

## Diagrama Elementos Visibles

### Space Invader

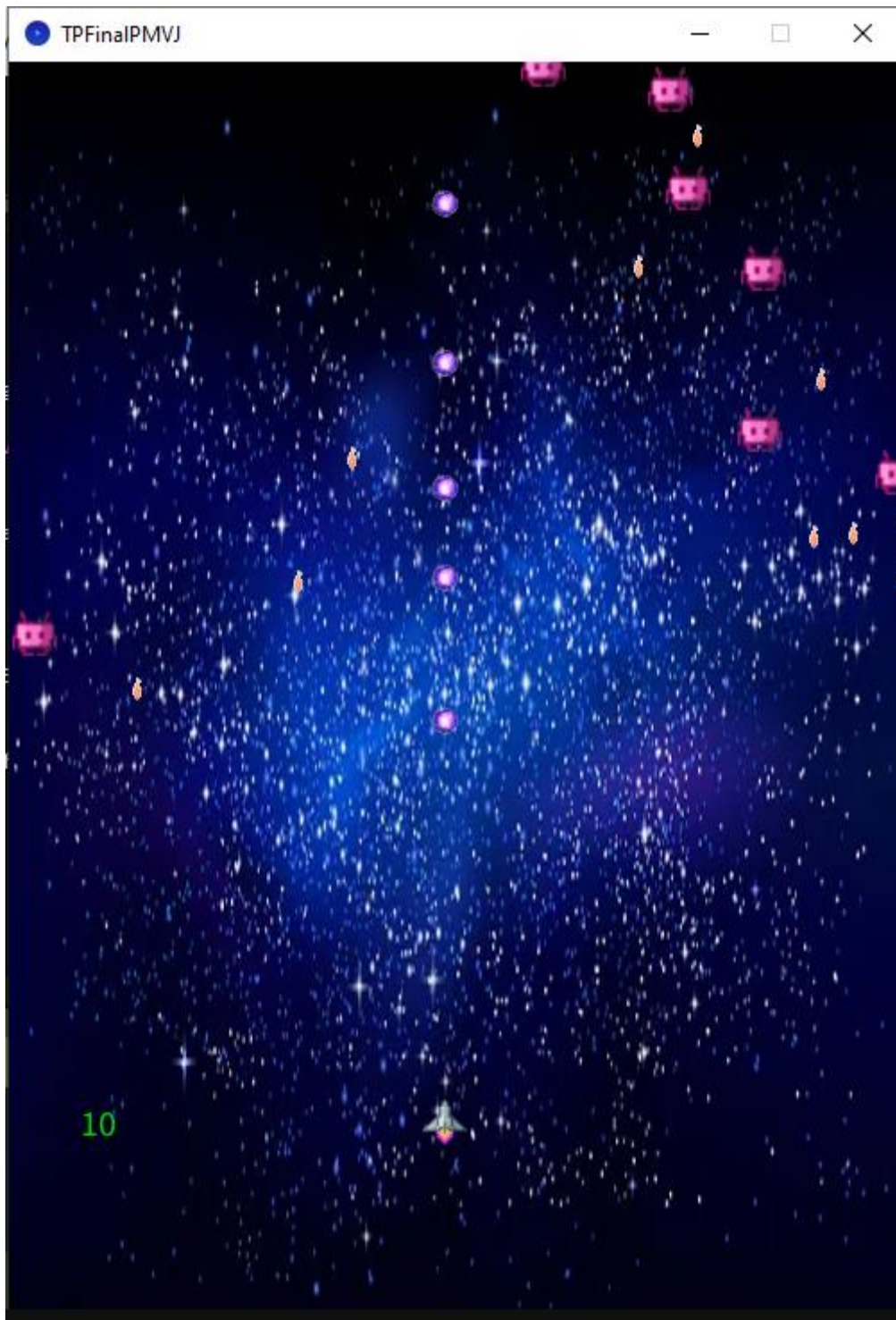
#### Nivel 1

Jugador (nave) disparando Balas contra Enemigos (rosado) enemigos tambien disparan Balas mas chicas contra Jugador, vida de Jugador en color Verde (a rediseñar)

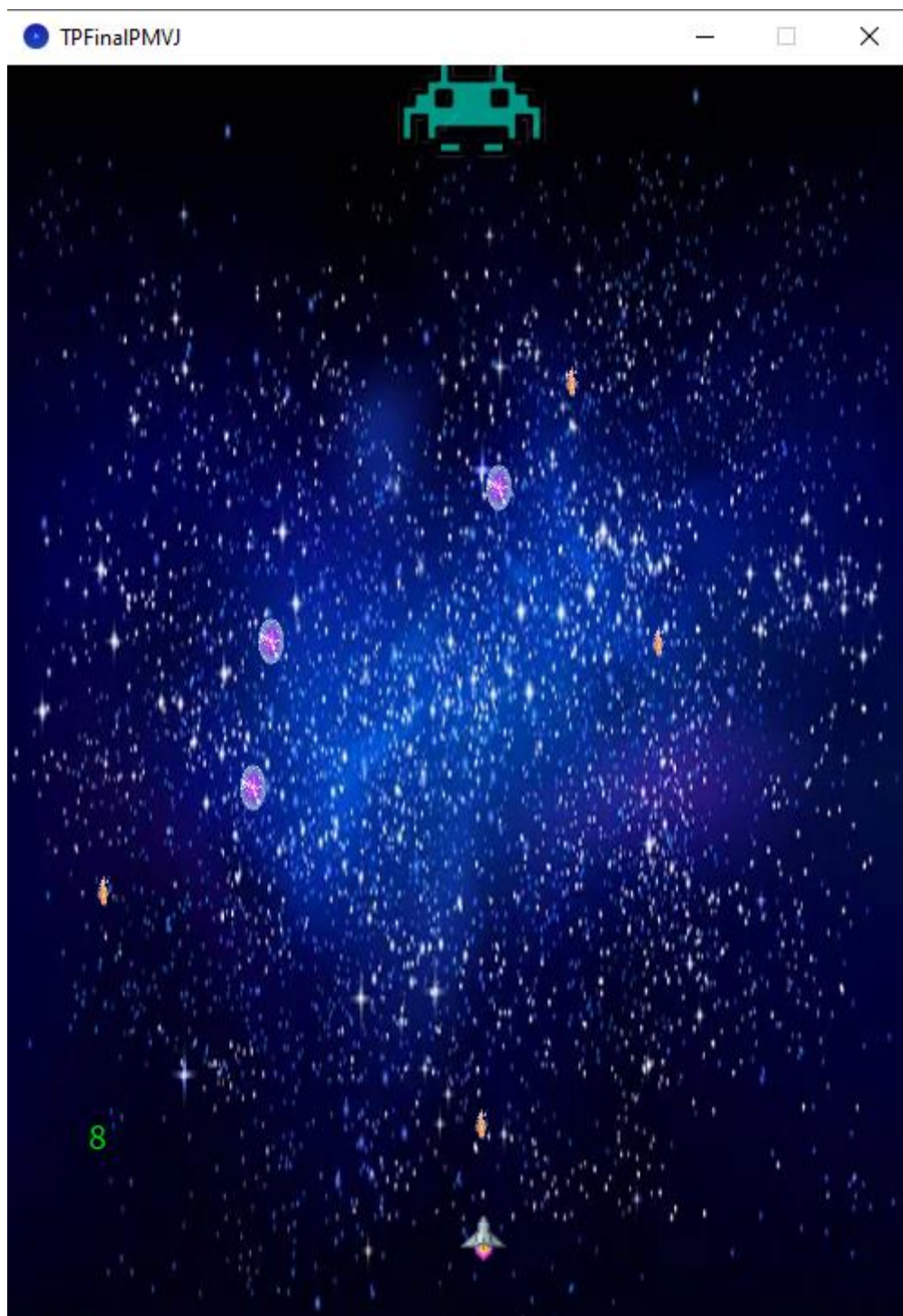
#### Nivel 2

Jugador

(nave)



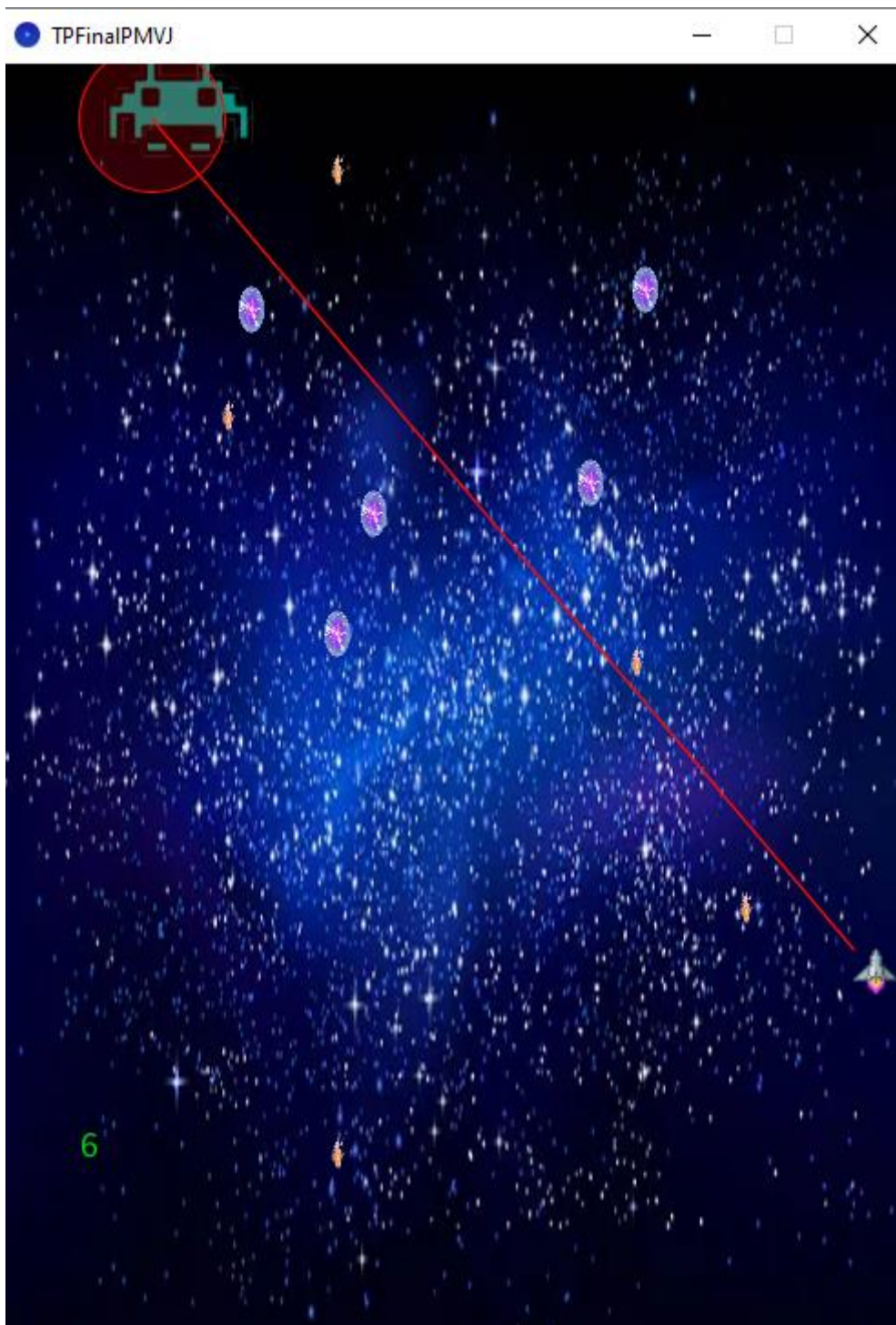
combatiendo contra un Jefe de nivel “Intangible durante un tiempo”, el cual dispara Balas chicas, y Balas PowerUp (con un efecto de reflexion “rebote”) cada cierto tiempo



### **Velocidad Extrema**

Jefe de Nivel cuando Jugador se acerca a una distancia aumenta su velocidad de movimiento (lo marca con una linea roja)



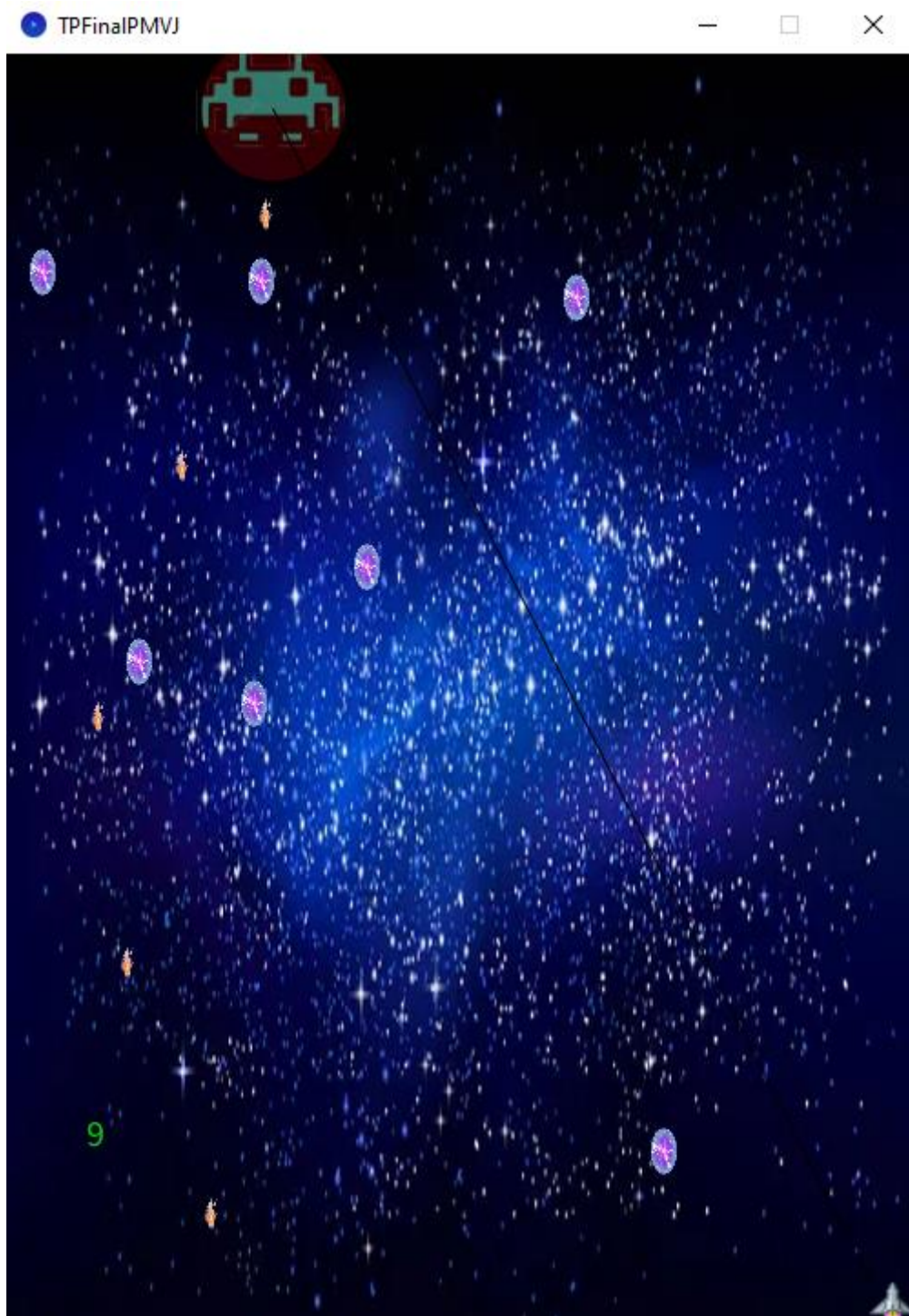


## Frenesi

Jefe de  
tiene  
todo el  
Jugador,  
Jugador  
esconde  
posicion  
alejada  
de Nivel,  
enfurece  
una  
roja y las  
Power

Nivel  
presente  
tiempo a  
cuando  
se  
en una  
muy  
de Jefe  
este se  
le sale  
aureola  
Balas  
Up son

disparadas con mayor frecuencia



**Nivel 3**

Jefe de  
llama a

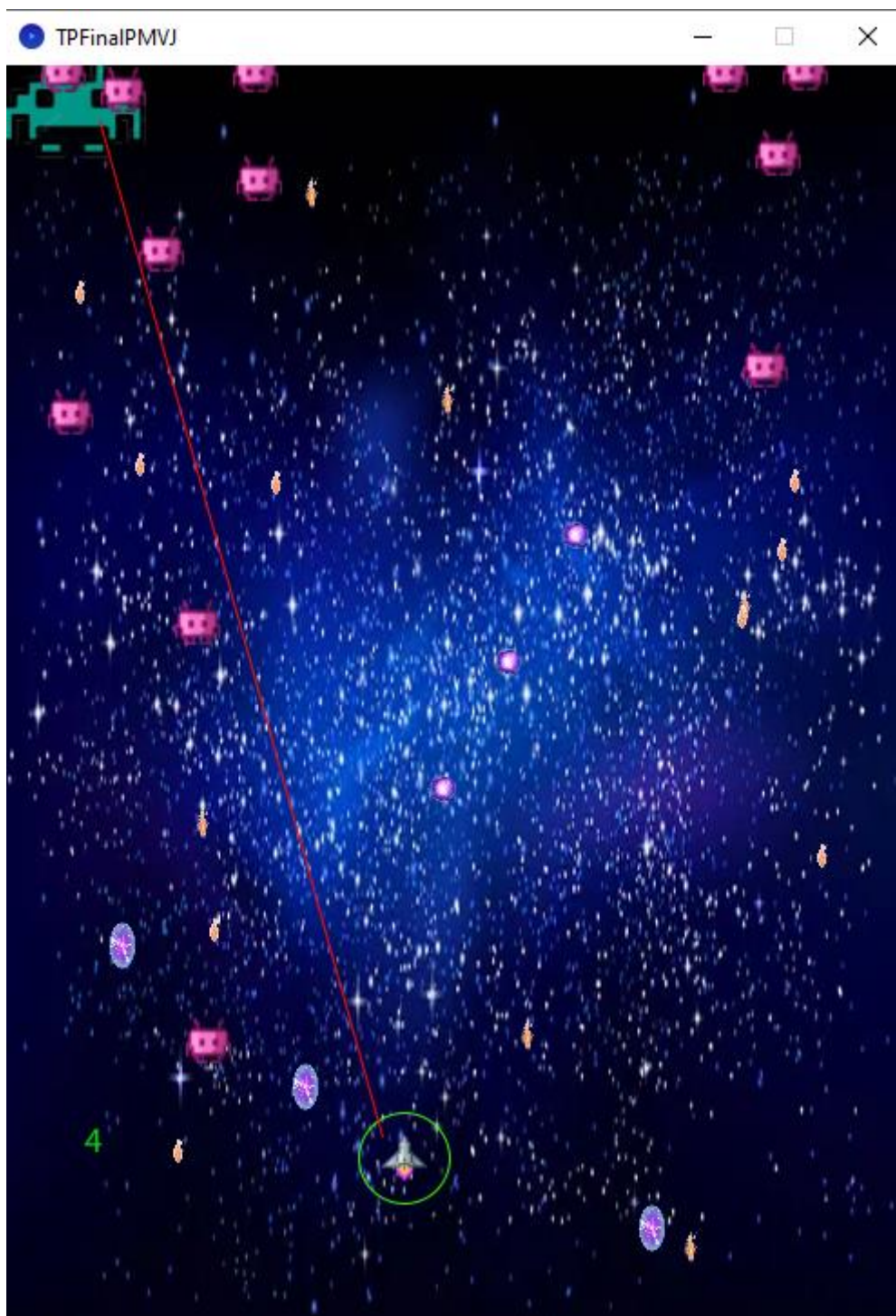
Nivel  
los

enemigos pequeños para que lo ayuden, se convierte en un Survival para Jugador



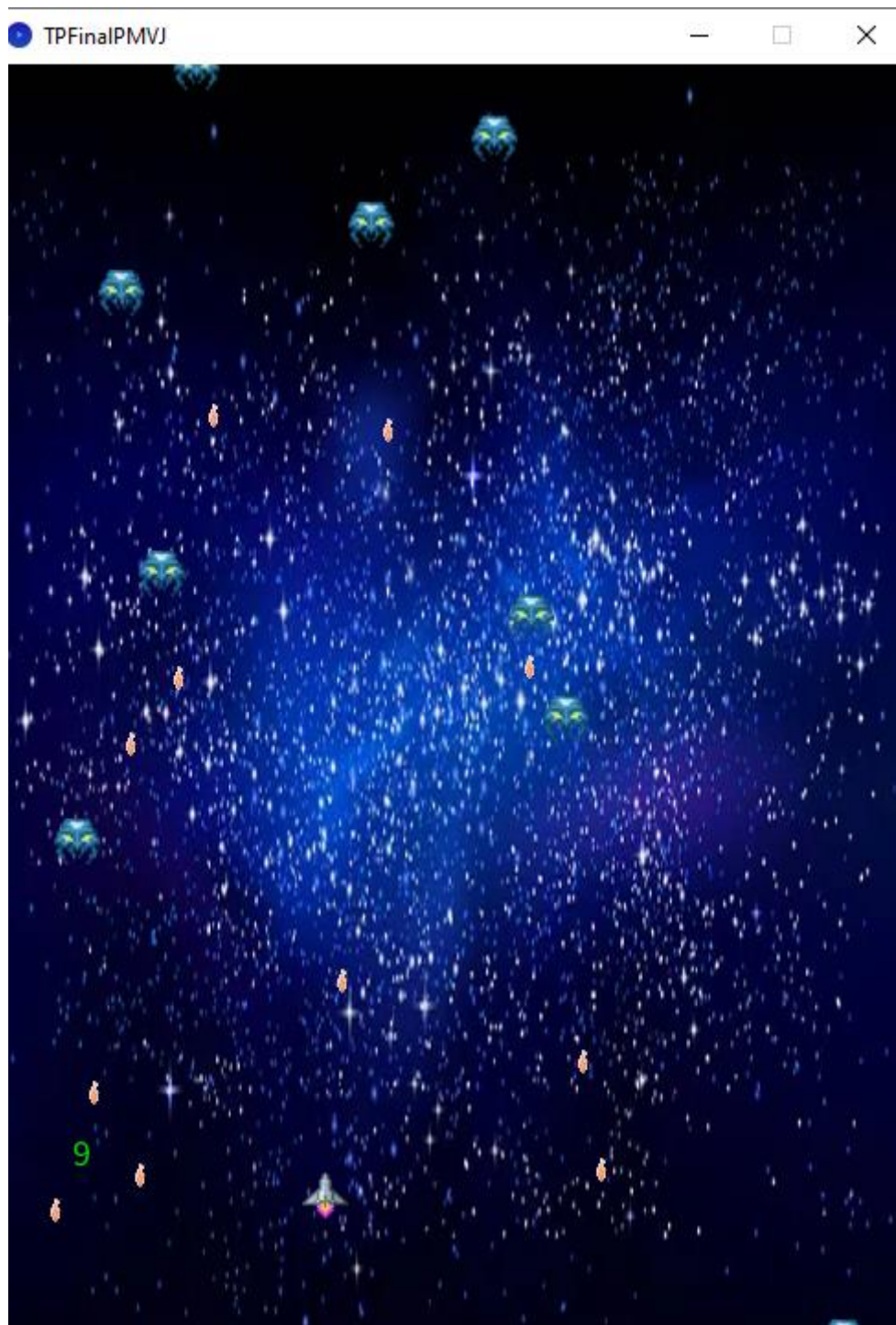
**Jugador  
Ups**

**Power**



### **Congelacion**

Jugador puede congelar por un corto periodo de tiempo el movimiento de los Enemigos pequeños, aprentando la tecla “ ” (barra espaciadora)



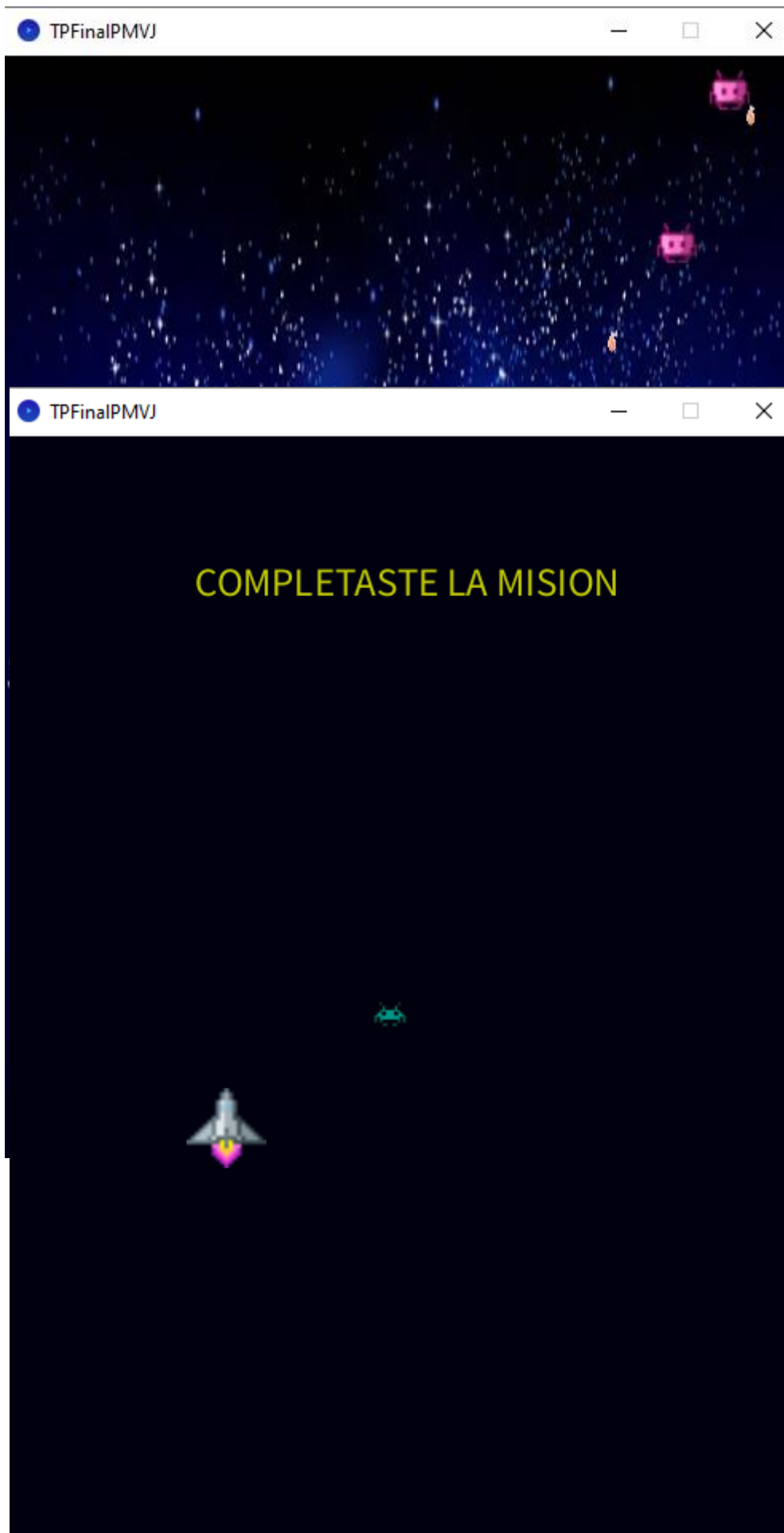
### **Escudo Daño**

Jugador  
activar un  
anti daño  
corto  
previene  
de daño

### **Anti**

puede  
escudo  
por un  
tiempo,  
todo tiepo  
balas,

balasPowerUp, y colision con enemigos pequeños, se activa apretando la letra "p"



**Ganar  
mas**

**(falta  
diseño)**

**Perder  
mas**

**(falta  
diseño)**

PERDISTE

