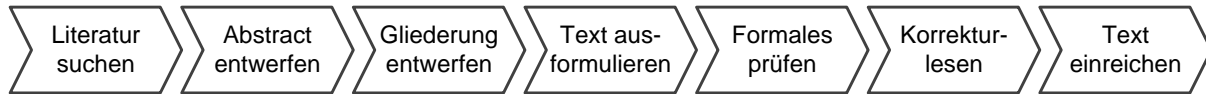


# Selfaware Monopoly

Martin Fischer, Pascal Crenzin, Tobias Knöschke  
Digital Engineering Fakultät, Hasso-Plattner-Institut | Universität Potsdam



**Abbildung 1:** Beispiel für einen Teaser: Schritte beim Erstellen eines fachwissenschaftlichen Beitrags. Ein Teaser dient als Blickfang schon auf der ersten Seite eines Artikels.

## Zusammenfassung

### 1 Aufgabenstellung

Inhaltlich erwarten wir die wissenschaftliche Auseinandersetzung mit dem bearbeiteten Seminarthema. Analog zum Abschlussvortrag empfehlen wir eine Einführung in das Thema, die Vorstellung des technischen Prototypen (Architektur, Designentscheidungen, Umsetzung), eine Diskussion über Relevanz des bearbeiteten Themas in der Gesellschaft und Vorstellen von Eigenschaften und Ergebnissen eures Prototyps. Die Struktur der Ausarbeitung und genaue Themen bespricht ihr am Besten mit eurem Betreuer.

### 2 Einleitung

Informations Systeme ersetzen immer mehr elementare Bestandteile unserer Gesellschaft. Soziale Netzwerke, das Finanz- und Bankwesen, Wahlsysteme um nur eine wenige Bereiche zu nennen. Dabei Vertrauen alle Beteiligten darauf das diese Systeme sich an die Regeln halten und alle Beteiligten gleichermaßen fair behandeln.

Was wäre wenn dies nicht der Fall ist? Was wäre wenn innerhalb des Systems Hintertüren existieren, welche es ermöglichen einzelne Regeln zu umgehen. Was wäre wenn das System durch das benutzen dieser Hintertüren, die Grenzen seiner Spezifikation überschreitet und sich so Zugang zu Information und Ressourcen verschafft, welche es nicht besitzen dürfte.

Im Rahmen des Seminars Games of Life wollen wir ein solches System konzipieren und implementieren.

### 3 Konzept

Das Spiel Monopoly war ursprünglich als Gesellschaftskritik am Kapitalismus gedacht. **TODO Martin:** Nachweis Aufbauend auf dieser Grundidee wollen wir nun ein Spiel entwerfen, welches dem Spieler die Möglichkeit gibt die Spielregeln zu umgehen und sich im Gegenzug Information und Ressourcen vom Spieler beschafft. Diese Komponente wird im folgenden *Watson* genannt.

#### 3.1 Watson

Watson bietet den Spieler immer wieder die Möglichkeit, die Regel von Monopoly zu umgehen und dem Spieler so einen Vorteil zu

verschaffen. Die Spieler müssen dafür aber aktiv die Entscheidung treffen, dass sie Watson nutzen. Im Gegenzug wird Watson versuchen unterschiedliche Ressourcen die nicht Inhalt des Spiels sind vom Spieler zu erhalten.

##### 3.1.1 Was will Watson?

Watson interessierend persönliche Information, wie zum Beispiel die Identität des Spielers auf Facebook, Twitter oder anderen Sozialen Plattformen, Rechenleistung um zum Beispiel Bitcoinmining zu betreiben oder im Namen anderer Aktionen wie Likes, Reviews oder Kommentare zu erstellen.

**TODO Pascal:** Welche APIs

##### 3.1.2 Was bietet Watson den Spielern

Watson bietet dem Spieler unterschiedliche Möglichkeiten an die Regeln zu umgehen. **TODO Martin:** Schummelmatrix einfügen

**TODO Martin:** Abbildung kategorisiert die Möglichkeiten in zwei Dimensionen, direkt oder indirekt, das bedeutet ob der Spieler ein direkt Nutzen bekommt und in offensichtlich und nicht offensichtlich. Daraus ergeben sich strukturell folgen Deals.

*Offensichtlich-direkt* wäre ein offensichtlicher Regelbruch, wie der Spieler darf Geld aus der Bank nehmen. Das macht innerhalb unseres Szenarios keinen Sinn.

*Offensichtlich-indirekt* sind alle Regelbrüche, bei denen andere Spieler den Effekte als Regelbruch ausmachen können aber die nicht direkt beim einlösen der Gegenleistung auftreten. Der Spieler erhält dabei von Watson für bestimmte Gegenleistung *Watson-Coins*, welche dann beim Hausbau den Preis pro Watson-Coin um 50 senken. Innerhalb des Prototyps bietet Watson dem Spieler an, Bitcoin Mining zu betreiben. Für jede Spielrunde in der der Spieler Bitcoin-Mining im Hintergrund laufen lässt, erhält er einen Watson-Coin.

*verdeckt-direkt*

**TODO Martin:** beschreiben

*verdeckt-indirekt*

**TODO Martin:** beschreiben

##### 3.1.3 Wann bietet Watson Deals an?

## 4 Vorstellung Prototyp

**TODO Tobias:** Architektur, Designentscheidungen, Umsetzung

**TODO Tobias:** Eigenschaften und Ergebnisse beschreiben

**TODO Pascal:** Apis beschreiben



HASSO-PLATTNER-INSTITUT  
Fachgebiet Computergrafische Systeme

Advanced Games of Life  
Sommersemester 2018  
Themenstellung und Anleitung: Willy Scheibel, Stefan Buschmann und Prof. Dr. Jürgen Döllner  
<http://www.hpi3d.de>

## **5 Diskussion**

### **5.1 Apis**

**TODO Pascal:** Was könnten man als Insider in mit den Apis tun?

### **5.2 Relevanz innerhalb der Gesselschaft**

**TODO Martin:** Relevanz beschreiben

## **Literatur**