



in 2 space

Handbuch



BEST  SABEL



in2space

Einführung	2
Starten von in2space	3
Anforderungen	3
Spielsteuerung	4
Spielprinzip	5
Highscoreliste	5
Einstellungen	5
Themenwahl	6
Recherche	7
Schrift	8
Zeitplan	9
Kostenübersicht	10
Positionierung	11
Botschaft	11
Credits	12

Einführung

Im Jahr 3001 sind die Menschen bereits tief in den Weltraum vorgestoßen. Sie haben Technologien für Interstellare Reisen erforscht. Bestens gerüstete Spezialteams haben die Aufgabe den noch unbesuchten Raum zu erschließen.

Es wird nach Rohstoffen gesucht die auf der Erde nicht mehr vorhanden sind und dringend von dem Rest der Menschheit benötigt werden.

Doch die Menschen sind nicht allein im Universum. So treffen sie bei ihrer Kolonisierung des Weltraums auf heftigen Widerstand.

Glücklicherweise sind die Raumschiffe der Menschen mit den besten Waffen gerüstet...

Starten von in2space

Starte die In2space.exe Datei mit Windows.

Wenn du einen Mac hast, starte die In2space.hqx Datei.

Sonst starte die .swf Datei

Hinweis: Zum Speichern der Einstellungen und Highscores bitte Lokalen-Speicher freigeben (einfach Rechtsklick im Spiel und unter Einstellung, meist ist es schon aktiv)

Anforderungen

min 512 MB Ram/
ca 1.7Ghz

Optimal spielt sich In2space mit 2 Joysticks.

Spielsteuerung

Bei den Settings bzw im Pausemenü (Pausetaste) können die Tasten für die Kampffaktionen festgelegt werden.

Steuerung des Schiffes ist festgelegt:
Spieler 1 mit den Pfeiltasten



Spieler 2 mit WASD
Die anderen Tasten können frei gewählt werden: Auf das Feld klicken und dann die gewünschte Taste drücken.



Spielprinzip

Das grundlegende Spielprinzip beruht auf einem klassischen Weltraumshooter. Jedoch können die gegnerischen Schüsse mit dem Schild geblockt werden. Ähnlich einem Beat'em Up, kann man nicht gleichzeitig schießen und blocken. Alle Waffen können schnell nacheinander, bzw. gleichzeitig ausgeführt werden. Das Ergebnis ist ein spektakuläres Effektgewitter. Probiere es selbst aus!

Highscore

Es gibt eine Highscoreliste für den Einzelspieler- und eine für den Zweispielermodus.

Hinweis: Falls die Datei allerdings verschoben oder kopiert wird, werden diese Werte nicht mit übertragen.

Themenwahl

Räume und Welten/ Weltraumshooter

Ein Computerspiel ist in meinen Augen der beste Weg das Thema „Räume und Welten“ zu visualisieren. Ich beziehe hierbei das Thema auf den virtuellen Raum. Denn dieser wird in unserem Alltag immer bedeutungsvoller. Nicht nur in der Wissenschaft und Medizin, sondern auch in der Kunst, Kultur und Unterhaltung. Aus diesem Grund habe ich solch einen virtuellen Raum gestaltet. Dabei spielen Ästhetik und die Funktion eine wichtige Rolle.

Durch Spiele trainiert man nicht nur die Reaktion und das Gehirn. Sie bringen auch schnelle Erfolge, lenken uns vom grauen Alltag ab und beflügeln unsere Phantasie.

Recherche/Methoden

Informationen und Anregungen habe ich hauptsächlich von anderen Computer- und Konsolenspielen, Spielzeitschriften und dem Internet bekommen.

Ich habe untersucht, was dem Spieler Freude und was ihm keine Freude bereitet. Warum wir spielen und wie Computerspiele auf den Menschen wirken.

Der Mensch spielt seit jeher. Durch Spiele haben wir schon immer Dinge für den Alltag gelernt. Ganz gleich in welcher Kultur oder Zeitepoche. Das, was den Reiz der Spiele ausmacht, ist die Möglichkeit, sich selbst und allen anderen zu beweisen, wie geschickt, clever und intelligent man ist. Es zeigt sich aber auch, ob man fähig ist, mit Niederlagen umzugehen und zu kooperieren. So lernen wir durch die Welt der Spiele für die reale Welt.

Schrift

Linotype

Serpentine Light

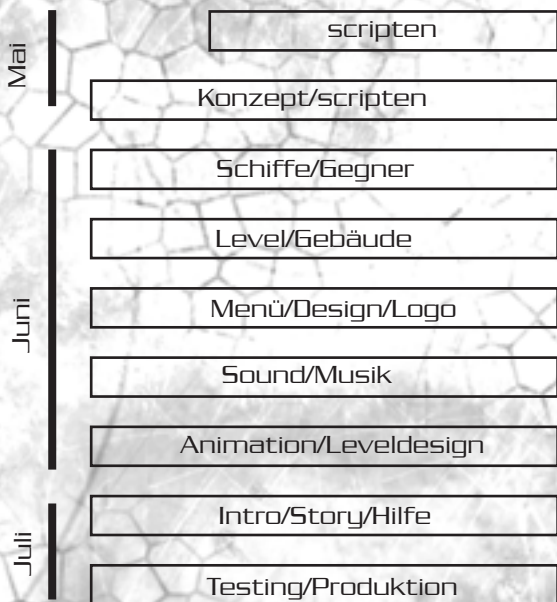
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNopQRSTUVWXYZ
XYZ0123456789

Serpentine Medium

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNopQRSTUVWXYZ
XYZ0123456789

Ich habe mich für die Linotype Serpentine entschieden, da sie einfache serifenlose und moderne Form besitzt. Ihr Charakter wirkt auf mich technisch und klar. Diese Eigenschaften zeichnen sie hervorragend für mein Projekt aus.

Zeitplan



Kostenübersicht

Personalkosten.....
Stundenlohn.....65,00 €

Betriebskosten
Software (Photoshop,
Flash, Cinema 4D)
Hardware bei einer
Nutzungsdauer von
3 Jahren Jährl. 1.838,00 €
für 8 Wochen = **306,50 €**

Arbeitsaufwand ca 280 h

Personalkosten..... **18.200 €**

DVD.Hülle 0,22 €
Druck Cover..... 0,07 €
Druck Handbuch 0,17 €
DVD (pressen und Drucken)..... 0,388 €
Auflage 5.000 Stück = 4.240,00 €

DINA2 Plakate (1000 stk) 163,58 €
Sonstige Werbung (Banner)..... 500,00€

Materialkosten **4.903,58**

Netto-Kosten 23.410,00 €
+19% MwSt..... 4.447,90 €

Gesamt..... 27.857,90 €

Positionierung

Zielgruppe: 15-50 Jährige mit wenig oder mäßig Zeit zum Spielen.

Durch die Benutzung des Arcade-Genres sollen junge und alte Menschen an dem Spiel gefallen finden.

In2space soll als Low-Budget Spiel bei einem Preis von ca 10,- € verkauft werden.

Plakate, Webbanner und Demos werden für die Werbung des Spieles eingesetzt.

Botschaft

Nimm dir Zeit für eine Runde In2space. Spiele sind Kunst. Sie verändern das Bewusstsein des Betrachters. Beim Lesen eines Buches, Betrachten eines Bildes oder Filmes oder spielen eines Computerspieles, ist das Kunsterleben abhängig vom Charakter des Konsumenten. Jeder hat also seine individuelle Wahrnehmung. Kunst und Spiele sind ein Spiegel der Gesellschaft. Warum sollte man nicht hinein gucken? Wer wegschaut kann nichts Neues entdecken. Also, lass dich entführen in die wunderbare Welt der Spiele...

Credits

in 2 space

Ein Spiel von Benjamin Albrecht

Abschlussarbeit Grafikdesign 2007

Thema

Räume und Welten

Mentor

Michael Feige

BEST-Sabel Berufsfachschule für Design

Beta-Tester

Johannes Albrecht

Fridjof Fritsche

Konrad Weiland

Hannes Triebel

Alexander Bandelin

Musik von

Sam Kazerooni

L.M. Froehlich

Soundeffekte

flashkit.com

special thanks

Nathalie&Drake

Konrad Weiland

und alle, die meine
Arbeit möglich gemacht haben