

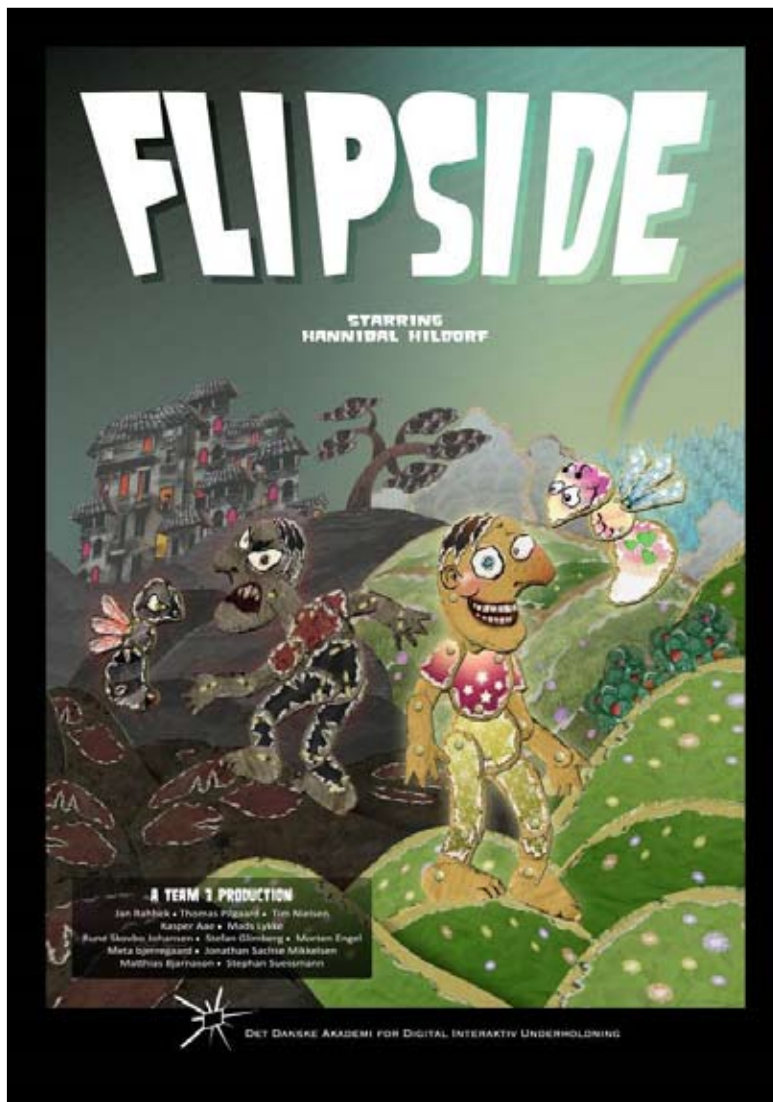
Studerende vinder international pris for nyskabende computerspil

En original ide og en alternativ æstetik sikrede de danske studerende sejren og en adgangsbillet til San Francisco, hvor verdens største computerspilkonference bliver afholdt i februar

Du er lige flygtet fra et psykiatrisk hospital. Solen skinner, fuglene synger. Du springer lykkelig fra sky til sky. Du ved, at din eneste mulighed for frihed er at nå skibet i horisonten. En sød kanin kommer hoppende hen i mod dig og blokerer din vej. Med ét klik på en knap viser verden sig fra sin mørke side. Kaninen er nu en ond sygeplejerske, som vil forhindre dig i at flygte. Du nikker sygeplejersken en skalle for at få fri bane. Med ét klik på en knap og verden bliver atter god igen.

Sammenspil på tværs

Ovenstående er introen til spillet *Flipside*, som viser dig verden set gennem en gal mands øjne, der enten ser verden i et idyllisk lys eller som et dystert og dødsdømt landskab. Spillet er et resultat af en måneds hårdt arbejde i forbindelse med en fællesproduktion arrangeret af Det Danske Akademi for Digital, Interaktiv Underholdning (DADIU). Her skulle



seks grupper bestående af instruktører, spildesignere, audiodesignere, visuelle designere, animatorer, projektledere og programmører på tværs af universiteter, film- og animationsskoler arbejde tæt sammen om at udvikle et computerspil.

Fra Aarhus Universitet deltog en gruppe på 12 studerende, blandt andet Mads Lykke og Kasper Aae, der begge læser på andet år af kandidatdelen på Audiodesign-linjen samt Rune Skovbo Johansen, der læser på Spilprogrammeringslinjen. Før Flipside-projektet kendte størstedelen ikke hinanden, men i løbet af

den intense måned blev der etableret et rigtig godt samarbejde. Et samarbejde som holdt ved, selv efter projektet var endt. Resultatet af deres computerspil blev nemlig så vellykket, at de studerende besluttede at indstille spillet til *Independent Games Festival Student Showcase Award 2008*. Det var en klog beslutning. Ud af 125 indsendte forslag gik 12 hold videre – heriblandt Flipside.

Nyskabende æstetik

Det var især det æstetiske koncept, som dommerne var begejstrede for.

–Ofte har æstetikken i computerspil en tendens til at blive meget glatpoleret og se meget computerskabt ud. Vi ville gerne give æstetikken et meget håndlavet og meget organisk udtryk, fortæller Mads Lykke, og Kasper Aae supplerer:

–Nogle gange kunne der godt gå lidt børnehave i den, fordi vi skulle først lave landskabet i pap, hvor vi klistrede collager på begge sider, sådan så den samme papfigur fik en idyllisk side og en sortsynet side, som vi via et kamera kunne skifte imellem.

–Udover grafikken skulle musikken og bevægelserne også tilpasses konceptet således, at når man befinder sig i det positive landskab, så kan man hoppe og springe glad rundt til ukulele og blokfløjtemusik, mens man i den negative verden kan uddele skaller, fortæller Rune Skovbo Johansen.

Smil til verden...

Også den originale idé med at se verden fra to perspektiver fik ros af dommerne. Hvordan spilinstruktøren kom på netop den idé, er en historie i sig selv.

–Spilinstruktøren blev inspireret



Hvordan vælger du at se verden? Som et idyllisk landskab med et smukt kuperet terræn? Eller vælger du det dystre alternativ med en døende sol og sorte tornebuske?

DADIU

DADIU står for Det Danske Akademi for Digital, Interaktiv Underholdning og er en sammenslutning af ni kandidatuddannelser og tre kunsthøjskoler i Ålborg, Viborg, Århus og Københavnsområdet. Akademiets udgangspunkt er at skabe en række uddannelser, der skal gøre det samme for computerspilbranchen, som Den Danske Filmskole har gjort for filmbranchen. Formålet er at udvikle et fælles sprog og dermed en fælles forståelse af, hvad computerspil er, og de studerende fra de forskellige uddannelsessteder skal sammen producere spil i en simuleret virkelighed. De studerende fra de otte universiteter og kunsthøjskoler mødes til i alt to fællesproduktioner på henholdsvis 4 og 8 uger.
www.dadiu.dk



Fv. Kasper Aae, Mads Lykke og Rune Skovbo Johansen skal dyste i San Francisco om prisen for Best Student Game

af denne evige glade og elskværdige dansk-top-sanger Hannibal Hildorf. Han kom til at tænke på, at når man er så hyperglad, så må man også gemme på en dyster side. Måden hvorpå ens omgivelser bliver afspejlet af ens humør, synes vi også var interessant at arbejde med som koncept, fortæller Rune Skovbo Johansen. Udover at være en inspiration til konceptet har Hannibal Hildorf rent faktisk også lagt stemmer til spillet.

Turen går til San Francisco

Foruden de 500 dollars i præmie har de

12 deltagere vundet to conferencepas til *Game Developers Conference*, som er verdens største event i spilindustrien for professionelle med over 16.000 deltagere. Her er prisen for Best Student Game på 2500 dollars.

Den finder sted i San Francisco i slutningen af februar. De studerende skal over og vise spillet frem og konkurrere mod de øvrige 11 deltagere fra USA, Canada, Frankrig, Spanien, Tyskland, Finland og Australien. Derudover er de danske studerende også blevet tilbudt at holde et oplæg om deres produktionser-

faringer.

–Det er en alle tiders chance for os at få mulighed for at promovere vores spil, spiluddannelsen, DADIU og universitetet. Derfor er vi også meget glade for den støtte og interesse, vi har mødt herfra, afslutter Kasper Aae.

Det Humanistiske Fakultet har givet de studerende 30.000 kr. i tilskud til rejsen.

meba

Prøv flipside på:
www.playflipside.com