

Tato práce se zabývá real-time strategií Skillegy, která využívá na rozdíl od většiny her podobného typu pouze jeden druh jednotky. Tyto jednotky však mají určité schopnosti, jejichž úroveň se mohou během hry zvyšovat v závislosti na jejich akcích či pomocí vylepšování v budovách. Hru lze hrát ve více hráčích přes síť a obsahuje rozhraní pro umělou inteligenci s ukázkovou implementací, kterou lze použít místo lidského protivníka.

Hra je vytvořena v enginu Unity pomocí jazyka C# a platformy .NET.