

PROMETHEUS

RETURNER OF THE FLAME

FOXROUND





PROMETHEUS

RETURNER OF THE FLAME

KEY FACTS

Genre	Adventure Plattformer
Setting	Antike, griechische Mythologie
Plattform	PC mit Tastatur
Spieler	Einzelspieler
Zielgruppe	12+ Jahre
Art Style	2D Comicart
Perspektive	Side Scroller
Engine	Unity

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

PROMETHEUS
RETURNER OF THE FLAME

ΕΙΝΒΛΙΚΚ ΙΝΣ ΓΑΜΕ

PROMETHEUS

RETURNER OF THE FLAME



PROMETHEUS

RETURNER OF THE FLAME

MOODBOARD



ART STYLE

- ❧ Handgezeichnete Charaktere
 - ❧ Qualität > Quantität
 - ❧ Erkennbare Verhaltensmuster
- ❧ Zurückbringen der Flamme → Leuchtkraft
 - ❧ Apotheon: Farbumkehrung, strahlende Hintergründe
 - ❧ Kontraste!
- ❧ Verniedlichung von Figuren (DK, Yoshi's Island, u.a) als Markenzeichen → Nähe zur Vorlage, aber eigenständiger in der Darstellung
- ❧ Emotion & Animation: lebendige, narrative Figuren (Kid Icarus Uprising)

PROMETHEUS

RETURNER OF THE FLAME

KONZEPTZEICHNUNGEN



PROMETHEUS

RETURNER OF THE FLAME

FÜR DEN PROTOTYP





PROMETHEUS

RETURNER OF THE FLAME

DAS TEAM

Vicky - Game Design, Game Producer, Level Design

Ben - Game Design, Audio, Artist

Dennis - Programmierer

Julian - Artist

PERSÖNLICHE ZIELE - JULIAN

ZIELE INSGESAMT

- Eigenen Style entwickeln
- Architektur, Layout

ZIELE GATE 1

- Hauptfigur in den geplanten Artstyle konvertieren
- Hauptfigur animieren (laufen, springen,...)
- Gegner zeichnen

PERSÖNLICHE ZIELE - DENNIS

ZIELE INSGESAMT

- KI
- Bewegung
- Steuerung

ZIELE GATE 1

- Fine Tuning der Bewegungen
- Gefahren für den Spieler integrieren (Geschosse u.a.)

PERSÖNLICHE ZIELE - BEN

ZIELE INSGESAMT

- Monsterdesign
- Mechanismen
- Sound & Musik

ZIELE GATE 1

- Environments erstellen
- Background Music
- Bewegungssounds
- Levelkonzept

PERSÖNLICHE ZIELE - VICKY

ZIELE INSGESAMT

- Professionelle Präsentation
- Projektplanung
- Saubere Dokumentation
- Erfahrung Level Design

ZIELE GATE 1

- Ausarbeitung der Level
- Levelmechaniken
- Ausarbeitung / Erstellung UI

PROMETHEUS

RETURNER OF THE FLAME

FEATURE CARDS

Artstyle

Als Spieler möchte ich ein Spiel im einheitlichen Artstyle spielen.

Design ①

Code ①

Art ① ^{woodboard} ~~done~~

Sound ①

Test ①

Schieben

Als Spieler möchte ich manche Objekte verschieben können.

Design ② ^{- Tastendruck? langsamer Geschw.}

Code ① ^{- implementieren}

Art ② <sup>Bewegungsanim
→ Tutorial als
→ Art Material
erstellen</sup>

Sound ① <sup>- Sound
→ T1, 2</sup>

Test ① ^{1/4}

Logo Spiel

Als Spieler möchte ich wissen, wie das Spiel heißt und im Laden wiedererkennen.

Design ①

Code ②

Art ① ^{1/2}

Sound ②

Test

Tastenbelegung konfigurieren

Als Spieler möchte ich meine Steuerung frei konfigurieren.

Design ③ ^{- welche Tasten wo einstellen?}

Code ② ^{- implementieren}

Art ①

Sound ②

Test ① ^{1/8}

Laufen

Als Spieler möchte ich mich durch die Level bewegen können.

Design ① ^{- Tastendruck Geschwindigkeit}

Code ② ^{- implementieren}

Art ⑦ <sup>- Bewegungsanim
→ Tutorial als
→ Art Material
erstellen</sup>

Sound ① ^{- Laufensound}

Test ① ^{1/4}

Springen

Als Spieler möchte ich über Hindernisse oder zur nächsten Plattform hoch springen können.

Design <sup>- Tastendruck
- Höhe</sup>

Code ① ^{- implementieren}

Art ④ <sup>- Bewegungsanim
→ Art hat.</sup>

Sound ① ^{- Springsound}

Test ① ^{1/4}

PROMETHEUS
RETURNER OF THE FLAME

VIELEN DANK!

PROMETHEUS

RETURNER OF THE FLAME



PROMETHEUS

RETURNER OF THE FLAME

REFERENZEN

