Играта е Multiplayer Survival. Ти контролираш еден од трите типа на војници (infantry, medic, expert). Infantry-то има способност да командува со потешка артилерија, поснаодлив е во битка и тој ја има главната битка со турците. Medic-от може да пука само со мали пиштолчиња, а неговата главна задача е да ги лечи неговите другари ако притреба. Expertot, слично како Medic-от, не може да управува со големи пушки, туку тој само ги репетира, поправа и надоградува пушките. Само тој може да знае кој upgrade за пушката е најдобар. Играта се игра online, што значи дека треба да бидите во тим од 3-6 души. Вие сте четата на Питу Гули и треба да го браните градот од турците. Дејството се случва на Мечкин Камен, а турците доаѓаат во waves-ој и со секој нареден wave идат повеќе и појаки противници. Целта на играта е да преживеете што подолго со вашиот тим и имаме во план да додадеме уште еден gamemode во играта ако имаме време. Меѓу waves-ојте ќе имаме мал период на време во кои ќе може да се поправат некои работи кои биле уништени за време на борбата, ќе можат да се поправат и надоградат пушките и ако има некој повреден да се излечи. Секоја ваква акција ќе одзема одредено време (на пример ако играчот е да речиме сечен со нож ќе треба помалце време да се излечи отколку ако е пукнат во ногата и сл.) За време на ноќта нема да има борби и ќе може да се оди и да се истражува за да се соберат ресурси за надоградување на пушките, да се најдат различни оружја, храна и др. Но ќе треба да се направи одлука дали некој ќе оди да истражува, бидејќи на луѓето ќе му треба одмор, а ако не се одморат доволно, нивната сила во борбата ќе биде опадната.

Ова е во кратки црти што ќе се случува во играта, така да најтежок предизвик ќе ни биде да го направиме теренот и сервер кој ќе функционира без проблеми. Сега засега не планираме да има многу видови на пушки, но со тек на време ќе направиме повеќе модели. Исто така убаво ќе биде да има класи на турци во играта, односно некои да се појаки од други, но тоа ќе го направиме ако имаме време откатко ќе ги завршиме главните задачи. За графиката се одлучивме да биде low-poly. Се надеваме да направиме некои NPC-s со кои ќе може играчот да зборува, да регрутира, да купува од нив и сл.

Од страна на кој што треба да работи на проектот, запишано ни е на Milanote. Таму ги немаме целосно сите работи што ќе ги има во играта запишано, но само главното, а како стигаме понатаму ќе ја збогатуваме играта со елементи.