

Pressmeddelande, 2006-03-09

Game Awards 2006 presenterar

Årets Spel: World of Warcraft

STOCKHOLM – 2006-03-09 – På Game Awards 06 utsågs ikväll årets bästa dator- och tv-spel i fjorton kategorier. För att ta fram vinnarna har spelintresserade röstat på sina favoritspel, vilket tagits med i expertjuryns bedömning. Årets spel gick till World of Warcraft och Battlefield 2 belönades med titeln Årets Svenska spel.

– För oss är det viktigt att kunna samla hela branschen en gång om året. Game Awards ger oss möjligheten att uppmärksamma det fantastiska arbete som fått spelindustrin att engagera en bredare publik än någonsin, säger Maria Tjärnlund, vd för MDTS.

Game Awards 06 gick av stapeln på Münchenbryggeriet i Stockholm inför 350 branschrepresentanter. Presentatör för galan var Hakim, känd från radiokanalen TheVoice of HipHop&RnB och TheVoice-TV. Prisutdelare var bland annat Jessica Almenäs, Martin Lindell, Calle & Alex Schulman, Orvar Säfström, Christina Rask och Tom Söderlund.

– 2005 var ett spännande spelår där flera kreativa, nyskapande spel såg dagens ljus. Däribland frågesportspelet Buzz! och Nintendo som fick ta emot Juryns Specialpris respektive Årets Nyskapare, säger Christina Rask, juryordförande.

För att ta fram vinnarna har spelintresserade kunnat rösta på sina favoritspel, både på Expressens hemsida och under Game Awards Tour 06 som besökt Nordstan i Göteborg och Gallerian i Stockholm. Omröstningens resultat har vägts in i den oberoende expertjuryns bedömning, som utgörs av Sveriges främsta speljournalister. Kriterierna är underhållningsvärde, spelkänsla och utseende.

Motivering till Årets Spel, World of Warcraft:

– Spelet som stulit ojämförligt flest timmar av våra liv. Sex miljoner användare kan inte ha fel, lyder juryns motivering.

Motivering till Årets Svenska Spel, Battlefield 2:

– Sverige har varit neutralt i åtskilliga år, men i spelbranschen är Moder Svea en offensiv stormakt. Årets svenska spel har invaderat USA och sålt mer än hela den samlade svenska musikexporten, meddelar juryn.

För ytterligare information och pressbilder kontakta:

Maria Tjärnlund, vd MDTS, 0734 069 069, mt@mdts.se
Henric Byström, presskontakt Dist, 08-693 53 82, henric@dist.se



Svensk datorspelsutveckling

En nyhet på galan var att Svenska Datorspelsinstitutet (SDSI) delade ut två prestigefulla priser.

Årets Svenska Independentspel tilldelades Kodo med motiveringen:
”För att spelet med sin originalitet och häpnadsväckande enkelhet skapar unika möten mellan flera spelare i ett alltför outnyttjat medium. ”

Svenska Datorspelsinstitutets Stora Pris – för en tongivande insats för svensk datorspelsindustri gick till Erik Robertson:

”För att gemensamt med Nordiska Ministerrådet underlättat och stött den utvecklingspotential som finns i Sverige. SDSI ser detta finansieringsstöd som det första och mycket viktiga steget mot ett utökat finansiellt stöd för svenska spelutvecklare.”

Game Awards jury bestod av:

Ordförande Christina Rask (spelredaktör Expressen) och ledamöterna: Martin Lindell (redaktör Manual, spelskribent Nöjesguiden), Bengt Lemne (Gamereactor), Thomas Wiborgh (Reset), Joakim Bennet (Reset), Thomas Arnroth (TT Spektra/Radio Stockholm/Kontroll), Alfred Holmgren (Super Play), Susanne Möller (Player1/Kontroll/Extraliv).

För ytterligare information och pressbilder kontakta:

Maria Tjärnlund, vd MDTS, 0734 069 069, mt@mdts.se
Henric Byström, presskontakt Dist, 08-693 53 82, henric@dist.se

* Game Awards 06 - vinnare

1. Mobila spel

"Ett av tidernas festligaste multiplayer-spel finns äntligen i onlinevänlig bärbar form. Med ett grönt skal kan man numera slå en hel värld med häpnad. Årets mobila spel är *Mario Kart*".

2. Barn och familjespel

"Bedårande sockersött trollbinds man med bollkastning och bajsupplökning. När nytänkande görs med hjärtat blir årets barn och familjespel *Nintendogs*".

3. Sportspel

"Så nära riktig fotboll du kan komma med handkontrollen i nävarna. Vinnaren är *Pro Evolution Soccer 5*".

4. Racingspel

"Realism och arkadkänsla. Tyngd och lättsamhet.

Levande städer och mördande

vackra sportbilar - årets racingspel hade allt. Vinnaren är *Project Gotham racing 3*".

5. Action

"Spelet som med eftertryck revitaliserade både sin egen serie och hela genren. Årets ojämförligt bästa actionspel är *Resident Evil 4*".

6. Äventyr

"En riktig nagelbitare som gav genren nytt liv med sanslös spänning och storn i fokus. Årets äventyrsspel är *Fahrenheit*".

7. FPS

"Monstersuccés uppföljare med fokus på onlinespel och modern strid får våra svenska hjärtan att svälla av stolthet. Årets fps är *Battlefield 2*".

8. Plattform

"Att våga ta ut svängarna och bryta traditioner visade sig vara rätta taktik. Vi har bankat armarna trötta i spelet som gav den antika plattformsglädjen en revival. Årets plattformsspel är *Donkey Kong jungle beat*".

9. Rollspel

"En storlagen rymdsaga som fångade allt det som en gång fick oss att älska Star Wars. Vinnare är *Knights of the old republic 2*".

10. Onlinespel

"Spelet som utökade det svenska språket med orden Horde och Alliance och gav level 60 samma glans som ett OS-guld. Vinnare är *World of Warcraft*".

11. Strategi

"Komplext men lättillgängligt, totalt beroendeframkallande med ett otroligt djup - en uppdaterad klassiker som ingen fan av genren bör missa. Årets strategispel är *Civilization IV*".

12. Svenska

"Sverige har varit neutralt i åtskilliga år, men i spelbranschen är Moder Svea en offensiv stormakt. Årets svenska spel har invaderat USA och sålt mer än hela den samlade svenska musikexporten. Vinnaren är *Battlefield 2*".

13. Beat'em up

"Lika brutalt som flärdfullt, lika lättillgängligt som djupt - kungen är tillbaka. Bäst i ringen är *Tekken 5*".

14. Årets spel

"Spelet som stulit ojämförligt flest timmar av våra liv sex miljoner användare kan inte ha fel. Årets spel är *World of Warcraft*".

Juryns specialpris: "För sin uppfinningsrikedom, lättillgänglighet och direkta charm, för att det fått även icke-gamers att flockas framför konsolerna - Juryns specialpris går till... Buzz!"

Årets nyskapare: "För att de med stor lekfullhet fortsätter bryta ny mark och får oss att se på vårt spelande med nya ögon - priset för Årets nyskapare går till Nintendo."

För ytterligare information och pressbilder kontakta:

Maria Tjärnlund, vd MDTS, 0734 069 069, mt@mdts.se

Henric Byström, presskontakt Dist, 08-693 53 82, henric@dist.se



Om Game Awards

Game Awards är dator- och tv-spelsbranschens pris för att uppmärksamma utveckling, kreativitet och innovation inom spel. Varje år utnämner en expertjury de nominerade spelen och spelarna själva röstar fram vinnarna. Under Game Awards premieras även svensk spelindustri med vinnare utsedda av Det Svenska Datorspels Institutet i syfte att speciellt lyfta fram regionala innovationer. Game Awards Tour skall verka för att både Svenska och internationella dator- och tv-spel uppmärksammas i syfte att skapa nyfikenhet och social acceptans för den snabbast växande underhållningsindustrin.

Om MDTS

Sveriges branschförening för multimedia, dator- och tv-spel är en branschorganisation för företag som arbetar professionellt med produktion eller distribution av interaktiv underhållning. MDTS agerar i gemensamma frågeställningar, sprider information om branschen och informerar beslutsfattare. Medlemmar är Activision Nordic AB, Atari Norden AB, Bergsala, Electronic Arts Nordic AB, KE Media, Konami of Europe Scandinavia, Microsoft AB, Nokia, Nordisk Film AB, PAN Vision AB, UBI Soft Entertainment Sweden AB samt Vivendi Nordic AB.

www.mdts.se

Om PEGI -åldersmärkning

PEGI är det nya åldersmärkningssystemet för interaktiva spel. PEGI står för Pan European Game Information och är ett resultat av ett mångårigt samarbete mellan den europeiska branschorganisationen för interaktiva spel och experter inom pedagogik och psykologi. Det består av två delar, en del indikerar vilken ålder spelet är lämpligt för, den andra motiverar med schematiska symboler åldersmärknings. Åldersintervallerna är +3 år, + 7 år, + 12 år, + 16 år och + 18 år.

www.pegi.info

Om SDSI

Svenska Datorspelinstitutet (SDSI) är en ideell förening som verkar för att lyfta fram, stärka och utveckla datorspel som kulturuttryck och massmedium. SDSI tror att datorspel har potential att bli 2000-talets viktigaste kulturform, men att spel behöver ett bredare utbud, förbättrat anseende samt bättre nå ut till allmänheten.

www.sdsi.se

För ytterligare information och pressbilder kontakta:

Maria Tjärnlund, vd MDTS, 0734 069 069, mt@mdts.se

Henric Byström, presskontakt Dist, 08-693 53 82, henric@dist.se