

## Documento de Alcance para Videojuego: "Pizza Hero"

### 1. Descripción general

"Pizza Hero" es un juego de peleas 2D en el que el jugador controla a un repartidor que, tras presenciar un crimen de una mafia, tendrá como meta realizar 5 entregas más (en las que se enfrentará a distintos enemigos) para juntar el dinero que necesita. El juego estará desarrollado en **C++** utilizando el motor gráfico **Cocos2d-x**.

### 2. Objetivos del Proyecto

- **Crear un juego** con temática de peleas y una narrativa sencilla.
- Desarrollar gráficos en 2D con animaciones suaves.
- Incluir mecánica de aumento de dificultad en niveles, con distinta estrategia y ambiente en cada uno.
- Generar interés en el jugador a continuar el juego con una dinámica de juego y narrativa entretenidas.

### 3. Alcance funcional

El videojuego incluirá las siguientes características:

#### 3.1. Jugabilidad Principal

- **Controles básicos:** El jugador podrá mover al personaje durante una pelea, utilizando las teclas de izquierda o derecha, además de dar saltos con la barra de espacio. Asimismo, podrá lanzar golpes (a puño limpio o con algunos objetos recolectables), incluyendo un super golpe que es más limitado y se carga durante el transcurso de la pelea.
  - **Niveles:** Se desarrollarán 5 niveles distintos con diferentes entornos, mecánicas de juego y enemigos.
  - **Enemigos:** Cada nivel tendrá a un enemigo (o varios) que atacarán con una inteligencia artificial básica, utilizando en su mayoría en ataques aleatorios.
- 1) **Cliente que no quiere pagar:** Es un sujeto más fuerte que el repartidor, pero a la vez más lento, usará como arma botellas de cerveza.
  - 2) **Tu exnovia:** Esta convencida de que eres el amor de su vida por lo que va a lanzarte (como proyectiles) varias peticiones para volver que tendrás que esquivar, pero poco a poco se hacen más rápidas.
  - 3) **Impostor de otra pizzería:** Un repartidor de la pizzería rival quiere sabotearte, debes alcanzarlo en la moto de repartidor y vencerlo, sin embargo, tendrá la mayoría de tus habilidades.
  - 4) **Secta:** Quiere utilizarte para uno de sus rituales, debes buscar salir de su casa venciendo uno por uno, pero cuidándote de sus habilidades mágicas (como curación o invocaciones de sombras).
  - 5) **Jefe y secuaces de la mafia:** Finalmente te topas con los principales causantes de tu preocupación, no te querrán dejar ir por lo que debes vencer a los dos matones del jefe para posteriormente acabar con todo peleando contra el jefe final, lo malo es que él tendrá la mayoría de las habilidades de los enemigos de otros niveles.

- **Objetos recolectables:** Herramientas (“armas”) tras vencer a ciertos enemigos como botellas de vidrio, cajas de pizza que puedes lanzar, un poder mágico aleatorio tras vencer a la secta y el respectivo dinero de cada entrega.

### 3.2. Gráficos y Animaciones

- **Personajes animados en 2D:** El repartidor, enemigos, algunos personajes de fondo (NPC's) y objetos tendrán animaciones básicas (moverse durante la pelea o en moto, saltar, golpear y algunos breves momentos para contar la narrativa).
- **Fondos parallax:** Se utilizarán múltiples capas para crear los escenarios de cada nivel, generando una sensación de profundidad.
- **Efectos visuales:** Efectos sencillos para moverse, saltos, ataques del personaje y enemigos.

### 3.3. Sonido y música:

- **Efectos de sonido:** Para acciones clave de los personajes al momento de la pelea, principalmente para los golpes; además de contar con algunos ruidos de fondo.
- **Música ambiental:** Los niveles tendrán un tema de fondo.

### 3.4. UI (Interfaz del usuario)

- **Pantalla de inicio:** Para iniciar una partida, cargar el juego, un breve tutorial, ajustes y salir.
- **Barras de indicadores:** Durante cada batalla aparecerán una barra para indicar la vida (que subirá o disminuirá dependiendo de cada nivel) de cada personaje involucrado en el combate, y al cargar cada nivel se mostrará una barra de cuantas entregas faltan por realizar.

## 4. Exclusiones

- **Juego multijugador:** El juego será exclusivo para un solo jugador.
- **Modos de juego adicionales:** No habrá modos de juego adicionales a la trama principal.
- **Contenido descargable (DLC):** No se incluirán paquetes de expansión ni elementos extra post-lanzamiento.

## 5. Plataforma de Desarrollo

- **Lenguaje de programación:** C++
- **Motor gráfico:** Cocos2D-x versión 4.0
- **Sistemas operativos:** El juego estará disponible para Android, iOS y Windows.