Схема игры

Основные жанры игры – топ-даун скролл шутер, roguelike(-lite).

Игрок управляет роботом, оснащенным шахтерским оборудованием и застрявшим в пещере в ожидании подмоги.

Конечная цель игрока – выжить на протяжении 20 минут, после чего проигрывается анимация прибытия подмоги, все враги погибают, и игрок побеждает.

Основные механики – различный выбор модификаций оружия и меха, возможность как автоматической, так и ручной стрельбы из оружия, возможность прокачки между раундами, ИИ-директор, управляющий всеми событиями, не попадающими под прямой контроль игрока, в том числе:

* частота появления волн врагов;
* количество и виды врагов, появляющихся в волнах;
* появление временных усилений.

Игрок управляет инженером, сидящим внутри меха и застрявшим в бесконечной пещере. Перед началом игры на выбор дается несколько разных видов стартового оружия и мехов.

Интерфейс

Игровая механика

Стандартный мех имеет 3 очка здоровья, называемые в игре бронепластинами, каждое попадание снаряда или прикосновение врага будет снимать одно очко.