Celem pracy jest utworzenie gry zręcznościowej typu roguelike na platformę Android. Gra skierowana jest do ludzi młodych, którzy wykazują największe zainteresowanie grami mobilnymi. Rozgrywka polega na przechodzeniu poziomów, które są labiryntami. Przejście poziomu polega na dotarciu żywym do wyjścia z labiryntu. Mapa wypełniona jest przeciwnikami, z którymi gracz nie może walczyć bezpośrednio. Wybór sposobu przejścia poziomu zależny jest od indywidualnych preferencji użytkownika. Wrogowie znajdujący się w labiryncie są dla gracza zagrożeniem, które może eliminować za pomocą pułapek. Gracz może wabić przeciwników do wcześniej przygotowanych sideł lub dynamicznie przedzierać się przez mapę zastawiając pułapki na goniących go już przeciwników. Musi mieć jednak na uwadze, że niepowodzenie, tj. zabicie przez potwory, skutkuje tzw. „permanentną śmiercią”. Oznacza to mus rozpoczęcia gry od samego początku, tracony jest cały dotychczasowy postęp. Ze względu na charakterystykę gry i brak fabuły możliwe jest przeprowadzenie krótkiej rozgrywki, np. w czasie przerwy.