

Хотя игра в жанре RTS, мы будем высаживаться на местности «неизвестной планеты», сможем изучать окружение, выполнять главную миссию, которая будет двигать нас по сюжету, а так-же искать множество других, порой скрытых квестов для получения дополнительных наград. Выполнив основную миссию, мы сможем отправиться на следующую, либо продолжить исследования текущей локации. Так-же из меню игры, можно перезапустить уровни без ограничений.

Геймплей игры выглядит следующим образом: у нас есть беззащитная мобильная база, оснащенная «репликатором» и «лабораторией». В «лаборатории» можно изучать технологии. А «репликатор» воссоздаёт из чертежей юнитов. Каждый юнит является уникальным и выполняет какую-то определённую задачу. Например «разведчики» обладают мощным радаром и помечают врагов, ресурсы, артефакты и другие интересные объекты. «Харвестеры» перевозят ресурсы в базу. Боевые юниты выполняют различные боевые задачи.

При этом «все» юниты наделены искусственным интеллектом, и фактически игроку нет необходимости раздавать команды. Юниты сами будут нападать на врагов, собирать ресурсы, добывать артефакты и защищать базу. Кроме того, они не просто атакуют в лоб, а могут пользоваться определёнными тактиками, маневрами. Игра основана на «физике» и юниты будут всячески пользоваться законами физики. Игрок в любой момент может взять под свое личное управление от первого лица — базу или любого юнита. Что бы повлиять на исход какого либо замеса.

Оппонентами выступают ИИ базы и главный враг всех и вся — Кубиты. Эти ИИ базы на равных с игроком без преимуществ и привилегий используют те-же инструменты, что и игрок. С ИИ можно, как воевать, так и подружиться. Ибо дипломатия в какой то степени присутствует на данном этапе игры, а в дальнейшем получит своё более совершенное логическое развитие.

Еще немного добавлю о юнитах. Дело в том, что в процессе игры за свои действия они копят опыт, опыт превращается в уровни, уровни случайным образом повышают характеристики. Со временем юниты становятся быстрее, сильнее и конечно: умнее. Накопив достаточный уровень, юнит сможет произвести себе технологический апгрейд. Это позволит менять свою специализацию.

Миссии в игре визуализированные с озвучкой. Сюжет будет представлять собой «фантастику» не лишенную «смысла» и пищи для размышлений.

Мир в игре представлен в реалистичном виде с элементами смены дня и ночи,

погодных эффектов, аномалий и случайных событий.

На данный момент игра находится в активной стадии разработки, когда код и основные механики готовы, а мы работаем над сюжетной составляющей и наполняем локаций.

Выход планируется на весну 2025 года, однако в раннем доступе игра будет доступна уже этой осенью. Первая локация доступна уже сейчас для всех желающих в виде демо на VK Play, где можно оценить игровые механики и пощупать системные требования игры на своем железе.