

Dreamgamesmøde i januar

Dreamgamesmødet i januar drejede sig om spilprogrammering. Der var inviteret to foredragsholdere, Morten Snefstrup Pedersen og Mads Weitling.

Lav et spil på 60 minutter med XNA

Morten Snefstrup Pedersen (9. semester software) præsenterede Microsofts XNA framework. Med XNA kan man meget nemt lave spil til både PC og X-box 360. For at demonstrere XNA satte Morten sig for at forsøge at lave en Space Invaders Klon på de 60 minutter hans foredrag varede.



Morten Snefstrup Pedersen i færd med at lave et computer spil på 60 minutter

Efter 60 minutter havde Morten et spil med et rumskib, raketter som kunne fyres af, samt modstandere til at ramme. Ikke det mest innovative spil der nogensinde er lavet, men han fik helt bestemt vist de mange muligheder XNA tilbyder, samt demonstreret hvor nemt det er for nybegyndere at sætte sig ind i og hurtigt komme igang.

Morten fremhævede følgende fordele ved at programmere computerspil i XNA;

1. Det er hurtigt at komme igang
2. Man kan programmere i C#
3. Der er meget hype omkring det, man kan f.eks. deltage i konkurrencer på X-box-live
4. Det er godt for folk der arbejder med spil som hobby eller på indie-plan.



Opmærksomt lyttende computerspils-interesserede

Morten rundede af med at fortælle lidt om fremtiden indenfor XNA-programmering. Bl.a. fortalte han at der kommer et you-tube-agtigt forum hvor enkelte brugere vil kunne uploade deres egne XNA-spil og spille andres.



Dreamgames runder 200 medlemmer!

Til Dreamgamesmødet i januar kunne man kåre Dreamgames-medlem nr. 200, Mads Weitling, som pt. arbejder for BodyPlanning, men som tidligere har arbejdet for bl.a. Tonic Games.

Allerede nu, knap en måned efter er vi oppe på over 250 medlemmer, vi er nemlig pt. på 252 medlemmer.

D. 28 februar drager Dreamgames til Animationsskolen i Viborg på besøg. Et besøg der allerede har tiltrukket mange nye medlemmer!

Director

Mads Weitling, der netop havde vundet prisen som Dreamgames-medlem nr. 200, talte ud fra sin erfaring som programmør på spillet 'Flunkerne - Kaos og Kalypto' (2007), om de konflikter der kan opstå mellem programmører og grafikere i forbindelse med udarbejdelsen af et spil. Først introducerede han kort spillet, som er et 2D-spil for børn i aldersgruppen 5-10 år, lavet i Director.

Mads skitserede hvordan grafikere og programmører ofte tænker helt forskelligt om forskellige aspekter af spil. F.eks. tænker grafikerne udpræget i figurer, univers og visning - hvorimod programmøren tænker i spil-logik, regler og perspektiv. Ofte kan en simpel grafisk detalje være meget vanskelig at programmere. Mads konkluderer at der ofte mangler et fælles sprog og en fælles referenceramme mellem grafikere og programmører.



Mads Weitling introducerer spillet 'Flunkerne'



Bretteville-iværksætterne Torben Thomsen (SmallStorm) og Jens Lund (BodyPlanning) var også dukket op for at høre om computerspil

Indie9000

D. 15-17 februar var der Indie9000 arrangement på huset. Indie9000 er en forening, der har til formål, at skabe et udviklingsmiljø for amatørspiludviklere i Nordjylland. Arrangementet gik ud på at der skulle udvikles spil over weekenden. Der var 20 tilmeldte, som blev delt ud på 6 udviklingsgrupper. Her blev så skabt spil indenfor diverse genrer, f.eks. first-person-shooters, 2d platform spil og et bjergbestiger-spil. Søndag kom netværkskoordinator Marie Fallgaard Nielsen fra Dreamgames forbi og kårede vindere indenfor 3 kategorier:

Bedste grafik: UFO Showdown

Bedste lyd: UFO Showdown

Bedste gameplay: CQB

UFO Showdown er et spil der omhandler rumvæsners invasion af jorden, med det sære twist at man som spiller styrer rumvæsnerne. Spillet er lavet med en wacky tegneserie grafik inspireret af dampmaskiner. Hvilket imponerede dommeren nok til at spillet fik to priser. Spillet var lavet i flash. Et andet spil som også fangede dommerens opmærksomhed var CQB, et paintball skydespil, med stoledans lagt ind som intermezzo. Denne kombination gav spillet titlen som bedste gameplay.

Brænder du inde med nyheder der kunne være interessante at få på Dreamgames nyhedsbrevet? Så tøv ikke med at sende en mail til info@bretteville.dk.

Nyeste indflytter i spilstudiet



NICOLAJ HYLDIG

Den nyeste indflytter i spilstudiet er Nicolaj Hyldig med sit computerspilprojekt 'Open Story'. Nicolaj Hyldig færdiggjorde sin Ph.D i "Interaktionsdesign og spil" i 2007. Hvis man besøger hans hjemmeside kan man se, at han lover os et computerspil ved navn "The Bridge". Tanken bag projektet er at skabe et computer

spil der involverer spilleren i højere grad end det tidligere er set. Oplevelser er i centrum og de skal være vedkommende og følelsesfulde i fremtidens computerspil. For Nicolaj Hyldig er computerspil ikke bare underholdning, det er noget der bygger på moderne forskning indenfor oplevelsespsykologi, interaktive historier, kunstig intelligens mm.

For mere info, kontakt OpenStoryGroup:

OpenStoryGroup

Brettevillegade 14

9000 Aalborg

Mail: Info@openstorygroup.com

Tlf: +4520902539

<http://www.openstorygroup.com/>

DREAMGAMES ER EN DEL AF:



DEN EUROPÆISKE UNION

Den Europæiske Fond
for Regionaludvikling



Vi investerer i din fremtid