



### Forord

Foråret har budt på mange oplevelser i Dreamgames-regi. Det blev bl.a. til 7 inspirerende netværksmøder og workshops med omdrejningspunkt i spilverdenen og en hel masse nyttig networking.



For computerspilsbranchen generelt var det første halvår af 2009 præget af både op- og nedture. I væksthuset Bretteville, der faciliterer Dreamgames netværksmøder, har vi budt velkommen til hele 3 nye spiludviklingsvirksomheder, nemlig Huge Lawn Software, Ncourage og Arcane Labs. Desværre har en række etablerede spilvirksomheder måttet lukke ned pga. krisen, men alle undersøgelser tyder fortsat på, at markedet for computerspil vil vokse eksplosivt i de kommende år. For nylig fastslog magasinet Penge på DR, at computerspil på trods af krisen sidste år omsatte for ca. 250 milliarder kroner. Dermed har spillene endeligt overhalet biografilm, og næste år forventes spilmarkedet at have vokset sig dobbelt så stort som den samlede musikbranche.

For os har det været et både spændende og udfordrende forår, hvor Dreamgames er vokset til 321 medlemmer. I løbet af foråret besluttede Erhvervs- og Byggestyrelsen i samarbejde med en række partnere desuden at bevilge i alt ca. 20 mio. kroner til en Oplevelseszone for computerspil. Oplevelseszonen vil få stor betydning for Dreamgames, da vi nu kan satse på at blive landsdækkende med afdelinger i bl.a. Århus og København.

I efteråret planlægger vi opstart af et nyt nordjysk netværk for cross media virksomheder, DreamMedia, og håber at opleve mange positive synergier mellem dette nye netværk og Dreamgames.

Så både når vi ser bagud og fremad, er der god grund til at glæde sig. Derfor bringer vi her et tilbageblik på forårets aktiviteter, succeser og branchendviklinger.

God fornøjelse!

Med venlig hilsen

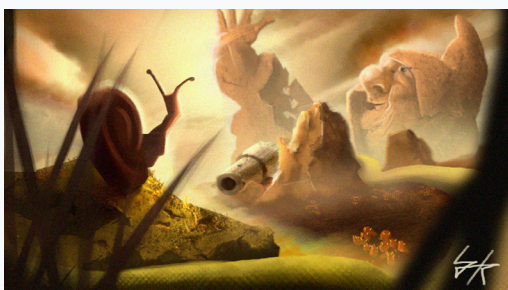
Netværkskoordinator Marie Fallgaard Nielsen

### Februar

Gys og Gru var temaet, da Dreamgames i samarbejde med Huset i Hasserisgade afholdt spiludviklingsweekend for 22 dedikerede deltagere. Resultatet var 5 flotte computerspil, og det blev holdet bag spillet "Kitchen Conflict", der tog den eftertragtede pris for bedste spil med hjem.



Årets første netværksmøde havde Flash-spil som tema, og oplægsholder var Flash-eksperten Pelle Klit Kristensen fra GameCraft. Med fokus på de forskellige forretningsområder skitserede han de mest almindelige måder at tjene penge på spilproduktion, nemlig Indie spiludvikling og contracting, og gjorde rede for fordele, ulemper og faldgruber ved forskellige salgsscenerier. Pelle er manden bag DR's børnespil MonsterBall, og han delte gavmildt ud af sine erfaringer med det store projekt.

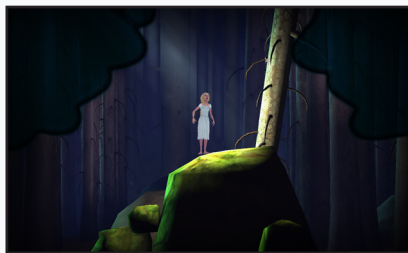


### Marts

Det var i marts måned, at Aalborg for andet år i træk var vært for computerspilsuddannelsen DADIU på årets to fællesproduktioner. Fra 23.februar til 25.marts sad 13 studerende fra Århus Universitet, DTU, Aalborg Universitet, Københavns Universitet, Danmarks Designskole, Filmskolen og Animationskolen i Viborg sammen i Aalborg og arbejdede på at fremstille et computerspil. Formålet med fællesproduktionerne er at lære at arbejde sammen under realistiske forhold, og de er derfor også en obligatorisk del af studiet for de studerende. Sidste år var det første gang, Aalborg var vært for DADIUs fællesproduktion, men i år var arrangementet en del større, da der fandt to produktioner sted i henholdsvis marts og maj. Fra 27.april til slut maj foregik nemlig endnu en produktion, men da sad der to hold studerende i Aalborg, altså 25-26 medvirkende. Her er det billeder fra spillet Slug n' Roll.

### April

April måned bød på både en workshop og et netværksmøde i Dreamgames-regi. Den 16.april gav Kim Kaurin, der til daglig underviser i 3D-programmer på Media College Aalborg, en introduktion til tegne- og modelleringsprogrammet Zbrush. Der blev givet tips til, hvordan man kommer godt i gang med programmet og konkrete værktøjer til at skabe figurer til sine computerspil. Derudover gav Kim en række gode råd til, hvordan man bør gå frem, når man går i gang med at skabe en figur.



Fra spillet Karin and the Hidden Lake

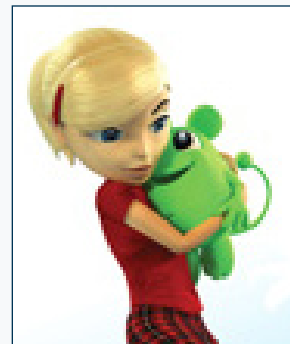
Netværksmødet i april havde DADIU-tema, og hele 4 studerende var mødt op for at øse af egne erfaringer om, hvordan det er at være med på en DADIU-fællesproduktion og give gode råd med på vejen til andre, der overvejede at gribe chancen for at få den denne oplevelse med i bagagen. De 4 studerende var alle fulde af begejstring for konceptet og gav masser af konkrete råd til kommende deltagere. I løbet af aftenen blev emner som design, samarbejde, systematik, faglige roller og spilbranchens vilkår gennemgået og debatteret, og med smagsprøver undervejs på tidligere fremstillede spil blev det en aften, der gav et interessant indblik i arbejdsmetoder og -vilkår på DADIU-produktioner.

### Maj



Også maj måned bød på hele to netværksmøder med temaerne Mobile Platforme og Brugerdrevet Innovation, arrangeret i samarbejde med ApEx. På netværksmødet om Mobile Platforme gav tre forskellige oplægsholdere hver deres vinkel på forretningsmuligheder og fremtidspotentiale på det mobile område. Der er blandede forventninger til markedet for mobilt indhold, men det står klart, at udfordringer som komplicerede distributørnet og tilpasning til forskellige platforme fortsat vanskeliggør forretningsdelen for virksomheder, der arbejder med udvikling og/eller salg af mobilt indhold.

Til netværksmødet om Brugerdrevet Innovation var indbudt to eksperter, nemlig Mikkel Lucas Overby, Partner og Commercial Director ved Serious Games Interactive, og Sonja Kangas, PhD-studerende inden for digital medieteknologi og tidligere ansat ved Guppyworks, hvor hun var Game Director. Begge har erfaring med brugerdrevet innovation i spiludviklingsammenhæng, og havde både generelle og konkrete råd til, hvordan inddragelse af brugerne på forskellige niveauer kan give en lang række fordele, både i udviklingsfasen og post launch.



### Juni

I juni måned vandt Dreamgames-medlem og medstifter af Indie9000, Pelle Klit Kristensen, med projektet "Agenda Byen" i kategorien *Handling* ved Klima-DM og fik overrakt sin præmie af Kronprins Frederik.



Juni måneds netværksmøde havde temaet Reklamer i spil, og oplægsholder var PhD i Multimedier, Lars Konzack. Efter en grundig gennemgang af de forskellige former for reklamer i spil og nye tendenser samt et underholdende tilbageblik på historiske spilreklamer, blev der livlig debat om metoder, fordele og ulemper ved at lade reklamer indgå i spil. Men uanset blandede holdninger er reklamer i spil kommet for at blive, og anvendt rigtigt kan metoden have stor gennemslagskraft i forhold til mere traditionelle reklamemedier –Lars Konzack advarede dog mod hovedløst at kaste sig ud i at reklamere gennem spil uden hensyn til gode gamle marketingdyder - hvad enten man er spiludvikler eller annoncør.