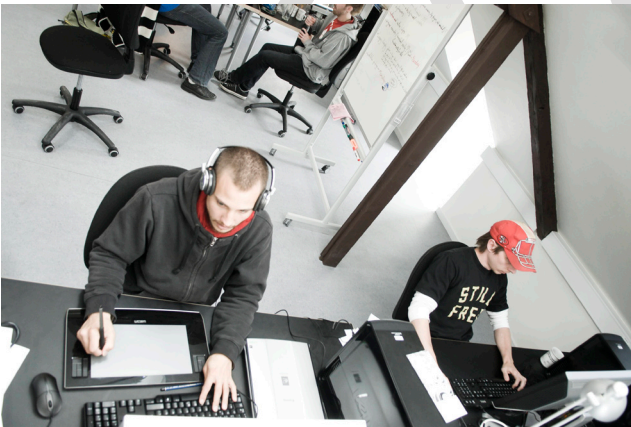


DADIU I AALBORG

2008

DADIU I AALBORG

I hele maj måned har 10 studerende ved DADIU knoklet med at lave spil i Bretteville i Aalborg. Det er første gang en DADIU-produktion foregår et andet sted end i København.

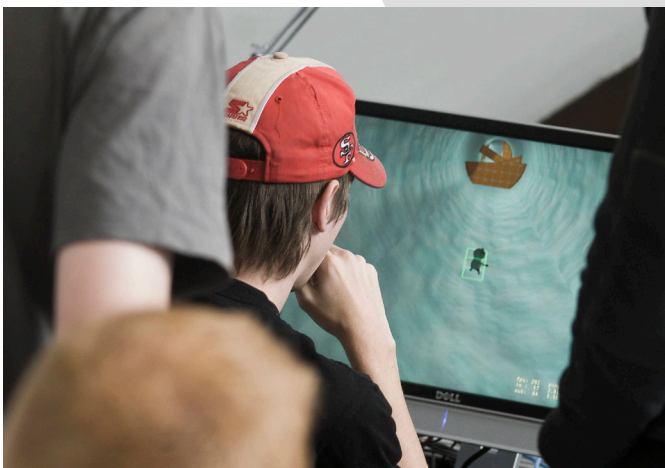


Eskimospil i forårsvarmen

Bretteville holdet (Team 1) valgte at lave et 'iskoldt' spil i den varmeste maj måned nogensinde i Danmark. Spillet blev døbt 'Eskimotion' og handler om en lille eskimodreng, der skal redde sin søster fra den onde Yeti-konge. For at redde hende skal drengen løbe gennem en is-tunnel med en stor snebold i hælene. Undervejs i tunnelen skal drengen undgå diverse forhindringer.

Kravene til DADIU-spillene i maj-produktionen var: det skal rette sig til børn på ca. 8 år, og til at spille det må der kun bruges 4 taster, derudover skal spillet indeholde en labyrint eller et tunnelsystem og det skal kunne gennemspilles på ca. 3 minutter. Alle disse krav lever 'Eskimotion' naturligvis op til.

Holdet i Bretteville var, ligesom de andre hold, en blanding af studerende fra Aalborg, København, Århus og Viborg.



Team 1 udenfor Bretteville

Team 1 bestod af 10 elever, en instruktør, en projektleder, en spillesigner, tre programmører, en audiodesigner, en visuel designer og to animatorer. Hvis alt går efter planen kommer flere DADIU produktioner til at foregå i Bretteville i fremtiden.

Som konsulenter på produktionen havde team 1 Denis Virlogeux, Gunnar Wille og Henrik Weide, i slutningen af perioden havde de også besøg af Søren Jønson, fra Krea media og fungerede som publisher i vurderingen af deres projekt.

Fakta om DADIU

- > DADIU er en forkortelse for 'Dansk Akademi for Digital Interaktiv Underholdning'
- > DADIU har eksisteret siden 2005
- > Den første DADIU-produktion foregik i maj 2005, siden den har der været 2 produktioner om året - henholdsvis i marts og maj måned.
- > Spillet 'FlipSide' fra maj-produktionen i 2007 fik international succes, da det blev nomineret til en studenterpris ved Independent Games Festival i San Fransisco.
- > Det er ikke kun drenge der interesserer sig for at udvikle computer-spil. Ca. 1/5-del af alle studerende ved DADIU er piger.
- > Man får ikke karakterer på DADIU, til gengæld får man en grundig evaluering af spillene over to dage af nogle af de dygtigste folk indenfor branchen.

DADIU produktionerne giver de studerende en unik chance for at lære at samarbejde på tværs af faggrænser og udnytte hinandens evner til at nå et fælles mål.

En begivenhedsrig måned i Aalborg

Det var en helt speciel måned for de 10 studerende at befinde sig i Aalborg. For det første blev Aab Danmarksmestre i fodbold, derudover blev Nordeuropas største karneval afholdt i byen. Alligevel havde de nordjyske medier også tid til at interessere sig for DADIU.

Fra Brettevilles side havde man arrangeret pinsefest samt Dream-gamesmøde i maj måned, arrangementer man håbede ville interessere de DADIU studerende, hvilket det også gjorde. Team 1 mødte talstærkt op til begge arrangementer. Noget der understreger de sociale aspekter af produktionen. På alle måder faldt holdet godt ind i tonen i huset og gav et godt liv.



Evaluering på IT Universitetet

Spillene blev afleveret tirsdag d. 27. maj kl. 12.00, og kort derefter forlod team 1 Aalborg, for at være i København til evaluering de følgende dage. Torsdag d. 29 og fredag d. 30. maj blev de 6 spil som indgår i DADIUs maj-produktion udsat for grundig evaluering på IT Universitetet i Khb. Vært ved denne evaluering var Gunnar Wille, leder af animationsinstruktøruddannelsen på den danske filmskole. Spillene blev introduceret og gennemspillet af de hold der havde lavet dem. Derefter fik evaluatorene lov til at kommentere spillene ud fra deres speciale. Audiodesign blev evalueret af Mikkel Eskesen, Game Audio Denmark. Programmering af Maz Spork, NDS. Projektledelse ved Tom Nørregaard Andersen, Tonic Games. Visuelt design ved Paul Køster, Pollux Games. Instruktion ved Karsten Lund, IO. Animation ved Pia Bojer Larsen, IO. Spildesign ved Jesper Donniss, IO.

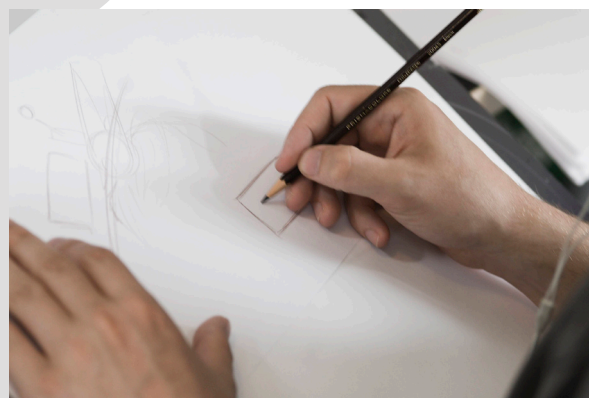
Stor Nordjysk bevågenhed

Succes-oplevelsen af at have fået en lille bid af computerspilskagen skabte god medieomtale omkring projektet i det Nordjyske. Således fik produktionsteamet besøg af både en journalist fra Nordjyske (hvor det blev til en flot to-sidet artikel) og et kamerahold fra TV2 Nord (hvor det blev til et indslag på ca. 2 minutter). Alt sammen vidner det om at computerspil er blevet mere og mere interessante for den brede offentlighed.



Team 1 fik for 'Eskimotion' bl.a. ros for deres flotte håndtegnede intro og outro til spillet. På den visuelle side imponerede også 'isen' i hulesystemet, som havde den helt rigtige glatte og spejlagtige overflade. Der var også ros til programmørerne for deres indsats. Dommerne var dog enige om at der ikke var gjort nok ud af identifikationen med hovedpersonen, den lille eskimo-dreng, som spiller oplevede man ikke at være forbundet med ham følelsesmæssigt. En kritik som i øvrigt gik igen ved flere af de andre spil.

Alt i alt må man dog sige at der var tale om 6 rigtig flotte spil og 6 store præstationer af de 6 teams. Der var dog også en tydelig træthed at mærke i det store auditorium under præsentationen. Det er hårdt arbejde at lave computerspil!



De dygtige animatorer på team 1 fik stor ros for deres tegninger, som blev brugt i spilllets intro samt outro



DEN EUROPÆISKE UNION

Den Europæiske Fond
for Regionaludvikling



Vi investerer i din fremtid