

Bare dumme fans?

Er spilljournalister bare dumme fans som blindt gjengir all PR fra selskapene? Eller finnes det seriøs journalistikk og kulturkritikk innenfor feltet? Dette er

et av spørsmålene som ble tatt opp da Nordic Game inviterte til paneldebatt under konferansen 15.-16. mai.

SPILL

TEKST **RAGNA KRONSTAD**



Full rolle for spillreklame

Markedet for markedsføring i spill vil øke fra 692 millioner dollar i 2006 til 1,9 milliarder dollar i 2011, viser en rapport fra eMarketer. I dag dominerer reklame for varer for gutter i alderen 18-34 år. Det betyr reklame for mobiltelefoner, datamaskiner, filmer, fastfoodkjeder og take away-tjenester. Markedsføringen har så langt vist seg å være effektiv, skriver Animation World Magazine.

Mellom 30 og 40 prosent husker reklamen de er blitt eksponert for. Det er tre til fire ganger så høye tall som for TV. Men i motsetning til TV-titterne vil gjerne spillere ha noe igjen for å tolerere reklame. Dette har allerede resultert i en rekke nye reklameløsninger. Tradisjonelt har spillere kun blitt gitt en gratis prøvetid for så å måtte kjøpe mer spilletid hvis de ble hekta. Nå kan de få mer spilletid mot at de ser reklame.

Modellen kalles gamecasting, på grunn av parallellene til fjernsynsmodellen hvor man får sett gratis programmer mot at man ser reklame. Det finnes flere typer markedsføring innen spill. Dynamiske bannere som er vanlige på nettsider, kan man finne i nettbaserte spill eller så kan det dreie seg om produktplassing i spillet selv. Sentrale aktører i spillreklamemarkedet er Massive [eid av Microsoft], Adscape Media [eid av Google], IGA Worldwide og Double Fusion, teknologileverandører som Exent Technologies, og nettbaserte spillutgivere som RealNetworks og WildTangent. Det norske spillutviklerselskapet FunCom bruker reklame i Anarchy Online.

Rødt kort til YouTube

Har du gått glipp av en engelsk ligakamp, er det lett å gå inn på YouTube for å sjekke målene du ikke fikk sett. Dette vil nå The English Premier League ha en slutt på. Fotballorganisasjonen mener Google-eide YouTube med vilje stjeler lovbeskyttet åndsverk ved å oppfordre brukere til å se på fotball på siden sin. Fotballorganisasjonen vil nå saksøke videofilingsiden for brudd på opphavsrettslovgivningen. YouTube har allerede et søksmål på en milliard dollar rettet mot seg av mediagiganten Viacom, som beskylder YouTube for urettmessig å vise klipp fra deres TV-sendinger. Til sammen skal 160 000 uautoriserte klipp ha blitt vist en og en halv milliard ganger.



ANGRIPER YOUTUBE: Nå vil det engelske fotballforbundet ha slutt på at vi kan se fotball gratis på nettet. FOTO: YOUTUBE



Klart for nasjonal spillkonkurranse

Når er det klart at Norge vil få sin egen nasjonale spillkonkurranse, Norwegian Game Awards, skriver Dagbladet.no. I Sverige har en slik konkurranse allerede eksistert i fem år. Spillet som vant i fjor, Dawnspire, er nå utgitt internasjonalt. Målet med konkurransen er å oppmuntre studenter til å utvikle dataspill, og gi talentfulle grupper anledning til videreutvikle disse etter studietiden. Konkurransen vil starte til høsten med første finale våren 2008.

– Vi ser at det er et veldig fokus på spillutvikling i Norge nå. Vi jobber for å legge til rette for nyskaping, men mener at det er gunstig å først lage et produkt som man kan skape en bedrift rundt i etterkant, forteller prosjektleder Øystein Pettersen i Start NTNU. Start NTNU er en frivillig studentorganisasjon som jobber for at studenter skal se på bedriftsetablering som en mulig karrierevei.

Nettkunst til hjemmesiden

Besøker du utstillingen Virtuell Creatures, kan du i motsetning til ved besøk i ordinære gallerier, ta med deg gratis kunst hjem, eller retttere sagt til hjemmesiden din. I en utstilling på nettsiden www.folly.co.uk presenteres en rekke virtuelle nettfigurer. Fellestrekket er at de kan lekes med av deg. En av de første figurene som presenteres er Ascii Chewy. Det er en enkel liten animasjon som du lett kan kopiere til din egen hjemmeside. Skaperen Jason van Anden er kunstner og forsøker å fjerne menneskelige følelser, intelligens og fri vilje i kunsten sin.

LINK: www.folly.co.uk/creatures



SPRELL LEVENDE: Denne lille, enkle figuren våkner til liv hvis du besøker den på internett. FOTO: WWW.FOLLY.CO.UK

MATTENØTT VED **EINAR MADSEN**

La n være et positivt helt tall, og mengden $M = \{1, 2, 3, \dots, 2n\}$ (alle tall fra og med 1 til og med $2n$). Vis at enhver delmengde av M med $n + 1$ elementer inneholder to tall x og y slik at x går opp i y . Sjekk fasiten på tu.no/matte.no

Løsning på mattenøtten i TU 1507: Vi hadde ligningen $x^2 + px + q = 0$ der koeffisientene p og q kunne være ett av tallene 1, 2, 3, 4, 5, 6. La $s = p^2 - 4q$. Det er da relativt lett å regne ut at sannsynligheten for tilfelle $s > 0$, $s = 0$ og $s < 0$ er hhv 17, 2 og 17. Men siden R er en del av C ,

blir $s=0$ også et spesialtilfelle av konjugert komplekse røtter med imaginærdel lik 0. Svaret på oppgaven blir da: 17/36, 2/36 og 19/36. Så kan dere jo diskutere om hvorfor summen av sannsynlighetene for disse tilfellene ikke er 1,0.