

A pixelated, retro-style illustration of a city street at night. The scene is viewed from a low angle, looking down a long, straight road that recedes into the distance. The road is flanked by dark, silhouetted trees and buildings. Numerous small, glowing yellow-orange lights, likely streetlights or building lights, are scattered along the sides of the road and in the distance. A large, bright, pixelated full moon hangs in the dark blue sky, casting a soft glow. The overall aesthetic is reminiscent of early computer graphics or video game art.

CHICÓ



Chicú

Chicú → nuestro aliado

Muisca

Español

Chicú es un humedal no aceptado que se ubica en la localidad de Chapinero.





Género : **Laberinto**

Jugadores : Un jugador

Especificaciones técnicas

Tipo de gráficos : **Gráficos 3D**

Vista : Perspectiva en
3ra persona

Plataforma : PC

Lenguaje de Programación : Unity C#





Concepto

Descripción general

Chicú es un juego laberíntico ambientado en un humedal. El jugador asume el papel de alimentarse mientras huye de **peligros antinaturales** que intentan sofocarlo.

El mensaje general es acerca de la **conservación ambiental** tanto de especies como de hábitats y el adecuado manejo de residuos, **el juego hace un llamado al jugador para que se empape más del tema.**

Esquema de juego

El jugador deberá huir de **aceite, petroleo y pilas**, mientras se come los 15 mosquitos necesarios para **desbloquear la puerta** y acceder a la cucaracha que le asegurará el **alimento necesario del día.**





Opciones de juego

El jugador podrá usar un portal mágico que se encuentra a la izquierda para **confundir a los elementos tóxicos** mientras lo persiguen, al lado derecho existe otro pasillo pero este le **provocará la muerte** porque esa parte del humedal ya está contaminada y es **imposible vivir ahí**.

Resumen de la historia

El jugador es una ranita que vive en un humedal, pero han venido llegando al humedal unos elementos que hasta hace poco no vivían allí: **aceite, restos de gasolina, petroleo** y hasta **pilas AA**. Tu como a diario debes conseguir el alimento suficiente para sobrevivir, pero ahora mientras huyes de estos extraños elementos.

Una vez te hayas comido los 15 mosquitos, podrás comerte la cucaracha y **tu estomago habrá quedado lleno**.





Modos

Modo historia principal.

Elementos del juego

Recolección de objetos.
Activación de mecánicas del juego
tras la recolección.

Niveles

El juego cuenta con un único nivel.

Controles

Teclado PC.





Diseño

Definición de diseño del videojuego

El jugador ganará cuando se coma la cucaracha que se encuentra tras unas puertas que solo se desbloquearán cuando se coman los 15 mosquitos.

El jugador deberá usar la estructura del pantano y el portal para lograr perder a los enemigos.

Técnicas de gamificación

Puntos * Cuantificación proceso del jugador.

Recompensa * Tras recolección de todos los puntos.
Hermosa imagen.





Flujo del videojuego

El jugador comenzará siendo perseguido únicamente por dos enemigos, pero descubrirá que a medida que explora el humedal, otros enemigos lo perseguirán.

Algunos mosquitos estarán estáticos y escondidos, mientras otros se moverán a lo largo del humedal.

El juego mantendrá un equilibrio entre **acción emocionante** cuando varios enemigos te persigan y **paz** cuando se haya logrado librar de su persecución a través del portal o de la estructura misma del humedal.





Interfaz de usuario



Pantalla de inicio

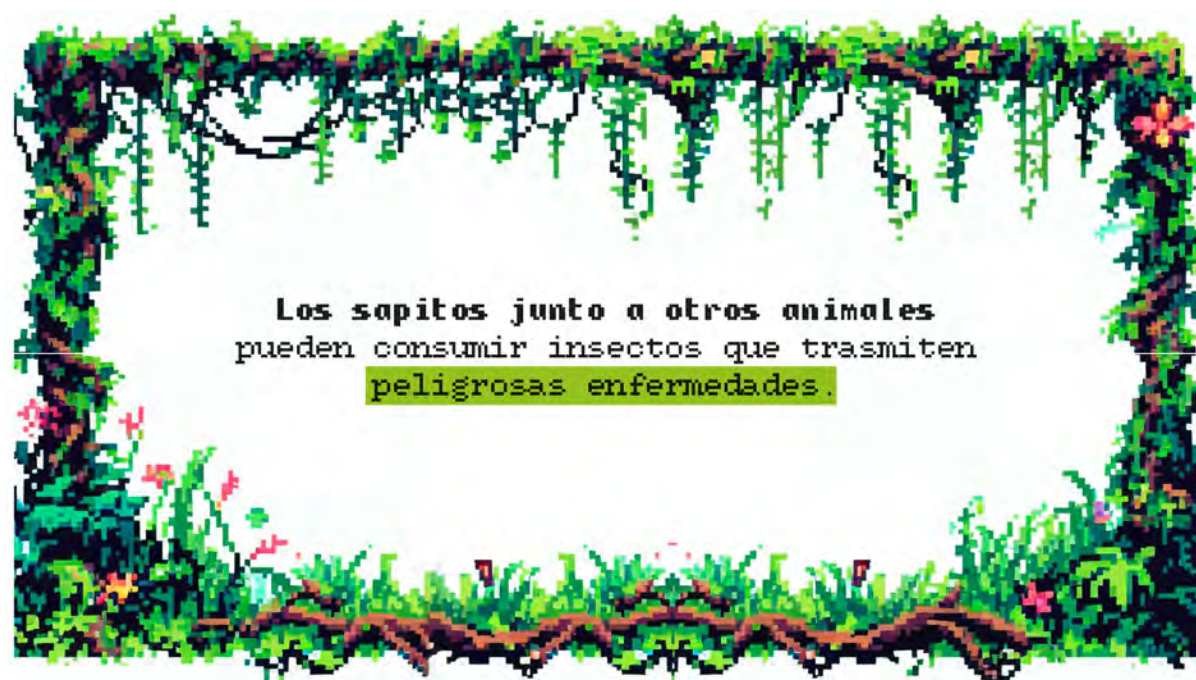


Fragmento Pantalla de historia tras darle PLAY





Fragmento pantalla tutorial



Fragmento pantalla mensaje conservación





Pantalla final tras ganar la partida



Pantalla final tras perder la partida





Botones

CONTINUE

?????

MENU

EXIT

PLAY





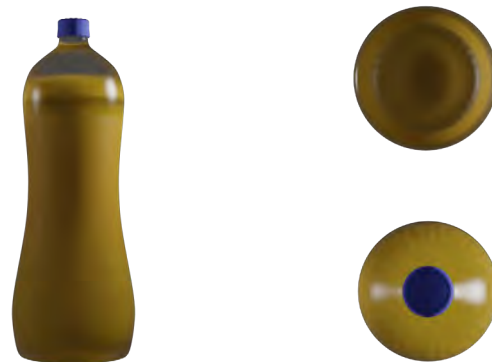
Storyboard



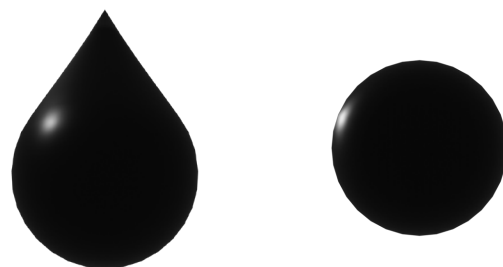




Modelos 3D

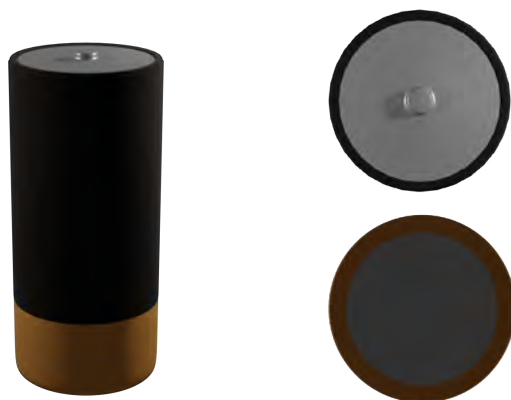


Vistas botella de aceite (Enemigo)



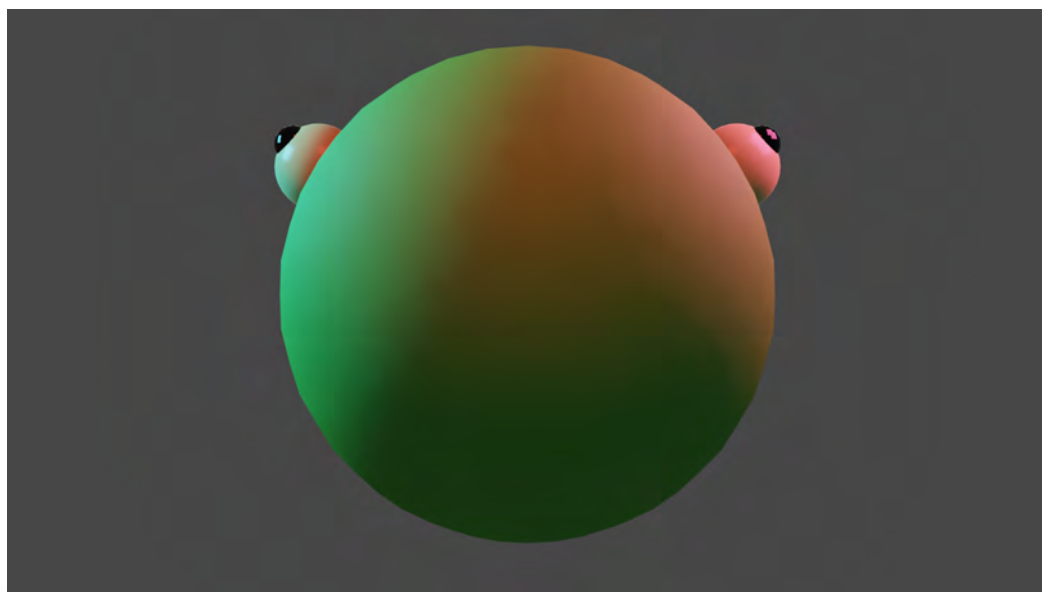
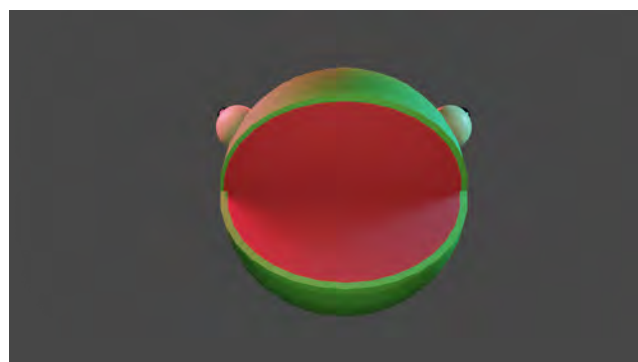
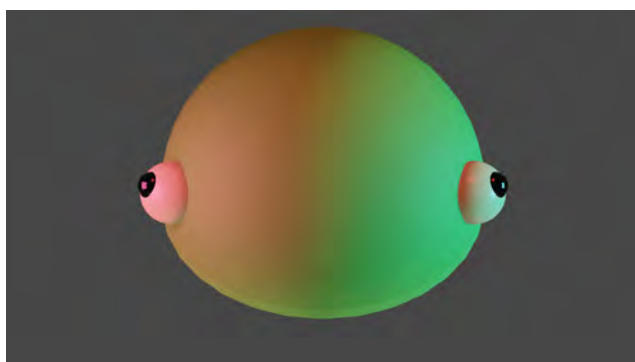
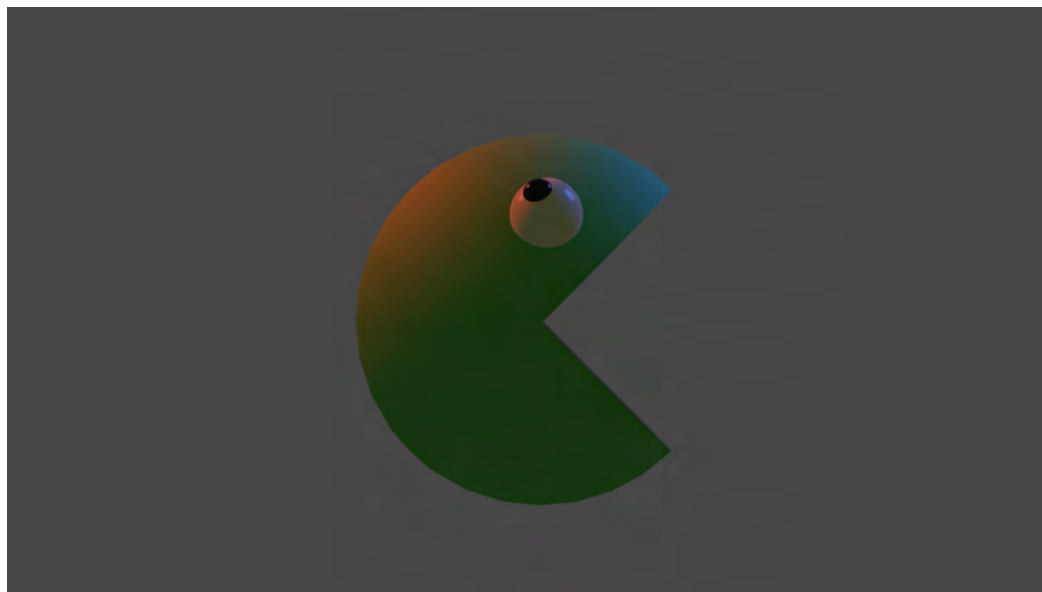
Vistas gota de petroleo (Enemigo)





Pila (Enemigo)





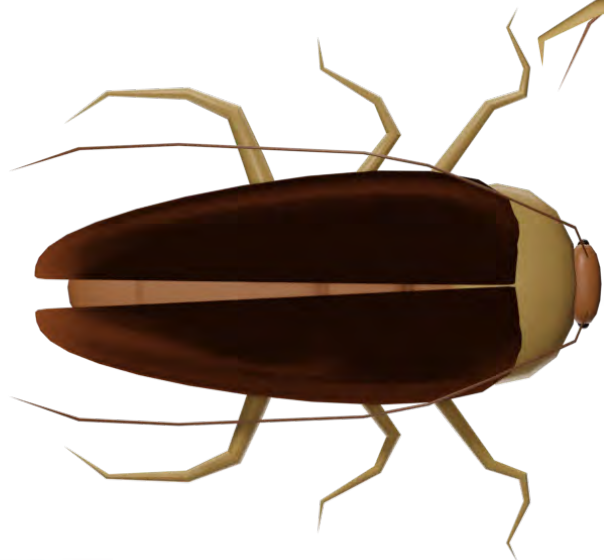
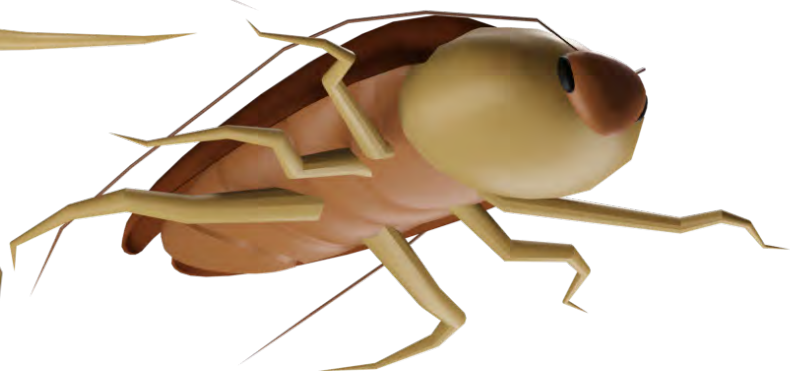
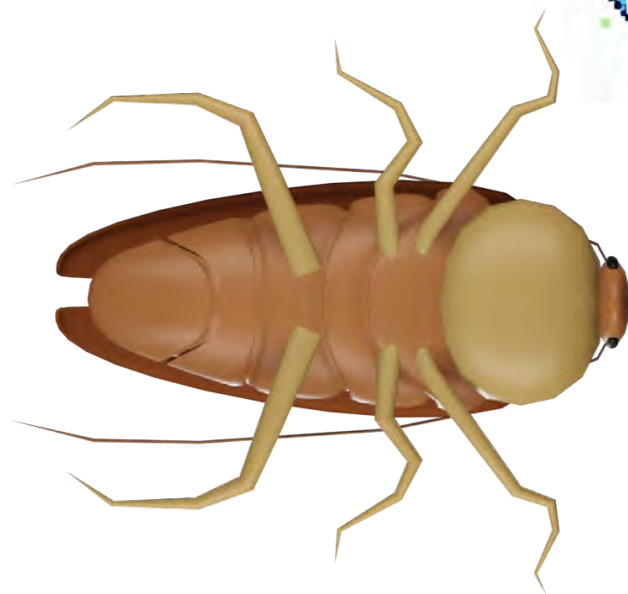
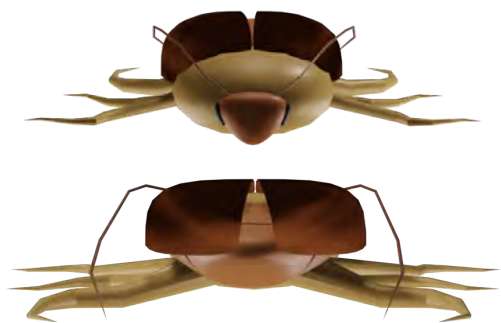
Sapito





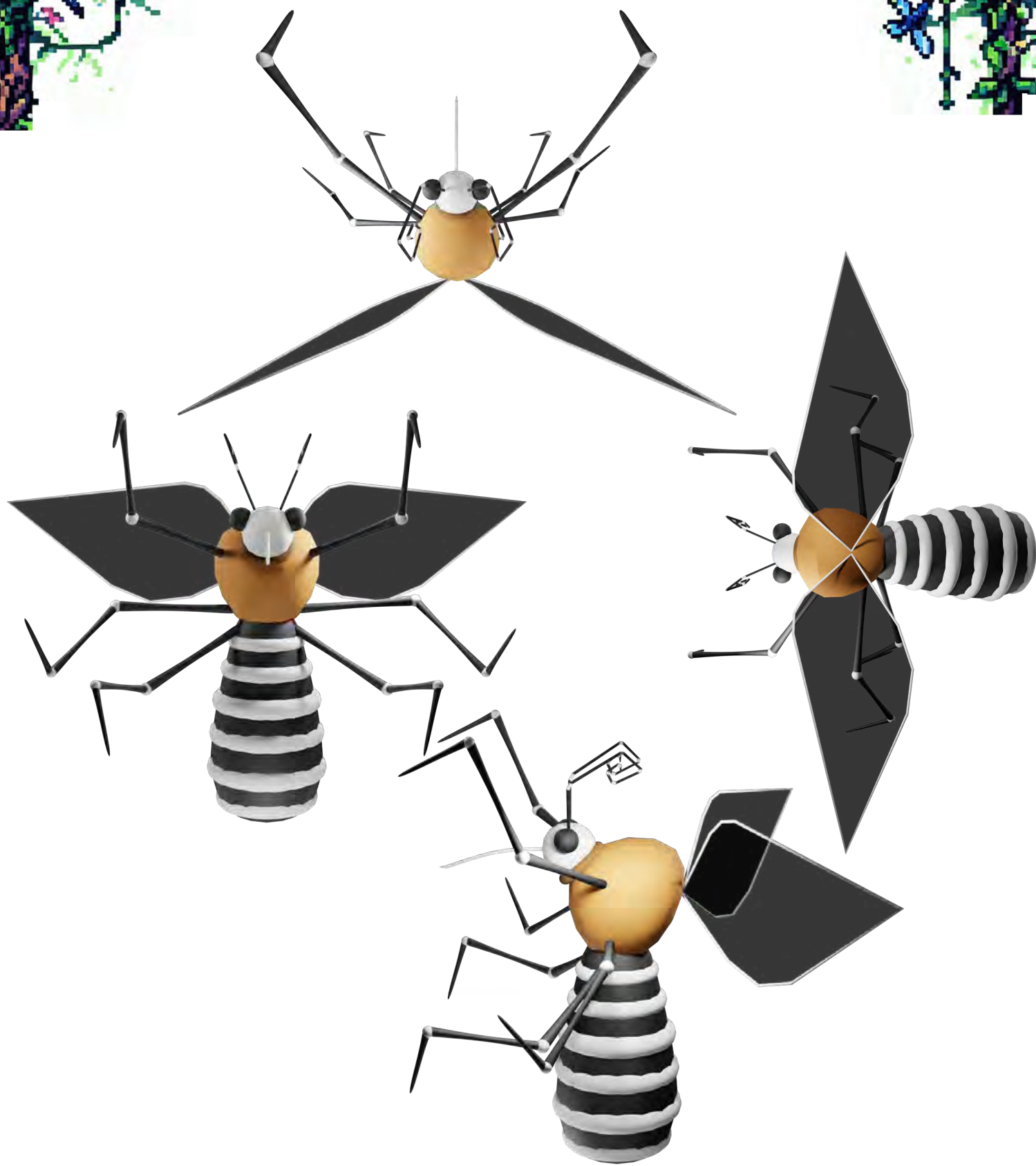
Puerta desbloqueada y bloqueada





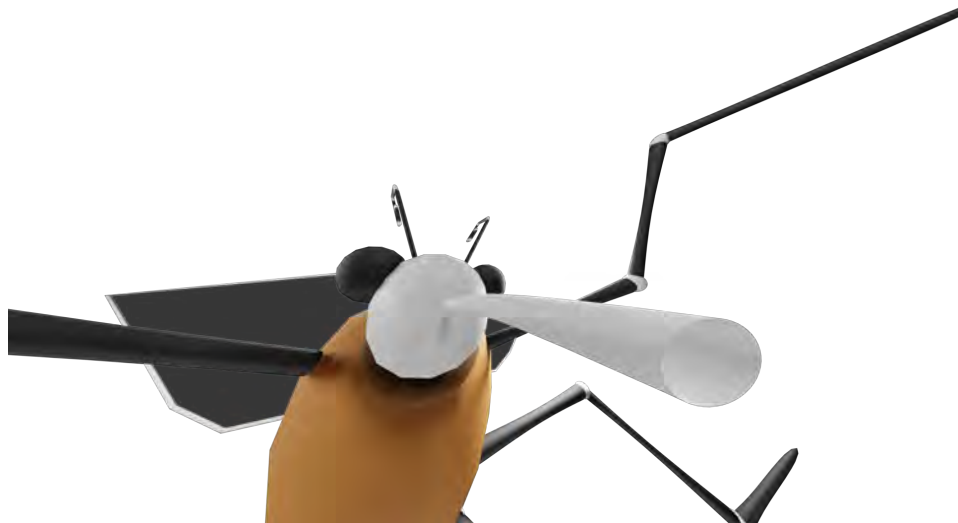
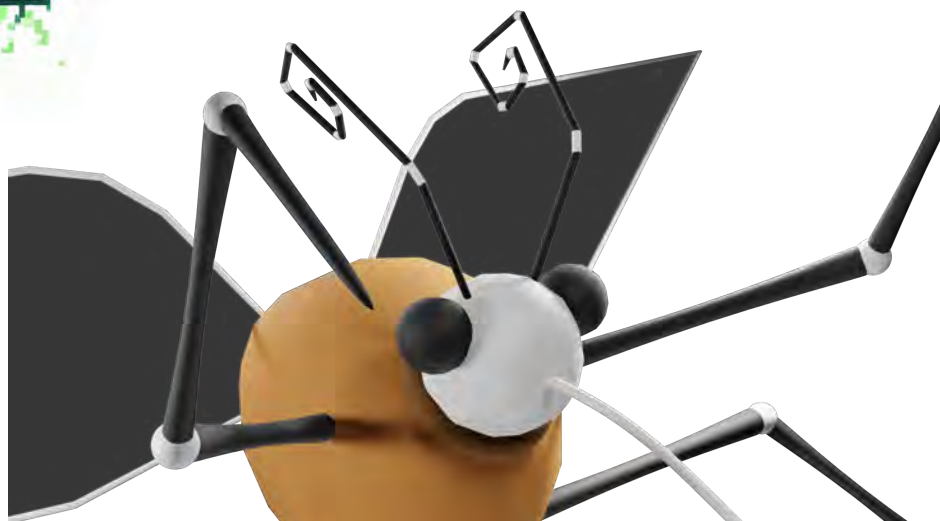
Cucaracha (Gran premio)





Mosquito de la malaria

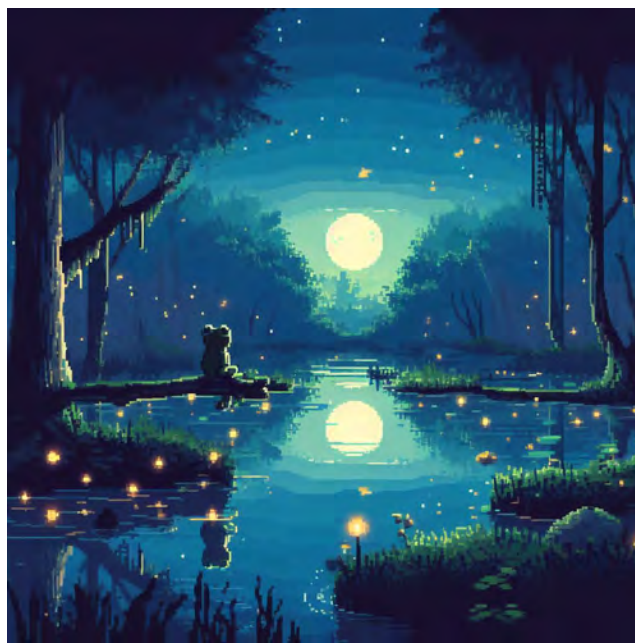


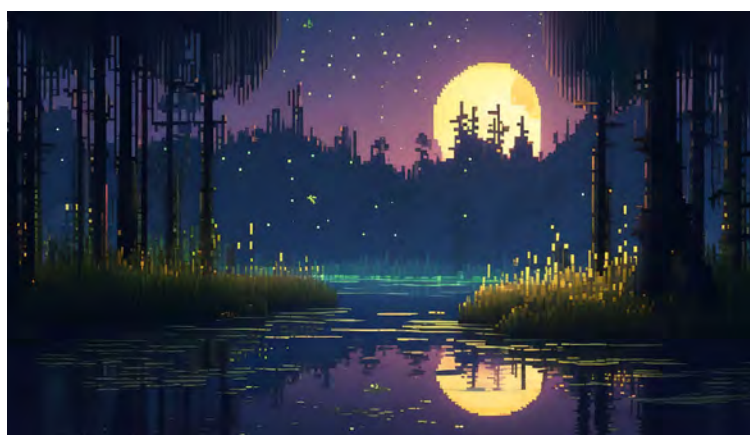
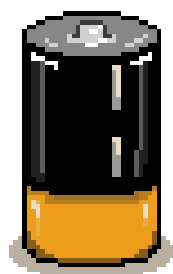
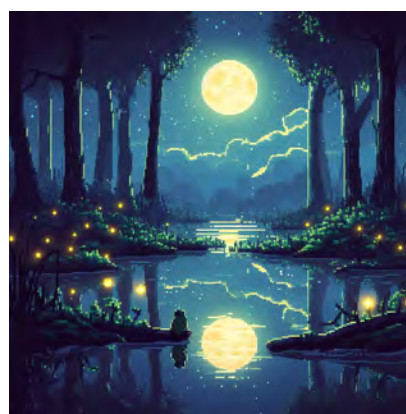
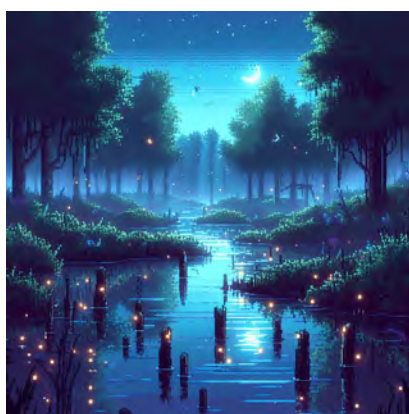
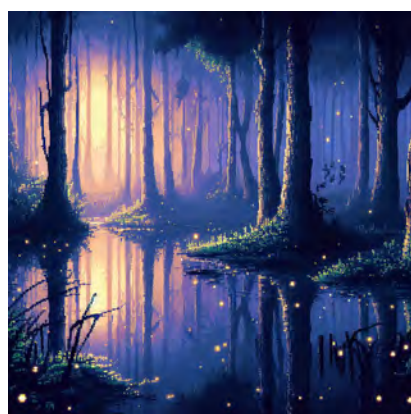
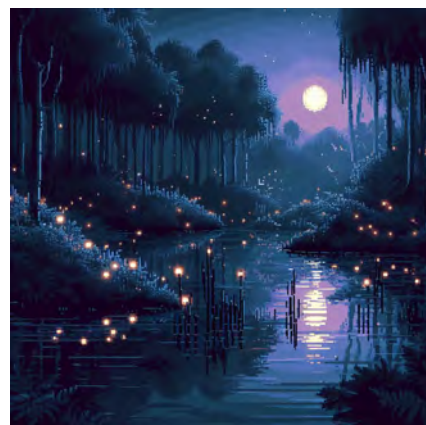




Arte conceptual









Enlace

<https://github.com/Juanpalabrotas/Chic-.git>





Bibliografía

Modelado 3D por:

Juanpalabrotas

Modelado 3D pasto:

Polytope Studio

Textura suelo pantano por:

Polyhaven

Música:

Sega Rally Champions

Ken Ishii

Zchorm sound effect

Joe Bataan - Para Puerto Rico voy

Mr. Kitty & Press to exit - After dark

Cesar Camargo Mariano - Futbol de bar

Men I trust - Tailwip (Album V)

Chet Baker & Russ Freeman - Moon love

Tipografía por:

Ange Degheest

Mandy Elbé

Oriane Charvieux

La mayoría de imagenes del PixelArt
fueron generadas en:

Dall•3





¡Gracias!

