

 SPENGERGASSE	<b>HÖHERE TECHNISCHE BUNDESLEHRANSTALT SPENGERGASSE</b>	
	Fachrichtung:	<b>Kunst &amp; Design</b>
	Ausbildungsschwerpunkt:	<b>Medien- &amp; Game-Design</b>

## DIPLOMARBEIT DOKUMENTATION


Namen der Verfasser/innen	Ian Hornik Melissa Melicher Noah Diem Marc Deutsch
Jahrgang Schuljahr	5AHMNG 2019/20
Thema der Diplomarbeit	Tenacious Tanks: Development of a multiplayer game
Kooperationspartner	Mi'pu'mi Games GmbH (E-Mail: <a href="mailto:office@mipumi.com">office@mipumi.com</a> , <a href="http://www.mipumi.com">www.mipumi.com</a> ) Hollandstrasse 10/47 1020 Wien, Mag. Martin Filipp, 01/5047517

Aufgabenstellung	Das gesamte Untersuchungsanliegen der Arbeit ist es, ein abgeschlossenes Spiel zu entwickeln, bei dem die Themenbereiche der individuellen einfließen und berücksichtigt werden. So sollen beispielsweise alle Spieler dieselben Gewinnchancen besitzen, der Art Style soll für die Mehrheit ansprechend sein und die Audiogestaltung stimmig sein. Das Thema der Chancengleichheit soll unterstützt werden von der Teilarbeit welche Spielerverhalten analysiert und evaluiert.
------------------	--

Realisierung	Ziel ist ein abgeschlossener, lokaler Mehrspieler-Arena-Brawler. Ein vitaler Aspekt ist das iterative Testen des Projektes mit Dritten, da die individuellen Teilarbeiten sich stark mit dem Spielerverhalten, oder mit den Meinungen der Spieler zu dem Projekt, auseinandersetzen. Dabei darf der Kernaspekt des Spiels nicht vernachlässigt werden, nämlich dass das Spiel grundsätzlich Spaß machen soll in einer Gruppe zu spielen.
--------------	--

Ergebnisse	Wie sich bei durchgeführten Playtests gezeigt hat, kommt das Spiel durchaus positiv bei Dritten an. Die Spieler fühlen sich, unabhängig vom Spielertyp und Alter, angesprochen, sowohl visuell als auch auditiv. Weiters konnte beobachtet werden, dass Spieler sich schnell emotional investiert haben, ohne jedoch negative Gefühle an den Tag zu legen. Oft wollten Spieler auch nicht aufhören zu spielen, was den Wiederspielfaktor unterstreicht.
------------	---

 SPENGERGASSE	<b>HÖHERE TECHNISCHE BUNDESLEHRANSTALT SPENGERGASSE</b>	
	Fachrichtung:	<b>Kunst &amp; Design</b>
	Ausbildungsschwerpunkt:	<b>Medien- &amp; Game-Design</b>

Typische Grafik, Foto etc. (mit Erläuterung)	 <p>Die oben gezeigte Grafik stellt eine typische Spielsituation in dem Projekt dar. Man kann sehen wie die einzelnen Spieler versuchen die jeweils anderen zu treffen, um sich gegen sie zu behaupten. Weiters kann man am unteren Rand des Bildschirms das User-Interface (UI) des Spiels sehen, welches die aktuellen Lebenspunkte der Spieler darstellt. Dabei kann man anhand der Farbe des Interfaces erkennen zu welchem Spieler es gehört.</p>	
	Teilnahme an Wettbewerben, Auszeichnungen	Einreichung bei <i>Prix Ars Electronica „u19 – create your world“</i>
Möglichkeiten der Einsichtnahme in die Arbeit	Ja	
Approbation (Datum / Unterschrift)	Prüfer/Prüferin	Direktor/Direktorin Abteilungsvorstand/Abteilungsvorständin