

Challenge 3: ¡Viva México!

Ecos Celestiales: El Ascenso de los Mexicas

En un mundo donde la historia se cambia y el tiempo se manipula, los jugadores se adentran en Ecos Celestiales, un juego de acción y aventura ambientado en el corazón del Imperio Azteca. La narrativa se desarrolla en un paisaje repleto de rica cultura, arquitectura y folklore. Los jugadores asumen el papel de Xochitl, una joven sacerdotisa con una conexión única con las antiguas deidades que, sin que ella lo sepa, no son dioses en absoluto, sino seres extraterrestres que visitaron la Tierra hace milenios.

El juego comienza con Xochitl realizando rituales en el Templo Mayor, donde los tapices cuentan las historias de los dioses: Huitzilopochtli, el dios de la guerra, y Quetzalcóatl, la serpiente emplumada. Mientras Xochitl ora por guía, un repentino temblor sacude la tierra y aparece una visión holográfica del dios. Él revela la verdad: los mexicas fueron elegidos por los Celestiales, una raza de alienígenas avanzados que impartieron conocimiento y tecnología a los nativos a cambio de su reverencia y ofrendas.

A medida que los jugadores viajan a través de las exuberantes selvas, descubren ruinas ocultas que van mostrando la avanzada tecnología de los Celestiales. Las pirámides, una vez creídas como meras tumbas y templos, se revelan como complejos conductos de poder, amplificando la energía cosechada de la Tierra para mantener la conexión entre los dos mundos.

Los jugadores deben resolver acertijos que desbloquean los secretos de estas estructuras, activando máquinas antiguas que pueden manipular el tiempo y el espacio.

A lo largo del juego, los jugadores se encuentran con criaturas míticas y hábiles guerreros, todos bajo la mirada de los Celestiales. Cada nivel presenta nuevos desafíos, desde combatir tribus rivales que amenazan con interrumpir el sagrado equilibrio, hasta navegar por los laberintos de las pirámides, donde los jugadores deben evitar trampas dejadas por los Celestiales para proteger su tecnología de caer en manos equivocadas.

A medida que Xochitl crece en poder y sabiduría, aprende a aprovechar la tecnología alienígena, fusionándola con sus propias habilidades espirituales. Los jugadores pueden elegir alinearse con las formas tradicionales de los mexicas o abrazar el legado alienígena, desbloqueando diferentes caminos y finales según sus elecciones. El reto de Xochitl: mantener el equilibrio entre su pueblo y los Celestiales, o verse tentada a aprovechar su poder para sí misma.

En el clímax del juego, una facción rival, influenciada por una interpretación oscura de las enseñanzas Celestiales, amenaza con aprovechar el poder de las pirámides para la conquista. Xochitl debe unir a su pueblo, despertar la energía dormida de las pirámides y confrontar las fuerzas oscuras que buscan dar forma a su destino. La batalla final ve la fusión de la destreza guerrera azteca ancestral y la tecnología alienígena, culminando en un enfrentamiento que determina el destino de ambos mundos.

Ecos Celestiales es un viaje por la historia, fusionando mito y ciencia ficción, donde los jugadores forjan su propio camino y descubren el verdadero legado de los mexicas—uno que trasciende las estrellas.

¿Qué aprendimos?

Este es el primer “challenge” en el que implementamos “assets” del “AssetStore” de “Unity”. Buscamos una variedad de “assets” que cuadrara con la temática del “challenge”. En la búsqueda, encontramos muy buenos “assets” que combinaban bien con el “challenge”, pero el problema con la gran mayoría era que había que pagar para poder descargarlos a nuestro “Package Manager”. Por lo tanto, filtramos la búsqueda para que solo nos aparecieran “assets” que no tenían costo alguno, es decir gratis. Luego de hacer una breve búsqueda sobre los animales típicos de Méjico y la flora alrededor de los templos aztecas, tuvimos una idea más clara sobre qué paquetes descargar.

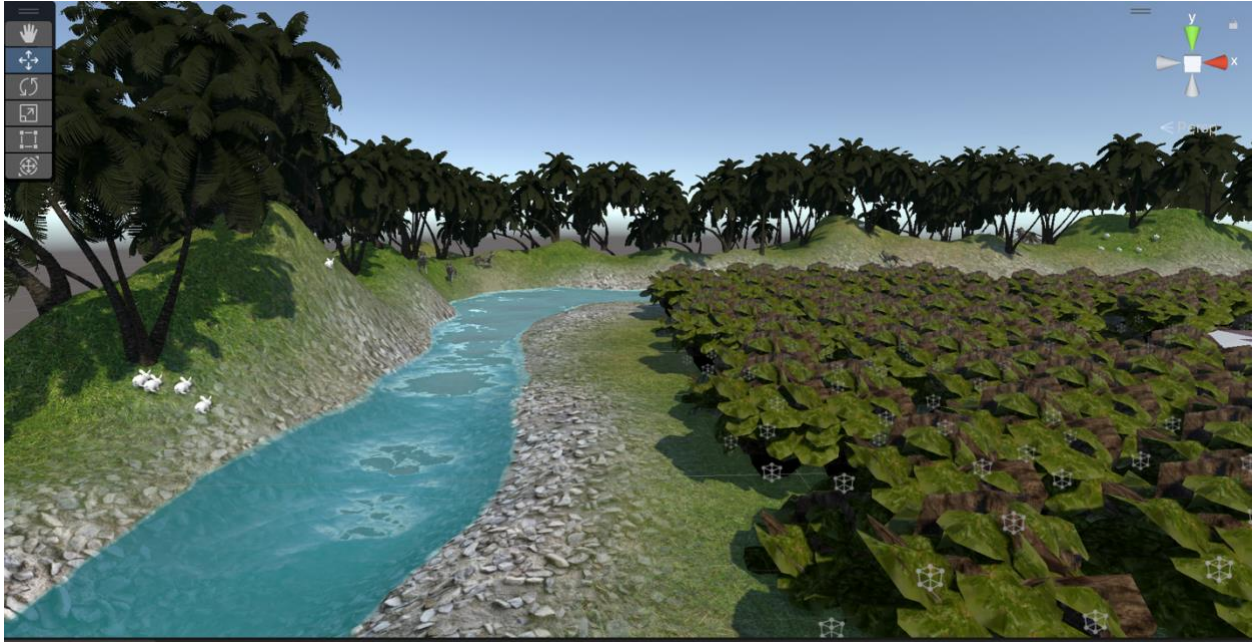
Al principio, los “assets” que se descargaron no aparecían con su textura esperada. Estaban cubiertos por una imagen color rosa intenso (fucsia). Al notar eso, aplicamos lo aprendido en clase para poder renderizar los objetos y que aparezcan tal y como queríamos. Pensábamos que ese proceso se tenía que hacer cada vez que se importaba un paquete, pero aprendimos que una vez se bajaran todos los paquetes, solamente se acude una vez al “Render pipeline converter” y todos nuestros “prefabs” aparecían renderizados.

Una vez ya descargados los paquetes y renderizados los “prefabs” empezamos a incorporarlos en la escena. Poner uno a uno los árboles y arbustos iba a ser un proceso muy tedioso, ya que estábamos tratando de simular un ambiente similar a un bosque. Para poder implementar múltiple vegetación, en vez de ir uno a uno, se colocaban en “chunks” y cada pedazo se duplicaba y desplazaba para poder llenar el terreno eficientemente. No sabíamos que se podían seleccionar una cierta cantidad de “prefabs” con el “shift” y duplicar esa misma cantidad. Esa técnica nos ayudó mucho a la hora de poblar el terreno con la vegetación.

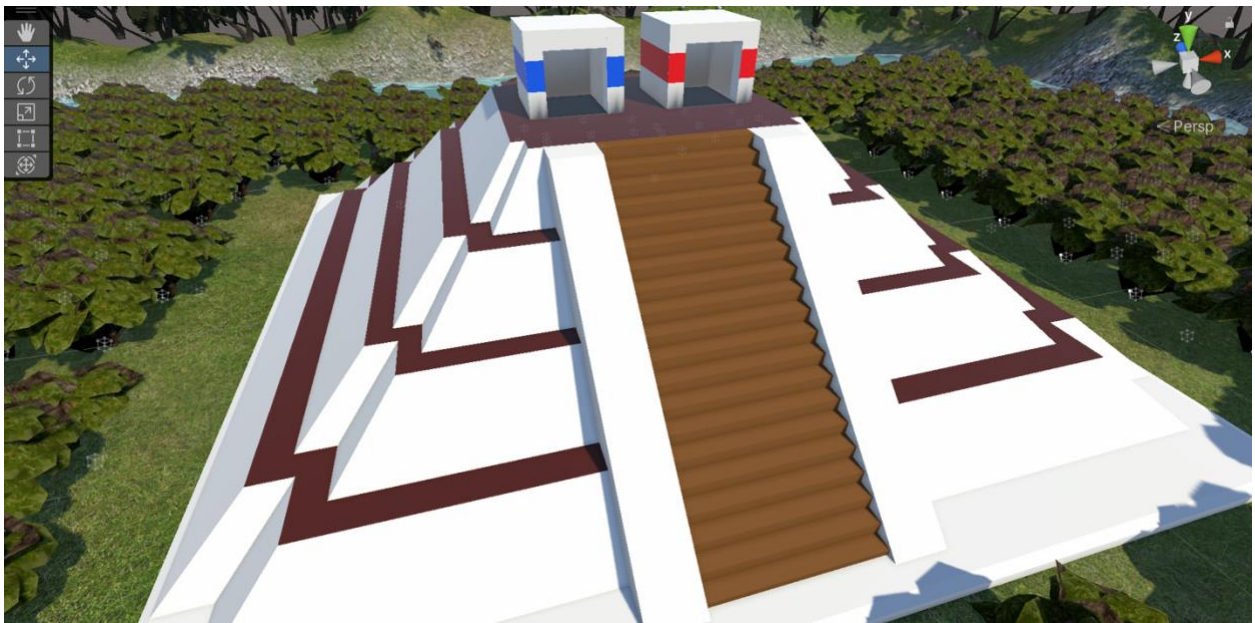
Pasos de la Implementación de “Assets”:

1. Se buscaron paquetes gratis en el “AssetStore” de “Unity” que combinaran con la temática:
Diseños aztecas, esqueletos con espadas, lobos, conejos, esqueletos con sombreros, zombis (para implementar un elemento de fantasía), árboles tropicales y arbustos.
2. Añadimos los paquetes a “My Assets” y en la ventana de “Unity” los descargamos y luego los importamos a nuestro proyecto.
3. En la ventana de “rendering/Render Pipeline Converter” se “renderizaron” los “prefabs”.
4. Ahora están listos los “prefabs” para ser incorporados a la escena.





Pasos de Montar la Pirámide:



1. Creamos la Capa Base: Comenzamos usando “ProBuilder” para crear la capa más grande de la pirámide. Utilizamos la herramienta “Cubo” y la pusimos a escala en una base cuadrada.

2. Inclina las Caras: Seleccionamos todas las caras verticales de la capa base y usamos la herramienta “Transformar” para inclinarlas ligeramente hacia adentro.

3. Duplicamos las Capas: Creamos versiones más pequeñas de la capa base duplicándola y poniéndolas a escala, cada nueva capa hacia abajo para formar el siguiente nivel de la pirámide.

4. Apilamos las Capas: Colocamos cada capa más pequeña sobre la anterior, asegurándonos de que estuvieran centradas y alineadas correctamente.

5. Pintamos la Capa Base: Utilizamos la herramienta “Pintar” para aplicar una textura blanca a los lados de la pirámide.

6. Coloreamos la Parte Superior: Seleccionamos la cara superior de la pirámide y la pintamos de marrón.

7. Creamos las Escaleras: Añadimos escaleras con “ProBuilder”, la pusimos a escala y la posicionamos en la parte delantera de la pirámide.

8. Pintamos las Escaleras: Usamos otra textura marrón para pintar las escaleras.

9. Agregamos Entradas: Creamos dos entradas misteriosas en la cima de la pirámide.

10. Hicimos Toques Finales: Revisamos la pirámide desde diferentes ángulos en el Modo Juego y realizamos ajustes finales a colores o posiciones para mejorar el aspecto general.

