

ALIEN VERSUS GLOBOS

Historia del Juego

- Desde la galaxia LUCY vecina de nuestra galaxia la vía láctea llega a nuestro planeta Milton, un alienígena muy pequeño y que aparenta ser adorable en una nave muy particular que funciona con helio, la cual dispara un láser rojo que es casi imposible al ojo humano.
- La galaxia LUCY desde hace millones de años ha estado recibiendo los desechos de los globos que salen de la tierra, tanto así que estos desechos acabaron con la totalidad de la población de la galaxia.
- Milton vivió una niñez muy complicada porque cada vez llegaban más desechos a su hogar y este al ver que cada día se destruía más su galaxia pudo escapar para buscar venganza.
- Milton quedó con un trauma desde su infancia, y escapó de su planeta con el único propósito de exterminar todos los globos de helio provenientes desde el planeta tierra.
- Tras Milton escapar de su galaxia llega a la tierra y ha descubierto un punto de gravedad entre el espacio y la tierra, donde se elevan gran parte de los globos de helio, sin embargo, muchas veces la gravedad los impulsa a velocidades que no puede alcanzar con su láser.
- Cuando Milton destroza casi todos los globos que salen de la tierra este se dirige al espacio donde hay una gran cantidad de globos los cuales por la gravedad son sumamente rápidos y mucho más difíciles de eliminar.
- El color que menos le gusta a Milton es el azul, así que, aunque detesta todos los globos sin importar el color, se enfoca más en los de color azul.
- Su misión es destruir todos los globos para que estos no sigan destruyendo más galaxias como pasó con la del, y mientras esté en esta misión debe mantener un nivel de helio suficiente en su nave para seguir disparando con su láser.

Objetivos:

Objetivos del Juego:

1. Mostrar el escenario, el personaje y el HUD.
2. El HUD estará ubicado en la parte superior del escenario.
3. La nave de Milton estará ubicada en el extremo derecho, y sólo podrá moverse verticalmente.
4. Los globos emergen aleatoriamente desde la parte inferior de la pantalla, y suben hasta desaparecer de la pantalla. Los colores de los globos también son aleatorios.
5. La velocidad de los globos es aleatoria, los azules deben subir más rápido.
6. La nave nunca podrá tocar ni la parte superior, ni la parte inferior de la pantalla, en caso de hacerlo explota y termina el juego con Game Over.
7. El HUD muestra en el margen izquierdo la cantidad de helio que recupera la nave tras explotar cada globo, y un timer en el margen derecho.

8. Por cada 10 segundos que pasen, la nave pierde 5 puntos en la cantidad de helio disponible para la nave.
9. Si la cantidad de helio llega a cero, la nave explota y termina el juego con Game Over.
10. Los globos azules aumentan la cantidad de helio en 10 puntos, los demás la aumentan en 1 punto.
11. El láser de la nave sólo dispara en línea recta.
12. Cuando la nave logre un total de 500 puntos en la cantidad de helio, se pasa al siguiente nivel.
13. Esta versión del juego solo debe tener un nivel.
14. Esta versión del juego podrá generar mayor cantidad de globos azules.