Strategické hry se proslavili nabídkou možností výběru pro hráče ze široké škály různých strategií s cílem dosažení vítězství. Herní princip většiny strategických her je založen na standardizovaných pilířích 4X (prozkoumat, rozšířit, využít zdroje, zničit protihráče), podobně jako u Civilization nebo Stellaris. Tyhle pilíře často však podporují dobyvatelské či agresívní způsoby k dosažení vítězství, čímž zřídka umožňují mírový přístup jako použitelnou strategii.

V tomto projektu jsme měli za cíl vytvořit strategickou hru zaměřenou na interakce hráčů prostřednictvím diplomacie. Hlavním cílem bylo poskytnout svobodu podobnou hře Diplomacy, kde hráči mohou a musí se využívat multilaterální politiky k dosažení vítězství.

Jako důkaz konceptu jsme úspěšně vyvinuli prototyp hry pomocí Unreal Engine. Prototyp ukazuje hru založenou na diplomacii s multilaterální diplomacií v jejím jádru. Hratelnost demonstruje proveditelnost diplomacie jako primární strategie k dosažení vítězství ve video hrách.