

etterbørs

Et spill mot gi

Høy innsats: Håp om en verdenssuksess har sendt verdien på norske Funcom fra snau 50 millioner til nesten 1,4 milliarder kroner på tre år.

Blir liten: Men Funcoms «Conan» møter tøff konkurranse fra de store internasjonale gigantene.

SPILL

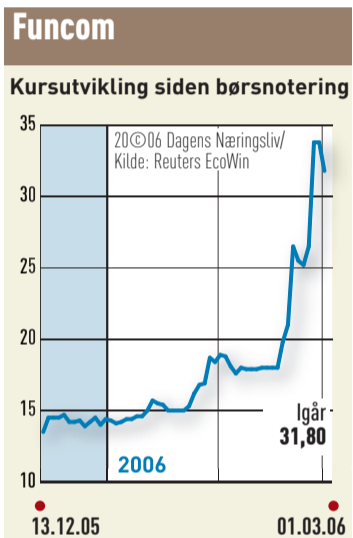
BJØRNECKBLAD
Oslo

Sommeren 2003 var Funcom langt nede etter en heller mislykket lansering av sitt første massive multiplayer online (MMO) spill - «Anarchy Online» - i 2001. Selskapet var nær skiftestretten da hovedaksjonær Hans Peter Jebsen og hans selskap Stelt Holding konverterte sine lån til Funcom og ble suverent største eier med rundt 80 prosent av aksjene. På den tiden var verdien av selskapet ifølge dagens finansdirektør Martin Hoff under 50 millioner kroner.

To og et halvt år senere har Funcom hentet inn 320 millioner kroner i to raske emisjoner på under tre måneder. I den siste, som både ble kunngjort og gjennomført i løpet av gårdsdagen, kom den islandske investeringsbanken Straumur Burdardar inn på eiersiden.

Bortsett fra disse finansielle operasjonene har det vært tynt med nye produkter fra Funcom siden kriseåret 2003. Likevel har aksjen steget 120 prosent siden nyttår. Igår gikk aksjen tilbake seks prosent, og endte med en børsverdi på 1,38 milliarder kroner. Jebsen sitter med 25 prosent og har dermed spillaksjer for mer enn 340 millioner kroner. De andre storeierne er Northzone, Nordic Venture Partners og Teknoinnvest.

- Markedsverdien av Funcom i dag er primært knyttet til store forventninger rundt utviklingen av Conan-spillet, bekrefter fi-



nansdirektør Martin Hoff.

- Hva er bakgrunnen for at kursen går så voldsomt?

- Det er det vanskelig å svare på. Det har jo ikke vært nyheter fra selskapet som skulle tilsi dette. Men de siste månedene har det vært et veldig moment i MMO-markedet og økende optimisme. Jeg tror mange investorer er blitt bedre kjent med Funcom de siste månedene enn de var på det tidspunktet da vi ble børsnotert, sier Hoff.

Må testes

Selv om markedet vokser klarer bare en håndfull MMO-spill til enhver tid å nå ut til et virkelig stort publikum. Funcom tar mål av seg til å bli et av disse med Conan, som etter planen kommer mot slutten av 2006. Men fortsatt er ikke Conan klart til såkalt beta-testing, der spillere melder seg til å teste en tidlig versjon.

- Det legges opp til at beta-periode blir på rundt seks måneder.

Da kan man regne seg frem til at det blir beta-testing fra sen vår eller tidlig sommer, sier Martin Hoff som ikke vil garantere at Conan faktisk er klar til lansering på denne siden av nyttår.

I morgen presenterer Funcom uansett sitt nye tradisjonelle pc-spill «Dreamfall», et spill som er en oppfølger til suksessen «Den Lengste Reisen» fra 1999.

Tøff konkurranse

I samme periode som Funcom lanserer Conan, er det ventet at kjemper som Microsoft, Atari, NCSOFT, Mythic og Disney vil komme med nye MMO-satsinger, blant annet bygget rundt etablerte figurer og varemerker som rollespillklassikeren Dungeon & Dragons, «Lord of the Rings», forfatteren Aldous Huxley og «Pirates of the Caribbean».

Bruce Sterling Woodcock, som publiserer brukertall for de største MMO-spillene på sin hjemmeside, nevnte ifjor sommer oppunder 30 nye spill under utvikling. Det blir med andre ord kamp om kundene. Eller som NCSOFTs USA-sjef, Robert Garriott, sier det til Wall Street Journal:

- Det er en veldig tøff business.

En kilde med innsikt i økonomien i bransjen anslår at Funcom trenger 100.000 abonnenter for å få lønnsomhet i Conan. Det vil ikke finansdirektør Hoff mene noe om.

- Dette har vi sagt svært lite om, annet enn at vi har vist til de spillene i markedet som er store og lønnsomme. Det er vanskelig for oss å binde oss til tall rundt dette, sier Hoff.

bjorneckblad@dn.no



AGE OF CONAN. Tusenvis av spillere vil kunne møtes online i Conan-universet som

Må dele inntektene

OSLO: Funcom må dele inntektene fra spillet «Age of Conan - Hyborian Adventures» med Conan Properties International som eier rettighetene til Conan-merkevaren.

- Funcom kom inn i dette på et gunstig tidspunkt omtrent da merkevaren Conan var i ferd med å bli revitalisert. Derfor betalte vi en liten sum på forhånd for tiårsavtalen med Conan Properties International. Hovedbetalingen kommer til å bli en prosentandel av inntektene etter at spillet er lansert.

Selve prosentsatsen er konfidensiell, men den er svært overkommelig. Satsen er litt progressiv i forhold til inntektene, men marginalt økende, sier finansdirektør Martin Hoff i Funcom.

Conan skal etter planen ut i markedet mot slutten av 2006, etter flere års utvikling. Det er Funcoms andre forsøk på et såkalt massivt multiplayer online-spill (MMO). I spillet vil tusenvis av brukere kunne møtes online - via Funcoms servere - for å slåss, utvikle sine fiktive

De største MMO-spillene

Antall aktive abonnenter juni 2005

Spill	Utvikler	Distributør	Antall abonnenter
1 Lineage II	Lineage II	NCSOFT Corp.	2.107.348
2 World of Warcraft	World of Warcraft	Vivendi Universal Games	2.000.000
3 Lineage	Lineage	NCSOFT Corp.	1.994.693
4 Final Fantasy XI	Final Fantasy XI	Sony Online Entertainment	650.000
5 EverQuest	EverQuest	Sony Online Entertainment	454.000
6 RuneScape	RuneScape	Jagex	379.000
7 Ragnarok Online (JP)	Ragnarok Online (JP)	Gravity	300.000
8 EverQuest II	EverQuest II	Sony Online Entertainment	278.000
9 Star Wars Galaxies	Star Wars Galaxies	Lucas Arts/Sony Online	255.000
10 Dark Age of Camelot	Dark Age of Camelot	Vivendi Universal Games	175.000
20 Anarchy Online	Anarchy Online	Funcom	23.000



ganter



Funcoms programskapere har utviklet fra kontorlokalene i Oslo. Foto: Per Thrana

Har advart mot tv-prising

MEDIER

KNUT SELSJORD
Oslo

Fremskrittspartiets mediepolitiske talsmann Ulf Erik Knudsen reagerer kraftig på at kulturminister Trond Giske gir full aksept for at TV 2 blir betalingskanal om to år.

– Hele veien mens det digitale bakkenettet har vært under planlegging, har vi advart mot at dette er noe som vil bli dyrt for forbrukerne, sier Knudsen.

Med TV 2 og de andre reklamekanalene i betal-tv-pakker, vil det som til nå har fremstått som gratis tv bli kraftig forringet.

– Det er teknologien som åpner for betal-tjenester. Dette har både TV 2 og NRK sett, og nå har de fått altfor stor makt over digitaliseringen, sier Ulf Erik Knudsen.

Trond Giskes svenske kollega, Leif Pagrotsky, har lagt opp til en politikk for å styrke og utvide gratistilbudet i det digitale bakkenettet. Svenske myndigheter påbød ifjor at TV 4, som er landets største reklamekanal, skal ligge gratis i nettet frem til 2008. I forrige uke bestemte regjeringen at ytterligere fire nye kanaler skal ligge gratis tilgjengelig, i tillegg til lisenskanalen SVTs fem kanaler. Dette omfat-



DN igår.

ter blant annet ungdomskanalen The Voice, den nye TV 6 som TV3-eieren MTG står bak, og en kanal i regi av Schibsted-avisen Aftenbladet. Tilsammen ligger 15 kanaler tilgjengelig i bakkenettet uten at seerne behøver å betale annet enn tv-lisens.

– Kulturministerens mål er å få balanse mellom fri-tv og betal-tv, sier Filippa Arvas Olsson i det svenske kulturdepartementet.

Hun innrømmer at myndighetene fra 2008 ikke kan tvinge TV 4 til å avstå fra seeravgift siden kanalen i en heldigital tv-verden ikke vil ha noen privilegier.

I Storbritannia har publikum begynt å velge vekk de gamle analoge tv-signalene til fordel for digitale. Årsaken er at selskapet Freeview har lagt ut alt som kan krype og gå av reklamekanaler – mellom 30 og 40 i tallet – gratis i nettet.

Felt i PFU



OSLO: Pressens Faglige Utvalg (PFU) har felt Se og Hør i julebukkssaken.

Like før jul ifjor sendte Se og Hør tre barn ut på en julebukk-runde til kjendiser som Anne Ryg og Harald Eia, Kim Haugen og Thomas Giertsen – og lå i buskene med skjult kamera.

Anne Ryg reagerte kraftig på oppslaget og klaget Se og Hør inn til PFU. (dn.no)

Loe blir film

OSLO: Erlend Loe (bildet) debutroman, «Tatt av kvinnen»,



skal bli film i Elling-regissør Petter Næss' regi. Norsk filmfond går inn med 8,5 millioner i prosjektet, som blir produksjonsselskapet Monster Films debut som spillefilmprodusent. (DN)

med Conan

karakterer og bygge opp status i et virtuelt Conan-univers skapt av Funcoms dataingeniører og grafikere.

Forretningsideen er annerledes enn for tradisjonelle data-spill, idet kundene betaler et månedlig abonnement – typisk 15 dollar eller 90 kroner – for å få spille. I tillegg må de ut med rundt 50 dollar, eller 300 kroner, for å kjøpe selve programvaren.

Forretningsmodellen kan gi eventyrlige inntektsstrømmer. Med mer enn to millioner akti-

ve abonnenter renner pengene inn til NCSOFT og Vivendi Universal som står bak storspillene «Lineage» og «World of Warcraft». Sistnevnte verdsettes til 15 milliarder kroner.

Funcom har selv presentert tall som viser at et MMO-spill med 250.000 brukere kan omsette for oppunder 350 millioner kroner og sitte igjen med halvparten. Funcoms forrige forsøk, «Anarchy Online», har til sammenligning aldri hatt mer enn 60.000 aktive bruke-

JKL er en av Nordens ledende rådgivere innen strategisk kommunikasjon med hundre rådgivere i Oslo, Stockholm, Göteborg, København og Helsinki. JKL hjelper kundene med å styrke og forsvare omdømme og rammebetingelser. JKL ble nylig kåret til beste PR-selskap i Väckans Affärer. JKL er en del av Groupe Publicis. www.jklgroup.com.

Kommunikasjonsrådgivere

JKL vokser i hele Norden og søker etter rådgivere til JKLS Oslo-kontor.

Vi søker deg som har relevant utdannelse og 2-5 års erfaring fra media, politikk, informasjon eller finans. Du vet at god kommunikasjon er viktig for å lykkes og kjennetegnes av et skarpt hode og en god penn.

JKL tilbyr deg å løse krevende kommunikasjonsutfordringer for nordiske kunder sammen med kompetente kolleger. Å jobbe i JKL innebærer attraktive utviklings- og karrieremuligheter i et

ledende og voksende nordisk kommunikasjonsmiljø.

Kort søknad og CV sendes til iinn.dybdahl@jkl.no senest 10. mars. Konfidensiell behandling. Evt. spørsmål rettes til Lars N. Sæthre, lars.saethre@jkl.no, tlf. 92016566.

ABCDEFGHIJKL
NOPQRST