Una unidad ha quedado en un planeta desconocido mientras patrullaba, pero el systema de baterias se arruino asi que solo puede viajar de punto en punto en un poco duracion

Un explorador del espacio esta dispuesto a explorar un planeta considierado perdido, viajara con su fiel amiga -martha- (la nave) hacia el planeta.

debe explorar una cueva de 100000000 metros, pero la nave solo baja 10 mts. Cada vez que baja consigue recursos que los cambia para mejorar la nave (un vendedor ambulante)

puede viajar de planeta en planeta (puede regresar a zonas anteriores con mejoras para poder avanzar, como ser armas y mayor tanque de energia).

Medidas de seguridad para cuando el player baja demasiado:

1. Checkpoints donde recarga energia (luz solar artificial)
2. Advertencia al jugador y preguntarle si quiere regresar (pueden haber puntos en los que si pueda llegar, pero el jugador debera de sacrificarse para ver que hay al fondo)

Como se mueve el jugador?

Mantenerse en el aire

aterrizar(1.2x consumo de mantenerse durante 1 seg)

Despegar (1.2x consumo de mantenerse durante 1 seg)

Descender (.5x consumo de mantenerse)

Ascender (2x consumo de mantenerse)

Moverse horizontal (1.5x consumo de mantenerse)

Como gana el jugador?

Llegando al punto a al b

Como pierde el jugador?

No llegando al punto b a tiempo, golpeando X cantidad de veces en los objetos (incluye el punto b).