MAPA:

Se cargara un mapa inicial, luego de que el jugador pueda pasar de nivel, eliminando a todos los enemigos, se cargara un nuevo nivel.

El mapa conectara los niveles con los movimientos del jugador y los enemigos.

NIVEL:

En cada nivel:

* Se coloca la nave en la parte inferior de la pantalla de juego.
* Se colocaran los obstáculos en la pantalla.
* Mientras haya enemigos a colocar:
  + Se ubicaran en la parte alta del mapa
  + Cada enemigo empieza con un temporizador para efectuar un ataque kamikaze.
* Obstáculos, estos se encontraran en el mapa aleatoriamente y protegerán tanto al jugador como a los enemigos. De la misma manera algunos serán destruidos por el enemigo y otros por el jugador.

NAVE:

La nave estará situada en la parte inferior de la pantalla.

* Vida: Esta tendrá una vida que será modificada mediante impactos de enemigo o Power-Ups de vida soltado por enemigos ya abatidos.
* Armamento: Comenzara con un arma base, esta se mejorara mediante Power-Ups soltados por los enemigos ya abatidos.
* Escudo: Solo se tendrá un escudo cuando un enemigo abatido lo deje caer.

ENEMIGO:

El enemigo se separara del conjunto en el momento estipulado.

En caso de ser destruido, el enemigo podrá dejar caer el premio correspondiente.

En caso de no ser destruido, una vez que pase la línea final, volverá a ingresar al conjunto de la parte superior del mapa.

Se moverá dependiendo del tipo que sea:

* Inteligencia 1: El enemigo se arrojara directamente hacia la nave del jugador.
* Inteligencia 2: El enemigo se arrojara en Zig-Zag hacia la nave del jugador.

PANTALLA

En la pantalla se mostraran los enemigos junto con el jugador, en las ubicaciones ya dadas.

Se construirá una matriz, por cada lugar de la matriz se coloca un elemento en el orden debido. Dos elementos jamás estarán en la misma posición, solo en caso de que una nave enemiga choque al jugador en un ataque kamikaze.