



Fremad for norsk spillindustri

Rydd plass i vokabularet for MOOS, kjenn forventningene til *Age of Conan* stige enda et par hakk og gled deg til du en vakker dag forlater NTNU med kvalifikasjoner som sender deg rett inn i milliardindustrien.

Tekst: Kjetil Gotvassli. Foto: Kyrre Mathisen og Trond Gausdal

Internasjonal spillindustri er en milliardindustri i stadig utvikling. Som den første norske filmfestivalen ønsker Kosmorama å ta industrien på alvor.

- Spill og film henger sammen i større og større grad, forteller Kosmoramas teknologikoordinator Jørgen Risvik. Dette er tydeligvis en forståelse han deler med filmindustrien – i 2004 delte Norsk Filmfond for første gang ut støtte til utvikling av norske spill.

- Produksjonen av spill er lik filmproduksjonen, samt at det er et vidt uttrykksmiddel som benyttes av mange. I tillegg gir spillteknologi nye muligheter for bruk av kinosalen, og at også filmregissører som for eksempel Peter Jackson synes spill er spennende løfter industrien ytterligere, utdyper Risvik. Mulighetene innen spillindustrien er dog mange, her er det mobilspill, onlinespill, opplæringsspill, simulatorer, og nyvinningen ser ikke ut til å ta noen ende med det første.

Multiplayer On One Screen

Multiplayer On One Screen, også kalt MOOS, er et konsept vi vil få anledning til å stifte nærmere bekjentskap med under Kosmorama. Dette er utviklet som et samarbeid mellom NTNU og Tellu, hvor sistnevnte vil stå for videreutvikling og kommersialisering.

- Dette er et nytt spillkonsept hvor du kan bruke mobilen i kinosalen. Mobilen fungerer som en interaktiv

fjernkontroll med både lyd og vibrering. Under spillet ser du din og andres figurer på skjermen, sier en engasjert Risvik. Kosmorama er en arena for utvikling, og konseptet vil lanseres med en demo der deltagerne kan ta knekken på hverandre i *SlagMark*, som ligner klassikeren *Worms*.

- Vi kommer til å vise frem to spilltyper, forteller en av studentene som har vært involvert i prosjektet, Morten Versvik. I tillegg til *SlagMark* vil *BandHero* demonstreres, det sistnevnte er en multiplayer versjon av *Guitar Hero*.

Storkamp i Counter-Strike

Flerspillmiljøet er på fremmarsj i spillverdenen, og ved å prøve MOOS og overvære en storkamp i *Counter-Strike* i en fullsatt kinosal, kan du gjøre deg opp din egen mening om Sør-Trøndelags fylkesordfører har rett i at "Spill er best på kino." *Counter-Strike* er et spill som mange vil karakterisere mer som en sport enn noe annet da det kreves mye trening og talent for å lykkes. En av dem som har lyktes er Norges første spillproff Jonas Alsaker Vikan, som under Kosmorama vil fortelle om digitalkulturens fremvekst på godt og vondt.

Virtuelle Rockheim

Kosmorama tilbyr en workshop for kreative hoder med et øye for historiefortelling, animasjon, spillutvikling og det meste annet som det er behov for når man

skal fylle en virtuell verden med meningsfylt innhold.

- Workshopen tar utgangspunkt i Nasjonalt opplevelsessenter for populærmusikk som skal fylles med blant annet virtuelt innhold, forteller Risvik.

- Man vil undervise studenter i hvordan virtuelle verdener blir en ny kommunikasjonsform. Planen er at det skal lages en bit av et museum, en verden man kan gå inn i, fortsetter han. Dette konseptet har fått tittelen Rockheim. Workshopen er et samarbeid mellom Pop & Rock Senteret, Workzone og Parallel World Labs, og det vil bli premiering til deltagerne. Prisutdelingen vil krydres med kjente fjes fra norsk kulturliv.

Age of Conan

Et etterlenget produkt på spillmarkedet er den norske suksesshistorien *Age of Conan*. Det vil si; interessen er stor, over 100 000 interesserte har meldt seg på for å beta-teste spillet, men bare noen tusen av disse vil få det ærefulle oppdraget. Bak *Age of Conan* står det eldste norske spillselskapet Funcom, etablert så langt tilbake som 1993.

- Å jobbe for Funcom er som å jobbe i sjokoladefabrikken til Willy Wonka, sier selskapets produktsjef Erling Ellingsen, og legger til at Funcom på en eller annen kinesisk dialekt betyr "en gjeng gale folk". Altså er det morsomt å jobbe med spill.

Funcom har jobbet med spill siden 1993, og har gått veien fra å utvikle spill for andre til å posisjonere seg selv for vekst. Og nå har de altså lagd et av verdens mest etterspurte onlinespill.

- *Age of Conan* koster mellom 100 og 200 millioner å utvikle, og 150 millioner mennesker har jobbet med dette i over fire år, forteller Ellingsen.

- Det er dyrt å utvikle spill av ypperste klasse, og i senere år har spill krevd mer tid, penger og folk, fortsetter han. Kanskje ikke rart med tanke på at *Age of Conan* inneholder mellom 300 og 400 kvadratkilometer med land. For det skal være realistisk og detaljert, og dette har Funcom klart med teknologi som de har bygd fra bunnen av selv, og som flere nå er interessert i å få klørne i. *Age of Conan* er også et spill som er del av en ny trend; betalingsbaserte onlinespill, hvilket betyr at man kjøper spillet i butikken, installerer det på datamaskinen hjemme og betaler månedlige beløp for å delta videre. Dette er en satsing som er noe annerledes enn tradisjonelle transaksjoner over disk siden det gir spillselskapet kontinuerlige inntekter. Og hvis man tenker på at *World of Warcraft* har åtte millioner spillere... vel, da burde det gå greit å tjene noen kroner.

Veien videre

NTNU har tenkt å ta del i spillindustrien ved å introdusere nye fagtilbud som retter seg mot bransjen. Blant annet mangler NTNU utdanningstilbud til digitale grafiske kunstnere, designere og produsenter.

- Vi må koordinere og synliggjøre fagtilbudet og samtidig styrke det, sier førsteamanuensis ved NTNU Alf Inge Wang.

- Vi må utdanne kandidater som kan brukes på flere områder og satse på forskningsbasert utdanning, fortsetter han. Tidligere nevnte MOOS er et eksempel på det siste.

Under sitt foredrag på seminaret om norsk spillindustri fremover, lovet Wang de fremmøtte en overraskelse. En overraskelse som er en del av veien fremover, og en motiverende faktor for å ta akkurat den veien.

- Norwegian Game Awards

lanseres her og nå, innleder Øystein Pettersen fra studentorganisasjonen Start NTNU. Overraskelsen var altså en landsdekkende spillutviklingskonkurranse som krever minst femti prosent studentdeltagelse, og som vil arrangere diverse events og workshops hvor industri og utviklere kan møtes. Etter en juryavgjørelse basert på konseptbeskrivelse, spillbar demo og video for spillet vil vinneren kåres under en finale våren 2008.

- Kanskje under Kosmorama neste år, smiler teknologikoordinator Risvik.



Ser lyst på framtiden: Teknologikoordinator Jørgen Risvik er optimistisk på spillbransjens vegne