



Inntrykk fra Newton Flight Academy »

Tilbakeblikk: King's Quest II »

Trenger vi egentlig nyversjoner? »

Tilbakeblikk: Capitalism Plus »

Tilbakeblikk: Armadillo Run »



«Antispillet» Luminous Flux skal være ubehagelig å spille

16. august 2018, 12:00 av Joachim Froholt

Den norske kunstneren Christian Bøens spillprosjekt skal stilles ut på KRAFT i Bergen.

Har du lyst på en spillopplevelse utenom det vanlige, og i tillegg befinner deg i eller rundt Bergen den neste måneden? Da kan du stikke innom galleriet KRAFT i tidsrommet 17. august til 23. september, for å prøve deg på Christian Bøens lys- og lydinstallasjon [Luminous Flux](#).



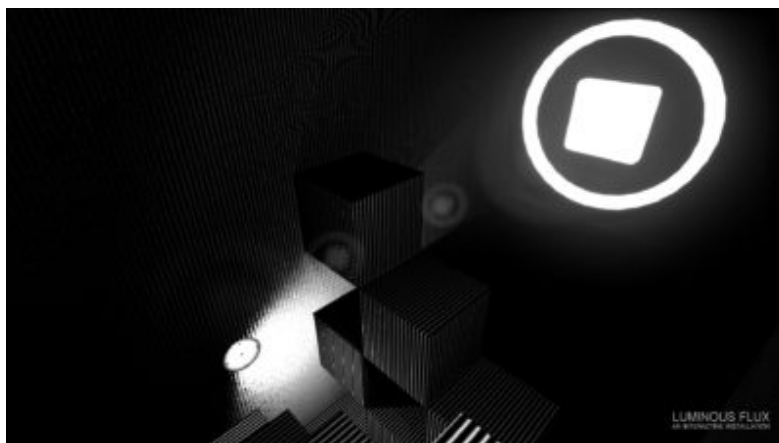
Luminous Flux er laget for å være ubehagelig.

Luminous Flux er laget i Unreal Engine 4, og er et større prosjekt som vil inkludere flere elementer (historie, utfordringsmodus og utforskningsmodus). Det er utforskningsmodusen som skal [stilles ut på KRAFT](#). Her navigerer du deg gjennom miljøer preget av lys og lyder. Enkelte deler skal være svært interaktive, mens andre bare skal oppleves.

«Antispill»

Bøen er billedkunstner, musiker og spillutvikler, og står bak spillfirmaet [Surrealist](#). Han beskriver selv Luminous Flux som et «antispill», og til Spillhistorie.no forklarer han begrepet slik:

– Billedkunstneren i meg ville undersøke og se om det var mulig å lage et spill som ingen vil spille eller ville være vanskelig å gjennomføre. For å få dette til har jeg hentet inspirasjon fra lys- og lyd eksperiment og har prøvd å gjenskape intense lys-effekter og optiske illusjoner inne i Unreal Engine 4 – som gjerne fremhever svimmelhet og ubehag.



Det ser litt demoscene-aktig ut.

Tanken bak Luminous Flux skal ha vært å utfordre publikum ved å utsette dem for en ekstrem og uventet opplevelse. Bøen forklarer:

– Jeg har tatt utgangspunkt i lyder folk opplever som fare- og smertefulle i en begrenset periode. Til eksempel alarmer, røykvarslere og flere andre høyfrekvente lyder – som til vanlig skal varsle eller

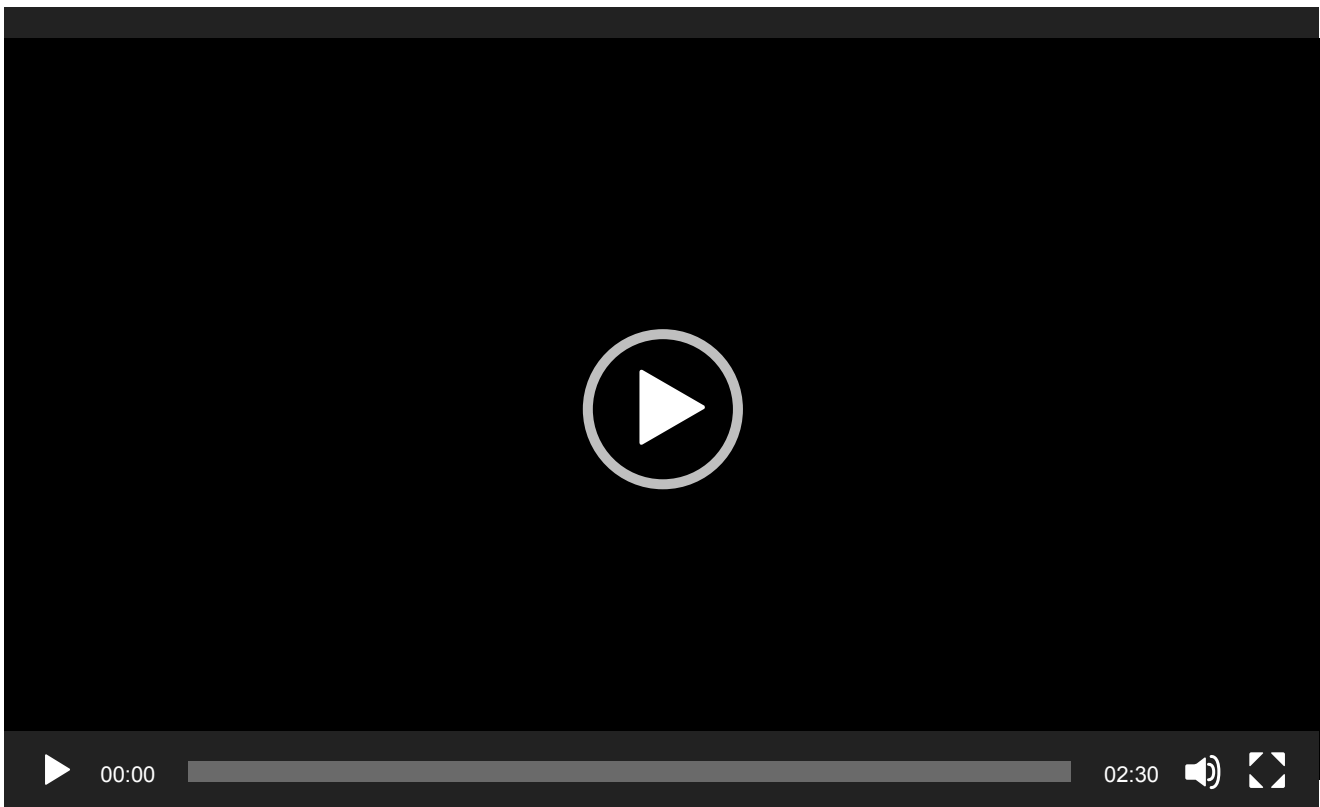
gjøre oss oppmerksomme. I tillegg har jeg justert lyden litt ekstra opp.

Utstillingsmodusen er snillere enn hovedspillet

Bøen understreker at utstillingsmodusen er «snill» i forhold til hovedspillet, som også skal ha tid som et ekstra stressmoment. Under utviklingen måtte han for eksempel lage et system for å midlertidig skru av lyden og lyseffektene, for ikke selv å få øresus og lignende.

Luminous Flux virker med andre ord som et spill du bør være forsiktig med om du sliter med migrene eller andre hodeplager, og helst holde deg helt unna om du har epilepsi. Etter utstillingen er planen å legge utforskningsmodusen ut for gratis nedlasting på nettet.

Her er en trailer. Vær oppmerksom på at den er full av potensielt epilepsitriggende blinkende lys:

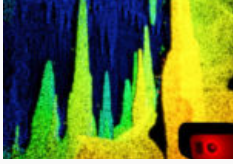


Relaterte innlegg



Ro deg ned med Shape of the World

Dette indie-spillet for PC og konsoll lover oss en liten «pause fra jobb, angst og stress.» Shape of the World er et førstepersons utforskingseventyr av typen som ofte kalles «gåsimulator», der du må reise gjennom en fargerik og psykedelisk ve...



Inntrykk: Scanner Sombre

Introversions nyeste spill er kort og godt. Tenk deg at du befinner deg i et dypt hulesystem uten lyskilder, men der du har mulighet til å visualisere omgivelsene dine ved hjelp av et avansert lidar-system. Du har en slags pistol som skyter la...



Inntrykk: What Remains of Edith Finch

Noen tror at den norskættede Finch-familien er forbannet. De er i alle fall veldig opptatt av døden. What Remains of Edith Finch er det folk gjerne kaller en «gåsimulator». Du vet, historiedrevne utforskingsspill vanligvis uten nevneverdige gå...

Del dette:



< Ny utgiver vil lansere retrospill i store bokser

Legg inn en kommentar

Skriv din kommentar her...

This site uses Akismet to reduce spam. [Learn how your comment data is processed.](#)

Mest populære saker



[Her er en fersk trailer fra vikingspillet Rune](#)



[Så enkelt er det å spille «all» Commodore 64-musikken på PC-en din](#)



[«Antispillet» Luminous Flux skal være ubehagelig å spille](#)



[Ny utgiver vil lansere retrospill i store bokser](#)



[Nytt Jagged Alliance-spill på vei](#)



[Wadjet Eye har annonsert vampyr-rollespill](#)



[THQ Nordic har kjøpt Timesplitters-rettighetene](#)



[Dishonored-serien «hviler» for øyeblikket](#)

Siste kommentarer

Kim til [Wadjet Eye har annonsert vampyr-rollespill](#)

Joachim Froholt til [Så enkelt er det å spille «all» Commodore 64-musikken på PC-en din](#)
elgbein til [Så enkelt er det å spille «all» Commodore 64-musikken på PC-en din](#)

Kjetil Nossum til [Klassisk spillmusikk: Lotus III: The Ultimate Challenge](#)

RWE til [Coverdisken – Commodore User, november 1989](#)

RWE til [Coverdisken – Commodore User, februar 1989](#)

RWE til [Klassisk spillmusikk: Lotus III: The Ultimate Challenge](#)

Denis til [Coverdisken – Commodore User, november 1989](#)

Joachim Froholt til [Inntrykk: Hero-U: Rogue to Redemption](#)

Kim til [Inntrykk: Hero-U: Rogue to Redemption](#)



Spillhistorie.no
799 likerklipp

Lik side

Finn ut mer

Bli den første av vennene dine til å like dette

Følg oss på Twitter

Tweets by [@Spillhistorie](#)

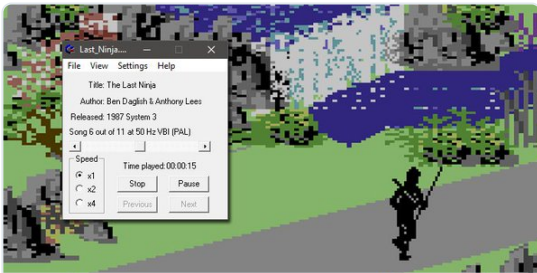


Spillhistorie.no
[@Spillhistorie](#)



Vi har publisert en guide som forteller deg hvor du finner nesten alt som eksisterer av Commodore 64-musikk, og hvordan du spiller det på PC-en din.

spillhistorie.no/2018/08/14/sa-...



Så enkelt er det å spille «all» Commodor...

Dagen blir alltid bedre av litt Commodore 6...

spillhistorie.no



Aug 14, 2018

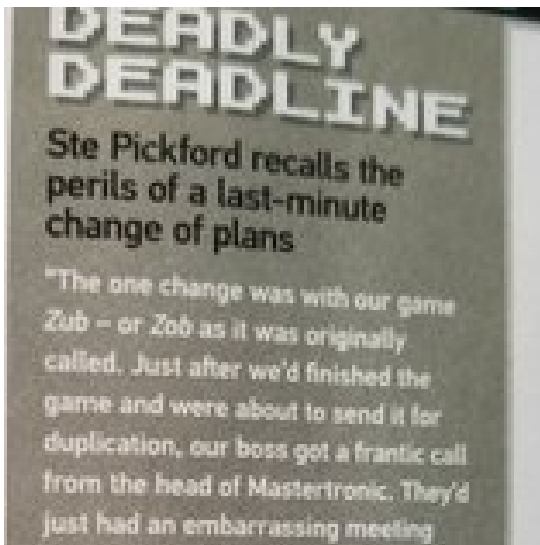
Spillhistorie.no Retweeted



Matt Paprocki

@Matt_Paprocki

This is game development gold right here.



Aug 13, 2018



Spillhistorie.no

@Spillhistorie

Team 17 er i dag mest kjent for Worms, men en gang jobbet de faktisk med et Herbie-spill.

spillhistorie.no/2018/08/13/vis...





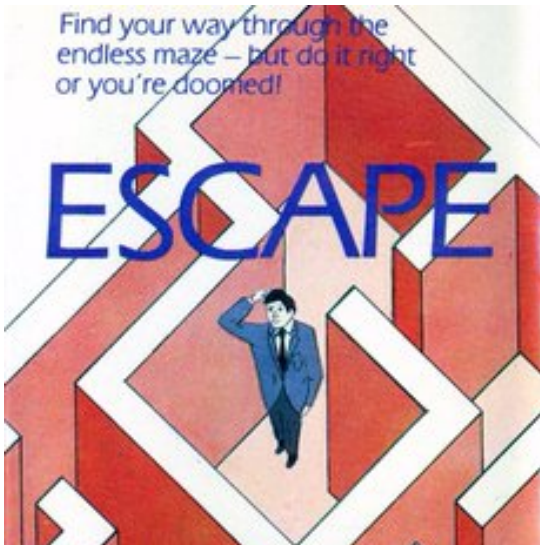
Aug 13, 2018

Spillhistorie.no Retweeted

**Cool Box Art**

@CoolBoxArt

Escape / Dragon 32 / Microdeal / 1982



Aug 12, 2018

Spillhistorie.no Retweeted

**Denis Loubet**

@Denis_Loubet

Replying to @EnricoRicciardi @RichardGarriott

The stylus was a rattling metal tube connected by a wire to the metal tablet. The house current had power spikes that created actual spikes in the line I was drawing as I traced the heraldic lion. Had to keep erasing and repairing to finish it.



Aug 11, 2018

[Embed](#)[View on Twitter](#)

Diskettboksen

[august 2018 \(36\)](#)[juli 2018 \(37\)](#)[juni 2018 \(65\)](#)[mai 2018 \(54\)](#)[april 2018 \(62\)](#)[mars 2018 \(56\)](#)[februar 2018 \(57\)](#)[januar 2018 \(47\)](#)

[desember 2017](#) (37)
[november 2017](#) (62)
[oktober 2017](#) (71)
[september 2017](#) (65)
[august 2017](#) (68)
[juli 2017](#) (56)
[juni 2017](#) (76)
[mai 2017](#) (68)
[april 2017](#) (61)
[mars 2017](#) (87)
[februar 2017](#) (76)
[januar 2017](#) (87)
[desember 2016](#) (63)
[november 2016](#) (61)
[oktober 2016](#) (60)
[september 2016](#) (64)
[august 2016](#) (61)
[juli 2016](#) (37)
[juni 2016](#) (82)
[mai 2016](#) (73)
[april 2016](#) (87)
[mars 2016](#) (99)
[februar 2016](#) (108)
[januar 2016](#) (70)
[desember 2015](#) (74)
[november 2015](#) (92)
[oktober 2015](#) (67)
[september 2015](#) (52)
[august 2015](#) (41)
[juli 2015](#) (53)
[juni 2015](#) (50)
[mai 2015](#) (42)
[april 2015](#) (42)
[mars 2015](#) (19)

Stikkordsky

[2d](#) [4x-spill](#) [actioneventyr](#) [actionspill](#) [amiga](#) [arkadespill](#) [bilspill](#) [byggespill](#) [commodore](#)

[64](#) [dagbok](#) [early access](#) [eventyrspill](#) [folkefinansiering](#) [førsteperson](#)

[førstepersons](#) [skytespill](#) [gog](#) [gratis](#) [historie](#) [hjernetrim](#) [hjernetrimspill](#) [inntrykk](#) [kickstarter](#) [ms-dos](#)

[nintendo](#) [norske spill](#) [nyversjon](#) [paradox interactive](#) [pek-og-klikk-eventyr](#)

[plattformspill](#) [playstation 4](#) [racing](#) [rollespill](#) [romspill](#) [sanntidsstrategi](#) [sega](#) [simulator](#)

[spilldagbok](#) [steam](#) [strategi](#) [strategispill](#) [taktikk](#) [tilbakeblikk](#) [turbasert](#)

[turbasert strategi](#) [xbox one](#)

Vi anbefaler

[Gamer.no](#)

[Rad Crew](#)

[Retrotimen Podcast](#)

[Spillforumet.no](#)

[Tek.no](#)

Abonner på nettstedet via epost

Oppgi din epost-adresse for å abonnere på dette nettstedet og motta varsler om nye innlegg via epost.
Bli med blant 10 andre abonnenter

Spillhistorie.no © 2018