

A játék egy nap körüli aszteroida övben játszódik. Ez az öv a fizikát meghazudtolva nem mozog, tehát minden égitest stagnál egyhelyben. A játékosnak telepeseket irányítva kell összegyűjtenie a kellő nyersanyagokat, a kezdő aszteroidán lévő bázis megépítéséhez, ehhez a minden nyersanyagfajtából kell 3-3 egység. Amint ez sikerül a játéknak vége és a játékos nyer, ha a játékos összes telepese meghal, akkor a küldetés sikertelen és a játékos veszít.

Összesen 5 fajta nyersanyag létezik (vízjég, vas, szén, urán és szilícium). Ezek az aszteroidák magjában találhatóak meg. A magot körül veszi a köpeny, amely egy bizonyos vastagságú köréteg. Az aszteroida övben különböző vastagságú köpennyel rendelkező aszteroidák találhatóak. A mag lehet üreges (nem található benne semmi), vagy tartalmazhat nyersanyagot, de mindenképpen homogén, tehát ha található ott nyersanyag, akkor csak egyfajta lehet. A nyersanyagok közül az urán radioaktív.

A játék során telepeseket irányít, körökre osztottan, tehát egy körben egy telepese, csak egy akciót tud végezni. Ezek az akciók lehetnek: mozgás, fúrás, bányászat, robotépítés, teleport kapupár építés, bázis építése, várakozás és nyersanyag visszahelyezése az aszteroidába.

Mozgás során a telepese űrhajóval átmegy egy szomszédos aszteroidára.

Fúrás akcióval a telepese egy réteggel mélyíteni tudja a tartózkodási aszteroidáján lévő lyukat vagy el is tudja ezt kezdeni, ekkor egy egyréteg mélységű lyuk keletkezik, a telepese nem tud fúrni, ha már létezik magig nyúló lyuk, tehát a lyuk mélysége megegyezik az aszteroida köpenyének vastagságával.

Bányászni, csak akkor lehet, ha a telepese tartózkodási aszteroidáján már van magig nyúló lyuk, illetve a mag nem üreges. Ha ezek teljesülnek, a telepese kinyeri a nyersanyagot, ami az aszteroidában van, ebből a nyersanyagból a telepese egy egységet kap, viszont a telepésnél összesen 10 egység nyersanyag lehet. A bányászás során az aszteroida üregessé válik. A telepese akcióként, a magba visszahelyezhet egy egységnyi anyagot.

Ha a telepese a kezdő aszteroidán van, akkor az itteni bázist építhetik, a náluk lévő nyersanyagokból.

Figyelni kell, mert szeretett telepeseinket elveszíthetjük. Mégpedig, ha egy teljesen megfűrt, radioaktív maggal rendelkező aszteroida nap közelben van, akkor az aszteroida felrobban, ami megöli a rajta lévő telepeseket és elpusztítja az aszteroidát. A radioaktív anyagok tehát csak naptávolban lévő aszteroidából nyerhetők ki. Veszélyt jelentenek a telepésekre a napviharok is, amelyek időnként elérik az aszteroidaövet. A napvihart csak úgy lehet túlélni, ha egy olyan aszteroidán van a telepese, amin van magig nyúló lyuk és a mag üreges. A napviharokat nem tudjuk teljesen előre jelezni, csak pár körrel előtte kapunk hírt róla.

A telepeseket egy egységnyi vas, egy egységnyi szén és egy egységnyi urán felhasználásával mesterséges intelligencia által vezérelt autonóm robotot hozhatnak létre. Ezek a robotok csak szomszédos aszteroidák közötti mozgásra és fúrásra képesek. A robotok bányászni nem tudnak, mert nyersanyagot nem tudnak magukkal

vinni. A robotok azonban túlélnek a radioaktív robbanást, és ilyenkor valamelyik szomszédos aszteroidán landolnak. A napvihar azonban a robotokat is tönkreteszi, ha a túléléshez feltétel nem teljesül. Egy körben a robotok mindig hamarabb végzik el a kívánt akciójukat, így a játékos és a robotok lépései nem ütköznek össze.

Egy aszteroidán, akár mennyi telepes, illetve robot lehet egyszerre, viszont a robotok kerülnek ezt a helyzetet.

Két egység vas, egy egység vízjég és egy egység urán felhasználásával teleport kapu párt lehet készíteni. Az egyes kapukat az űrhajós később az éppen meglátogatott aszteroida szomszédságában tudja pályára állítani. A kapupár két tagja összeköttetésben van, az egyikbe belépve a másikban találja magát az utazó (űrhajós, robot stb.). A frissen legyártott kapukat az űrhajós magával tudja vinni, de egy űrhajósnál egy időben legfeljebb két kapu lehet, viszont a pályán nincs korlát, hogy mennyi lehet.