

# Суть

**Путь к очищению** - игра в жанрах тактической ролевой игры/пошаговой стратегии.

**Сеттинг** - grimdarkовое фэнтези с элементами биопанка, клокпанка и постапокалипсиса.

Игрок управляет организацией, которая защищает несколько "безопасных" регионов от существ, болезней и напастей, приходящих из "зараженных" регионов - "гиблосемий". Для этой цели игрок улучшает основную базу, развивает отряды зачистки, укрепляет своё присутствие в мирных регионах, а так же очищает ранее зараженные регионы.

Игра успешно заканчивается после того, как будут очищены все регионы-гиблосемья и заканчивается поражением, если зараженными окажутся ключевые безопасные регионы.

## Ближайшие аналоги

- Линейка X-com
- Darkest Dungeon

# Особенности игры

- **Высокая реиграбельность за счёт большого количества случайных событий, формирующих "сюжет" игры.**

У игры нет никакого заранее прописанного сюжета: все события игры формируются из пула случайных событий и коротких их цепочек. Это делает каждую партию игры уникальной в смысле происходящих вокруг событий.

- **Экосистема гиблосемий, требующая игрока оценивать своё влияние на мир и просчитывать происходящее.**

В каждом регионе гиблосемья обитают консументы трёх порядков: 1-ого - "растения", 2-ого - "травоядные", 3-его - "хищники". Названия условны, однако важно заметить, что все без исключения участники извращенной экосистемы опасны для человека, так что не существует варианта, при котором можно было бы заселить гиблосемье "безопасными" существами.

Пока регион гиблосемья находится в сбалансированном состоянии, гиблосемье не представляет угрозы, его обитатели не пытаются перемещаться за его пределы. Как только в результате действий игрока или случайных событий или смены сезонов баланс нарушается - происходят миграции, доминирование в регионе гиблосемья одного из видов и подобные экологические катастрофы.

В результате, съехавший в одном месте баланс по цепочке провоцирует изменения во всех соседних гиблоземьях, после чего существа начинают вредить обитателям безопасных регионов.

- **Необычный дизайн антагонистов - существ из гиблоземий.**

Пауконогие вороны, тоннельные лоси, корнелицы медведи - странные и противоестественные существа, вызывающие широкий диапазон от отвращения до умиления.

- **Боевая система, построенная на принципах карточных игр.**

У каждого участника боя есть "колода" и "рука". Каждый ход из колоды в руку переходят приёмы и способности, которые затем "играются" с руки. Истощение колоды оканчивается выходом персонажа из боя. Истощение колоды всех членов отряда - поражением партии.

Важно заметить, что участники боя не зафиксированы на своём месте, а могут перемещаться по полю боя. У карт действий может быть показатель дальности атаки, что так же влияют на ход боя.

Некоторые объекты, присутствующие на поле боя, могут добавлять или удалять карты из колоды и руки, что так же влияет на игру.

## **Игровой процесс**

Игровой процесс разделен на стратегический и тактический, в которых игроку предстоит решать различные задачи.

### **Стратегический режим**

Задачами игрока в стратегическом режиме будет:

- Развитие основной базы - штаба командования. Лаборатории, мастерские, тренировочные площадки - развивая и создавая новые сооружения, игрок открывает больше возможностей в стратегическом и тактическом режиме.
- Развитие отряда - игроку предстоит следить за развитием и обучением отряда братьев.
- Стратегические действия в регионах: разведка гиблоземий, укрепление чистых регионов, тренировка ополчения, установка карантинных зон и так далее.
- Принятие решений в случайных событиях (а-ля Эадор).
- Экономическая часть - от действий игрока зависит, как много средств на его работу будут жертвовать местные правители; доступна и продажа им технологий, что тоже может иметь последствия.
- Социальная часть - игроку предстоит от лица командующего отрядом общаться с представителями светской власти в регионе, чьи цели могут вступить в конфликт с целями и желаниями игрока.

### **Тактический режим**

Задачами игрока в тактическом режиме будет:

- Управление отрядом братьев, обученных в стратегическом режиме.
- Проведение боёв с использованием способностей братьев против обитателей гиблоземий.
- Исследование местности;
- Выполнение задач миссии: защита поселения, исследование подземелья, сопровождение отряда и так далее.