

Ankündigungen

- **Workshop UI-Design**
(Marina Knauer, morgen 14.00 Uhr)
- **Organisatorisches zur Klausur**
(14. Juli 2014, 14.00 Uhr)
 - Wer möchte schreiben?

Klassiker der Spielegeschichte VIII: Rollenspiele

Dr. Stefan Werning (Media Studies, University of Bayreuth)



Sitzung 13: Dekonstruktion und Hybridisierung

Dekonstruktion des Rollenspielgenres: Regelhaftigkeit



- Parameters und Heiankyo Parameters (Nekogames)
- Sacrifice (Yoshio Ishii)

Dekonstruktion des Rollenspielgenres: Narration



- [Side Quest](#)

Dekonstruktion des Rollenspielgenres: Zeitlichkeit



- Incremental Games:
[Megami Quest](#)

Perspektivverschiebung: Wirtschaftssimulationen



- Hybridisierung verweist auf konzeptuelle Schnittstellen
 - Verschiebung der Perspektive
 - Mikro, Meso, Makro
- *Dungeon Village* (Stadt)
- *Recettear* (Verkäufer)
- *Jacksmith* und *Weapon Shop de Omasse* (Schmied)

Perspektivverschiebung: Strategiespiele



- *Fire Emblem*
- *Dungeon Keeper*

Weiterentwicklung

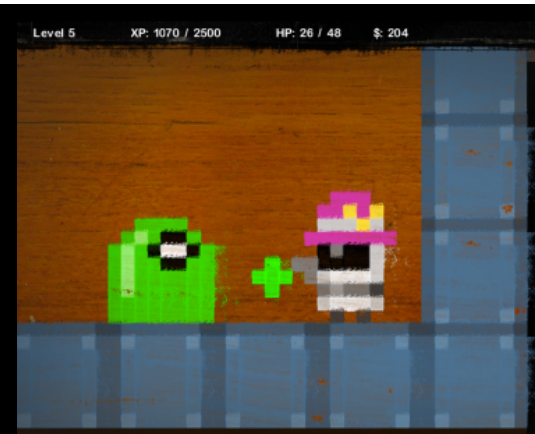
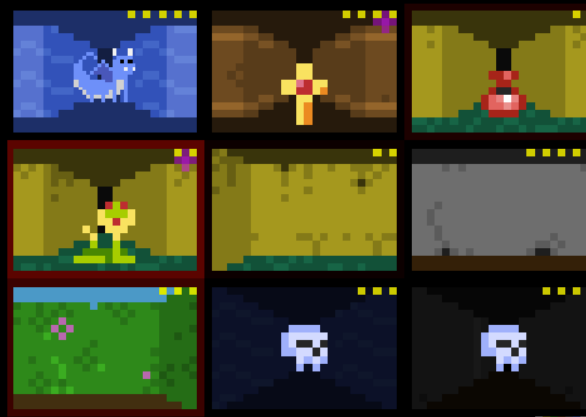
Kulturelle Ausdifferenzierung



- [Unrest](#) (2014)
 - Rekombination der Bestandteile von CRPGs nach kulturellen Kriterien
 - Kulturell heterogenes [Team](#) mit indischem Schwerpunkt bzw. Arbeitsort

Formale Ausdifferenzierung

- Konkurrierende Entwicklungsdynamiken für CRPGs



Genre-Remixing



- Match-3: ***Puzzle Quest*** (2007)
 - Demonstriert die wirtschaftliche Relevanz dieses Ansatzes
- Breakout: ***Wizorb*** (2012)
- Flipper: ***Rollers of the Realm*** (2014)
- Gleichsam spielerischer Zugang zur CRPG-Entwicklung



Ökonomisches Gamedesign



- Kompatibilität der CRPG-Mechaniken zur zunehmenden Ökonomisierung der Spielkonzepte
- ***Knightmare Tower***
 - Ökonomischer Zugang zum Spielen selbst
 - ‚Sparsames‘ bzw. investitionsmaximierendes Spiel
- Rollenspielelemente in ***Royal Revolt 2***
 - Anbindung an externe Ökonomie

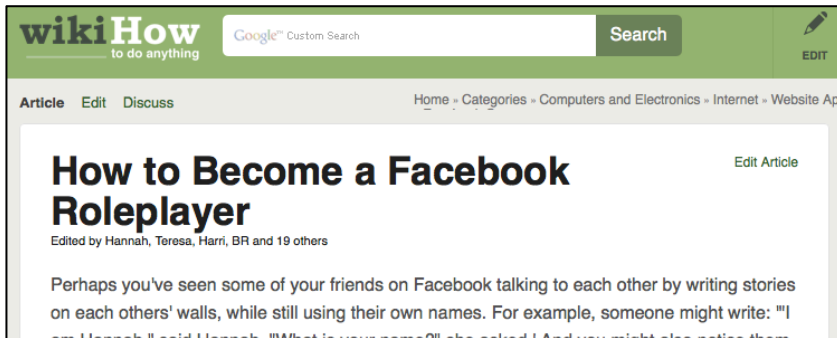
(C)RPGs als Rollenmodell

Cosplay als ‚Rollen-Spiel‘



- Theoretischer Kontext:
Wechselseitiger Bezug zwischen
‚Paratext‘ und ‚Text‘
- Paidia
 - Selbstgewählte Ziele
 - Improvisatorisches Element
 - Nicht nur: auch hier Quantifizierung und
damit Vergleichbarkeit bzw. Wettbewerb

Social Media als (Computer-)Rollenspiel



- Charlie Brooker, [How Videogames changed the World](#), 2013 (93'40'')
- Rollen-Spiel
 - [Reenactment von TV-Serien](#) über **Twitter**
 - [Heuristik](#) für **Facebook**
- Selbstoptimierung
 - **Twitter**: Follower
- Mikromanagement
 - **Twitter**: Einbindung von Updates und Interaktionen mit Followern in alltägliche Abläufe

HabitRPG – Das Leben als Rollenspiel

- Privat kostenlos und kostenpflichtig für Unternehmen



- SPIELEN
- Chore Wars

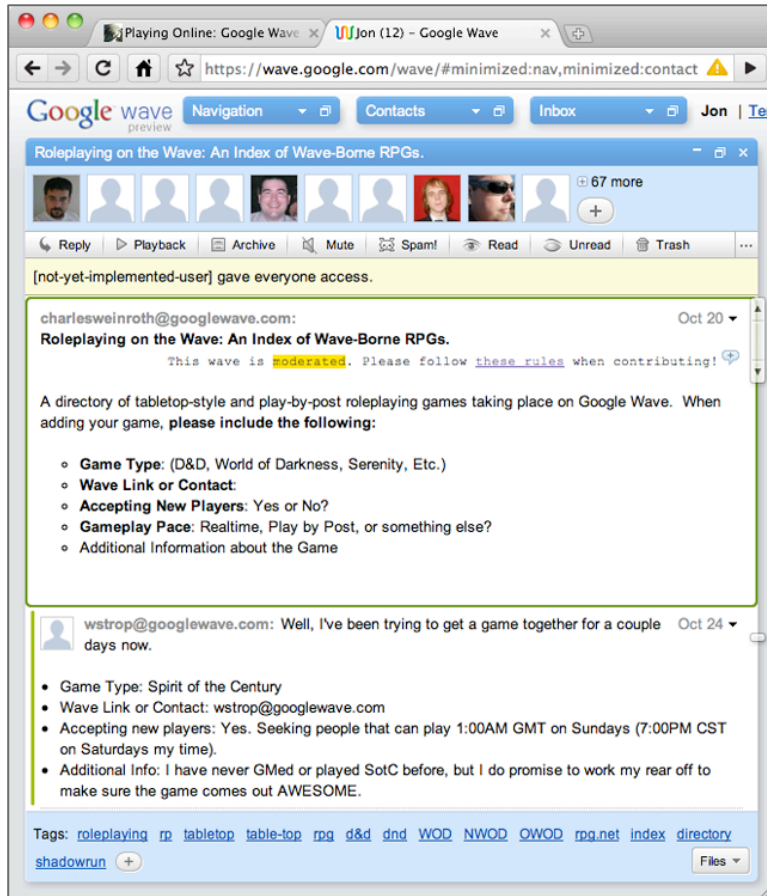
Gamification

ga•mi•fi•ca•tion [gay-muh-fi-kay-shuhn]
integrating game dynamics into your site,
service, community, content or campaign,
in order to drive participation.
(see Bunchball)



- Rollenspielmechaniken als Kernheuristik für Gamification
 - Punkte und Stufen
 - Zufällige Belohnungen
 - ‚Grinding‘
 - Quantifizierbare Ziele
- Besonders geeignet zur ökonomischen Instrumentalisierung
 - Eigendynamik der Quantifizierung im CRPG
- Auch: Spiel als Nutzungsprinzip
 - Quasi-spielerische Umgangsweisen mit Anwendungen wie [Foursquare](#)

Technische Appropriierung



- Auslotung des Spektrums möglicher Anwendungsfälle neuer Technologien
- BEISPIEL: [Google Wave](#)
- BEISPIEL: [Tweeria](#)
- [Mock-ups](#) zu **Google Glass**
- Aber auch:
„Raster“ zur Interpretation und Fortschreibung alter Medientechnologien
 - [Google Glass und Pen&Paper-RPGs](#)

Funktionalisierung von (C)RPG-Mechaniken

WHAT IS INFLUENCE?

Influence is the ability to drive action. When you share something on social media or in real life and people respond, that's influence. The more influential you are, the higher your Klout Score.



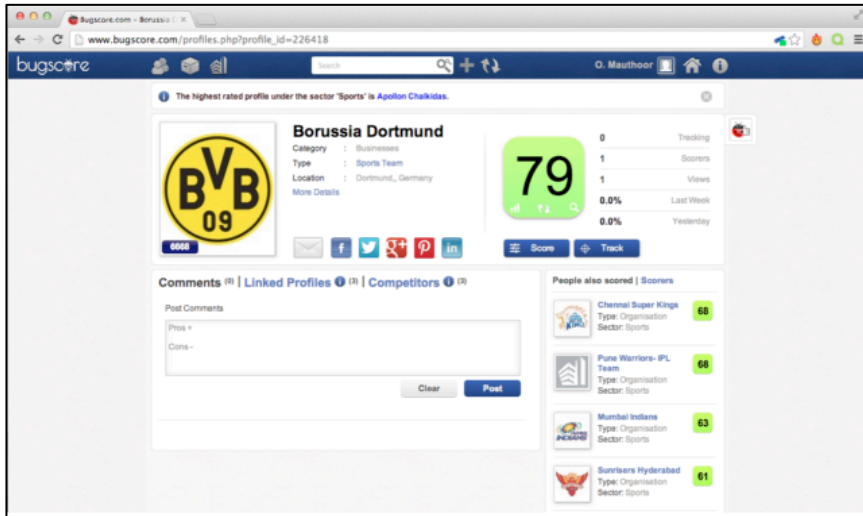
Normalisierung

- Kulturelle Dynamik der Normalisierung (Jürgen Link)
 - Diskurs und ‚Produktion‘ der Normalität als ein typisch modernes Dispositiv (seit 1968)

• Klout

• Bugscore

- Punkte für das Hinzufügen von Profilen, das Abgeben von Wertungen und das Anwerben neuer Nutzer
- Punkte können am Ende des Monats in Preise oder Barauszahlungen umgewandelt werden
 - Regelmäßigkeit → gleichsam ‚serielles Format‘





CRPG-Elemente in der Spieldistribution




- **Gamersgate**
 - Blue Coins
- **Steam**
 - Nutzer-Profil
 - Achievements

What places are open late in [Hyde Park, Boston](#)? [Edit](#)

[Add Question Details](#)

[Add Comment](#) • [Wiki](#) • [Delete Question](#)

Ask to Answer You have **7035 credits**.

 Keith Winstein 12 Answers in Boston	680 credits to Ask
 Sam Coren, Lived in Boston fro... 16 Answers in Boston	25 credits to Ask
 Gautam Gupta, Former Boston resident 22 Answers in Boston	40 credits to Ask

[Find People](#) or [View More Suggestions](#)

What is the most ingenious growth hack you have encountered? [Edit](#)

[Add Question Details](#)

[Comment](#) • [Share](#) (8) • [Downvote](#) • [Report](#) • [Options](#)



12 [Answers](#)

[Ask to Answer](#)

Stefan Werning [Edit Bio](#) • [Make Anonymous](#)



Add your answer, or [answer later](#).

 **Scott Dunlap, 5 start-ups, 5 liquidity events. All great fun!** 
Votes by Samuel Chan, Tommy Adey, Pablo Rodriguez Bertorello, Giuseppe De Giorgi, (more)

At my current company, 10D Labs, we looked at ~50 of the best known growth hacks in Silicon Valley and modeled them out to get our Top 5.

BEISPIEL: Quora

- **Währung**
 - Inszeniert die ‚Rollen‘ der Spieler
 - Unterschiedliche Kosten der direkten Ansprache
- **Strategien**
 - Abhängig von ‚Timing‘ der Antwort
 - ‚Lesen‘ der sozialen Dynamik verbessert das eigene Standing
 - Sichtbarmachung der sozialen Interaktion als Rollen-Spiel
 - Auch Positivbewertungen können Teil der eigenen Rolle sein

Karen Tiede

VINE™ VOICE

REAL NAME™



photo by Charles Gupton

Top Reviewer Ranking: 4,066 (?)

Helpful votes received on reviews:
77% (859 of 1,121)

Location: Raleigh, NC

Web Page: www.red-tuxedo.com

Interests

knowledge management, hoop dance, textile arts, knitting,



BEISPIEL:

Das Amazon Vine-Programm

- ‚Prestigeklasse‘ der Vine Voices
- Soziale Dynamik ‚produziert‘ systemimmante Strategien
 - Bewertung nach ‚Nützlichkeit‘ der Reviews

5:10 am Check email for Groupon's Deal of the Day and LivingSocial's 1-Day Deal.

8 am Log in to Hot Coupon World and search for grocery deals in the Coupon Database.

8:30 am Expand your coupon trove at the Printable Coupons section of [RetailMeNot.com](#).

9 am Add to your arsenal of paperless coupons by loading a batch onto your phone at Cellfire.com.

10 am Swing over to [Newegg.com](#) for the daily Shell Shocker deal: typically discounts of 30 percent or more on tech gear.

Noon On Tuesdays, this is the optimum time to find the cheapest domestic fares at Kayak, Hotwire, and other bargain travel websites.

2 pm Visit the Freebies section at Buxr for a compendium of links to free trial products like detergent, over-the-counter medicine, and magazine subscriptions.

3 pm Check out 6pm.com, a sister site of Zappos.com that sells brand-name apparel at outlet-store prices.

5 pm Browse the Best Deals section of FatWallet.com.

5:30 pm Scope out the Clearance section of SmartBargains.com, which offers apparel and furnishings for as much as 90 percent off.

6 pm Peruse the Gold Box section of Amazon .com for the Deal of the Day and the ever-changing Lightning Deal.

8 pm Hit the front page of Spoofee.com to browse a broad mix of user-rated daily deals from around the web.

9 pm Look over the various offers and coupons at Dealspl.us, where user votes determine which deals appear on the front page.

10 pm A new Today's Woot—a deeply discounted deal-of-the-day—goes live at Woot.

11 pm Scan the Editors' Choice tab at Dealnews, a curated bargain-hunting site.

Midnight Check the Hot Deals subforum at SlickDeals for new deals on Xbox, PlayStation, and other gaming systems.

BEISPIEL: Social Shopping

- [„Retail Hacking“](#)
- Ausnutzung sozialer Vernetzung
- Optimierungsproblem
 - „**stacking**: combining multiple coupons on the same item, generally a manufacturer's coupon with a retailer's“
 - „**rolling**: using earnings from retail loyalty programs to buy products that earn still more points, generating a continuous flow of extra earnings“



Überleitung