**Режим походового боя**

Квадратное поле боя, камера расположена под одним углом сверху-сбоку и не управляется, сама сцена трехмерная. Поле разбивается на квадратные ячейки. За ход объект может переместиться на в определенную точку, зависящую от количества очков действия.

**Топливо**

Корабль игрока обладает запасом энергии, который пополняется в результате переработки энергии солнечного света и космичческой радиации. Обычно уровень топлива для игрока колеблется около отметки в 80%. В режиме использования нитро-ускорения, скорость корабля увеличивается, но топливо расходуется в 4 раза интенсивней. Когда запас топлива достигает 20%, режим нитро-ускорения автоматически отключается. Уровень топлива отображается индикатором.

**Трюм**

Корабль игрока обладает трюмом, в который он может складывать бонусы и артефакты. Прдеметы собираются на первых двух уровнях вручную, специальной «лапой». В дальнейшем, игрок получает автоматический сборщик артефактов для топлива.

**Виды бонусов**

**Перемещение между маяками**

При переходе в подпространстве, Орех теряет управляемость, он может только стрейфиться, вращаться и стрелять. В подпространстве он перемещается с постоянной по величине скоростью, и может сбивать или облетать встречающиеся предметы. В случае столкновения, появляются повреждения.