

Og vinderne er...

Der var en yderst god stemning, da vinderne af Indie9000 skulle findes. Alle var spændte og stod med kriller i maven. Kunne det være os?

Både nybegyndere og professionelle var samlet for at konkurrere til denne udgave af Indie9000. Temaet var "Fastelavn", som skulle tænkes ind i spillet. Deltagerne, som skulle dyste fra fredag kl. 16.00 til søndag kl. 10.00, blev inddelt i grupper, og det var op til grupperne selv at bestemme, hvordan de ville indarbejde temaet i deres spil. Grupperne dystede om at vinde de følgende fem kategorier, som var:

- Bedste spil, som går til den gruppe, der overordnet udmærker sig på mange måder, og især er et spil, som både er underholdende og interessant. Prisen følger et gavekort med på 300 kr. til Gameshoppen. Gavekort er fra Indie9000-foreningen.
- Bedste teknik, som går til den gruppe, der imponerer mest rent teknisk, bl.a. kodning og "drag n' drop'et. Prisen efterfølger et gavekort på 100 kr. til Gameshoppen. Gavekort er fra Indie9000-foreningen.
- Bedste lyd/audio, som går til den gruppe, der på lydsiden bedst formår at bruge lydeffekter/speak/musik til at skabe en stemning for spillet. Prisen er et headsæt sponsoreret af Bretteville Vækstcenter.
- Bedste grafik, som går til den gruppe, der visuelt imponerer mest. Med prisen følger et gavekort på 100 kr. til Gameshoppen, som er fra Indie9000-foreningen.
- Bedste Pitch er en pris, som allerede bliver uddelt den første aften. Den går til den gruppe, der bedst kan præsentere sin design idé. Med prisen følger en kasse med "Guf" sponsoreret af "Huset".

Formålet med dette arrangement er, at der arbejdes intensivt i små grupper og laves spændende nye computerspil og eventuelt skabes nye kontakter inden for spiludvikling. Der er ingen krav til, hvilke slags software, der benyttes til at fremstille spillene. Den enkelte deltager er dermed ansvarlig for at kunne bruge den software, der arbejdes med.

Inden arrangementet rigtig kunne komme i gang, var der planlagt et foredrag. Sune Fallgaard Nielsen fortalte om at udgive XNA-spil på XBOX Live Indie. Hvad er kravene fra Microsoft, hvad skal man først og fremmest have fokus på som udvikler, overvejelse med forskel på trial-købe versioner samt ikke mindst: Hvad kan man tjene? Undervejs viste Sune også eksempler fra hans nyligt udgivne spil: "Ahoy Pirates". Det er et sjovt spil, hvor man sejler rundt i sit piratskib og skal købe de andre skibe. Det kan man bl.a. gøre med at kaste bananer og rum flasker over bord. Det var et yderst spændende og meget oplysende foredrag.



Mod slutningen af fredagen blev den første pris, "Bedste Pitch", uddelt. Den gik til gruppen med spillet "A.S.T.E.R.O.I.D.S.". Det fik de for at præsentere deres design på den bedst mulige måde. Fastelavn er symbolet på, at vejret skifter fra vinter til forår, men det bliver ødelagt af atomvinter. Der er dermed ingen fastelavn, og det er op til en selv at redde fastelavn. Det var en væsentlig årsag til, at de vandt prisen.

Lørdag blev der arbejdet hårdt og intenst. Der var konkurrenceelement, men også samarbejde var til stede.

Deltagerne var søndag kl. 10.00 færdige med spillene. De kom ind gruppevis og havde et kvarter til at fremlægge deres spil.

The Mad Baker - Chocolate Salty Balls

Man er en fastelavnsbolle, der bliver holdt fanget af en gal bager, der vil kopiere én. Den pixeleret grafik er med vilje.

Tønne Klapps

Man skal slå katten af tøndens ved hjælp af Xbox controller. Det gælder om at ramme den rigtige farve for at slå dele af tøndens. Gruppen har selv lavet lyd og grafik.



Fat Kid Incoming

Spillet er et android spil, hvor en kat skal redde sin fætter, som er fanget i en tøndens. I børnenes jagt på slikket vil de slå katten ihjel. Man skal passe på den fede dreng, som tromler alt ned i jagten på slik. Gruppen har selv lavet kode og grafik.

Barrel Crushers



Der er to aktører, der skal slå på en tøndens og hinanden. Man skal samle våben op for at kunne slå. Gruppen har lavet spillet i java script.

Fucked Up Panda

Spillet handler om en panda i en zoo, hvor børn kaster slik ind til den. Pandaen går i sukker chok. Man skal så samle slik ind og passe på ikke at blive indhentet af en traktor. Gruppen har selv lavet grafikken.

A.S.T.E.R.O.I.D.S.

Spillet går ud på, at man skal redde jorden, så der kan blive fastelavn. Der er to aktører, hvor den ene skal skyde asteroiderne, mens den anden samler krystaller ind. Attackeren skal passe på, at krystalsamleren ikke dør. Gruppen har selv lavet grafikken.

Tøndetæsk

Det går ud på, at man skal slynge sig rundt i nogle reb og smadre en tønne. Gruppen har selv lavet grafik og lyd.



Deadly Dungeons

Her er der tale om et klassisk FPS-spil, hvor man skal ind i forskellige rum og overvinde fjender. Man skal afslutte spillet med at skyde nogle tønner ned. Spillet er lavet i FPS-creator.

Dommerne skulle nu bedømme, hvilke spil, de synes, var berettiget til de overfornævnte priser. Da dommerne havde besluttet sig, sad alle forventningsfulde og ventede på afgørelsen. Først blev de forskellige gruppers spil gennemgået af Marie Fallgaard Lund, der var en af de tre dommere. De øvrige dommere var Henrik Weide fra Progressive Media og Sune Fallgaard Nielsen, kreatøren af "Ahoy Pirate".

Dernæst gennemgik hun de nominerede.

De nominerede til "bedste grafik" var:

- "Fuck Up Panda", som var stemningsfuldt med fine effekter
- "A.S.T.E.R.O.I.D.S.", som havde en fin æstetisk grafik, tænkt over detaljerne og flot lyseffekt
- "Tøndetæsk", som havde en meget hektisk grafik



Vinderne blev "Fuck Up Panda", fordi det var tydeligt, at de havde brugt rigtig meget tid på grafikken.

De nominerede til "bedste lyd/audio" var:

- "Mad Baker – Chocolate Salty Balls", fin egenproduceret musik
- "Tønner Klapps", fint tema med sjove kommentarlyde undervejs
- "Tøndetæsk", god lydside både i forhold til musik og feedback

Og vinderne blev "Tøndetæsk", fordi det var en helstøbt lydside.

De nominerede til "bedste teknik" var:

- "Fat Kid Incoming", fordi det var lavet til android
- "Tønner Klapps", fordi der var en gennemprøvet kode
- "Tøndetæsk" på grund af god fysik engine



Og vinderne var "Fat Kid Incoming", fordi de havde lavet et velfungerende spil på android.

De nominerede til "bedste spil" var:

- "Tønner Klapps" for det originale gameplay
- "A.S.T.E.R.O.I.D.S.", på grund af co-op idé
- "Tøndetæsk" for originale og helstøbte gameplay

Vinderne var "Tøndetæsk", fordi de alt i alt havde lavet et gennemført og helstøbt spil.



Tillykke til vinderne...

En tak skal lyde til de to dommere, der havde taget tid ud af deres stramme kalender.

Næste gang, dette arrangement løber af stablen, er i efteråret 2011.