

	Enemigo "Común" <ul style="list-style-type: none"> - Aparece teñido de colores aleatorios
	Enemigo "Kamikaze Guiado" <ul style="list-style-type: none"> - No dispara, se mueve a gran velocidad en la dirección del jugador.
	Enemigo "Kamikaze Borracho" <ul style="list-style-type: none"> - Dispara, se mueve lentamente hacia la dirección del jugador, desviándose hacia los costados en el camino para hacerlo menos predecible (Nombre alternativo: Kamikaze confundido)
	Jugador
	Enemigo "Sniper" <ul style="list-style-type: none"> - Enemigo que hemos agregado por nuestra cuenta.
	Enemigo "Jefe" <ul style="list-style-type: none"> - Enemigo que hemos agregado por nuestra cuenta. - Aparece cada X niveles (ésto puede personalizarse), es un enemigo con mucha vida y gran poder de combate. - Al toparse con el Jefe, el escenario destellara en un color rojo en lugar del gris usual.
	Obstaculo Destructible: <ul style="list-style-type: none"> - Puede recibir disparos tanto del jugador como de los enemigos.
	Barricada <ul style="list-style-type: none"> - Puede recibir disparos únicamente del jugador. - Los disparos enemigos lo atraviesan.
	Power-Up Arma <ul style="list-style-type: none"> - Le cambia el arma al jugador (puede ser Minigun o Escopeta)
	Power-Up Multiplicador <ul style="list-style-type: none"> - Otorga un multiplicador de daño al arma del jugador. - Otorta un multiplicador de cadencia de disparo al arma del jugador.
	Power-Up Healer <ul style="list-style-type: none"> - Cura una determinada cantidad de vida, de forma gradual, en un lapso fijo de tiempo.
	Power-Up Escudo Absoluto <ul style="list-style-type: none"> - Bloquea el daño de la explosión del siguiente kamikaze que colisione con el jugador.
	Power-Up Congelar <ul style="list-style-type: none"> - Congela los enemigos temporalmente.