

Til PC og Mac, men ikke for mobilen:

# Comeback for Flåklypa-spillet

**Tekst:**  
Hans Jørn Næss  
hjn@kapital.no

Ravn Studio vil gjenskape spill-suksessen Flåklypa Grand Prix med 3D-kjøring bak rattet i El Tempo Gigante.

**T**il sammen ble det solgt 350.000 spill av de tre versjonene av Flåklypa Grand Prix som kom ut i 2000, 2001 og 2002. Nå tror ansvarlig produsent og daglig leder Stine Wærn i Ravn Studio at det nye spillet, med planlagt utgivelse på høsten 2019, skal kunne oppnå et salg på 250.000 enheter bare i det norske markedet.

– Men vi ser at spillet også kan ha en stor global appell. Flåklypa-universet er ikke så godt kjent utenfor noen definerte områder, men vi tror at innholdet i prosjektet er så interessant at det vil friste nye spillere selv om de ikke kjenner karakterene, sier Wærn.

Wærn forteller at Flåklypa har trofaste fans i svært ulike land.

– Fan-skaren er stor i Danmark, og spillet er også blitt kult i Japan. Vi lager alle våre spill på norsk, svensk, dansk og engelsk, og vi vurderer også eventuelle andre språk basert på hvilke samarbeidspartnere vi har.

Ravn Studio fikk nylig to millioner kroner i støtte fra Norsk Filminstitutt (NFI) for å komme i gang med utviklingen. – Vi har foreløpig et budsjett på ti millioner kroner for å gjøre spillet ferdig, sier Wærn om spillet som utvikles i samarbeid med Caprino Filmcenter.

## Barnespill – og prevensjon

Wærns samarbeid med Ivo Caprino startet for 20 år siden.

– Jeg tok kontakt med Ivo Caprino mot slutten av 1990-tallet og lanserte ideen om et dataspill basert på filmen. Han visste knapt hva dette gikk ut på den gangen, men han var positiv, og det ble starten på spill-satsingen sammen med Caprino, sier Wærn.

Da startet den første digitale produksjonen av filmen som kom ut i 1975.

– I 2000 var det første PC-spillet klart, og det gjennomførte vi i Caprino-regi.



Spillet ble solgt i form av CD-er, og den første versjonen kostet 599 kroner. I de neste versjonene gikk prisen gikk ned med en hundrelapp.

– Det var dyrt å gjennomføre det prosjektet, alt måtte gjøres fra scratch den gangen, men det ble likevel ganske gode marginer. Og spillet selges fremdeles i nettbutikken til Caprino, sier Wærn.

I 2010 fulgte Ravn Studio opp med å lage en versjon av spillet til Nintendo DS. – Det ble en suksess og solgte for om lag 11 millioner kroner. Men vi solgte via en utgiver, eller en såkalt publisher, som vi delte inntektene med. For oss som utviklere ble det ikke veldig mye igjen.

Nintendo-spillet ble gitt ut før paradigmeskiftet som nå gjør at spillutviklere kan gi ut spill på egen hånd. – For ti år siden var vi avhengige av en autorisert publisher, men nå kan man gi ut spillene selv hvis man ønsker det, sier Wærn.

2010 var også det beste året for Ravn Studio så langt. Da omsatte selskapet for 9,1 millioner kroner. I de siste årene har omsetningen variert fra 3,6 millioner i 2013 til tre millioner i 2017. Bunnlinjen var best i 2013, da resultatet før skatt endte på i underkant av



**Tredimensjonalt hele veien:** I det nye Flåklypa-spillet styrer man bilen gjennom hele banen i kampen mot Rudolf Blodstrupmoen og de andre racerkjørerne. Foto: Ravn Studio



**Flåklypa-kjennere:** Stine Wærn (til venstre) og Tinka Town i Ravn Studio kom med det første Flåklypa-spillet i 2000 og har senere også laget versjoner for Nintendo. Foto: Ravn Studio

800.000 kroner. I fjor ble det et lite underskudd.

Ravn Studio er blant Norges mest erfarne spill-selskaper og har gitt ut nærmere 20 spill gjennom årene siden de ble etablert i 2002. I hovedsak har de utviklet spill for barn, men også for en eldre målgruppe. For øyeblikket jobber utviklerne også med et preventivspill om seksuell helse som vil ha utgivelse i 2019.

#### – Nostalgien på plass

– Fra 2010 og frem til i dag har vi hatt ekstremt mange henvendelser av folk som etterlyser et nytt Flåklypa-spill, fortsetter Wærn. – Til slutt bestemte vi oss for å gjøre det. Vi har det under huden, vi vet hva det dreier seg om. Vi kan dette med å ivareta særpreget og identiteten til Flåklypa-universet.

Den oppdaterte versjonen blir i 3D, basert på hvordan figurene fremsto i originalutgaven. – Vi lager en remake, et 3D-spill hvor vi gjenskaper historien i scener slik de var den gangen for over 40 år siden.

– Man vil kjenne seg igjen fra filmen og det forrige spillet?

– Ja, hele den nostalgiske delen er på plass. Og det er på en måte en revolusjonerende nyversjon av det spillet som ble gitt ut i 2000, med de teknologiske mulighetene vi har i dag. I det nye spillet kan spillerne samle bildeler, kjøre løp i flere varianter og låse opp nye biler og baner.

Det ferdige spillet skal være klart høsten neste år. – Det er selvfølgelig litt avhengig av mer strategiske vurderinger når det passer å komme ut. Men et eller annet tidspunkt høsten 2019 er foreløpig tidsplan, sier Wærn.

Utviklingen av spillet har vært i gang i tre-fire måneder.

– Vi har et team på tolv personer som vil jobbe fast med dette prosjektet. Og nå har vi den fordel at

vi har det gamle materialet tilgjengelig, selv om det er i et annet format.

#### Både digitalt og fysisk

I tillegg til støtten fra Norsk Filminstitutt på to millioner kroner har Viken Filmsenter vedtatt en støtte på 150.000 kroner. Men for å kunne finansiere utviklingskostnader på ti millioner tar Ravn Studio flere grep.

– Jeg forventer at vi kommer til å ha en finansieringsmiksbestående av egenkapital, tilskuddskapital og investorkapital i denne produksjonen.

– Kan man søke om støtte fra NFI flere ganger?

– Ja, når vi kommer lenger ut i produksjonen, vil vi søke en gang til, sier Wærn.

Hun forteller også at noe investorkapital er på plass. Flåklypa-spillet anno 2019 blir utviklet for PC og Mac, det kommer også til den nye Nintendo-plattformen Switch. Wærn håper at det også skal kunne bli tilgjengelig for spillere som foretrekker PlayStation4 og Xbox.

– Det blir et nedlastbart konsollspill, ettersom det meste er jo digitalt i dag. Men vi kommer også til å lage en fysisk boksversjon. Noen vil fortsatt ha det.

Nettstedet Steam er førstevalget for alle som laster ned dataspill til PC eller Mac, men både Nintendo og de andre plattformleverandørene har også egne nettbutikker. Men det nye Flåklypa Grand Prix-spillet kommer hverken som en app eller i en versjon for bruk på mobiltelefoner.

– Nei, det blir ingen app, og spillet er altfor stort til å kunne bli spilt på en mobiltelefon. Vi kan sikkert tilrettelegge for det en gang i fremtiden, men det har ikke prioritet hos oss akkurat nå, avslutter Wærn. ■