

Wedge Redemption
Especificación de videojuego
Proyecto final - Fundamentos de Programación
Alek Howland

El juego estará basado en la batalla final en la estrella de la muerte, de la película de Lucasfilm: STAR WARS: A New Hope. En el juego tomaremos control sobre la X-WING, una nave espacial del mundo de STAR WARS, de Wedge Antilles, compañero de escuadrón de Luke Skywalker. La propuesta inicial para este videojuego es que haga alusión a los videojuegos de los noventa, con imágenes representativas, las naves y enemigos de la película. El juego contará con objetos sin fondo, para que estos sean los controlables del juego, apegándose lo más que se pueda al diseño original, con un toque de los años noventa, enemigos, obstáculos, fondo, botones, etc.

El juego consiste en un solo nivel en el que simulamos la batalla en la estrella de la muerte. Siguiendo los comandos de Luke, los jugadores tendrán que atravesar el canal que lleva al reactor y disparar hacia el fondo para vencer el nivel. Se encontrarán con diversos enemigos que vendrán en forma de Tie Fighters, los cuales dispararán hacia nuestro héroe.

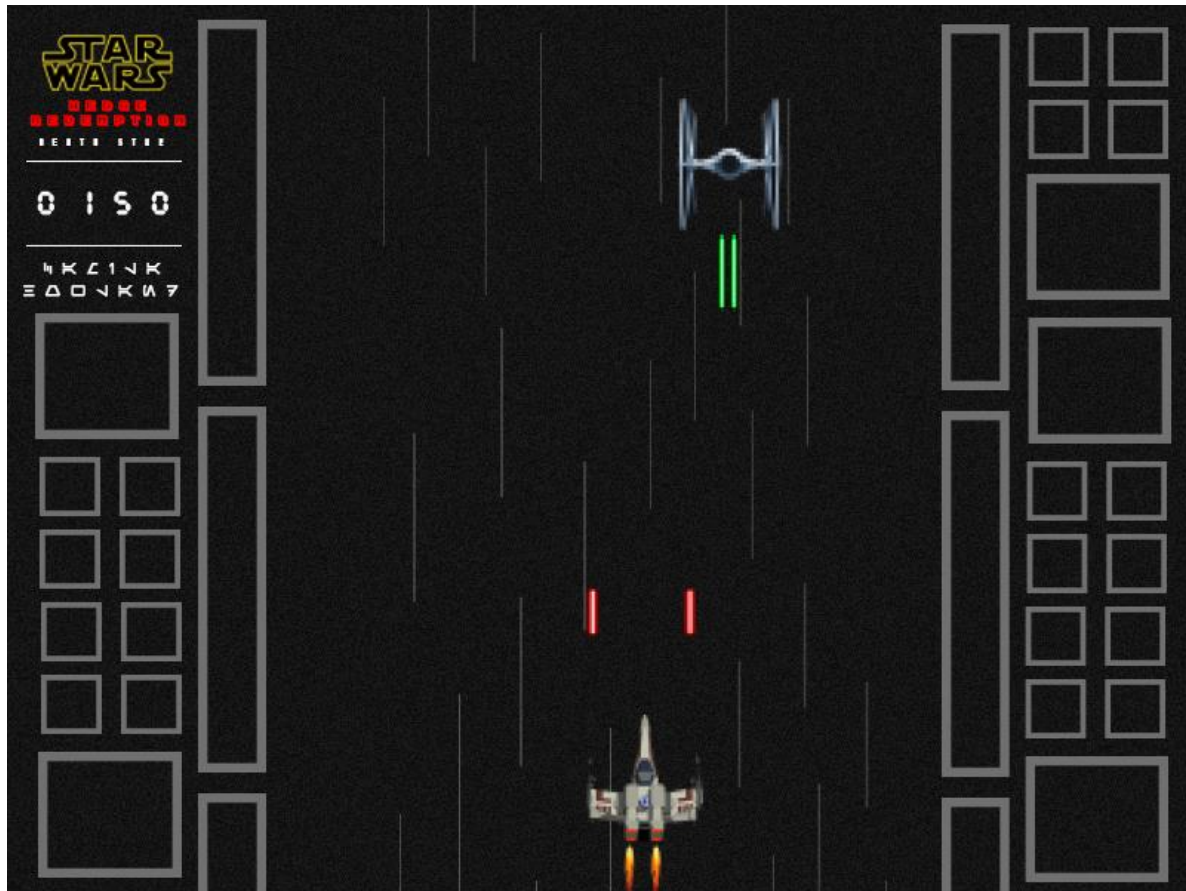
Existirán dos maneras de ganar puntos, la primera será si el jugador destruye un enemigo. Este le sumará 50 puntos, estos enemigos aparecerán de manera aleatoria. La otra es por avanzar en el tramo del canal, los cuales si se llega al final, le otorga 400 puntos al jugador, 100 por sección alcanzada. Si el jugador destruye el objetivo se le dan 2,000 puntos. La manera en que el jugador pierde es si un enemigo le da con su proyectil o bien si impacta con el mismo. Esto destruirá su nave y lo mandará al menú para repetirlo. Aparecerá un marcador el cual muestre los puntos que adquiere el jugador y como propuesta reto, agregar un "tracker" del avance en el nivel.

El juego contara con un menú, que contenga, inicio del juego, créditos y puntajes más altos. El fondo se moverá para simular que el jugador está avanzando hacia el final y el jugador estará situado en la parte inferior con movimiento únicamente, en el eje de las x.



Menú del juego

El cual muestra al jugador las opciones de iniciar el juego, visualizar los resultados más altos, así como los créditos de desarrollador del videojuego.



Juego

Esta es la interfaz del juego, en la cual nuestro héroe se desplaza en el canal de la estrella de la muerte, en la parte superior izquierda tenemos el marcador. Podemos observar un enemigo con sus respectivos proyectiles. Si el jugador es eliminado, muestra la pantalla de juego no terminado y si gana nos manda a la pantalla de victoria.

A todo esto, se le agregará música alusiva de las películas y los efectos de las naves espaciales, así como música para menú, juego y pantalla de victoria y derrota.