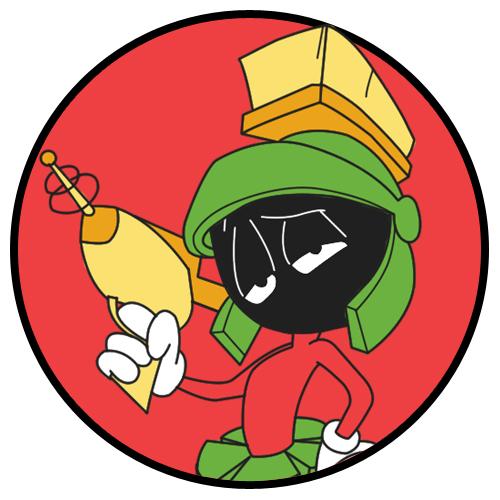
Galaxian: el ataque de Duck dodger a Marte

Nuestro juego propone una jugabilidad simple, del estilo “vertical shooting” donde los enemigos y el jugador aparecen al principio del juego, en la parte superior e inferior de la pantalla respectivamente. El jugador contará con un arma base y el objetivo es dispararles a los enemigos hasta que no quede ninguno.



La idea para completar el juego sería ganar 5 niveles.Si la vida del jugador se acaba antes de completar un nivel, el jugador muere y se comienza una partida nueva desde el nivel inicial. Al terminar cada nivel, la vida del jugador vuelve al 100%.

A medida que se avanza de nivel la dificultad va creciendo.

En cada uno de ellos aparecerán diferentes premios, obstáculos y tipos de enemigos. Además de los requerimientos del proyecto también vamos a agregar obstáculos como agujero negro (el cual tiene la capacidad de absorber todo a su alrededor en un radio cercano debido a su fuerza de gravedad), entre otros.

Porcentaje de vida: 100%

Porcentaje de daño en jugador por kamikaze: %15

Porcentaje de daño en jugador por disparo: % 10

Porcentaje de daño en obstáculos por disparo: % 20

Porcentaje de daño en obstáculos por kamikaze: % 25

Porcentaje de daño en enemigo por disparo: %15 (si el jugador tiene kamikaze 10%)

Porcentaje de daño en jugador al disparar: %3

Porcentaje de daño en enemigo al disparar: %5

Cantidad mínima de enemigos por nivel (puede variar al pasar de nivel): 20

Cantidad de vidas del jugador por nivel: 3

Porcentaje daño arma jugador por disparo: %15

Porcentaje daño arma enemigo por disparo: %10