



Лицо Минотавра

Правда о Минотавре, который не ест людей.
3D квест об узнике лабиринта, стремящемся к свободе.

Предстоит:

- Спасаться и спасать
- Делать выбор за себя и за других
- Исследовать и находить решения

Об игре

Сеттинг: полуразрушенный лабиринт Дедала со световыми окнами, комнатами-ловушками. Чередование тьмы и света в коридорах и залах. Лабиринт должен быть пройден до заката солнца.

Жанр: приключение, стратегия.

Gleb Voronkov

USP

- Юниты создают совмещённые механики, комбинируя базовые умения и навыки.
- Игрок может менять положение камеры, выбирая тактику прохождения уровня.

Gleb Voronkov

Геймплей

Минотавр сбегает, спасая по пути греков
из свиты своего врага — Тесея.

Приобретая и комбинируя навыки и инвентарь,
преодолевая завалы, пропасти и тупики, выбирая путь, ища выход.

Как победить

1. Комбинировать механики
2. Применять инвентарь
3. Выйти из лабиринта полной командой до заката

Как проиграть

Достаточно одного условия для провала

1. Идти одному
2. Жертвовать командой
3. Не найти выход до заката

Команда греков

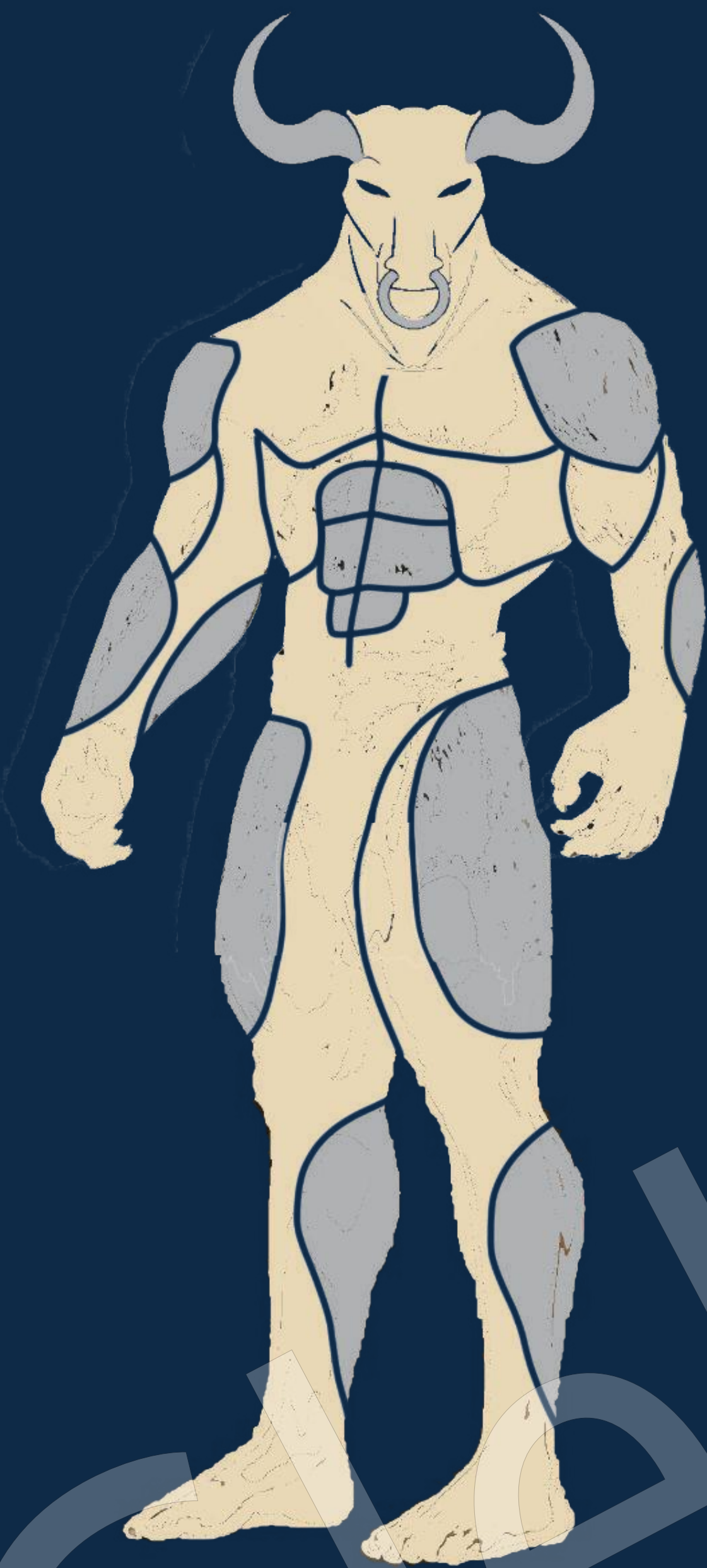
Создаем команду, получаем дополнительные механики, инвентарь.

Потеря юнита приводит к провалу следующего уровня.

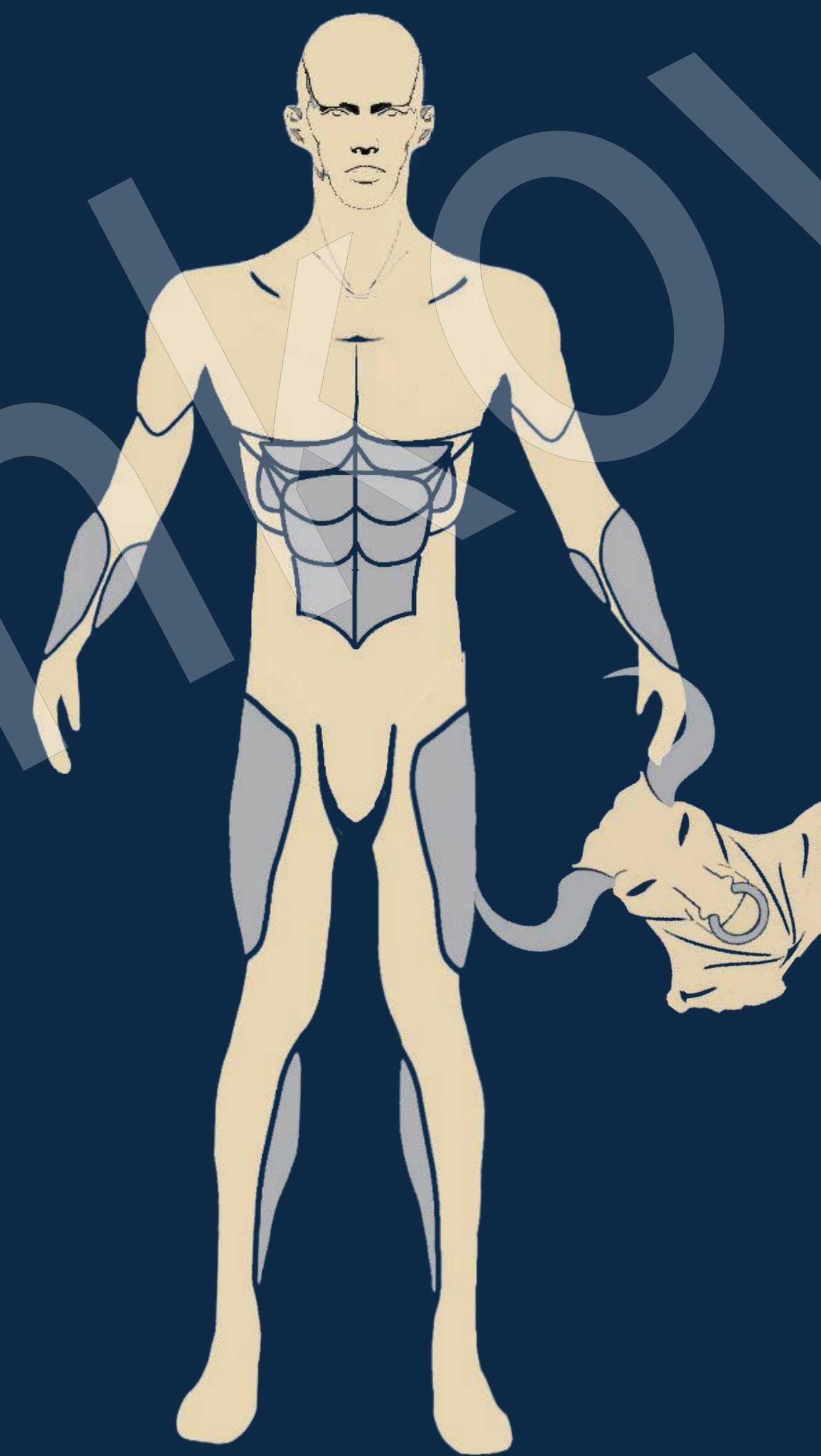
В полной команде 6 греков, для победы нужен весь состав.



Минотавр

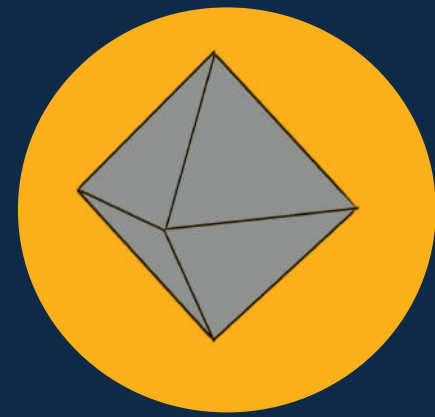


В начале игры носит маску быка, нелюдим, ориентируется в темноте, походит на животное.



Развиваясь, теряет маску, учится работать в команде, становится лидером.

Развитие персонажа



1 уровень

Навигатор, прыжок от стены



2 уровень

Манок, бурдюк, 2 грека



3 уровень

Сальто вперед, скользящий шаг



4 уровень

Амфора с вином, грек, 2х здоровья команды



5 уровень

Посох, линза, пояс, 3 грека



6 уровень

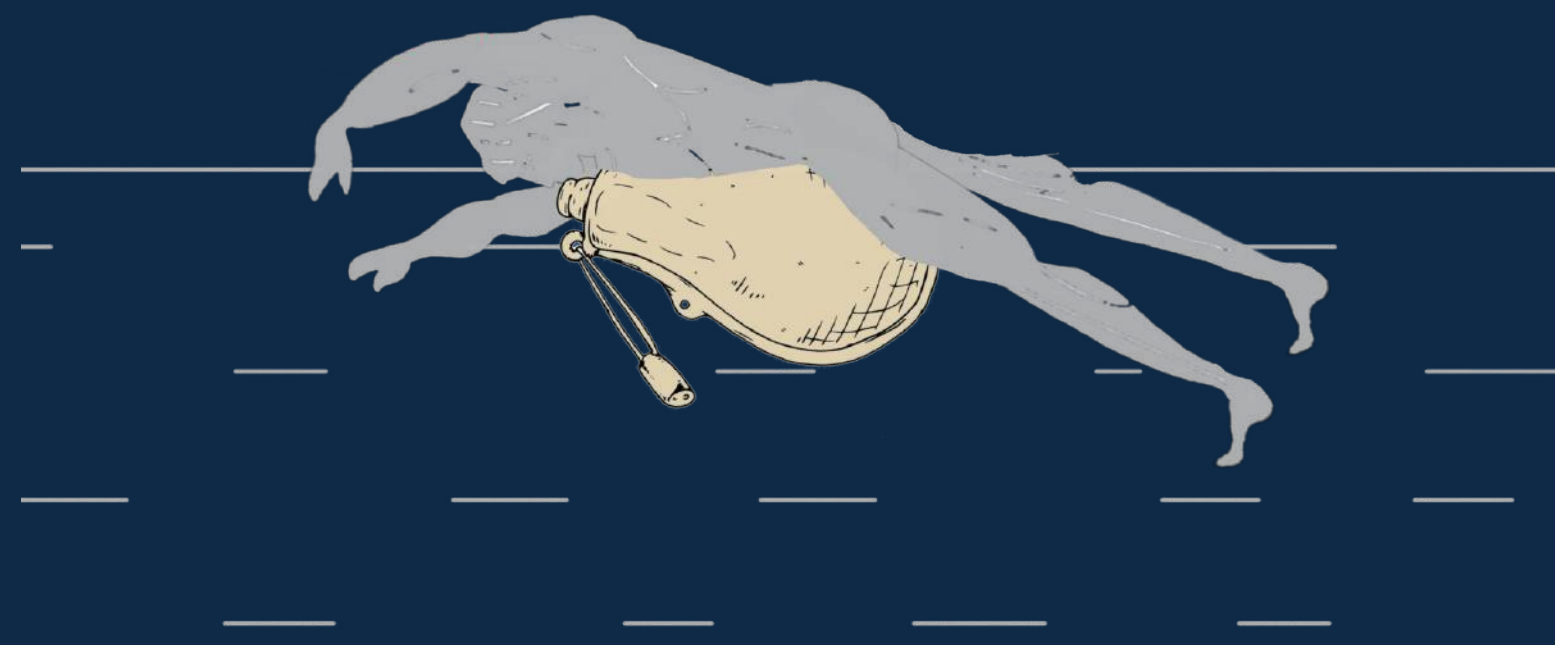
Неснижаемый Командный дух



7 уровень

Победа

Навыки и инвентарь греков



Бурдюк
плавание



Пояс
лечение



Манок
призыв орлов



Посох
трюки



Амфора вина
отдых, общение



Линза
костер

Минотавр

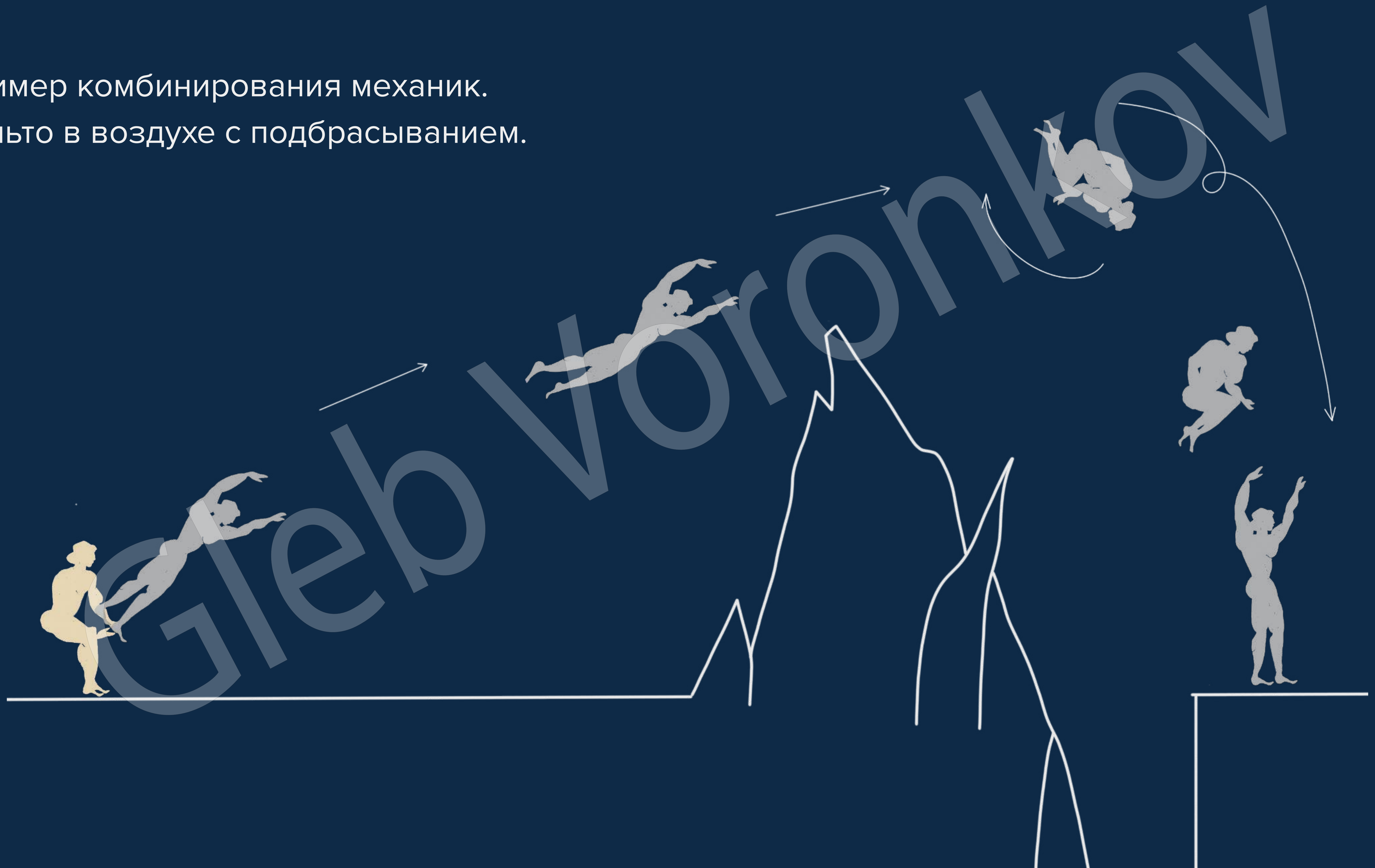
1. Сильный боец
2. Малоуязвимый
3. Плавает и ныряет
4. Обладает ночным зрением

Команда греков

1. Гибкие
2. Прыгают и делают сальто
3. Рукопашный бой
4. Каждый обладает уникальным навыком
5. и инвентарём

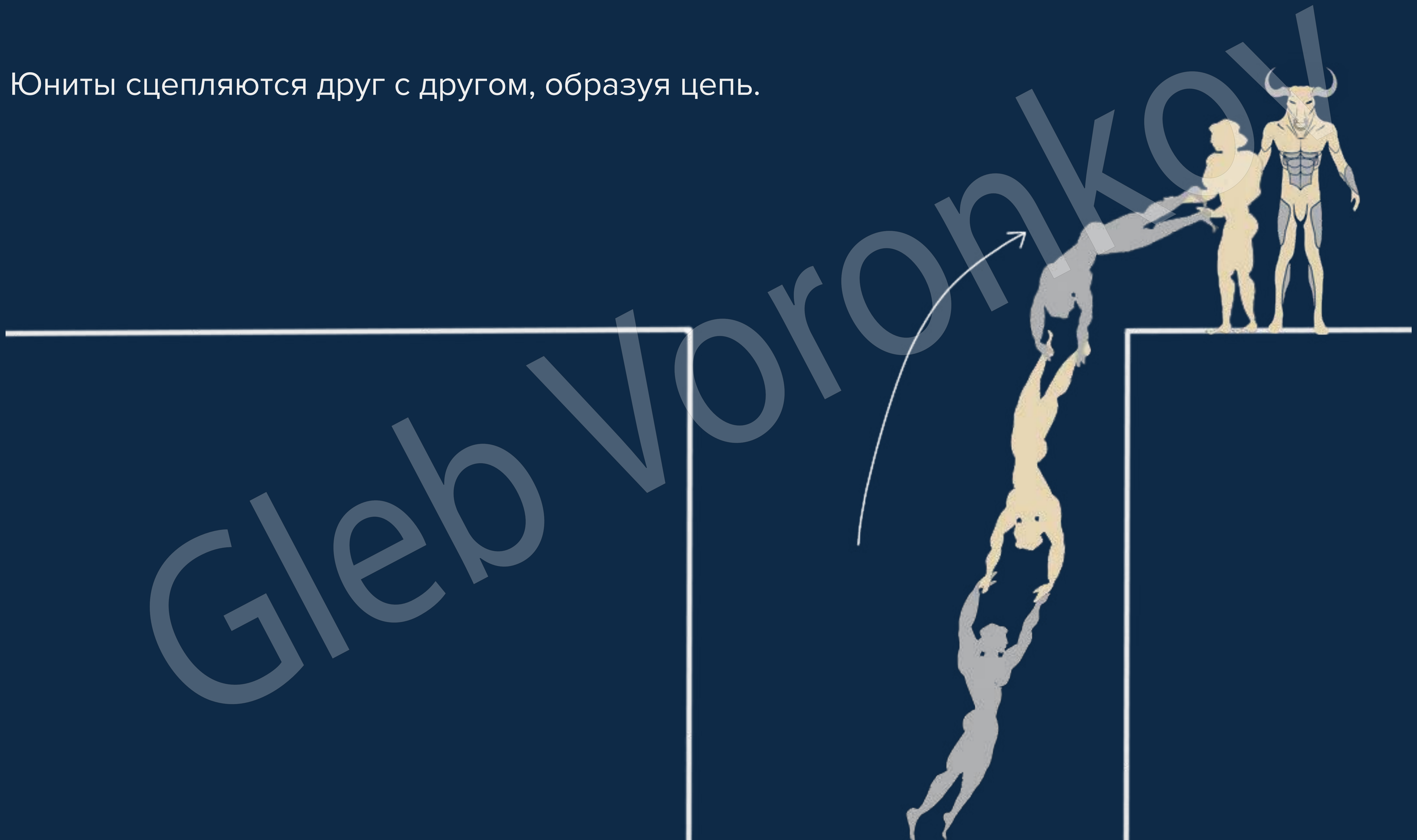
Бросок с сальто

Пример комбинирования механик.
Сальто в воздухе с подбрасыванием.



Цепь

Юниты сцепляются друг с другом, образуя цепь.



Командный дух

Командные действия повышают шансы на прохождение уровня.

Отображается цветной иконкой в левом верхнем углу экрана.



— скорость, низкий травматизм.



— замедление, высокий травматизм.



— пассивность, распад команды.



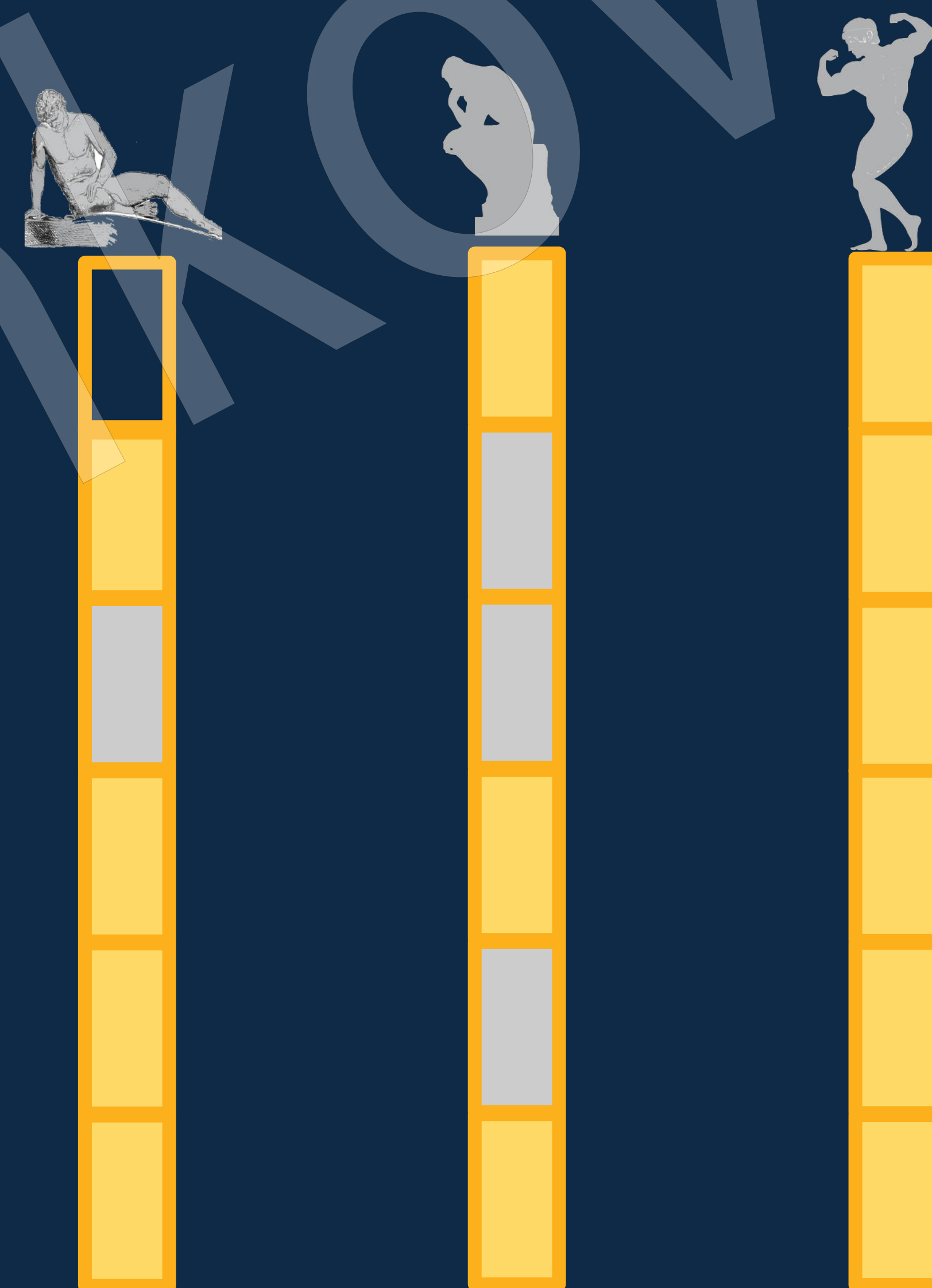
— высокий уровень



— критический



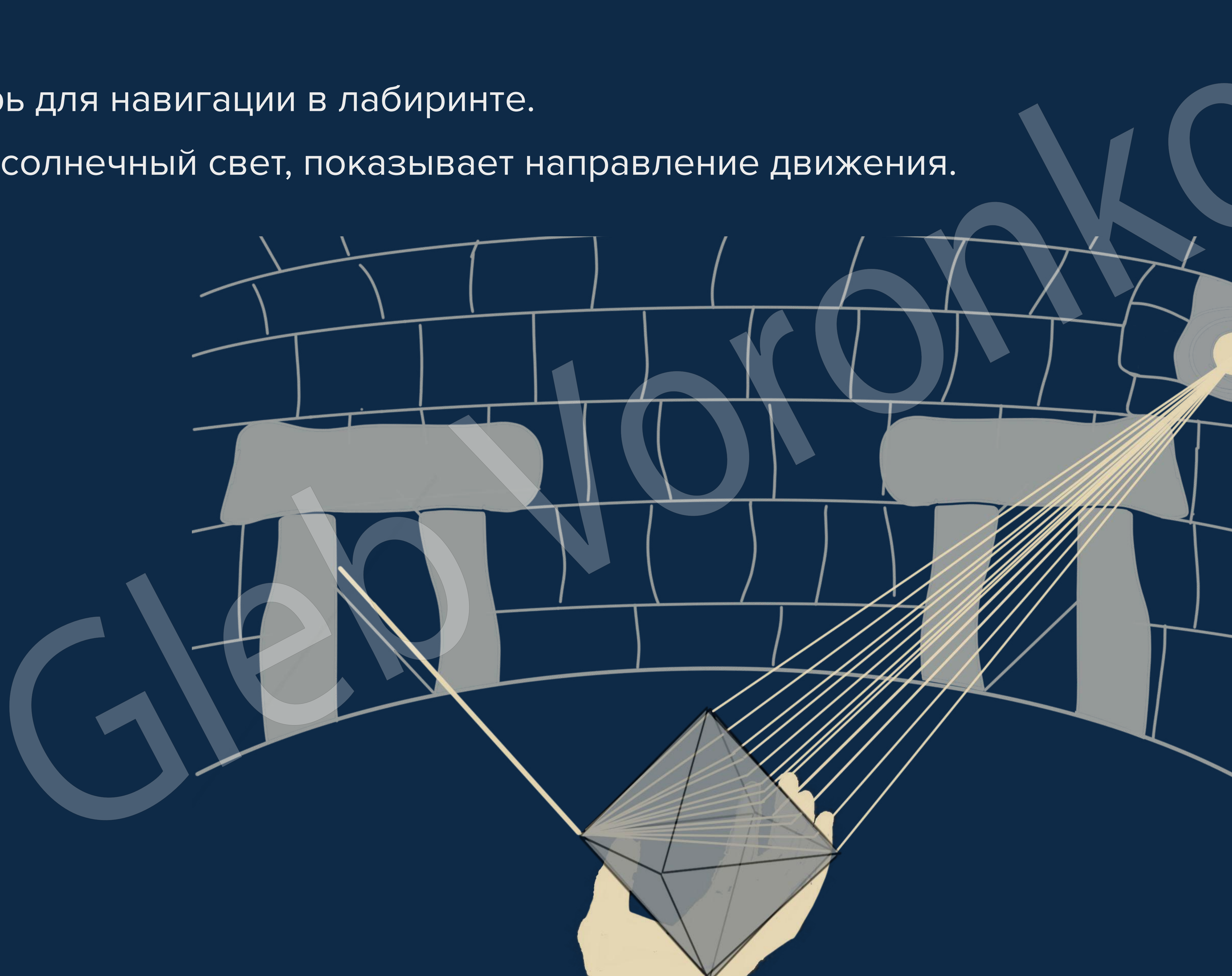
— смерть



Навигатор

Инвентарь для навигации в лабиринте.

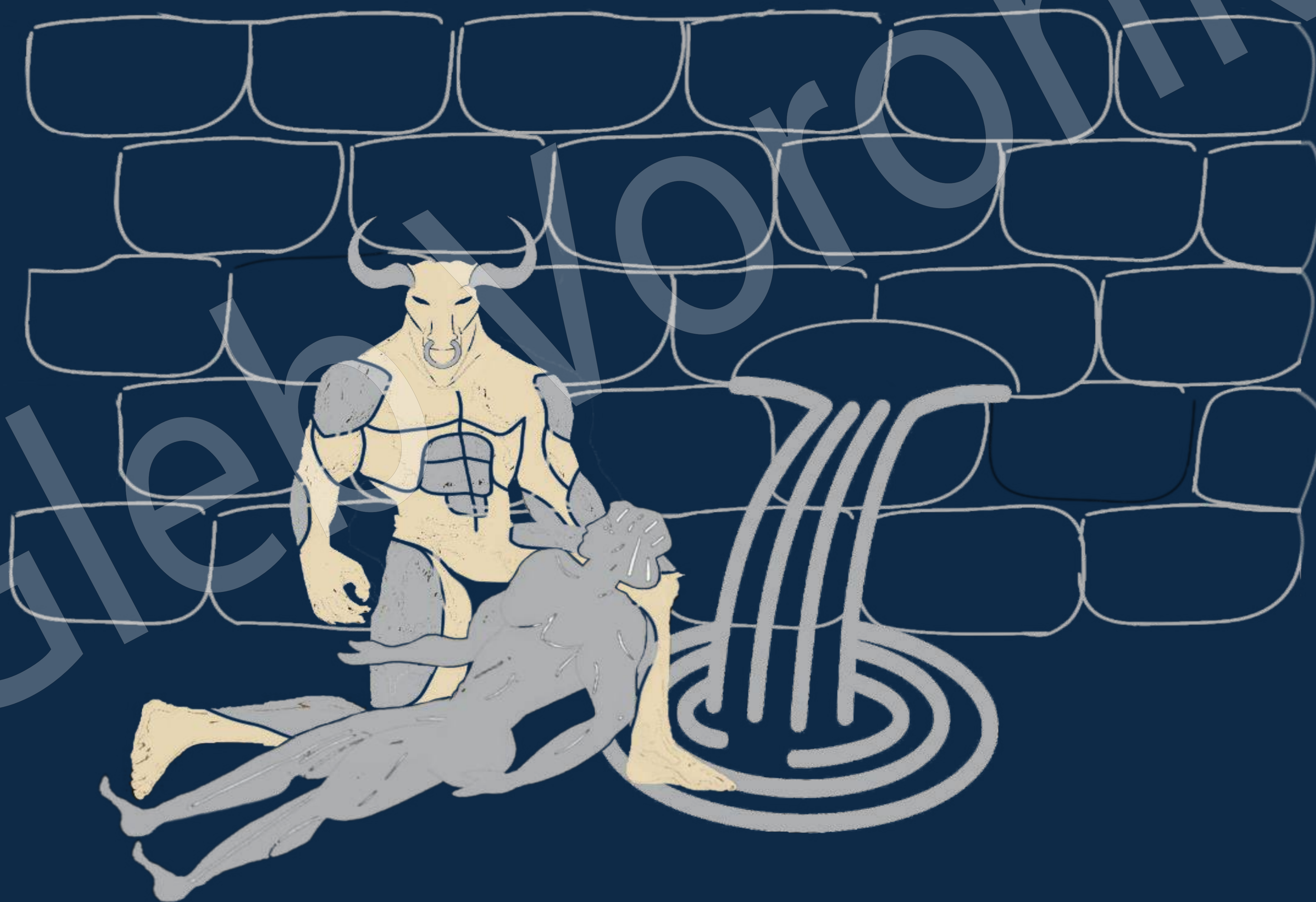
Отражая солнечный свет, показывает направление движения.



Родники

Расположены в разных частях лабиринта, восстанавливают силу, здоровье, командный дух.

Может спасти жизнь грека, после чего становится непригоден.



Битва с Тесеем

Локация

Полутемный зал, яркий луч света на полу. Минотавр и Тесей.

Проблема

Тесей нападает на безоружного Минотавра.

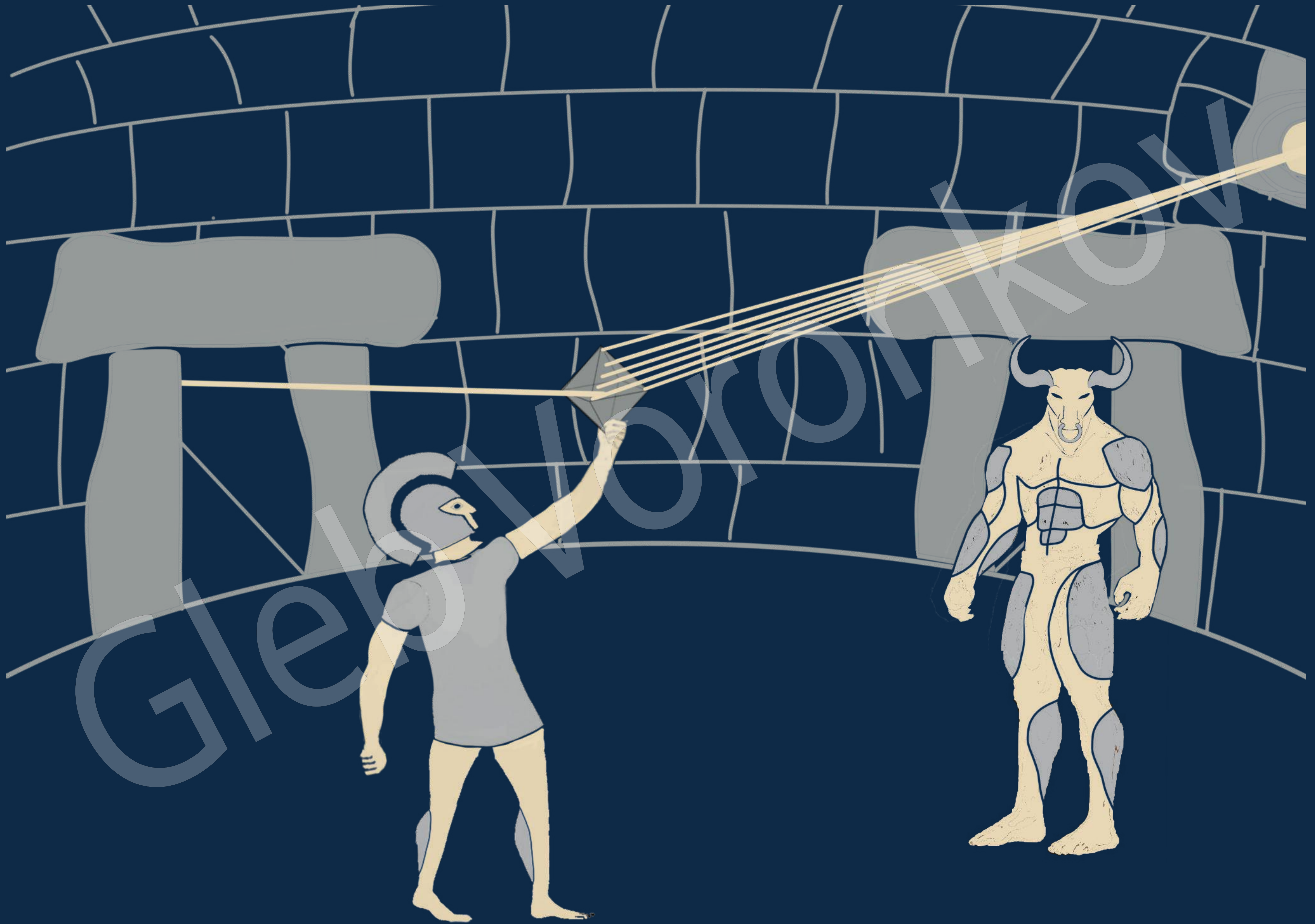
Прохождение

Уходя от сражения, узнать цель и план врага, научиться пользоваться навигатором.

Цель

Узнать игровую легенду, получить навигатор.





Яма со змеями

Локация

Высокие стены, потолка нет. Огромная яма со змеями. Минотавр и 2 грека.
Рекомендован вид от 2-го лица.

Проблема

Яма непреодолима в прыжке, высота стен не даст перебраться через них.

Решение

Выстроив пирамиду, применить манок. Орлы перенесут героев через яму.
Если применять манок на земле, стены погасят звук, он не сработает.

Цель

Преодолеть яму, применить манок, освоить новые механики.

Манок



Минотавр



Грек



Орёл



Змеи

