



Till

Gruppen av sakkunniga för Nordiska datorspelprogrammet

Kopia

Nordiska ministerrådets sekretariat

Från

Förvaltningsorganet

Ämne

Protokoll från möte med gruppen av sakkunniga 2-3 maj 2007

Minc, Anckargripsgatan 3

SE 211 49 Malmö

Tel +46 40 630 50 05

www.nordicgameprogram.org

8 maj 2007

Protokoll från möte med gruppen av sakkunniga 2-3 maj 2007

- Plats:** Nordiska datorspelprogrammets lokaler
Möteslokal "Piren", 5:e våningen,
Minc, Anckargripsgatan 3 i Malmö
- Tid:** 13.15 – 19.00 och 9.10 – 13.00
- Närvarande:** Jan Christofferson, SE, medlem
Stine Klie, DK, medlem
Ívar Kristjansson, IS, medlem
Jack Kristoffersen, NO, medlem
Panu Mustonen, FI, medlem
Andreas Perjus, ÅL, medlem
- Övriga:** Erik Robertson, Nordiska datorspelprogrammet

1. **Mötets öppnande**

Ordförande Panu Mustonen hälsade deltagarna välkomna.

2. **Fastställande av dagordning**

Dagordningen fastställdes efter diskussion och komplettering i enlighet med förslaget.

3. **Föregående mötes protokoll**

Utsänt protokoll från mötet 070223 godkändes.

4. **Rapport om status för 2006 års beviljade utvecklingsstöd**

Erik Robertson redogjorde för läget i projekten som 2006 beviljades utvecklingsstöd, och de sakkunniga godkände rapporten.

5.

Ansökningar om utvecklingsstöd

a) Frågor om beslutsförhet och jäv eller habilitet

Det noterades att ingen av de närvarande medlemmarna är ägare eller anställda i något av de sökande företagen.

Andreas Perjus meddelade att hans arbetsgivare, EGET, har ägargemenskap med Jadestone, en av de sökande. Mötet fann inte att detta skulle förhindra Andreas Perjus att delta i dagens behandling och beslut. Mötet beslutade att åter ta upp denna fråga om det senare under mötet, till exempel vid omröstning, skulle bli så att Andreas Perjus inställning ensam avgör något beslut.

b) Fastställande av procedur för urvalet

Mötet beslutade att gå igenom och diskutera samtliga ansökningar, och för varje ansökan besluta om avslag eller fortsatt behandling. Detta upprepas så många gånger som krävs för att de ansökningar som återstår kan beviljas stöd ur de för denna omgång av ansökningar tillgängliga medlen, 2,5 MDKK.

c) Urval av ansökningar

Efter en första, grundlig genomgång av samtliga 47 ansökningar återstod 19 ansökningar om totalt 10,6 MDKK för vidare behandling.

Mötet ajournerades därefter och återupptogs följande dag med nya genomgångar.

Urvalet skedde enligt fastställda riktlinjer och urvalskriterier.

d) Beviljande av ansökningar

Mötet beslutade att tilldela:

Guppyworks Norway as, NO, DKK 300 000 för "GuppyLife", med den särskilda instruktionen "Please communicate clearer the intended gameplay.",

Ravn Studio AS, NO, DKK 300 000 för "Xobia – magisk arv", med den särskilda instruktionen "Your status report should contain renderad graphics, in the form of simulated screen-shots or similar.",

Underholdningsbranchen ApS, DK, DKK 300 000 för "Limbo", med den särskilda instruktionen "You must now concentrate on making a game. Your focus must be on programming and gameplay, not graphics and level design.",

Inludo AS, NO, DKK 250 000 för "Ragnar Rock: Veien mot Vallhall", med den särskilda instruktionen "-- suggest own milestone",

Lockpick Entertainment AB, SE, DKK 250 000 för "Jakten på Bus", med den särskilda instruktionen "Back up your dance mat arguments with hard numbers, quotes form

manufacturers, preliminary agreements with retailers, and analysis of the economics of own distribution or through logistics partners.”,

Pixelknights AB, SE, DKK 250 000 för ”Röde Orm”, med den särskilda instruktionen ”Secure or rebrand to resolve IP rights. Resolve graphic design IPR issues, primarily associated with the main character. Compare Peter Madsen's Valhall and the Thor character.”, och

Serious Games Interactive ApS, DK, DKK 250 000 för ”Global Conflicts: Latin America”, med den särskilda instruktionen ”Work more on exploring several alternative ways to market.”.

Beslutet var enhälligt.

e) Fastställande av individuell hantering för beviljade ansökningar

För statusrapporternas innehåll ska förvaltningsorganet ta hänsyn till de särskilda instruktionerna under punkt d ovan.

f) Särskild hantering för vissa ansökningar

Mötet beslutade att uppmana vissa sökande att vidareutveckla sina ansökningar i enlighet med individuella råd, och att återkomma med förnyad ansökan:

Dataductus, SE, DKK 100 000 för ”Tompta-Inquisition”, med den särskilda instruktionen ”We love your concept, but the gameplay needs development and clarification, as does the realism of the production plan and the ways of reaching the market. When you have reached that, we recommend that you resubmit your application to us.”,

Frozenbyte Ltd, FI, DKK 100 000 för ”AOV (working title)”, med den särskilda instruktionen ”Get a concept approval for digital distribution to console, or explore ways of reaching the market not dependent on publisher or platform owner approval. When you have reached that, we recommend that you resubmit your application to us.”,

Funkis Multimedia AB, SE, DKK 100 000 för ”Fiske i Sverige”, med den särskilda instruktionen ”Many of us love your concept, but you need to seriously reconsider your intended target audience in relation to the focus of the Nordic Game Program and your channels to market access. When you have reached that, we recommend that you resubmit your application to us.”,

Muskedunder, SE, DKK 100 000 för ”The MilQI Way”, med den särskilda instruktionen ”Get a concept approval for digital distribution to console, or explore ways of reaching the market not dependent on publisher or platform owner approval. When you have reached that, we recommend that you resubmit your application to us.”,

Tarsier Studios AB, SE, DKK 100 000 för ”The City of Metronome”, med den särskilda instruktionen ”Strengthen your project management, seek alliances with experienced

studios, and clarify alternative modes of reaching the market. Explore ways of radically reducing production costs. When you have reached that, we recommend that you resubmit your application to us.”, och

Vendler Game Consulting, DK, DKK 100 000 för ”Yggdrasil”, med den särskilda instruktionen ”Get a concept approval for digital distribution to console, or explore ways of reaching the market not dependent on publisher or platform owner approval. When you have reached that, we recommend that you resubmit your application to us.”.

g) Fastställande av hantering för avslagna ansökningar

Samtliga sökande som fått avslag ska få besked brevlades enligt föregående års rutin. De noteringar som gjorts löpande under mötet om skäl för avslag ska meddelas de sökande.

h) Samlad bedömning av ansökningarna

Gruppen av sakkunniga gjorde följande uttalande:

”In this round funding applications had wide variations in genre, platform, concepts and content. This was an interesting task for the expert group, but at the same time (particularly in combination with the budget cuts) made it quite difficult to find a mixture where panel see grants having the ultimate effect.

The expert group used multiple criteria in addition to the pre-set demands on target group appropriateness and Nordic profile, most important of which were production values, fun factor and overall feeling in the game itself.

Due the sheer amount of good applications the expert group divided the development support between seven applicants with grants ranging from 250 000 to 300 000 DKK. Six applicants received small grants of 100 000 DKK to refine their applications. The experts also noted brief words of guidance to all applicants.”

i) Erfarenheter inför kommande års ansökningsförfarande

Utvecklingsstödet är inte till för utbildnings- eller informationsprodukter. Av ansökningarna framgår att det bör, om möjligt, göras ännu tydligare att med ”spel” avses produkter med underhållningssyfte. Skillnaden mellan utveckling och produktion behöver också förtydligas.

Förvaltningsorganet gjorde noteringar att ta hänsyn till vid utformningen av kommande års ansökningsformulär.

j) Enhällighet

Det noterades att samtliga beslut avseende denna punkt, ansökningar om utvecklingsstöd, fattats enhälligt.

k) Justering

Gruppen av sakkunniga beslutade att protokollet avseende denna punkt, ansökningar om utvecklingsstöd, skulle vara omedelbart justerat, och att förvaltningsorganet genast skulle börja arbeta i enlighet med besluten.

6. Övriga frågor

Erik Robertson lämnade en redogörelse för programmets övriga verksamhet, och bad om de sakkunnigas synpunkter. Särskilt redogjordes för problem och möjligheter kring exportfrämjande åtgärder, som deltagandet i Game Developers Conference i februari, samt uppbyggnaden av digital distribution av nordiska spel.

7. Mötets avslutande

Ordförande Panu Mustonen tackade deltagarna för dagens arbete och avslutade mötet.

Vid protokollet

Ordförande

Erik Robertson

Panu Mustonen