



## PRESSEMEDDELELSE

### Games Galore

#### DADIU præsenterer fem nye afgangsspil med det hele

**De studerende fra DADIU er Danmarks fremtidige spilbranche. De er studerende ved en række universiteter og kunsthøjskoler i Danmark og deltager sideløbende med deres øvrige studier i to månedlange spilproduktioner. De har netop afsluttet deres anden og afsluttende produktion, og er hermed det fjerde hold computerspiludviklere, DADIU sender ud.**

Holdene har brugt februar og marts på at producere fem computerspil. Emnerne spænder vidt fra dræbersnegle over robotter til nordisk folklore. Bo Abrahamsen fra DR besøgte spillene midt i produktionsperioden og siger: "Spillene dækker nærmest hele spektret. Der er gore, speed, puzzles, poesi og twisted gameplay galore. Samtidig følger spillene klart tidens tendenser, som går i retning af at spil bliver mere tilgængelige for alle."

Bo Abrahamsen er ansvarlig for spil på DR's hjemmeside dr.dk og kunne sagtens forestille sig at have købt flere af spillene til DR, fx spillet Slug N' Roll, som handler om dræbersnegle, fordi det er aktuelt og har en sjov vinkel på problemet. Det blodige og bizarre Nevermore ser Bo som et spil, der ville have passet perfekt til den gamle børneradio, som var kendt for at være rå og provokerende! I praksis kommer alle spillene til at kunne hentes på dr.dk/spil.

#### Pretty explosions

Hvis Bo skal fremhæve et af spillene, er det Puzzle Bloom, fordi det fungerer som spil og samtidig er fint, poetisk og med en lækker 3D-cartoony stil med masser af feelgood-stemning.

Carina Randløv er instruktør på Puzzle Bloom, hvor man spiller den lille fe Canotila, som skal få livet tilbage på sin industrialiserede ø. "Vi har arbejdet rigtigt meget med æstetikken. Det skal være en fed oplevelse at spille spillet, også visuelt. Vores visuelle designer har fået meget frie tøjler, og jeg tror, det har betydet noget for udtrykket, at både instruktør og visuel designer har været kvinder", fortæller Carina Randløv.

En spilproduktion i DADIU-regi er også et møde mellem flere kulturer. "I starten af produktionen var vi to lejre, hvor den ene talte om kasser og om at dø, og den anden om historie og forvandling. Men vi er mødtes, og programmørerne er begyndt at sige "explosions, I mean pretty explosions!", fortæller Carina, som understreger, at et spændende og æstetisk univers på ingen måde betyder kompromiser i forhold til et stærkt gameplay.

#### Dansk teknologi: Unity

DADIU-spillene er for første gang udviklet i den danskproducerede computerspil-teknologi Unity. De studerende var så meget på forkant, at de har arbejdet i beta-udgaven – den endelige udgave blev nemlig først lanceret i sidste uge. Det er gået over al forventning og betyder blandt andet, at det bliver langt nemmere at spille spillene end tidligere. Nogle af spillene vil kunne spilles direkte i browseren, andre vil kræve at man henter den gratis Unity-player.

#### Kom og kig

Onsdag d. 25. marts kan man komme og prøve spillet i Atrium på IT-Universitetet kl. 15-17

Torsdag d. 26. marts præsenterer de studerende spillene i Auditorium 1 på IT-Universitetet fra 10 til 13

Fra onsdag eftermiddag kan spillene hentes på [www.dadiu.dk](http://www.dadiu.dk) og [www.dr.dk/spil/afgangsspil09](http://www.dr.dk/spil/afgangsspil09)

Læs mere om DADIU: [www.dadiu.dk](http://www.dadiu.dk).

Læs mere om de fem spil: [www.dadiu.dk/spil-09](http://www.dadiu.dk/spil-09)

Yderligere oplysninger kan fås ved at ringe eller maile til Kristine Ploug, [kristine@dadiu.dk](mailto:kristine@dadiu.dk), telefon 2621 0661.