Focus sur Mechanicus

Incarnez l’Adeptus Mechanicus !

Le jeu **Mechanicus** se précise peu à peu, notamment au travers de quelques rares vidéos de Gameplay et une FAQ qui se remplit peu à peu. Prévu pour le **15 novembre 2018**, ce titre est édité par **Kasedo Games** et développé par **Bulwark Studios** (studio indépendant français, basé à Angoulême, à l’origine orienté sur la création de jeux mobiles).



Mechanicus propose un jeu dans l’univers de Warhammer 40.000 focalisé sur les mystérieux techno prêtres de l’Adeptus Mechanicus, basé sur Mars, et entièrement dévouée au culte de la machine. Le jeu, disponible uniquement sur PC est un tour par tour dans la veine des XCOM, même si l’éditeur se défend de proposer un jeu qui ressemble à aucun autre. Il s’agira donc de prendre la tête des mystérieux et très dévoués prêtres de l’Adeptus Mechanicus contre les ennemis de l’Imperium en contrôlant et en améliorant ses équipes. En tant que Magos Dominus Faustinius vous devez vous rendre sur la planète Silvia Tenebris et affronter les Necrons qui vous y attendent de pied ferme !

L’Adeptus Mechanicus c’est surtout et avant tout : la machine avant la chair. Le joueur pourra donc modifier, au travers de

centaines de possibilités comme l'indique l'éditeur, son équipe et la façonner à son image et à son style de jeu. Outre un grand panel de modifications que devrait proposer le titre, il sera également possible de rechercher des données précieuses sur les tombes des Necrons permettant d'améliorer grandement les armes, déployer des troupes etc.

Le jeu annonce aussi une grande richesse de choix possible permettant de définir bon nombre de fins uniques. Quant à l'histoire, elle a été confiée à la plume de Ben Counter, célèbre dans l'univers de W40K pour ses nombreux romans (La galaxie en flamme, Chevaliers gris, etc).



- Disponible le 15 novembre 2018 sur PC
- Prix : ~ 30€
- Discord officiel
- Twitter Officiel
- Page steam
- Site officiel : https://www.mechanicus40k.com/



Un système de personnalisation ultra poussé

Premières informations au compte goutte

Pas facile d'avoir beaucoup d'informations sur ce jeu à moins d'un mois de sa sortie : Peu ou pas, d'accès anticipés, de vidéos de gameplays etc. Cependant, quelques joueurs ont quand même réussi à mettre la main sur une version alpha limitée et proposent des vidéos de gameplay, c'est notamment le cas pour AirsickHydra.

On trouve aussi quelques vidéos (ça commence) sur la chaine Youtube de l'editeur.

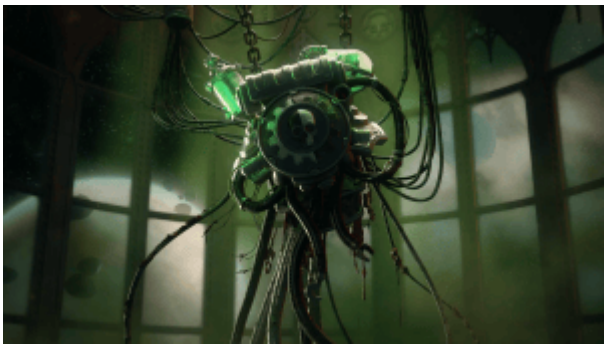
Egalement disponible, une FAQ (voir plus bas) qu'on peut trouver sur le fil de discussion Steam du jeu, renseignant un peu sur ce qui nous attend.

Trailer

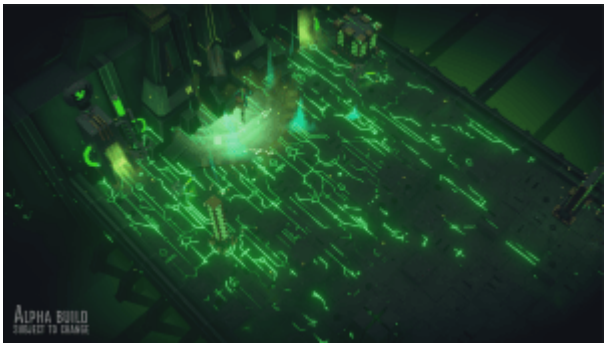
Vidéo de gameplay

Le système de personnalisation (vidéo officielle)













FAQ

What genre will Mechanicus be?
Turn-based Tactical.

What's a Turn-based Tactical game?
In Mechanicus, each unit takes a *turn* to use any or all of their actions. Actions can be; moving, shooting, melee attacks, activating abilities, etc.

Once your actions are complete, the next unit in the Initiative queue takes their turn.

What other games will this be similar to?
We've crafted something that will be able to stand firmly on it's own, after analysing the data from many games that we all personally enjoy, we've created a system that's rather unique to TBT titles. We feel we've master-crafted something that will make the Omnissiah proud.

Yeah everyone says that!
True. But no one else has a Cognition Points system!

What's a Cognition Points system?

Your Tech-Priests gather information from the Necron tombs they're exploring, we call this Cognition Points.

You can use these points to do many different things in Mechanicus from deploying Troops onto the battlefield, to activating your most powerful weapons.

You said « **Tech-Priests** », what are those? I'm new to Warhammer 40k
They're your main unit within Mechanicus, you can customise them and create entirely unique squads, being able to control each ones actions individually.

Narratively, they're cybernetic religious zealots, always striving to find long lost human technologies long forgotten to time.

Are there only Tech-Priests?
Nope. They're the focus, that's for sure, however we have Troop units from the Adeptus Mechanicus table top list.

From the functional yet simple Servitors, to the towering metal monstrosities known as Kastelan Robots.

I'm not a fan of the Mars red robe colours, can I paint my Tech-Priests?
More of a Ryze Orange? Or the clean clinical white Metalica? Feel free to colour up those robes however you want! Go mad make them all pink, you know you want to

There's probably only one colour, right?
Nope! Classic primary and secondary colour systems are being worked on right now!

ok you've hooked me… What else can I customise?
Pictures are a thousand words, we made a video instead

Easter eggs?
Certainly! Start hunting!
Console?

There are no plans to bring Mechanicus to console. However, based on its successes, we may re-evaluate and make plans.

Are there plans for multiplayer?
There are currently no plans for Multiplayer.
Why? We hear you ask… Well Warhammer 40,000: Mechanicus has been built from the ground up to be an in depth single player experience with alternative story paths and incredible customisation options. You'll get to immerse yourself into the ways of the Adeptus Mechanicus like never before. Because of this focus on quality we'd have to make a completely different game if it were to have Multiplayer features. We're confident you'll get many many many hours out of Mechanicus.

Will there be Microtransations?
Holy Omnissiah NO!

Can I have a Skitarii BBQ?
Sure thing! Friendly fires in the game, and all troops are expendable assets that you, the Magos Dominus, decide how they live or die. This works really well when taunting enemies towards your troops