**CyberMechanics**

Игра в жанре RPG. Основной квест игрока заключается в исследовании мира. Но в зависимости от действии игрока мир будет меняться. Также по игровому миру будут разбросаны разные записи и письма, рассказывающие о мире. Помимо этого в игре будут подняты разные философские и моральные темы, с помощью разных игровых "элементов".

Ре́тро, также стиль ретро, ретростиль (от лат. retro «назад; обращённый прошлому; ретроспективный») — достаточно абстрактный художественно-исторический термин, применяемый для описания различных категорий старинных вещей, имеющих некую культурную и/или материальную ценность, и, как правило, нечасто встречающихся в современной повседневной жизни. {Wikipedia}

В нашей игре реализовать тему ретро планировалось в архитектуре и стиле одежды с техникой.

Под темы

[Письмо] Планировалось реализовать в эл.письме получаемом главным персонажем в начале игры.

[Будущее, Время] Планировалось реализовать в записях разбросанных по локации.

[Дружба] Планировалось реализовать в побочных диалогах с незнакомцами.

Результат

Мы не смогли реализовать свои планы, но получили опыт.