Схема игры

Игрок управляет инженером, сидящим внутри меха и застрявшим в бесконечной пещере. Цель игрока – продержаться до прихода спасательной команды через 20 минут, после чего игра заканчивается и игроку показывается его финальный счет. На протяжении этих 20 минут игроку будут мешать пещерные монстры, приходящие в неограниченном количестве и становящиеся сильнее каждые 2 минуты. Убивая монстров, игрок получает запчасти (Аналог опыта в большинстве других игр), за счет которого сможет повысить уровень и выбрать одно из двух случайный улучшений. Каждое улучшение является частью мини ветки из четырех разный улучшений. Также, присутствует механика шума. Чем больше и быстрее игрок убивает врагов и чем меньше урона он сам получает, тем больше света и шума будет издавать его меха. Высокий уровень шума позволяет расширить количество улучшений на выбор до трех а также увеличить точность и скорострельность оружия, но в то же время, увеличивает количество врагов. Игрок может в любой момент приостановить стрельбу из оружия в целях снижения количества врагов и, соответственно, уровня угрозы.