<<slide0>>



Selfaware Monopoly

Advanced^{0, 1} Games of Life
HPI - Computergrafische Systeme

Betreuer: Willy Scheibel, Stefan Buschmann

Pascal Crenzin, Martin Fischer, Tobias Knöschke (alle MSc), Marie Thomas (BSc)

Zeitung

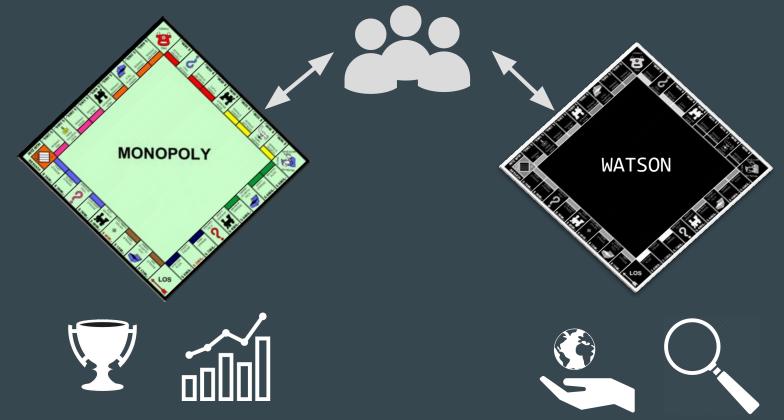
Skandal um Selfaware Monopoly
Dreister Missbrauch von Online Identität



"It's not a feature, it's a trap."

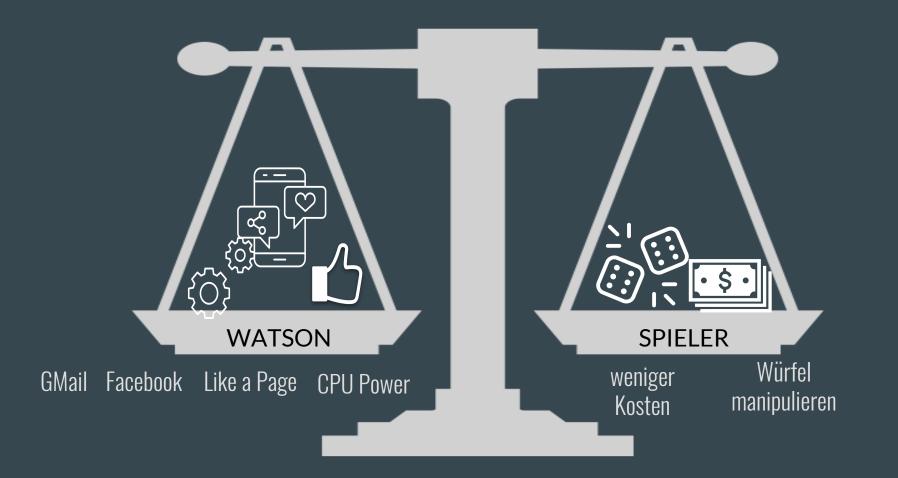
- Dr. Watson

Konzept



Was macht Watson?

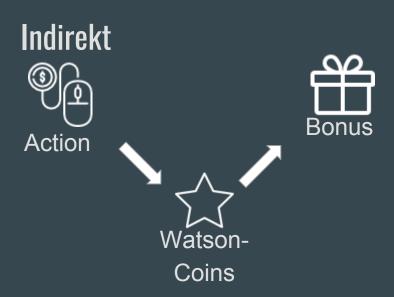
Watson **umgeht** mit der aktiven Hilfe von Spielern **die offiziellen Regeln**, um dem Beteiligten einen **Vorteil zu verschaffen** und sich selbst zu bereichern.



Deals a.k.a. Schummeln



Der Deal hat einen direkten
 Effekt für den Spieler



 Der Deal hat einen indirekt Effekt für den Spieler

Deals a.k.a. Schummeln

Offensichtlicher Effekt

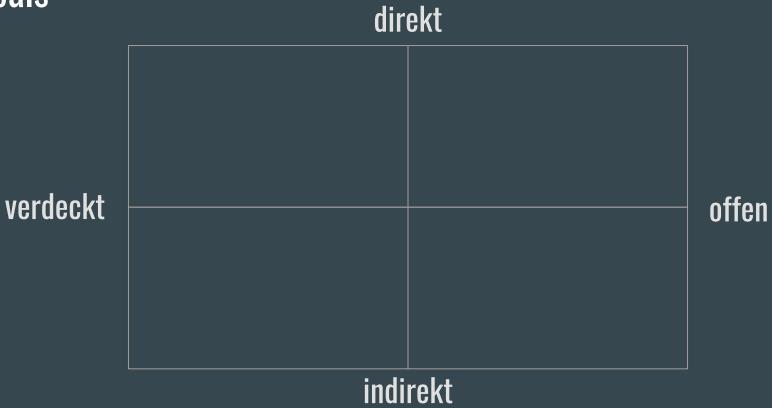


• Für andere Spieler erkennbar

Verdeckter Effekt



• Für andere Spieler **nicht** erkennbar



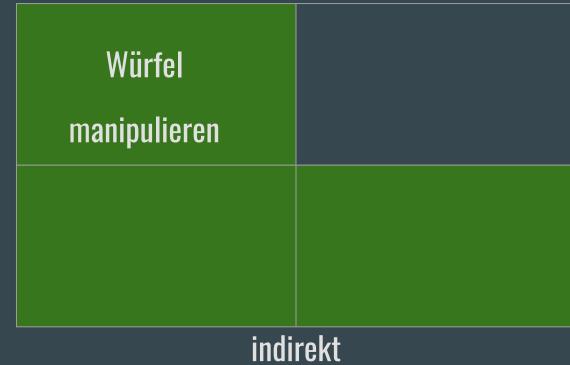
direkt

verdeckt indirekt

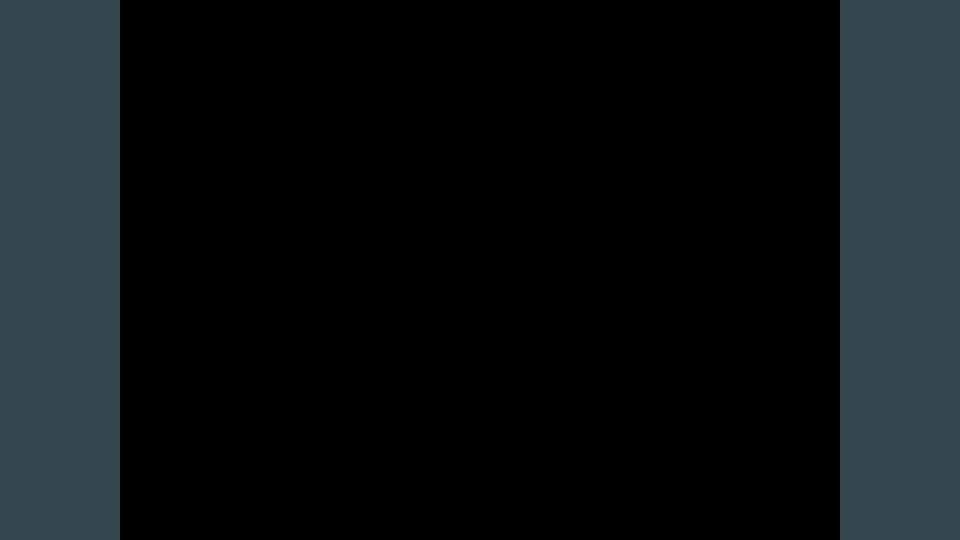
offen

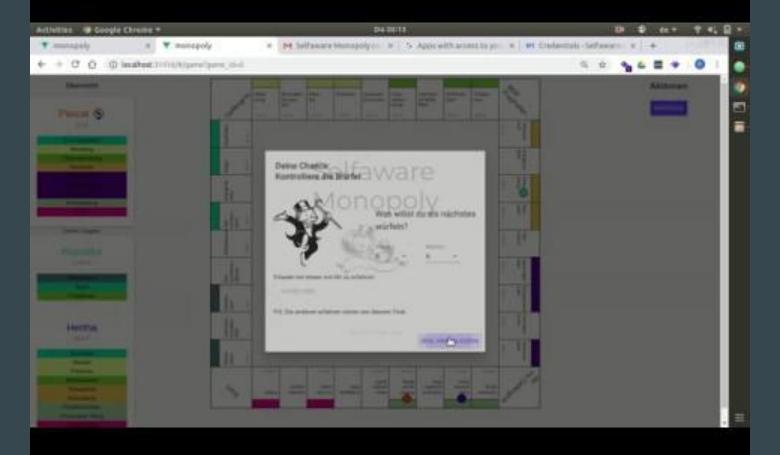
direkt

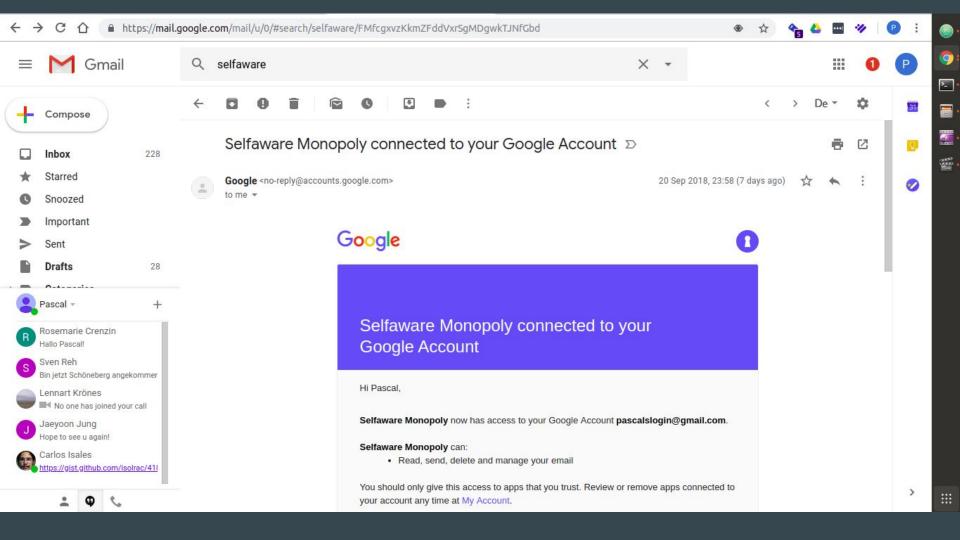
verdeckt



offen







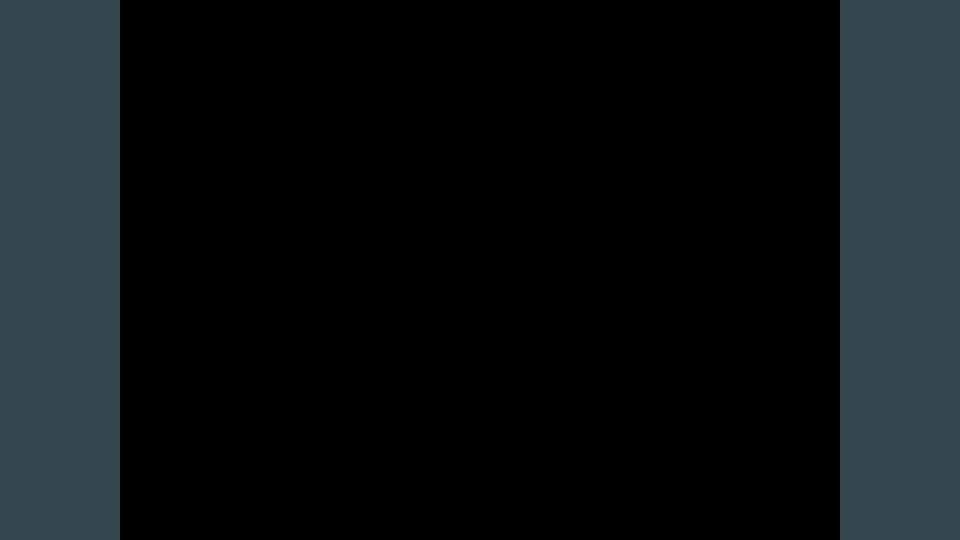
direkt

verdeckt

Würfel	
manipulieren	
Ereigniskarten beeinflussen	

offen

indirekt



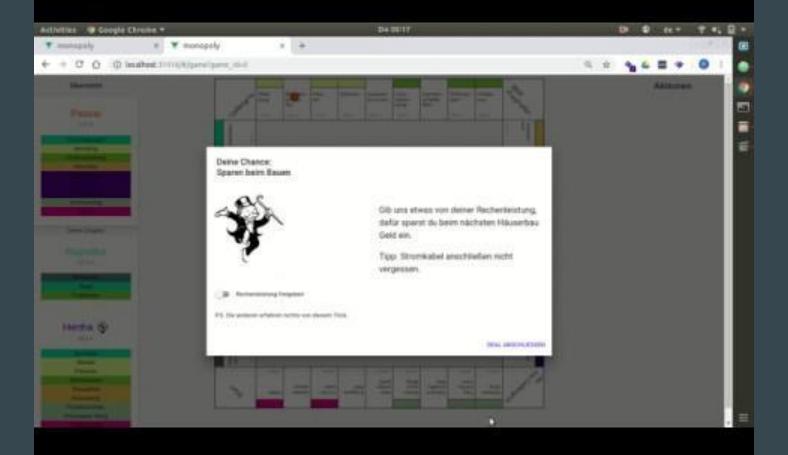
direkt

verdeckt

Würfel manipulieren	
Ereigniskarten	Baukosten
beeinflussen	verringern

offen

indirekt



Was könnte daran ein Problem sein?

"Würfel manipulieren gegen Accountzugriff" - im Real Life? (direkt & verdeckt schummeln)

Schmiergeld, Bestechung, Korruption



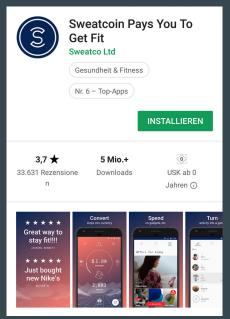


"Baukosten verringern gegen Rechenleistung" - im Real Life? (indirekt & offen schummeln)

Kostenlose Mitgliedschaften, Probeabos,

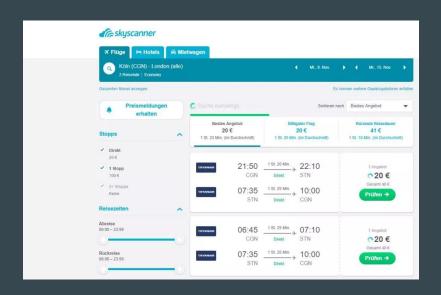
Newsletters





"Ereigniskarten manipulieren gegen Klicks" - im Real Life? (indirekt & verdeckt schummeln)

Vetternwirtschaft, "Ein-Parteien-Republiken", Steuerhinterziehung





Wo ist die Grenze?





<u>Implementation</u>

Workflow & Entwicklungstools

Server & Client Team

Open Source & Shared Code-ownership

Implementation follows API specification

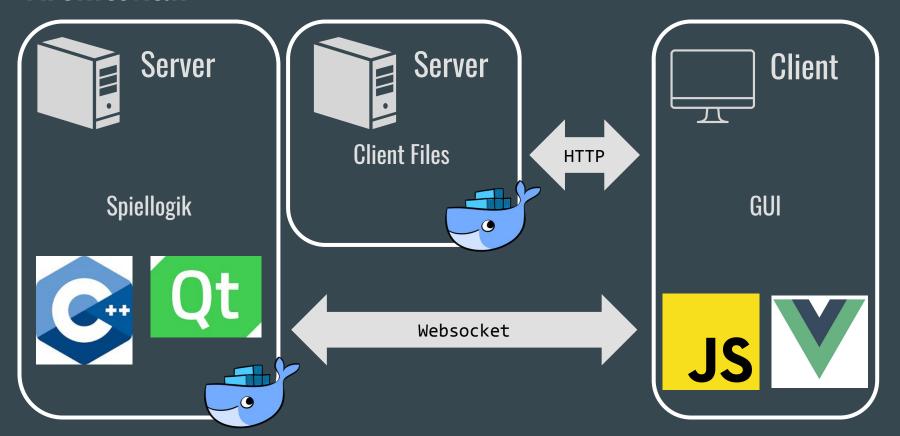
Github (github.com/ratnim/SelfawareMonopoly)



CI (travis-ci.org/ratnim/SelfawareMonopoly)



Architektur



Wie mischt Watson sich ein?

isMyTurn == false deposit < getAvgDeposit()</pre> random() roundsSinceLast > 3 predictNextActionValue(sociallogin like cpupower



Finaler Stand

Konzeption	Implementierung	Auswertung
Game Design	Server	Was wäre möglich wenn?
Ethische Fragen	Client	Persistenz
Prototypen	Artwork	Rating Deals
Technologie	Deals	Statistiken
Analyse	Monopoly Regelwerk	Auswertung
Art Style		Intelligente Watson



