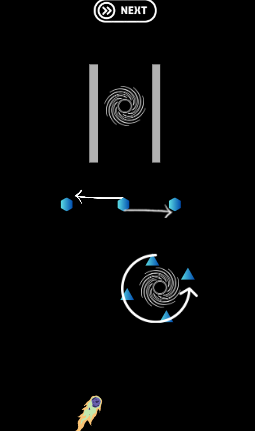
**Concepto del Videojuego:**

El jugador será un cometa en el espacio que busca impactar ciertos portales a través del mapa, estos portales están en zonas protegidas por estructuras que tendrán varios movimientos como girar alrededor del portal dificultando que el cometa pueda colisionar, o desplazarse horizontalmente dificultando el paso del cometa. El cometa estará sumergido en un sistema gravitacional en el que siempre será llevado al lugar de inicio, a menos que esté moviéndose continuamente en el mapa.

Si el cometa impacta con estos obstáculos debe reiniciar el nivel. Para acceder al siguiente nivel deberá lograr impactar con cada portal del mapa en un solo intento, el tiempo en el que logre hacerlo será el puntaje, de manera que entre menos tiempo gaste en el mapa mejor será.

**Interfaz gráfica: 2D**

.

**Modelos Físicos**

Los modelos físicos a implementar serán: para el movimiento de los obstáculos, movimiento circular uniforme, movimiento rectilíneo uniforme, y movimiento parabólico para el movimiento del cometa y este también estará sumergido en un modelo físico que arrastrara al lugar de inicio.