Концепт

РПГ игра с видом сверху о жизни в бункере после химической катастрофы. Главный герой – помощник управляющего бункером. Задача ГГ – разведать смежные бункеры, с которыми пропала связь. Чтобы у главного героя были шансы на выполнения задания управляющий использует до катастрофную технологию клонирования с возможностью изменения физиологических способностей человека. В ходе разведки главный герой выяснит что в одном из бункеров произошел кровавый переворот из-за вражды на фоне дефицита питьевой воды, в другом бункере произошла разгерметизация, которая была устранена однако часть газа с поверхности успела распространиться по бункеру и заразить большую часть населения, из-за чего они сошли с ума и мутировали.

Геймплей: пошаговая РПГ с видом сверху на расчерченном на квадраты поле, у персонажа 4 характеристики (сила, точность, здоровье, выносливость), инвентарь с огнестрельным оружием, оружием ближнего боя, аптечками и патронами, на ход дается несколько очков действий с помощью которых игрок может перейти на другие клетки и атаковать (количество зависит от выносливости), от силы будет зависеть урон в ближнем бою и немного здоровье, от точности урон в дальнем бою и вероятность попадания в цель. Из врагов будут выпадать аптечки и патроны, а также начисляться опыт для прокачки уровней.

Особенность: после смерти игра не кончается, игрок просто появляется в стартовой комнате с возможностью перераспределить характеристики (в виде нового клона), уровень персонажа сохраняется, в этой комнате он получает минимальный комплект оружия, чтобы он смог дойти до своего прошлого тела и забрать свои предметы, чтобы не пришлось долго идти до места смерти по ходу игры можно будет открывать ранее закрытые двери или лифты чтобы срезать путь.