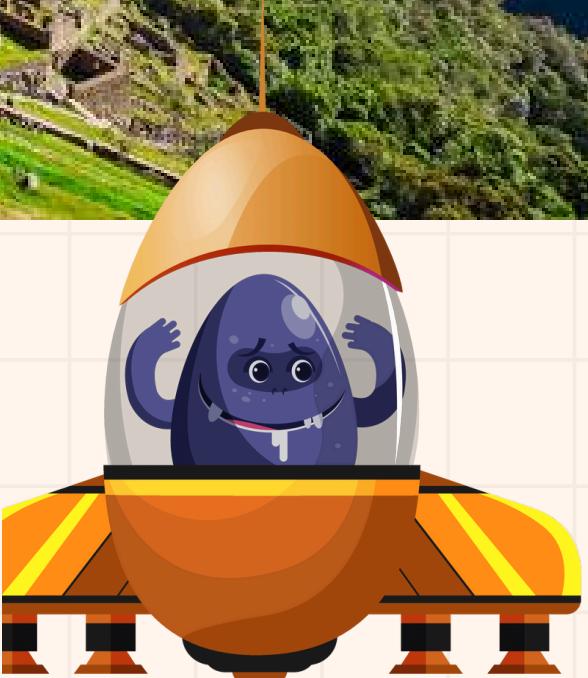


ALIENS EN MACHU PICCHU



Invasión en Machu Picchu: Defiende el legado, salva la humanidad.



INTEGRANTES

ALEX CHRISTIAN QUISPE ROQUE

U2221827

100%

DESCRIPCIÓN

En este juego de acción y estrategia, te sumerges en la mística ciudadela de Machu Picchu, ahora convertida en el escenario de un enfrentamiento épico entre humanos y alienígenas. Una nave espacial, equipada con avanzadas tecnologías y cargada con solo tres vidas, es la última esperanza para proteger la legendaria maravilla del mundo.

Los alienígenas han descendido sobre el santuario, atraídos por una misteriosa energía ancestral oculta en los Andes. Tú, como piloto de la nave, deberás recorrer los intrincados caminos de la ciudadela, defender los puntos clave de ataque y activar las antiguas defensas incaicas, mientras desentrañas los secretos detrás de esta invasión.

Con cada vida perdida, el enemigo se hace más fuerte, pero también se revelan más fragmentos del poder ancestral que podría salvar la humanidad. ¿Podrás sobrevivir y proteger Machu Picchu antes de que los alienígenas destruyan todo? ¡La batalla final te espera!



OBJETIVO

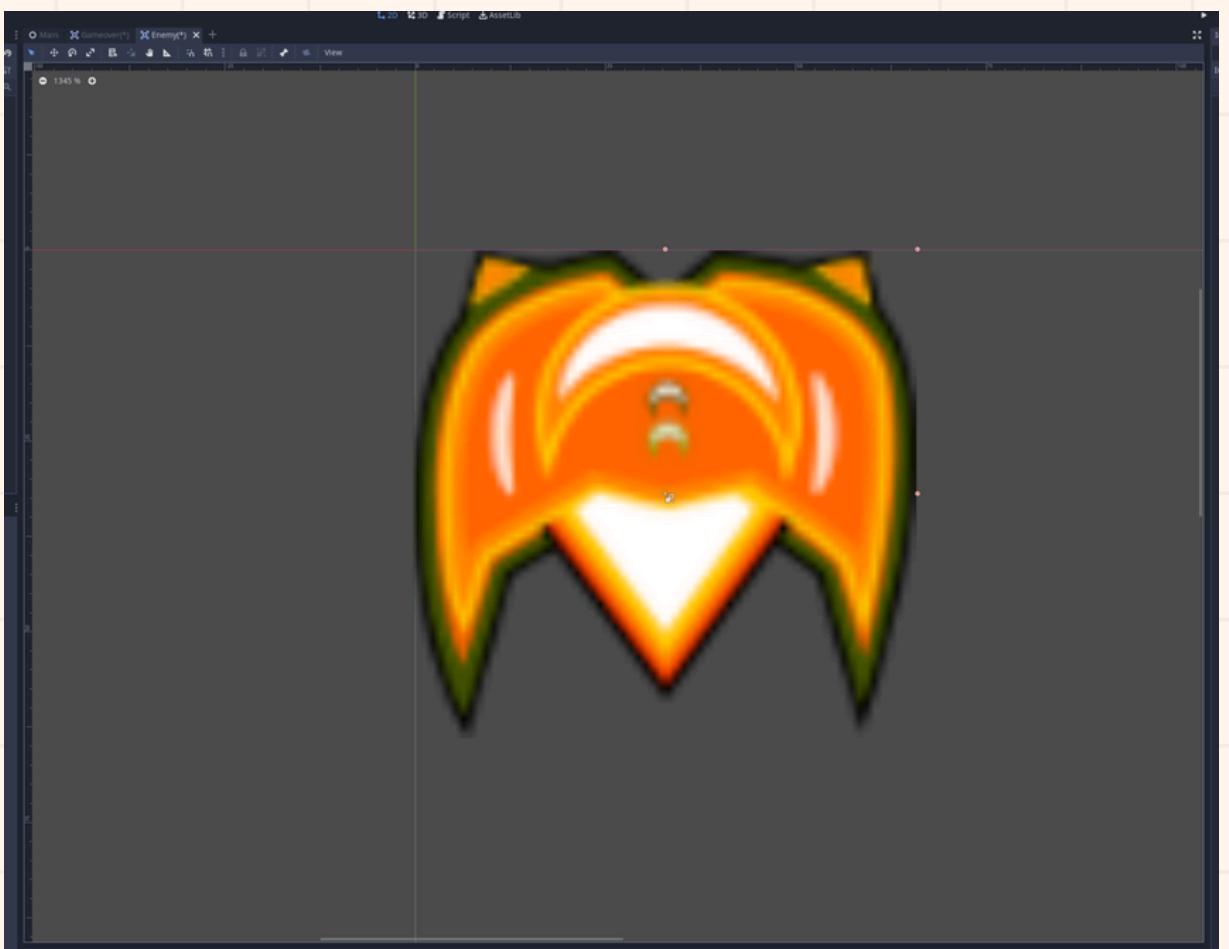
Defender Machu Picchu y su energía ancestral de la invasión alienígena, utilizando tu nave con vidas limitadas para derrotar a los enemigos en poco tiempo, activar las defensas incaicas y desvelar los secretos que podrían salvar a la humanidad.



DESARROLLO

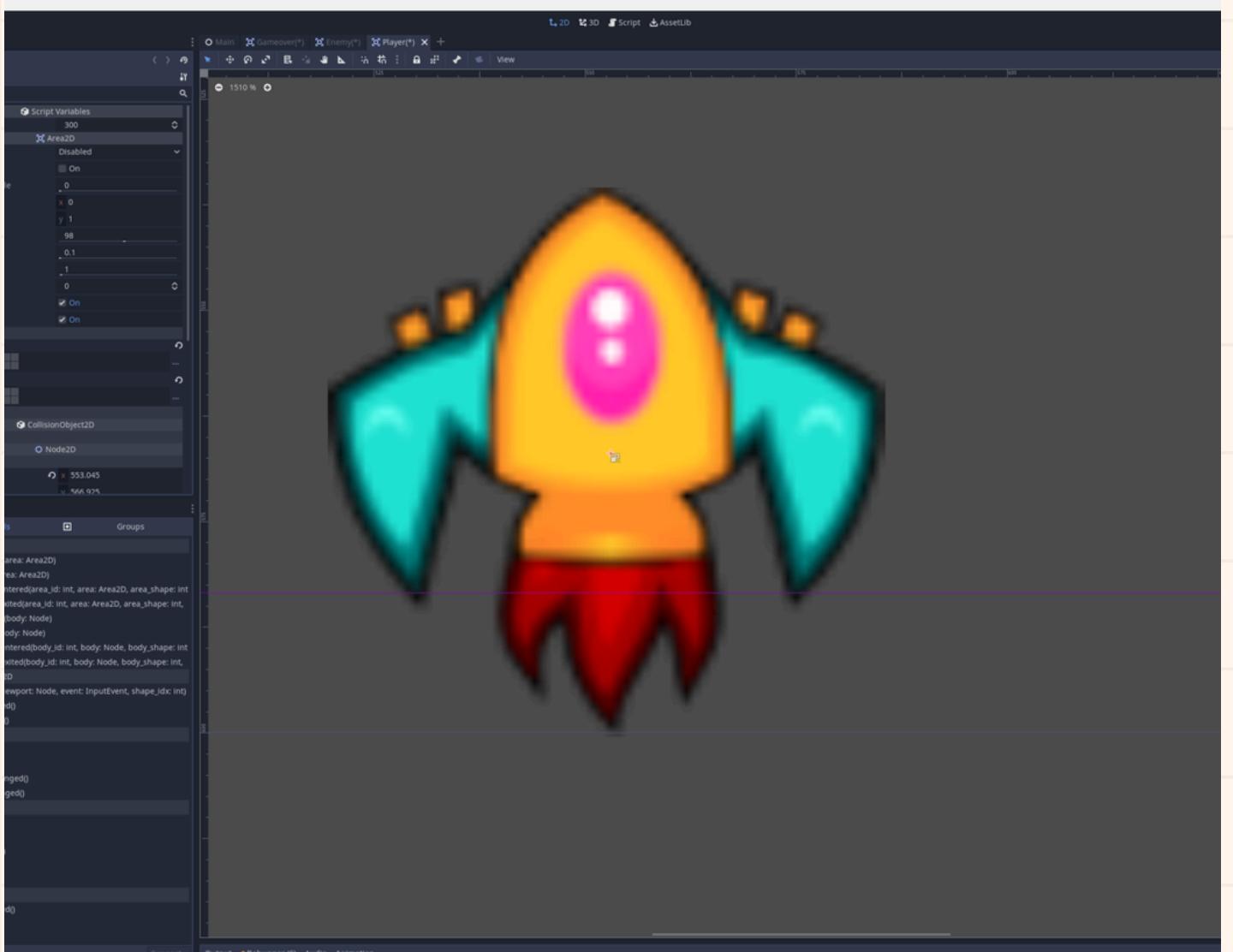


Fondo del juego

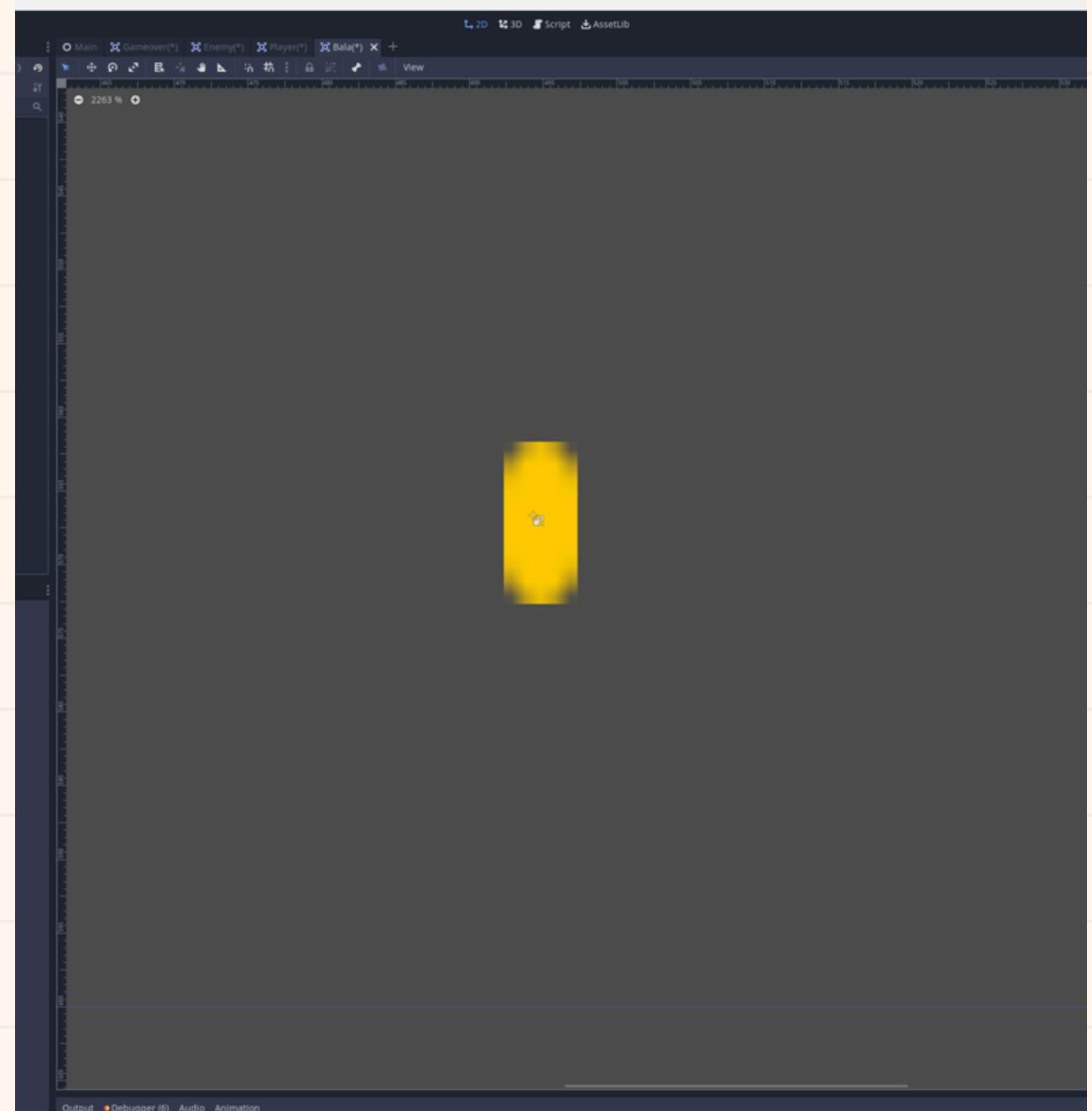


Enemigo - Nave Alienigena

DESARROLLO

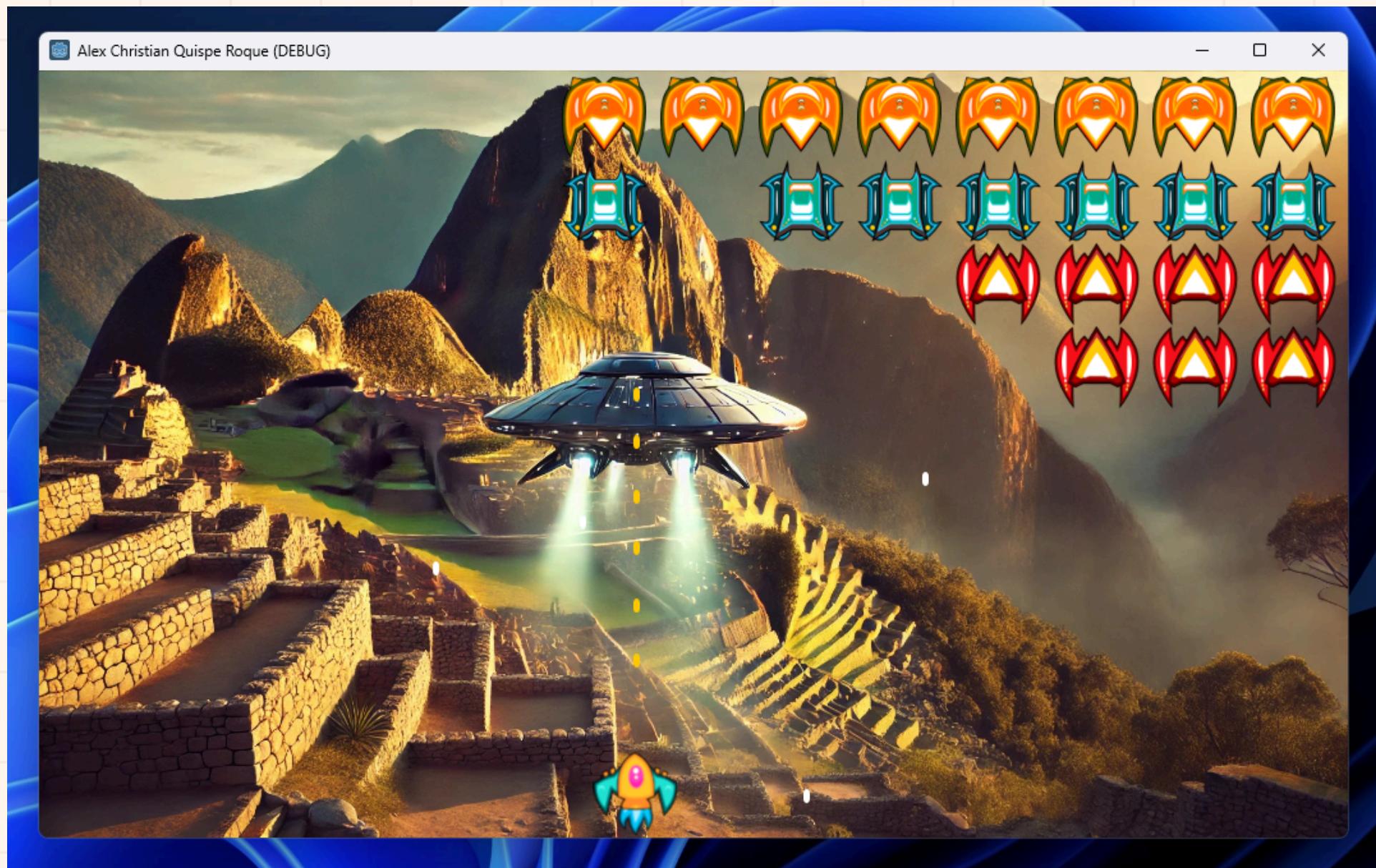
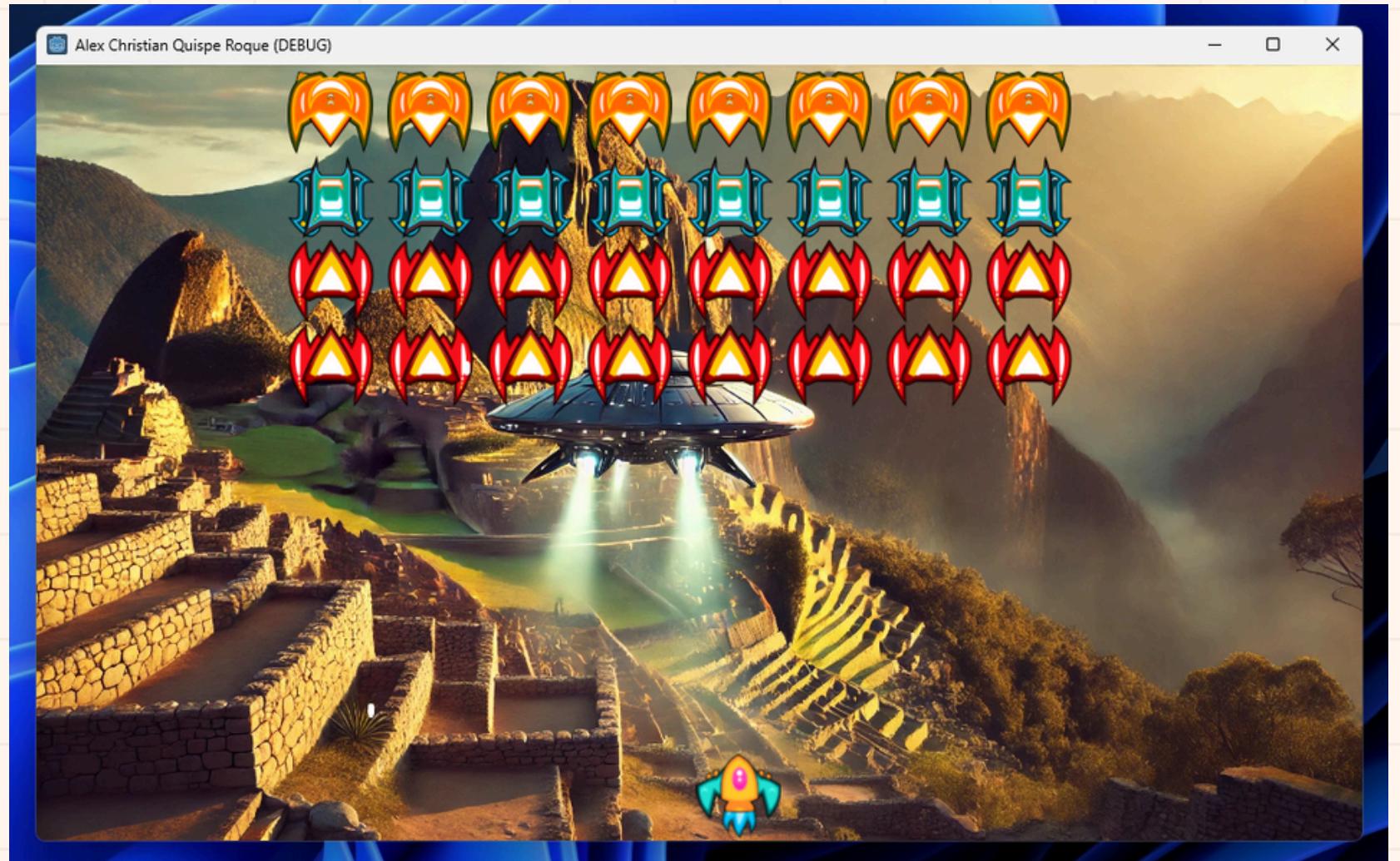


Nave Jugador



Bala

DESARROLLO



DESARROLLO

```
52
53 #-----
54 # Creando muchas Balas Player
55 func Disparar():
56     var main = get_tree().get_root().get_node('Main')
57     if (!main.GameOver):
58         var NewBalita = Balas.instance()
59         NewBalita.position = Vector2(position.x,position.y-32)
60         get_tree().get_root().get_node("Main").add_child(NewBalita)
61
62         # Reproducir sonido
63         var sonido_disparo = get_tree().get_root().get_node("Main/AudioStreamPlayer2D_Bala")
64         sonido_disparo.play()
65
66
67
68 #-----
69
70
```

```
15 #-----
16 # Movimiento de Player
17 # Utilizado en godot para normalizar movimiento quaternion, usado tambien en la
18 # función normalizada
19 var distanciaFrame
20 var velocidad
21 func MoverNave(delta):
22     velocidad = Vector2(0,0);
23     if(Input.is_action_pressed("ui_right")):
24         velocidad.x = velocidad.x + 1
25
26     if(Input.is_action_pressed("ui_left")):
27         velocidad.x = velocidad.x - 1
28
```

DESARROLLO



CONCLUSIONES

- Preservación del legado: A través de la defensa de Machu Picchu, el juego destaca la importancia de proteger el patrimonio cultural y valorar los misterios de las civilizaciones antiguas.
- Resiliencia frente a la adversidad: Las limitadas tres vidas simbolizan la necesidad de actuar con estrategia, determinación y precisión en situaciones críticas.
- Unión entre pasado y futuro: Al incorporar elementos incaicos y tecnologías avanzadas, el juego muestra cómo la combinación del conocimiento ancestral y la innovación moderna puede ser clave para enfrentar desafíos inesperados.
- Lecciones de liderazgo: Ser el piloto de la última nave enseña a tomar decisiones bajo presión, valorar los recursos disponibles y encontrar soluciones creativas para superar los obstáculos.



BIBLIOGRAFÍA

Historia y arqueología de Machu Picchu

- Reinhard, J. (1991). Machu Picchu: Sacred center. National Geographic Research and Exploration.
- Wright, K. R. (2000). Machu Picchu: A civil engineering marvel. ASCE Press.

Mitología Inca y cosmovisión

- Garcilaso de la Vega. (1609). Comentarios reales de los Incas. Biblioteca Ayacucho.
- Urton, G. (1997). The social life of numbers: A Quechua ontology of numbers and philosophy of arithmetic. University of Texas Press.

Diseño de videojuegos y narrativa interactiva

- Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). Rules of play: Game design fundamentals. MIT Press.
- Schell, J. (2020). The art of game design: A book of lenses. CRC Press.

Ficción de invasiones alienígenas

- Wells, H. G. (1898). The War of the Worlds.
- Clarke, A. C. (1953). Childhood's End.



GRACIAS

