

SAVE ME!

Erika Núñez - Josefin Lea Pfützner - Yolanda Modamio

Arte y Videojuegos

MAVM - 21/22



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA

OFICIAL TÍTULOS
**MASTER
ARTES
VISUALES +
MULTIMEDIA**

Save Me?!

- Los recursos naturales son limitados. Debes subir en la escala social si quieres tener la oportunidad de alcanzar a Elon y Jeff para que te lleven con ellos a otro lugar cuando aquí ya no quede nada.
- Sobre el minado continuo de recursos, la necesidad de explorar nuevos territorios fuera del planeta para explotarlos y el uso de dichos productos



Jugabilidad

- Juego de coleccionables por pantallas
- Nivel en bucle, no se producen avances en recompensas ni aumento de la dificultad en el nivel
- Solo es posible salir del juego si se acaba el tiempo de la partida o si el jugador se precipita por el precipicio



Estética y desarrollo

- Low Poly en un entorno 3D
- Tiene elementos vintage recogidos de los juegos arcade (sonido, items, ...)
- Espacio limitado donde se deben buscar los objetos coleccionables (que permiten aumentar el estatus social) para que se active el portal que te permite marchar con Elon y Jeff (pasar de nuevo al mismo nivel)



Idea inicial

- Aunque no sigue la tipología de juego planteada en el inicio, conserva la retórica procedimental pues se han mantenido dos aspectos esenciales en el juego: el consumo/recogida de objetos y la partida en bucle sobre el mismo escenario



SAVE ME!