



*Dawnspire: Prelude*, som Super PLAY hypade före alla andra, vann i kategorin bästa pc-spel. Lead designern Henrik Öquist tacktar.



Största minglarefällan på "mässgolvet" var spelet *Sumo*, här demat av skaparna Yosh och Kajita.

## Fakta SGA:

Swedish Game Awards startades 2002, då som KTH Game Awards. Tanken med tävlingen är att uppmuntra inhemsk spel-utveckling. Prissumman har växt. Förra året delades 45 000 kronor ut. I år 80 000 kronor. 60 olika lag var med och tävlade i de tre olika kategorierna bästa pc-spel, bästa mobilspel och bästa spelidé.

### VINNARE I KATEGORIN BÄSTA PC-SPEL 2006

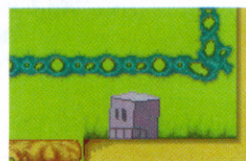


#### DAWNSPIRE: PRELUDE

"Ett actionfyllt, teambaserat onlinerollspel med storslagna fantasymiljöer. Laget har tagit sig an en massiv uppgift och levererat en imponerande, spelfärdig produkt."

Övriga nominerade: *Pax, Apocalypse* och *Helium Boy*.

### VINNARE I KATEGORIN BÄSTA MOBILSPEL 2006

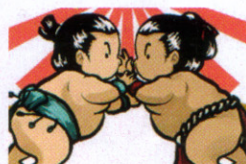


#### QUANTUM

"Originell idé med fantastiska möjligheter och charmig grafik. Med förenklade kontroller och förlåtande nivåedesign skulle detta spel ha stor marknadspotential."

Övriga nominerade: *Deep Dig, Tabula Rasa, Ancient Complex*.

### VINNARE I KATEGORIN BÄSTA SPELIDÉ 2006



#### SUMO

"Ett spel som är större än mediet. Tänker bokstavligen out-of-the-box genom att låta kampen äga rum utanför datorn."

# Swedish Game Awards 2006

Samtidigt på KTH, i en dimma av bjudchipsandedräkter och upphetsning...

...minglar Sveriges nykläckaste kull kodknackare, sneglände på trailers av varandras spel och stannar till i talangrättfångarbås tillhörande Massive, Dice, Starbreeze och Jadestone.

Det är Swedish Game Awards 2006. Eller var. Den 4 maj. Och killarna på indiestudion Silent Grove tog hem 25 000-kronorschecken och E3-resan som var vinsten i kategorin bästa pc-spel, med sitt spel *Dawnspire: Prelude*.

När de går upp på scenen väcks en ödmjuk bitterhet bland de andra nominerade. Ursprungligen var det tänkt att tävlingen bara skulle vara öppen för studerande på någon av spelutbildningarna i landet. Och av Silent Grove-killarna är bara en kille student. På *Musikhögskolan* i Stockholm, där deras audio director Jonatan Crafoord går.

Han ser ut som den lilla killen som släpat in de stora, stygga kusinerna med rakade skallar och bockskägg som knycker kakan. Men de bittra minerna som sprids är som sagt ytterst ödmjuka. De hårlösa *Dawnspire*-killarna får mest beundrande blickar som om de vore några slags krigshjältar när de tar emot jättechecken och blombuketter.

I fyra år har de nämligen slitit med sitt onlinespel helt utan stöd från någon förläggare, helt pröjsande projektet ur egna fickor (du kunde läsa om dem i Kristofer Ahlströms artikel

Absolut oberoende i SP #121, där han beskrev *Dawnspire: Prelude* som "ett *Unreal Tournament* i fantasymiljö").

Best in show, den största publikmagneten på "mässgolvet", var dock *Sumo* – ett våldsamt tvåspelarspel som äger rum utanför datorn. Med fingrarna står man på två tangenter var (T+G och J+I) och ska försöka få bort den andra, alla medel tillåtna. *Sumo* vann också kategorin bästa spelidé, helt tippat, orubbat, med sin omedelbara "Har verkligen ingen kommit på det här tidigare!?"-kvalité.

**Henrik Öquist, lead designer på Silent Grove: När kommer man kunna spela Dawnspire?**

– Tredje kvartalet i år, Q3! Vi kollar på att släppa det digitalt, antingen via digital återförsäljare eller via vår hemsida. Men det kommer inte att vara någon prenumerationsavgift, det är inte ett mmo. Det är snarare som *Battlefield* eller *Counter-Strike*, där man kan hoppa in för lite action när man känner för det. **Tomas Gunnarsson**

FOTNOT: Gå in på Swedish Game Awards sajt för att läsa mer om och ladda ner några av alla de nominerade spelen: <http://www.sga.to>



#### LIVE ÖVERALLT

Live Anywhere är Microsofts nya koncept där Xbox Live och det kommande operativsystemet Windows Vista kommer att samarbeta. Det här gör att det blir möjligt att spela mot varandra över de olika plattformarna med det redan smått hatade *Shadowrun* (se längre fram i tidningen) som första titel. Live Anywhere kommer också att kunna kopplas ihop med mobiltelefoner.



#### 16 MILJONER SÅLDA NINTENDO DS

Nintendohöjderen George Harrison får det att låta som en självklarhet att hans företag fortfarande kan sägas vara ledande på den bärbara marknaden. George, som aldrig har spelat i *The Beatles*, spänner mjukvarumusklaerna och berättar att det alltid är spelen som avgör hur bra konsolen är. Med 16 miljoner sålda Nintendo DS-maskiner på 18 månader är det svårt att säga emot.



#### ACTIVISION KÖPER ROCK-STJÄRNESTATUS

Red Octane, företaget som gav ut Harmonix kritikerrosade *Guitar Hero*, har blivit uppköpta av Activision. Högt uppsatta källor inom Activision håller nu dörrarna öppna för att utnyttja *Guitar Hero*-konceptet också till kommande Playstation 3 med nedladdningsbart låtmaterial som ett eventuellt tillskott. Men först: tvåan!



#### GUBBSJUKAN MOT NYA HÖJDER

Al Lowe, mannen bakom *Leisure Suits Larry*, ska påbörja en helt ny serie spel. Den här gången kommer det att handla om en man, Sam Suede, som ska lösa ett mordfall genom att umgås med vackra kvinnor. Vi kommer med stor sannolikhet kunna vänta oss en salig blandning av humor och gubbsjuka. Banbrytande.



#### ÄNGLAR FINNS DE?

Det japanska musikspelet *Osu Tatakae Ouendan* kommer att konverteras till den västerländska marknaden under namnet *Elite Beat Angels*. Spelet innehåller helt ny musik och både grafik och berättelser är förändrade från originalet. "Agents are go!" skriker spelet och vi väntar långtansfullt.