# Idea principal

Un juego de lanzamiento de personaje vertical en el que un dinosaurio quiere viajar con un cohete espacial a **Marte** para escapar de la caída de un meteorito que arrasará la tierra.

En el viaje, habrá objetos que al chocarte con ellos te frenaran bastante, y otros en cambio que te ayudarán dándote un impulso, o haciéndote invencible entre otras cosas.

# Otras ideas

El cohete puede viajar a Marte mientras avanza por la historia.

# Objetos

* Bidones de fuel
  + De distintos tamaños según la altura
* Bolsas de dinero
  + Monedas
  + Billetes
  + Sacos de dinero
  + Maletines
  + Capsulas espaciales con dinero espacial

# Power-Ups

* Superimpulso
* Invulnerabilidad durante un tiempo
* Imán para atraer dinero

# Actualizaciones de la nave

* Depósito de combustible
* Velocidad máxima
* Aceleración
* Resistencia a impactos
* Maniobrabilidad
* Conseguir más dinero
* Reducir consumo de combustible
* Reducir resistencia del aire

# Actualizaciones de Power-Ups

* Invulnerabilidad
  + 1 segundo
  + 2 segundos
  + 3 segundos
  + 5 segundos
* Velocidad Superimpulso
  + +5%
  + +10%
  + +15%
  + +25%
* Tiempo superimpulso
  + 2 segundos
  + 3 segundos
  + 4 segundos
  + 6 segundos
* Tiempo imán
  + 3 segundos
  + 5 segundos
  + 7 segundos
  + 10 segundos
* Radio imán
  + 2 metros
  + 5 metros
  + 7 metros
  + 10 metros

# Enemigos

* Pájaros (Cruza la pantalla)
* Drones (Zigzag)
* Globos infantiles (Bajan desde arriba)
* Avionetas (Loopings)
* Globos aerostáticos (Estático pero ocupa mucha pantalla)
* Aviones (Cruza la pantalla, más grandes que los pájaros)
* Satélites (Estáticos pero haciendo una barrera)
* Asteroides (Cruza la pantalla desde cualquier parte (excepto desde abajo))
* Ovnis (Que te persiga un poco)