



# Spillrapporten 2023

**Bildene i rapporten er hentet fra årets spill og fra vinnerne fra Spillprisen 2023:**

*Cosmo Clash* (Puny Games)

*Fru Sems Valg* (Tidvis)

*ICEwall* (Erlend Kirkebø)

*Killer in the Cabin* (Games People Play)

*Mari og Bayu – Veien hjem* (Skinny Bandit)

Alle bilder fra Spillprisen er tatt av fotograf Kristian Tjessem.

Bildet på forsiden er hentet fra *Fru Sems valg*, Tidvis Games.

Erlend Kirkebø vant prisen for beste spilldesign og for årets spill under Spillprisen 2023.





# Innhold

## 01 Intro

Forord	7
--------	---

## 02 Fakta

Sterk vekst i omsetning	11
Grunnlag for statistikken	12
Sterk økning i ansatte	13
Solgte enheter	14
Spill utgitt i 2022	14
Styrket kvinneandel	15
Utviklingsbudsjett 2022	16
Finansiering av spill	17
NFIs utviklingstilskudd	18
Kreativt Europas tilskudd	18
NFIs tildelinger: Utviklingstilskudd 2022	19

## 03 Tema

NFI: Talentbygging og ettervekst	21
Å bygge tillit som nytt talent	23
Fra studentbedrift til kapitaljakt	25
Helhetsforståelse og markedsforståelse	29
Spill til nye målgrupper	31
Det spirer i regionene	35
Regionale filmsenter og tildelinger 2022	36
Talenter i Tokyo	39
Å overleve de første ti årene	43
Vekst øker behov for spesialister	47

## 04 Spill

Spillkatalogen	50
----------------	----

# 01 **Intro**

---

## Forord

Det er en glede for Virke og Norsk filminstitutt å presentere denne rapporten om utviklingen i den norske spillbransjen. Tallene viser vekst i både sysselsetting og omsetning. Årets rapport fokuserer på talentutvikling for å sette søkelys på hvordan denne utviklingen kan fortsette.

Spill er både kultur, næring, eksportindustri og leverandør av verdensledende kompetanse på innovasjon og teknologi. Spill er det kulturuttrykket som i dag opplever størst kommersiell vekst, og er også en av Norges største kultureksportnæringer. Dataspill er en vekstnæring globalt, og selv med en positiv utvikling i Norge, er det fortsatt uforløst potensial. For å fortsette den gode utviklingen, vil det kreve ytterligere tilgang på investeringer, tilgang på kvalifisert arbeidskraft og økt kompetanse i bransjen selv.

Den kulturpolitiske satsingen vi har hatt på dataspill de siste 20 årene har etablert spill som et viktig kulturuttrykk. Den statlige tilskuddspotten til dataspill over kulturbudsjettet har vokst, og går til både utvikling, lansering og formidling av spill. Vi ser at tilskuddene fra Norsk filminstitutt fortsatt er like viktige for bransjen, og de offentlige midlene utløser ofte tilgang til privat kapital.

Politikken på dataspillområdet har de siste årene vært å prioritere større tilskudd til de største spillene, og vi ser nå resultatene av denne satsingen. Det lages flere større spill, men samtidig er det også flere aktører som kommer ut i markedet med mindre prosjekter utviklet av små team. Begge deler er like viktig og bidrar til vekst, til å løfte bransjen, framover og gir



**Norsk filminstitutt (NFI)** er statens forvaltningsorgan på film- og spillområdet, underlagt Kultur og likestillingsdepartementet og gir NFI tilskudd til utvikling, produksjon, lansering og formidling av filmer, serier og spill.

## VIRKE

**Virke Produsentforeningen** er en bransje- og en arbeidsgiverforening for uavhengige produksjonsselskaper innen film-, tv- og spill-produksjon. Virke Produsentforeningen forhandler overenskomster, jobber for politiske rammer for næringen og jobber med utvikling av bransjene.

*Killer in the Cabin, Games People Play.*



spillerne et bredt utvalg av norske spill. Vi har i dag en rekke norske spillselskaper som har eksistert i ti år eller mer, og samtidig har vi også vekst i underskogen av selskaper. Det siste året har det vært en markant økning i antallet utgitte spill. Det er også svært positivt å se at kvinneandelen blant de ansatte er økende.

Spillrapporten skal både gi et øyeblikksbilde og et langtidsbilde av den norske spillbransjen. Vi håper rapporten gir en tilgjengelig inngang til den norske spillbransjen, at den bidrar til å vise hvor langt bransjen har kommet hittil, og hvilke utrolige muligheter som ligger i den norske spillbransjen i tiden som kommer.



**Kaja Hench Dyrle**  
Seksjonsleder spill,  
Norsk filminstitutt



**Åse Kringstad**  
Bransjeleder,  
Virke Produsentforeningen

# 02 Fakta

**Nøkkeltall fra den norske spillbransjen**

## Sterk vekst i omsetning

Bruttoomsetningen for selskapene i undersøkelsen nærmer seg nå en milliard kroner, med et totaltall på 839 millioner kroner.

Økningen i nettoomsetning var på 47 prosent sammenlignet med 2021. På seks år har den totale omsetningen økt med henholdsvis 100 (brutto) og 115 (netto) prosent. Man har med andre ord sett en stor økning i omsetning, uansett måltall.

**Vekst siste 5 år**

↑ 115 %

**Vekst siste år**

↑ 47 %

Dykker man dypere ned i tallene, ser man at økningen først og fremst skyldes en betydelig økning i omsetning blant større selskaper.

**TABELL 1 Spillrelatert omsetning blant norske dataspillselskaper (i millioner)**

	2017	2018	2019	2020	2021	2022	Utvikling 2021–22
Netto omsetning i selskapet på spill <sup>1</sup>	303	399	366	440	443	652	47 %
Bruttoomsetning av spill <sup>2</sup>	419	550	489	549	600	839	40 %
Antall spillselskaper med omsetning	16	16	15	14	15	24	60 %
Netto omsetning som andel av brutto	72 %	73 %	75 %	80 %	74 %	78 %	

<sup>1</sup> Netto omsetning er selskapenes egen omsetning i 2022, knyttet til spill de har utgitt. Oppdragsvirksomhet er ikke medregnet her. Utviklingsmidler, rapportert i tabell 5 er heller ikke medregnet.

<sup>2</sup> Brutto omfatter all omsetning i 2022 som er knyttet til spill som selskapene har gitt ut.

---

## Grunnlag for statistikken

Datagrunnlaget baserer seg på en spørreundersøkelse Virke og NFI har sendt ut til norske spillsselskaper. De historiske dataene (før 2021) er hentet fra Virkes spillrapporter i de foregående fire år.

De historiske dataene baserer seg et datagrunnlag som endret seg noe fra år til år, i takt med utviklingen i bransjen. Utvalget inkluderte imidlertid de til enhver tid sentrale aktørene, og ble vurdert som representativt.

Fra og med 2021 har undersøkelsen gått ut til flere selskaper enn tidligere, inkludert selskaper som ennå ikke har utgitt spill og derfor ikke har registrert omsetning tilknyttet dataspill. I rapporten for 2021 ble derfor rapporteringen av tallene fra undersøkelsen delt opp i to deler.

I årets rapport slås disse to gruppene sammen. Det betyr at årets tall ikke er fullstendig sammenlignbare med tall fra tidligere år, men det er de samme selskapene som utgjør hoveddelen av tallene for omsetning og sysselsetting i hele perioden.

Totalt er det 32 spillsselskaper som har bidratt til datagrunnlaget i rapporten. Av disse 32 har 24 selskaper gitt ut minst ett spill siden det ble etablert, og har derfor rapportert inn å ha omsetning. Det betyr at det er 24 selskaper som tilfredsstill de tidligere kriteriene for å inngå i statistikken.

## Sterk økning i ansatte

Vi ser en markant økning i antall ansatte, først og fremst grunnet sterk oppgang blant de større selskapene i undersøkelsen. Sammenlignet med 2017 er det over tre ganger så mange faste ansatte blant selskapene i undersøkelsen. Veksten fra 2021 til 2022 alene er på 70 prosent.



**Vekst 2017–2022**  
**300 %**

**TABELL 2 Antall ansatte 2017–2022**

	2017	2018	2019	2020	2021	2022	Utvikling 2021–22
Antall faste ansatte	227	259	324	347	433	738 <sup>3</sup>	70 %
Antall midlertidige ansatte	24	26	32	21	13	86	562 %
Kvinneandel (faste og midlertidige)				20 %	22 %	29,2 %	

<sup>3</sup> Blant de nye selskapene utgjør det totale antall ansatte om lag 40, så økningen er betydelig selv om man ekskluderer selskaper som ikke har målt omsetning enda. Se tekst om grunnlaget for statistikken på side 12.

## Solgte enheter

Antall solgte spill (premium) gikk ned fra 2021 til 2022, se figur 1. Det var nesten en halvering av solgte enheter. I 2022 var det 500 078 nedlastninger av "free to play" (F2P)-spill. Totalt hadde respondentene i overkant av 5,3 millioner spillere i spill gitt ut dette året. Antall solgte enheter, nedlastninger av F2P-spill og antall spillere er spørsmål som kun ble stilt til de som svarte at de hadde gitt ut spill i 2022. Antall spillere av norske spill utgitt tidligere år er derfor ikke med i dette tallgrunnlaget, og tabell 3 sier derfor ikke noe om hvor mange spillere norske spill har totalt sett.

Det kan synes paradoksalt at salget har gått ned i et år der omsetningen har gått opp. Totalbildet av salg og omsetning fra år til år kan blant annet avhenge av valutakurser, om spill selges som del av en pakke, hvilke type spill og prisen på det enkelte spill

## Spill utgitt i 2022

Totalt rapporterer ti spillselskaper at de ga ut spill i 2022, se figur 2. Av disse ga to av selskapene ut tre spill hver.

36 prosent av selskapene ga ut spillene gjennom en utgiver, 64 prosent selger spillet gjennom eget selskap. De 15 spillene er distribuert på ulike plattformer, vanligvis på flere for samme spill. Et mindretall, fire av 15 spill, ble kun utgitt på én plattform. Flest ble utgitt på PC, enten alene eller i kombinasjon med andre plattformer.

Plattform	Antall spill
PC	11
Nintendo	6
Playstation	5
Google Play	5
Xbox	5
Apple Store	4
VR	1

### PREMIUM OG F2P

Rapporten tar utgangspunkt i to inntektsmodeller for spill:

**Premium:** Dataspill man må betale for før man får tilgang  
**Free to play (F2P):** Dataspill som gis ut gratis men hvor innhold koster penger, eller spillet inneholder reklame.

## Styrket kvinneandel

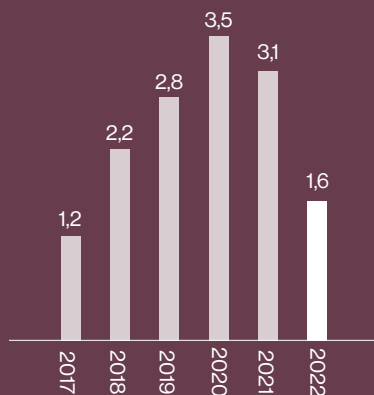
Økningen i andelen kvinner i bransjen som tabell 2 viser er gledelig, og er noe både bransjen selv og Norsk filminstitutt har hatt høy bevissthet rundt.

Kjønnsbalanse i både produksjons-, innholds- og publikumsleddet er blant prioriteringskriteriene i NFIs ordninger.

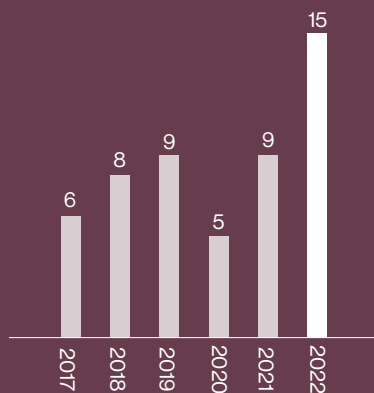
I 2023–2024 arrangerer NFI talentutviklingsprogrammet UP3 med kvinner fra spillbransjen. Programmet er et samarbeid med Talent Norge og Norsk Tipping.



**FIGUR 1 Solgte enheter**  
Premium spill (millioner)



**FIGUR 2 Spill utgitt**  
Antall



## Utviklingsbudsjett 2022

Økningen i totale utviklingsbudsjetter er ikke kun resultatet av flere spill i utvikling, men skyldes også høyere budsjett per spill. Dette ser vi ved at gjennomsnittlig utviklingsbudsjett har hatt en økning på 29 prosent fra 2021 til 2022. Det er verdt å bemerke at det er noen få selskap som bidrar til å dra dette tallet opp. Spillpolitikken de seneste årene har også prioritert prosjekter med større budsjetter, hvilket bidrar til at det er flere store prosjekter i utvikling.

Tabell 3 baserer seg på rapport fra selskaper som har gitt ut spill og som har rapportert omsetning i 2022 (Tabell 1). Summen for utviklingsbudsjett for bransjen totalt er derfor noe høyere.

**TABELL 3**    **Utviklingsbudsjett (i millioner)**

	2017	2018	2019	2020	2021	2022
Utviklingsbudsjett	59,5	18,9	81,7	70,1	193,4	398,2
Gjennomsnittlig utviklingsbudsjett	3,7	1,2	5,4	5,0	12,9	16,6
Investering i utvikling for spill som er i drift/ salg	118,0	167,9	58,5	62,1	53,2	270,3
Gjennomsnittlig investering i utvikling for spill som er i drift/salg	7,4	10,5	3,9	4,4	3,5	11,3

*Mari og Bayu – Veien hjem, Skinny Bandit.*





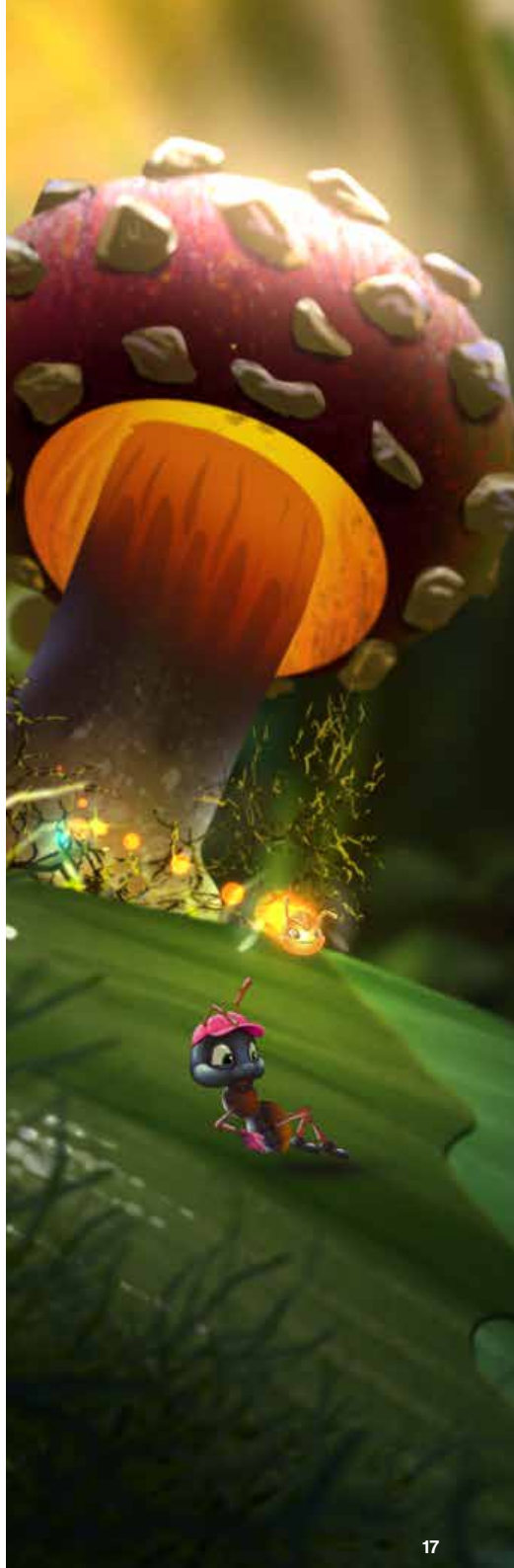
## Finansiering av spill

De fleste av selskapene som utga spill i løpet av 2022 har finansiert sine spill gjennom en kombinasjon av ulike finansieringskilder. Blant de ti selskapene som oppga å ha utgitt minst et spill i løpet av 2022 oppga åtte av ti at de hadde finansiert sine spill gjennom en kombinasjon av norske offentlige og private midler. Av disse åtte oppga kun ett selskap at de i tillegg har internasjonal finansiering. De to resterende selskapene hadde finansiert sine spill utelukkende gjennom internasjonale midler.

Det tydelig at norske offentlige midler forblir en sentral finansieringskilde for norske spillselskaper, og det er utfordrende for norske spillselskaper å skaffe internasjonal finansiering til sine spill. Kun tre av av selskaper oppga å ha internasjonal finansiering i spill utgitt i 2022.

<b>Finansiering i utviklingen av spill</b>	<b>Antall utviklere<sup>4</sup></b>
Norske midler, offentlig	8
Norske midler, privat	8
Utenlandske midler, offentlig	0
Utenlandske midler, privat	3
Annet	5

<sup>4</sup> Som har gitt ut spill i 2022. Tallene angir da hvilken type finansiering de har benyttet i utviklingen i ett eller flere av spillene de ga ut i 2022.



## NFIs utviklingstilskudd

NFI gir tilskudd til utvikling av norske dataspill. Tilskuddene skal fremme spill som kulturuttrykk og stimulere til et bredt og variert tilbud av norske spill. Utviklingstilskudd kan gis til dataspill i alle sjangre og for alle målgrupper.

Se oversikten over alle NFIs utviklingstilskudd i 2022 på side 19.

## Kreativt Europas tilskudd

Kreativt Europas<sup>5</sup> tilskuddsordning for dataspill har én søknadsfrist i året. I 2022 hadde Norge 100 prosent suksessrate: to norske spillselskaper søkte, og mottok begge makstilskudd på 150 000 euro, til sammen mer enn 3,5 millioner NOK. Krillbite Studio AS fikk tilskudd til *Among the Sleep 2*, og Rock Pocket AS mottok tilskudd til *Somber Echoes*.

---

<sup>5</sup> Kreativt Europa er EUs tilskuddsprogram for kulturelle og kreative bransjer. Kreativt Europa MEDIA er administrativt tilknyttet Norsk filminstitutt. Programmet skal stimulere til økt internasjonalt samarbeid og bidra til at norske produksjoner skal nå et større publikum utenfor Norge.

*Snusmumrikken – Melodien i Mummidalen*, Hyper Games. ©Moomin Characters™, ©Hyper Games.



## NFIs tildelinger: Utviklingstilskudd 2022

Tittel	Selskap	Beløp
A Bad Game of Football	Studio Gauntlet AS	500 000
Astride	Raidho Games AS	500 000
Brew	Snow Leaf Studios AS	300 000
Brew	Snow Leaf Studios AS	1 364 000
Dustborn	Red Thread Games AS	5 000 000
Emil i Lønneberget	Ravn Studio AS	1 225 000
Fruit Bus	Krillbite Studio AS	3 900 000
Girl Genius: Eventyr i Slottet Heterodyne	Rain AS	1 000 000
Ikonei Island	Snowcastle Games AS	2 500 000
Kuub	Megapop AS	1 500 000
Leviathan VR : Jos Reise	Breach AS	800 000
Mechjesty	Skinny Bandit AS	600 000
My Child New Beginnings	Sarepta Studio AS	1 500 000
Nabolag	Agens AS	1 700 000
Project Thalassa	Sarepta Studio AS	3 000 000
Prosjekt: Ut på tur	Krillbite Studio AS	4 000 000
Seablip	Vibedy AS	200 000
Setback	Riddlebit AS	1 000 000
Snusmumrikken	Hyper Games AS	3 100 000
Solar Explorer: Mars Awakening	Dwarf Cavern AS	1 000 000
Super Nest	D-PAD Studio AS	600 000
Teslagrad 2	Rain AS	2 000 000
The Bog	Nightmire AS	915 000
The Holy Gosh Darn	Perfectly Paranormal AS	1 700 000
Somber Echoes	Rock Pocket AS	4 000 000

# 03 Tema

## NFI: Talentbygging og ettervekst

Politikken på spillområdet de seneste årene har vært å rette NFIs tilskudd mot større prosjekter og høyere tilskudd. Samtidig har NFI også et fokus på nye talenter og mindre selskap. Nytt talent er viktig for både bransjeutviklingen og for bredden i tilbudet av norske spill. Derfor blir også mange ferske aktører prioritert for tilskudd til sine spill.

De regionale filmsentrene spiller også en viktig rolle, og er ofte første kontaktpunkt for nye aktører, og samspillet mellom sentrene og NFI på talentutviklingssiden er svært viktig. Regionale filmvirksomheter kan gi tilskudd slik at nye talenter kan komme i gang med sine prosjekter før de søker NFI. De regionale filmsentrene kan også bidra med veiledning, kompetansehevendende tiltak og reisestipend. Samt til utviklingen av nye talenter gjennom tiltak rettet mot unge spillskapere.

Størsteparten av inntektene fra norske dataspill kommer fra utlandet, og deltagelse på internasjonale arenaer er viktig for bransjen. Deltagelse på disse er en viktig del av kunnskapsutviklingen i bransjen, og Norsk filminstitutt prioriterer at også ferske aktører får anledning til å delta på relevante arenaer internasjonalt.



Skald: The Black Priory, High North Studios.

## Å bygge tillit som nytt talent

– Folk satser på mennesker, ikke på IPer<sup>1</sup>, så jeg tror mine evner som prosjektleder og relasjonsbygger har vært like viktige som mine evner som spillutvikler, sier Anders Lauridsen i High North Studios. – Det gjelder å skjønne når man skal ta på seg dressjakka og fremstå som en profesjonell.

Anders' bakgrunn fra fysioterapi, Forsvaret og fylkeskommunen er like utradisjonell som hans vei inn i bransjen. Vanligvis jobber utviklere i mange år med tilskudd fra NFI for å sikre seg utgiveravtale. I Anders' tilfelle var det tvert om. Han skaffet seg Raw Fury som utgiver på egen hånd, og fikk et tips fra dem om at det kanskje var lurt å søke tilskudd hos NFI.

– Jeg hadde forsøkt å søke tidligere, men ga opp papirmølla og jobbet i stedet med midler fra Innovasjon Norge, forteller Anders. Da jeg ble oppfordret til å søke igjen, hadde søknadsrutinene blitt enklere, og jeg fikk god veiledning av NFIs rådgivere.

– Prosjektet var kanskje også helt rett modenhetsgrad for tilskudd, og jeg ble positivt overrasket da NFI ga meg råd om å øke søknadsbeløpet. Det er ingen tvil om at tilskuddet fra NFI bidrar til å høyne det kunstneriske ambisjonsnivået i prosjektet.

*Raw Fury signerer under 0,5 prosent av utviklere de hører pitche, så det er vi utviklere som må gjøre oss synlige.*

*Anders Lauridsen*



Anders Lauridsen, High North Studios.

<sup>1</sup> IP (Intellectual Property) henviser til de immaterielle rettighetene til spillkonseptet / merkevaren.

## Å finne en utgiver

– Å finne en utgiver er et risikabelt prosjekt, det gjelder å finne den rette. For meg var det viktig å gjøre god research og finne en utvikler-fokusert og etisk utgiver med en god spillkatalog og rett posisjon i markedet.

– Da jeg forstod at Raw Furrys scouter har rimelig stort mandat til å ta beslutninger, handlet det om å systematisk synes på Twitter og YouTube, med eget innhold og med engasjement i andres innhold, og å bli tagget av de rette influencerne. Man må ha systematikk og litt flaks.

– Også maste jeg, da. Ikke på en kjipt måte, men jeg var... insisterende. Raw Fury signerer under 0,5 prosent av utviklere de hører pitche, så det er vi utviklere som må gjøre oss synlige.

## COVID ga muligheter

Anders er selvlært koder og har lenge laget spill som hobby. Han startet selskapet i 2019 for å ta frilansoppgaver og lage spill.

– COVID ga handlingsrom til å etablere selskapet, og siden 2021 har jeg vært heltidsansatt, sier Anders. Han gjør alle oppgaver selv, unntatt lyd og art. I tillegg har han en skribent tilknyttet produksjonen.

*Skald: Against the Black Priory* er et retro-inspirert rollespill satt i en mørk fantasy-verden, full av

tragiske helter, vanskelige valg og eldgamle kosmiske hemmeligheter.

– Det er jo en stående vits med førstegangsutviklere som gjør overambisiøse rollespill som drømme-prosjektet sitt, så det gjør jeg, ler Anders.

– *Skald* er en hyllest til rollespill fra det tidlige 1990-tallet og gjør sjangeren tilgjengelig for et nytt publikum. Jeg vil lage et spill som ser gammelt ut, men med et mer moderne narrativ.

– Drømmen er en egen IP, et univers å bygge videre i. Men det er et iboende dilemma for meg hvor mye selskapet kan vokse samtidig som jeg får ha et fingeravtrykk på produksjonene. Jeg tilfører noe andre uten samme lidenskap ikke kan tilføre.



*Skald: The Black Priory*, High North Studios.



## Fra studentbedrift til kapitaljakt

– Ikke tro at du må finne opp hjulet på nytt, sier Lars Olav Muri, daglig leder for Riddlebit, som ble startet av studenter, og som arbeider på sitt første spill, *Setback*. Når du skal bygge et selskap bør du prøve å søke inn til akselleratorprogram og mentorordninger, få råd fra erfarne folk som har gjort det tidligere. Og få inn kapital mye tidligere enn du tror.

Riddlebit ble startet opp i Trondheim i 2017 av fem studenter. Fire dataingeniører og Lars, som hadde økonomikompetanse. Først i 2020 tok utviklingen skikkelig form, da grunnleggerne var ferdigutdannet.

– Vi startet kanskje litt tidligere enn vi behøvde, sier Lars. De fleste tilskuddsordninger for nystartede selskap faller bort når selskapet er fem år gammelt.

I dag har Riddlebit 12 heltidsansatte.

– Vi rekrutterer dyktige utviklere gjennom NTNU, men akkurat nå er vi på jakt etter flere artister frem mot lansering i 2024. Hvis kapitaljakten går som planlagt, da, smiler Lars.

### Kick Ass-kapital

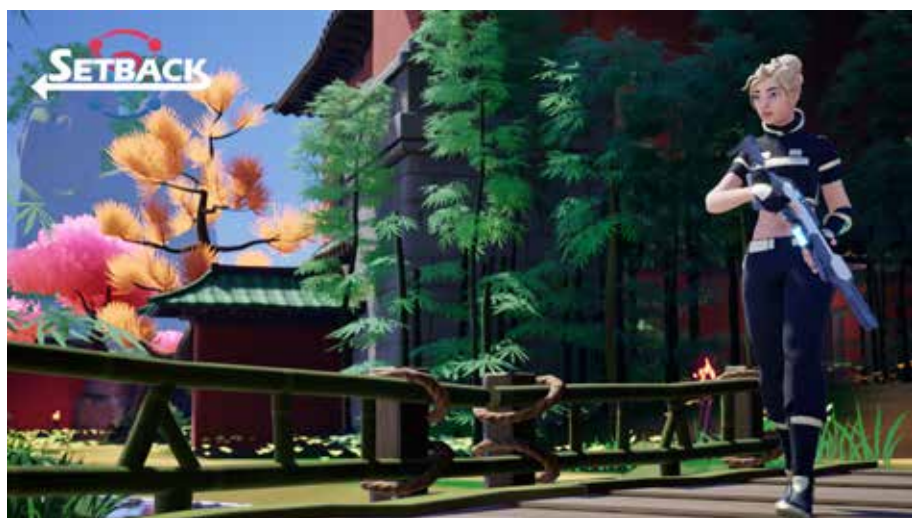
– Det er ikke mange free to play-spill å sammenligne seg med i Norge, det er et utrolig hardt marked med dårlige odds for å klare seg. Spillet har vært tenkt som et hyperkommersielt spill helt fra starten. *Setback* er et handlingstett og hurtig multiplayer-spill. Det er en del arbeid med back-end og

*Få inn kapital mye tidligere enn du tror.*

*Lars Olav Muri*



Lars Olav Muri, Riddlebit.



*Setback*, Riddlebit.

nettverksprogrammering for at spillet skal fungere optimalt. Datastyrte spillere og KI er også viktig, ettersom at spillerbasen vil kunne variere i et online-spill.

– Noe vi kan være stolt av, er den private kapitalen vi har hentet. Vi har per nå tre eksterne investorer: Kick-Ass, 6AM Acclerator og Startuplab. Vår første investor, Kick-Ass Invest er nok Norges eneste spillrettede investor, som investerer overskuddet fra bardriften på Work-Work i Trondheim tilbake til start-ups, fortrinnsvis spillbedrifter. De midlene var veldig viktige for oss, det er svært vanskelig å skaffe kapital – særlig i dyrtid. Investeringen utløste også midler fra Innovasjon Norge, så av de ti millionene utviklingen har kostet hittil, har vi skaffet over halvparten privat.

### Voksesmerter

Etter tre år med søknader til NFI, lyktes vi i fjor høst endelig å få utviklingstilskudd, og et nytt tilskudd på to millioner i vår.

– Jeg skjønner godt at NFI ikke tok sjansen på oss i 2019, sier Lars – førstereisgutter med et overambisiøst prosjekt.

– Vi har brukt tid på å underbygge de kommersielle sidene ved prosjektet med nye roller på teamet. De to siste ansettelsene har vært på

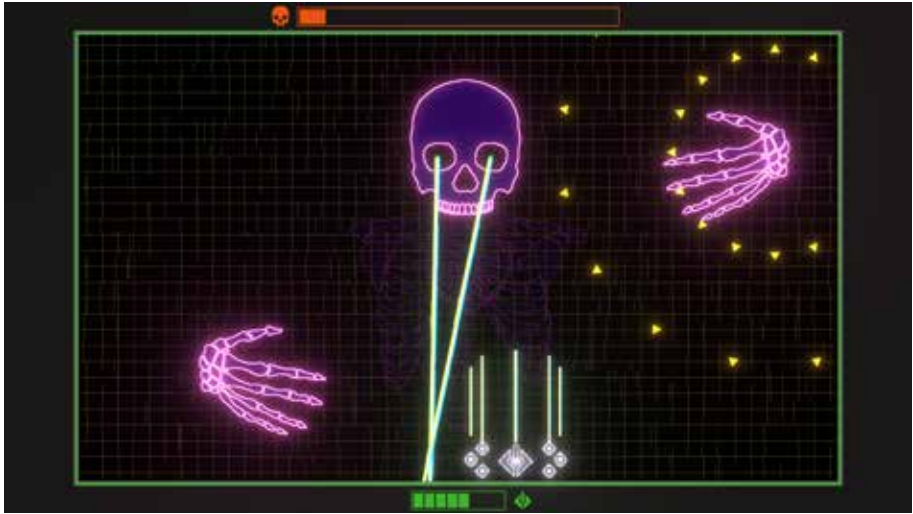
markedsføring og community, det er sentralt nå som spillet ligger ute i testversjon på Steam og skal skape interesse. Vi samarbeider også tett med streamere for å rekruttere flere testspillere og spre budskapet.

– Det vanskeligste for meg er å drive et selskap i mellomstadiet. Når man er en liten gruppe venner, vet alle hva de skal gjøre. Nå som vi er over dobbelt så mange, kreves det mer organisasjon og systemer, samtidig som vi fortsatt må ha flere hatter i arbeidet vårt.

– Det er også vanskelig å finne en utgiver med den erfaringen vi leter etter. Når de stikker av med en stor del av overskuddet vil vi gjerne føle oss sikre på at de bidrar best mulig.

### STUDENTSTART

Flere av de norske indie-selskapene har startet som samarbeidsprosjekt mellom studenter, under utdanning eller rett etter eksamen. Særlig miljøet ved Spillskolen på Hamar og rundt NTNU i Trondheim har avfødt nye virksomheter.



ICEwall, Erlend Kirkebø.

## Helhetsforståelse og markedsforståelse

I mars 2022 forlot Erlend Kirkebø Megapop for å starte opp et enmannsstudio. Ett år senere mottok han Spillprisen både for årets beste spill og for beste spilldesign med spillet ICEwall.

– De seks årene jeg var i Megapop var min talentutvikling, sier Erlend. Regner man både oppdragsvirksomhet og egne produksjoner, fikk jeg være med på å lansere 10–15 spill i løpet av de seks årene jeg var der.

– Å jobbe som programmerer, prosjektleder og etter hvert produsent, ga meg en viktig helhetsforståelse og markedsforståelse. Kundeprosjekter lærte meg hvor disiplinierende det er med et tydelig oppdrag.

### Spillproduksjon er ren galskap

– Når jeg tar med meg den lærdommen ut i min egen virksomhet, er fokuset mitt på å gjøre enkle spill og på hyppige lanseringer. Dette er ICEwall et eksempel på; det er et "action, roguelike shoot 'em up" hvor produksjonen har hatt fokus på gjenspillbarhet og lav produksjonskostnad. – Det tok meg seks måneder å lansere spillet, og kostet meg 200 000 å utvikle.

– Mitt neste spill, Skogdal, er mer komplekst, og utvikles med støtte fra NFI og Viken filmsenter, det krever 18 måneders utvikling. Jeg håper å

*Det er soloutviklerne som representerer den mest spennende tilveksten de siste årene.*

*Erlend Kirkebø*



Erlend Kirkebø.

kunne beholde en enkel og fokusert produksjonsmetodikk og samtidig skalere opp, sier Erlend.

– Drømmen er å redefinere metroidvania-spillet, selv om konkurransen er hard. Man kan ikke jobbe i spillbransjen om man ikke er besatt av å lage spill, for det er jo ren galskap.

### **Mindre kos, mer kommers**

– Jeg ser det som en styrke at jeg har vært med på kommersielle flopper, og jeg tenker at det er vanskelig å treffe markedet på første forsøk. Kanskje er vi i den norske bransjen litt for flinke til å støtte og oppmuntre hverandre, kanskje vi burde bli flinkere til å skjerpe blikket for det kommersielle? Kulturmidler bør prioritere prosjekter som har kunstnerisk fokus, mens en sunn bransje bør søke kommersielle prosjekter.

– Det er soloutviklerne som representerer den mest spennende tilveksten de siste årene, sier Kirkebø og viser til utviklere som Agelvik, Slid Studio og High North Studios som inspirerende eksempler.

– Forhåpentligvis er det herfra den nye generasjonen studioer vil komme.

## **SPILLPRISEN 2022**

Virke Produsentforeningen arrangerer Spillprisen med priser i ni ulike kategorier.

Vinnerne var:

### **Cosmo Clash**

(PUNY Games)

Beste visuelle uttrykk

Beste lyd

### **Fru Sems valg**

(Tidvis)

Beste innovasjon

Beste nykommer

Årets spill – liten skjerm

### **ICE Wall**

(Erlend Kirkebø)

Beste spilldesign

Årets spill

### **Killer in the Cabin**

(Games People Play)

Beste teknologi

### **Mari og Bayu – Veien hjem**

(Skinny Bandit)

Beste moro for alle

## Spill til nye målgrupper

**Fru Sems valg, som gjorde storeslem på Spillprisen med pris i kategoriene for beste innovasjon, beste nykommer og årets spill – liten skjerm, var Tidvis Games' første spill. Fru Sems valg er en "visual novel" om å drive en butikk i Christiania på 1820-tallet, inspirert av Else Marie Strøm, som la grunnlaget for Steen & Strøm motemagasinet.**

– Til nå har vi produsert mest digitale kunst- og kulturprodukter enn rendyrkede spill, forteller Ragnhild Hutchison, daglig leder i Tidvis.

– Vi må beherske mange "stamme-språk" når vi beveger oss mellom kulturhistorie, innovasjon og spillbransjen. Mange støtteordninger oppleves fortsatt som utilgjengelige for oss; vi fremstår ikke teknologisk eller kommersielt nok rettet. Vi er heldige som har hatt tilgang på forskningsmidler, i tillegg til private og offentlige kulturmidler.

### **Målgruppe: kvinner som syr**

– Det er utfordrende å bygge en følgerskare for et nisjespill, forteller Ragnhild:

– Vi møter stor interesse når vi er fysisk til stede på kulturarrangementer og festivaler, der vi møter publikum som ikke nødvendigvis identifiserer seg selv som spillere.

Når spillet skal lanseres internasjonalt, kan vi ikke treffe alle spillerne fysisk. Vi fikk gode innspill på et pitchkurs for investorer i regi av Noneda (Norsk nettverk for

*Spilleren skal alltid ha mulighet for å ende flytende i Bjørvika med en sekk over hodet. Det var en brutal verden!*

*Ragnhild Hutchison*



Ragnhild Hutchison, Tidvis Games.



*Fru Sems valg*, Tidvis Games.



dataspillbedrifter) om å tenke mer mot spillere som er interessert i relasjoner, enn bare kvinner som er interessert i håndarbeid.

### Annas dilemma

Tidvis arbeider med et nytt spill som springer ut av historiske kilder. I *Annas dilemma* spiller man som en barnehjemspike, født utenfor ekteskap og sendt til Oslo av faren, en dansk adelsmann. Pleiemoren har satt jenta på barnehjem og tatt arven hennes. Hun må selv nøste opp i mysteriet.

– Nå som vi har laget en visual novel, kan vi gjenbruke teknologien fra *Fru Sems valg* og produsere nye spill mer effektivt. På sikt håper vi å kunne lage serier med tre til fire spill i året.

Også *Annas dilemma* er inspirert av virkelighetens Kristiania:

- Spilleren skal alltid ha mulighet for å ende flytende i Bjørvika med en sekk over hodet, sier Ragnhild.
- Det var en brutal verden!

Ragnhild legger ikke skjul på at det er historien som driver Tidvis' prosjekter:

- Den ultimate drømmen er å lage et spill om et barnedrap som skjedde i 1821. Den 20 år gamle moren fødte barnet utenfor ekteskap, og i frykt for samfunnets dom, drepte hun i desperasjon barnet med fem knivstikk og kastet det

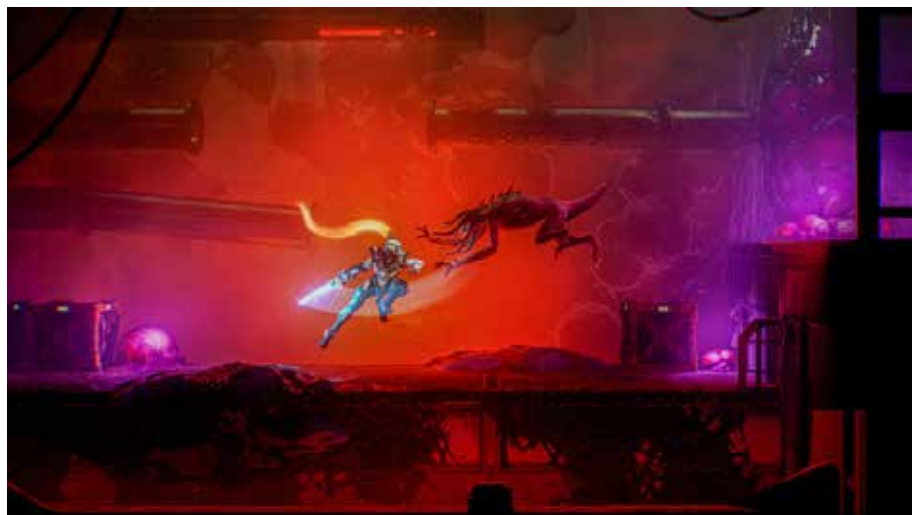
i Akerselva. Spillene våre skal få deg til å reflektere og skape økt historiebevissthet, uten å være undervisning.

### TIDVIS GAMES

Tidvis ble startet i 2018 med fokus på digitale opplevelser og interaktiv forskningsformidling på historiefeltet. Selskapet er et ideelt selskap som utforsker nye måter å formidle og tilgjengeliggjøre historieforskning, for eksempel gjennom databaser, spill, 3D-modeller og XR.

Selskapet har blant annet produsert en 3D modell av Oslo havn i 1798, som er tilgjengelig på nett og som en fysisk tidsmaskinopplevelse der spillerne kan navigere i modellen.

Tidvis Games ble startet i 2021 og *Fru Sems valg* var selskapets første utgivelse.



Rockpockets *Somber Echoes* har fått tilskudd fra Sørnorsk filmsenter, NFI og Kreativt Europa.

## Det spirer i regionene

I 2022 har alle filmsentrene tilskuddsmidler til spill, i tillegg til at andre bransjeutviklende tiltak som veiledning, kompetansehevende tiltak, reisestipend m.m. også er tilgjengelig for spillbransjen. Tilskuddsordningene er enda under etablering og relativt ukjente ved flere filmsentre og noen filmsentre ønsker seg flere søknader.

Filmsentrene har tett samarbeid med fylkeskommunene i egen region og mottar tilskuddsmidler til film og spill fra Kulturdepartementet, fordelt av Norsk filminstitutt.

Vi har bedt filmsentrene oppsummere regionale satsinger og talentutvikling:

**Filmkraft** gir utviklingstilskudd til spill i tidlig fase. Nye talenter kan i tillegg søke startstipend med lavere terskel, samt mellomstegstilskudd som en vei inn i bransjen. Filmsenteret har store ambisjoner for spillfeltet og tilhørende handlingsrom, og ser frem mot fremtidig vekst.

**Midtnorsk filmsenter** gir tilskudd til spillutvikling i tidlig fase, inntil 200 000 kroner til ett og samme prosjekt. En ordning der ferske spillutviklere kan hospitere hos mer erfarne aktører er under utvikling.

Filmsenteret gjør sine tilbud kjent på egne samlinger for spillbransjen, samt ved studentarrangementet Norwegian Game Awards. Senteret inkluderer også dataspill

---

*Vi har de siste årene opplevd en gradvis vekst av søknader og støttede spillprosjekter. Vi håper at veksten fortsetter.*

*Maria Kluge, Østnorsk filmsenter*

på tradisjonelle filmarenaer som Midtnorsk film- og spillmarked / Midtnorsk bransjedag under Kosmorama filmfestival, med investorpitcher av både film og spill.

**Nordnorsk filmsenter** har en begrenset sum tilskuddsmidler øremerket spillutvikling. Senteret gir tilskudd til spillsatsinga ved Tvibit i Tromsø og har hatt suksess med å koble sammen filmskapere, spillutviklere og andre kreative næringer.

## Regionale filmsenter og tildelinger 2022

Filmsenter	Fylke	Antall	NOK
Filmkraft Frode Samuelson www.filmkraft.no	Rogaland	4	1 000 000
Midtnorsk filmsenter Jon Cato Lorentzen www.midtnorskfilm.no	Trøndelag	2	400 000
Nordnorsk filmsenter Rachel Andersen Gomez www.nnfs.no	Nordland, Troms og Finnmark	4	375 000
Sørnorsk filmsenter Ingrid Dokka sornorskfilm.no	Agder, Vestfold og Telemark	1	80 000
Vestnorsk filmsenter Lasse Gallefoss www.vestnorskfilm.no	Vestland, Møre og Romsdal	3	645 000
Viken filmsenter Janic Heen vikenfilmsenter.no	Akershus, Buskerud, Oslo, Østfold	10	1 024 000
Østnorsk filmsenter Henriette Myrlund www.ostnorskfilm.no	Innlandet	9	1 275 000

### REGIONALE FILMSENTRER OG TALENTUTVIKLING

De regionale filmsentrene har en viktig rolle i utviklingen av nytt talent gjennom å støtte tiltak rettet mot unge, og ved å ofte være tidlig inne i utviklingen av prosjekter fra både nye talenter og etablerte aktører.

Spillstrategien Spillerom (2020–22) øremerket for første gang midler til regionale filmsentre, og understreket dermed et felles ansvar for spillsatsinger over hele landet.

**Sørnorsk filmsenter** gir tilskudd til spill i tidlig fase, inntil 200 000. Senteret er partnere og delfinansierer i Spillmakerlaugets aktiviteter for bransjen, Samsen Ungdomskulturhus' satsing på unge utviklere, samt i Agder XR.

**Vestnorsk filmsenter** prioriterer tilskudd til spill i tidlig fase. Søknader i senterets ordinære søknadsrunder blir behandlet av konsulenten som også har ansvar for kortfilm og dokumentar. Spillbransjen kan også søke om støtte til reiser og annen bransjerelatert virksomhet.

Vestnorsk filmsenters avdeling Bakom, en møteplass/medieverksted for unge opp til 30 år er en viktig arena for å nå unge talenter innen alle felt. Det arrangeres temakvelder for spillinteresserte, sommerkurs i spillutvikling og game jam. Det er samarbeid med Spillmakerlauget, Spillhuset i Bergen og Konsoll.

**Viken filmsenter** behandler løpende søknader om tilskudd til spillutvikling og har en heltidsansatt konsulent for alle formater. Viken lar søker selv definere fasen det søkes tilskudd til, og prioriterer tilskudd til tidlige faser i prosjektene.

Filmsenteret arrangerer årlig Spillkonventet for hele den norske bransjen, samt tiltak som

utviklingsverksteder og game jams for regionens audiovisuelle bransje. I samarbeid med E6 medieverksted gir Viken filmsenter unge spillutviklere mulighet til å søke stipend med tilhørende veiledning, kurs og verksteder, samt Game Jam UNG.

**Østnorsk filmsenter** har søknadsfrist tre ganger årlig, med et maksbeløp på 200 000, som kan tildeles to ulike utviklingsfaser per prosjekt. For spesielt markedsorienterte prosjekter som sikter seg inn på en bred publikumsskare kan det søkes og innvilges opp til 600 000, basert på gjennomført markedsundersøkelse.

Filmsenteret samarbeider med Hamar Game Collective og VR-klyngen VRINN om kompetansehevende tiltak for spillbransjen. Regionen har et stort fokus på koblingen mellom utdanning, entreprenørskap og spillrelaterte næringer, og har satset på etableringen av flere Motion Capture- og Virtual Production-studioer.



Snusmumrikken – Melodien i Mummidalen, Hyper Games. ©Moomin Characters™, ©Hyper Games.

## INTERNASJONALE ARENAER

**Nordic Game Conference** i Malmö er ofte den første konferansen utviklere reiser til for kompetanseheving og nettverksbygging.

**Game Developers Conference (GDC)** i San Francisco er en viktig arena for kompetanseheving med relevante foredrag og gode muligheter for møter med utgivere og investorer.

**Gamescom** i Köln er verdens største spillmesse, der utviklere kan treffe både utgivere og investorer, og vise frem spillene sine til sluttbrukere.

**Tokyo Game Show** er et knutepunkt for japansk og asiatisk spillbransje med ca. 250.000 besøkende. Neste steg for utviklerne – her kan man åpne opp nye markeder gjennom å finne lokale utgivere og møte regionalt publikum.

## Talenter i Tokyo

**Spillbransjen er en global industri, og selv mindre norske selskaper må tidlig ha blikket rettet mot nye markeder. Internasjonale satsinger er en viktig del av NFIs talentsatsing, og i 2022 gikk turen til Tokyo Game Show med rekordmange selskaper.**

Hele ni selskaper deltok på årets ekstraordinære satsing, forteller NFIs dataspillrådgiver Magnus Tellefsen. Halvparten av dem deltok for første gang.

### Fra laks til spill

– Norge har en sterk merkevare i Japan på grunn av laksen, og det nyter også spillutviklere godt av, forteller Magnus. Katalogen over norske spill forsvant raskt under spillmessa, og flere utviklere fikk god dekning i japansk presse.

Ikke overraskende er Hyper Games' Snusmumrikken-spill populært på spillmessa, da Japan har en stor kjærlighet for Mummi-universet.

Men også mer ukjente indie-spill som Machineboys Embracelet får mye oppmerksomhet: At det er satt i Nord-Norge er svært eksotisk for et japansk publikum.

– Oppmerksomheten spillene får i lokal presse under spillmessa danner grunnlag for senere lanseringsarbeid. Mange selskaper bruker antallet nye ønskelisteoppføringer på

*Også mer ukjente indie-spill som Machineboys "Embracelet" får mye oppmerksomhet: at det er satt i Nord-Norge er svært eksotisk for et japanske publikum.*

**Magnus Tellefsen**



Magnus Tellefsen, dataspillrådgiver Norsk filminstitutt.



*Brew, Snow Leaf Studios.*

## **TOKYO GAME SHOW 2022**

Norsk filminstitutt organiserer og finansierer den norske standen der det fins utstillingsområde for norske spill med demomaskiner og plass til rollups m.m.

Selskapene som velges ut til å reise kan få opp mot 75 % utgiftene dekket, som utvikling og oversetting av demo og promomateriell for standen og reisekostnader. Den norske satsingen i 2022 omfattet hele ni selskaper: Encircle Games, Hyper Games, Machine Boy, Ragnarok Studios, Rain, Rockpocket, Snow Leaf Studios, Snowcastle Games og Vibedy.



nettbutikken Steam som måling på suksess for fremstøt som dette.

### Viktig lærdom om nye markeder

Isak Wahl, daglig leder i Snow Leaf studios på Hamar, var i Tokyo for første gang i 2022. Han understreker kontakten med japanske spillere som særlig nyttig:

– Vi var på stand på indie-området på messen med spillet vårt, Brew. Vi lærte at det lønner seg å forberede seg godt før spillmessen og passe på at alt er oversatt til japansk. Vi ble overrasket av at interessen for 'play to earn' og krypto, som vestlig bransje stort sett holder seg unna, var svært stor i Japan, sier Isak.

### Felles satsing

– Vi hadde mulighet til en unik satsing på så mange mindre aktører i 2022, forteller Magnus.

De ni selskapene ble valgt fra søknader om å delta, og utvalget ble gjort ut ifra egnethet: Er utvikleren i rett fase av produksjonen, klar for møter med utgivere og investorer? Er spillet egnet for de ulike asiatiske markedene? Er det kjent IP eller spill med antatt appell, i spilldesign eller visuell stil?

– Tokyo Game Show ses ofte som 'neste steg' for de etablerte selskapene. At årets satsing inkluderte flere uetablerte selskaper,

er del av en bred satsing på talentutvikling og profesjonalisering. Det gjenspeiler også interessen fra presse og utgivere under spillmessa, sier Magnus.



Isak Wahl, daglig leder, Snow Leaf Studios

---

*Vi ble overrasket av at interessen for 'play to earn' og krypto, som vestlig bransje stort sett holder seg unna, var svært stor i Japan.*

**Isak Wahl**



*Fruitbus*, Krillbite.

## DIRTYBIT

Dirtybit ble startet i Bergen i 2011, og har i dag 25 ansatte i Bergen som selv eier selskapet og *Fun Run*-IPen. Selskapet er mest kjent for *Fun Run*-serien som de selv er utgivere for. De tre første spillene i serien har blitt lastet ned 150 millioner ganger, og høsten 2023 ble *Fun Run 4* lansert.

Dirtybit utmerker seg i norsk sammenheng som den største suksessen med free to play-spill for mobil. Selskapet markerer seg også med en kvinneandel på 40 prosent og en kvinneandel i ledelsen på 50 prosent.

## KRILLBITE STUDIO

Krillbite ble startet på Hamar i 2011 av studenter fra Høyskolen i Innlandet. I dag har studioet 14 ansatte i Oslo og er kjent for titler som *Among the Sleep* og *Mosaic*.

## Å overleve de første ti årene

I kjølvannet av nettbutikker for mobilspill og nye muligheter for utgivelser på konsoll på slutten av 00-tallet, kom en rekke nye produksjoner for mobil og PC/konsoll. Det var medvirkende til en bølge av nye studioer som nylig feiret ti år, og som utgjør hoveddelen av den norske bransjen.

**Hva har vært avgjørende for at de har klart disse første ti årene og hva er vesentlig for å skape en solid virksomhet? Vi har spurt to studioer, Dirtybit og Krillbite.**

### Samarbeid med andre!

– Det første spillet Krillbite ga ut var *The Plan* i 2013, forteller daglig leder Tobias Kaasa Fossheim.

– Samtidig jobbet vi på Among the Sleep, som var videreutviklingen av grunnleggerens bacheloroppgave, og som mottok støtte fra NFI og en rekke bidragsytere fra en Kickstarterkampanje.

3. Jobb aktivt med å bygge opp selskapets nettverk, og ikke vær redd for å inngå partnerskap med et agentur som kan hjelpe deg med å få møter og kontakter med utgivere og andre potensielle partnere, noe som kan være vanskelig for nyoppstartede selskap med lite nettverk.

For å overleve de første ti årene, tipser Tobias:

1. Lag spill i sjangre som ikke er overfylt. Sjangre som plattformspill, first person shooters og visual novel-spill er vanskelige å konkurrere i som relativ fersk spillutvikler.

2. Spillutvikling er en kompleks kreativ prosess, og det krever kontinuerlig planlegging av høy kvalitet for å sørge for fremdrift og sunn økonomi i prosjektet. Ikke prøv å finne opp kruttet på nytt – gjør research og lær av andre.



Tobias Kaasa Fossheim, daglig leder Krillbite.



*Fun Run 4, Dirtybit.*

### **Lønnsomme fra start**

Tanken bak det første *Fun Run*-spillet var å gjenskape en sosial, konkurransepreget setting på mobil, forteller Anette Ståløy, markedssjef i Dirtybit. Spillet skilte seg ut gjennom å tilby real-time multiplayer for mobil på en tid der det ikke var vanlig.

Dirtybit slapp første spill samme år som selskapet startet, og *Fun Run* kom året etter i 2012. Julen samme år var spillet den mest nedlastede appen på AppStore, med opp mot en halv million daglige nedlastninger.

Dirtybit gikk med overskudd fra første fulle driftsår, og har lyktes med kunststykket å etablere en free to play-franchise i et marked med ekstrem høy risiko.

– Eksportandelen vår er 99,9 prosent, sier Anette.

### **Munn til munn-markedsføring**

– IP-en har virkelig levd sitt eget liv og sørget for organisk markedsføring, forteller Anette.

– Det villeste var kanskje da vi oppdaget at noen hadde satt opp en *Fun Run*-musikal i Saudi-Arabia

med kjente skuespillere. Det er også ganske vilt å tenke på at et land som Israel, med ni millioner innbyggere, har 4,5 millioner nedlastninger.

– Markedsføringsarbeidet til et lite team må være kreativt og målrettet. Når det plutselig dukker opp en film på Twitter av en tyrkisk skuespiller som spiller *Fun Run* i pausen på settet, er det bare å kaste seg på og surfe på bølgen.

Selskapet er stolt av sitt dedikerte community som er hoveddriveren for ny vekst.

– Vi ser enda at de fleste nedlastningene skjer fordi spillerne har hørt om spillet og søker etter det, vi gjør enda forholdsvis lite markedsføring, sier Anette.

### Tips for å overleve:

Anettes beste tips for å overleve de ti første årene i spillbransjen:

1. Teamsammensetting: Ha med noen som tenker kommersielt fra start og som har ansvar for forretningsutvikling
2. Trekk ut pluggen raskt for det som ikke fungerer for å frigjøre kraft til nye satsinger
3. Ha blikket festet på brukerinnsikt, og test kontinuerlig, gjerne fra konseptfasen



Anette Ståløy, markedssjef Dirtybit.

---

*Eksporthandelen vår er 99,99 %.*

*Anette Ståløy*



*Ikonei Island, Snowcastle Games.*

## VEKST OG REKRUTTERINGSBEHOV

Den norske spillbransjen har i mange år vært kjennetegnet av gapet mellom Funcom som en stor, global aktør, og resten av bransjen, med mange små indie-selskap og fem til ti ansatte.

De senere årene utmerker seg, både med vekst i størrelsen på de etablerte indie-selskapene, og at enkelte aktører kan sies å danne et nytt "mellomlag". Snowcastle Games, med 40 ansatte, er et av disse selskapene. Veksten gjør det også stadig viktigere å rekruttere og finne nytt talent.

## Vekst øker behov for spesialister

**Stor økning i spillbransjens omsetning og ansettelse setter høye krav til de norske spillutdanningene. Både Funcom og Snowcastle vokste i 2022 i all hovedsak med nyrekrutteringer fra utlandet.**

Årlig utdannes ca. 220 studenter fra spillrelaterte utdanninger. Funcom og Snowcastle anslår at under fem prosent av nyutdannede som ønsker å jobbe med spill havner i spillbransjen, de andre starter egne studioer eller går til byrå, konsulent- eller IT-bransjen.

– Vi må lete internasjonalt etter spesialistkunnskap, sier Fredrik Martol, Head of Studio i Funcom, han er stolt av at selskapet har 30 nasjonaliteter blant sine 488 ansatte.

### Savn av spesialister

– Det vi savner i Norge er dype spesialister og særlig programmere, sier Erik Hoftun, CEO i Snowcastle. Vi behøver en eliteutdanning som en spillfokusert master for å supplere de eksisterende generalistutdanningene. Her kunne f.eks. programmerere på bachelornivå, også de uten spillutdanning, gis en master i spillprogrammering.

– Selv for en stor aktør som Funcom er det hard konkurranse om å lokke de beste ekspertene til Norge. Det er sårbart å flytte hele livet sitt, potensielt hele familien, til Oslo når den norske bransjen er så liten.

*Vi behøver en elite-utdanning; som en spillfokusert master.*

*Erik Hoftun*



Erik Hoftun, CEO i Snowcastle Games.



*Dune: Awakening, Funcom.*

Hvor er utviklingspotensialet eller alternativene om det ikke fungerer? Da er det lett å se at Stockholm stiller sterkere i konkurransen.

– Vi må bygge et bærekraftig økosystem i den norske bransjen, sier Erik. – Med politiske grep kan vi kanskje til og med lokke noen svenske firmaer over landegrensen.

– De seneste årene har spillbransjen omsatt for dobbelt så mye som film- og musikkbransjen sammenlagt, sier Fredrik Martol, Funcom.

### **Teknologiekspertise og kunstig intelligens**

– Allerede i 2020 ble omsetningen hos spillbransjen globalt beregnet til 160 milliarder dollar, over 2,5 ganger omsetningen av musikk og film sammenlagt, sier Fredrik.

– Det er fantastiske muligheter for fortsatt vekst og for utvikling av norske talenter.

Fredrik og Erik er enige om at bransjen må profesjonaliseres og tenke mer kommersielt. Selskapene må jobbe tettere med kompetansemiljøer, og vise seg frem som attraktive



arbeidsplasser, sier Erik. – Vi må kvitte oss med fortellingen om spill som gutteromsaktivitet, og vise den enorme veksten og globale betydningen bransjen er en del av.

– Også i forhold til investorer må vi skjerpe fortellingen om hva vi kan som bransje. Spillbransjen har teknologiekspertise og lang erfaring med kunstig intelligens. Det er dette investorer kan bli en del av, ikke bare spillutgivelser.

Den norske spillbransjen mangler aktører som svenske Wallenberg-gruppen eller Embracer Group.

– Det finnes ikke en norsk kapital som har samme langsiktighet, muskler, bransjekunnskap og markedsinnsikt som Tencent, sier Fredrik om Funcoms kinesiske eier.

– Et offentlig investeringsfond under eller av samme type som Investinor, som matcher private investeringer, er en interessant modell å diskutere. Det kan lokke utenlandske investorer til Norge og i neste omgang også gjøre bransjen mer interessant for norske investorer, sier Erik.

*De seneste årene har spillbransjen omsatt for dobbelt så mye som film- og musikkbransjen sammenlagt.*

**Fredrik Martol**



Fredrik Martol, Head of Studio, Funcom.

# 04 Spillkatalogen

Arctic Hazard	52	Ravn Studio	102
Arik Games	54	Riddlebit	106
Billionworlds	56	Rock Pocket Games	108
BitPet	58	Sarepta studio	110
Breach	60	Skinny Bandit	112
D-Pad Studio	62	Sleepy Turtles	114
Dirtybit	66	Snow Leaf Studios	116
Encircle Games	68	Snowcastle Games	118
Erlend Kirkebø	70	Tidvis	120
Erlend Kirkebø og Kay Arne Kirkebø	72	Vibedy	122
Frostisen Studio	74		
Funcom	76		
Games People Play	80		
High North Studios	82		
Hyper Games	84		
Krillbite Studio	86		
Miksapix Interactive	88		
Misc Games	90		
Perfectly Paranormal	92		
Qvisten Animation	94		
Raidho Games	96		
Rain Games	98		

## Arctic Hazard

Arctic Hazard Game Studio AS er et selvstendig spillutvikling studio som fokuserer på produksjon av spill for det internasjonale markedet for PC og konsoller. Selskapet ble stiftet i 2010 av Terje Lundberg og Mats Tveita som begge har vært i spillindustrien i snart 20 år. De ansatte er erfarne utviklere som har vært med å produsere flere internasjonale AAA-titler, og har i selskapet gitt ut spillet Track Day.

[www.arctichazard.com](http://www.arctichazard.com)



## Norse

**Norse er et turbasert strategispill satt ved begynnelsen av viking-tiden, og følger oppgangen til en ung kriger, Gunnar Gripson, på en reise for hevn gjennom hele Norge.**

Hans mål er å bygge en bosetning, skaffe allierte og bli mektig. Og til slutt, hevne seg på forræderen Steinarr Far-Spear, som forrådte Gunnars far, Jarl Gripr, og massakrerte hans folk. Skrevet av prisbelønt og bestselgende forfatter Giles Kristian, Norse er satt i en fullstendig realisert historisk verden, drevet av en engasjerende narrativ tråd og full av minneverdige karakterer. Med bare et lite stykke land i starten, vil spillere over tid avansere og utvikle en kompleks og detaljert bosetning. Hvordan bosetningen utvikler seg vil avhenge av valgene spilleren tar underveis. Hvis gudene vil det, vil spillerens rikdom og omdømme vokse, og deres navn vil bli båret over fjord og fjell.

**[www.norsethegame.com](http://www.norsethegame.com)**

**Sjanger:**

Turbasert taktikk

**Lansering:**

2024

**Plattform:**

PC, Xbox, Playstation

## Arik Games

Arik Games er et enkeltmannsspillstudio som ble grunnlagt etter lanseringen av pek-og-klikk-eventyrspillet "Dude, Where Is My Beer?"

[www.arikgames.com](http://www.arikgames.com)





## Another Bar Game

**Another Bar Game** er et action-spill hvor du serverer øl til tørste bargjester.

Bli den mest populære bartenderen i byen! Vask opp glass, rengjør bord og hold alle fornøyde!

### Sjanger:

Action, Casual

### Lansering:

Oktober 2023

### Plattform:

PC (senere Nintendo Switch og iOS)



## Billionworlds

Billionworlds har som ambisjon å skape morsomme og engasjerende spill-opplevelser som respekterer spillerens tid. Spillteknologien vi utvikler for Yield! danner grunnlaget for våre fremtidige turbaserte strategispill.

[www.billionworlds.com](http://www.billionworlds.com)





## Yield!

Yield! er en ny vri på turbaserte 4X-spill. Vi gir deg opplevelsen av å bygge et kongedømme i en utforsket verden, samtidig som du forsiktig komponerer og posisjonerer hæren din i taktiske slag – på mindre enn en time. Hver tur er fylt med interessante strategiske og taktiske beslutninger som spilles ut umiddelbart. Vi gir spilleren makten til å fokusere ressursene der det er ønsket. Vi har fjernet runder helt uten innhold, det er ingen overveldende mengder varsler om hva du må gjøre. Bare ren strategi. Vi kaller det Compact 4X.

[store.steampowered.com/  
app/1561960/Yield](https://store.steampowered.com/app/1561960/Yield)

**Sjanger:**

Turbasert strategi

**Lansering:**

Første halvår 2024

**Plattform:**

PC



## BitPet

BitPet har sitt utspring fra NTNU i Trondheim og ideen er basert på en stor litteraturgjennomgang om helseeffektene av Pokémon GO. Selskapets formål er å skape gledelige opplevelser som fremmer en fysisk og sosialt aktiv livsstil for alle. BitPet AS ble dannet i september 2020 og har vært helt ekstern siden den gang. Teamet fokuserer på å skape innovativt spill ved hjelp av geolokalisering og AR-funksjoner.

[www.bitpet.io](http://www.bitpet.io)



## BitPet

**Ta vare på din BitPet® ved å gå turer og samle ressurser på kartet.**

Møt andre kjæledyr og utfordre dem i minispill for å låse opp nye eksotiske dyr, antrekk og tilbehør. Pynt opp kjæledyret ditt, ta kule bilder i AR og delta i daglige fotokonkurranser.

**Sjanger:**  
Simulering

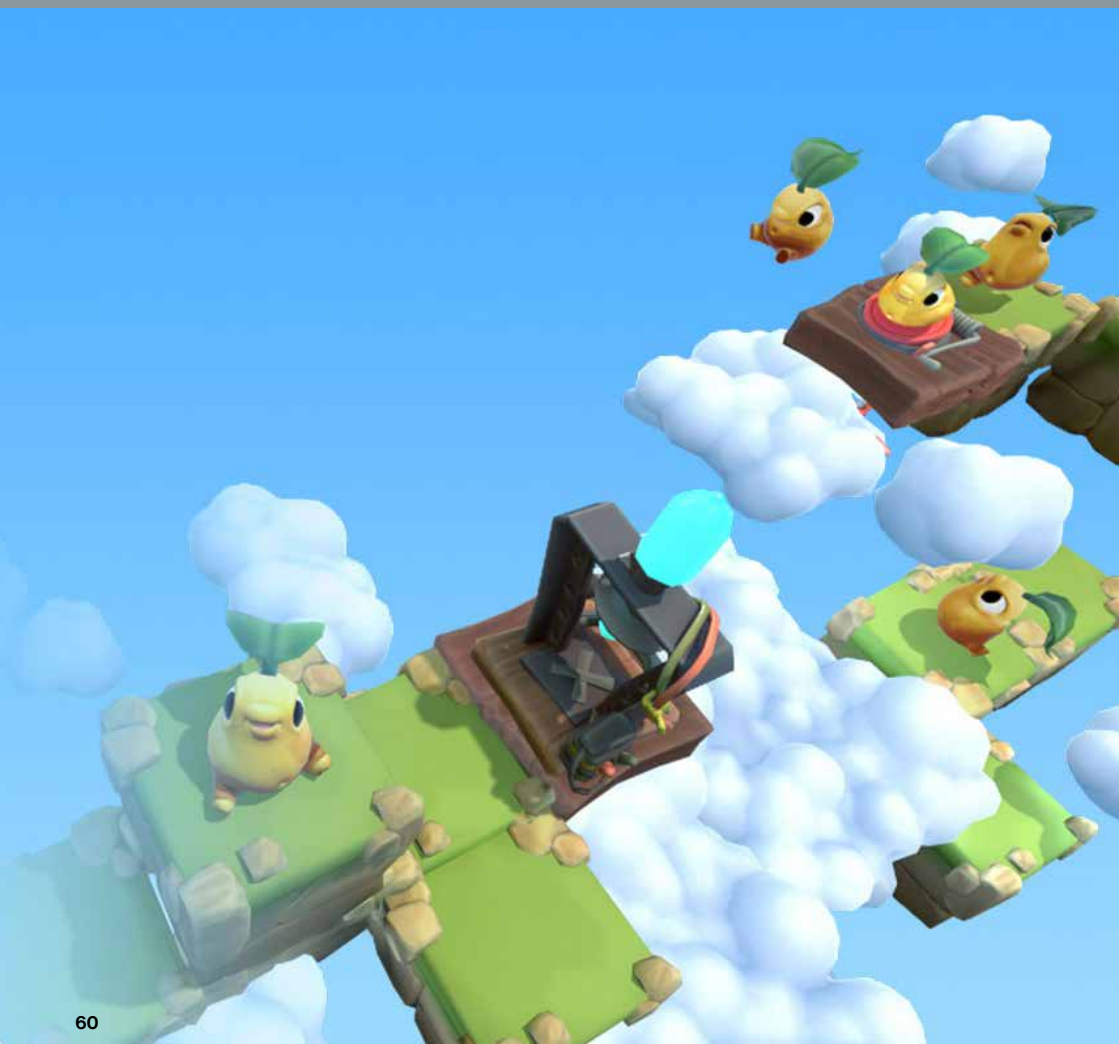
**Lansering:**  
TBA

**Plattform:**  
iOS og Android

## Breach

Vi tror at virkeligheten kan være det du ønsker den skal være. Breach skaper tjenester, produkter og spill for det immersive teknologifeltet. Du finner oss midt i sentrum av Trondheim, hvor vårt unike team bestående av både lokale og internasjonale talenter nå teller over 30 utviklere og designere. Sammen bygger vi bedre virkeligheter.

[www.breachvr.com](http://www.breachvr.com)





## Kartoffl

**Kartoffl er et underholdende og utfordrende VR-spill utviklet av det norske selskapet Breach i Trondheim.**

Spillet tilbyr Lemmings-lignende gameplay som utfordrer hjernen din og tester reaksjonsevnen din. Handlingen sentrerer seg rundt søte, men noe tafatte "spuds" som risikerer å vandre rett i farlige situasjoner uten å vise noen form for omtanke. Din oppgave er å klargjøre veien for dem og sørge for at de kommer trygt fra punkt A til punkt B. Inspirert av klassiske spill fra 80- og 90-tallet som Lemmings og Pipe Mania, byr Kartoffl på enkle og intuitive spillmekanismer. Den visuelle stilen er leken, fargerik og humoristisk, mens interaksjonene er raske, responsive og problemfrie.

**[www.kartoffl.com](http://www.kartoffl.com)**

**Sjanger:**

VR

**Lansering:**

Ute nå

**Plattform:**

Action , Eventyr, Puzzle, VR  
(META, Steam, Pico, HTC, Iqiyi)

## D-Pad Studio

Vi er et lite team fra Askøy, med hovedfokus på eventyrlige spill og piksel kunst i særklasse.

[www.dpadstudio.com](http://www.dpadstudio.com)



## Savant – Ascent REMIX

**En hærskare med roboter av overtatt tårnet ditt, og du må ta det tilbake med makt.**

Spill som Alkymisten i det han rir på en heis i full galopp oppover etasjene i tårnet. På toppen venter den mektigste skapningen i galaksen. Bruk magiske krefter og akrobatiske egenskaper til å overvinne dine mekaniske fiender. Møt Vario, Laser Sharks og den udødelige Samuraien på vei opp den evige heissjakt.

[www.savantgame.com](http://www.savantgame.com)

**Sjanger:**

Shoot 'em up

**Lansering:**

Ute nå

**Plattform:**

PC, Mac, Nintendo Switch



## Vikings on Trampolines

**Hopp og sprett og tjo og hei! Her kommer vikingene, og de spretter mer en noensinne!**

I dette spillet er målet å holde seg i luften, og unngå å treffe bakken. Hopp deg gjennom fantastiske verdener, kjemp mot store monstre eller dytt hverandre til bakken i Versus Mode. Dette fargerike spillet tar deg med på en reise du sent vil glemme.

[www.vikingsontrampolines.com](http://www.vikingsontrampolines.com)

**Sjanger:**

Platform Brawler

**Lansering:**

TBA

**Plattform:**

PC, Mac, Nintendo Switch







## Dirtybit

Dirtybit er et norsk spillteknologiselskap som fokuserer på skape sosiale spillopplevelser. Selskapet ble etablert i 2011, og er mest kjent for sin populære spillserie Fun Run, som har mer enn 140 millioner nedlastinger. Dirtybit har mottatt flere priser og anerkjennelser og har en stor og engasjert brukerbase over hele verden.

[www.dirtybit.com](http://www.dirtybit.com)



## Fun Run 4

Fun Run 4 er et nytt spill fra Dirtybit.

**Sjanger:**

Sanntids flerspillerspill

**Lansering:**

Ute nå

**Plattform:**

iOS, android



## Encircle Games

Encircle Games er et spillutviklingselskap basert på Hamar. Selskapet ble opprettet i 2014. Vi har stor lidenskap for å produsere engasjerende flerspilleropplevelser og har som mål å levere underholdende og fengende spill. Encircle Games er en del av Hamar Game Collective, en kollaborativ klynge for spillutviklere.

[www.encirclegames.com](http://www.encirclegames.com)





## Wigged Out

**Wigged Out er et kaotisk og fartsfylt ballspill som utfordrer historien slik vi kjenner den. Dette er ikke et vanlig spill; det er en kamp der spillerne, iført storslagne parykker, omfavner fullstendig galskap.**

Konfronter din rivaliserende skole i dette unike ballspillet, der målet er å få en gigantisk ball inn i fiendens mål ved hjelp av mildt sagt uvanlige verktøy. Forbered deg på synet av motstanderne dine som blir kastet rundt som filledukker, men husk å være varsom på dine egne omgivelser, eller så risikerer du selv å bli truffet av alt fra kanonballer til overivrige geiter. I Wigged Out er alt tillatt. Ta med deg de sprøeste vennene dine, kast deg ut i kaoset, og la parykkene fly!

**Sjanger:**

Party, casual, sport

**Lansering:**

TBA

**Plattform:**

PC + konsoller

## Erlend Kirkebø

Erlend Kirkebø er en selvstendig spillutvikler bosatt i Nittedal. Han har bred erfaring fra alle sider ved spillutvikling, og har tidligere jobbet i Megapop Games i Oslo, hvor han både har jobbet på en rekke interne spillproduksjoner, samt ulike eksterne prosjekter som benytter seg av spillteknologi. Han har allerede lansert et par spill alene under eget navn, og jobber nå sammen med broren sin på et større og mer ambisiøst spillprosjekt: Skogdal.



# ICEwall

---

## ICEwall

**Et spill i sjangrene “action roguelike” og “shoot ‘em up”.**

Bygg kraftige komboer ved å velge mellom ulike egenskaper underveis. Manøvrer og skyt deg gjennom et hav av fiender og farer. ICEwall er inspirert av retro klassiske skytespill, kombinert med moderne indie-spilldesign.

**[store.steampowered.com/  
app/1835970/ICEwall](https://store.steampowered.com/app/1835970/ICEwall)**

**Sjanger:**

Shoot ‘em up

**Lansering:**

Ute nå

**Plattform:**

PC (Steam)

## Erlend Kirkebø og Kay Arne Kirkebø

Erlend Kirkebø og Kay Arne Kirkebø er to brødre som vokste opp i Førde på vestlandet på 90-tallet. Erlend er en selvstendig spillutvikler, med tidligere erfaring fra Megapop Games i Oslo. Han har bred erfaring med alle sider av spillutvikling, og har lansert et par spill under eget navn. Kay Arne er en selvstendig billedkunstner med en helt egen unik stil hvor han tegner med penn på papir. Han har en lang og bred portefølje av kunstprosjekter, utstillinger, bøker og andre kunstproduksjoner. Det ble etter hvert naturlig for dem å lage et spill sammen, og dette prosjektet er Skogdal.





## Skogdal

**Skogdal er et ellevilt kortspill i sjangeren “roguelike deckbuilder”.**

Spillet er satt i en fiktiv distriktsbygd i Norge på 90-tallet. Her må du velge blant kort underveis, rekruttere følgere og utforske bygda over flere gjennomspillinger for å kunne løse et mysterium som ligger bak. Hvorfor har folk i Skogdal blitt gale? Dette kortspillet er bygdepunk på ordentlig.

### Sjanger:

Roguelike Deckbuilder

### Lansering:

Q1 2024

### Plattform:

Steam, Nintendo Switch, mobil

[store.steampowered.com/app/2452820/Skogdal](https://store.steampowered.com/app/2452820/Skogdal)



## Frostisen Studio

Frostisen Studio er et uavhengig spillstudio basert i Narvik. Studioet startet i 2021 utviklingen av sitt første spill innen kategorien fantasi / rollespill. Studioet har åtte fast ansatte.

[www.frostisenstudio.com](http://www.frostisenstudio.com)



## Eydidgard

**Eydidgard er et tredjepersons flerspiller fantasi / rollespill lagt til Nord-Norge i senmiddelalderen.**

Svartedauen har lagt de fleste gårdene øde, og en mystisk forbannelse ligger over landet. Ta rollen som en omreisende eventyrer og bruk dine magiske evner til å hjelpe menneskene å bryte forbannelsen og ta tilbake Ødegårdene. På veien møter du kjente figurer fra norske og samiske folkeeventyr.

[store.steampowered.com/  
app/2472010/Eydidgard](https://store.steampowered.com/app/2472010/Eydidgard)

### **Sjanger:**

Fantasi / Rollespill

### **Lansering:**

TBA

### **Plattform:**

PC, Playstation, Xbox



## Funcom

Funcom ble etablert i 1993, og fyller i år 30 år. Siden 2020 har selskapet vært eid av kinesiske Tencent, en av verdens største utviklere og utgivere av dataspill. Funcom har hovedkontor i Oslo, med 488 ansatte.

Funcom er kjent for titler som Den lengste reisen, Conan-spillene og det etterlengtede Dune: Awakening, som er under utvikling. Funcom er også utgiver, blant annet for Dune Spice Wars og Conan Chop Chop.

[www.funcom.com](http://www.funcom.com)



## Metal: Hellsinger

**Metal: Hellsinger er et rytme-FPS der spillerens evne til å skyte i takt med musikken intensiverer dens kraft lag for lag til metal-vokalen kommer brølende inn og sørger for maksimal musikkopplevelse.**

Spillet har originalt lydspor med vokal fra metal-ikoner som Matt Heafy (Trivium) og Alissa White-Gluz (Arch Enemy), men det lar også spillere slakte til rytmene av alternativ rock, EDM og pop gjennom Essential Hits DLC.

[www.metalhellsinger.com](http://www.metalhellsinger.com)

**Sjanger:**  
Rytme-FPS

**Lansering:**  
Ute nå

**Plattform:**  
PlayStation 5, PlayStation 4, PC,  
Xbox Series X/S, Xbox One



## Dune: Awakening

**Dune: Awakening kombinerer brutaliteten og kreativiteten til overlevelsesspill med den sosiale interaktiviteten til storskala multiplayer-spill for å skape et unikt og ambisiøst Open World Survival MMO.**

**Sjanger:**

Open World Survival MMO

**Lansering:**

TBA

**Plattform:**

PlayStation 5, PC, Xbox Series X

I samarbeid med Legendary Entertainment og med inspirasjon fra både Frank Herberts romaner og Denis Villeneuves Oscar-vinnende film, er Dune: Awakening satt til Arrakis, og utforsker spennende, nye muligheter i Dune-universet.

[www.duneawakening.com](http://www.duneawakening.com)



## Dune: Spice Wars

**Et 4X sanntidsstrategispill utviklet av Shiro Games (utviklerne av kritikerroste Northgard) og publisert av Funcom.**

Med handling satt i Frank Herberts banebrytende Dune-univers, må spilleren lede sin fraksjon og kjempe for dominans og kontroll over den nådeløse ørkenplaneten Arrakis.

[www.dunespicewars.com](http://www.dunespicewars.com)

**Sjanger:**

4X sanntidsstrategispill

**Lansering:**

Ute nå

**Plattform:**

PC



## Games People Play

Games People Play er et nytt norsk spillstudio. Det ble grunnlagt av lederene fra Artplant, som har lagd spill som Block N Load og Battlestar Galactica Online. Studioet fokuserer på å lage spillerfokuserede spill i nært samarbeide med brukerne.

[www.gamespeopleplay.co](http://www.gamespeopleplay.co)





## Killer in the Cabin

**Du er blant en gruppe overlevende etter en bussulykke i den norske fjellheimen.**

Redningen er flere dager unna, så for å overleve må dere finne ly, mat og vann. For å overleve er du nødt til å samarbeide med de andre spillerne.

Men en av dere er en morder.

### Sjanger:

Overlevelse, ressurser, sosial deduksjon

### Lansering:

Ute nå

### Plattform:

PC



## High North Studios

High North Studios AS er et spillstudio lokalisert i Øst-Finnmark. Studioet ledes av Anders Lauridsen og har "Skald: Against the Black Priory" som sitt hovedprosjekt.



## Skald: Against the Black Priory

**SKALD: Against the Black Priory er et retro-inspirert fantasy rollespill.**

Spillet er satt i en dyster verden full av tragiske helter og voldelige endeligt som har sterke undertoner av HP Lovecrafts verk. Ta valg som får konsekvenser mens du utforsker en rik verden, utfordres taktisk og utvikler en gruppe på opptil seks karakterer.

**Sjanger:**  
Fantasy rollespill

**Lansering:**  
TBA

**Plattform:**  
PC, Mac

[store.steampowered.com/  
app/1069160/SKALD\\_Against\\_  
the\\_Black\\_Priory](https://store.steampowered.com/app/1069160/SKALD_Against_the_Black_Priory)



## Hyper Games

Hyper Games er et prisvinnende spillselskap som startet opp i 2012. De er mest kjent for spillene Mørkredd og Eggggg, og jobber for tiden med Snusmumrikken: Melodien i Mummidalen. Selskapet holder til Oslo og har nå 13 ansatte.

[www.hypergames.no](http://www.hypergames.no)

*Snusmumrikken – Melodien i Mummidalen*, Hyper Games. ©Moomin Characters™, ©Hyper Games.



## **Snusmumrikken: Melodien i Mummidalen**

**Snusmumrikken må beskytte Mummidalen mot den strenge Parkvakten og hans skrekkelige inngripen i dette musikalske og stemningsfulle eventyret satt i Tove Janssons univers.**

Snusmumrikken returnerer til Mummidalen etter sin årlige vintervandring og oppdager til sin store forskrekkelse at Mummitrollet er borte og at dalen har blitt omgjort til utrivelige parker med skarpe vinkler, trimmede trær og strenge regler. Den hemulske Parkvakten ser ut til å være involvert i begge deler. Snusmumrikken bestemmer seg for å finne bestevennen og returnere dalen til sin opprinnelige tilstand, ved hjelp av kløkt, musikk og et knippe kjente og kjære karakterer fra Mummidalen.

**[www.snufkin.game](http://www.snufkin.game)**

**Sjanger:**  
Musikalsk eventyrspill

**Lansering:**  
Q1 2024

**Plattform:**  
Steam, Switch og mobil

## Krillbite Studio

Krillbite Studio er en uavhengig spillutvikler som fokuserer på å skape unike og innovative spillopplevelser. Selskapet ble grunnlagt i 2011 av studenter som utviklet og publiserte det kritikerroste skrekkspillet *Among the Sleep*. Studioet har siden lansert tittlene *The Plan*, *Mosaic* og *Sunlight*.

[www.krillbite.com](http://www.krillbite.com)



## Fruitbus

**Smaker og vennskap venter på deg når du er på reise i din foodtruck!**

Let etter ferske ingredienser for å lage dine egne retter, og server mager og sjeler med hjemmelagde måltider. Gjør verden til et bedre sted, ett eple om gangen.

[store.steampowered.com/  
app/2484130/Fruitbus](https://store.steampowered.com/app/2484130/Fruitbus)

### Sjanger:

Eventyr, koselig, matlagning

### Lansering:

TBA

### Plattform:

PC og konsoller



## Miksapix Interactive

Miksapix Interactive AS er et selskap som utvikler digitale produkter og tjenester med ulike forretningsmodeller til ulike bransjer. Selskapet jobber med kreativ teknologi, med alt innenfor spillteknologi, XR, utvikling, innholdsproduksjon og distribusjon.

[www.miksapix.no](http://www.miksapix.no)





## Raanaa® – Sjamanjenta (Episode 1–5)

**Raanaa, en modig sjamanjente, hjelper åndenes verdener som er i fare. Ved hjelp av sine sjaman-evner og en magisk kofte kan hun trosse tyngdekraften.**

Raanaa reiser gjennom vidunderlige åndelige riker og samarbeider med forskjellige guder og gudinner for å bekjempe onde ånder og guddommer slik at menneskeheten blir reddet og det oppstår balanse i universet. Raanaa reiser gjennom åndeverdener som alle er inspirert av gamle samiske historier og mytologier. I hver episode får spilleren besøke en ny åndeverden.

[www.raanaa.no](http://www.raanaa.no)

**Sjanger:**

3D adventure plattformer

**Lansering:**

Ute nå

**Plattform:**

Android og iOS



## Misc Games

Misc Games er både en spillutvikler og utgiver som ble startet i 2013 og har siden etablert seg som en ledende utvikler av kommersielle fiskesimulatorer. Med et team av dedikerte og lidenskapelige utviklere har Misc Games skapt oppslukende og realistiske simuleringer som lar spillere oppleve spenningen og utfordringene ved kommersielt fiske fra godstolen i sitt eget hjem. Alle hos Misc Games har en enorm lidenskap for videospill, og det er derfor vi ønsker å utvikle bransjen til noe bedre. Vi ønsker hovedsakelig å utvikle spill for mer modne og utdannede spillere. Vår langsiktige oppgave er å bli verdens ledende leverandør av skipssimuleringsspill.

[www.miscgames.com](http://www.miscgames.com)



## Ships At Sea

**Ships At Sea er neste generasjon skipsimulator og introduserer for første gang service- og lasteskip, samt den mest etter-spurte funksjonen blant våre lidenskapelige spillere. Nå kan du dra ut på havet med vennene dine i det uforutsigbare norskehavet mens du bygger opp en karriere innen service, last og fiske.**

I tillegg til de svært detaljerte fiske-, service- og lastebåtene med nye spillfunksjoner, vil vi presentere en helt ny vannsimulering ved bruk av WaveWorks i samarbeid med NVIDIA for å gi en høykvalitets havsimulering. Et helt nytt oppdriftssystem som lar fartøy i alle størrelser oppføre seg på vannet som forventet. Et dynamisk værsystem som forbedrer denne opplevelsen ved å simulere værforhold som regn, tåke, lyn og stormer.

I Ships At Sea kan du legge til i autentisk gjenskapte havner i Lofoten, Norge. Besøk butikken for å kjøpe verktøy eller utstyr, oppgradere fartøyene dine, bunkre opp med essensielle forsyninger for deg og mannskapet ditt, eller gå inn på verftet for å reparere og

**Sjanger:**  
Simulator

**Lansering:**  
Mai 2024

**Plattform:**  
PC (Early Access)

vedlikeholde skipet ditt.

Som i våre tidligere spill, lar Ships At Sea deg oppleve atmosfæren og de realistiske omgivelsene basert på nøyaktige kart, lisensierte båter og utstyr. Med imponerende grafikk leverer Ships At Sea slående og vakre visuelle effekter, for å gi deg den mest omfattende skipsimuleringsopplevelsen på markedet. Bli med på eventyret og bli en legendarisk kaptein på havet!

[www.shipsatsea.com](http://www.shipsatsea.com)

## Perfectly Paranormal

Perfectly Paranormal er et spillsekskap, grunnlagt i 2015 som i spesialiserer seg på å lage humoristiske eventyrspill.

[www.perfectlyparanormal.com](http://www.perfectlyparanormal.com)





## The Holy Gosh Darn

**The Holy Gosh Darn er et eventyrspill med en tidsreise-tvist.**

Hopp mellom fortid og nåtid på tvers av Himmelen, Helvete, Jorden og Helheim. Avdekk informasjon i en tidslinje for å endre noe i en annen tidslinje, i et forsøk på å stoppe Himmelen fra å eksplodere. Igjen.

**Sjanger:**  
Eventyr

**Lansering:**  
Vår 2024

**Plattform:**  
Steam, Xbox, PS, Switch



## Qvisten Animation

Qvisten Animation AS har i dag 80 ansatte. I snart 30 år har vi jobbet med storytelling og animasjon. I 2022 startet Qvisten sin egen spillavdeling, Qvisten Games. Qvisten går inn i et nytt kapittel og har som ambisjon å bli en internasjonalt ledende aktør innen høykvalitets underholdning for barn. Vår visjon gjennomsyrrer hele organisasjonen: Qvisten – En del av barnas oppvekst. Alle våre prosjekter skal baseres på innsikt. Vi skal ta eierskap til den kvalitative innsikten, bli kjent med hva barna tenker, mener og har behov for. Vi mener at ved å se våre produkter gjennom barnas øyne, og utvikle empati for dem, kan vi skape mer treffsikre produkter av høyere kvalitet

[www.qvisten.no](http://www.qvisten.no)



## **KuToppens Gårdsdetektivene**

**KuToppens Gårdsdetektivene er et hidden object adventure-spill hvor spillerne løser mystiske saker sammen med Klara og Gaute.**

Spillet er tilpasset for at nysgjerrige, små fingre kan utforske miljøet på en taktil måte. Gårdsdetektivene er en interaktiv og underholdende Hidden Object-opplevelse som egner seg godt til å spille sammen med foreldre.

- Spill som et medlem av Gårdsdetektivene, KuToppens detektivbyrå. Bli med Klara og Gaute på eventyr når de skal løse mystiske saker på gården.
- Finn ledetrådene som driver saken videre. Bruk ditt falkeblikk for å lete gjennom alt rotet.
- En detektiv må være forberedt på alt. Løs oppgaver som setter viktige ferdigheter som reaksjon, konsentrasjon og tålmodighet på prøve.
- Møt kjente og kjære karakterer fra filmene.

**[apps.apple.com/us/app/kutoppens-gårdsdetektivene/id6448635287](https://apps.apple.com/us/app/kutoppens-gårdsdetektivene/id6448635287)**

**Sjanger:**  
Hidden Object

**Lansering:**  
Desember 2023

**Plattform:**  
iOS, Android

## Raidho Games

Raidho Games ble opprettet i august 2021. Vi holder til i Hamar og er en del av Hamar Game Collective. Teamet ble satt sammen med en stor ambisjon om å lage et nytt og spennende hestespill. Astride er selskapets første spill som er i produksjon.

[www.raidhogames.com](http://www.raidhogames.com)





## Astride

**Astride er et semi-realistisk hestespill satt i skandinavisk-inspirert landskap med stort fokus på nordiske raser som fjordhest, norsk varmblod, islandshest, nordlandshest og dølahest i tillegg til raser fra andre land.**

Utforsk Eldheim på hesteryggen, oppdag samleobjekter og spennende landemerker. Bli kjent med innbyggerne, hjelp dem med quests og løs mysterier. I tillegg drive egen stall, ta vare på og trener hestene til konkurranse. Ta bilder av eller sammen med hesten og skap minner med den. Hestene kan avles for å oppnå høyere potensial på føll, i tillegg til å få frem spennende farger og markeringer. Hestene kan brukes i ulike disipliner som sprangridning, dressur og terrengritt. I tillegg kan islandshesten brukes i gangartsridning på grunn av dens ekstra gangarter, tølt og pass. Bli kjent med hestene og oppdag deres unike personlighetstrekk og skap spesielle bånd med dem.

**Sjanger:**

Hestespill, simulation, kompetitive

**Lansering:**

Early Access: 1. juni 2023.  
Fullversjon: TBA

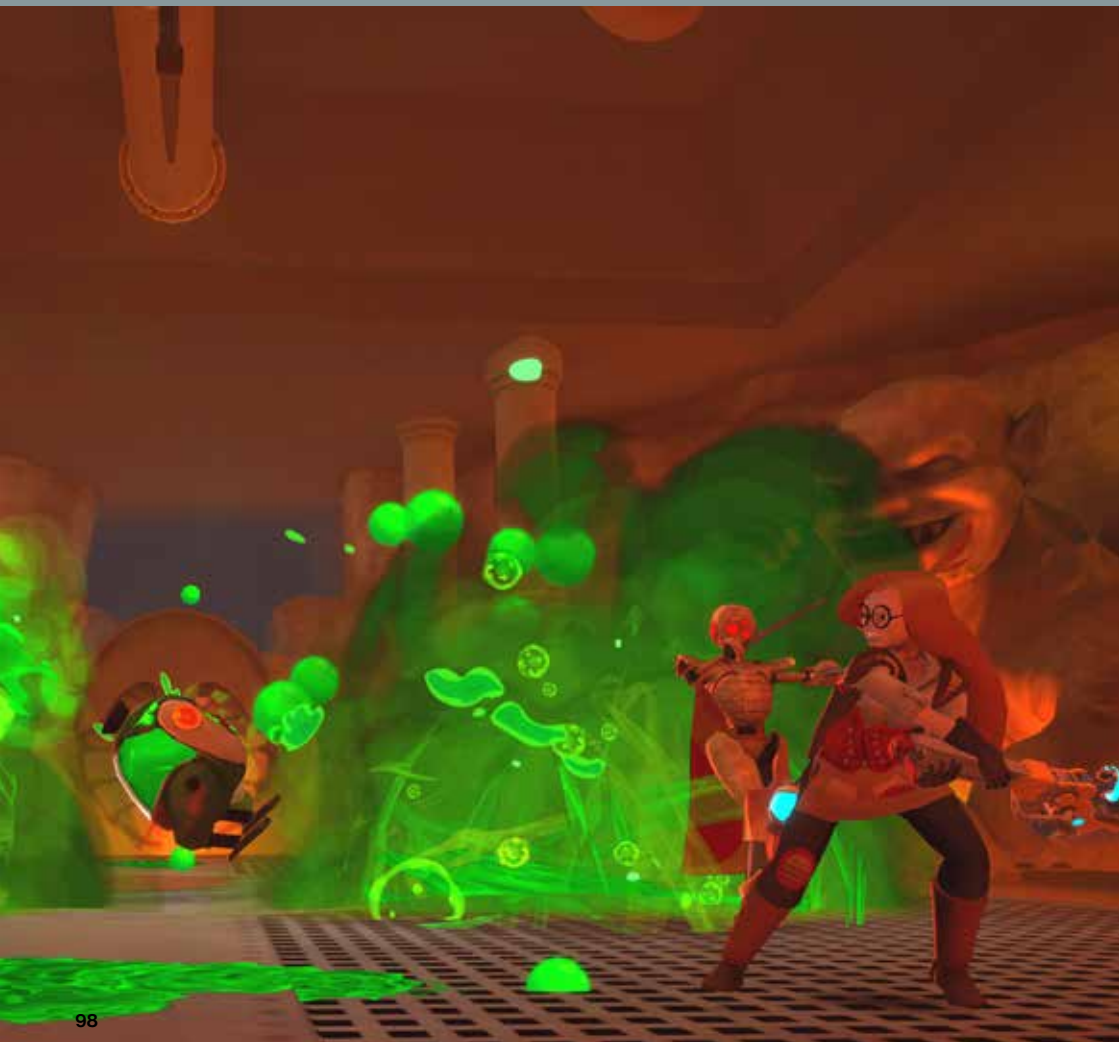
**Plattform:**

PC, Mac

## Rain Games

Rain Games AS er en norsk uavhengig videospillutvikler skapt fra et lokalt fellesskap av kunstnere og programmerere. Vi er nå delt inn i to utviklingsteam. Vi er interessert i å bygge en verden som spillere kan avdekke gjennom hint og detaljer spredt i spillene våre.

[www.rain-games.com](http://www.rain-games.com)





## **Girl Genius™ – Adventures in Castle Heterodyne**

**Girl Genius™ – Adventures in Castle Heterodyne er et action-eventyr i en steampunk inspirert versjon av gamle Europa.**

Spillet blander tegneseriestiler med et 3D miljø. Rain har i årevis bevist sin hendighet med steampunk-sjangeren i sine tidligere spill, og denne teften skinner nok en gang gjennom. Spillet tar inspirasjon fra tidlige 3D Zelda titler, i tillegg til klassikere fra Playstation 2 som Ratchet & Clank. Det vil tilfredsstillende behovet for retro-action, og tilføye en variasjon av miljø-puslespill og utfordringer.

**[store.steampowered.com/  
app/1789370/Girl\\_Genius\\_  
Adventures\\_In\\_Castle\\_Heterodyne](https://store.steampowered.com/app/1789370/Girl_Genius_Adventures_In_Castle_Heterodyne)**

**Sjanger:**

Action, eventyr

**Lansering:**

Ute nå

**Plattform:**

Steam, GOG, Switch annonsert for senere lansering

## Teslagrad 2

**Teslagrad 2 er oppfølgeren til Teslagrad fra 2013.**

Bruk elektromagnetiske krefter for å overleve farene ved et vilt og utemmet land og legg ut på et farlig eventyr hvor du utforsker et gigantisk forlatt tårn som truer over fjorden. Forsvar deg mot vikinger og møt grufulle beist inspirert av nordisk mytologi.

[store.steampowered.com/  
app/1698220/Teslagrad\\_2](https://store.steampowered.com/app/1698220/Teslagrad_2)

**Sjanger:**

Platformer

**Lansering:**

Ute nå

**Plattform:**

Steam, PS4, PS5, Xbox Series X, Xbox One, Nintendo Switch





## Ravn Studio

Ravn Studio er et Drammensbasert, prisvinnende spillutviklingsstudio etablert i 2002 av Stine Wærn og Tinka Town. Ravn har utviklet over 20 kvalitetsspill for alle plattformer. I tillegg til sine egne merkevarer har Ravn utviklet og publisert mange spill for barne- og familiesegmentet basert på kjente og kjære nordiske univers som Flåklypa Grand Prix, Kaptein Sabeltann, Pippi Langstrømpe, Blåfjell og Vennebyen. Vår visjon er å skape gode spillopplevelser for alle aldersgrupper – norskprodusert, og basert på norsk kultur og språk.

[www.ravnstudio.no](http://www.ravnstudio.no)



## Skamløs

**Skamløs er en spill-app for ungdom. Spilleren møter en vennegjeng fra videregående med hver sin historie om kropp og seksualitet.**

Formatet er interaktiv tegneserie i appellerende street-art-stil. Valg og mikrospill underveis gir rom for refleksjon. Spillet er utviklet i tett samarbeid med helsepersonell, og historiene er ekte, direkte fra målgruppen. Spillet vil både underholde og bevisstgjøre rundt aktuelle temaer innen seksuell helse.

**Sjanger:**

Interaktiv tegneserie med mikrospill / Eventyr med minispill

**Lansering:**

TBA

**Plattform:**

Mobil

## Emil i Lønneberget

**Emil i Lønneberget er et smarttelefon- og nettbrettspill for barn fra 4–7 år.**

Spilleren kan utforske gården Katthult, gjøre hyss og aktiviteter. Spillet er basert på Astrid Lindgrens historier om den lille lysluggede gutten som stadig havner i trøbbel når han egentlig bare ønsker å hjelpe til. Spilleren får dra på fisketur med Emil og hans gode venn, gårdsgutten Alfred, heise lillesøster Ida opp i flaggstangen, og spikke trefigurer i snekkerbua.

**Sjanger:**

Eventyr med minispill

**Lansering:**

TBA

**Plattform:**

Mobil







## Riddlebit

Riddlebit er et spillselskap basert i Trondheim, Norge. Vi ønsker å lage morsomme og engasjerende spillopplevelser, samtidig som vi utvikler innovativ spillteknologi som gir oss det lille ekstra. Per september 2023 er vi 12 personer som alle deler den samme lidenskapen for spill og spillutvikling.

[www.riddlebit.net](http://www.riddlebit.net)



## Setback

**Setback er et gratis online skytespill hvor spillere istedenfor å dø blir spolt tilbake dit de var for tre til fem sekunder siden. Spillmodusene i Setback designes rundt denne kjerne-mekanismen og felles for de alle er at det er en ulempe å bli satt tilbake. Spillmoduser som kappløp, capture the flag, sisten, og teambaserte spillmoduser vil kunne gi intense og engasjerende scenarier.**

Setback er svært bevegelsesbasert og har flere teknikker du kan bruke. Dette inkluderer sliding, klatring, sprinting, å løpe på vegger med mer. For å lykkes må du finne balansen mellom å bruke disse effektivt, samtidig som du skyter motspillerne dine tilbake i tid og rom. Spillere kan velge blant et utvalg av våpen i tillegg til gjenstander de kan plukke opp på de mange forskjellige banene.

**[www.playsetback.com](http://www.playsetback.com)**

**[store.steampowered.com/  
app/1119780/Setback](https://store.steampowered.com/app/1119780/Setback)**

### **Sjanger:**

Skytespill, parkour, online

### **Lansering:**

2024

### **Plattform:**

PC og konsoll

## Rock Pocket Games

Rock Pocket Games er et spillutviklingsstudio i Tønsberg, Norge. Vi startet som spillutvikler i 2008, og har siden den gang vunnet flere priser og stått bak spill til mobiltelefoner, PC og konsoll.

Vi jobber med våre egne spill når vi ikke hjelper klienter med å realisere spillene sine, og vi verdsetter kvalitet, kommunikasjon, lidenskap og moro høyt, da vi anser det som kjerneverdier i gode spill.

I tillegg til innleid arbeid har vi gitt ut Shiftlings og Moons of Madness.

[www.rockpocket.games](http://www.rockpocket.games)



## Somber Echoes

**Du tar rollen som Adrestia etter at et en mystisk kraft vekker henne fra døden. Hun befinner seg ombord på det enorme romfartøyet Atromitos – en gang et vakkert romskip som nå er i filler etter en langvarig kamp, fylt med fryktelige ukjente skapninger som lurer i skyggene.**

Hennes krefter og evner vil utvikle seg og utvide seg gjennom reisen mens historien hennes utfolder seg med, ubehagelige sannheter om hybris, straff og en sjanse for forløsning.

Kampsystemer gir spillerfrihet for oppfinnsomme løsninger. Utforskeren vil også bli belønnet for å lete etter de hemmelige rommene.

### Sjanger:

Action plattform /  
Metroidvania

### Lansering:

TBA

### Plattform:

PS4, PS5, Xbox One, Xbox  
Series S/X, PC, Switch

## Sarepta studio

Sarepta studio utvikler spill til PC, konsoll, mobil og VR. Selskapets hovedfokus er å lage emosjonelt gripende spill. Sarepta ble grunnlagt i 2010, og har gitt ut prisvinnende og kritikerroste spill som Skyggemesteren og Mitt barn Lebensborn. I dag har selskapet 17 heltidsansatte med kontorer på Hamar, og er en av hovedmedlemmene og medgründerne av spillutviklingsklyngen Hamar Game Collective.

[www.sareptastudio.com](http://www.sareptastudio.com)





## Thalassa – Ved dypets rand

**En undersjøisk fortelling om et mystisk skipsforlis og menneskets psyke. Spill som Cam, en dypvannsdykker i 1905.**

Utforsk historier og hendelser gjennom mannskapets avtrykk før forliset og kast et lys over Thalassas dystre skjebne. Thalassa er et spill for spillere som er på utkikk etter en givende historie, spennende grafikk og spillmekanikk som lar deg leve deg inn i rollen til en dypdykker.

[www.projectthalassa.com](http://www.projectthalassa.com)

**Sjanger:**  
Narrative adventure

**Lansering:**  
TBA

**Plattform:**  
PS5, Xbox X/S, PC



## Skinny Bandit

Selskapet spesialiserer seg på å skape stemningsfylte og uforglemmelige spill med bruk av fantastisk 2d grafikk og innovativ design med spilleren i fokus.

[www.skinnybandit.com](http://www.skinnybandit.com)







## Mari og Bayu – Veien Hjem

**Dra på en storslått reise og samarbeid i dette plattformeventyret.**

Spill som mauren Mari og ildfluen Bayu, og løs oppgaver, surf på en fjær eller ri på en hyggelig gresshoppe!

[store.steampowered.com/  
app/1725350/Mari\\_and\\_Bayu\\_  
The\\_Road\\_Home](https://store.steampowered.com/app/1725350/Mari_and_Bayu_The_Road_Home)

**Sjanger:**

Eventyr plattformspill

**Lansering:**

Ute nå

**Plattform:**

PC (Steam, GoG, Epic) og  
Nintendo Switch



## Sleepy Turtles

Sleepy Turtles er et selskap grunnlagt av fire spilldesignere rett ut fra studiene og har vært et av de heldige selskapene som har deltatt i akselerator programmet Trygge Rammer.



# Rest



## Rest

**Rest er en gåsimulator med en mørk og vakker verden der omgivelsene er med på å forme narrativen.**

Vandre inn i en monorkom verden hvor du vil oppleve en historie om skyld og sorg.

[store.steampowered.com/  
app/1100320/Rest](https://store.steampowered.com/app/1100320/Rest)

**Sjanger:**

Gåsimulator

**Lansering:**

TBA

**Plattform:**

Steam, PC



## Snow Leaf Studios

Snow Leaf Studios AS er et indie-spillutvikler studio basert i Hamar, Norge. Selskapet er en del av spillutviklingshuben Hamar Game Collective. Vi holder på å utvikle vårt første spill kalt Brew.

[www.snowleafstudios.com](http://www.snowleafstudios.com)





## Brew

**Brew er en koselig action-roguelite der du begynner på et magisk akademi for alkymi.**

Brygg eliksirer for å lage dine egne evner og power-ups, kjemp mot professorene dine, lær alkymi og skap evige vennskap. Bli en alkymist ved å bestå eksamen. Brew er en stilisert 3D-roguelite satt i en magisk middelalderverden der alkymi driver utviklingen av samfunnet. I denne verden er alle karakterer antropomorfiske dyr, og alkymister blir sett på som helter.

**Sjanger:**  
Roguelite

**Lansering:**  
TBA

**Plattform:**  
PC

[store.steampowered.com/  
app/1793330/Brew](https://store.steampowered.com/app/1793330/Brew)



## Snowcastle Games

Snowcastle Games er en uavhengig spillutvikler, grunnlagt i Oslo i 2009 med et mål om å skape spill selv liker, og ønsker å spille selv.

[www.snowcastlegames.com](http://www.snowcastlegames.com)



## **Ikonei Island: An Earthlock Adventure**

**Oppdag Ikonei Island. Utforsk og samle ressurser.**

Driv en gård, lag verktøy og utstyr og bygg en base eller et koselig hjem. Bli venn med magiske skapninger og kjemp mot monstre alene eller sammen med venner.

**[store.steampowered.com/  
app/1550730/Ikonei\\_Island\\_An\\_  
Earthlock\\_Adventure](https://store.steampowered.com/app/1550730/Ikonei_Island_An_Earthlock_Adventure)**

### **Sjanger:**

Eventyr, wholesome, exploration, farming

### **Lansering:**

Ute nå (Steam og Xbox)

### **Plattform:**

Steam, PlayStation 4, Xbox One, Nintendo Switch

## Tidvis

Tidvis lager spill forankret i historie, og ofte om kvinner.

[www.tidvis.no](http://www.tidvis.no)





## Fru Sems valg

**Å drive butikk i Christiania på 1820-tallet er ingen enkel sak. Særlig ikke om du er kvinne.**

Skal du drive lovlig, eller smugle? Klarer du å manøvrere selskapslivet til din fordel? Og hva er det med tjenerne? Alt dette skjer i et ungt Norge som prøver å finne seg selv, i et ustabilt Europa og i en verden der menn, på papiret, bestemmer. Vant tre priser ved Spillprisen 2022.

[www.frusemsvalg.no](http://www.frusemsvalg.no)

### **Sjanger:**

Narrativt spill, visual novel, 2D

### **Lansering:**

Ute nå

### **Plattform:**

Steam, Itch, Appstore, Google play



## Vibedy

Seablip er selskapets første spill.





## Seablip

**Seablip er en åpen verden pirat RPG.**

Bygg og oppgrader ditt eget skip, slåss i sjøkamp, grav etter skatter, fisk eller undersøk hvorfor polarisen smelter. En reise med mystikk og eventyr venter!

[www.seablip.com](http://www.seablip.com)

### Sjanger:

Eventyr, RPG

### Lansering:

Q4 2023 – Q1 2024

### Plattform:

Windows, Mac



*Cosmo Clash*, Puny Games.





Norsk filminstitutt  
[www.nfi.no](http://www.nfi.no)  
[nfispill@nfi.no](mailto:nfispill@nfi.no)

Virke Produsentforeningen  
[www.virke.no](http://www.virke.no)  
[info@virke.no](mailto:info@virke.no)