

Tyrant

Propuesta de videojuego

Descripción

Brevemente, el jugador piloteará y combatirá con la nave *Tyrant* a través de una pista dentro de un supuesto crucero enemigo para su destrucción. Cuánto más el jugador se adentre en la partida y aumente de niveles, se encontrará con más retos y enemigos

Menú

Botón *Continuar*

Permitirá al usuario continuar con la partida ya iniciada al permitirle volver a iniciar el nivel en progreso.

Botón *Nueva Partida*

Abrirá una nueva partida.

Botón *Puntaje*

Mostrará una tabla con los puntajes más altos de los usuarios.

Botón *Sobre el juego*

Se le presentará al usuario información del juego como su autor, última fecha de edición e instrucciones.

Botón *Salir*

El usuario saldrá del juego.



Introducción

Texto Introductor


Se le introducirá brevemente al jugador la narrativa.

Input *Nombre*

El usuario deberá introducir un nombre de 4 caracteres para ser registrado en los puntajes.

Nivel 01

Vidas

Conteo de vidas del jugador. Cada  equivale a una vida. Hay tres máximas.

Puntaje

A medida de que avance el jugador se le acreditarán puntos.

Munición

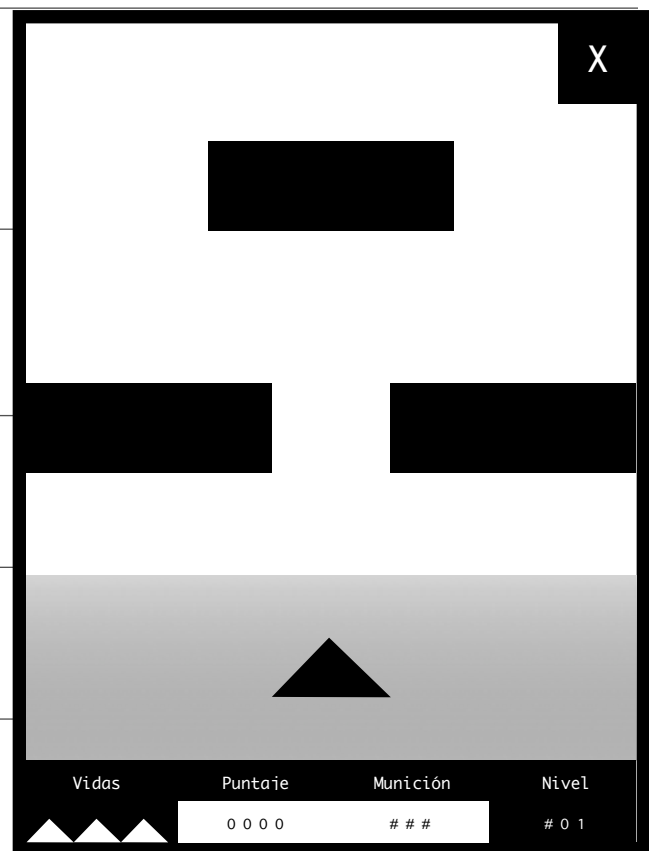
No está disponible en este nivel.

Nivel

Texto recordatorio del nivel.

Obstáculo

Objetos que el usuario tendrá que evadir para no perder una vida inmediatamente.



Tyrant

Es la nave pilotada por el jugador. Se podrá mover en el rango del cuadro gris.

Botón *Salir*

Una vez accionada el usuario volverá al menú. Está posicionado en la esquina superior derecha.

Nivel 02

Vidas 

Puntaje

Munición

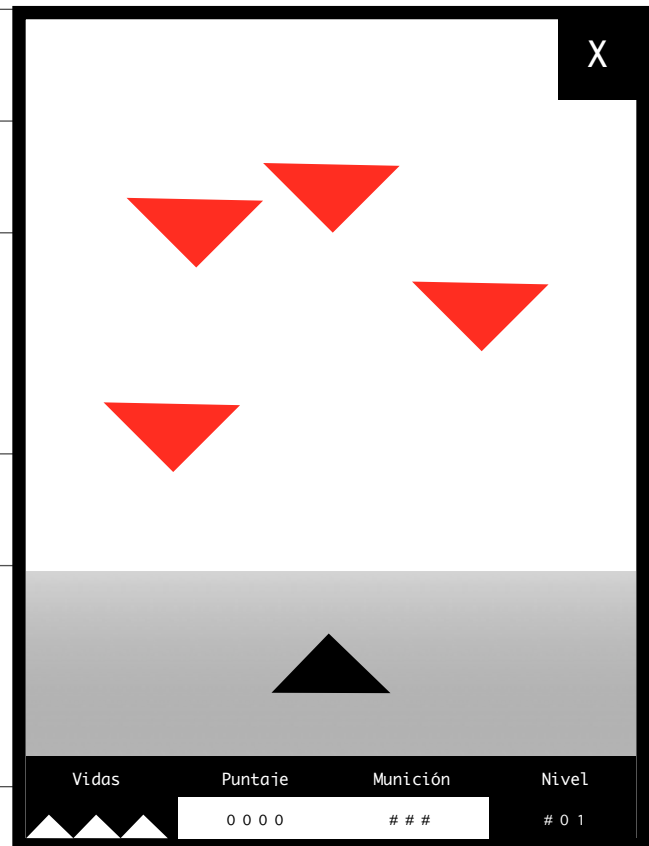
Contador de un valor de 150. Terminando la munición se esperarán 7 segundos para recargar.

Nivel

Enemigo 

Objetos que atacarán al jugador y que este mismo tendrá que eliminar. Tendrán diferente puntaje de acuerdo al progreso de su partida.

Tyrant 



Botón *Salir*

Conclusión

Texto de conclusión

Se le informará al jugador que ha completado exitosamente el juego. También se le indicará su puntaje.

Botón *Salir*

Game Over

Texto de conclusión

Se le informará al jugador que ha fallado el juego. También se le indicará su puntaje.

Botón *Salir*