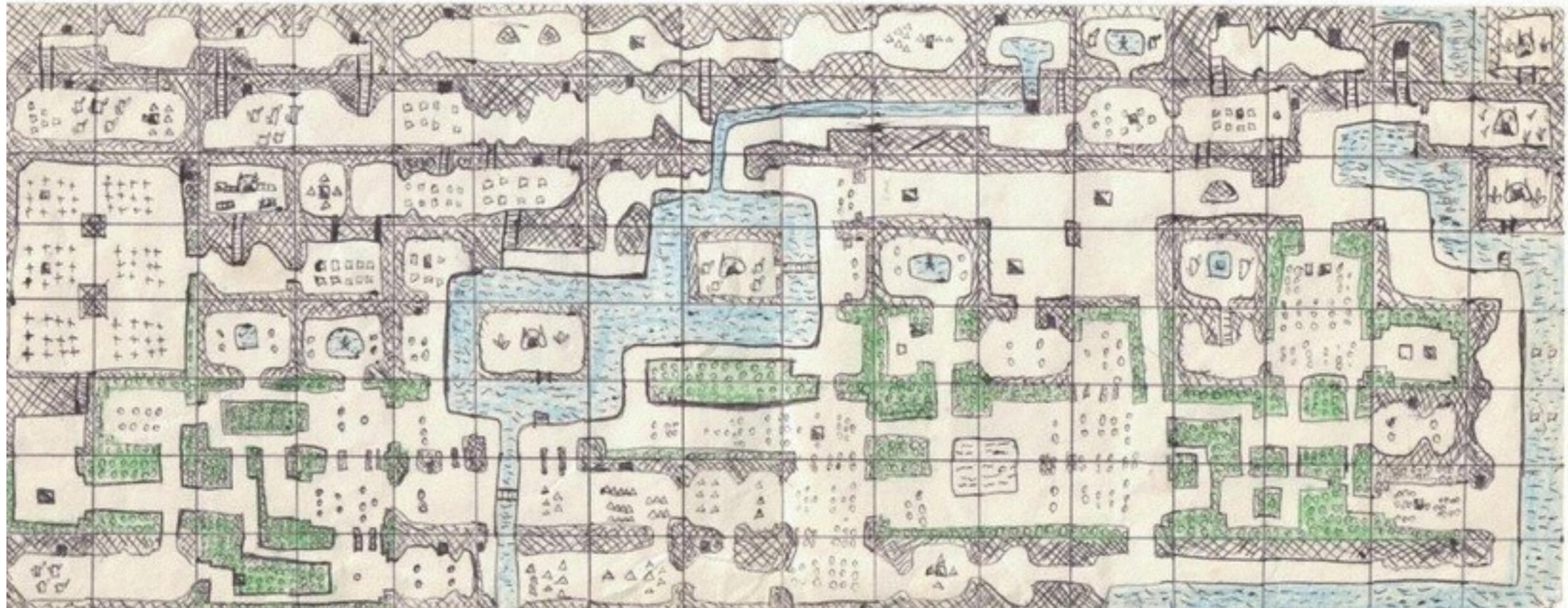
Metaspiel



Southpark: Make Love not Warcraft

<http://vimeo.com/89858791>

# Performanz-Maße



Legend of Zelda

www.gamesdbase.com

HALL OF FAME

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 \$861,310
7	TRA \$1,200,170	7	DTW \$751,110
8	TMM \$1,191,000	8	SNO \$747,630
9	MOP \$1,061,000	9	LOF \$639,020
10	SSA \$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. Burnout Elite	 You have earned a trophy. Reach the rank of General
 You have earned a trophy. Unleash Final Flash	 You have earned a trophy. OMGWTFBBO!

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

Gronkh  · 5.882 Videos

  2.995.644

10.111.606

 60.636  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