

Performanz



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.
Der Begriff „Performanz“ bezieht sich im Folgenden auf Handlungen der Spieler.
Dabei wird der Live-Charakter betont.

Performanz-Analyse



Spieler
Spielleistung
Rahmenbedingungen
Umgebung
Material
Handlungen
Verhalten
Maße

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

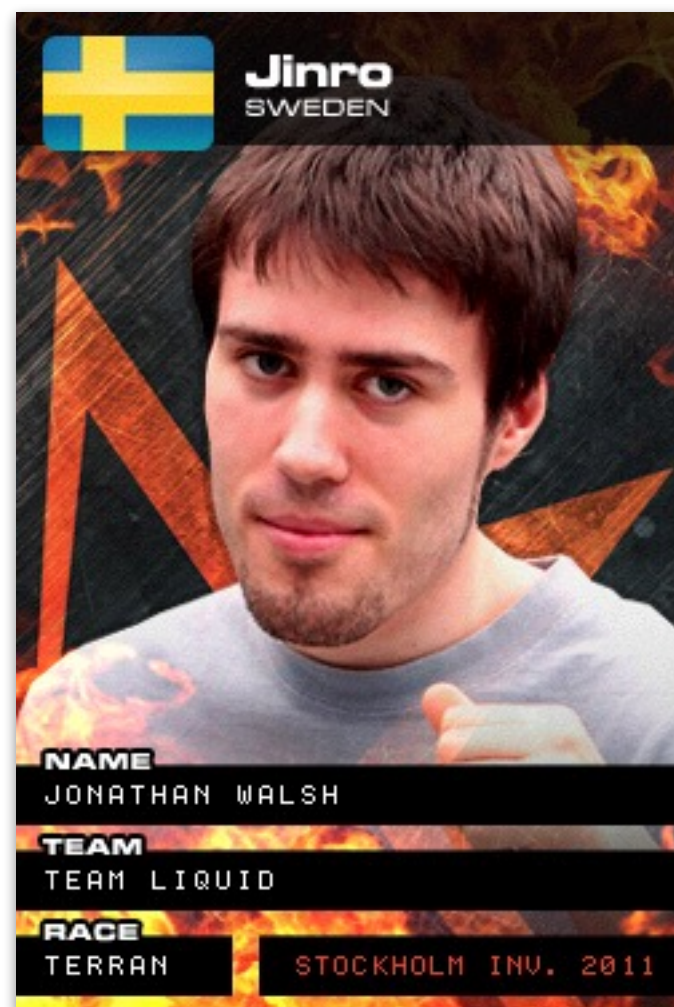
Talent, Gesundheit, Konstitution, Kondition

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>

Spielleistung



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



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

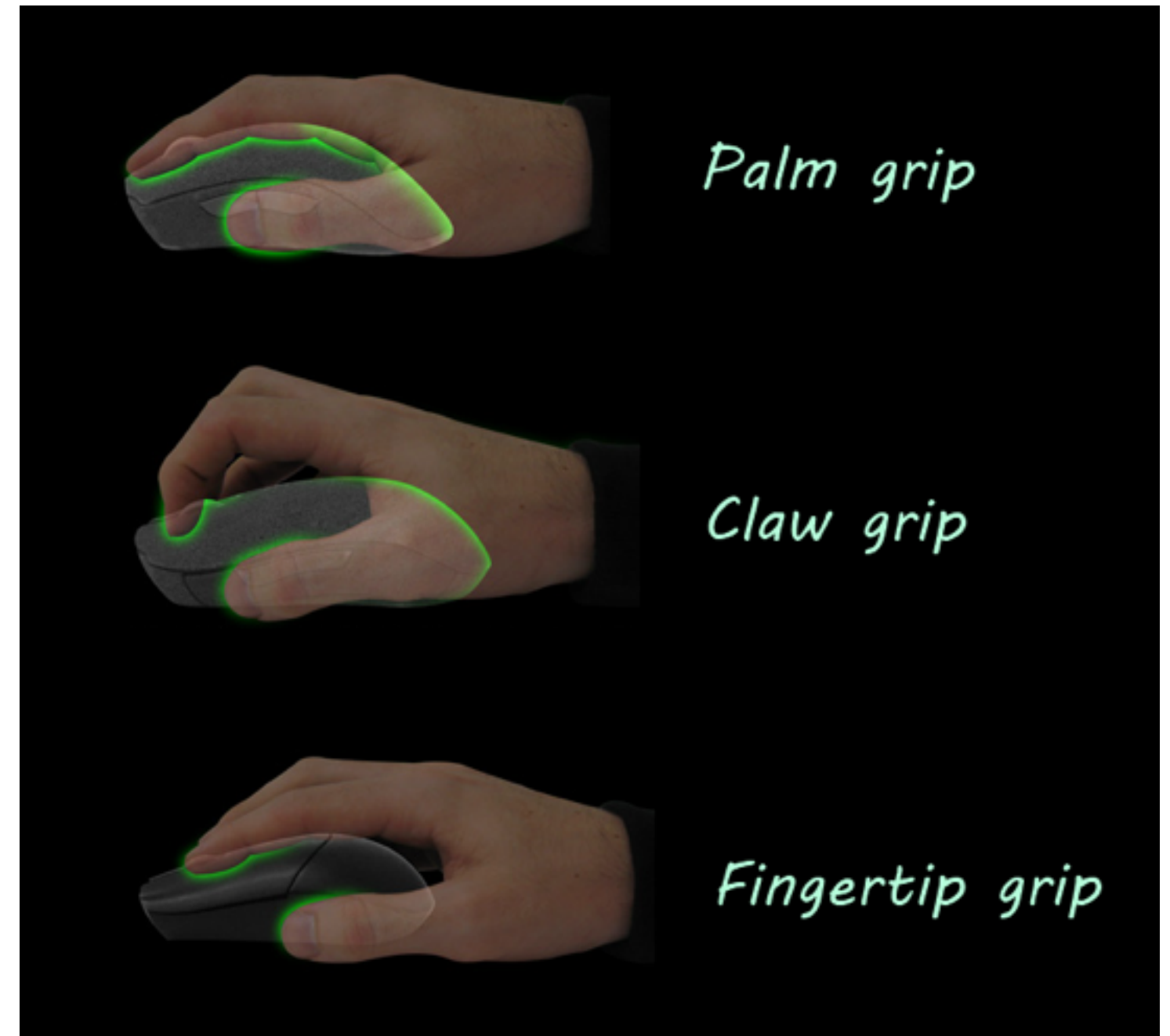
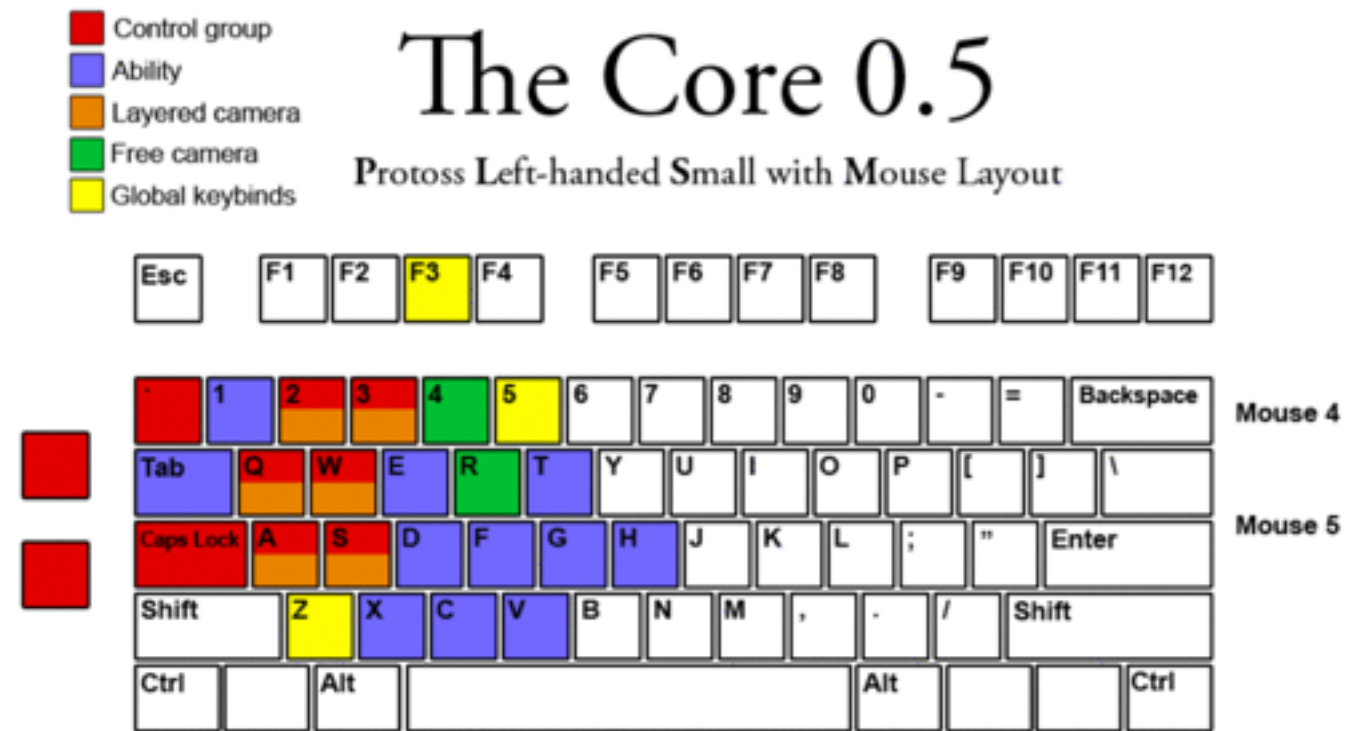


<http://www.youtube.com/watch?v=-yfMoIVTilo>



<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

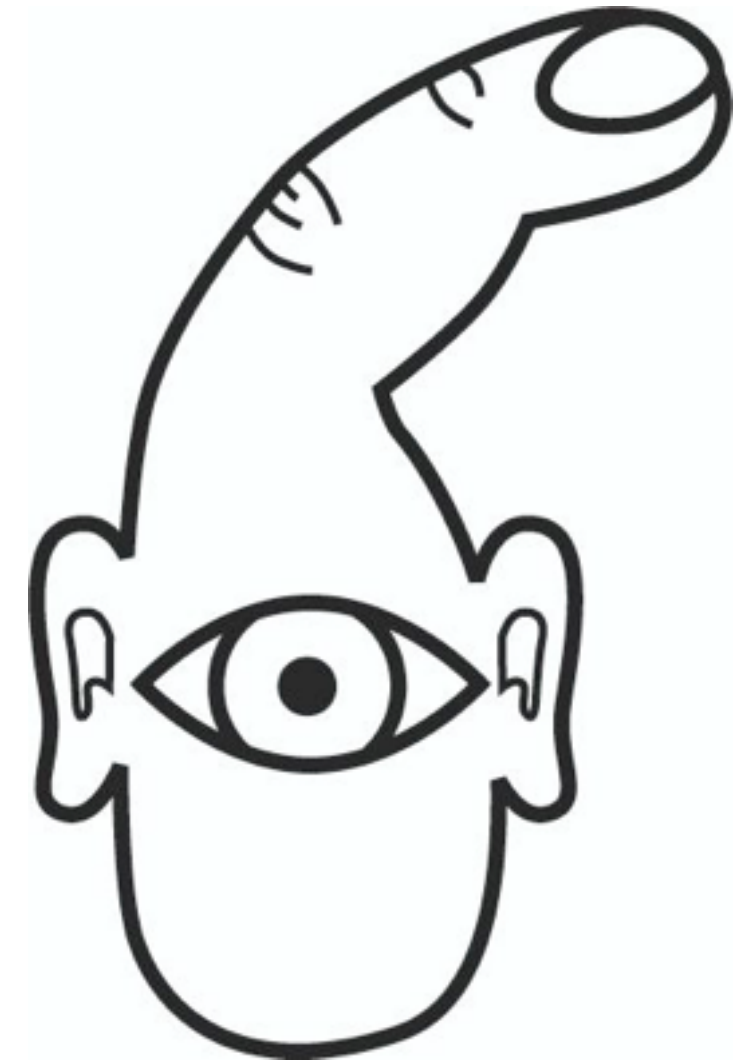
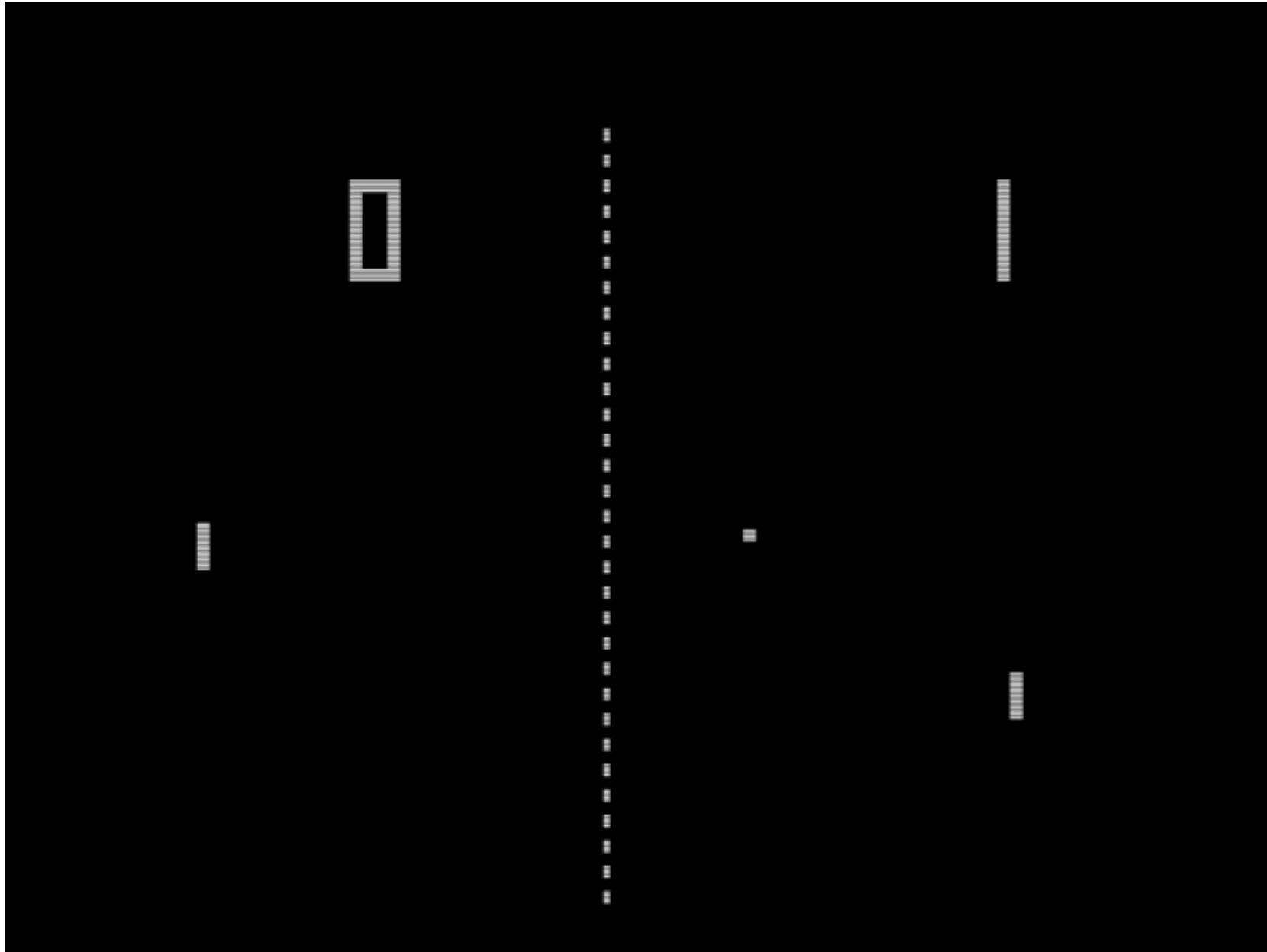
Umgebung (Raum und Zeit)



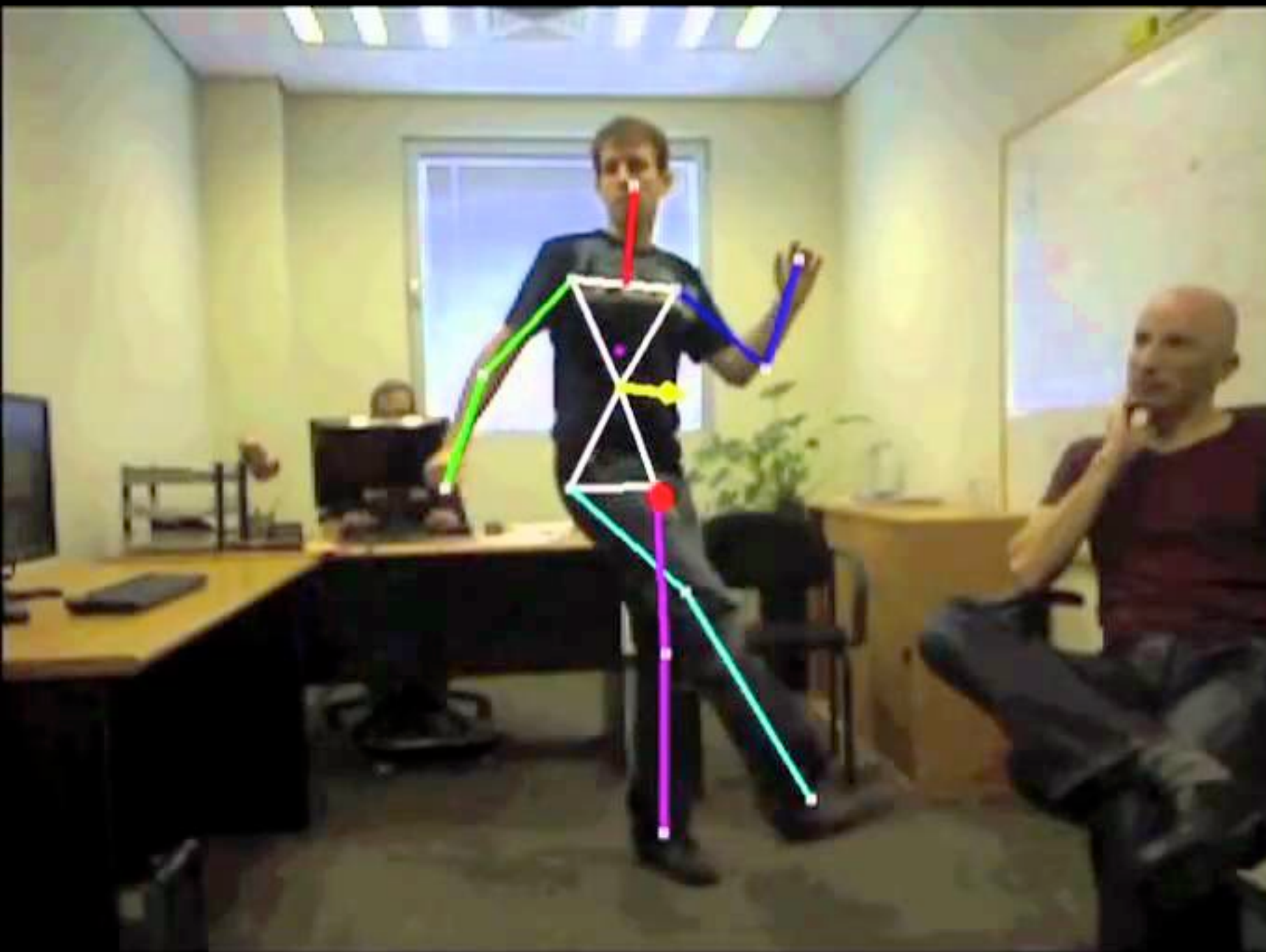
Material



Wie Computer uns sehen



Dan O'Sullivan and Tom Igoe.





JANAE



SERGIO



BECCA

Handlungen

Wer macht was, wann und wie ?

Spielerhandlungen

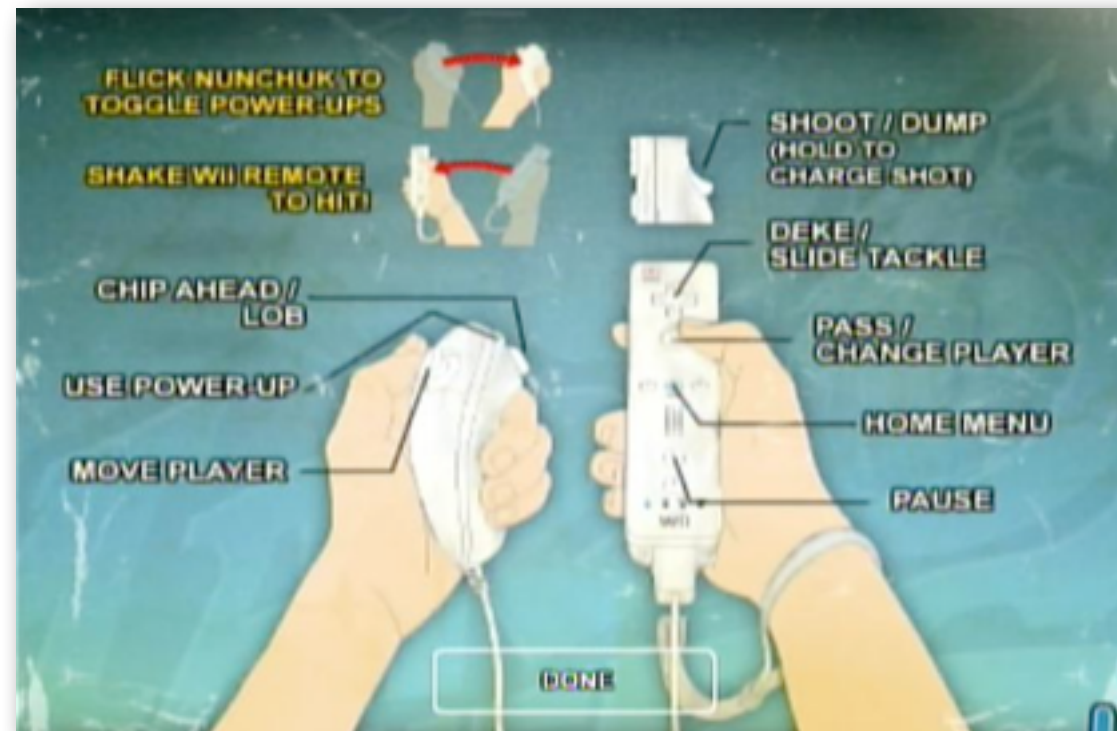
Kombinieren mehrerer Handlungen (Combos)

Mapping: Bezug Handlung ↔ Controller <https://www.youtube.com/watch?v=96uSY-YXbIM>

Standardisierung



GTA IV



Mario Strikers



SC2: Zerg Rush



WoW: Tank



SF4: Blocken

Spielzüge

z.B.

Rushen

Raiden

Luren

Buffen

Pushen

Grinden

Looten

Campen

Farmen

Tanken

...

Mapping

Beziehung zwischen
Spielerhandlung und
Spielhandlung

Natural Mapping

Arbitrary Mapping

Exaggerated Mapping

Control interruption

Physical Endurance

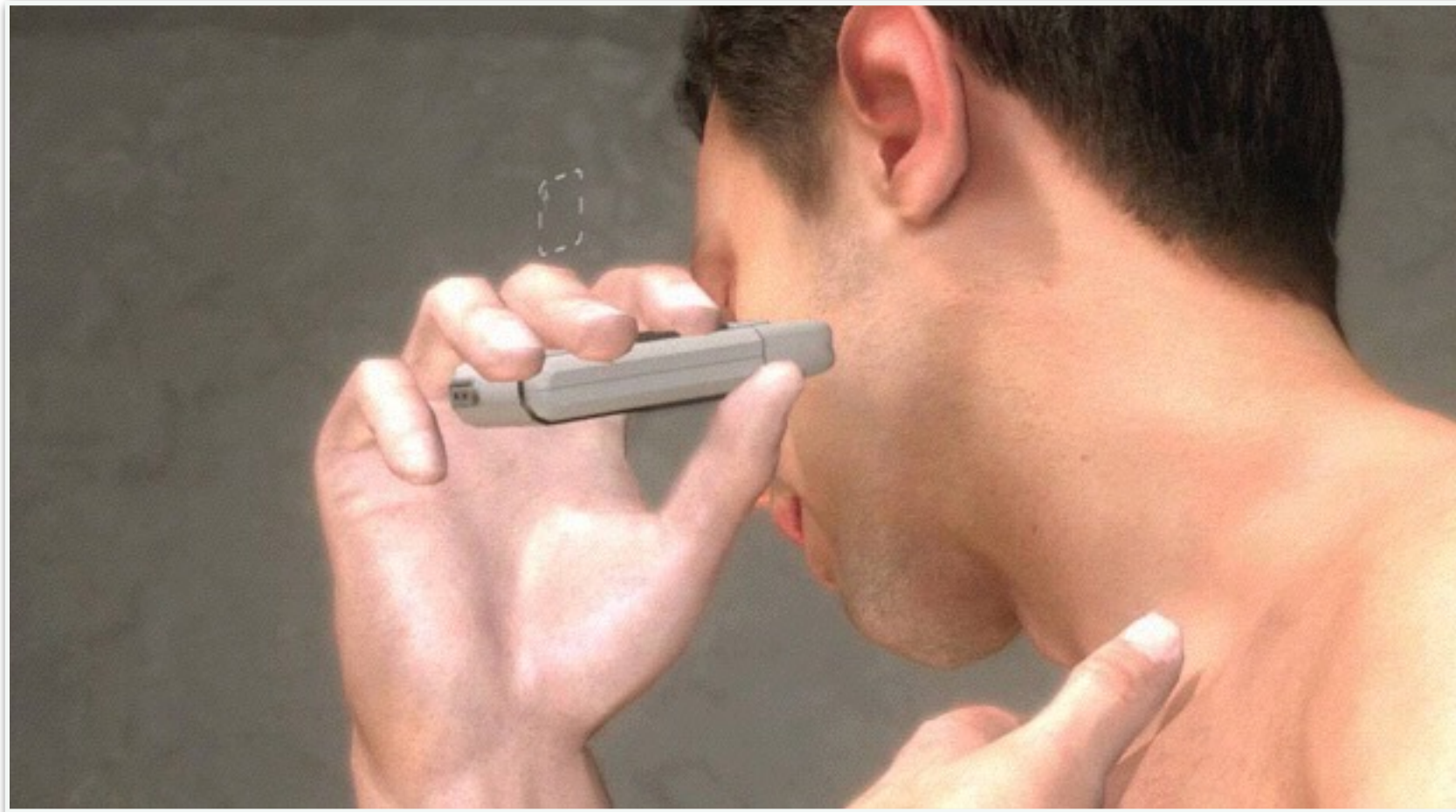
Tiptoeing

Stunning

Consistency

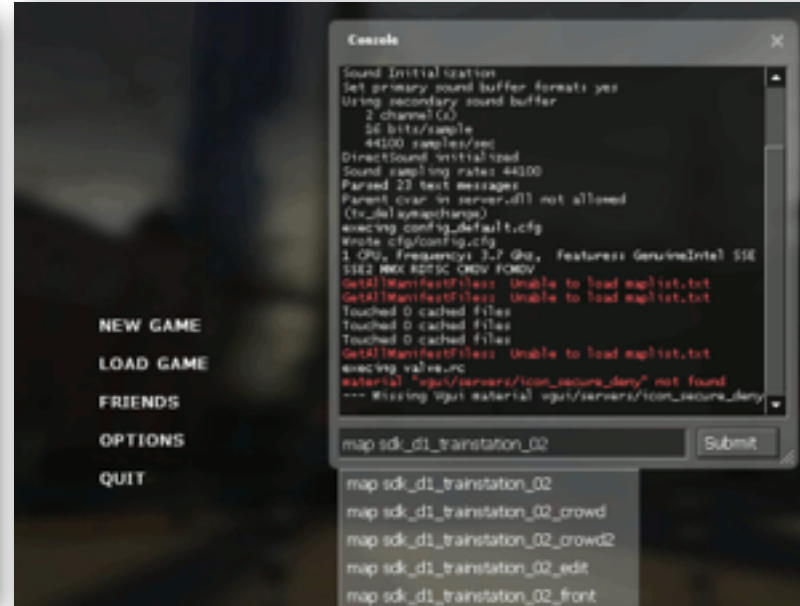
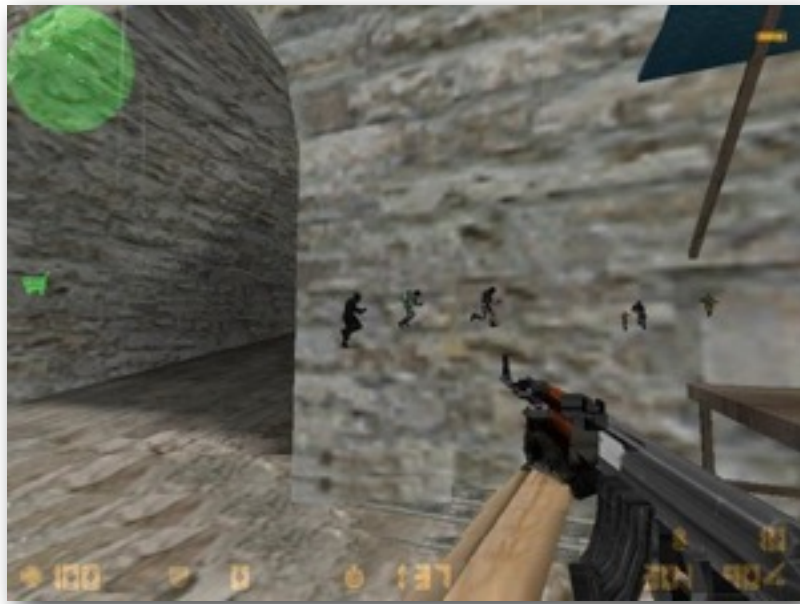


Ausblick: Performing Gender



<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

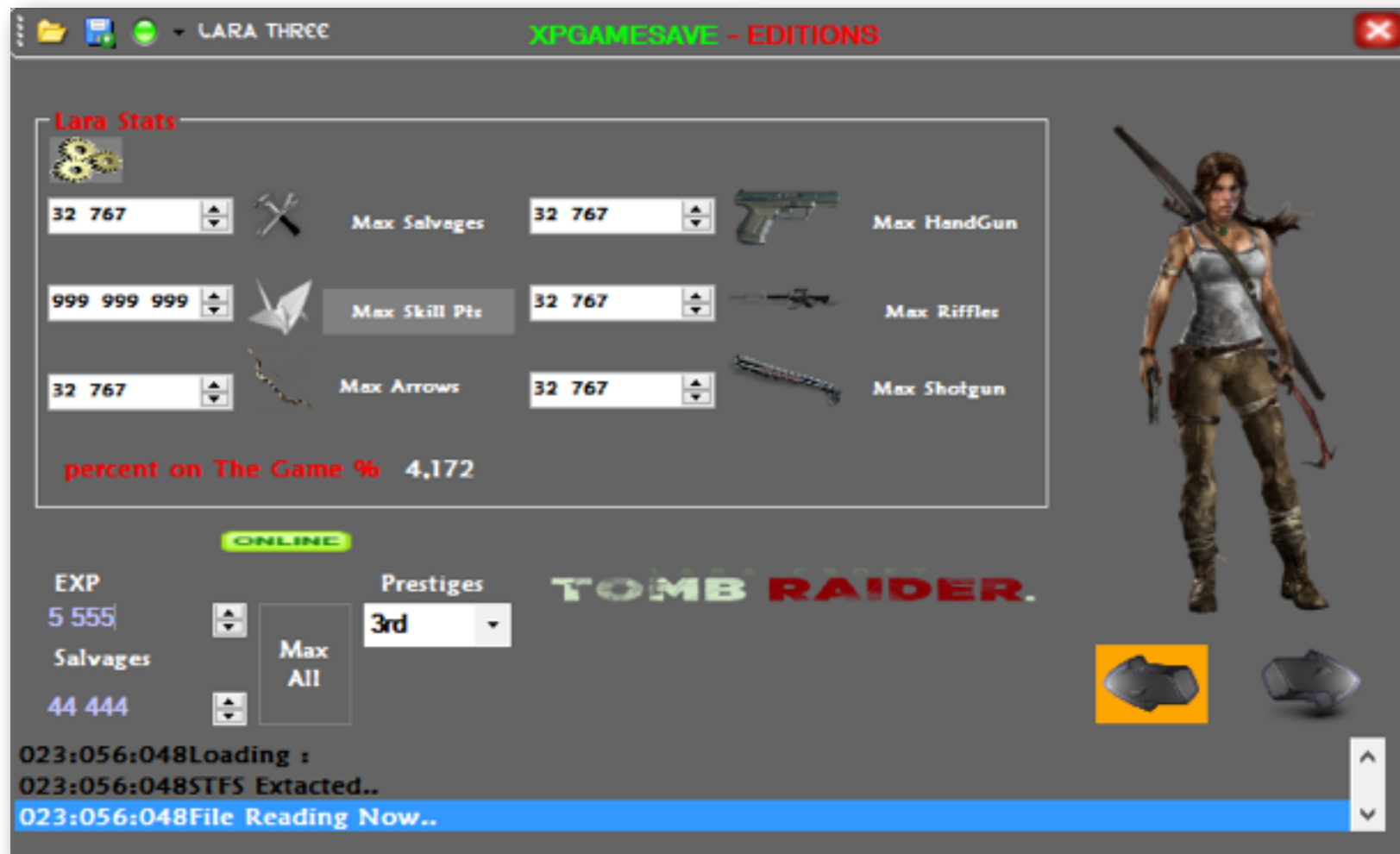
Maphacking

Wallhack

Save Game Editor

Config Tweak

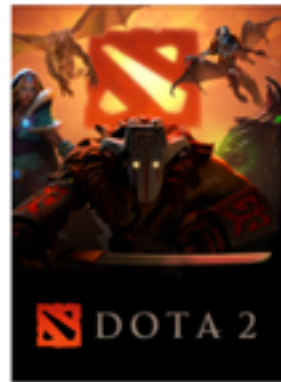
Cheat Codes



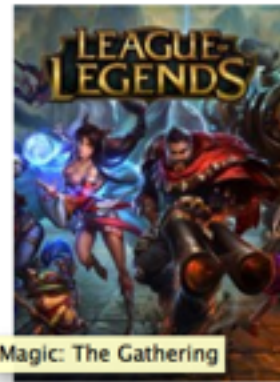
Shoutcast

Transformation der Spielerhandlungen in eine Narration

Featured Games Games people are watching now



Dota 2
174,318 Zuschauer

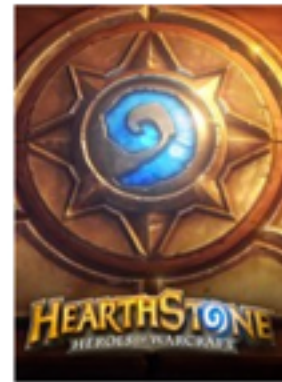


Magic: The Gathering

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



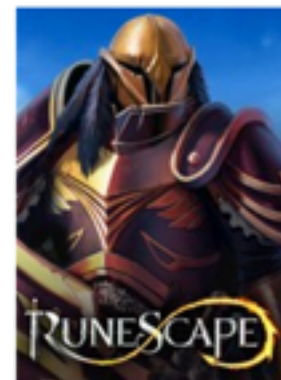
Ultimate Marvel vs. ...
7,656 Zuschauer



Magic: The Gathering
7,121 Zuschauer



Smite
6,508 Zuschauer



RuneScape
6,346 Zuschauer



twitch.tv



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

Bewegung





Johann Sebastian Joust



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

Soziale Interaktion

Umgang mit Mitspielern, Zuschauern und Unbeteiligten

Kommunikation

Regeln

Rollen

Erwartungen

Werte

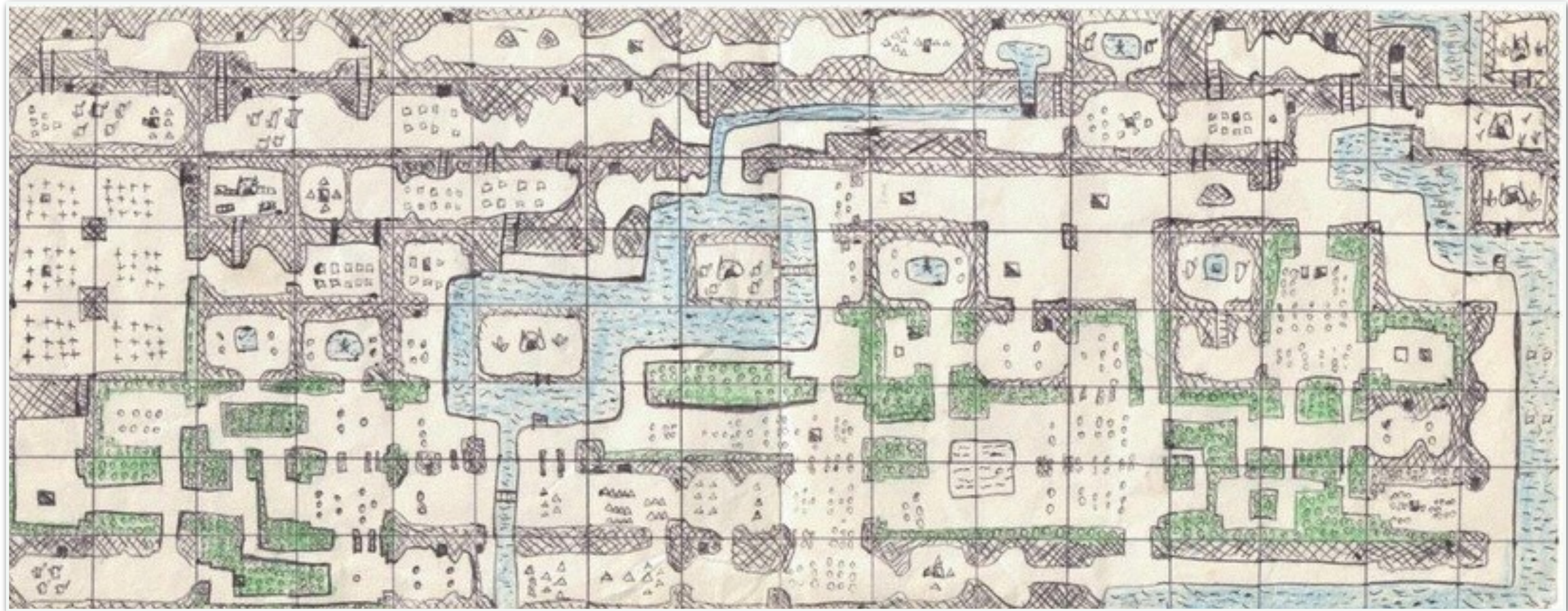
Metaspiel



Southpark: Make Love not Warcraft

<http://vimeo.com/89858791>

Performanz-Maße



Legend of Zelda

www.gamesdbase.com

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 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. 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. OMGWTFBBQ!

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


Gronkh · 5.882 Videos
 10.111.606


2.995.644

 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

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



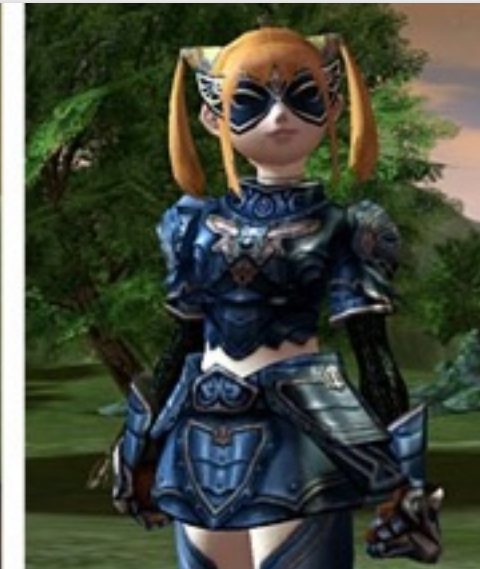
Soziales Erlebnis



Exploration



Phantasie



Demonstration