

Upvoid startet Alpha-Phase von GeoMechanic

Aachen, 04.05.2015



GeoMechanic ist ein Sandbox-Spiel, bei dem es um die Konstruktion von Maschinen geht. Spieler können mechanische Konstruktionen wie Autos oder Katapulte aufbauen, ähnlich wie in den Spielen Besiege oder Garry's Mod.

Anders als in diesen Spielen findet GeoMechanic aber in einer riesigen Welt statt, die vollständig veränderbar ist, wie etwa in Minecraft, allerdings ohne Blöcke. So kann der Spieler beispielsweise auch eine Tunnelbohrmaschine bauen oder riesige Burgen errichten. Möglich wird das durch eine neue Voxel-Engine, an der die Informatiker von Upvoid seit mehr als zwei Jahren arbeiten.

In der Alpha-Version von GeoMechanic, die ab sofort im Early-Access verfügbar ist, können Spieler Maschinen oder Fahrzeuge bauen, in der Welt graben, oder komplexe logische Schaltungen verdrahten.

In späteren Versionen soll GeoMechanic um einen Adventure-Modus erweitert werden, der dem Spieler mehr Herausforderungen bieten soll und Rollenspiel-Features einführt.

GeoMechanic wird entwickelt von Upvoid, einem jungen Indie-Studio, das sich aus sechs Aachener Informatikern zusammensetzt.

Mehr Informationen und Pressematerial:

<https://upvoid.com/press>

Kontakt:

Lukas Boersma, boersma@upvoid.com

Skype: LukasBoersma, Telefon: +49 241 890 301 23