El proyecto consiste en implementar el comportamiento de animales que conviven en un refugio. Estos animales se encuentran en diferentes islas y deben ser rescatados por el jugador para llevarlos al refugio.

Una vez dentro, interactúan con otros animales para realizar distintas acciones, pero la acción principal consiste en el enfrentamiento de estos.

Si un animal es hostil por naturaleza, buscara un enfrentamiento con otro animal de su mismo o menor nivel de peligrosidad. Si un animal busca alimento y decide que quiere cazar, buscará un animal con menor nivel de peligrosidad para iniciar un enfrentamiento y poder devorarlo.

De la misma forma, los animales más débiles y pacíficos huirán de su cazador para evitar el enfrentamiento.

Por último, para poder domesticar a los animales, se deberá alimentarlos con la comida correcta hasta ganarse su confianza y solo entonces se podrán llevar al refugio.