



NORSK SPIL OPP AV BØ



Selv om Norge har høy kompetanse innen 3D og modellering, har kompetansen nesten ikke vært utnyttet til det globale dataspillmarkedet. Men nå vil flere enn Funcom satse internasjonalt.

LINDUSTRI LGEDALEN

TEKST ESPEN LEIRSET
espen.leirset@tu.no



→ REPORTASJE

NORSK SPILLINDUSTRI OPP AV BØLGEDALEN

SPILL PÅ KINO: En gimmick under filmfestivalen Kosmorama var muligheten til å spille mange sammen på stor kinoskjerm med mobiltelefonen som styrestikke. I forgrunnen NTNUs spillkoordinator Alf Inge Wang. FOTO: ESPEN LEIRSET



Funcom satser stort

Det vokser i underskogen av norske spillutviklere, men det er Funcom som utvilsomt drar lasset. Årets store norske spillsatsing er Funcoms lansering av Age of Conan. 100.000 spillere har meldt seg som interesserte betestere av online-rollespillet, som er ventet å bli lansert 30. oktober i år.

Tidligere har Funcom hatt internasjonal suksess med spillene Anarchy Online, Dreamfall og The Longest Journey.

Hvordan vil spill og mobiltelefoner påvirke

– Iphone løsner en mental sperre for mange når det gjelder utviklingen av mobiltelefoner. Jeg ser for meg at det blir spill som kan drive utviklingen av mobile tjenester. Spill er veldig tverrfaglig og utfordrende å jobbe med, påpeker Telenor-forskeren Anne Marthe Hjemås. Hun jakter nå på tre doktorander som skal jobbe med spillutvikling for mobile tjenester, som skal følge opp arbeidet til masterstudentene.

Telenorforskerne drømmer om en utvikling lik den vi ser i Asia.

– Asia ligger svært langt framme på mobile tjenester

i forhold til Europa. Her er det operatørene som produserer mobiltelefonene, så det blir lettere å integrere tjenestene, påpeker Hjemås. I Europa er det en slags ond sirkel med tjenestetilbydere, mobilprodusenter og operatører, hvor den ene venter på den andre.

– Asia har en annen fordel, nemlig at mobiltelefonen er allemannseie, mens relativt få har PC. Det gjør potensialet for å utvikle mobile spill langt større, påpeker Hjemås. Nå er imidlertid den samme tendensen synlig i Europa, siden mobilsalget går betydelig raskere enn PC-salget.

– Det er dataspill som har drevet maskinvareut-



ENGLEKRÆSJ



DRØMMEFALL



XOBIA

I EN MØRK KINOSAL i Trondheim sitter førsteamanuensis Alf Inge Wang ved NTNU og spiller worms på det gigantiske lerretet. Mobiltelefonen er styrepinne. Alf Inge sender en atombombe mot motstanderens worm, mens han gliser lett.

Det kan virke som om alle spilleres våte drøm er å få spille dataspill på et kinolerret.

– Spill er best på kino, sier Jørgen Risvik, spillansvarlig for filmfestivalen Kosmorama. Han tror spilltreff på kino kan bli en hot trend.

Trenger programmerere

Den spredte og fragmenterte norske spillindustrien var samlet under filmfestivalen Kosmorama i Trondheim. Nyheten i bransjen er at NTNU vil ta grep om utdanningstilbudet av spillutviklere.

– Det er programmerere vi trenger. Det er vanskelig å få tak i norske kodere, påpeker Jack Kristoffersen, som er styremedlem i Spillprodusentforeningen og daglig leder i spillskapet Artplant. Med basis i det tunge fagmiljøet innen datateknikker som simulering og 3D-modellering, kan NTNU endelig begynne å utdanne fagfolk bransjen har etterspurt i lang tid.

– Studiet trenger ikke å være basert her i Trondheim. En del høyskoler har holdt på en stund med spillutdanning, og har et mer komplett tilbud enn NTNU. Men det er ikke knyttet opp til forskning. Vi ser for eksempel for oss at man kan ta en bachelorutdanning ved Høyskolen i Hedmark og en master i spillutvikling her ved NTNU, sier universitetets nye spillkoordinator Alf Inge Wang.

Mobilspill har et stort potensial

Det nye forskningsprosjektet for dataspill skjer i samarbeid med blant andre Telenor, Microsoft, Arm Norway (tidl. Falanx) og distributørene av Playstation i Norge. En del av prosjektet er å se på markedsmulighetene for mobile spill. Mange forventer at mobiltelefonen vil fortsette å smelte

sammen med andre duppeditter, og når mobilen er MP3-spiller, radio og fjernsynsapparat, er det ingen grunn til at den ikke skal være en fullblods spillmaskin også.

– Multiplayer mobilspill har ikke tatt av i Europa, men potensialet er utrolig stort, sier forsker Anne Marte Hjemås ved Telenors forsknings- og innovasjonsavdeling. Hjemås er selv en aktiv spiller av World of Warcraft (WoW), verdens ledende MMO-spill (massively multiplayer (role) online games) med 8,5 millioner brukere. Den enorme suksessen til WoW har nærmest dannet en standard for inntektsmodeller i spillbransjen. Mens man tidligere gikk i butikken for å kjøpe et dataspill til 500 kroner, er det nå vanlig å betale en liten inngangsbillett til spillet for så å bli hekta. Når du er hekta, betaler du et fast abonnement for å følge din karakter videre i spillet. Enkelte MMO-spill har videreutviklet denne måten å tjene penger på, ved at det koster penger å utvikle karakteren sin optimalt.

Hva har så dette med Telenors tanker om mobilspill å gjøre? Anne Marte Hjemås og hennes forskerkolleger ser for seg at rollespillet kan tas ut i den virkelige verden ved hjelp av mobiltelefonen. For eksempel kan man få rollespill hvor spilleren må ta med mobiltelefonen og oppsøke virkelige steder for å utvikle spillkarakteren videre. Prosjektet Trådløse Trondheim, som innebærer at hele byen er dekket av trådløst bredbånd, skal brukes for å utvikle slike «Role games in real life» spill i samarbeid med NTNU. Eller man kan utvikle gamle spillklassikere til glede for nye generasjoner.

– Det hadde for eksempel vært gøy med «Real Life Pacman» i Trondheims bygater, foreslår Hjemås, mens forskerkollega Reidar Martin Svendsen spinner videre på ideen:

– Eller «Real Life Doom», hehe.

Inn i dagliglivet

Da ligger nok ulike turistspill nærmere i løypa. For eksempel kan man legge ut morsomme

Norske spill skal ut i verden

Norsk spillbransje har hittil vært mest opptatt av den norske andedammen. Nå satser flere aktører tyngre enn noen gang.

Med unntak av det børsregistrerte Funcom, har norsk spillbransje vært svært liten i mange år. Nå skjer det imidlertid mer i bransjen enn noen gang. Bransjen er fortsatt liten, men for første gang er det flere enn Funcom med internasjonale ambisjoner.

Artplant er et av selskapene som satser internasjonalt i år. De vil friste hestegale småbarn med onlinespillet Riding Club Championship for PC. Spillet er abonnementsbasert, og daglig leder Jack Kristoffersen har stor tro på denne forretningsmodellen.

– Det virkelig spennende er hvordan man kan tjene penger på spill. Før måtte du betale 400-500 kr for et spill. Nå kan du prøve det gratis. Liker du spillet og blir glad i hesten din, kan du abonnere for en liten sum penger hver måned. Jeg tror dette er en modell som passer alle mye bedre fordi man slipper å kjøpe et spill man risikerer ikke blir brukt, sier han.

Ravn Studios er en nykommer i spillmarkedet i Norge, men vil ha to eller tre internasjonale lanseringer i år. Englekrajsj og Xobia er titlene som er offentlige når Teknisk Ukeblad skriver denne artikkelen. Begge har hatt en utviklingskostnad på rundt seks millioner kroner, og er nødt til å selge minst 50 000 eksemplarer for å gå i balanse.

– Vi satser i første rekke i Tyskland og BeNeLux-landene fordi det er her vi har kontakt med distributører, sier daglig leder Stine Wærn i Ravn Studios.

Det er ikke tilfeldig at de norske spillsatsingene i stor grad er barne- og ungdomsspill. Den offentlige støtteordningen for dataspill på fem millioner kroner gis til «oppbyggelige» spill, primært for barn og unge.

hverandre?

viklingen for PC-er, med stadig bedre grafikkort, bedre mus og tastatur. Det er ikke usannsynlig at det samme kan skje innen mobile spill og andre tjenester, påpeker Hjemås. I dag er det batteriet som er den største maskinvarebegrensningen på telefoner, minner hun om.

– Det er nok lenge til du kan spille WoW på mobiltelefonen, men det er jo nødvendig å følge med ofte for å henge med i spillet. Kanskje kan mobiltelefonen brukes til å sjekke auksjoner, sende meldinger til guildet (gruppa) ditt og endre settings. Selvsagt uten at du trenger å oppgi ditt virkelige telefonnummer til medspillerne, sier Anne Marthe Hjemås.



NORSK SPILLINDUSTRI OPP AV BØLGEDALEN

Foreslår økt spillstøtte

Norsk Filmfond forvalter ordningen med støtte til dataspill, og foreslår å øke støtten til norske spillprodusenter fra fem millioner kroner til 30-35 millioner kroner.

«Vi har foreslått en avgift på dataspill som kan finansiere støtte til norskutviklede dataspill, sier informasjonssjef Marit Sætre i Filmfondet til Teknisk Ukeblad. Avgiften på 2,5 prosent vil bety at et dataspill til 500 kroner blir 12-13 kroner dyrere enn i dag. De økte inntektene fra avgiften vil kunne medføre økte utviklings- og lanseringstilskudd fra staten.

Eftas overvåkingsorgan, Esa, har vendt tomme ned for produksjonsstøtte til dataspill. Dersom kulturminister Trond Giske ønsker forslaget fra Filmfondet velkomment, og prinsippet om lanseringsstøtte blir akseptert i Esa, kan en norsk spillbransje se fram til lysere tider.

ting på ulike punkter i byen som popper opp på mobiltelefonen til turistene. Eller man kan ha en løype for turister hvor det er lagt inn digitale opplysninger som de får tilgang til når de entrer en sone.

Alf Inge Wang har også stor tro på mobile og sosiale spill.

– Vi tenker oss at folk i samme sone i byen kan spille sammen, slik at man må forflytte seg på ordentlig for å delta i spillet, forklarer Wang. Fenomenet er kjent som «pervasive gaming», og betyr spill som griper inn i dagliglivet.

– Spillet kan for eksempel ringe deg opp på telefonen, og du kan få beskjed om å møte opp her eller der. Oppmøtet ditt kan trigge nye ting som har betydning i spillet. Når du går inn i en lokasjon, deltar du i en virtuell verden, bare at du lever i den, forklarer Wang.

Obs. Det kan høres ut som noe Georg Apenes og Datatilsynet vil kikke nærmere på. Eller andre som har mer erfaring fra den virkelige enn den virtuelle verdenen.

Attraktive jobber

Spillbransjen er blant de mest interessante jobbmarkedene for unge programmerere. I få andre ingeniørdisipliner er det anledning til å jobbe mer kreativt enn innen spillindustrien. Selv om dataspill de siste årene har fått en aksept som innebærer at spillere ikke nødvendigvis er nerder, er bransjen fortsatt preget av unge entusiaster.



Caprino kan droppe spillsat

Til tross for at Remo Caprino har fått tre millioner i offentlig støtte for å utvikle Askeladden-spillet, ser det mørkt ut for spillet.

– Hvis vi ikke får samme støtte som en spillefilm gjør, vil det ikke bli noe av spillet, sier Remo Caprino til Teknisk Ukeblad.

Dermed kan det se mørkt ut for oppfølgeren til tidenes største spillsuksess, Flåklypa-spillet. Selv om Filmfondet skulle få gjennomslag for sitt ønske om å avgiftsbelegge omsetningen av dataspill og øke spillstøtten, vil ikke støtten for dataspill bli like stor som for spillefilmer. Kontrollorganet Esa har satt foten ned for produksjonsstøtte til dataspill.

– Politikerne gjemmer seg bak Esa i denne

saken, hevder Caprino. Nå har han liten tro på at finansieringen kommer i orden.

– Jeg tviler på at det skjer i år iallfall. Hvis film og dataspill får likeverdige betingelser, og vi i tillegg slipper å slåss om de samme pengene, kan det være mulig. Jeg ser på en slik ordning som en forutsetning, sier Remo Caprino.

Suksess hjemme – ikke ute

Flåklypa er verdens desidert største spillsuksess, målt etter antall solgte spill i hjemmemarkedet. 250 000 solgte spill i en befolkning på drøyt fire millioner vekker oppsikt. Men internasjonalt er Flåklypa knapt som en mygg å regne. I Danmark har de fått et salg på 30 000 spill, noe som slett ikke er dårlig. Men i andre land har ikke Remo Caprino lyktes med å lansere spillet.

Flere personer i spillbransjen Teknisk Ukeblad har snakket med, mener Flåklypa-spillet har



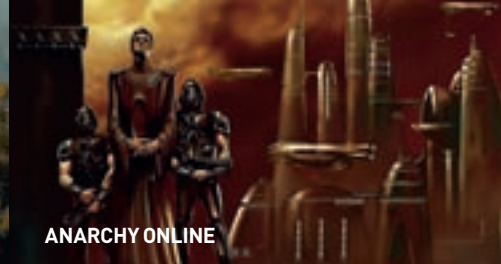
FOTO: SCANPIX



RIDING CLUB CHAMPIONSHIP



AGE OG CONAN



ANARCHY ONLINE

Puritanerne er få. Muligheten til å kombinere dataspill og det virkelige liv kan skremme mange, men spontanreaksjonen til den harde kjernen spillere vil være «kult».

Masterstudenter headhuntet

Når en så tung aktør som Telenor tar steget ut i spillsegmentet, er det interessant å se hva som kan bli resultatet. Teknisk er det i alle fall ingenting i veien.

– Hvis man ramser opp datakravene til massive multiplayerspill, oppdager man at mange krav er de samme som finnes innen telekom. Det dreier seg om oppetid, stabilitet, mulighet for tale, responstid og at alt skjer i sanntid, sier Anne Marthe Hjemås. Hun påpeker at det rent teknisk er mange likheter, og at det ikke er noe i veien for at store multiplayerspill kan gjøres på flere plattformer.

Martin Jarrett og Eivind Sorteberg er sisteårsstudenter i masterstudiet i datateknikk ved NTNU, og arbeider med Telenors mobile spill-satsing i samarbeid med Alf Inge Wang.

– Utfordringen er å synkronisere data og at alt skal gå realtime, samtidig som spillopplevelsen skal være optimal, sier studentene. Foreløpig er

ikke Worms-spillet de jobber med veldig spillermessig imponerende, men det er en start for å få teknikken på plass. Men om noen måneder er det slutt å jobbe med spill for de snart-ferdige masterstudentene. De ble headhuntet av konsulentfirmaer med fet pengepung for mange måneder siden, og har skrevet kontrakt fra studieslutt.

– Det er et vanskelig arbeidsmarked for spillutviklere. Det er iallfall vanskelig å komme seg inn i Funcom, påpeker de to.

Tøff konkurranse

Spillbransjen er ikke kjent for å ha de høyeste lønningene, og når selskapene konkurrerer om de beste modellerings- og simuleringshodene med offshorenæringen, blir konkurransen tøff.

– Det er hardt å konkurrere med pengepungen deres, kommenterer Jack Kristoffersen, daglig leder i spillsekskapet Artplant og styremedlem i Spillprodusentforeningen. Han er i høyeste grad positiv til at det nå satses på tung spillutdanning i Norge.

Det spesielle arbeidsmarkedet for spillutviklere gjør imidlertid at spillutvikling ikke blir rendyrket som egen utdanningsdisiplin, men at det blir et valg som en del av studiet datateknikk.

– Dermed kan studentene gå inn i arbeidsmarkedet innen andre felt dersom de ikke får jobb innen spillbransjen, kommenterer førsteamanuensis Alf Inge Wang. •

MENS VIVENTER PÅ MOBIL: Telenorforskeren Anne Marthe Hjemås er med på å dra i gang et prosjekt for å utvikle bedre spillmuligheter på mobiltelefonen. Men inntil videre er det Quake som gjelder. Til høyre Espen Nersveen. FOTO: ESPEN LEIRSET

To spillutdanninger

Norges informasjonstekniske høyskole (privat) i Oslo og Høgskolen i Hedmark tilbyr teknisk dataspillutdanning i dag.

I tillegg tilbyr en rekke høyskoler og universiteter fag som er relevante for utvikling av dataspill.

NTNU ønsker å samordne tilbudet av utdanninger innen dataspill i Norge. En modell kan være å ta bachelorgrad i Hedmark, og mastergrad i Trondheim.

Anslagsvis 3-400 personer jobber med spillutvikling i Norge i dag. Drøyt 200 av disse er ansatt i Funcom.

Enormt marked

Markedet for dataspill i verden var på rundt 170 milliarder kroner i fjor. I Norge ble det omsatt spill for cirka en halv milliard kroner.

Funcom er det eneste norske selskapet som er en global aktør i spillmarkedet i dag.

Det er forventet en enorm vekst i markedet. PwC forventer at det blir omsatt dataspill for rundt 300 milliarder kroner om tre år, altså en vekst på 78 prosent.

sing



kvaliteter som gjør det svært attraktivt i det internasjonale markedet. Caprino forklarer den manglende internasjonale satsingen med at det ligger for mye makt i distribusjonsledet.

– Vi var i kontakt med Electronic Arts (verdens ledende spilldistributør, red. anm), og vi har et brev fra dem hvor de skriver at de synes spillet var helt fantastisk. Men vi fikk beskjed om at det konkurrerte for mye med Harry

Potter-spillet, som de også har i sin stall. Dermed ble vi skviset, forklarer Remo Caprino. Han mener Flåklipa-spillet ikke fikk napp hos noen av de store distributørene fordi de ikke har en etablert merkevare.

Kulturell voldtekt

– I Norge tok vi distribusjonen selv. Distributørene skal jo ha hele kaka selv uten å gi noe igjen, opplyser Remo Caprino. Egendistribusjonen har ført til at Caprino Studios satt igjen med rundt 100 kroner per solgte spill, og de har således tjent rundt 25 millioner kroner på spillet. Temmelig nøyaktig break even, fordi spillet kostet 25 millioner kroner å utvikle.

Den enorme salgssuksessen til Flåklipa-spillet viser at det er umulig å satse store summer på spill som kun lanseres i Norge.

Remo Caprino er glad for at norsk spillbransje ser ut til å være på vei ut av dvalen, men synes den norske satsingen på spill som kultur er for dårlig.

– Man kan alltid gjøre som Funcom, og satse på det som selger. Da hører man hjemme under Næringsdepartementet, ikke Kulturdepartementet. Jeg har kalt det som skjer i dataspillverdenen nå for en kulturell voldtekt. Det fosser inn dataspill fra øst og vest som bergtar en hel generasjon, men som tar fra dem enhver identitet. Skulle det være noe man satset på innen kulturfeltet i Norge, var det dette. Det er verdens sterkeste underholdningsmedium i dag. Ingen annen tittel får mennesker til å sitte foran skjermen i uker, måneder og år med hundre prosent oppmerksomhet, slår Remo Caprino fast.