## Gegner:

* Zwei Maingegnertypen
  + Roboter für Strukturen
  + Tiere für Natur
* Short Range Gegner
  + Agile Gegnertypen
* Long Range Gegner
  + Schnell schießen/nicht viel Damage
  + Langsam schießen/viel Damage
* Neutral Gegnertypen/aggressive Gegnertypen

## Layout:

* Outposts zum erobern ->dienen als Teleporter und Sauerstoff refill
* Gegnergruppen spawnen

## Ziel:

* Teile suchen um Raumschiff zu reparieren
* Rohstoffe über Welt verteilt, bei Spielvortschritt -> schwieriger zu bekommen

## Challange:

* Sauerstoffmanagement -> mehr Sauerstoff wird verbraucht nach Aktivität

## Ausrüstung:

* Revolver (Energie die an Outposts refillt werden)
* Melee

## Strukturen

* Sci-Fi mässig
* Abgenutzt
* Turrets