

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				
gestische Zeichen				
proxemische Zeichen				
Maske	visuelle	länger andauernd		raum- bezogen
Frisur				
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



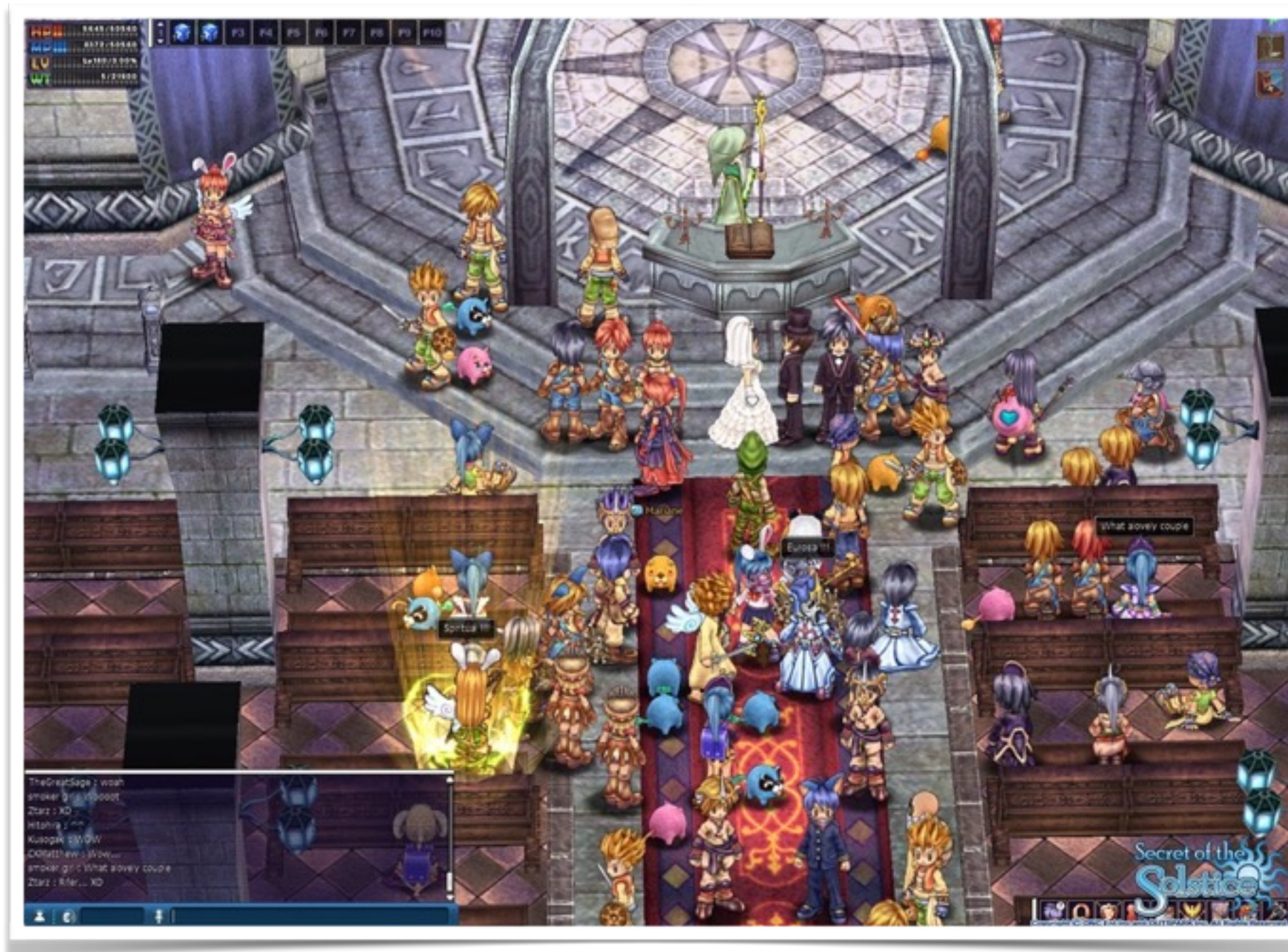
Gesten in Dark Souls 3



Linguisitische Zeichen in Journey

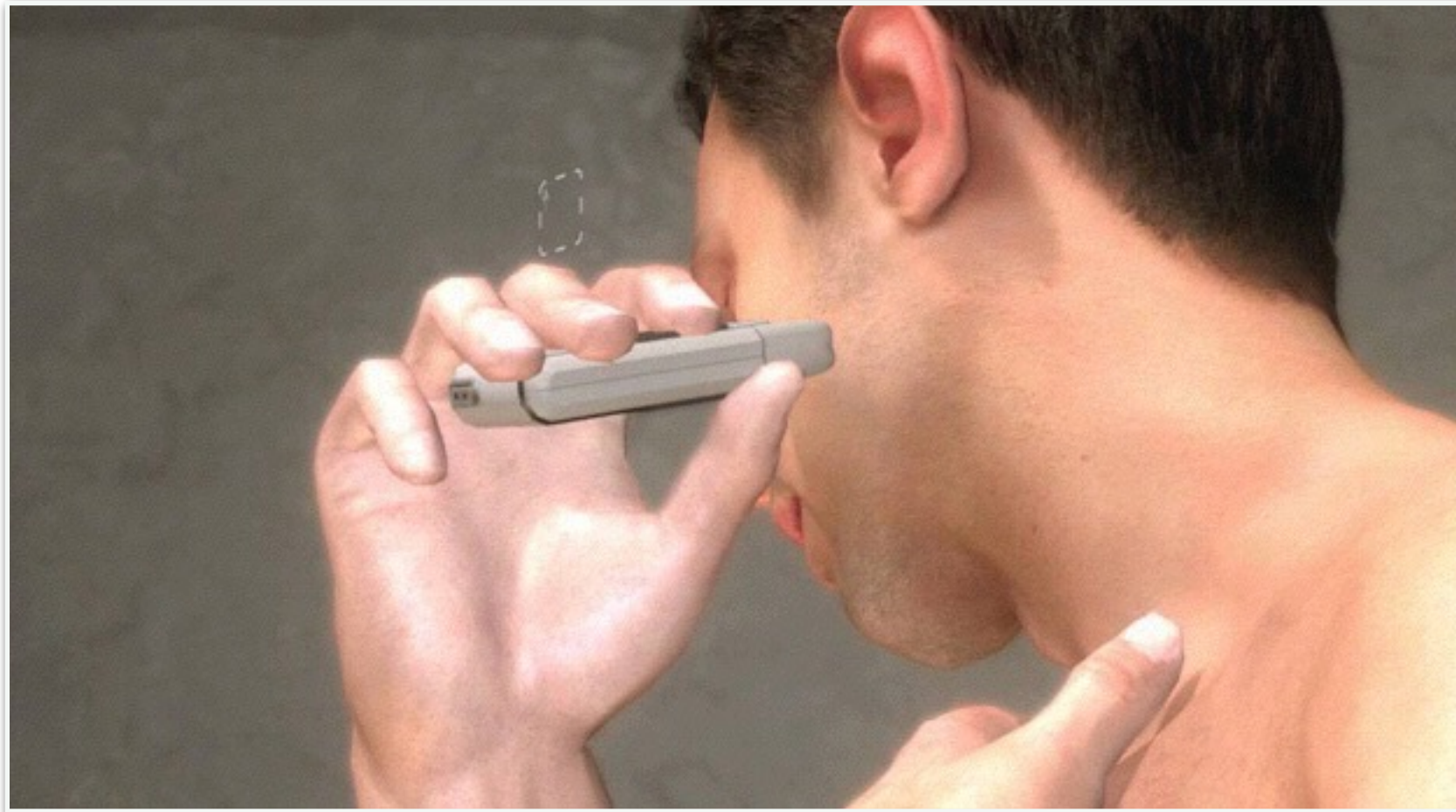
How to Do Things with Video Games

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

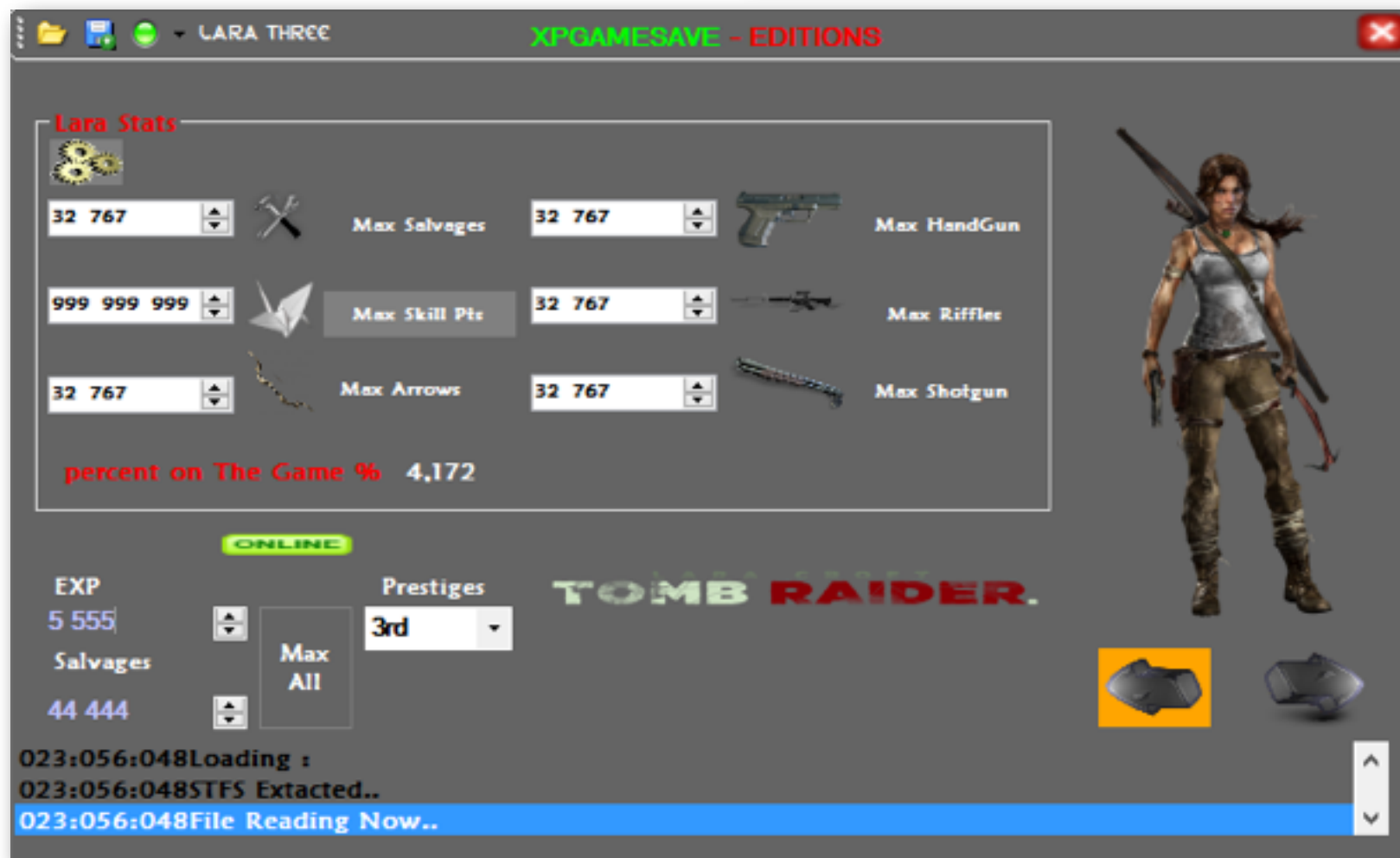
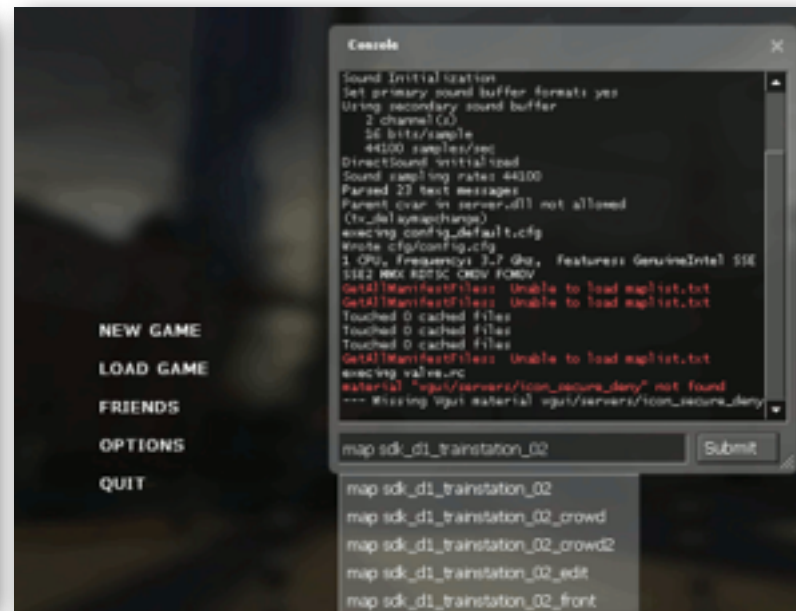
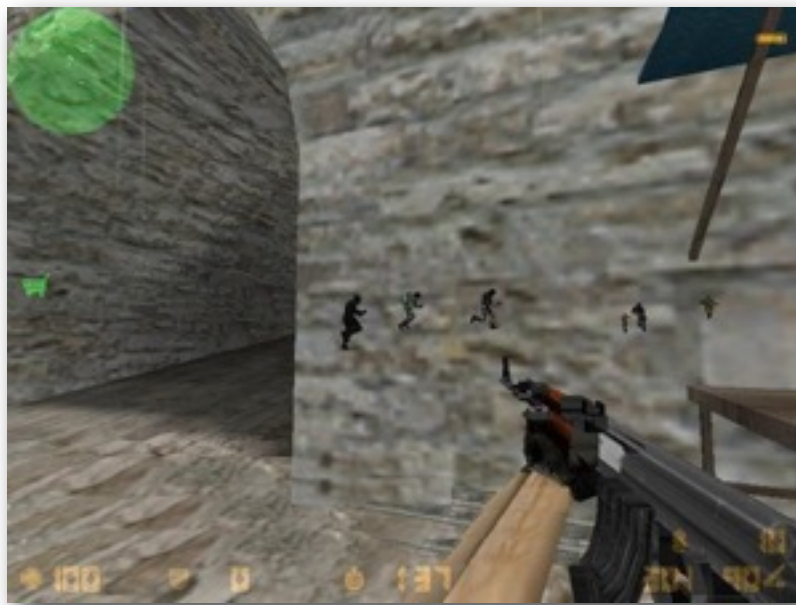
Maphacking

Wallhack

Save Game Editor

Config Tweak

Cheat Codes



GAME CONTROLLERS

hate them, love them, but you can't PLAY without them

The infographic shows the evolution of game controllers through several eras:

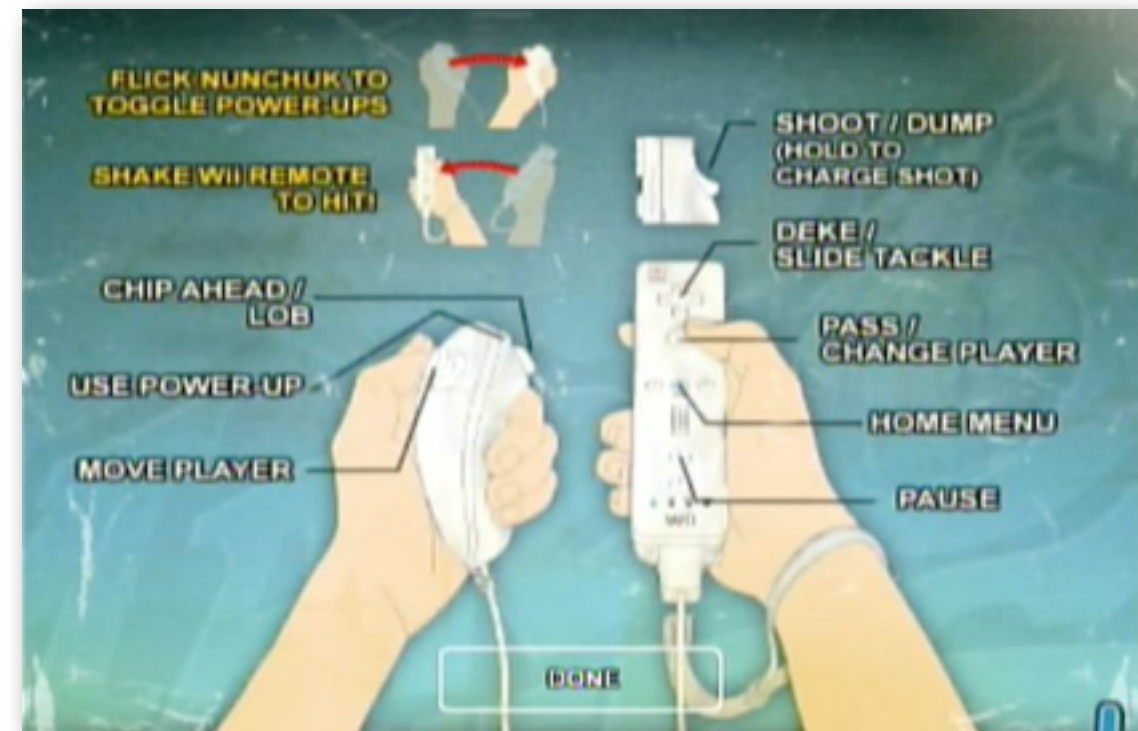
- 1972:** DualShock 2 (PlayStation 2), Sixaxis (PlayStation 3), Wii Remote and Nunchuk (Wii).
- 1998:** Xbox Controller (Xbox), Microsoft Wireless Controller (Xbox), Xbox 360 Controller (Xbox 360).
- 2006:** GameCube controller (GameCube), DualShock 2 (PlayStation 2), Dreamcast controller (Dreamcast).
- 1996:** 3D Control Pad (Nintendo Game Boy Advance), Nintendo 64 controller (Nintendo 64), DualShock (PlayStation).
- 1990:** 3D Control Pad (Nintendo Game Boy), PlayStation Controller (PlayStation), DualShock (PlayStation).
- 1983:** NES controller (Nintendo Entertainment System), SNES controller (Super Nintendo Entertainment System), Sega Mega Drive six button controller (Sega).
- 1982:** Vector controller (Atari), Joystick/numeric keypad (Atari), Atari joystick (Atari).

Source: www.softfinder.com

1-2. Interfaces



GTA IV

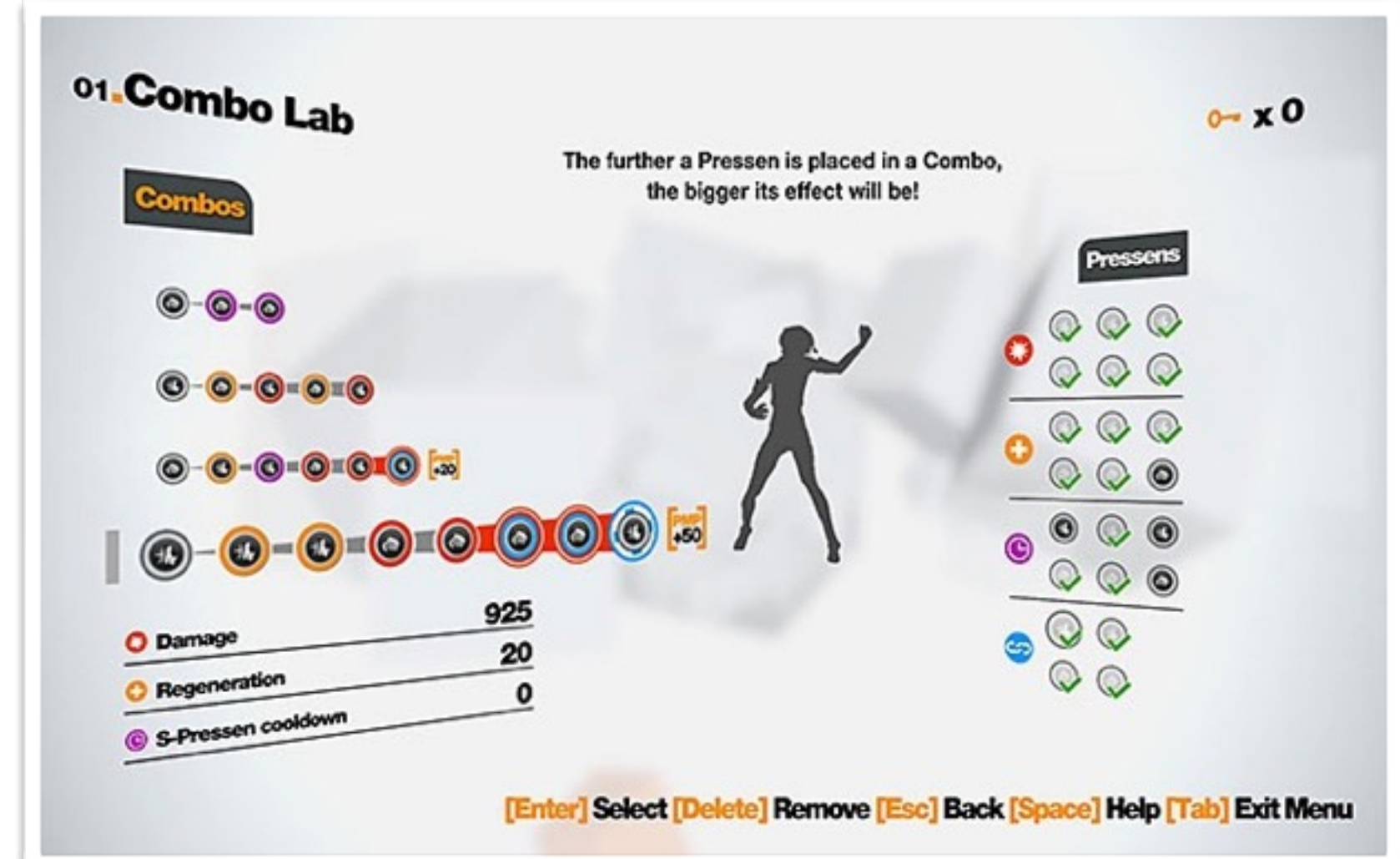


Mario Strikers

Interface-Combos



Street Fighter IV

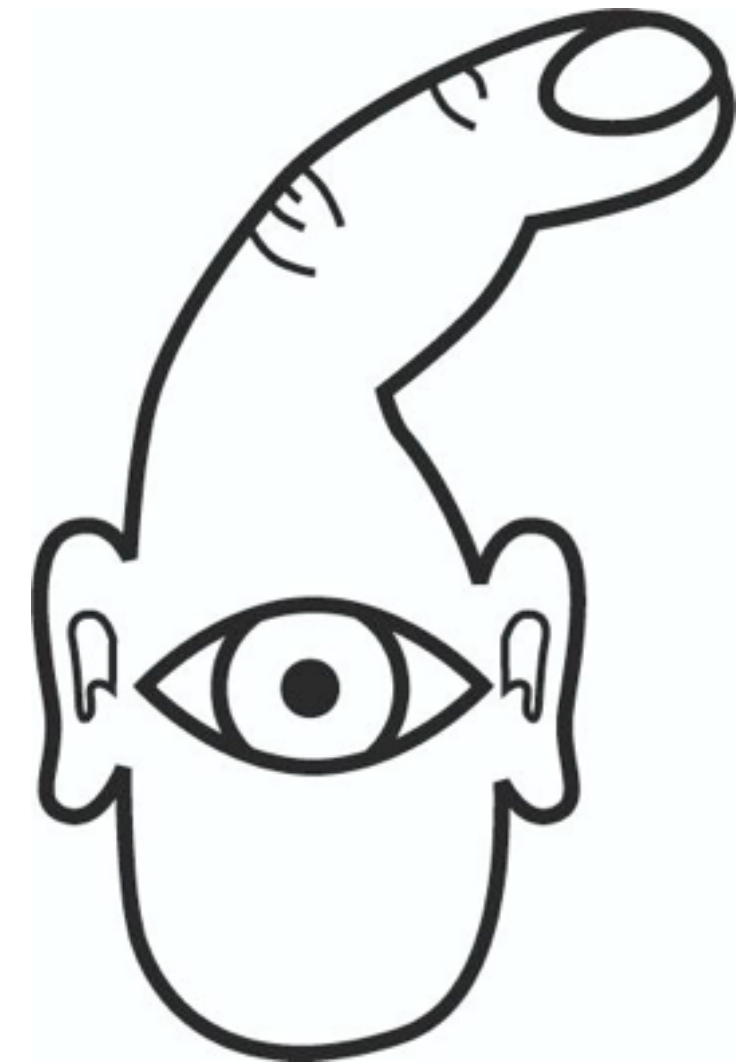
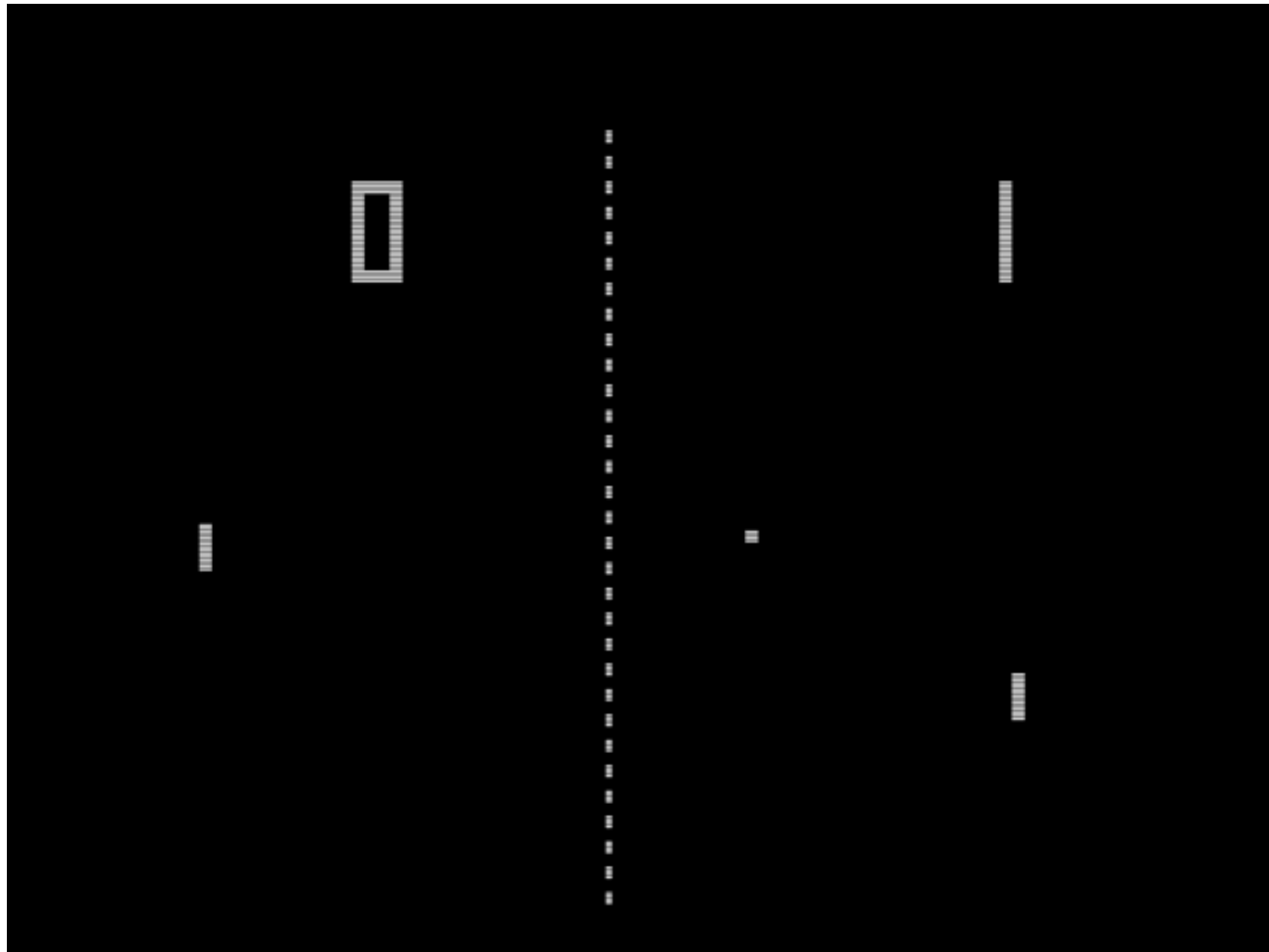


Remember Me

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=KaNBjVgxb-A>



JANAE

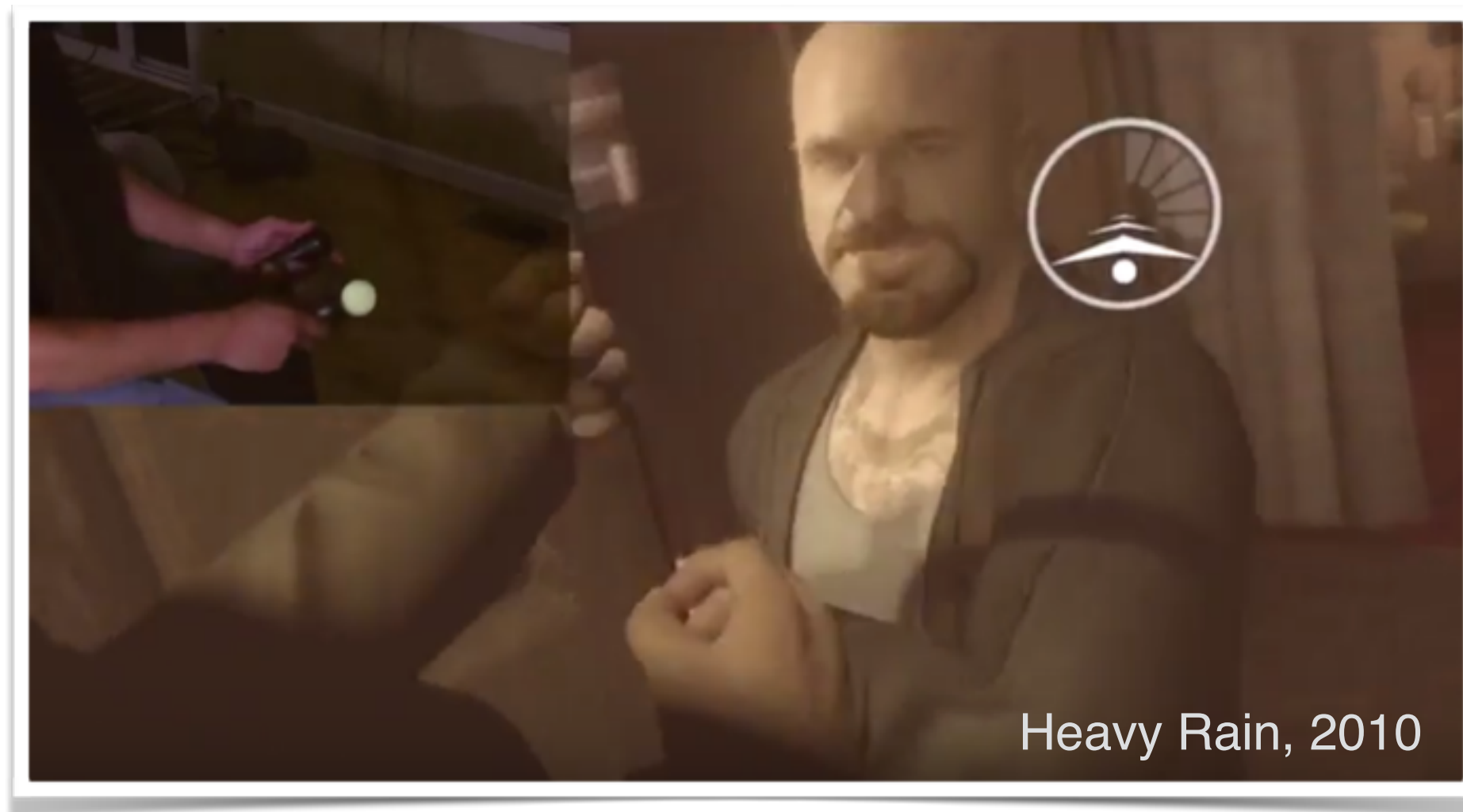


SERGIO



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



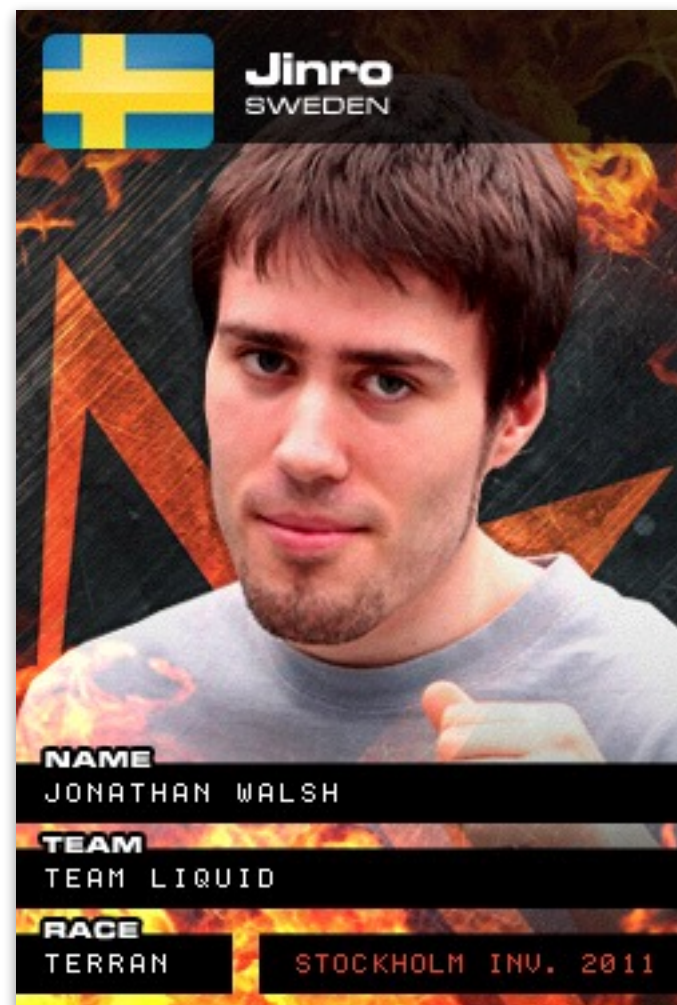
MC SOUTH KOREA

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



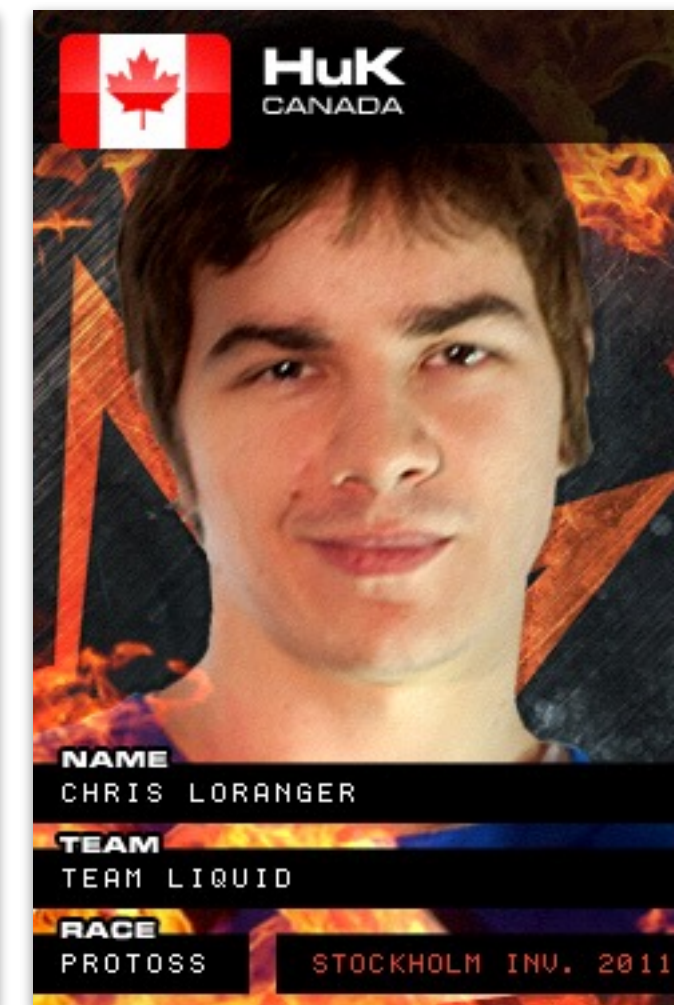
TLO GERMANY

NAME
DARIO WÜNSCH

TEAM
TEAM LIQUID

RACE
RANDOM

STOCKHOLM INV. 2011



HuK CANADA

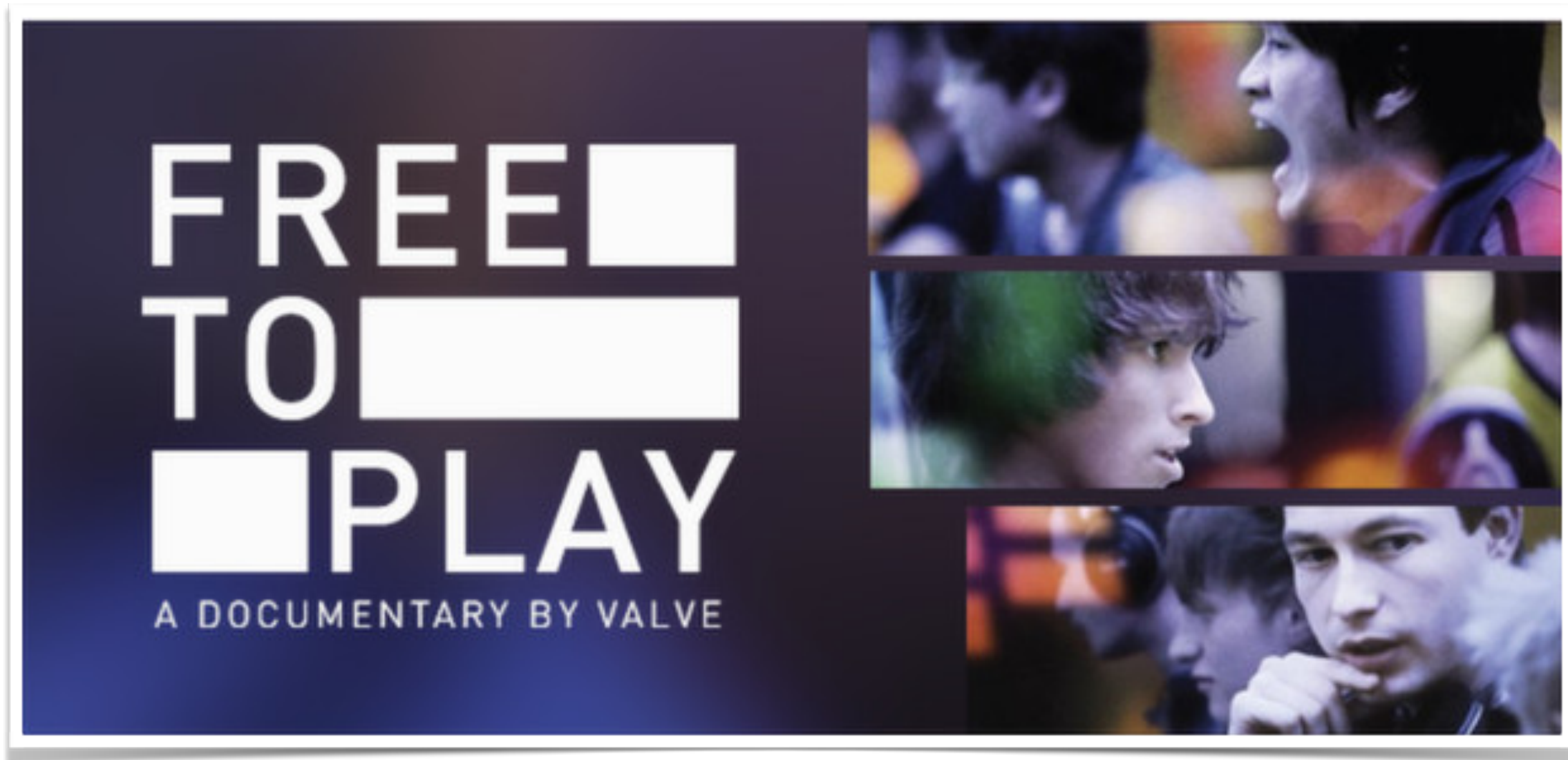
NAME
CHRIS LORANGER

TEAM
TEAM LIQUID

RACE
PROTOSS

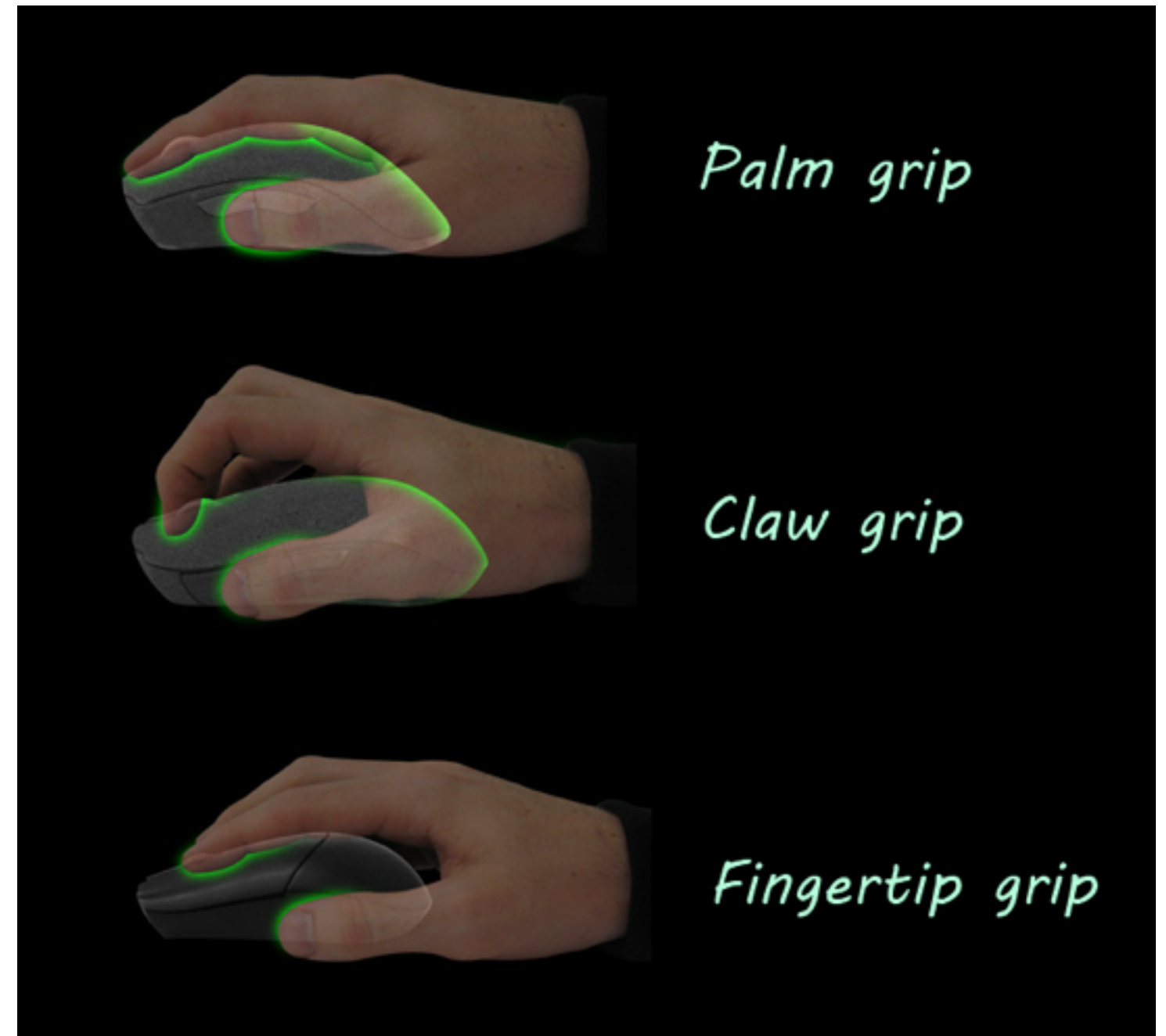
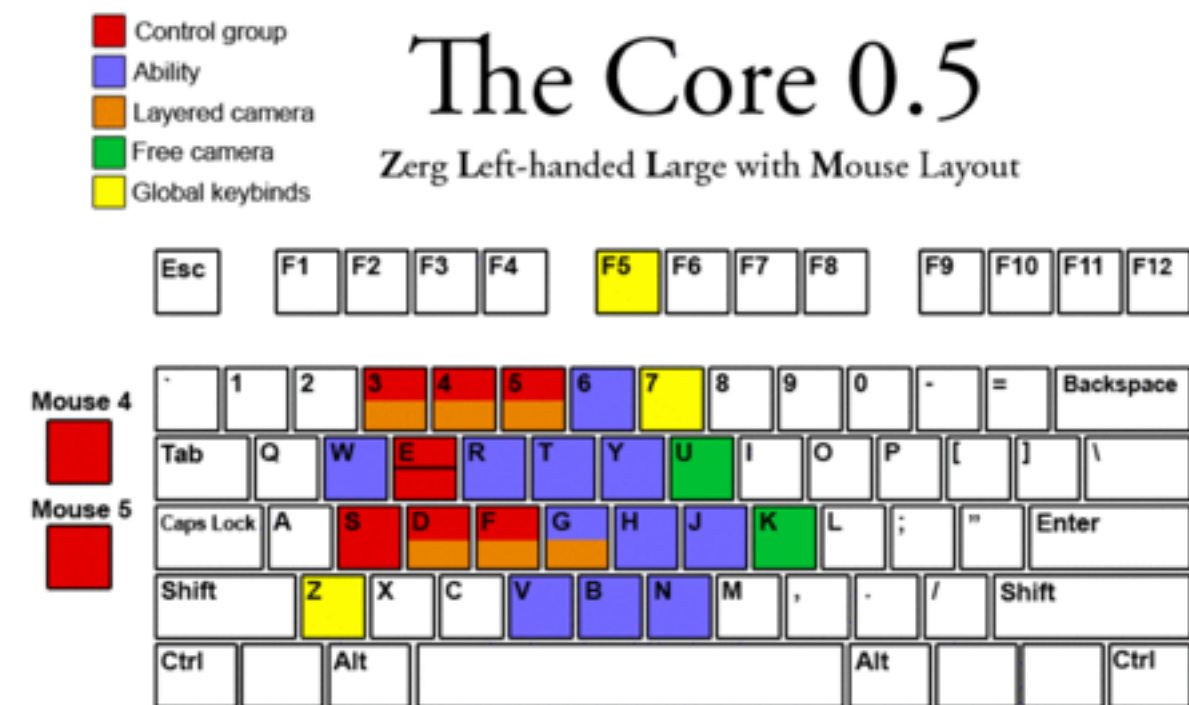
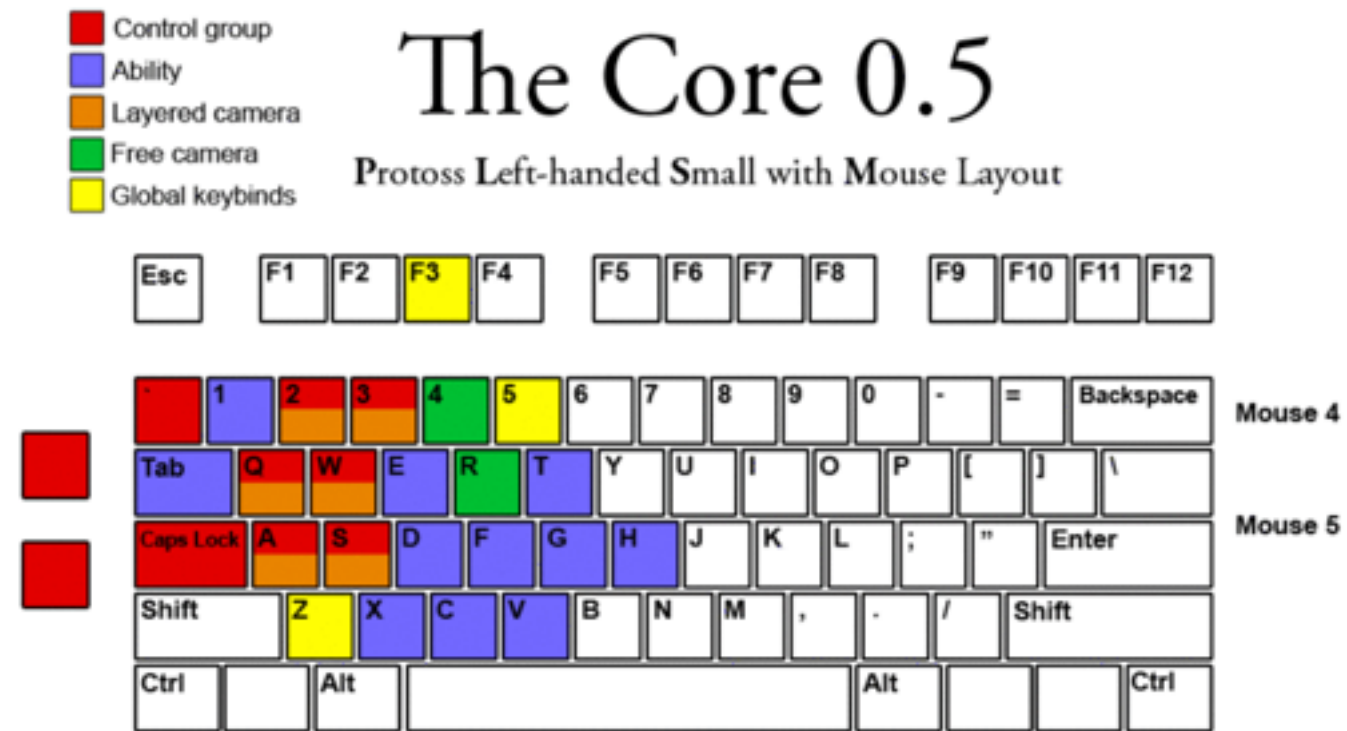
STOCKHOLM INV. 2011

Spieler-Portraits: Free to Play



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

Spieltechnik



Spielleistung



<http://www.youtube.com/watch?v=eQQoswiAGLU4>



<https://www.youtube.com/watch?v=feUBaxsNXa8>



<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

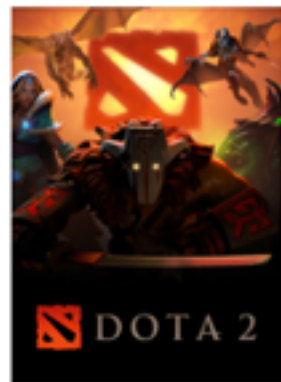


Die Performanz der Zuschauer (frenetischer Jubel) gilt der Performanz des Spielers (Meisterschaft), die sich über das Interfaces in der Performanz der Spielfigur (parieren) äußert.

Shoutcast

Transformation der Spielerhandlungen in eine Narration

Featured Games Games people are watching now



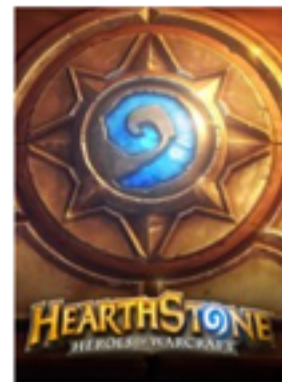
Dota 2
174,318 Zuschauer



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



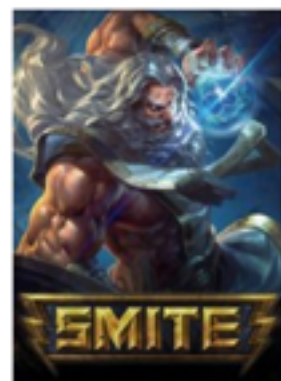
Project M
13,640 Zuschauer



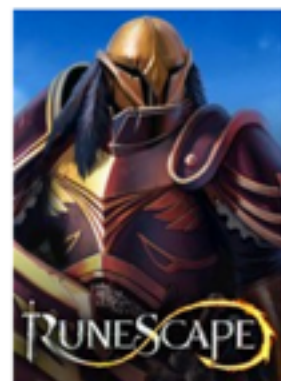
Ultimate Marvel vs. ...
7,856 Zuschauer



Magic: The Gathering
7,121 Zuschauer



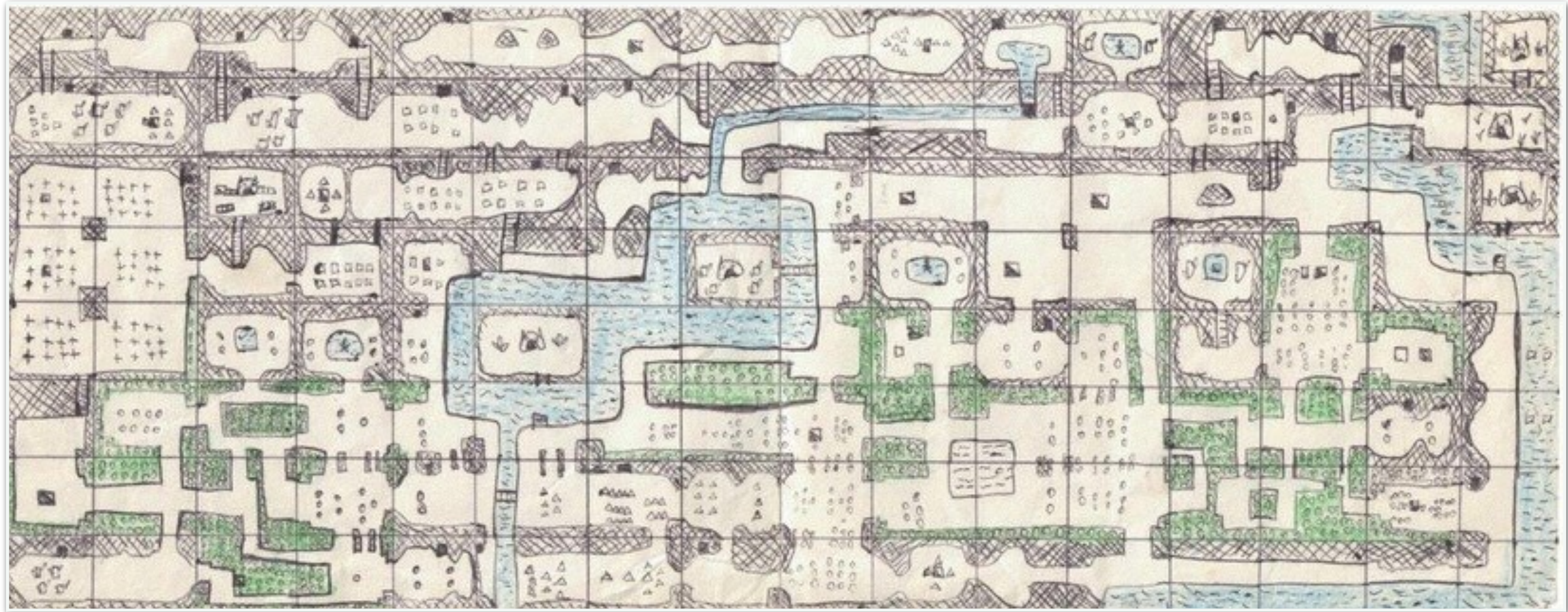
Smite
6,508 Zuschauer



RuneScape
6,346 Zuschauer



Performanz-Maße



Legend of Zelda

www.gamesbase.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 \$ 861,910
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

Objektive Maße

Werden durch das Spiel berechnet

Punkte, Sammelobjekte, Zeit


Highscore

Leaderboard / Hall of Fame

Achievements / Trophäen

Elo-Zahl

Follower



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

 Abonnieren 2.995.644

10.111.606

 60.636  3.105

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



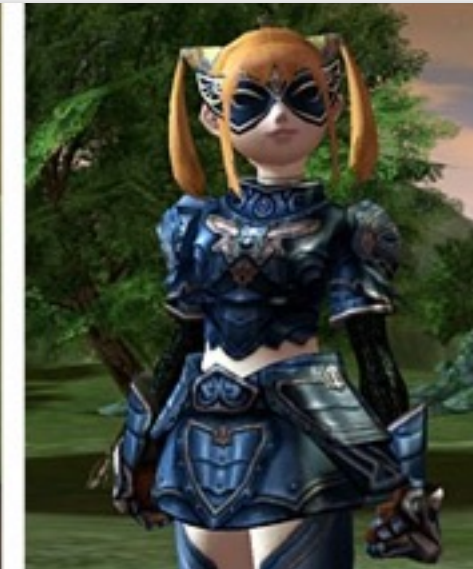
Soziales Erlebnis



Exploration



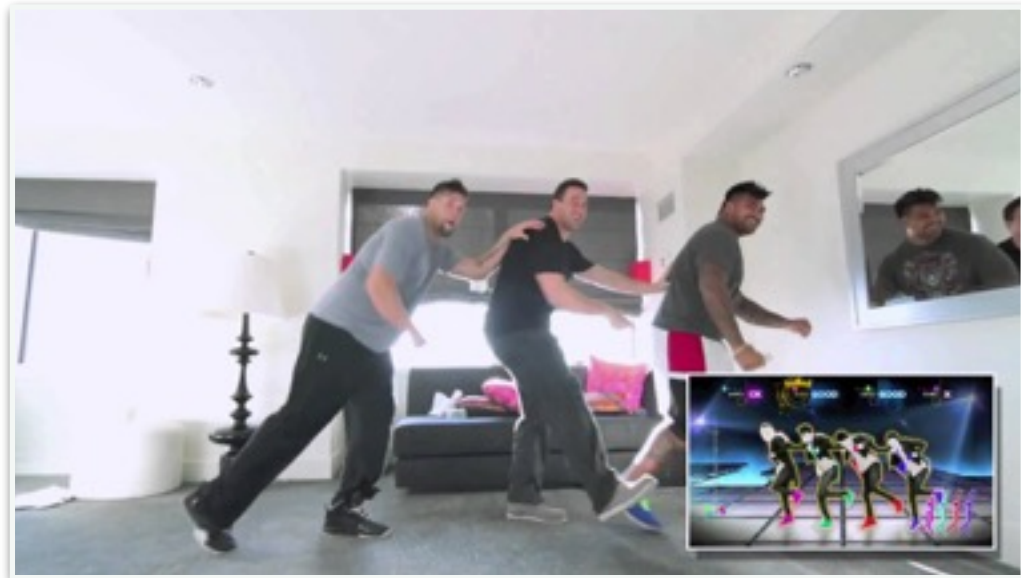
Phantasie



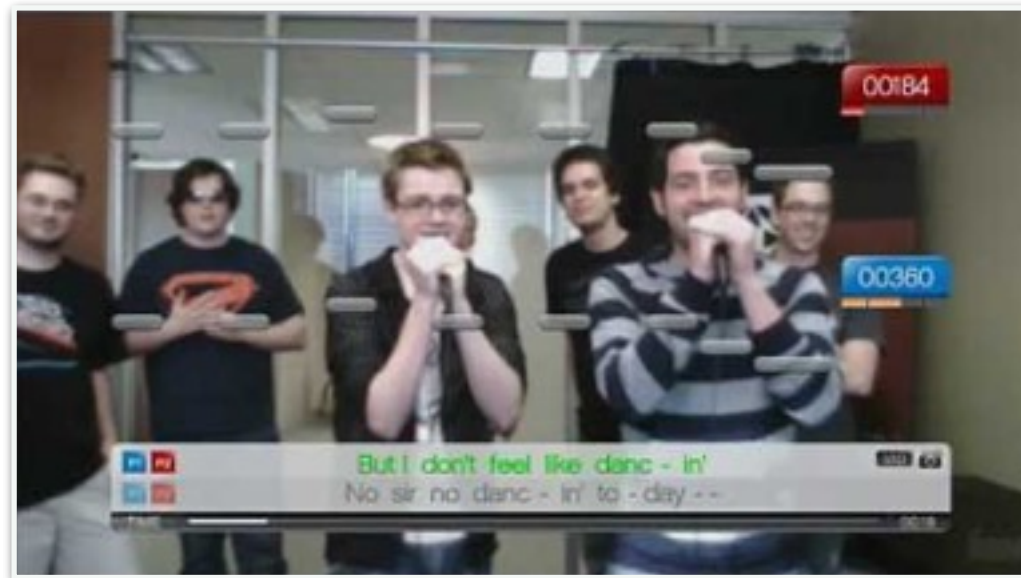
Demonstration

Performanz-Spieleabend 07.07.2016

Spiele, deren Schwerpunkt in der Performanz der Spieler liegt.



Just Dance



Sing Star



Rocksmith



Child of Eden



Bounden



Johann Sebastian Joust