Bob-omb Battlefield



Introduktion

Vi bestämde oss för att försöka återskapa första nivån ur spelet Super Mario 64, Bob-omb Battlefield. Spelet är inte speciellt nytt, det släpptes första gången 1996. I och med detta så är mesherna och texturerna tämligen utdragna och stora, för att kunna fungera på Nintendo 64ans gamla hårdvara, och därför tyckte vi att försöka återskapa banan vore ett roligt projekt, speciellt när det är ett spel som vi alla inom gruppen har växt upp med.

Precis som många spel från den tiden på Nintendo 64, så ligger stor fokus på ”kraftiga serieliknande” objekt, som inte alls försöker återskapa hur verkligheten ser ut. Istället är det starka färger, men kontrastande texturer som sticker ut mot varandra som utvecklarna lagt fokus på. Det handlar helt enkelt om att spelaren skall kunna urskilja vad som är vad, mer än att få en verklighetstrogen upplevelse.

Implementation

resultat

Bilder

rEFERENSER