

PROMETHEUS

TURNER OF THE FLAME



Inhaltsverzeichnis

1. Kernvision	3
2. Spieler Aktionen	4
2.1 Bewegung	4
2.2 Springen	4
2.3 Klettern	4
2.4 Schieben	4
3. Lehmlinge	5
3.1 Lehmlingtypen	5
3.1.1 "Prometheus Abbild"	5
3.1.2 "Prometheus kleineres Abbild"	5
3.1.3 "Prometheus größeres Abbild"	5
3.2 Lehmlinge erschaffen	6
3.3 Lehmlinge steuern	6
3.4 Spielfiguren wechseln	6
3.5 Lehmlinge zerstören	6
4. Das Level Design	7
4.1 Sichtbarkeitsbereich	7
4.2 Kampagnenkarte (noch optional)	7
5. Die Level	8
5.1 Der "Tutorial-Garten"	8

1. Kernvision

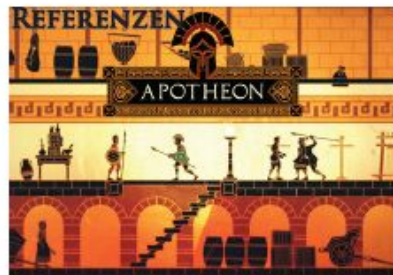
PROMETHEUS RETURNER OF THE FLAME

ONE PAGER - VISION DOCUMENT

PROMETHEUS: RETURNER OF THE FLAME IST EIN SINGLEPLAYER 2D JUMP 'N' RUN GAME, DAS DIE GRIECHISCHE MYTHOLOGIE IM STILE BEKANNTER NINTENDO-KLASSIKER NEU AUFLEBEN LÄSST.

KEY FACTS

GENRE	ADVENTURE
SETTING	ANTIKE, GRIECHISCHE MYTHOLOGIE
PLATTFORM	PC MIT TASTATUR
ZIELGRUPPE	12+ JAHRE
ARTSTYLE	2D COMICART
PERSPEKTIVE	SIDE SCROLLER
ENGINE	UNITY



ARTSTYLE - APOTHEON



GAMEPLAY - DONKEY KONG

DAS FOXROUND TEAM

JULIAN	ART
DENNIS	PROGRAMMING
BEN	GD, AUDIO, ART
VICKY	GD, GP, LD

DIE CORE MECHANICS

BEWEGUNG (LAUFEN/KLETTERN/SPRINGEN)
UMGEBUNG MANIPULIEREN
HINDERNISSE ÜBERWINDEN



„Prometheus: Returner of the Flame“



OnePager



Stand: 27.05.19

2. Spieler Aktionen

2.1 Bewegung

Der Spieler kann sich mit Hilfe der Tasten A / D bzw. Pfeil links / Pfeil rechts entsprechend auf der Horizontalen des Spiels bewegen.

Dabei hat er eine konstante Geschwindigkeit, das schnelle Gehen, zur Verfügung.

2.2 Springen

Der Spieler kann mit der Hilfe der Taste [Name] springen und somit nach oben, zur Seite und diagonal springen. Der Sprung hat eine konstante Geschwindigkeit.

2.3 Klettern

Der Spieler kann Leitern oder andere spezielle Objekte wie beispielsweise Ranken durch Drücken der Tasten W / S bzw. Pfeiltasten hoch/ Pfeiltasten unten entsprechend nach oben bzw nach unten klettern. Durch Bewegung in der horizontalen(links, rechts) kann der Spieler die Leiter auf der entsprechenden Seite wieder verlassen, was ebenfalls auf der Leiter möglich ist. Befindet sich der Spieler auf einer Leiter, so kann dieser die Sprungfunktion nicht nutzen.

2.4 Schieben

Der Spieler kann Felsen und andere spezielle Objekte in der Horizontalen verschieben, in dem er gegen das Objekt läuft.und entsprechend in der Richtung schiebt.

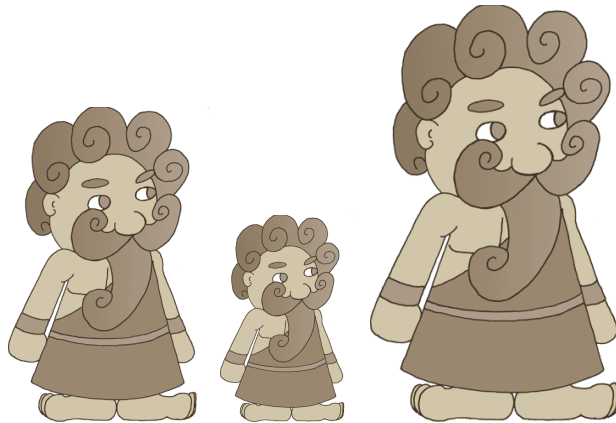
Während des Schiebens bewegt sich der Spieler konstant langsamer vorwärts als während der normalen Lauf-Bewegung.

3. Lehmlinge

Der Spieler kann verschiedene, Art sowie eine vorgeschriebene Anzahl, von Lehmlingen erschaffen, steuern und zerstören, welche ihm beim Lösen der Rätsel behilflich sind.

3.1 Lehmlingtypen

Der Spieler kann 3 verschiedene Arten von Lehmlingen erzeugen:



3.1.1 "Prometheus Abbild"

Dieser Lehmling ist genau so groß wie Prometheus selbst und verhält sich in der Steuerung ebenfalls genau so. Zudem ist er ebenfalls genau so schwer wie das Original.

Lehmkosten: 2

3.1.2 "Prometheus kleineres Abbild"

Dieser Lehmling ist etwa $\frac{2}{3}$ so groß wie die Spielfigur Prometheus, und hat dementsprechend eine geringer skalierte Steuerung als Prometheus selbst. Er wird dafür benötigt um in verschiedene Levelbereiche zu gelangen, für die Prometheus zu groß ist.

Ebenfalls ist er leichter als Prometheus

Lehmkosten: 1

3.1.3 "Prometheus größeres Abbild"

Dieser Lehmling ist etwa $\frac{1}{3}$ größer als die Spielfigur Prometheus und hat dementsprechend eine höher skalierte Steuerung als Prometheus selbst. Er wird dafür benötigt um weiter oben gelegene Ebenen zu erreichen und durch sein höheres Gewicht Prometheus an verschiedenen Stellen neue Wege zu ermöglichen.

Lehmkosten: 4

3.2 Lehmlinge erschaffen

Der Spieler kann durch Drücken der Taste [Name] ein kleines Menü aufrufen, in dem er sich einen Lehmlingtyp auswählen kann. (Durch erneutes Drücken der Taste [Name] sowie der Taste Esc schließt sich das Menü wieder, ohne einen Lehmling auszuwählen.) Durch das Bestätigen mit der Taste Enter wird der entsprechende Lehmling direkt vor Prometheus erschaffen. Alle Lehmlinge haben unterschiedliche Kosten, welche im Moment des Erschaffens vom Lehmvorrat abgezogen werden. Lehmlinge können nur geschaffen werden, wenn der Spieler sich in Prometheus befindet und sich direkt vor ihm kein Hindernis befindet.

3.3 Lehmlinge steuern

Der Spieler springt direkt nach dem Erschaffen des Lehmings in die Kameraperspektive von ihm hinein und macht diese zur aktiven Spielfigur. Somit kann der Spieler dann den Lehmling so steuern, wie er sonst auch Prometheus steuert, nur entsprechend des Lehmlingtypes höher oder niedriger skaliert. Wurde der Lehmling jedoch einmal verlassen, so kann der Spieler den Lehmling später nicht noch einmal steuern, sondern muss diesen erst zerstören und neu erschaffen.

3.4 Spielfiguren wechseln

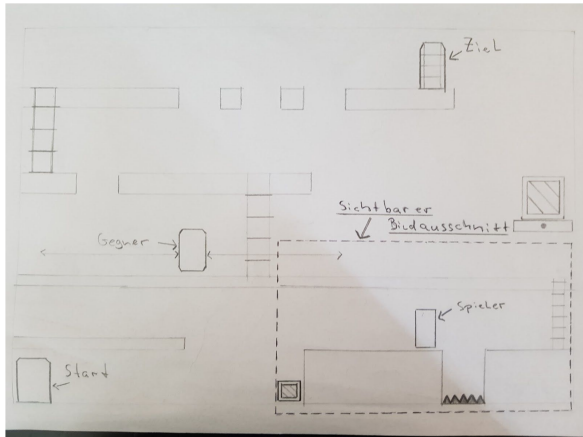
Der Spieler kann, sobald Prometheus seinen ersten Lehmling erschaffen hat, zwischen den Spielerfiguren wechseln, indem er die Taste Tab zum Wechseln zwischen den Figuren nutzt. Mit einem Druck auf Tab, wechselt die Spielfigur/Kameraperspektive genau einmal.

3.5 Lehmlinge zerstören

Der Spieler kann mit Hilfe der Taste [Name] den gerade aktivierten Lehmling zerstören. Sowie er das macht, springt die Kamera/Spielersteuerung direkt in die nächste Figur. Mit zerstören des Lehmings erhält der Spieler direkt die Ressource Lehm zurück.

4. Das Level Design

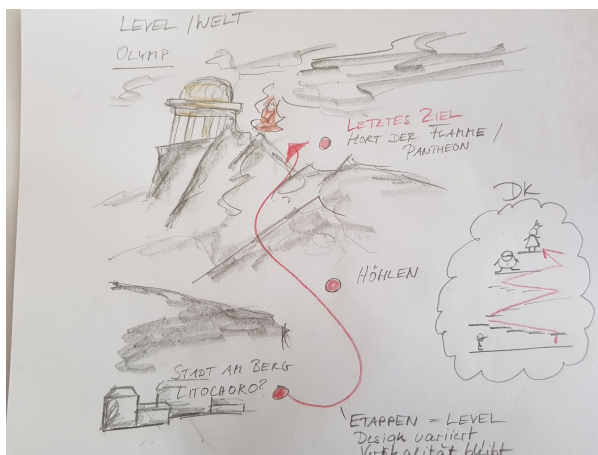
4.1 Sichtbarkeitsbereich



Beispiel des Sichtbarkeitsbereiches zum Level

Der Spieler sieht immer nur einen Teilbereich des gesamten Levels

4.2 Kampagnenkarte (noch optional)



Karte nicht aktuell

Der Spieler kann anhand dieser Karte erkennen, wo er sich im Spiel gerade befindet und so unter Umständen sogar noch die Länge des vor ihm liegenden Spieles einschätzen. Dabei werden vom Spieler bereits absolvierte Teile farbig dargestellt, der Rest noch ausgegraut.

5. Die Level

5.1 Der “Tutorial-Garten”

Bevor der Spieler sich daran macht, den Olymp mit dem Feuer wieder hinaabzusteigen, führt ihn der Weg in einen Tempelhof. Hier wird der Spieler unter Anderem mit der Unterstützung von der Göttin Athene seine Fähigkeiten kennen und nutzen lernen. Sobald er das Tutorial erfolgreich absolviert hat, entzündet er seinen hohlen Stängel eines Fenchels.