*Historia del Juego*

Introducción:

Casi al unísono, luego de que el elevador lunar fuera terminado y la primer operación de reconocimiento fuera de la vía láctea se llevo a cabo, la raza humana deseaba que no estemos solos en el universo.  
Si bien el viaje no pudo conectar con ninguna vida en los ajenos cuerpos estelares, dimos con un planeta con inmensas cantidades de minerales y elementos nunca antes vistos, así comenzó la primera operación de minería extraterrestre en la historia de la humanidad y el nombre Moonsanto se convirtió en un emblema de la conquista a la nueva frontera, el espacio exterior.  
Pero un cuarto reconocimiento al sistema estelar en que se ubicaba la operación minera detecto una pequeña civilización de apenas 100 habitantes en la cueva de una montaña. El contacto duro poco y los entonces Alienígenas huyeron a una velocidad nunca antes vista. Las noticias estaban siendo furor en la tierra, todos esperaban un re-encuentro con esta pequeña tribu. Pero lo que siguió fue una horda de cientos de naves acercándose a la operación minera. En ese entonces la tierra contaba con tan solo una docena de navios espaciales equipados con armamento; La ofensa fue brutal, del millón de personas habitando ese lejano planeta que tan orgullosamente conquistamos solo un centenar lograron escapar.  
Desde entonces la raza humana trabaja como una para poder derrotar a la inminente amenaza alienígena que sin lugar a dudas se dirige a nuestro planeta.

Mi nombre es Jon Starkiller, capitán del escuadrón rojo operado por NATO. ¿El año? S1XX, y estoy a cargo de defender la base Lativus en el corazón de la Antártida. A mi comando tengo mi fiel X-Wing Starfighter, el ultimo modelo comisionado por un esfuerzo conjunto de E.E.U.U Y la URSS. A la distancia los veo acercarse lentamente a mi posición, mi misión es mantener mi posición hasta que lleguen los refuerzos y esta es mi historia.

Idas y vueltas con respecto a que juego hacer

Al principio del proyecto pensábamos hacer un juego rpg en donde el jugador controlaba a un personaje que se iba moviendo e interactuando con el medio con el fin de cumplir ciertos objetivos, debido a las dificultades de no conocer a fondo el lenguaje python ni la librería pygame a medida que transcurría el tiempo y se acortaban los tiempos fuimos cambiando de idea. Después de algunas reuniones y charlas decidimos hacer un juego más sencillo. A raíz de esto surgió la idea de hacer un juego especie árcade.