

STARTER APP-LAB (forts.)

DROPPER DYRT MELLOMLEDD

Publisherer er borte, og dermed har hver enkelt spillutvikler mye større muligheter. – Jeg tror kanskje ikke publisering kommer til å dø, men de kan ikke overleve i den formen de har vært hittil, sier Tor Ole Rognaldsen. Han er fondsforvalter i Fuzz, et fond som Bergen kommune eier, og som investerer offentlige og private midler i produksjon av film og spill.

– Store spill-selskaper går konkurs, samtidig som crowdfunding blomstrer. Det viser hvordan fremtiden vil bli, mener Rognaldsen.

– I gamle dager tok spillutvikleren med en idé til en publisher, som hadde penger, makt og distribusjon. Men nå kan spill som er laget av én person alene, gå forbi spill som er utviklet av grupper på flere hundre. Makten vipper i utviklerens favør, og også i kundenes favør, fordi de får større utvalg, sier han.

FEM TIPS

– til deg som vil utvikle den neste spill-suksessen:

- Det viktigste er at du har en god idé.
- Ikke gjør alt alene; sett sammen et team.
- De store trendsetterne har ofte en sosial komponent.
- Brukeropplevelsen er sentral: Lag noe som brukeren blir glad av å holde på med.
- Bruk sosiale medier for å kunngjøre lansering og skaffe et nettverk.

Beste gadgets

VÅR
2013

Pebble Klokken

En E-Paper skjermbasert klokke som kommuniserer via bluetooth med Android- og iOS-telefoner.

getpebble.com



Razor Edge

Verdens kraftigste Gaming-tablet. En tablet hvor man kan kjøre de kraftigste grafikkunne spillene. Kommer til å koste rundt 1000 dollar i USA.

razerzone.com



Oculus Rift

Et Kickstarter-prosjekt som til nå har reist nesten 2.5 mill USD. Oculus produserer en høyoppløselig VR-brille for gaming.

oculusvr.com

Taktile Skjermer (!)

... dvs skjermer som endrer seg etter bruken. Her snakker vi regelrett om at tastaturet "seg" fra skjermen når det behov for det. Heftige saker!

tactustechnology.com

