

Plane Weaver

Små ting kan gøre en stor forskel, kampen mod maskinen er begyndt.

I Plane Weaver spiller man pigen Silke, som er brudt ind i sjælefængslet Itzhal for at befri sin brors sjæl. Broderen er blevet fanget af en kæmpe maskine, der lever af energien fra sjæle. Silke er imidlertid ikke en almindelig pige, hun besidder kræfter så hun både kan se ind i sjæleverdenen, og skifte form til en kæmpe, blå dæmon, der smadre maskinen på sin vej.

I spillet skal spilleren bevæge sig igennem et mørkt "steampunk" univers, der består af store tandhjul og hvæsende damp. Spilleren skal hoppe over dybe afgrunde, løbe igennem et inferno af snurrende tandhjul og nedbryde maskinen på sin vej, for at befri de fangede sjæle.

Spillet er en kombination af et 3D platform spil og puzzle genren. I spillet kan spilleren vælge et lineært forløb med nogle få opgaver, eller vælge at gå på opdagelse og udforske det kæmpe univers.

Spillet skal give en oplevelse af, at man bevæger sig i et endeløst univers, af dampende kedler og kværnende tandhjul. Plane Weaver giver spilleren mulighed for at skabe sin egen historie igennem forskellige puzzles, og derved generere forskellige løsningsmodeller, til hvordan man bliver sandkornet i maskineriet, der gør den store forskel. Spillet er udformet med mange lækre visuelle detaljere, og har et stemningsfyldt audio layout, der skal give spilleren lyst til at gå på opdagelse i miljøet, og lege med de forskellige elementer.

Spillet henvender sig til en bred målgruppe, da det har indkapslet gode elementer fra både puzzle- og platformsgenren. Spillet starter forholdsvis let, men som spilleren bevæger sig dybere ned i det mørke univers, vil intensiteten stige og spilleren vil blive udfordret til det yderste med forskellige puzzles og akrobatiske spring, der kræver motorik til fingerspidserne. Der er ikke noget decideret vold i spillet, så de helt unge kan også være med. Spillet udkommer i både en dansk og engelsk udgave og kan frit spilles fra nettet ved hjælp af Unity's web player.

Spillet er udviklet over en fire ugers produktionsfase, hvor studerende fra Den Danske Filmskole, Aalborg Universitet, Viborg Animation skole, Danmarks Designskole, DIKU og Aarhus Universitet samles på en produktion, der bliver stillet til rådighed af Det Dansk Arkademi For Digital Interaktiv Underholdning, bedre kendt som DADIU.