



"KONSOLL"

Et spillarrangement for spillutviklere og nysgjerrige

Spillmakerlauget skal organisere et spillarrangement på VilVite-senteret i Bergen, som skal vare i tre dager. De første to dagene skal gi nyttige faglige innspill for spillutviklere og andre interessert i spillutvikling i Norge. Den tredje dagen skal gi allmennheten en innføring i hva dataspill er, et innblikk i dataspillutvikling i Bergen og tilby et spesiallaget spill for barn og ungdom.

Dag 1 arrangeres av det nasjonale ressursnettverket JoinGame, som skal ha en workshop om påvirkning av spill på godt og vondt. JoinGame har et program som er uavhengig av Spillmakerlauget.

Programmet avsluttes med en privat visning av filmen "Indie Game: The Movie" i samarbeid med Bergen Internasjonale Film Festival (BIFF) med forfriskninger sammen med inviterte gjester. Sammen med BIFF vil vi invitere objektene i filmen som er de nå verdensberømte spillutviklerne Jonathan Blow (Braid), Phil Fish (Fez), Edmund McMillen (Super Meat Boy) og Tommy Refenes (Super Meat Boy).

Dag 2 skal være i regi av Spillmakerlauget der vi vil tilby spillutviklere en god innføring i ulike publiserings-, distribusjons- og finansieringsmodeller for spillbransjen. Det vil også være innlegg fra de inviterte spillutviklerne.

Dag 3 inviterer Spillmakerlauget familier i Bergen til en familiedag som handler om spill. Vi skal lage spill for barn og ungdom spesielt for anledningen. Disse spillene skal oppmuntre til interesse for programmering og dataspillutvikling. I tillegg skal vi tilby presentasjoner til foreldre med forklaringer om hva dataspill er - hva som ligger bak aldersgrenser og hva dataspill landskapet er pt.

Hvem er Spillmakerlauget?

Spillmakerlauget er en forening skapt av spillutviklere i Bergen, for å tjene spillutviklere i Bergen og omegn.

Vår visjon er å fremme en bærekraftig spillindustri i Bergens-regionen. Vi skal fungere som et bindeledd mellom utdanning og industri, og danne en arena for alle med interesse for spillutvikling. Vi skal være en ideell og gjennomsluktig organisasjon. Vi ble opprettet i september i 2011 og har allerede 140 medlemmer. Vi har tidligere arrangert Game Jam Bergen.



Hvorfor organiserer vi dette arrangementet?

Vårt mål er å fremme spillindustrien i Norge, og gi spillutviklere, og potensielle spillutviklere, redskaper til å gjennomføre visjoner og idéer. Vi mener at dataspill er blitt et voksent medium som bør flyttes ut fra det beryktede "gutterommet" til en synlig innovativ næring. Det er i dag ca. 72 etablerte dataspillvirksomheter i Norge. Med dette arrangementet vil Spillmakerlauget sette spillnæringen i fokus, både for utviklere og for allmennheten. Det kan være utfordrende for potensielle utviklere å vite hvor de kan søke penger, og hvilken forretningsmodell som er riktig for dem. Vi vil sette dette i fokus, og gi en hjelpende hånd på dette arrangementet samt gjøre deltakerne oppmerksomme på vår virksomhet og ambisjoner.

Det er også vår oppfatning at mange oppfatter dataspill som et skremmende medium fordi det fortsatt er nytt, og det er stadig negative artikler i avisene. Vi ønsker å opplyse om hva dataspill er, hvor bredt og stort mediumet er og hvor mye positivt som kommer ut fra dataspill. Derfor vil Spillmakerlauget invitere familier til VilVite-senteret for å spille spill og få en innføring i de positive aspektene ved dataspill.

Hvorfor satse på dataspill?

Dataspillindustrien omsetter i dag for over 24 milliarder dollar₁. Antall spillere øker år for år, og flere plattformer (smart telefon, xbox, Wii osv) kommer inn på markedet. I tillegg er det en økende trend der andre IT-virksomheter bruker spillteknologi. Stormfjord Oil & Gas, som er spesialister på simulering, visualisering og spillteknologi til bruk i konstruksjon og olje- og gassindustrier, vant f.eks. Bergen Kommunes etableringspris i 2012. Teknologien som utvikles for dataspill blir stadig mer utnyttet innen helse, olje, bygg, reklame, film og mange flere bransjer. Dataspillbransjen utvikler en kompetanse som er vesentlig i et næringsliv som etterspør innovasjon.

Spillmakerlaugets visjon er å fremme en bærekraftig spillindustri i Norge. Vi mener at dette arrangementet vil være et viktig løft for industrien.



Markedsføring og budsjett

Det er Spillmakerlaugets mål å få nok støtte til å tilby gratis inngang på alle arrangementer. Vi antar ca. 130 besøkende på dag 1 og 2. På familiedagen vil vi jobbe målrettet for å få ca. 100 familier på besøk mellom kl. 12 og 16.

Markedsbudsjett:

Annonse design		10 000
Trykk av materiell	Banner for utsiden av VilVite, plakater, billetter og annet	50 000
Trykkannonser	BT, BA osv (for familiearrangement)	70 000
Nettannonser	Facebook, Google osv	30 000
Totalt:		160 000

Total budsjett:

Markedsføring	se tabell over	160 000
Administrasjon		80 000
VilVite	Inngangsbilletter som tilbakebetales etter arrangement lørdag	60 000
Mat	Mat og forfriskninger for dag 1 og dag 2 workshops	10 000
BIFF screening	film, gjester og forfriskninger	30 000
Spillutvikling	til familiearrangement, utvikling og materiell	150 000
Foredragsholdere	lønn, opphold og reise	20 000
TOTALT		510 000

Spillmakerlauget

Med vennlig hilsen,

Spillmakerlauget og prosjektleder Linn Søvig



Bakerst fra venstre: Peter W. Meldahl, Ricki Sickenger, Espen T. Sæverud, Bjarthe Sebastian og Stafan Svellingen.

<http://spillmakerlauget.no/>

Referanser

1.

Entertainment Software Association <http://www.thesa.com/facts/index.asp>

2.

<https://www.bergen.kommune.no/omkommunen/avdelinger/byradsavd-for-kultur-naring-idrett-og-kirke/2435/article-93989>

Budsjett