

Portafolio 2026

23 juegos de marca · 58 versiones jugables en el navegador

luminal.interactivas@gmail.com · WhatsApp +57 300 767 7421 · Bogotá, Colombia

Tap frenzy



Juego de reflejos de 10 segundos: el jugador toca lo más rápido que puede para llenar un vaso, inflar un globo o sumar toques con las manos. Es una dosis rápida de marca que cualquier persona entiende en un segundo.

OBJETIVO DE MARCA

Exposición de marca masiva en filas y puntos de venta: partidas de 10 segundos que se repiten, con el logo y el producto siempre a la vista.

VERSIONES

2D · AR manos · AR cabeza · 3D

Juega cada versión en el Arcade de LUMINAL

LUMINAL · PORTAFOLIO 2026

Atrapar objetos



Productos de la marca caen y el jugador mueve una canasta (o abre la boca frente a la cámara) para atraparlos y esquivar lo malo. La velocidad sube cada 10 segundos.

OBJETIVO DE MARCA

Asociar la marca con lo bueno: el jugador atrapa productos propios una y otra vez, y se mide cuáles atrapa y cuáles deja caer.

VERSIONES

2D · AR boca · 3D

Juega cada versión en el Arcade de LUMINAL

LUMINAL · PORTAFOLIO 2026

Busca parejas



Memorama de ocho parejas: cada par revela un dato o beneficio de la marca. Se puede jugar tocando o, en AR, pellizcando en el aire.

OBJETIVO DE MARCA

Que el jugador lea y repita mensajes de la marca: cada pareja es un dato que se ve varias veces hasta memorizarlo.

VERSIONES

2D · AR pinza

Juega cada versión en el Arcade de LUMINAL

LUMINAL · PORTAFOLIO 2026

Color diferente



Una cuadrícula de fichas con el color de la marca y una con un tono apenas distinto. Cada nivel se pone más difícil y suma tiempo al acertar.

OBJETIVO DE MARCA

Poner la paleta de la marca en el centro de la atención: el jugador mira el color corporativo durante toda la partida.

VERSIONES

2D · AR cabeza

Juega cada versión en el Arcade de LUMINAL

LUMINAL · PORTAFOLIO 2026

Trivia Escalonada



Diez preguntas de dificultad creciente sobre la marca, con comodines de 50/50 y público. Cada respuesta es un mensaje de marca que el jugador lee y decide.

OBJETIVO DE MARCA

Medir qué mensajes de marca se entienden y cuáles no: el porcentaje de acierto por pregunta dice qué comunicación llegó.

VERSIONES

2D · AR dedos

Juega cada versión en el Arcade de LUMINAL

LUMINAL · PORTAFOLIO 2026

Diferencias



Dos escenas ilustradas casi iguales con productos de la marca; hay que encontrar las cinco diferencias antes de que se acabe el tiempo.

OBJETIVO DE MARCA

Hacer que el jugador escudriñe la escena de marca: mira cada producto con atención y se sabe qué detalles le cuesta más ver.

VERSIONES

2D

Juega cada versión en el Arcade de LUMINAL

LUMINAL · PORTAFOLIO 2026

Bingo



Cartón de 25 íconos de marca; el servidor canta las balotas y el jugador marca las suyas para completar líneas o el cartón completo. El premio lo decide el servidor.

OBJETIVO DE MARCA

Convertir la espera en un evento de marca con premio real: el jugador mira íconos de marca y el servidor controla el inventario.

VERSIONES

2D 3D

Juega cada versión en el Arcade de LUMINAL

LUMINAL · PORTAFOLIO 2026

Raspa y gana



Tarjeta con una capa que se raspa con el dedo para revelar el premio. El servidor decide el resultado antes de que el jugador raspe.

OBJETIVO DE MARCA

Dar un momento de expectativa y premio en el punto de venta; se sabe cuánta gente raspa de verdad y cuántos premios salen.

VERSIONES

2D · AR 3 opciones · 3D

Juega cada versión en el Arcade de LUMINAL

LUMINAL · PORTAFOLIO 2026

Ruleta de premios



Ruleta de premios con segmentos de la marca. El jugador la hace girar (con un toque, un deslizamiento o un barrido de mano) y el servidor decide dónde aterriza.

OBJETIVO DE MARCA

Atraer gente al stand con un premio visible; se mide cuánta gente gira y la distribución real de premios por segmento.

VERSIONES

2D · AR mano

Juega cada versión en el Arcade de LUMINAL

LUMINAL · PORTAFOLIO 2026

Puzzle deslizante



Puzzle deslizante: la imagen de campaña se corta en fichas que hay que ordenar moviéndolas junto al hueco.

OBJETIVO DE MARCA

Que el jugador arme y vea completa la imagen de campaña; el avance muestra cuánto tiempo le dedica.

VERSIONES

2D · AR señalar · 3D

Juega cada versión en el Arcade de LUMINAL

LUMINAL · PORTAFOLIO 2026

Rompecabezas



Rompecabezas con la imagen o el afiche de campaña: las piezas sueltas se arrastran a su lugar y encajan al acercarlas.

OBJETIVO DE MARCA

Que el jugador construya la imagen de la campaña pieza por pieza; las piezas que cuestan más indican qué zona del arte llama menos la atención.

VERSIONES

2D · AR cara · 3D · AR celular

Juega cada versión en el Arcade de LUMINAL

LUMINAL · PORTAFOLIO 2026

Objeto oculto



Escena ilustrada con productos de la marca escondidos; una lista dice cuáles buscar y el jugador los toca antes de que se acabe el tiempo.

OBJETIVO DE MARCA

Enseñar a reconocer los productos de la marca: la lista y la escena los muestran, y se sabe cuáles se encuentran primero.

VERSIONES

2D

Juega cada versión en el Arcade de LUMINAL

LUMINAL · PORTAFOLIO 2026

Combinación de alimentos



Pedidos de cocina: el jugador arrastra ingredientes (o los agarra en el aire en AR) para armar la receta o combo que pide el cliente.

OBJETIVO DE MARCA

Enseñar combos y recetas de la marca: cada pedido repite los ingredientes y se ve cuáles se confunden.

VERSIONES

2D · AR pinza · 3D

Juega cada versión en el Arcade de LUMINAL

Snake



Una serpiente (o mascota) que crece al comer productos de la marca; se guía con flechas o una cruceta en pantalla.

OBJETIVO DE MARCA

Juego clásico y conocido que pone los productos de la marca como lo que se persigue; sirve para tiempo de exposición.

VERSIONES

2D

LUMINAL · PORTAFOLIO 2026

Simón dice



Simón dice: el juego muestra una secuencia de colores o gestos que el jugador debe repetir, cada vez más larga.

OBJETIVO DE MARCA

Memoria y atención con los colores de la marca; las rondas alcanzadas miden cuánto aguanta el jugador.

VERSIONES

2D · AR gestos · 3D

Juega cada versión en el Arcade de LUMINAL

LUMINAL · PORTAFOLIO 2026

Laberinto



Una bola que se guía hasta la salida inclinando el celular, arrastrando el dedo o con las flechas.

OBJETIVO DE MARCA

Juego físico y llamativo en celular; se sabe qué control usa la gente y cuánta llega a la salida.

VERSIONES

2D · AR palma · 3D

Juega cada versión en el Arcade de LUMINAL

LUMINAL · PORTAFOLIO 2026

Torre de equilibrio



Apilar piezas con forma de producto sobre una torre que oscila; un toque suelta la pieza y hay que dejarla bien centrada.

OBJETIVO DE MARCA

Tensión y orgullo de lograr una torre alta hecha de productos de la marca; los colapsos dicen dónde se pierde la gente.

VERSIONES

2D · AR pinza · 3D · AR celular

Juega cada versión en el Arcade de LUMINAL

LUMINAL · PORTAFOLIO 2026

Penaltis



Cinco tiros al arco: se desliza el dedo para elegir dirección y fuerza. Balón, vallas y uniformes son de la marca, sin escudos ni ligas reales.

OBJETIVO DE MARCA

Futbol de campaña: vallas publicitarias y uniforme de marca en cada tiro, con la emoción del gol como recompensa.

VERSIONES

2D · AR tótem · 3D · AR celular

Juega cada versión en el Arcade de LUMINAL

LUMINAL · PORTAFOLIO 2026

Endless runner



La mascota corre sin parar, salta obstáculos y recoge monedas con un solo toque. La distancia y las monedas dan el puntaje.

OBJETIVO DE MARCA

Mascota y marca en pantalla durante toda la carrera: sesiones cortas que invitan a superar la distancia anterior.

VERSIONES

2D · AR cuerpo · 3D · AR celular

Juega cada versión en el Arcade de LUMINAL

LUMINAL · PORTAFOLIO 2026

Líneas de producción



Productos de la marca avanzan por una cinta y hay que mandar cada uno a su caja antes de que se caiga. Los combos suben el puntaje.

OBJETIVO DE MARCA

Reconocer y clasificar los productos de la marca bajo presión; los errores por tipo muestran qué productos se confunden.

VERSIONES

2D · 3D · AR celular

Juega cada versión en el Arcade de LUMINAL

Match-3



Match-3: se intercambian fichas vecinas para alinear tres o más productos de la marca y cumplir los objetivos de cada nivel.

OBJETIVO DE MARCA

Género de mayor retención en celular, con los productos como fichas; las jugadas por nivel muestran cuánto engancha.

VERSIONES

2D

Juega cada versión en el Arcade de LUMINAL

LUMINAL · PORTAFOLIO 2026

This or That



Dos opciones, elige rápido: cada par de opciones se responde con un toque o inclinando la cabeza frente a la cámara. Al final aparece un perfil del jugador.

OBJETIVO DE MARCA

Recolectar preferencias anónimas para el cliente (insight de consumidor) y devolver un perfil divertido y compartible.

VERSIONES

AR cabeza

Juega cada versión en el Arcade de LUMINAL

LUMINAL · PORTAFOLIO 2026

Decora tu casa



Colocar muebles o productos del catálogo de la marca dentro de un cuarto: el jugador decora su espacio y ve cómo se vería el producto.

OBJETIVO DE MARCA

Acercar el catálogo al cliente y medir qué productos elige, dónde los coloca y cuáles combina.

VERSIONES

3D · AR celular

Juega cada versión en el Arcade de LUMINAL