Le héros doit traverser un système en faisant en sorte que ces différentes barres de système restent dans leurs limites.

• oxygène :

* ne doit pas atteindre 0, sinon fait descendre la vie du héros progressivement (++)
* si atteint le max, la collecte sera stoppée
* se recharge dans les atmosphères des planètes telluriques (bleues ?)(+++) et la chevelure des comètes (++)

• carburant :

* nécessaire pour changer la vitesse et orienter le héros
* si atteint 0, le héros ne pourra plus changer sa vélocité, et sera considéré comme perdu si il atteint le bord du niveau
* si atteint le max, la collecte sera stoppée
* se recharge naturellement en captant les particules isolées (~), les nuages de gaz (++), la chevelure des comètes (++), dans la couche gazeuse des planètes gazeuses (+++), les supernova (++++)
* les réserves n’impliquant pas de contrecoups négatifs sont limitées (les zones gazeuses se réduisent puis disparraissent)

• température :

* ne doit pas être trop haute ni basse
* si dépasse la limite basse, la vie du héros descend progressivement et les contrôles sont plus lents
* si dépasse la limite haute, la vie du héros descend progressivement et l’armure se dégrade progressivement
* plus une limite est dépassée, plus la vie descend vite
* être dans le champs de lumière d’une étoile (~), d’une éruption solaire (++), d’une supernova (++++) augmente la température
* plus le héros et proche d’une source de lumière, et plus la source est puissante, plus la température augmente rapidement

• électricité :

* permet de recycler l’oxygène (+) et de réguler la température (et d’afficher plus ou moins loin la trajectoire prévue ?)
* pas indispensable à la survie du héros, mais permet de prendre des risques pour chercher des ressources ou patienter dans des zones sans oxygène
* plus la température extérieure est loin de celle voulue, plus la consommation d’électricité sera importante
* si le héros n’a plus d’oxygène, la consommation d’électricité pour ce poste devient nulle
* être dans le champs de lumière d’une étoile (~), la queue d’une comète (+), d’une éruption solaire (++), d’une supernova (++++) ou toute source de radiation augmente la charge d’électricité
* plus le héros et proche d’une source de lumière, et plus la source est puissante, plus lla charge en électricité augmente rapidement

• radiation :

* dose (itensité/temps d’exposition) reçu par le héros
* dégrade l’armure et augmente la température selon l’intensité de la radiation
* si la dose atteint la limite max, fait descendre la vie du héros progressivement
* si le héros sort d’un champ de radiation, la dose descend progressivement
* le héros est irradié (~) dans l’espace
* la radiation est réduite, voir nulle, autour de certaines planètes (tellurique avec atmosphère et certaines gazeuses) et des comètes (hors queue), et permet de réduire progressivement la dose d’autant (~)

• gravité :

* indique la pression (force de marée) subie par le héros
* si la gravité atteint sa limite max, la vie du héros descend progessivement selon l’intensité de la gravité actuelle

• vitesse :

* vitesse du héros relative au système
* ne peut pas dépasser une certaine limite max
* ne peut pas être nulle