

Tsunami Duck - Definición del Videojuego

Nombre del juego

Tsunami Duck

Historia

En un tranquilo estanque de un parque urbano, vive **Quacky**, un pato aventurero con un elegante sombrero de detective. Su vida transcurre pacíficamente hasta que, un día, un **colosal tsunami** se forma en el horizonte. Sin tiempo para reaccionar, Quacky debe correr para salvarse, esquivando obstáculos, aprovechando plataformas y usando su astucia para no ser arrastrado por la ola gigante. ¿Logrará llegar a un lugar seguro?




Mecánicas del juego

Tsunami Duck es un **endless runner** con diferentes niveles de dificultad y una jugabilidad dinámica. Las mecánicas incluyen:





Controles principales:

- **Movimiento automático:** Quacky avanza sin detenerse hacia la derecha.
- **Salto:** Permite esquivar obstáculos y alcanzar plataformas superiores.
- **Deslizamiento:** Permite agacharse para pasar por zonas estrechas.

Objetos especiales:

-  **Pan dorado:** Moneda del juego, permite desbloquear mejoras.
-  **Sombrero magnético:** Atrae más panes durante unos segundos.
-  **Lentes de velocidad:** Incrementan la velocidad temporalmente.

Obstáculos:

-  **Rocas y troncos** en el suelo que bloquean el paso.
-  **Ramas bajas** que obligan a deslizarse.
-  **Pozos de agua** donde Quacky puede caer.
-  **Coches y farolas caídas** en los niveles urbanos.

Dificultad progresiva:

- Conforme el tsunami se acerca, la velocidad del juego aumenta.
- Los obstáculos aparecen con mayor frecuencia y en combinaciones más complicadas.
- Se pueden desbloquear potenciadores para facilitar la partida.



Estilo artístico

- **Pixel Art retro**, con una estética vibrante y detallada.
- Inspirado en juegos como *Geometry Dash* y *Zombie Tsunami*.
- Animaciones fluidas y efectos visuales llamativos.



Ambientación y escenarios

El juego presenta diferentes zonas con sus propios desafíos:

1. **Parque** 🌳: El punto de partida, con caminos, bancos y estanques.
2. **Ciudad** 🏙️: Calles llenas de coches volcados, postes de luz caídos y charcos.
3. **Desierto** 🏜️: Un paisaje árido con dunas y cactus como obstáculos.
4. **Montañas finales** 🏔️: Última fase antes de alcanzar un refugio seguro.



Sonido y música

- 🎵 **Banda sonora dinámica** que acelera conforme el tsunami se acerca.
- 💧 **Efectos de sonido** inmersivos, como el rugido de las olas, pasos apresurados y el graznido de Quacky.
- 🔊 **Sonidos ambientales** como viento, truenos y caídas de objetos.



Objetivo del juego

- **Sobrevivir el mayor tiempo posible**, evitando el tsunami.
 - **Recoger la mayor cantidad de Pan Dorado** para desbloquear mejoras.
 - **Llegar a la zona segura** en las montañas antes de ser alcanzado por la ola.
-



Tráiler del videojuego

◆ Contenido:

El tráiler mostrará los mejores momentos del juego, incluyendo:

- Introducción a la historia y mecánicas.
- Clips de Quacky corriendo y esquivando obstáculos.
- **Transiciones llamativas y efectos visuales.**
- Banda sonora animada con ritmo progresivo.
- Efectos de sonido como saltos, colisiones y power-ups.



Formatos de salida:

Para garantizar compatibilidad con la web, el tráiler se exportará en:

- **MP4** (Alta calidad, formato estándar).
 - **WebM** (Compresión optimizada para la web).
 - **Ogg** (Alternativa ligera y de código abierto).
-



Organización de carpetas en el repositorio

El proyecto se organizará en las siguientes carpetas:

📁 Fase 1 (Proyecto Arte 2D)



- 📄 **TsunamiDuck_Definicion.pdf** → Historia, mecánicas, arte, sonido, etc.
- 📁 **Imágenes/** → Sprites, fondos y logotipo en PNG/SVG.
- 📁 **Tráiler/** → Vídeos en MP4, WebM y Ogg.
- 📄 **Informe.pdf** → Licencias, formatos y herramientas utilizadas.

📁 Fase 2 (Investigación sobre el framework de CSS)

- 📄 **Investigacion_Framework.pdf** → Historia, uso, ventajas, ejemplos.
- 📁 **Ejemplos_Codigo/** → Archivos de prueba y demostraciones.

📁 Fase 3 (Portfolio Web del videojuego)

- 📁 **dist/** (Archivos de producción optimizados).
- 📁 **src/** (Código fuente en desarrollo).
- 📄 **index.html**

-  **styles.css**
 -  **app.js**
 -  **package.json** (Dependencias del proyecto).
-

Conclusión

Tsunami Duck es un juego con una historia atractiva, mecánicas dinámicas y un estilo artístico único. Su desarrollo incluye el uso de herramientas modernas como **Affinity**, **Piskel** y **Canva** para la creación de assets, y se complementa con un workflow de desarrollo **responsive y optimizado** para su presentación web.

 ¿Listo para ayudar a Quacky a escapar del tsunami?  