Inspiration

* Mythos um das Labyrinth von Knossos

Spezifikationen

* Ziel des Spiels ist es, den Ausgang aus einem Labyrinth zu finden und sich dabei vor Monstern zu verstecken und vor Ihnen zu fliehen.
* Es gibt nur ein Level mit mehreren Ausgängen. Alle Ausgänge bis auf einen sind verschüttet. Welcher Ausgang offen ist, wird zufällig ermittelt. Dies soll den Wiederspielbarkeitswert steigern.
* Das Level kann in 3 Teile eingeteilt werden:
  + Eingangsbereich mit Mannschafts- und Lagerräumen
  + Labyrinthabschnitt in den man über eine geheime Tür gelangt
  + Labyrinthabschnitt in den man über ein Portal gelangt
* Folgende Fallen sind geplant:
  + Falltür
  + Einstürzende Decke
  + Wände die aufeinander zufahren und den Spieler zerquetschen
* Diese Fallen sind überall im Level verteilt. Sie können umgangen, oder teilweise aus und wieder eingeschaltet werden.
* Durch animierte Elemente, wie Ratten oder tropfende Decken, sowie durch eine keller- und höhlenartige Geräuschkulisse soll eine düstere und gruselige Spielatmosphäre geschaffen werden.
* Fantasy Atmosphäre, dunkel, düster
* Labyrinth verwinkelt (viele Ecken) damit man sich leicht verirrt
* Der Ausgang verändert sich um es dem Spieler zu erschwierigen
* Flair: Keller, Lagerräume, verlassen, heruntergekommen
* Spärlich ausgeleuchtet, da nur vereinzelt Fackeln im Keller sind.
* Mysterium um Mannschafts- und Lagerräume.

Quellen

* Assets aus dem Unity Asset Store
* Der Spieler muss Spielschritte erfüllen, bevor er in neue Gebiete kommt und schlussendlich zum Ausgang