

# LUMUS



CREADOR: ANGIE SIERRA



# CONTENIDO

02

## **NOMBRE DEL VIDEOJUEGO**

Género  
Jugadores

## **ESPECIFICACIONES TÉCNICAS DEL VIDEOJUEGO**

Tipo de gráficos  
Vista  
Plataforma  
Lenguaje de programación

03

## **CONCEPTO**

Descripción general del videojuego  
Esquema de juego  
Controles  
Opciones de juego  
Modos

05

## **ELEMENTOS DEL JUEGO**

Niveles  
Diseño  
Definición del diseño del videojuego  
Técnicas de gamificación  
Flujo del videojuego

06

## **COINS**

Flama  
Generar daño  
Poderes

08

## **PERSONAJE**

09

## **INTERFACES DE USUARIO**

Storyboard

## **DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS - BÁSICO**

Documento de Diseño de Videojuegos

**Estudiante:** Angie Hasbleidy Sierra Chisco

**Grupo:** 8

**Profesor:** Juan David Ramirez sanchez

## **NOMBRE DEL VIDEOJUEGO: LUMUS**

**Géneros :** Videojuego de acción y aventura , Narrativa

**Guionista :** Angie Sierra

**Jugadores:** 1 jugador

**Desarrollador:** Angie Sierra

## **ESPECIFICACIONES TÉCNICAS DEL VIDEOJUEGO**

**Tipo de gráficos:** Graficos 2D

**Vista:** Es un juego de acción y aventuras que se juega desde una perspectiva en tercera persona .

**Plataforma(s):** Microsoft Windows.

**Lenguaje de programación:** C#, C++

## CONCEPTO

### Descripción general del videojuego:

lumus se embarca en un largo viaje en busca de la flama suprema la cual fue arrebatada por oscurus dejando a su reino sin vida y lleno de tristeza, miedo e ira para ello deberá atravesar el bosque oscuro sumergiéndose en una aventura llena de obstáculos y criaturas misteriosas en donde lo que más importa es obtener la flama suprema y regresarla a su reino y devolverle la alegría y esperanza.

## ESQUEMA DE JUEGO

### Opciones de juego:

LUMUS es un juego de acción y aventuras que se juega desde una perspectiva en tercera persona .



**Modo :** Videojuego de un jugador

## **CONTROLES**

### **Teclado y mauese**

↑saltar

→avanzar (derecha)

←retroceder (izquierda)

Obtener la flama para lograr pasar al siguiente nivel.



## **ELEMENTOS DEL JUEGO**

Sistemas de puntuación, progresión de niveles y adquisición de habilidades.

## **NIVELES**

LUMUS tiene 37 niveles cada uno más desafiante que el anterior.

## **DISEÑO**

### **Definición del diseño del videojuego:**

El jugador ganará al completar todos los niveles principales y desbloquear el final en el cual hallará la flama suprema. El diseño incluirá desafíos estratégicos, exploración recompensada como lo son habilidades temporales (velocidad, super salto, curar) y una historia inmersiva.

### **Técnicas de gamificación:**

Se implementarán sistemas de recompensas por medio de la acumulación de puntos, progresión de niveles, adquisición de habilidades y la satisfacción del jugador.

### **Flujo del videojuego:**

El jugador comenzará en un bosque oscuro lleno de obstáculos y criaturas misteriosas que le causarán daño pero también habrá gemas que le otorgarán habilidades para superar con éxito cada nivel. El juego mantendrá un equilibrio entre momentos de aventura y exploración, con el fin de hallar la flama y devolverle la vida y alegría a su pueblo.



## COINS

Las coins proporcionan un diferente número de puntuación comprobando la evolución en el nivel del juego, facilitar la localización y proporcionar una motivación al jugador.



## FLAMA

La flama es el último coin de cada nivel, la cual tiene el mayor número de puntuación y está encargado de dirigirlo al siguiente nivel.



## GENERAR DAÑO

Estos objetos generan daño al personaje en el momento de hacer contacto, quitándole líneas de vida y así debilitándolo.



## PODERES

El personaje podrá adquirir habilidades momentáneas como lo son velocidad y super salto permitiéndole avanzar con mayor agilidad, de igual manera podrá adquirirla habilidad de curarse del daño provocado.



**VELOCIDAD**



**CURAR**



**SALTO**



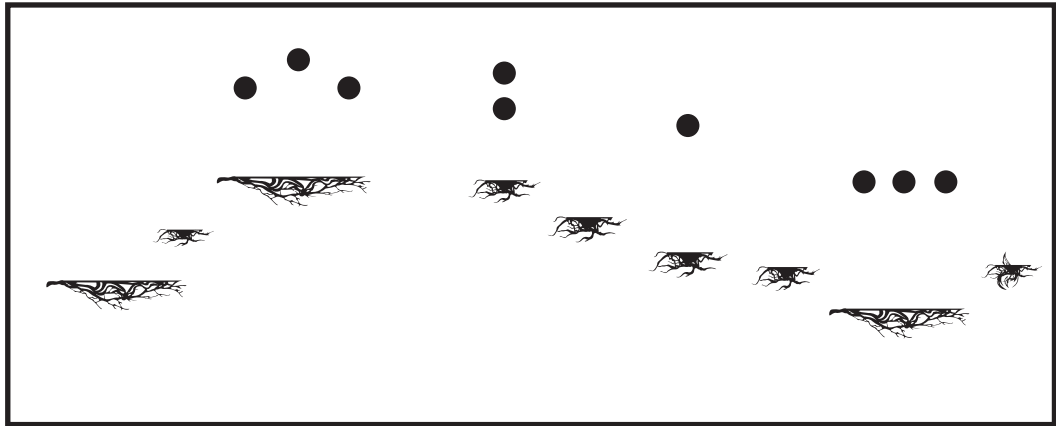
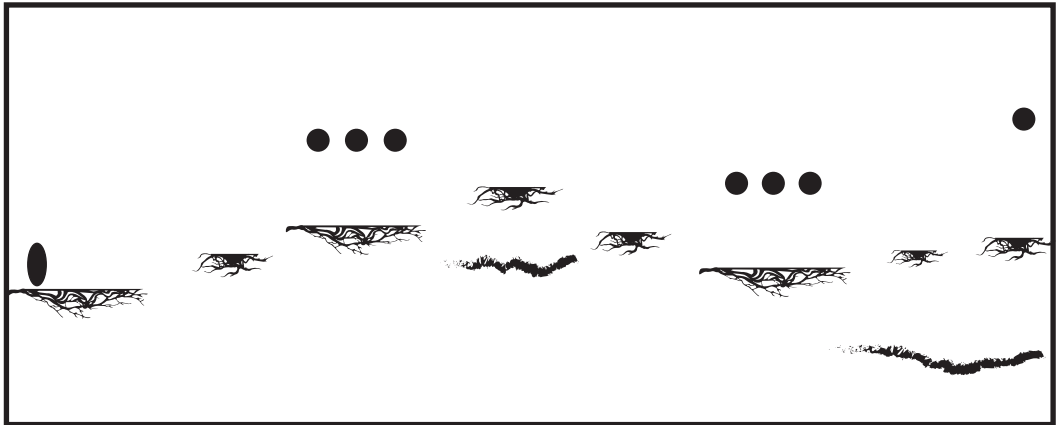
# LUMUS

Es el personaje principal de la historia quien atraviesa el bosque oscuro sumergiéndose en una aventura llena de obstáculos y criaturas misteriosas en donde lo que más importa es obtener la flama suprema.

En el camino adquirirá habilidades como lo son curarse velocidad o super salto y obtendrá recompensas de diferente valor hasta encontrar y alcanzar la flama suprema.

INTERFACES DE USUARIO  
Storyboard

Nivel 1



Flama final

Coins

Poderes

Genera Daño



Plataforma

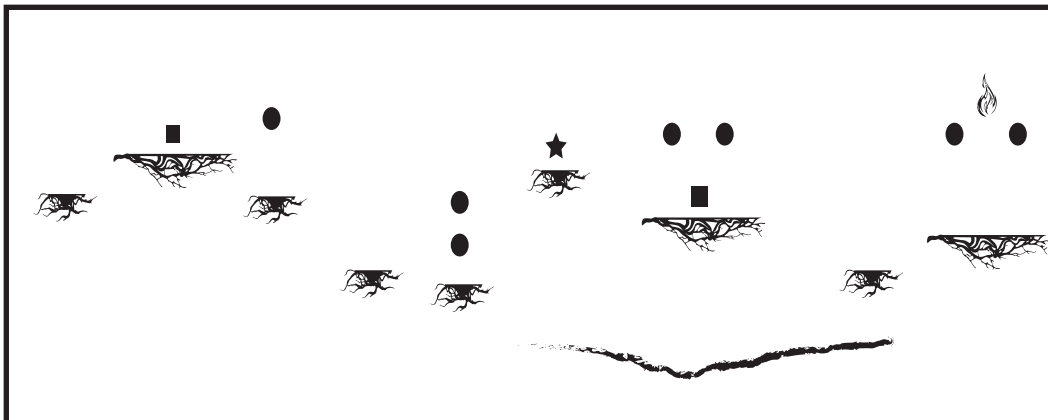
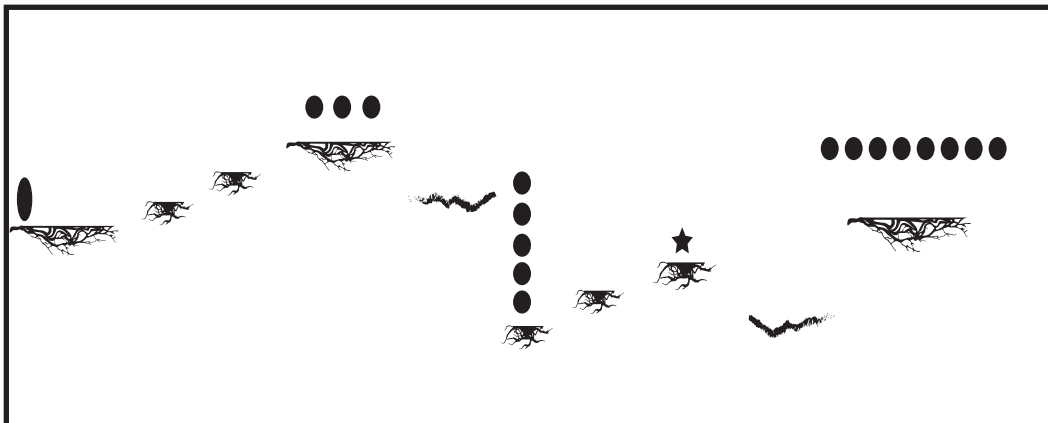






Plataforma






Agua

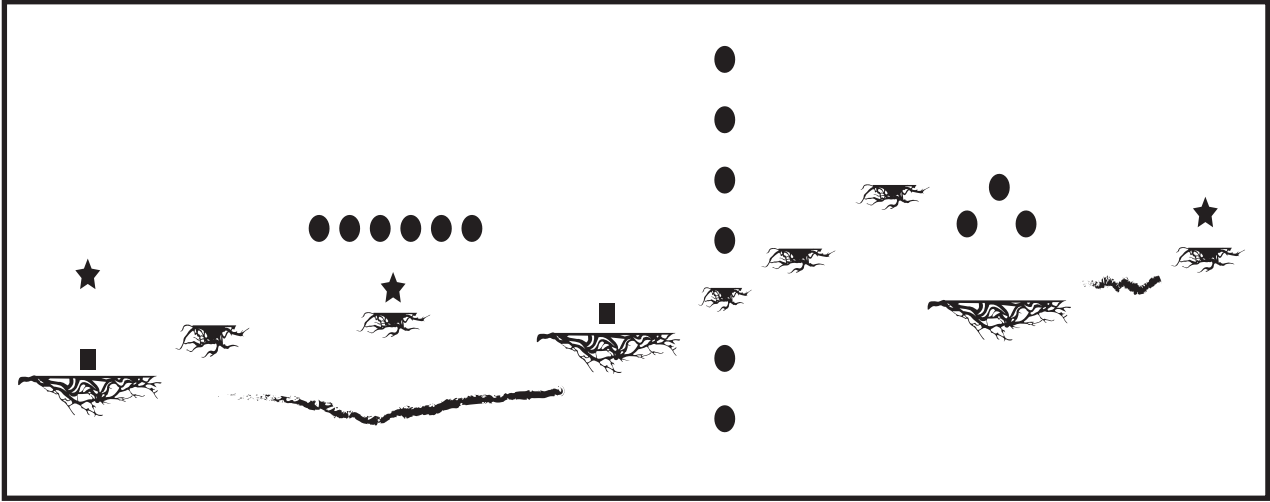
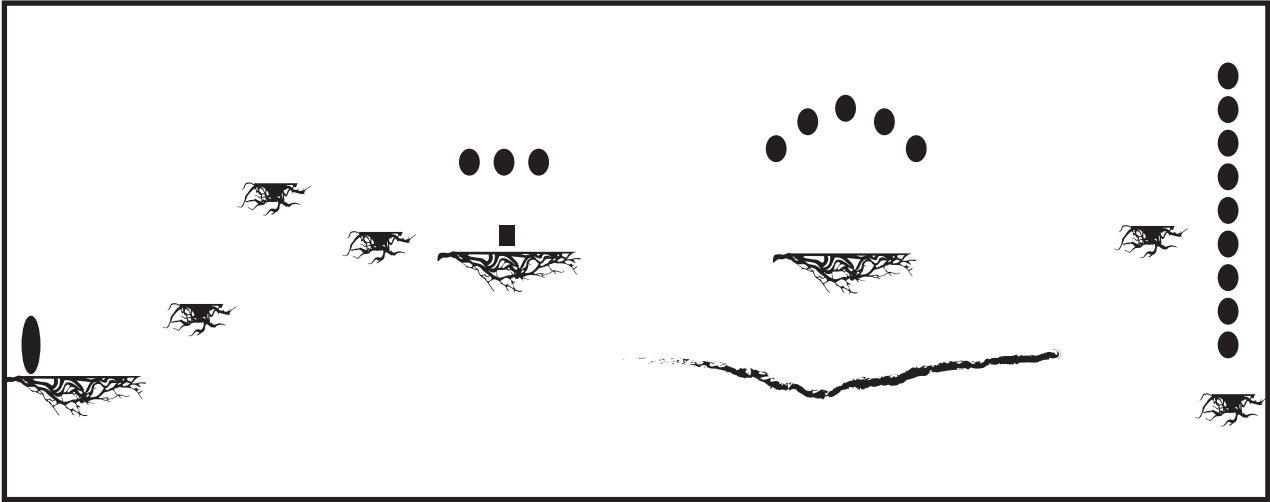
## Nivel 2










-  Flama final
-  Coins
-  Poderes
-  Genera Daño

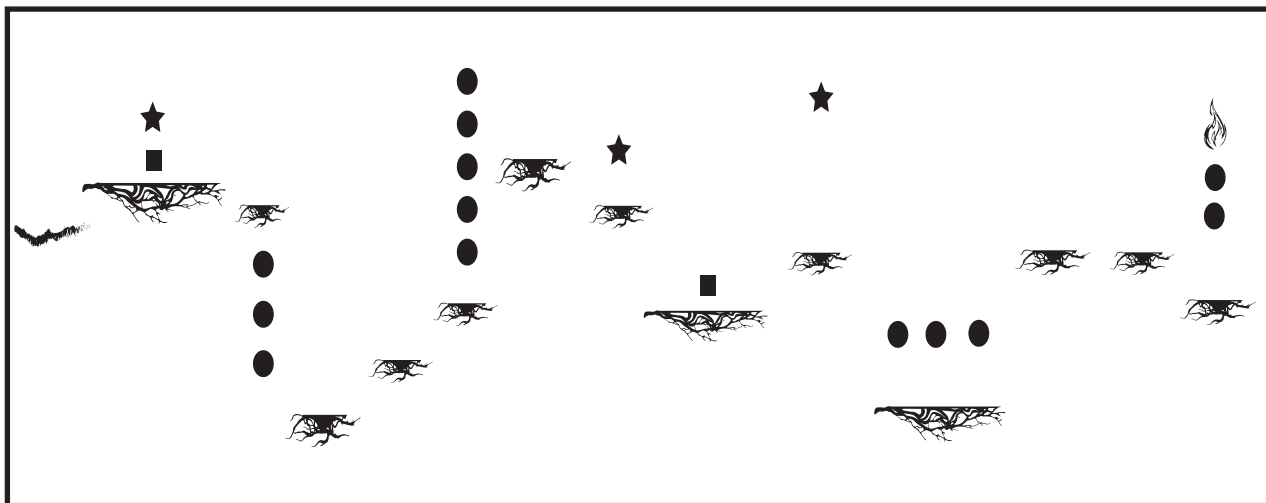
-  Plataforma
-  Plataforma
-  Agua

Nivel 3



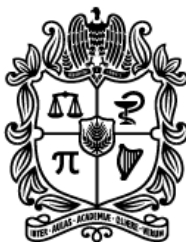
-  Flama final
-  Coins
-  Poderes
-  Genera Daño

-  Plataforma
-  Plataforma
-  Agua





Agencia de Educación Superior, Ciencia y  
Tecnología ATENEA



UNIVERSIDAD  
**NACIONAL**  
DE COLOMBIA

Introducción a los videojuegos

Todos a la U







