



PRESSEMEDDELELSE

Erotik, krokodiller og universer, der skal reddes

Det Danske Akademi for Digital, Interaktiv Underholdning præsenterer netop nu afgangsspillene fra akademiets 3. årgang.

De studerende fra DADIU er højtuddannede spiludviklere – de læser til dagligt bl.a. datalogi, Film- og Medievidenskab og animationsinstruktion på danske universiteter og kunsthøjskoler, men deltager samtidig i løbet af deres uddannelse i to månedlange spilproduktioner, hvor de får testet færdighederne i nogle meget virkelighedsnære produktioner. Det kommer der hvert år fantastiske spil ud af.

Erotik på mobilen – til kvinder

For første gang i DADIUs historie laver et af produktionsholdene et mobilspil – og som noget ekstra særligt er der tale om et erotisk mobilspil lavet til kvinder. Spillet er også lavet af en kvinde, nemlig Helena Frank, som til daglig er animationsinstruktør-elev på Filmskolen.

”Vi har lavet spillet, fordi vi savner erotikken! I dag er det svært at finde erotiske elementer blandt al pornografien. Vi synes, at det er tid til fantasiens genopstandelse! Desuden kunne vi godt lide udfordringen i, at det er så utroligt svært at skildre erotik, samtidigt med at det interesserer de fleste mennesker”, fortæller Helena Frank.

Det fantastiske ved et erotisk mobilspil er ifølge Helena Frank, at det virkelig er så mobilt. ”Det er fantastisk at maskinen er så lille – med lidt diskretion kan hverken chefen eller ægtemanden få øje på den.”

Morten Iversen fra spilfirmaet Zeitguyz har set alle seks spil og kalder det erotiske mobilspil vovet og meget spændende. ”Hvis de holder fast i æstetikken, kan et spil som dette bryde grænser ned og få fat i helt nye segmenter”, siger han.

Men der er ikke kun mobilspil. De øvrige fem spil spænder vidt og er fantastiske eksempler på, hvordan computerspil kan tage sig ud. Der er spil om krystallinske universer i forfald, om en lille majs’ rejse gennem det menneskelige tarmsystem, et mimespil, et spil om en taxachauffør og et om en krokodille, der vasker op. Overordnet går opvaskespillet ud på at gøre kedelige ting sjove. ”Jeg fik idéen en dag, da jeg vaskede op. Tænk, hvis man kunne gøre noget kedeligt sjovt. Helt almindelige dagligdagsting, som at tørre køkkenbordet af, kan man jo gøre til seje dance-moves”, fortæller instruktøren Søren Fruergaard. ”Vi har tænkt os spillet som et reklamespil for fx rengøringsmidler”. Spillet om krokodille-opvaskeren, Dish Washington, kalder Morten Iversen for virkelig sjovt og ligetil og roser holdet bag for at have tænkt en forretningsplan ind i det.

Læs bloggen bag

Fire af spillene har man kunne følge med i på DRs website. Her har fire studerende blogget fra produktionerne. <http://www.dr.dk/spil/afgangsspil08/>

DADIU 2.0

Siden akademiet blev etableret i et samarbejde mellem en række uddannelsesinstitutioner i 2005, er der sket en masse. Mange af de tidligere studerende er nu professionelle i branchen, og DADIU er på vej over i en ny fase, hvor akademiet efter planen skal bo i Det Interaktive Hus. Det Interaktive Hus er ved at blive etableret og kommer – udover DADIU – til at rumme væksthusholdninger, så nystartede spilfirmaer kan bo og arbejde her.

Kom og spil

DADIU inviterer alle til at komme og prøve spillene **onsdag d. 2. april kl. 14-17**

Der vil være mulighed for at tale med både akademileder Gunnar Wille og de studerende.

Derudover er det muligt at se de studerende præsentere spillene dagen efter, nemlig **torsdag d. 3.**

april kl. 10-13.15 – der er kaffe og croissanter fra kl. 9.30.

Begge dage er det på IT-Universitetet, Rued Langgaards Vej 7, 2300 København S

For yderligere kommentarer kan akademileder Gunnar Wille kontaktes på telefon 4046 1194

Der er pressebilleder på DADIUs website:

<http://www.dadiu.dk/nyheder/pressemeddelelser/pressefotos>