



PRESSEMEDDELELSE

Så er det andet hold ude

Vil du være med til at fede en fotomodel op til ukendelighed, vil du kæmpe med sværd i et fremmed solsystem, vil du dykke ned i en selvmordstruet japansk drengs skolemareridt, vil du bekæmpe naturen med plantegift i en politisk ukorrekt fremtid eller vil du være et værelse som skaber skræmmende uhygge for dets beboere?

Vil du være med til noget af dette så opsøg DADIUs nye spilproduktioner!

Danmarks computerspils-uddannelse lukker netop nu sit andet hold ud i den danske spilbranche. De har som de første fuldendt uddannelsen på Det Danske Akademi for Digital, Interaktiv Underholdning.

"Jeg synes det er rigtig spændende, at der skabes så forskellige produktioner, selvom rammerne er de samme. Det talent og den bredde, der vises, er et godt tegn på, at DADIU udvikler sig i den rigtige retning. Et skoleprojekt som dette er en god mulighed for at afprøve skæve spilideer, der ville være svære at realisere i en kommerciel verden, hvor man primært satser på mere af det samme," siger administrerende direktør for Guppyworks efter at have besøgt DADIUs fem spilproduktioner. Guppyworks står blandt andet bag den danske spilsucces HCA.

De studerende har i løbet af februar og marts arbejdet sammen i fem produktionsteams fordelt på en række københavnske institutioner, bl.a. IT-Universitetet og Filmskolen. Dette produktionsforløb er det sidste af de i alt to, som de studerende skal igennem for at have fuldført uddannelse på DADIU.

Højtuddannede med spilfokus

"Det særlige ved DADIUs studerende er, at de hver især er i gang med en videregående uddannelse inden for deres fag. Samtidig får de her hos os konkret erfaring med at producere computerspil. Det betyder, at de som studerende gør sig nogle erfaringer, som mange andre først får på arbejdsmarkedet. Det giver dem stærke kort på hånden", siger Gunnar Wille, leder af Det Danske Akademi for Digital, Interaktiv Underholdning.

Paw Ravn, instruktør af spillet "Jarhadin: Royal Blood", siger: "DADIU er et fantastisk koncept, og det eneste af sin art, hvor man tager cremen af cremen af studerende fra de forskellige uddannelser, og blander dem sammen i et intensivt forløb, som til sidst munder ud i et spil. Med "Jarhadin" har jeg nu været med på tre spilproduktioner. For mig personligt er computerspil fremtiden."

To af projektlederne fra Aalborg Universitet, Tom Mortensen som har arbejdet med spillet "Jarhadin: Royal Blood" og Eske Knudsen fra "The House" siger følgende om DADIU: "Det store udbytte af fællesproduktionerne hænger sammen med, at de er praktiske situationer, hvor man ikke kan skrive sig ud af problemerne, men hver gang må forholde sig til et håndgribeligt produkt. Man lærer langt mere om de tværfaglige aspekter af computerspilsproduktion, end det overhovedet er muligt i et klasselokale. De udfordringer man møder, og erfaringer man gør sig, er i en studiemæssig sammenhæng en enestående forberedelse til en fremtid i spilindustrien. Et andet aspekt af fællesproduktionerne er, at man får muligheden for at oparbejde et netværk af kommende udviklere indenfor mange af spiludviklingens kerneområder."



På vej mod et dansk spileventyr?

"Der er gang i den. Siden DADIU blev sat i gang som et forsøg for 3 år siden er uddannelsen blevet gjort permanent under Kulturministeriet, Nordisk Ministerråd har startet en spilfond og Kulturministeriet i Danmark har bevilliget 3 mill. om året til spiludviklingsstøtte. Et spillet hus, Det Interaktive Hus vil efter al sandsynlighed blive etableret i København. Den første årgang kom ud for et år siden og mange har fundet stillinger i branchen mens andre arbejder med egne projekter. Det gror gør det!", siger Gunnar Wille. "Vi må blive ved med at gentage at en af de vigtigste erfaringer vi kan give de studerende, er erfaring med at arbejde samme med andre faggrupper. Visionen er stadig, at DADIU skal gøre for den danske spilbranche, hvad Den Danske Filmskole har gjort for dansk film. Og det begynder at ske!"

Kom og spil

TORS DAG DEN 29. MARTS KL. 14 – 17

De fem spil står stillet op i IT Universitetets Atriumgård så at alle interesserede får mulighed for at prøve spillene. De studerende vil være til stede.

FREDAG DEN 30. MARTS KL. 9.30 – 11.30

09.30-10.00: Ankomst og morgenmad
10.00-10.15: Velkomst ved akademiets leder Gunnar Wille
10.15-10.30: Præsentation af spillet JARHADIN: ROYAL BLOOD
10.30-10.45: Præsentation af spillet THE HOUSE
10.45-11.00: Præsentation af spillet FEEDER
11.00-11.15: Præsentation af spillet THE FINAL RENAISSANCE
11.15-11.30: Præsentation af spillet HIKIKOMORI

ADRESSE: Atrium og Auditorium 1, IT-Universitetet, Rued Langgaards Vej 7, 2300 København S

Mere om DADIU

Akademiet er et unikt dansk samarbejde mellem Danmarks Designskole, Animationsinstruktør-uddannelsen ved Den Danske Filmskole, Animationsværkstedet i Viborg, Danmarks Tekniske Universitet, Aarhus Universitet, Aalborg Universitet, Københavns Universitet, IT-Universitetet, IMMA og spilindustrien. Spilbranchen er repræsenteret ved Producentforeningen. De studerende forbliver på deres egne institutioner, hvor de som en del af deres uddannelse følger et fællespensum. Det sikrer dem indsigt i de aspekter, der knytter sig til bl.a. computerspilsproduktionen – en viden, der er helt nødvendig, når de studerende mødes en gang om året for at producere i fællesskab. Selve produktionerne strækker sig over henholdsvis 4 og 8 uger, hvor de studerende ud fra deres faglige baggrund tildeles de roller, de ville have på en rigtig spilproduktion. Derfor er der også helt afgørende, at der er folk med fra så mange forskellige uddannelser.

For yderlige oplysninger kan akademiets leder Gunnar Wille kontaktes på telefon 4046 1194. Se også akademiets website: www.dadiu.dk.