

## Documento de Alcance para Videojuego: “Hunting Ground”

### 1) Descripción General:

“Hunting Ground” es un juego tipo “shooter 2D” en primera persona inspirado en el clásico juego de arcade “Duck Hunt”. El objetivo del jugador es emplear sus reflejos, habilidad y un confiable, para cazar las especies seleccionadas y protegerse de los peligros de su entorno. El juego estará desarrollado en C++ empleando el motor gráfico Cocos2D-x.

### 2) Objetivos del Proyecto

- Crear un juego que combine los elementos de reflejos y habilidad con los de puntería y estrategia.
- Desarrollar gráficos en 2D con una estética retro pero que genere una experiencia fluida para el usuario.
- Implementar una correcta curva de dificultad a lo largo de los niveles, así como un tutorial que explique correctamente las mecánicas del juego.
- Implementar un sistema de puntuación y de mejoras que anime al jugador a superarse a sí mismo para conseguir la máxima puntuación posible.

### 3) Alcance Funcional: características que tendrá el videojuego.

#### 3.1 Jugabilidad Principal

- Controles básicos:
  - El jugador podrá mover la mirilla de su rifle utilizando el mouse.
  - Se fijará la visión del jugador a alguno de los puntos cardinales norte, sur, este y oeste empleando las teclas W, S, D, A respectivamente.
  - El jugador dispara su rifle con el click derecho del mouse.
  - Con la tecla Q podrá revisar las especificaciones del nivel correspondiente.
- Niveles:
  - Se desarrollarán 5 niveles distintos y un tutorial.
- Enemigos:
  - Cada nivel contará con su propio reparto, aunque hay niveles que pueden compartir algunas especies hostiles.
  - Existirán de dos tipos aquellos que ataquen directamente al jugador, y aquellos que solo ataquen en respuesta a un disparo del jugador.
- Objetos canjeables:
  - El jugador podrá emplear sus puntos de “score” para conseguir mejoras. Algunas son: salud adicional, balas adicionales, o un rifle con mayor daño.

### 3.2 Gráfico y Animaciones

- El personaje manejado por el usuario, su rifle, las especies objetivo, y las especies hostiles tendrán su propia animación. Ejemplo:
  - Las especies de aves se desplazan volando, y las terrestres pueden aparecer detrás de un arbusto o corriendo en el fondo.
- Efectos visuales sencillos al momento de disparar o acertar a algún objetivo.

### 3.3 Sonido y Música

- Música ambiental dependiendo del nivel.
- Efectos de sonido sencillos que acompañarán acciones como recibir daño, disparar, acertar a un objetivo, etc.

### 3.4 UI (Interfaz de Usuario)

- Una sencilla pantalla de inicio.
- Una barra de vida compuesta por corazones, un corazón es un punto de daño.
- Una barra que represente la cantidad de munición con la que cuenta el jugador.
- Una pantalla de finalización de nivel que comunique el score obtenido.

### 4) Acotación del proyecto

- El juego es exclusivamente para un solo jugador y solo cuenta con una modalidad local.
- No se contemplarán modos adicionales como podrían ser “supervivencia”, “pantalla dividida”, o “versus”.

### 5) Desarrollo

El desarrollo se realizará en el lenguaje de programación C++ con el motor gráfico provisto por Cocos2D-x.