



Forord



Vi har haft et forrygende forår i Dreamgames med spændende foredrag, fyraftensøl, udviklingsweekend og en enkelt tur ud af huset.

Foråret startede ud med, at Dreamgames nedsatte et programudvalg bestående af entusiastiske medlemmer, der tilsammen repræsenterer spilbranchen, uddannelsesinstitutionerne og indiemiljøet. Med hjælp fra disse driftige medlemmer fik Dreamgames sammensat et forårsprogram med lidt større fokus på nationale frem for lokale oplægsholdere. En enkelt lokal forsker kunne det dog blive til, og vi fik på den måde også et indblik i den mere feminine side af spilbranchen.

Et andet tiltag, dette nye programudvalg har fået gennemført, er Dreamgames fyraftensøl. Det afholdes den første onsdag i hver måned på Café Nordkraft i Aalborg. Dreamgames fyraftensøl giver medlemmerne mulighed for at netværke og udveksle idéer under uformelle og uforpligtende forhold. Som alle nye tiltag skal det lige løbes i gang, men der begynder at tegne sig en fast deltagereskare, og vi håber på, at alle i fremtiden vil udnytte denne fantastiske mulighed for at netværke, videndele og drikke øl samtidig (og det er jo hele tre ting?).

Med et tilbageblik på foråret, der gik, ønsker Dreamgames hermed alle medlemmer en god sommer.

God fornøjelse,

Netværkskoordinator, Marie Fallgaard Nielsen

PS. Vi ses friske og veludhvilede til efterårssæsonens første netværksmøde med fokus på Rapid Prototyping lørdag den 28. august.



DREAMGAMES

Nyhedsbrev



Marts

TEMA: SPILUDVIKLING

Gorm Lai fortalte om organisationen IGDA (The International Game Developers Association), der blandt andet startede projektet Nordic Game Jam, der i 2008 blev verdens største jam og har inspireret til Global Game Jam.

I dag er der mere end 300 deltagere i Danmark og over 3700 deltagere på verdensplan fordelt på 14 tidszoner.

Ved Global Game Jam handler det om at tænke ud af boksen og skabe et sjovt og anderledes spil på 48 timer. Gorm viste en masse sjove og inspirerende eksempler på, hvad sådan en udviklingsproces kan munde ud i.

Se selv mere på www.globalgamejam.org.

Thessa Jensen fortalte om kvinder og computerspil, da kvinder som målgruppe er stærkt overset i spilindustrien, hvilket er underligt, da kvinder udgør 50 % af befolkningen og faktisk tager de fleste købsbeslutninger i hjemmet.

Thessa mente, at der er stor mulighed for at producere spil til kvinder, bare man tilpasser spillene til kvinders behov samt tager markedsføringen i betragtning – spil i dag markedsføres udelukkende til mænd.

Man skal lave spil, hvor kvinder ikke skal bruge tre timer på at opbygge en karakter, og det skal være spil, der er sjove med det samme – og som man kan gå til og fra.



April

TEMA: DADIU

Den 9.-11. april blev der afholdt Indie9000. Denne gang skulle deltagerne udvikle spil over temaet kaniner, hvilket resulterede i spil, der indeholdt alt fra søde små kaniner til store dræberkaniner.

I år var der generelt et højt niveau, og dommerpanelet ville gerne have uddelt flere præmier end de fire, der var, da de følte, at mange spil lå meget tæt.

Bedste grafik gik til Ragout Hero for en helstøbt oplevelse og humor i grafikken.

Bedste teknik gik til Run Bunny Run for arbejdet med at afvikle spillet i netværk.

Bedste lyd gik til Bloody Bunny for fedt soundtrack.

Bedste spil gik til Rappin rapid raping rabid rabbits for bedste spiloplevelse.



Der blev delt ud af erfaringer fra forskellige DADIU produktioner af henholdsvis Morten Eistrøm Andersen, Allan Schnoor og Jørgen Ulrik B. Krag.

De fortalte om fordele og ulemper på en DADIU produktion samt hvilke elementer, man skal være specielt opmærksom på. De var alle enige om, at det er en god idé at være tværfaglig og dermed forstå andre fagområder, fordi det gør arbejdet lettere.

Søren Lundgaard fra DADIUs Konsultationsgruppe fortalte om DADIU 2,0, hvor produktionerne fremover vil være et helt semester.



DREAMGAMES

Nyhedsbrev

Maj

TEMA: GAME DESIGN WORKSHOP



I maj afholdt Dreamgames en Game Design Workshop, hvor deltagerne selv skulle producere brætspil. Søren Lundgaard og Mikkel Pedersen fortalte først om gode og dårlige eksempler på brætspil samt uddybte, hvad godt Gameplay er.

Der blev opstillet enkelte grundregler for spillene: Det skulle være et race (løb fra a til b), fremrykning skulle ske ved terningkast, og spillet skulle kunne spilles af 3-4 spillere.

Deltagerne skulle starte med at finde historie og miljø til deres spil ud fra 1 af 10 udleverede ord og ved hjælp af ordet skabe et Mind Map. Yderligere skulle grupperne finde på et mål for spillet og tage hensyn til interaktion og eventuelle konflikter mellem spillerne.

Resultatet af workshoppen blev 6 sjove og flotte spil.

Juni

TEMA: UDVIKLINGSMILJØER

Junis netværksmøde havde temaet *Udviklingsmiljøer* og blev derfor afholdt i Platform4.

Deltagerne fik en rundvisning i Platform4, hvor anvendelsesmulighederne for lokalerne blev beskrevet.

Platform4s overordnede tema er at udforske spektrummet mellem kunst og teknologi og skabe nye platforme.

I Platform4 findes Rooftop, der er co-working spaces.

Alle arbejder på egne projekter, men er omgivet af andre ligesindede, så alle får gavn af de forskellige kompetencer og projekter, der er på Rooftop.

En af virksomhederne på Rooftop, Tossesreger, fortalte, hvordan det er at bo på Rooftop.

Ved at bo på Rooftop får virksomheden mulighed for at arbejde meget uforpligtende med projekter, hvorimod man i virksomheder skal have belæg for at starte sådanne projekter.



Man kan finde ansøgningskemaet til leje af space på hjemmesiden www.platform4.dk.

Hvis man vil vide mere om Platform4, opfordres man til at møde op onsdage mellem 17 og 18 – det egentlige samlingspunkt.