

Nombre estudiante:
Raúl Javier Lizarazo Cárdenas
Documento de diseño de videojuego

Enlace Pitch:
<https://youtu.be/6fJjyrP2KMo>
Enlace videojuego Github:
https://github.com/nusodonnuso/lumina_game.git

Nombre del videojuego: LUMINA

Género: Plataformas

Jugadores: 1 Jugador

Especificaciones técnicas del videojuego

Tipo de gráficos: Píxeles – Ilustración digital - Cartoon

Vista: 2D

Plataforma: Unity 2D

Lenguaje de programación: C#

Concepto

- **Mecánica:** Saltar y esquivar.
- **Objetivo:** Recorrer cada escenario hasta la meta
- **Narrativa:** El juego muestra la evolución de la energía en la tierra
- **Estilo visual y sonoro:** Se utilizan elementos envolventes que sumerjan al jugador en la trama de la historia

Esquema de juego:

- **Opciones de juego:** Plataforma 2D
- **Resumen de la historia:** Descripción general del videojuego: En LUMINA la principal misión es pasar por las fases de evolución de la energía en la tierra en donde se inicia en las minas de carbón y de allí se va subiendo hacia el desierto de petróleo para llegar por último a el

lugar donde la energía eólica y los paneles solares brindan energía limpia y renovable.

- **Modos: Modo historia**
- **Elementos del juego: Desafíos: Esquivar trampas y enemigos**
Recompensas: Recolectar átomos y rayos de energía
- **Niveles: Tres niveles de desafío**
- **Controles: Flechas del teclado y barra espaciadora**

Diseño:

Definición del diseño del videojuego: El videojuego está diseñado pensando en tres escenarios que representan lugares reales en donde se extraen materiales para generar energía en la tierra. El personaje es una ilustración original del creador, así como el terreno y algunos de los elementos gráficos de los escenarios. La música fue escogida para reforzar la atmósfera de cada nivel.

Técnicas de gamificación: Puntos por recolección

Flujo del videojuego: Dentro del videojuego se mantienen el desafío y las habilidades equilibrados para que el jugador no pierda el interés, así como retroalimentación inmediata de las situaciones que se le presentan.

Interfaces de usuario: Hud: Muestra las vidas, átomos y rayos recolectados

Menús: Interacción con opción de pausa, niveles e inicio

Storyboard

