

Hjemme Opgave

Design Projekt – Januar & Februar 2017

Forfatter:

Oliver Bøving

Emne:

Game and Production Design

Tidsplan

Endelig aflevering: 9/2

Inspiration og influencielle tidligere værker

Løbende opdatere igennem opgavens forløb

Braid

2010 – Jonathan Blow

I 2010 udgav Jonathan Blow spillet Braid, et spil han som ene mand havde designet. 2D sidescrolleren blev kendt for dets interessante og fantastisk udfordrerne leveldesign. Spillet fungerede som en katalysator for indie spil branchen, og satte kursen for fremtidens selvstendige spil udviklere. Hvad formålet for spilleren i Braid var, blev fortalt til spilleren, man starter lige som i det første Super Mario, kun med mulighed for at løbe mod højre. I spillet levels finder man disse puslespilsbrikker der ved hver verden danner et, på overfladen , maleri



The Witness

2016 – Jonathan Blow

I spillet The Witness udgivet i 2016 ses et spil der på overfladen handler om at tegne streger



Bastion

2011 – Super Giant Games



![(./assets/Daniel Norgren – Whatever Turns You On (Studio Live)–gAWiQDHC_qo.mp3)