

FYRSTU SPØLINI KOMA Í ÁR



What Now, Teddy verður slept 10. juli, meðan Wormsteak verður klárt 1. desember

DANJAL AV RANA

Kristian Sakarisson og Kristjan R. Gásadal eru toymisleiðarar á teimum báðum toymunum, sum hava fingið stuðul úr Vinnuframa. Kristian Sakarisson arbeiðir við spælinum Wormsteak, meðan Kristjan R. Gásadal arbeiðir við What now, Teddy.

Teir eru báðir á einum máli um, at føroyingar kunnu gera seg galdandi í telduspælvinnuni.

– Føroyingar eru nóg kreativir og her í Føroyum hava vit í veruleikanum alt, okkum tørvar, sigur Kristjan R. Gásadal, sum sigur, at avbjóðingin er at fáa fatur á ymsku fólkunum, sum kanska sita hvør sær og droyma um at gera telduspøl.

– Vit hava heilt víst nógvar dugnaligar føroyingar, men teir sita hvør í sínum herðashorni og arbeiða. Tí er eitt tiltak sum GameJam gull vert, tí tá hittast vit og kunnu seta okkum niður saman at arbeiða. Ein telduspælvinnu í Føroyum kundi verið sera effektiv, um vit leggja okkum eftir tí, leggur Kristian Sakarisson afturat.

Fjarskotna støða Føroyar frá meginlandinum og stóru handilsrutunum hevur ofta verið ein meinbogi hjá føroyskari vinnu, men tá tala er um KT-vinnur, eru hesir vansar so at siga burtur.

– KT-vinnurnar krevja ikki stórar íløgur. Týðningarmest av øllum er at hava fólk at gera arbeiðið og síðani at geva teimum tíð at gera arbeiðið. Fólk og tíð, ikki stórt annað, sigur Kristjan R. Gásadal.



GameJam er klekimaskinan

Teir eru samdir um, FT GameJam hevur víst, at vit hava hegri í Føroyum at gera telduspøl. Seinast megnaðu allir fimm bólkarnir at gera eitt spæl, og av teimum vera tvey útgivin í ár. Teir gleðast eisini um, at tað eru tvey so ymisk spøl, sum spruttu burtur úr GameJam. Annað er til teldu, hitt er til fartelesfonir. Fyrra er bygt runt um eina søgu, meðan í seinna førinum stuðlar søgan spælinum.

– Um vit megna at fáa tvær góðar vinnuligar vørur burtur úr FT GameJam 2015, so hava vit sera góðar vónir til FT GameJam 2016, sigur Kristian Sakarisson.

– Endamálið er ikki bara at gera eitt spæl, men at gera eina fyrirtøku, sum kann spýta spøl út við jøvnum millumbilum, sigur hann.

Dreymakendur heimur

Kristjan R. Gásadal sigur, at toymið handan What now, Teddy, hevur arbeitt hvønn dag við spælinum í eina tíð nú. Nógv er broytt, síðani spælið sá dagsins ljós á FT GameJam, millum annað verður tað nú gjørt trýdimensionelt heldur enn bara tveydimensionelt. Tí verður alt spælið mest sum gjørt av nýggjum nú.

Í What Now, Teddy, hevur tú leiklutin sum ein lítil drongur, sum vaknar eina náttina, men ikki heima hjá tær sjálvum. Hann er umbýttur

og er nú inni í hulduverðini. Gjøgnum spegl sær hann inn í veruliga heimin, og endamálið við spælinum er so at finna vegin heim aftur, alt meðan man fjalir seg fyri huldufólkunum, ið hava tikið hann.

– Spælið verður gjørt til PC, og fyrsta spælbara útgávan, ein forsmakur, verður leyslatin longu 10. juli, sigur Kristjan R. Gásadal. Hann vónar, at spælið verður væl móttikið og dylir ikki fyri, at tað er fyri at kanna áhugan fyri spælinum, at hesin forsmakurin verður sleptur.

Ongar ætlanir eru um at gera spælið til fartelesfonir ella teldlar, men møguliga verður spælið ført yvir á konsollar, sum Playstation og X-Box.

Átta fólk sita nú og arbeiða við spælinum, við at forrita, gera ljóð, tekna og animera.

– Alt spælið verður hondteknað, og vit hava tvey fólk, sum sita og tekna. Síðani situr ein animatørur og tillagar tekningarnar til spælið. Úrslitið verður ein dreymakend verð, sum hóskar sera væl til evnið í spælinum, greiðir Kristjan R. Gásadal frá.

Fyri at tryggja, at spælið kann ferðast so langt sum gjørligt um heimin, roynir toymið at hava so lítið av teksti og samrøðum í spælinum sum møguligt. Hetta ger, at ikki verður neyðugt at nýta nógva orku upp á týðing og tillagan til onnur mál.

– Ætlanin er sjálvandi, at spælið skal kunna spælast av fólki um

allan heim. Tí royna vit at gera tað so málsliga einfalt sum møguligt, so tað so gott sum bara eru skráirnar, ið skulu týðast til onnur mál, greiðir Kristjan R. Gásadal frá.

Ókeypiss at spæla

Kristian Sakarisson og hansara toymið gera spælið Wormsteak, ið vann heiðurin sum besta spæl á FT GameJam 2015.

Søgan handan spælið er, at ein búffur, ið kanska hevur ligið í sólini eitt sindur ov leingi, verður etin. Í búffinum eru nakrir ormar, sum ikki eru serliga fegnir um at vera endaðir í einum mannakroppi, og so byrjar hættsliga ferðin úr kroppinum aftur.

Spælið verður slept 1. desember til android og apple-telefonir og teldlar.

– Hetta er eitt einfalt spæl, sum hóskar seg sera væl til fartelesfonir og teldlar. Fyri at stýra ormunum, sveipar tú einans fingurin eftir skerminum, upp, niður, til høgri ella vinstru.

Eisini Wormsteak verður ment av nýggjum. Grafikkurin skal betrast munandi, men Kristian Sakarisson sigur, at grundsníðið er so einfalt, at tá fyrsti banin er gjørdur, er sera lætt at gera fleiri banar. Ljóð, ljós og tónleikur verður eisini betrað munandi í mun til uppunliga útgávuna.

– Líkt er til, at Wormsteak fer at vera ókeypis at spæla, men figgið við lýsingum. Enn vita vit ikki, hvussu nógvir banar vera við í upprunaútgávuni, men undirtøkan fyri spælinum fer at avgera, hvussu ofta nýggir banar verða lagdur afturat, greiðir Kristian Sakarisson frá.

DANJAL@SOSIALURIN.FO