Nuestro proyecto es un videojuego al estilo vertical shooter, donde el jugador controla una nave que estará ubicada en la parte inferior de la pantalla y sólo podrá desplazarse horizontalmente. El juego estará dividido por niveles, algunos de los cuales estarán predefinidos y serán distintos a los demás, y otros (la gran mayoría) serán niveles “prefabricados” sujetos a modificaciones pseudoaleatorias.

Enemigos: Cada nivel contará con un determinado número de enemigos y puede tener objetos estáticos (obstáculos). Al comenzar el nivel, los enemigos aparecerán formados todos juntos en la parte superior de la pantalla, se moverán mayoritariamente en conjunto, teniendo la posibilidad de desplazarse hacia un costado u otro, pero siempre descenderán. Si un enemigo cruza la linea del jugador, volverá a aparecer en la parte superior de la pantalla.

Tipos de Enemigos: Se distinguen al menos 4 tipos de enemigos diferentes.

* Comunes: se mueven en conjunto, son los más débiles y atacan al jugador disparándole.
* Kamikaze dirigido: tienen muchos puntos de vida, se mueven lentamente pero siempre en la dirección del jugador, su forma de atacar es impactando cuerpo a cuerpo contra la nave del jugador, provocando una gran cantidad de daño.
* Kamikaze confundido: tienen muchísimos puntos de vida, su movimiento es pseudoaleatorio, elegiran una direccion *aproximada* a la posición del jugador e intentarán impactar contra él, infligen más daño que los kamikazes dirigidos.
* Nave hibrida: al aparecer se comporta y se ve exactamente como una nave común, pero luego de recibir cierta cantidad de daño se transforma en un kamikaze (cualquiera de los dos, depende del azar), al transformarse obtendrá el 30% de la vida total del kamikaze en el que se convirtió (para hacerlo más balanceado).
* Jefe: aparecerá uno en cada 5 niveles, es un enemigo mucho más grande con habilidades especiales.

Power-ups: habrá 6 power-ups distintos con efectos ya definidos, éstos tendrán una chance de caer al destruir a un enemigo, el “drop” irá descendiendo hasta cruzar la linea del jugador, la única forma de que el jugador lo obtenga es disparándole cuando el drop esté en el cuarto inferior de la pantalla, si le dispara estando más arriba lo destruirá sin tener posibilidad de agarrarlo. Los enemigos pueden disparar a través del drop sin destruirlo.

Los power-ups puede calificarse en:

* Magias temporales:
  + Congelar el tiempo: Ésta magia congelará por un determinado tiempo a todos los enemigos.
  + Súper misil: Produce una mejora en el arma del jugador de manera temporal, la cual le otorgará la capacidad de hacer más daño a los enemigos.
* Objetos preciosos:
  + Campo de protección: Le otorga una protección al jugador la cual permite destruir al siguiente enemigo kamikaze que lo toque.
  + Poción: Recupera un porcentaje de la vida del jugador.

Objetos: son entidades fijas, que tienen una determinada cantidad de puntos de vida, se distinguen dos tipos de objeto:

* Barricada: sólo pueden ser destruidos por los disparos del jugador, los disparos de los enemigos los atraviesan sin provocarles daño, claramente son una ayuda para los enemigos.
* Destruible: sirven de estorbo y decoración, pueden ser destruídos tanto por el jugador como por los enemigos, tienen una cantidad de puntos de vida muy elevada.

Finalmente, cabe aclarar que el diseño del juego no es definitivo y que éste está pensado de manera tal que en pleno desarrollo, o en un futuro, se pueda agregar de manera sencilla nuevos obstáculos, premios, enemigos, mapas, etc.