

Hráč v tejto Tower Defence hre ovláda našu planétu Zem a bráni ju pred neustálymi nájazdmi asteroidov, vesmírneho odpadu a ďalších nebezpečných hrozieb, ktoré pochádzajú z neživého (alebo možno nie tak úplne) vesmíru. Každý nepriateľský objekt predstavuje novú výzvu, a preto musí hráč neustále prispôbovať svoju obrannú stratégiu aktuálnej situácii.

Stretnutie s nepriateľmi môže nielen vážne poškodiť samotnú planétu, ale aj spôsobiť náhodné negatívne efekty, ktoré ovplyvňujú priebeh hry. Tieto efekty môžu dočasne obmedziť schopnosti hráča rôznymi spôsobmi, napríklad znížením rýchlosti útoku, znížením spôsobeného poškodenia alebo dokonca úplným zablokovaním používania niektorých zbraní na určitý čas. Takéto situácie si vyžadujú premyslenú obrannú taktiku, aby sa hráč mohol účinne brániť a zároveň minimalizovať škody. Na druhej strane si hráč môže v obchode zakúpiť širokú škálu rôznych vylepšení a technologických pokrokov. Tieto vylepšenia dokážu posilniť obranu viacerými spôsobmi – môžu zvýšiť rýchlosť útoku, obnovovať poškodené zdravie atď.

Rozmanité typy nepriateľov si vyžadujú vysokú mieru flexibility pri výbere zbraní a precízne plánovanie ich rozmiestnenia, aby hráč mohol efektívne čeliť rôznym druhom útokov. Postupne rastúca obtiažnosť jednotlivých úrovní núti hráča neustále sa prispôbovať novým výzvam, experimentovať s rôznymi hernými prístupmi a hľadať optimálne riešenia, čím sa každé hranie stáva jedinečným a dynamickým zážitkom.

Hráč nebude mať za úlohu iba neustále odrážať nepriateľské útoky, ale zároveň bude musieť efektívne hospodáriť s dostupnými zdrojmi, investovať do technologického vývoja a objavovať nové, čoraz pokročilejšie zbrane. Táto kombinácia akčného boja s premyslenou stratégiou vytvára dynamický a napínavý herný zážitok, ktorý ponúka množstvo možností na experimentovanie a postupné zdokonaľovanie herných zručností.

Funkčné ciele:

- Ochrana Zeme pred hrozbami.
- Systém vylepšenia.
- Vývoj technológií a zbraní.
- Rozmanitosť nepriateľov a ich schopností.
- Dynamická zložitosť.
- Obmedzené zdroje.
- Účinky nepriateľských útokov.
- Znovuhrateľnosť.
- Interakcia s prostredím.
- Rôzne herné režimy.

Nefunkčné ciele:

- Optimalizovaný výkon.
- Atraktívny vizuálny štýl.
- Rovnováha medzi obtiažnosťou a návykovosťou.

