1. **Niveles:**
   1. **Introducción y Menú Principal:** Introducción de Texto + *Press Start To Begin.* Menú principal con los botones Play, How To Play y Quit.
   2. **Nivel 0 (Tutorial):** Nivel diseñado para explicar las mecánicas básicas del juego.
   3. **Nivel 1:** Seis oleadas de enemigos + Boss doble (Géminis).

Items: Salud, Escudos, Potenciar Disparo Base y Munición de Fireball.

Obstáculos: Asteroides + Rocas Espaciales. ***<Hecho>***

* 1. **Nivel 2:** Siete oleadas de enemigos + Boss (Onslaught).

Items: Salud, Escudos, Potenciar Disparo Base, Multiplicar Disparo Base, Munición de Fireball y Munición de Iceball.  
Obstáculos: Asteroides + Campos Gravitatorios. ***<Hecho>***

* 1. **Nivel 3:** Ocho oleadas de enemigos + 2 mini Bosses + Boss (14-MA).

Items: Salud, Escudos, Potenciar Disparo Base, Multiplicar Disparo Base, Bombas de Plasma, Munición de Fireball, Munición de Iceball y Munición de Radioactive Shot.  
Obstáculos: Llamaradas Solares + Explosiones Estelares. ***<Hecho>***

* 1. **Desafío Final:** Siete oleadas de enemigos + 3 mini bosses (bosses de

niveles anteriores) + Boss (Gran Cañón Nova).

Items: Todos.

Obstáculos: Todos ***<Hecho>***

1. **Dificultad:**
   1. **Easy:** Enemigos con menor vida y menor cadencia de disparo. Se mostrarán barras de vida de los enemigos constantemente. Se disminuye la cantidad de obstáculos y se inicia con todos los proyectiles espaciales. ***<Hecho>***
   2. **Medium:** Enemigos con mayor vida y mayor cadencia de disparo. Se mostrarán barras de vida de los enemigos solo cuando estos reciban daño. Aumenta la cantidad de obstáculos y se inicia solo con el Fireball.  
      Se disminuye el drop de cada ítem. ***<Hecho>***
   3. **Hard:** Mayor cantidad de enemigos en cada ola. No se mostrarán barras de vida de enemigos. Se disminuye el drop de cada ítem. ***<Hecho>***
2. **Proyectiles Especiales (Personaje) (*Completado*):**
   1. **Fireball:** Especial inicial, causa +50% daño que el disparo base. ***<Hecho>***
   2. **Iceball:** Especial que se desbloquea al terminar el nivel 1, causa +25% daño y posibilidad de congelar al enemigo. ***<Hecho>***
   3. **Radioactive Shot:** Especial que se desbloquea al terminar el nivel 2, causa +10% daño y reduce un 5% de la salud total del enemigo durante (¿?) segundos. ***<Hecho>***
   4. **E.M.P.:** Especial que se desbloquea al terminar el nivel 3, deshabilita (destruye) una unidad enemiga (en Bosses ocasiona daño simil a Fireball). ***<Hecho>***
3. **Enemigos:**
   1. **Nova Cruiser:** Nave estándar. ***<Hecho>***
   2. **Nova Destroyer:** Nave que lanza tres bullets en un corto período de tiempo. ***<Hecho>***
   3. **Nova Ship:** Nave con mayor salud. ***<Hecho>***
   4. **Nova Bomber:** Nave que persigue al personaje hasta que impacte con él y explote. ***<Hecho>***
   5. **Nova Shocker:** Lanza un rayo que puede llegar a paralizar al personaje. ***<Hecho>***
   6. **Nova Magnetic:** Invoca un aura que impide disparar al personaje bullets secundarios y bombas de plasma. ***<Hecho>***
   7. **Nova Spacecraft:** Nave que spawnea naves más pequeñas (Nova Cruisers, Nova Destroyers y Nova Bombers). ***<Hecho>***
   8. **Nova Hydra:** Nave que dispara cinco bullets a la vez. ***<Hecho>***
   9. **Nova Shield:** Nave que spawnea un escudo y, quienes estén dentro del escudo, se vuelven inmunes hasta que esta nave sea destruida.***<Hecho>***
   10. **Nova Healer:** Spawnea un aura que restaura salud a las naves cercanas a la misma. ***<Hecho>***
4. **Bosses:**
   1. **Géminis Ship:** Dos bosses que contienen tres spawners de bullets (geminis bullet) y uno especial (laser géminis). Spawnea un escudo que lo vuelve invulnerable cada vez que pierda un cuarto de vida. ***<Hecho>***
   2. **Onslaught:** Un boss grande que contiene cinco spawners de bullet (Onslaught Bullet), dos bullets con movimiento sinusoidal (graviBombs), un láser simil al láser géminis pero que se spawnea en un intervalo aleatorio de segundos. Puede spawnear una oleada de nova bombers cada cierto intervalo de segundos. ***<Hecho>***
   3. **14-MA:** Seguidilla de tres naves (dos mini bosses y un boss).   
        
      VDL-1976: Mini boss que spawnea múltiples disparos al mismo tiempo y en corto tiempo. Spawnea una bomba que persigue al personaje y se destruye al impactar con el mismo. ***<Hecho>***  
        
      Hercules-8999: Invade el escenario de un aura verde que impide el uso de bombas y armas secundarias. Dispara múltiples bullets sinusoidales y rectas. ***<Hecho>***  
        
      14-MA: Spawnea bullets y bombas que persiguen al personaje. Puede spawnear Nova Spacecrafts como soporte y, hasta que esta no sea destruida, el 14-MA absorberá los escudos de la Spacecraft para hacerse indestructible. ***<Hecho>***
   4. **Cañón Nova:** Boss de tres fases.  
      Fase 1 – Parte inferior: Spawnea naves simples y dispara múltiples bullets rectas. También lanza bombas que persiguen al personaje y spawnea un escudo cada cierto período de tiempo.  
        
      Fase 2 – Parte medio: Spawnea Nova Spacecrafts y Nova Healers que se encargan de mantenerle la salud a pleno. Spawnea tres lásers en un tiempo de terminado de segundos, múltiples bombas y bullets rectas  
        
      Fase 3 – Parte Superior (Cabeza del Cañón): Lanza un rayo destructor que puede destruir instantáneamente al personaje. Lanza bullets rectas y sinusoidales. Cada cierto período de tiempo, invoca un aura que impide al personaje disparar bullets secundarios y bombas de plasma. Spawnea Nova Spacecrafts y Mini cañones (Mini boss) que lanza rayos simil al láser geminis. ***<Hecho>***
5. **Obstáculos:**
   1. **Asteroides:** Gran roca espacial que se posicionará en el centro de la pantalla, bloqueando los disparos del jugador (no así los de los enemigos). El jugador deberá destruir el asteroide para que éste desaparezca de la escena. ***<Hecho>***
   2. **Rocas Espaciales:** Oleada de rocas giratorias que aparecerán de forma aleatoria en la escena. Al impactar con el jugador, estas se destruyen y ocasionan daño al jugador. ***<Hecho>***
   3. **Campos Gravitatorios:** Campos que aparecerán de forma aleatoria en la escena. Entorpecerán el movimiento del jugador.
   4. **Llamaradas Solares:** Una llamarada que se spawnea desde el punto de los enemigos y es disparada hacia el jugador. Sí impacta con él, ocasionará un porcentaje considerable de daño al jugador. ***<Hecho>***
   5. **Explosiones Estelares:** Explosiones aleatorias que dañarán a todas las naves cercanas a su rango (tanto el jugador como los enemigos). ***<Hecho>***
6. **UI (*Completado*):**
   1. **Barra de Vida (Personaje) *<Hecho>***
   2. **Contador de Vida *<Hecho>***
   3. **Barra de Vida (Boss): *<Hecho>***
   4. **Botonera para elegir los proyectiles especiales:** Botonera que mostrará los cuatro proyectiles especiales que permitirá al jugador elegir a lo largo del nivel. Los proyectiles especiales se disparan con el Fire2. ***<Hecho>***
   5. **Barra de Fireball:** Muestra la cadencia de disparo de la Fireball. Cuando la barra esté llena, se podrá disparar. ***<Hecho>***
   6. **Barra de Iceball:** IDEM Fireball. ***<Hecho>***
   7. **Barra de Radioactive Shot:** IDEM Fireball. ***<Hecho>***
   8. **Barra de E.M.P.:** IDEM Fireball. ***<Hecho>***
   9. **Panel de Game Over:** Se mostrará este panel cuando el jugador se quede sin vidas. Estarán las opciones de reiniciar el nivel o de volver al menú principal. ***<Hecho>***
   10. **Panel de Victory:** Se mostrará este panel cuando el jugador mate al boss del nivel. Se mostrará el puntaje adquirido (puntaje por enemigos muertos, puntaje por tiempo, por vidas perdidas – en el caso de no perder ninguna, ganará un bonus – y total), el especial (arma secundaria) adquirido, un botón para avanzar al siguiente nivel, uno para reiniciar el nivel y otro para volver al menú principal. ***<Hecho>***
   11. **Menú Pausa:** Se mostrará este panel cuando el jugador toque la tecla Esc. Podrá cerrarlo al volver a tocar la tecla Esc o haciendo click en el botón Resume. Dentro del menú pausa podrá cambiar la dificultad del juego, entrar en el menú de opciones, reintentar el nivel, volver al menú principal y salir del juego. Además, al hacer presionar en Ctrl + Alt + Supr, podrá activar el Modo Dios (presionar Ctrl + Alt + Enter para desactivarlo). ***<Hecho>***
7. **Items (*Completado)*:**
   1. **Salud:** Item que aumenta la salud del jugador. ***<Hecho>***
   2. **Escudo:** Brinda un escudo de invulnerabilidad al jugador. ***<Hecho>***
   3. **Potenciar Disparo Base:** Aumenta un 25% el daño del disparo base ***<Hecho>***
   4. **Multiplicar Disparo Base:** Permite lanzar tres disparos base a la vez. ***<Hecho>***
   5. **Bombas de Plasma:** Bomba que, al explotar, dañará a todos los enemigos cercanos a su rango. ***<Hecho>***
   6. **Núcleo Nova:** Proporciona una vida extra. ***<Hecho>***
8. **Atajos *(Completado)*:**
   1. **Selector de Nivel:** Se puede activar en el menú pausa al seleccionar la tecla M. ***<Hecho>***
   2. **Modo Dios:** Se puede activar en cualquier momento del juego. Al activarlo, el jugador se volverá invulnerable a cualquier daño y los enemigos morirán al primer disparo del jugador. ***<Hecho>***

**Opcionales:**

* **Sistema de Guardado:** Se guardará la partida automáticamente al pasar de nivel y, en el menú principal, se mostrará un botón de Continue.
* **Menú Opciones**
* **Narrativa:** Agregar diálogos en puntos específicos de cada nivel.