

PROMETHEUS

RETURNER OF THE FLAME



FOXROUND



PROMETHEUS

RETURNER OF THE FLAME

KEY FACTS

GENRE	ADVENTURE PLATTFORMER
SETTING	ANTIKE, GRIECHISCHE MYTHOLOGIE
PLATTFORM	WINDOWS PC MIT TASTATUR
SPIELER	EINZELSPIELER
ZIELGRUPPE	6+ JAHRE
ART STYLE	2D COMICART
PERSPEKTIVE	SIDE SCROLLER
ENGINE	UNITY

WAS HAT SICH GETAN?

- SPIEL VON 3D AUF 2D
- VERÄNDERUNG IM ART STYLE
- PREFABS



Moodboard

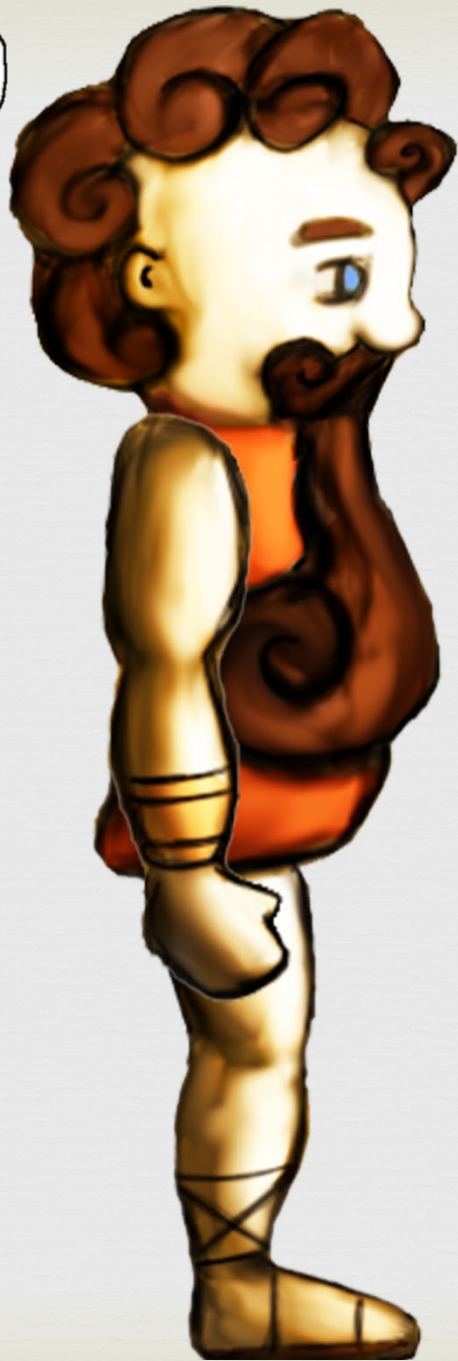
PROMETHEUS

RETURNER OF THE FLAME



PROMETHEUS

RETURNER OF THE FLAME



PROMETHEUS

RETURNER OF THE FLAME

PROGRAMMING

```
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;

namespace Prometheus
{
    public class Player_Movement : MonoBehaviour
    {
        public float jumpSpeed;
        public new Rigidbody2D rigidbody;
        public bool grounded;
        public float maxSpeed = 50f;
        [SerializeField] private LayerMask whatIsGround;
        public Vector2 clampRbv;
        public PowerUp_Size pUSize;

        public void Start()
        {
            rigidbody = GetComponent<Rigidbody2D>();
        }

        public void FixedUpdate()
        {
            clampRbv = rigidbody.velocity;
            clampRbv.x = Mathf.Clamp(clampRbv.x, -maxSpeed, maxSpeed);
            rigidbody.velocity = clampRbv;
        }

        public void MoveLeft()
        {
            if (pUSize.normal)
            {
                rigidbody.velocity = new Vector2(-maxSpeed, rigidbody.velocity.y);
            }
            if (pUSize.big)
            {
                rigidbody.velocity = new Vector2(-maxSpeed * pUSize.SizeNormalBig, rigidbody.velocity.y);
            }
            if (pUSize.small)
            {
                rigidbody.velocity = new Vector2(-maxSpeed * pUSize.SizeNormalSmall, rigidbody.velocity.y);
            }
        }

        public void MoveRight()
        {
            if (pUSize.normal)
            {
                rigidbody.velocity = new Vector2(maxSpeed, rigidbody.velocity.y);
            }
            if (pUSize.big)
            {
                rigidbody.velocity = new Vector2(maxSpeed * pUSize.SizeNormalBig, rigidbody.velocity.y);
            }
            if (pUSize.small)
            {
                rigidbody.velocity = new Vector2(maxSpeed * pUSize.SizeNormalSmall, rigidbody.velocity.y);
            }
        }
    }
}
```

PROMETHEUS
RETURNER OF THE FLAME

ΕΙΝΒΛΙΚΚ ΙΝΣ ΓΑΜΕ

PROMETHEUS

RETURNER OF THE FLAME





PROMETHEUS

RETURNER OF THE FLAME

DAS TEAM

DENNIS PROGRAMMIERER




JULIAN LEAD ARTIST

BEN GAME DESIGNER, AUDIO, ARTIST

VICKY GAME DESIGNER, GAME PRODUCER, LEVEL
DESIGN

PERSÖNLICHE ZIELE - JULIAN

ZIELE GATE 2

- SAUBERE ANIMATIONEN 
- GEGNER ANIMIEREN 
- ASSETS FARBLICH ABSTIMMEN 

ZIELE GOLDMASTER

- ANIMATIONEN
- ANIMATIONEN MIT FACKEL
- ASSETS FARBLICH ABSTIMMEN

PERSÖNLICHE ZIELE - BEN

ZIELE GATE 2





- WEITERES LEVEL BAUEN 
- MEHR ASSETS ERSTELLEN 
- SOUND / MUSIK IMPLEMENTIEREN 

ZIELE GOLDMASTER

- WEITERES LEVEL BAUEN
- UMGEBUNGSSOUNDS
- BACKGROUND ASSETS

PERSÖNLICHE ZIELE - DENNIS

ZIELE GATE 2




- VOLLE REAKTIVE KI 
- OPTIONSMENÜ 
- IMPLEMENTIEREN DER LEVEL –MECHANIKEN 
- FEATURE 

ZIELE GOLDMASTER

- OPTIONSMENÜ
- FIXEN ALLER B BUGS
- FIXEN ALLER C BUGS

PERSÖNLICHE ZIELE - VICKY

ZIELE GATE 2

- LEVEL-MECHANIKEN BAUEN 
- LEVEL-FINETUNING 
- TEAM MANAGMENT 
SKILL STARK ERWEITERN

ZIELE GOLDMASTER

- POLISHING LEVEL 1
- POLISHING LEVEL 2
- ERSTELLEN NEUES LEVEL

PROMETHEUS
RETURNER OF THE FLAME

VIELEN DANK!

PROMETHEUS

RETURNER OF THE FLAME



STORY PROMETHEUS

- EIN TITAN AUS DER GRIECHISCHEN MYTHOLOGIE
- BEDEUTUNG „DER VORAUSDENKENDE“
- ERSCHAFFER DER MENSCHEN, NACH SEINEM EBENBILD
- WIDERSETZT SICH ZEUS
- BRINGT DAS FEUER ZURÜCK
- WIRD AN DEN KAUKASUS FESTGESCHMIEDET