

Death Trip – LIFE. – Instruksjon

Ulrik Hellevik & Martin Falck

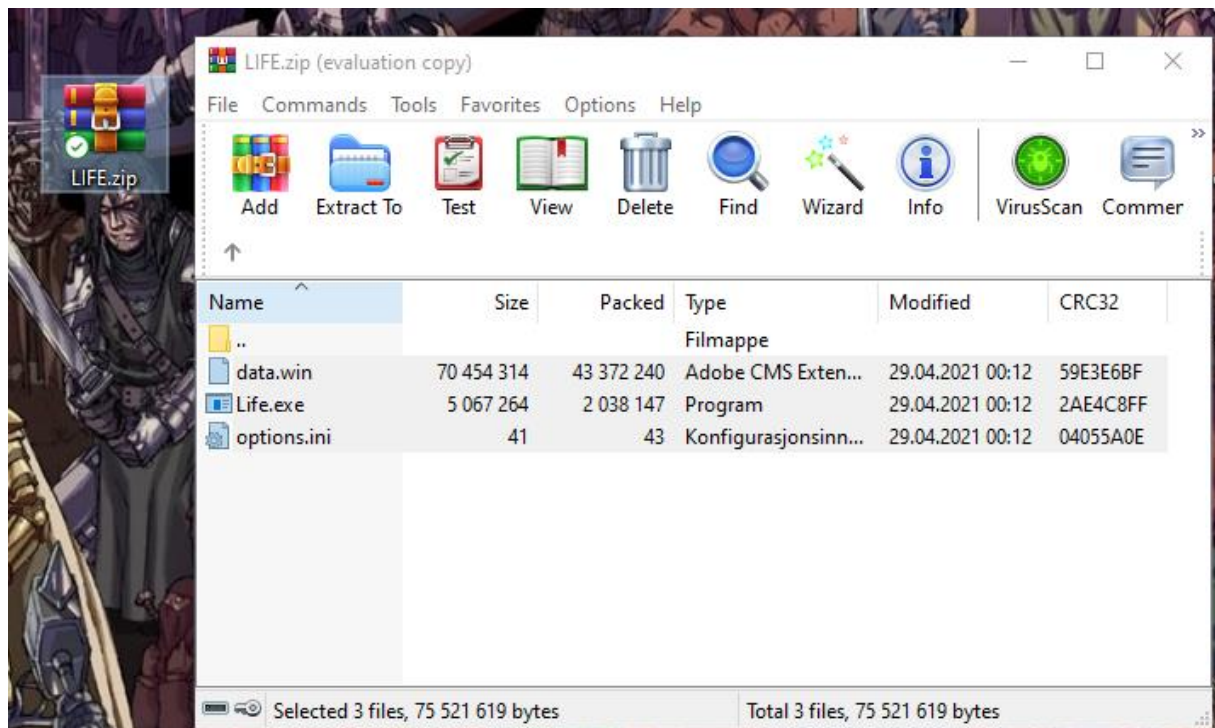


LIFE. er en interaktiv animasjon, et spill, utviklet av Ulrik Hellevik og Martin Falck ved Nesbru VGS til Death Trip-kampanjen. Spillet er laget i GameMaker Studio 2, og **all grafikken og musikken spillet inneholder er egenprodusert**, i henholdsvis Aseprite og FamiTracker. Denne instruksjonen inneholder informasjon om hvordan spillet fungerer, hva som er hensikten med spillet, og hvordan det kunne blitt anvendt i Death Trip-kampanjen.

Aller først, viktig informasjon om selve spillet. For å åpne spillet slik det er nå *må* du bruke en Windows-datamaskin. Dette er en begrensning som eksisterer for spillet nå, men som ikke *må* eksistere i fremtiden: Mer om dette lenger ned.

Spillet kommer innpakket i et .zip-arkiv. For å åpne det, gjør følgende:

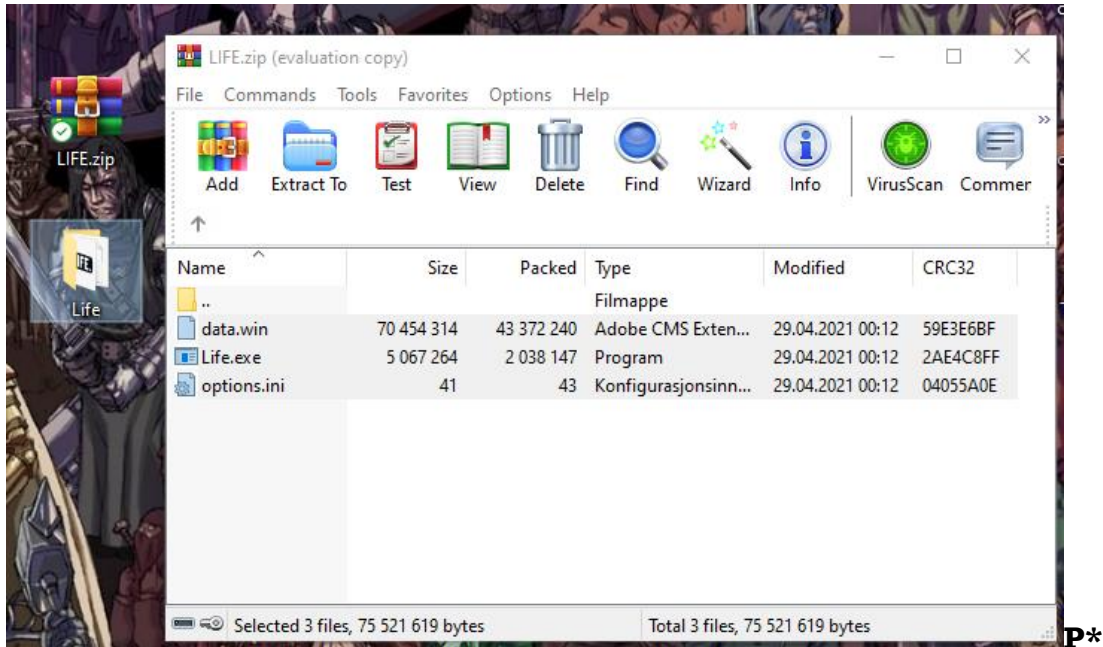
1. Last ned og åpne LIFE.zip, der inne vil du se tre filer:



Death Trip – LIFE. – Instruksjon

Ulrik Hellevik & Martin Falck

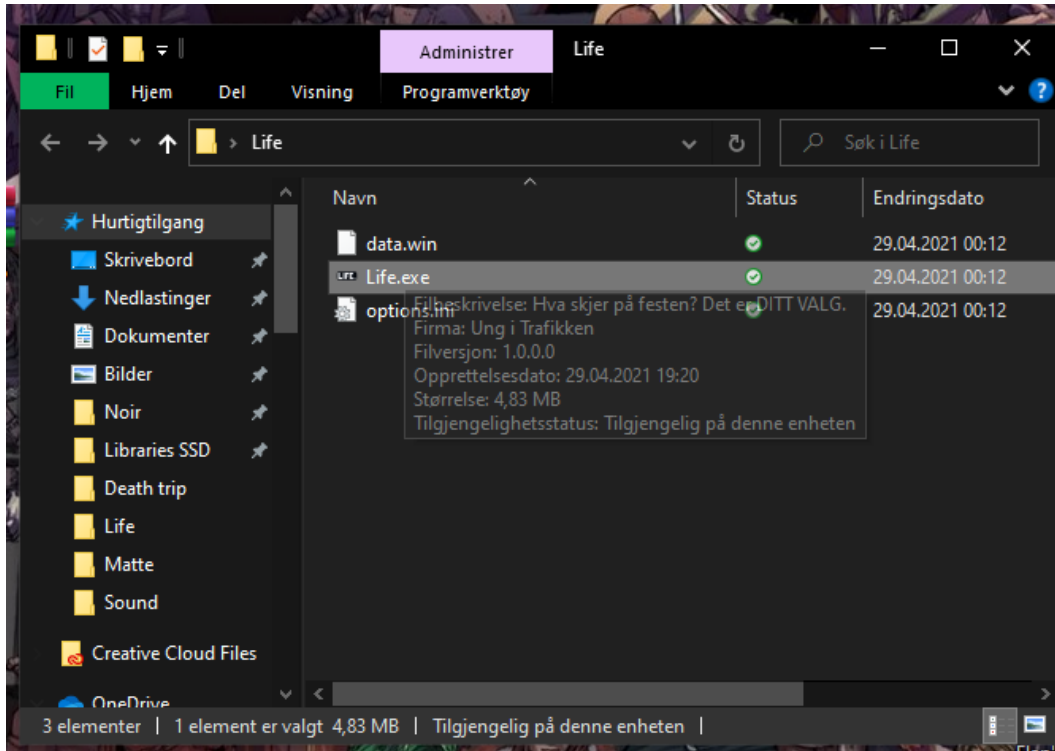
2. Lag en ny mappe et hvilket som helst sted på datamaskinen, og legg alle tre filene inn i den:



3. Gå inn i den nye mappen du har laget, og **åpne den filen som heter *Life.exe***. Det er dette som er selve programmet; *data.win* og *options.ini* inneholder data spillet trenger og må være i samme mappe, men kan **ikke** åpnes direkte.

Death Trip – LIFE. – Instruksjon

Ulrik Hellevik & Martin Falck



4. Spillet skal nå ha startet i fullskjermsmodus. Man *kan* også åpne spillet direkte inne fra .zip-arkivet, men det anbefales å putte filene inn i sin egen mappe først da .zip-filen komprimerer filene, som kan by på problemer underveis. Det kan også hende at datamaskinen sitt antivirus-program vil reagere og prøve å scanne filen første gang man åpner den, i så fall er det bare å vente til scanningen er fullført, for så å starte spillet på nytt hvis det ikke har startet i fullskjermsmodus riktig.

Death Trip – LIFE. – Instruksjon

Ulrik Hellevik & Martin Falck



Denne skjermen er det første man møter når man starter *Life.exe*. Herfra er det ikke så mange knapper man må huske på: Piltastene, Z-knappen og C-knappen er knappene man trenger å forholde seg til i LIFE, en kontrollordning inspirert av Toby Foxs spill *UNDERTALE*. Når man trykker på Z, åpner spilllets startmeny. Herfra kan man starte spillet, se på en *credits*-skjerm som også inneholder Death Trip og Ung i Trafikkens logoer, eller avslutte spillet (*quit*). Man styrer menyen med piltastene, og velger knapp med Z. Slik er det gjennom hele spillet, både med styring av spillerkarakteren og handlinger i spillverdenen: Z-knappen brukes til å snakke med karakterer, avansere dialog, bruke objekter og ta valg, mens C-knappen kan brukes underveis for å åpne en pausemeny der man kan se kontrollene til spillet, restarte spillet eller avslutte.

Det er det å ta valg som er hovedelementet i spillet, og valgfrihet er også hovedvirkemiddelet: Valgfrihet som skal reflektere det at man har valgfrihet i livet ellers også. Tidlig i spillet presenteres spilleren for sitt første valg. Oskar spør spillerkarakteren Ole om han kommer på festen til Osvald, og her kan man velge selv hva Ole skal svare:

Death Trip – LIFE. – Instruksjon

Ulrik Hellevik & Martin Falck



Hvis spilleren velger *ja*, fortsetter spillet, og man kan bevege seg ut og kjøre til festen. Men hvis spilleren her velger *nei*, får man se en av spillets **fem forskjellige sluttsekvenser**. Det er nemlig fem forskjellige slutter i LIFE., som avhenger av hvilke valg man tar i spillet. Fire av sluttene er nøytrale, mens **én er dårlig**: sluttene hvor spilleren velger å kjøre hjem fra festen etter å ha drukket alkohol. Her kommer hovedpoenget til spillet fram: **Man tar mange valg gjennom livet, og man har frihet til å gjøre med det som man selv vil... Men de eneste valgene som er objektivt feil, er de som setter deg selv og andre i fare.** Den «dårlige» sluttene er den eneste som viser ordene *Game Over* på sluttskjermen i stedet for *The End*, det er den eneste sluttene der noen av karakterene dør. Det er også den eneste sluttene der man ikke kan restarte spillet etterpå: Hvis man prøver det, får man beskjed om at livet ikke er som et spill, ved at man i det ekte livet kun har ett liv. Så avsluttes spillet automatisk.

Og det er hovedessensen i spillet. Norsk ungdom har stor frihet i sine liv i forhold til ungdom i mange andre land, og det er dette vi har prøvd å spille på i LIFE. Spillformatet passer utmerket til å fortelle en slik historie, siden det gir spilleren direkte kontroll over produktet. Vi føler også spillformatet passer målgruppen godt, siden den største gruppen som fyllekjører er unge menn, som også er den

Death Trip – LIFE. – Instruksjon

Ulrik Hellevik & Martin Falck

største gruppen gamere. Vi har stor frihet, men derfor også stort ansvar. Ingen venner å miste!

Så over til tekniske detaljer og markedsføring i forhold til kampanjen. Som nevnt kan spillet i nåværende tilstand kun kjøres via nedlasting på Windows-datamaskiner. Dette er selvfølgelig begrensende, men hvis spillet hadde vært del av Death Trip-kampanjen, kunne man ha kjøpt lisens for å eksportere spillet i HTML-format, som man så kunne lastet opp til en server slik at alle datamaskiner kunne kjørt dataspillet direkte i nettleseren, også på Mac. En kunne så ha lagd en veldig kort trailer, som man kunne kjørt på for eksempel YouTube, og digitale annonser i forskjellige SoMe-apper og nettsider, som alle kunne inneholdt en lenke som går direkte til spillet i nettleseren, uten at man hadde trengt å laste ned noe som helst.

Dette er vår plan for LIFE's teoretiske inkludering i Death Trip-kampanjen. Spill i HTML -> server -> YouTube- og SoMe-annonser -> lenke direkte til spillet i nettleseren. Det er viktig at det gjøres så enkelt som mulig å finne fram til spillet, slik at mottakerne kan starte det bare på et klikk, for vi kan ikke anta at de fleste vil gidde å gå så veldig langt for å laste ned spillet og sette det opp slik som beskrevet tidligere. I sånn måte er dette den enkleste måten å gjøre det på.

Her er spillets Gamejolt-side, der både spillet og spillets musikk kan lastes ned:

<https://gamejolt.com/games/lifedtripuit/611708>

Ha det gøy med spillet!

ULRIK HELLEVIK - Kontakt: realulrikhellevik@gmail.com Mobil: 90996316

MARTIN FALCK – Kontakt: martinfalck2003@gmail.com Mobil: 97691022