

UNIVERSIDAD NACIONAL JOSE MARIA ARGUEDAS

FACULTAD DE INGENIERÍA
ESCUELA PROFESIONAL DE INGENIERÍA DE SISTEMAS

CURSO: PROGRAMACIÓN DE VIDEOJUEGOS
DOCENTE: NEPTALI MENEJES PALOMINO

INTEGRANTES:

- CRISTHIAN JESÚS HUAMÁN YAURIS
- NAÓN CCEÑUA RUPAILLA



**SKY RUNNER PROJEDAT
DE AGITZAD**

PROYECTO DE

VIDEJUEGO

NINJA TRAINING

En las montañas del Japón moderno existe un centro de entrenamiento especializado en técnicas avanzadas de movimiento, equilibrio y agilidad.

Allí, los estudiantes practican habilidades inspiradas en antiguos métodos de entrenamiento ninja, pero adaptadas a un entorno de entrenamiento contemporáneo.

El protagonista, Haru, es un joven aprendiz que desea ingresar al Programa Avanzado de Movilidad. Para lograrlo, debe superar el Circuito ninja, un recorrido lleno de saltos, muros, barras, plataformas inestables y zonas que exigen precisión absoluta.

Su misión es llegar al final del circuito sin caer y dentro del tiempo límite.

Este entrenamiento definirá si está listo para avanzar al siguiente nivel o si deberá volver a lo básico.

No hay poderes ni fantasía solo disciplina, parkour y habilidad física.



HARU



ESCALADORES



El jugador atraviesa un corredor amplio y verticalmente profundo, donde las plataformas están distribuidas en distintos niveles, generando un flujo continuo de saltos, escaladas y desplazamientos rápidos. En la imagen se observa una sección de ascenso compuesta por bloques escalonados y rampas inclinadas, que obligan al jugador a combinar saltos precisos con movimientos de trepa.

Al fondo pueden apreciarse múltiples plataformas pequeñas suspendidas, columnas cilíndricas y barras horizontales, elementos que representan desafíos de equilibrio, salto de precisión y coordinación. Todo el entorno está diseñado para simular un campo de entrenamiento ninja moderno, donde la agilidad, el cálculo del movimiento y el dominio del cuerpo son esenciales para avanzar.



MECANICAS DE JUEGO DEFINIDAS



01

Movimiento del Personaje (Haru)

- Caminar y correr con suavidad para recorrer el circuito.
- Rotación fluida para dirigir saltos y caídas.
- Ajuste automático de velocidad en superficies inclinadas.

02

Salto y Parkour

Haru está entrenando para superar un circuito ninja, por eso sus movimientos son ágiles y precisos:

- Salto estándar para cruzar plataformas cortas.
- Salto de precisión para columnas pequeñas y bordes reducidos.
- Trepado automático al llegar al borde de muros o bloques.
- Desplazamiento en barras horizontales, útil para atravesar huecos grandes.
- Equilibrio en plataformas estrechas o cilíndricas.

03

Interacción con el entorno

El circuito ninja incluye:

- Rampas inclinadas: Haru gana impulso si corre.
- Plataformas que obligan al jugador a calcular el salto.
- Columnas y barras: requieren precisión.
- Zonas de caída: si caes, vuelves a iniciar

04

Sistema de Progreso y Desafío

- Tiempo límite para completar el recorrido.
- Penalización por caer: retomar desde el último punto seguro.
- Dificultad gradual conforme se asciende en el circuito.

ACCIONES DEL JUGADOR

- Moverse
- Saltar
- Agarrarse a bordes
- Trepado automático
- Correr por rampas
- Superar el recorrido antes del tiempo límite

CONCLUSION

SKYRUNNER es un videojuego de agilidad que combina movimiento, precisión y coordinación en un entorno inspirado en un campo de entrenamiento ninja moderno.

El jugador controla a Haru, un aprendiz que debe superar un circuito diseñado para poner a prueba su disciplina, equilibrio y dominio del parkour.

El proyecto demuestra conceptos fundamentales de diseño de niveles, mecánicas de movimiento 3D, interacción con plataformas y progresión por desafíos. Además, refuerza el aprendizaje práctico del curso de Programación de Videojuegos al integrar modelado 3D, control de personaje, físicas y diseño centrado en la experiencia del jugador.

GRACIAS

