

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?

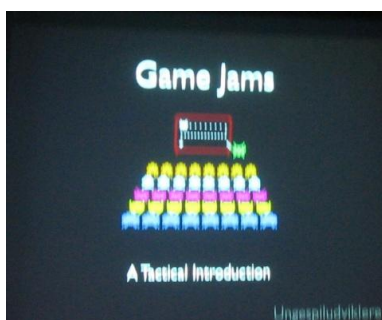
Både nybegyndere og professionelle var samlet for at konkurrere til denne udgave af Indie9000, der løb af stablen den 29.-31. oktober 2010. Temaet var "Græskar" og blev bestemt ud fra weekendens Halloween dage, som skulle tænkes ind i spillet. Deltagerne, som skulle dyste fra fredag kl. 16 til søndag kl. 10, blev inddelt i grupper, og det var op til grupperne selv at bestemme, hvordan de ville indarbejde temaet i deres spil. Grupperne kæmpede 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. Præmien er et gavekort på 300kr. til GameStop. Gavekortet er fra Indie9000-foreningen.
- Bedste teknik, som går til den gruppe, der imponerer mest rent teknisk, bl.a. kodning og "drag n' drop". Præmien er et gavekort på 100kr. til GameStop. Gavekortet 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 i spillet. Præmien er et headsæt sponsoreret af Dreamgames/Bretteville Vækstcenter.
- Bedste grafik, som går til den gruppe, der visuelt imponerer mest. Med prisen følger et gavekort på 100 kr. til GameStop, som er fra Indie9000-foreningen.
- Bedste Pitch er en pris, som allerede bliver uddelt den første aften, går til den gruppe, der bedst kan præsentere sit designidé. Præmien er 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 skaber 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. Emil Kjæhr, bachelor i medialogi fra Aalborg Universitet og deltager i denne udgave af Indie9000, var udvalgt til at holde en forelæsning om "game jams". Han er med til at afholde Ungdommens Naturvidenskabelige Forenings Game Development Camps, som er en 1-uges træningslejr for unge. Deres formål med denne lejr er netop at lære unge om "game jams". Emil Kjæhr snakkede bl.a. om, at det vigtigste var at skabe en prototype så hurtigt så muligt. Emil uddybede med, at det ikke gjorde noget, at det var en grim prototype. Faktisk mente han, at en afskyelig prototype var bedre og lettere at gøre flot end det var at



udvikle en smart og elegant prototype på en sådan måde, at den blev flottere. Det var et yderst spændende og meget oplysende foredrag.



Mod slutning af fredagen blev den første pris, "Bedste Pitch", uddelt. Den gik til gruppen med spillet "Tales of Mcfly – The Battle of Pumpkin Field". Det fik de for at præsentere deres design på den bedst mulige måde. Man havde til opgave i spillet at dræbe ærkefjenden, som var græshopper, og samle græskarfrø til at skyde fjenden med. Dette skulle man gøre med 3D-briller, hvilket 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. Blandt andet hjalp Ulrik Müller, som var med i gruppen "Pumpkin Racers" og til dagligt arbejder for og er medejer af Sigma Games, en anden gruppe med deres audio til spillet. Samarbejde er et af de vigtige elementer ved Indie9000.



Deltagerne var søndag kl. 10 færdige med spillene, og dommerne skulle nu bedømme, hvilke spil, de synes, var berettiget til de overforfærdige priser. Deltagerne kom ind gruppevis og havde et kvarter til at fremlægge deres spil. Da dommerne havde besluttet sig, sad alle forventningsfulde og ventede på afgørelsen. Først sagde dommerne nogle overordnede ting om vurderingen af spillene som sådan.

Generelt var der udtænkt nogle rigtig gode idéer og koncepter, og det var tydeligt, at deltagerne ikke har ladet deres fantasi blive begrænset af den forholdsvis korte udviklingstid. Dog havde mange grupper brugt for meget energi på at få ny teknologi til at virke, i stedet for at tage konsekvensen af, at den tekniske idé ikke fungerede og gået videre til en anden løsning, mens der stadig var tid til at udvikle i en anden retning.

Det bør man nok være lidt mere skarp på i den virkelige verden.

Herefter blev de forskellige gruppers spil gennemgået af Marie Fallgaard, der var en af de fire dommere.

Pumpkin Racers er et spil, hvor man konkurrerer én mod én. Det er rimelig simpelt og sjovt. Det minder om et racerbilspil, hvor vinderen er den, der får græskaret til at trille hurtigst i mål, men det er en lidt for lang bane, man skal køre på. 6-mandsgruppen har selv kodet det i XNA og spillet kan derfor udgives på XBOX Live Arcade Community. Gruppen havde planer om flere forhindringer end dem, der var, men tidsmæssigt var det ikke muligt. Det er kreeret med egen musik, grafik og effekter. Grafikken er enkel, men fungerer, og der er adventuremusik i spillet.

Pumpkin Grinder droppede en trackingløsning pga. blækproblemer. Man bruger en Wii-controller til at styre spillet og arbejder for en farmer, der producerede græskarcider. Man er et græskarhoved, der ligner et græskar på et fugleskræmsel. Det, man skal, er at få de små græskar til at følge efter sig ved at støde dem

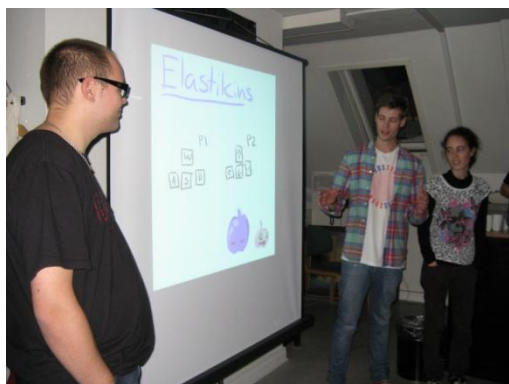
fri fra jorden. De små græskar bliver til sidst mast til cider, hvis man består banen. Der er magi i luften, og man kæmper mod spøgelse og onde buske, der forsøger at udrydde én. Spillet minder om et labyrintspil, hvor man skal holde en bold og vippe rundt for at holde den på pladen. 4-mandsgruppen har selv lavet grafikken, lyd og musik, der passer godt sammen og skaber en fin stemning i spillet.

Gruppen "Pop Kin" havde problemer med teknikken og endte med et simpelt spil, hvor man skal skyde sine fjender. Tanken var forskellige typer af fjender, som eksempelvis var græskar, spøgelse og hekse, der skulle bekæmpes med forskellige våben. Spillet endte med at minde lidt om "Space Invaders", hvor man kører fra side til side, og fjenderne kommer fra toppen mod bunden af skærmen. Der er ingen lyd, men de havde forbedret en del grafiske elementer, som de dog ikke nåede at få med i spillet. Dommerne kunne rigtig godt lide den oprindelige idé og havde det forslag, at 4-mandsgruppen kunne have overvejet at benytte en xbox-controller i stedet for den AR-løsning, de måtte droppe.



I spillet "Tumblin Pumpkin" er man et græskar, der skal rulle hen af jorden. Der kommer forhindringer undervejs, som skal overvindes ved hjælp af "hjælpekort", som udløser enten en bro, trampolin eller rampe. Disse kort skal lægges ind under et web-cam, når der kommer en forhindring. Teknologien virker stort set, og de bruger AR-toolkit til at få teknikken til at virke. Gruppen har selv kreeret grafik, men musikken er hentet. Stemning i lyd og grafik passede godt til spillet.

We heart Pumpkins er spillet, hvor man skal smadre bygninger i en stor by (i dette tilfælde New York), som et kæmpe græskar. Man bliver skudt ned af fjender, og hvis man undgår at blive ramt, øges ens score. Der kommer hele tiden flere fjender til for hver bane, du gennemfører. Et sjovt spil og et fint koncept, men det mangler lidt polish grafiskmæssigt. Musikken er lavet i GarageBand og passer godt til spillet. Lyden er selvlavet. Spillet er produceret med "drag & drop" kode i Gamedemaker, og 4-mandsgruppen har ramt, det de ønskede. En god idé og et simpelt, sjovt spil. Spillet vil egne sig til mobilplatform eller XBOX Live Arcade Community.



Elastikins var en gruppe på 6, og de ville godt fokusere på én tanke. Spillet, de havde planlagt at lave, er et "co-op physic-game". Man er to græskar, der strategisk skal arbejde sammen via en elastisk stængel. Banen er modstanderen, og man er afhængig af hinanden. Det er et svært spil, og det kan være frustrerende, når resultatet af ens handlinger føles tilfældige. Spillet har dog masser af muligheder, og man bliver lidt bidt af at gennemføre en bane. De har et godt koncept. Lyd, musik og grafik har de selv lavet. Dommerne anbefalede at gøre styringen lidt mere simpel – evt. give lidt køb på fysikken for at

gøre det nemmere for spilleren. Man kunne også overveje en træningsbane, så man lærte de grundlæggende bevægelser.

3D-spillet "Tales of Macfly – The Battle at Pumpkin Field", som vandt fredagens pris "Bedste Pitch", er et spil, hvor man er en flue, der er sendt i kamp for at forsvare en græskarmark. Man bruger acceleratoren i brillerne til at styre med. Fluen skal skyde græshopperne og deres huse med græskarkerner, som er inde i græskarrene. Det er lidt problematisk med teknikken, der kun en gang imellem virker, og det er meget svært at styre fluen med tastaturet, der blev nødløsningen. Dommerne anbefalede i den sammenhæng, at man kunne researche lidt på flysimulator-controls og kopiere dem. Musikken er lavet af Ulrik Müller fra en anden gruppe, men lydeffekter er kreeret af dem selv, og der er en flot grafik i spillet. Generelt et sjovt koncept.

Dernæst gennemgik hun de forskellige nominerede.

De nominerede til "bedste grafik" var:

Pumpkin Grinder, Tumblin Pumpkin og Tales of Mcfly - The Battle at Pumpkin Field



Vinderne blev Tumblin Pumpkin, fordi det var tydeligt, at de havde brugt rigtig meget tid på grafikken, der så meget livagtigt ud.

De nominerede til "bedste lyd/audio" var:

Pumpkin Grinder, Pumpkin Racers, Tumblin Pumpkin og Elastikins



Og vinderne blev Pumpkin Grinder, fordi lyden understøttede stemningen, som passede perfekt til spillet

De nominerede til "bedste teknik" var:

Pumpkin Grinder, Tumblin Pumpkin og Pumpkin Racer.



Og vinderne var Pumpkin Racers, fordi de selv havde kreeret spillet fra bunden og lavet en god programmering, der fungerer.

De nominerede til "bedste spil" var:

Elastikins, We heart Pumpkin og Pumpkin Racers



Vinderne var We Heart Pumpkin, fordi de havde en god kombination af klassiske game plays og virkede godt. Det var ganske enkelt sjovt at spille.

Efter behørig klapsalver og uddeling af præmier, var deltagerne klar til at gå trætte men tilfredse hjem. En tak skal lyde til de to eksterne dommere, Henrik Weide og Bo Nicholaisen, der havde taget tid ud af deres stramme kalender til at bedømme spillene og komme med konstruktiv kritik.

Næste gang, dette arrangement løber af stablen, er:

Weekenden d. 18. - 20. februar på Bretteville Hotspot.