 Hra bude typu „roguelike“, v ktorej sa hráč bude snažiť prežiť vlny nepriateľov. Dizajn hry bude jednoduchý a pripomínať staré hry. Na začiatku hry budeme v hlavnom menu tlačidlá na spustenie hry a na jej ukončenie. Po spustení hry sa hráč objaví v uzavretej aréne. V hre budeme mať možnosť vylepšovať štatistiky hráča, aby sme prežili nadchádzajúce vlny nepriateľov. Celkovo budeme mať nekonečno vĺn, ktoré budú postupne ťažšie a náročnejšie, s väčším počtom nepriateľov. Po vybratí vylepšenia sa spustí vlna, ktorá bude postupne generovať nepriateľov na rôznych miestach. Pokiaľ sa hráčovi podarí prežiť, má možnosť si znova vybrať vylepšenie. Nepriatelia sa budú pohybovať vďaka umelej inteligencii. Každé tri vlny hráč dostane možnosť si vylepšiť postavu. Hráč pri hraní bude môcť nájsť aj krabice ktoré ho ozdravia.