**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 noventas, con imágenes representativas, las naves y enemigos de la película. Diseñare objetos sin fondo en Photoshop, para que estos sean los controlables del juego, apegándose lo mas que se pueda al diseño original, con un toque de los años noventa. Al igual que enemigos, obstáculos, fondo, botones, etc.

El juego consiste de un 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 sumara 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 si choca con algún bloque que estorbe en su camino. 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”* de el avance en el nivel.

El juego contara con un menú, que contenga, inicio del juego, créditos, puntajes más altos y salir.

El fondo se moverá para simular que el jugador esta avanzando hacia el final y el jugador estará situado en la parte inferior con movimiento únicamente, en el eje de las x.