3D рпг от третьего лица. Суть игры заключается в прохождении уровней и уничтожении врагов на них. В игре присутствует сюжет, который будет направлять игрока.

История рассказывает о мужчине 40 лет. На его поселение напали и вырезали всех, а его сестру забрали в плен. Теперь ему нужно вернуть её назад, выслеживая по одному всех членов банды, напавшей на поселение. Он начал преследовать их, но так как их было n ему нужно избавляться от них по очереди, таким образом он должен как-то выманивать людей из отряда по одному и незаметно убивать.

Для реализации механик этой игры нужно разработать динамический ИИ, который будет взаимодействовать с окружающей средой, замечать потери в банде из-за чего становиться более осторожным и игроку придется находить все более сложные способы выманивания членов банды. Посредством увеличения осторожности ИИ будет происходить повешение уровня. Поэтому будет внедрена прокачка персонажа игрока для использования ловушек и т.д. Карта представляет собой проработанную локацию пути банды (от поселения ГГ до большого работорговческого города). Под проработанной понимается множество мест и способов выманивая разбойников. Например - банда остановилась в придорожной таверне, можно подождать пока кто-то сильно напьется и когда он отойдет в туалет убить его, или же подкупить местного пьяницу чтоб завязалась драка и под шумок отравить напиток одного из членов банды или, когда банда будет проходить по ущелью устроить завал тогда им придется идти в обход, а там игрок уже установил ловушки.

Таким образом в игре будет присутствовать реиграбельность (каждое новое прохождение можно сделать отличным от предыдущего).

Ориентировочный временной период 5-6 век н. э.