

Experiencia de juego

Quiero hacer un simulador de disparo de objetivo

El juego iniciará con un contador en reversa que iniciará el juego, después aparecerán objetivos generados al azar alrededor del jugador, el objetivo será destruir la mayor cantidad de objetivos antes de que se acabe el tiempo. Los objetivos al ser destruidos generarán uno nuevo en una posición al azar para mantener un número fijo de objetivos activo.

Una vez se acabe el tiempo se mostrará un resumen de cuantos objetivos fueron destruidos con éxito.