

# Willkommen bei **Prototype**.

## **Spielziel.**

Das Ziel des Spiels ist in möglichst geringer Zeit den Ball durch das Level zu navigieren und das Portal am Ende zu erreichen. Dies wird erschwert durch diverse Gegner und Rätsel die zu lösen sind.

## **Steuerung.**

W / A / S / D – Ball bewegen

Leertaste – Springen

Q / E – Kamera rotieren

C – Kameramodus umschalten

ESC – Spiel pausieren

Die Steuerung ist auch im Pause Menü unter dem Punkt "Steuerung" zu finden.

## **Levelelemente.**

Folgende Levelelemente kommen im Spiel vor

### **Blöcke**

Blöcke sind Physikobjekte, welche vom Spieler bewegt werden können. Sie können Wege versperren, benutzt werden, um Hindernisse zu überwinden oder um Knöpfe zu aktivieren.

### **Knöpfe**

Knöpfe steuern Türen und kommen in zwei Varianten vor: Farblich und farblos. Farblose Knöpfe können durch Berührung mit einem beliebigem Element aktiviert werden, farbige Knöpfe nur durch einen Block in der gleichen Farbe.

### **Türen**

Türen versperren den Weg und sind mit einem Kopf verbunden. Dieser öffnet die Tür solange er aktiviert ist oder zerstört diese.

### **Teer**

Berührt der Spieler Teer wird seine Geschwindigkeit verlangsamt

### **Gegner.**

Bei einer Berührung mit einem Gegner erhält ein Spieler Schaden. Dabei gibt es stationäre Gegner, Gegner, die den Spieler verfolgen und Geschütztürme die Projektile auf den Spieler feuern.

### **Pickups.**

Es gibt drei Pickups, welche dem Spieler das Level erleichtern

### **HP**

Erhöht die HP des Spielers um 50 aber nicht über 100

### **Springen**

Erlaubt es dem Spieler Doppelsprünge auszuführen

### **Zeit**

Reduziert die gebrauchte Zeit für das Level um 20 Sekunden.