

HISTORIEN OM SEGA

Hur en blå igelkott och hockey-
spel tog Sverige med storm



Del 3:
Saturn & Dreamcast
och tiden efteråt

HISTORIEN OM SEGA

Hur en blå igelkott och hockey-
spel tog Sverige med storm

Första digitala utgåvan 2017, publicerad på www.martinlindell.com
Ursprungligen utgiven fysiskt i 500 exemplar 2014, ISBN: 978-91-9811201-6

© Martin Lindell, 2014-2017

Korrektur 2017: Fredrik "linc" Ågren och Henrik Nordell

Förläggare fysiska utgåvan 2014: Thomas "Sol" Sunhede, www.mygrandmotherisgone.se

INNEHÅLLSFÖRTECKNING

Förord.....	5
Saturn	
SEGA tar sikte på rymden.....	6
Saturn snurrar bort sig i väst.....	10
Arkadspel sätter Saturn på banan igen.....	16
Oförmågan att leverera Sonic på Saturn.....	20
Slutet för Saturn i väst.....	26
Saturn och Internet.....	34
Saturn lever vidare i Japan.....	38
Saturn - statistik, logotyp och förpackning.....	44
Dreamcast	
En ny dröm.....	46
Brist leder till mardrömspremiär i Japan.....	56
Drömmen når USA och blir blå i Europa.....	60
Online med Dreamcast.....	78
Dreamcast-nu samlar svenska spelare.....	85
En svensk dröm.....	96
Slutet för SEGA som konsoltillverkare.....	112
Dreamcast - statistik, logotyp och förpackning.....	122
SEGA som oberoende spelutgivare	
Förändringarnas tid för SEGA.....	124
SEGA satsar på västerländska utvecklare.....	132
Omstrukturering av marknaden.....	144
Sonic på 2000-talet.....	162
Övrigt	
Tidslinje över arkadspelen.....	180
Försäljningsstatistik.....	190
Om författaren.....	192
Tack till.....	193
Källor.....	194
Fler svenska böcker om spel.....	196

FÖRORD

Det blev till sist inte Nintendo som stälpte SEGA utan snarare Sony med sin PlayStation. SEGA hämtade sig aldrig efter nederlaget mot PlayStation. Trots att det fanns ett nyväckt hopp med Dreamcast uppbackad av en otrolig kreativitet och kvalitet på spelen, så var i princip slaget redan avgjort när PlayStation 2 presenterades. Nintendo började tidigt gå sin egen väg vilket sedan gav en enorm framgång med DS och Wii. Istället lämnade de gamla rivlarna SEGA och Nintendo ringen åt Sony och Microsoft som med PlayStation respektive Xbox slogs om de traditionella inbitna spelarna.

Jag tror de flesta läsarna av detta dokument finner berättelsen om hur Saturn misslyckades i väst, men lyckades i Japan samt den intensiva sprinten med Dreamcast, som det mest intressanta. Det kulminerar i ett tydligt slut på en era som konsoltillverkare. Kanske det hade varit enklare att bara avsluta där? Åren efter är brokiga för SEGA med försök att finna sin form i en bransch som genomgår en digital förvandling. Det är egentligen ingen direkt rafflande berättelse, men jag finner den intressant eftersom det handlar om hur SEGA försöker hitta sin plats och identitet i en ny värld.

SEGA är och fortsätter att vara en betydelsefull aktör inom spelbranschen. Trots allt var SEGA faktiskt spelutgivaren med högst snittbetyg på Metacritic 2015. Under 2016 klassades de som "mid-size" och jämfördes därför inte med bolag som Activision eller Electronic Arts. På listan över mid-size hamnade SEGA tvåa bakom svenska Paradox Interactive, vilket är ett bevis på den höga kvalitet deras spel håller. Till stor andel beror den kritiska framgången på att PC-spel som Total War- och Football Manager-serierna får goda betyg snarare än konsolspelen där formen varierar och antalet utgivningar minskat.

Eftersom detta är den avslutande delen så kan jag passa på att flika in att boken som gavs ut 2014 var på 406 sidor. Dessa tre separata dokument landar på över 500 sidor, vilket beror på en bearbetning där illustrationer, foton och bilder av kvalitet fått breda ut sig mer, en översikt av texten med korrektur samt lite tillägg, framförallt i senare kapitel. Jag hoppas därför att de som läst boken 2014 även får behållning av att läsa om den i sin digitala form. Och att de som sökt med ljus och lykta efter den slutsålda boken nu äntligen kan ta del av innehållet, om än digitalt. Men det är ju i tidens anda, precis som SEGA lagt om till en digital strategi, så är nu detta dokument också digitalt. Helt gratis dessutom.

Martin Lindell
Författare



SEGA TAR SIKTE PÅ RYMDEN

Medan Mega Drive fortfarande säljer bra i väst så smider SEGA i Japan planer för framtiden. Away Team under ledning av Hideki Sato jobbar med att ta fram en 32-bitarskonsol som ska slå knock på konkurrenterna. Den får projektnamnet Project Saturn. Då SEGA är banbrytande i arkadhallarna med sina arkadsystem Model 1 och Model 2 som visar unika 3D-spel som Virtua Fighter och Daytona USA kan man tycka att SEGA sitter på ett trumfkort för sin nästa konsol. Men hårdvaran i Model 1 och Model 2 är alldeles för dyr för konsumentmarknaden. Away Team måste således skapa en billigare konsol som dock har möjligheten att spela anpassade versioner av de populära arkadspelen.

Tekniskt kan Saturn uppfattas som en konsol som var före sin tid eller en total missbedömning om vart spelmarknaden är på väg. Konsolen har två huvudprocessorer och ytterligare sex andra processorer. Idag är det inte ovanligt med datorer och konsoler som har flera processorer, men Saturn har svårt att utnyttja det på sin tid då komponenterna egentligen inte är designade för att arbeta ihop. Processorerna delar på huvudminnet, vilket innebär att den första processorn måste vänta på att den andra processorn gjort sin beräkning som skapar en flaskhals för systemet. Skeptikerna som innan lansering inkluderar SEGA of America, anser att det är en vild samling komponenter på ett stort och dyrt moderkort, som dessutom är dyr att tillverka.

Det heta inom spelvärlden är 3D som är på väg att explodera och lova häftigare upplevelser. Många hävdar att Saturn inte heller är byggd för 3D-spel. Tidigt 90-tal finns det dock ingen standard och utvecklingen går snabbt. Jämfört med de avancerade 3D-grafikkort från 3dfx och nVidia som släpps till PC så hamnar Saturn snabbt i kölvattnet. Det hjälper inte att SEGA satsar på fel häst. 3D-objekt är uppbyggda av sammansatta polygoner som är geometriska figurer. Inom datorgrafik så är trianglar standard för 3D-polygoner, men SEGA väljer att använda kvadrater istället. Det är alltid lätt att vara efterklok, men det var inte helt självklart att det skulle bli så. Tilltaget gör att det är svårt att rendera och anpassa spel för Saturn, vilket så småningom leder till att färre spel släpps av oberoende spelutgivare till Saturn eftersom det kräver extra anpassning som inte är värt investeringen. Valet av fyrkanter sägs vara fördelaktigt för 2D och 2,5D-spel som är dominerande när Saturn tas fram. Dessutom är det en teknik som SEGA själva



är bekanta med. 3D-grafikchipet VDP1 har sina rötter i arkadplattformarna System 24 och System 32. Som om det inte vore nog så klarar inte Saturn heller transparens, alltså genomskinliga ytor där man ser vad som sker bakom den transparenta rutan. Det kan röra sig om till exempel rök- eller ljus-effekter, något som konkurrenten PlayStation stilar med. Problemet löser sig först mycket senare med mjukvaruemulering av transparens och implementeras i spelet Burning Rangers av Sonic-skaparen Yuji Naka.

Den komplexa arkitekturen med flera processorer, polygoner bestående av kvadrater och avsaknad av vissa effekter hjälps inte av undermåliga utvecklingsverktyg. För att kunna kommunicera med hårdvaran och utnyttja potentialen behövs det utvecklingsverktyg som är smarta och intuitiva. Så är inte fallet med Saturn, den måste hårdkodas i assembler eller maskinkod, vilket är mer basal programmering, något som kräver väldigt duktiga programmerare och tar mycket tid i anspråk. Något som hade undvikits med ett bättre utvecklingsverktyg. Detta medger David Rosen senare i en intervju med Next-Generation, men hävdar att det handlar om en inlärningskurva för utvecklarna.

- När de börjar på sitt andra spel så har de erfarenheter och förstår bättre hur man ska utnyttja hårdvaran och hur du bäst designar spel för den. Vår hårdvara har kanske varit lite svårare för den genomsnittliga utvecklaren att lära sig, men när de väl lär sig så kanske de kan skapa bättre spel än de kan på Sony.

Saturn visas upp publikt på Tokyo Toy Show juni 1994. Tidiga versioner av Virtua Fighter, Daytona USA och Clockwork Knight demonstreras. SEGA berättar att lanseringen kommer att ske senare under året och priset är satt till 49 800 yen. När Sony går ut med de att tänker sälja Play-

Station för 39 800 yen så sänker SEGA priset på Saturn till 44 800 yen. Sonys prissättning är väldigt aggressiv och de säljer varje konsol med förlust. Ken Kutaragi, som kallas för PlayStations pappa, har i sin prognos räknat med att priset på minneskretsar ska sjunka, men 10 månader innan lansering börjar de gå upp och fortsätter att vara dyra tack vare ökad efterfrågan på PC-marknaden. Kutaragi håller fast i sitt beslut och pris på PlayStation och menar att till skillnad från Sonys övriga affärsverksamhet inom konsumentelektronik så ligger inte den primära tjänsten i hårdvaran, utan i licenspengar från sålda spel, därför kommer PlayStation att bli långt mer lönsam på lång sikt.

Hayao Nakayama är inte imponerad av Sony. I en av de få intervjuer som han ger så jämför Nakayama dem med Panasonic, eller Matsushita som var namnet företaget tidigare gick under i Japan, när de försökte ge sig in i spelvärlden genom 3DO.

- Innan Sony försökte den japanska elektronikjätten Matsushita, som är ännu större och har en egen filmstudio, att gå in på spelmarknaden. Det ändrade inte mycket. Matsushita har inte haft någon stor framgång och jag är tveksam till att Sony kommer göra någon större succé, säger Hayao Nakayama till den tyska tidningen Der Spiegel.

Tillsammans med fem spel lanseras Saturn den 22 november i Japan. Virtua Fighter är titeln som står ut, de övriga är FMV-polisäventyret WanChai Connection, rulla kula i Tama, konvertering av Myst samt Mahjong Goku Tenjiku. Saturn är populärare än SEGAs alla tidigare konsoler och det säljs 170 000 enheter första dagen. Kort därefter släpps PlayStation den 3 december. Likt Virtua Fighter på Saturn så har också Sony en titel som står ur bland de åtta spelen som släpps samtidigt som konsolen i form av Ridge Racer. De övriga spelen imponerar inte mycket och inkluderar två mahjong-spel samt det nämnda Tama som också släpptes på Saturn. SEGA kan inte kontra Ridge Racer, då deras trumfkort Daytona USA inte är färdigt och släpps först under våren 95. Sony säljer 100 000 konsoler, vilket är vad de hann få ut till lanseringen.

När Saturn släpps så köper Sony omedelbart ett exemplar av konsolen för att plocka isär och analysera den. Sonys designer Teiyu Gotoh upptäcker hur otroligt komplex den är med massor av kablar mellan alla olika komponenter. Det är uppenbart att Saturn är dyrare att tillverka än en PlayStation. Sony må ha varit fel ute i sin kalkyl med minnespriserna, men PlayStation har färre komponenter och enklare tillverkningsprocess, vilket Sony inser kommer att vara till deras fördel när priserna faller på komponenter och de kan börja masstillverka i större volymer. Då minneskretsarna är fortsatt dyra vill inte Sony omedelbart påbörja ett priskrig.

Både Saturn och PlayStation fortsätter att sälja bra i Japan och i maj 1995 har båda passerat miljonstrecket.

JUPITER OCH KASSETTPORTEN

Trots SEGAs eget arbete med Mega CD och den generella utvecklingen som ger snabbara CD-läsare så är det inte givet att lansera en 32-bitarskonsol med CD-ROM. Vid sidan av Saturn arbetar SEGA med Project Jupiter som i princip är uppbyggd av samma hårdvara men som har en kassettport istället för en CD-ROM. Men i takt med att kostnaden för CD-ROM sjunker så försvinner argumentet att släppa Jupiter. Långsiktigt är det dessutom en större ekonomisk uppsida med CD eftersom det är billigare att pressa CD-skivor istället för att tillverka spelkassetter med dyr elektronik. Inga prototyper existerar annat än möjligtvis icke offentligtgjorda i Away Teams kontor. Dock är det troligt att Jupiter ligger till grund när SEGA tar fram STV (SEGA Titan Video) som är en arkadmaskin baserat på tekniken i Saturn, fast med kassettport istället för CD-ROM. Kanske är det också förklaringen till varför Saturn har en kassettport väldigt prominent placerat bakom CD-luckan på ovasidan av konsolen. Kassettporten på Saturn används dock ej för spel, utan för extra minne att spara sina framsteg. Eftersom en CD-skiva enbart kan läsas (såvida det inte är en specialskiva med read/write-förmåga) behövs ett minne för att spara allt man gjort i ett spel oavsett om det är high score eller bara kommit till en viss bana som man vill fortsätta från när man sätter igång konsolen nästa gång. Saturn har ett inbyggt batteriminne, så det extra sparminnet behövs bara om man har många spel eller vill ta med sina sparfiler till en vän eller kopiera till en annan Saturn.

Senare släpps även kassetter med extra RAM-minne som används för att förbättra spelen, i synnerhet spritebaserade spel som behöver mer minne för att visa större och fler sprites samtidigt. Till en början kommer 1 MB RAM hösten 96 som utökar minnet med 150 procent. Det används av flera SNK-spel som Metal Slug och King of Fighter 95, det senare släpps även i Europa, då i ett paket med RAM-kassetten. Hösten 97 kommer 4 MB RAM-kassetter som primärt används av Capcom-spel som X-Men vs Street Fighter och Street Fighter Zero 3. Märkligt nog släpper SEGA aldrig själv några spel som utnyttjar RAM-kassetten, men det gick rykten att 4 MB-kassetten skulle innebära att SEGA får bättre möjligheter att konvertera Virtua Fighter 3 till Saturn, något som dock aldrig sker.



SATURN SNURRAR BORT SIG I VÄST

Branschen gör sig våren 1995 redo för E3, som står för Electronic Entertainment Expo och är namnet på den nya spelmässan som ska äga rum 11-13 maj i Los Angeles. Spelbranschen anser sig ha växt ur CES och behöver en egen tillställning som kan sätta större fokus på spel och hjälpa till att växa intresset. Genom att slippa dela uppmärksamhet med hemelektronikföretag säkras man att spel blir huvudämnet i nyheterna efter mässan och inköparna distraheras inte av andra produkter.

Men E3 framkom egentligen inte av spelbranschens självsäkerhet, utan snarare när den amerikanska branschföreningen Interactive Digital Software Association (som numera heter Entertainment Software Association) frågat CES om de kunde arrangera ett område med affärsmöten för spelutvecklare och förlag. IDSA fick ett nej med anledning att de inte kunde begränsa området till endast inbjudna mässbesökare. IDG Infotainment World som var med på mötet ser då en möjlighet att skapa en egen mässa för spelbranschen. IDSA, vars medlemmar är de stora spelutgivarna och konsoltillverkarna, är med på tonerna och helt plötsligt föds E3.

Det första E3 blir världens största spelmässa med 65000 kvadratmeter. En fotbollsplan är 7140 kvm, det betyder att en yta utav nio fotbollsplaner fylls med spel på E3. Hela 38000 besökare vallfärdar till Los Angeles för att njuta av lysande skärmar inomhus snarare än vårsolens sken. Förväntningarna är höga och timingen är perfekt. En ny generation konsoler är på väg in. På mässan får konsoltillverkarna hålla presskonferenser för att tala om de nya formaten. Den tidigare SEGA-vännen Olaf Olafsson representerar Sony, från Nintendo finns Howard Lincoln på plats och SEGA har Tom Kalinske i talarstolen. Men många inser inte betydelsen av E3 förrän först i efterhand. Kartan för spelvärlden ritas om totalt. Det markerar slutet för en era och början på en ny. Från att ha varit primärt SEGA mot Nintendo med ett antal mindre aktörer under första halvan av 90-talet, så kliver Sony in och förändrar bilden.

I strålkastarljuset står Saturn och PlayStation. De båda CD-baserade 32-bitarskonsolerna dansar runt som två boxare i ringen. Det är huvudmatchen på E3. Nintendo må ha gjort ett intryck av att presentera de tekniska specifikationerna på Ultra 64 som senare blir Nintendo 64, men visar ingen hårdvara eller spel till formatet utan säger att den släpps under nästa år. Samtidigt visas även Virtual Boy och Neo Geo CD upp, men det är verkligen det sista strået av den gamla



världen och den röriga perioden 91-95 med CDTV, CD-i, 3DO, Jaguar och CD32. Det är tydligt att dessa inte har någon framtid i den era som nu inleds.

På mässgolvet ringlar köerna till att få testa PlayStation och Saturn. Populärast på PlayStation är Battle Arena Toshinden och Ridge Racer, medan mässbesökarna lockas av Panzer Dragoon, Virtua Fighter och D på Saturn. Men det är egentligen inte de spelbara titlarna som avgör slaget. Den västerländska premiären av Saturn är tänkt att ske den 2 september 1995. Likt ordleken med Sonic 2 och Tuesday, så kallar SEGA of America lanseringen för Saturday. Det är exakt en vecka före datumet som PlayStation är tänkt att introduceras i USA. Men på E3 den 11 maj så överraskar SEGA och säger att de släpper Saturn tidigare, närmare bestämt nu på direkten. Priset är satt till 399 dollar.

Det är en total chock och en tidigareläggning av lanseringen med fyra månader. Förändringen i planerna är inte välförankrade och sker på kort varsel. Det leder till att flera oberoende spelutgivare inte hinner få ut några spel till lanseringen eller ens under sommaren. SEGA står för hela line-up:en på premiären med Clockwork Knight, Daytona USA, Panzer Dragoon, Worldwide Soccer: International Victory Goal och Virtua Fighter. Den tidiga lanseringen har inte bara problem med mjukvara, eftersom konsolen släpps fyra månader tidigare än planerat så hinner fabriken inte att tillverka fler än 30 000 konsoler. Som en följd av det begränsade antalet konsoler finns Saturn bara tillgänglig hos vissa få utvalda återförsäljare. Många butiker blir utan. Det förargar återförsäljare som tidigare varit lojala och sålt SEGA. Istället för att plocka in Saturn på butikshyllorna där Genesis tidigare stod när de väl får tillfälle så väljer återförsäljarna att ägna utrymmet åt PlayStation och senare Nintendo 64 när den släpps hösten 1996 i USA.

Många undrar hur Sony ska kontra SEGAs drag. Olaf Olafson talar om Sonys historia som

teknikföretag och underhållning, och hur de ska förändra spelmarknaden med PlayStation. Det är det vanliga säljsnacket om hur många spelutgivare som stödjer formatet, att konsolen är teknisk överlägsen och att det backas upp av överlägsen marknadsföring. När mässbesökarna tror att de inte kan bli mer överraskade så gör Steve Race, chef för Sony Computer Entertainment America, entré under anförandet. Olaf introducerar honom och berättar att han ska hålla en kort presentation. Race säger inte så mycket, det enda som kommer ur hans mun är orden "two ninety nine" som syftar på priset 299 dollar. Sedan lämnar han scenen. Publiken applåderar och tjoar. Det är en ännu större chock. Att det dessutom var den tidigare SEGA of America-anställda Steve Race som levererade nyheten strödde mer salt i såren. Ryktet sprider sig på mässgolvet efter presskonferensen och får folk att tänka om. SEGA må ha ett fyra månaders försprång, men Sony kommer att sälja sin konsol för 299 dollar, vilket är hela 100 dollar lägre än vad Saturn kostar.

"Med en dålig prisbild och lite mjukvara så dog den ju nästan i samband med lanseringen sett till en bred publik som SEGA tidigare tilltalat."

Pressen, utvecklarna och butikerna älskar E3. Inramningen med dramatiken kring Saturn och PlayStation är perfekt. Äntligen har spelvärlden fått en egen mäsas värd namnet. Utgången är dock inte den SEGA hoppas på. Man lyckas sälja 180 000 Saturn på fyra månader innan det är dags för PlayStation att lanseras. Redan första helgen säljer Sony 100 000 konsoler. När året är slut har Sony sålt 800 000 PlayStation, dubbelt så många som Saturn. Detta trots att SEGA sänker priset på Saturn i oktober för att matcha PlayStations prislapp 299 dollar.

Europa som kommer i tredje hand efter SEGAs inhemska marknad i Japan och den stora homogena nordamerikanska marknaden, tas också på sängen med beskedet om den tidiga-relagda lanseringen. SEGA Europe agerar så snabbt de kan och lanserar Saturn den 8 juli i Storbritannien, knappt tre månader före Sony ska ut med PlayStation i slutet av september. Några dagar senare, närmare bestämt 14 juli släpps Saturn i Sverige. För Brio kom det som en chock, redan innan E3 fanns det många frågetecken.

- Saturn skulle komma till hösten eller julen 95. Vi ville planera, men det fanns väldigt lite information och inga priser. Sedan sade det smack och SEGA Europe skickade material som vi skulle börja jobba med. Den stora chocken var att produkten är tillgänglig nu direkt i sommar med leverans en månad senare. Det var inga bra förutsättningar för att göra införsäljning och marknadsföring av en helt ny konsol, säger Roger Jönsson krasst.

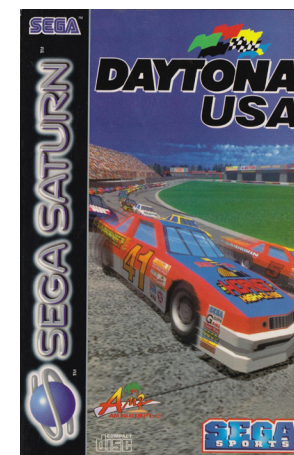
I Europa är prisskillnaden än större. En Saturn kostar 4995 kronor vid premiären jämfört med

en PlayStation som får prislappen 3195 kronor. Dock så säljs Saturn med Virtua Fighter och till skillnad från PlayStation så har Saturn ett inbyggt minneskort, vilket dock är ett svagt argument för att kosta 1800 kronor mer än sin kommande konkurrent. Förutom det medföljande Virtua Fighter finns endast International Victory Goal och Clockwork Knight redo för release. Avsaknaden av stöd från oberoende spelutgivare i kombination med SEGAs tunna och dåliga titlar är kanske ett än större problem än priset.

- Vi inledde en dialog kring prissättningen, men det var bara var god och sköjl, vill ni ha den så köp. Den släpptes med väldigt få spel, Daytona USA och Virtua Fighter. Med en dålig prisbild och lite mjukvara så dog den ju nästan i samband med lanseringen sett till en bred publik som SEGA tidigare tilltalat, menar Jönsson.

Först i slutet av augusti dyker Panzer Dragoon och Pebble Beach Golf upp. Det senare är dessutom en konvertering av ett gammalt spel till NEC PC-98 som även släppts på Mega Drive. Nästa omgång med spel, Bug, Virtual Hydlide och det första spelet från oberoende utgivare i form av NBA Jam Tournament Edition anländer den 29 september samtidigt som PlayStation lanseras. Det skapar ett svagt intryck av Saturn och det lyser desperation när man hastar ut konsol och spel för att försöka bygga ett försprång mot PlayStation. De tidiga plattformsspelen Clockwork Knight och Bug blir SEGAs försök till att fylla tomrummet när inget Sonic-spel finns till Saturn. De okända varumärkena är tafatta försök och undermåliga spel.

SEGAs styrka i arkadspel med 3D-grafik som rönt stora framgångar och blivit omtalade för sin överlägsna grafik är framstresade till Saturn. Flagskeppen Virtua Fighter och Daytona USA som ska locka de inbitna spelarna är slarviga konverteringar. Medan arkadversionerna skryter med 60 bildruter per sekund som skapar en mjuk och behaglig animation så är utgåvorna till Saturn hackiga och dessutom kantigare än sina förlagor från arkad. Daytona USA lider också av sämre draw distance, vilket innebär att föremål plötsligt hoppar fram i bild istället för att naturligt framträda vid horisonten och sedan sakta närma sig spelaren i takt med att denne kör närmare byggnaderna eller andra



bilar. Det skapar ett intryck av att SEGA inte byggt Saturn för 3D-grafik, i synnerhet när folk börjar se demonstrationer med PlayStation eller läser pressens upplevelser från mässor som E3 och senare recensioner, där det är tydligt att Ridge Racer upplevs som arkadperfekt och Battle Arena Toshinden är mjukare och mer detaljerat. Spelen slår SEGAs motsvarigheter på fingrarna och det framstår som om PlayStation klarar 3D mycket bättre än Saturn. Super Play skriver rakt ut "Ridge Racer kör om Daytona" i sin recension av Ridge Racer som får betyget 92/100.

I Skandinavien hanteras PlayStation av Egmont. Avtalet skrivs ganska sent och de börjar arbeta i maj med att marknadsföra och presentera PlayStation runtom i Sverige. Trots den positiva vinden kring PlayStation är det många återförsäljare som inte tror på CD-plattformar efter mindre lyckade satsningar som CD-i. Det erfarna teamet med bland annat Kenneth Klingborg får en oväntat tuff uppgift. Butikerna är också skeptiska till att marginalen på konsolen är lägre jämfört med Nintendos och SEGAs konsoler. Så småningom vänder vinden och ju närmare releasen desto mer säljer Egmont.

- Det fanns butiker som hade förhandsbokat 10 basenheter som helt plötsligt ville ha 300 stycken! PlayStation fick ett otroligt genomslag i hela världen. Vi kunde inte leverera tillräckligt med maskiner och det blev dessutom brist på minneskort och tillbehör i hela Europa, säger Kenneth Klingborg.

Det ryktas om att endast 3000 PlayStation skeppas till butikerna i Sverige vid lanseringen, intresset är skyhögt. Inte nog med att Sony lyckats bygga en positiv våg kring sin lansering och har en lägre prislapp på konsolen än Saturn, är dessutom själva spelen till PlayStation billigare. Medan Saturn-spelen kostar 599-699 kronor så introduceras PlayStation-spelen för 499-549 kronor. Och detta i en tid då spel till Super Nintendo fortfarande kan kosta så mycket som 749 kronor.

Bland Sonys åtta lanseringstitlar återfinns förutom Ridge Racer och Toshinden även Wipeout, ett futuristiskt racingspel med modern design. Det blir väldigt omtalat för sin unika stil och snabba svävare som susar fram till ett soundtrack fullspäckat av elektronisk klubbmusik. Wipeout hjälper till att driva försäljningen av PlayStation. Det kommer till Saturn ett par månader senare, men det är en undermålig version och lite för sent ute för att göra någon skillnad. Precis som Virtua Fighter Remix. Det släpps i oktober och är en betydligt bättre version. Men det är för sent, skadan är redan skedd och eftersom det första spelet medföljer konsolen känner många spelare som köpt Saturn att det är onödigt att betala för samma spel igen bara för att få uppdaterad grafik. Uppmärksamheten den månaden stjäls helt och hållet av Tekken, vars första utgåva till PlayStation så här i efterhand var ganska tafflig, men på sin tid tillräckligt bra för att få folk att tappa hakan.

Likt prissänkningen på Saturn i USA så följer även en justering i Europa den 16 oktober, drygt tre veckor efter lanseringen av PlayStation. Även om priset sänks med 1000 kronor till 3995 inklusive Virtua Fighter, så är Saturn fortfarande 800 kr dyrare än sin konkurrent. Det hjälper föga.

Julhandeln blir en katastrof. SEGA är ofokuserade och har inga klara erbjudanden med Saturn, Mega Drive, 32X och Mega CD ute i handeln. Istället för tydlig positionering att Mega Drive är för familjer och yngre spelare, medan Saturn är för äldre kräsnare spelare som är nyfikna på häftigare grafik som 3D erbjuder, så blir det diffust med 32X. Sony pumpar på med ett tydligt budskap riktad mot en äldre målgrupp. Totalt lyckas Sony sälja 600 000 konsoler i Europa 1995. SEGA går inte ut med några europeiska siffror annat än att de är nöjda med Mega Drive som trots sin ålder sålde en halv miljon exemplar 1995. I efterhand har tidigare SEGA Europe-anställda bekräftat att Mega Drive sålde mer än Saturn varje år ända fram till 1997 då Megan togs ur sortimentet för gott.

- Vi sålde inte många Saturn, men ett antal tusen drog vi iväg. Vi var ingen allvarlig konkurrent till PlayStation. På sätt och vis var det som att gå tillbaka till 8-bitarstiden med en stark aktör, nu var det Sony som var den starke, säger Roger Jönsson.

Efter drömstarten för Egmont får de interna problem med flera och snabba byten på VD-posten. Med starka och individuella nordiska lokalkontor i varje land som får övergripande styrning från Danmark händer det ofta att det blir maktkamp och interna konflikter. Klingborg lämnar bolaget i början av 1997 efter en intensiv julhandel som trots ett lyckat resultat brände ut flera personer. En liknande situation sker några år senare när veteranen Magnus Langley med flera hoppar över från Egmont till Microsoft och gör Xbox till en oväntad succé i Sverige jämfört med hur det gick för konsolen i övriga länder.



Bug



Panzer Dragoon

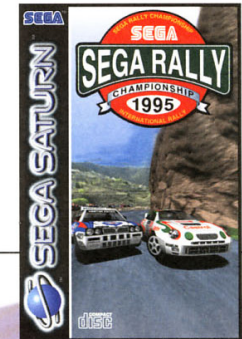
ARKADSPEL SÄTTER SATURN PÅ BANAN IGEN

Om året slutar i moll för Saturn, så börjar nästa i dur. 1996 börjar på bästa tänkbara sätt. Både SEGA Rally och Virtua Fighter 2 som släppts under december i Japan, lanseras redan den 26 januari i Europa. Båda titlarna har varit succéer i arkadhallarna. Även i Sverige är SEGA Rally så populärt att arkadversionen finns i åtskilliga biljardhallar, lasergame och andra lokaler. Denna gång är portningarna till Saturn dessutom gjorda med en oerhörd omsorg. Det märks i recensionerna, media hyllar spelen unisont. Brittiska Computer and Video Games är lyriska och sätter betyget 95/100 på SEGA Rally och skriver "drives home the message that SEGA are masters of arcade and home excitement". Samma tidning ger Virtua Fighter 2 betyget 97/100 med motiveringarna "the best game ever" samt "the single most incredible happening in the console industry yet". I Sverige skriver Tobias Bjarneby i sin recension i Super Power att Virtua Fighter 2 är det bästa beat'em up-spelet sedan Street Fighter 2, och spelet får 96/100. Super Power ger SEGA Rally 93/100 i betyg och spelet är högt ansett under en lång tid vilket märks när Aftonbladet sammanställer en lista över tidernas 100 bästa spel där SEGA Rally hamnar på plats 10 endast slagen av spelserier som Super Mario, Zelda och Metal Gear.

- SEGA Rally var förbaskat bra, jag och många med mig tyckte det var helt fantastiskt. Racing blev sig aldrig likt igen, körkänslan överträffade allt tidigare. Bilen reagerade som en bil med fyra hjul på olika underlag och inte enbart en låda som gled fram, berättar Roger Jönsson entusiastiskt.

Det ger även rejäl skjuts i försäljningen. SEGA Rally tar rekordet som det snabbast säljande spelet på CD i Storbritannien, ett rekord som tidigare innehades av FIFA 96 på PlayStation. SEGAs båda trumfkort blir miljonsäljare, Virtua Fighter 2 når till och med upp till 2,2 miljoner globalt. Enbart i Japan säljs det närmare 1,7 miljoner exemplar, vilket gör Virtua Fighter 2 till SEGAs första miljonsäljare i sitt hemland.

Två veckor senare, i mitten av februari kommer en prissänkning, om än en mindre sådan. Brio förklarar prissänkningen med att pundet och yenen sjunkit mot kronan. Under första kvartalet så säljs det 390 000 Saturn jämfört med 300 000 PlayStation. En stor del av det goda resultatet för Saturn tillskrivs främst framgångar i Japan. Våren 1996 och ett år innan Nintendo 64 släppts så verkar Saturn fortfarande ha en chans att åtminstone skaffa sig en trygg position

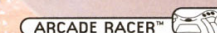


Sätt dig i förarstolen, spänn fast säkerhetsbältena och förbered dig på den häftigaste åkturen någonsin i detta suveräna bilsimulatorspel. Du kommer att upptäcka vilken otrolig skicklighet som krävs för att köra en rallybil!

Vi vågar nästan påstå, utan att känna till allt som kommer under 1996, att Sega Rally kommer att bli en mycket stark kandidat för titeln "Årets bästa TV-spel"! Konverteringen som Sega gjort är nästan identisk med arkadversionen. Utvecklingsteamet (AM3) har t o m lyckats lägga till en del extra detaljer i Saturn-versionen. Bl a kan bilarna anpassas vad det gäller styrning, däck etc. Men en hel del får spelaren själv fundera ut!

Att spela Sega Rally med Arcade Racern är det närmaste ett arkadspel i vardagsrummet man kan komma idag (d v s om du inte köper arkadspelet som kostar något mera!). Det bästa har vi sparat till sist - Sega Rally har s k split-screen vilket innebär att två spelare kan spela samtidigt mot varandra!

Från Sega (vilket innebär att spelet endast kommer till Saturn).



på marknaden även om det ser ut som om PlayStation kommer att vara orubblig etta i väst. På ECTS-mässan i London visas spel som Yuji Nakas kommande Nights Into Dreams och äntligen presenteras det ett nytt Sonic-spel i form av Sonic X-treme. Under mässan visas även äventyret Tomb Raider från Core Design. Sammantaget ger SEGA ett positivt intryck på mässan.

Trots vind i seglet med SEGA Rally och Virtua Fighter 2 är det kärt. De sex månaderna under 1995 med otydlig strategi, felaktig prispolitik och dåliga spel har lett till att PlayStation cementerat sin position väl.

- Någonstans hade vi redan tappat tilltron, vi hade ingen chans mot PlayStation, konstaterar Jönsson.

Redan i maj kommer nästa prissänkning och nu en rejäl. SEGA börjar bli desperata och inser att ta de totalt tappat greppet i kampen om vilken konsol som kommer att dominera framtiden. PlayStation har redan ett järngrepp och Nintendo 64 lurar runt hörnet. I slutet av maj tar man bort Virtua Fighter ur basenhetspaketet och en Saturn säljs nu för mindre än 2500 kr i handeln.

- Att gå ner så mycket var inte schyst mot konsumenterna som köpt Saturn tidigt. Även om teknik kostar mycket i början så kändes det sådär att gå ner till en sådan prisnivå.

Det innebar även en svår utmaning för Brio i relation till butikerna.

- Vi fick jättebekymmer med de återförsäljare som satt med Saturn på lager. Även om en butik kanske bara hade fyra konsoler på lager så var det en halvering av lagervärdet. Det var inte förtroendeingivande att sänka priset så mycket på så kort tid. Vi fick planera och säga på förhand att vi reducerar priset och då ville givetvis ingen återförsäljare köpa in. Som distributör blev vi riktigt skadade rent ekonomiskt.

Samtidigt brottades Brio också med att hålla samma pris som ute i Europa.


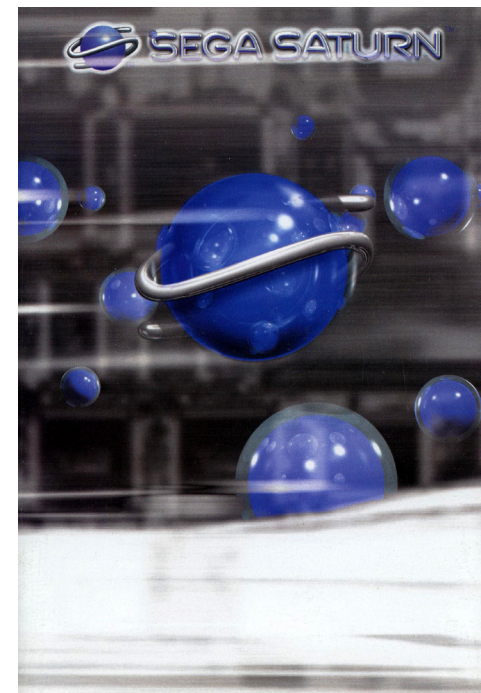
- Vi hade hela tiden koll på prisbilden i Europa. Det var 7,5 procentenheter högre moms i Sverige, men i övrigt försökte vi lägga oss på samma pris för att inte hamna fel. Så våra marginaler var små och när du sänker priset så kraftigt blev det tufft.

Det går snabbt nu. Två månader efter den förra prissänkningen är det för ytterligare en i juli. Nu kostar en Saturn endast 1995 kronor, ett väldigt attraktivt pris. Samtidigt är det ytterligare en signal på att Saturn inte säljer tillräckligt bra. Priset på konsolen har mer än halverats sedan den lanserades för ett år sedan. Den enda konsolen som haft en lika dramatisk utförsbacke i prissättning är Xbox vars pris på 4995 kronor halverades på åtta månader i Sverige. SEGAs tilltag hjälper föga eftersom Sony hänger på och sänker också PlayStation till samma prisnivå.


Senare under hösten börjar Brio att sälja Saturn med ett spel för ett återförsäljarpris på 1335 kronor exklusive moms. Det betyder att man kan hitta Saturn med antingen SEGA Rally, Worldwide Soccer eller Virtua Fighter 2 för ca 1795-1995 kronor. Det är inför julhandeln som det gäller. Med Nintendo 64 redan släppt i Japan och USA samt med Europa i sikte 1997 är det viktigt för Saturn att försöka bita sig fast. Men förutsättningarna är inte bra, det hypade Sonic X-treme

kommer inte och Nights Into Dreams må bli hyllat av media, men uppskattas inte av den breda massan. Istället fångas de upp av Crash Bandicoot till PlayStation som är Sonys satsning på att få in familjer och yngre spelare på konsolen.

Diverse utdrag och omslag på Saturn-broschyrer som delades ut i butik i Sverige.



Sega Saturn™ är baserad på SEGA's mest avancerade arkadmaskiner vilket tillåter utveckling av otroliga spel med;
3D Rendering
360 graders action
Surround Sound™
Dynamiska perspektiv
Revolutionerande grafik med oslagbar hastighet och spelkänsla



Med Digital Sound Processing teknologi spelar Sega Saturn™ musik-CD med Surround Sound™, CD-Graphics skivor och massor med spel fyllda av digitalt ljud och musik.

The Game is Never Over...

OFÖRMÅGAN ATT LEVERERA SONIC PÅ SATURN

Med Sonic som SEGAs maskot och stora försäljningssuccé tycks det märkligt att aldrig något fullfjädrat spel med den blå igelkotten släpptes till Saturn. Vad konsolen fick är racingspelet Sonic R, Mega Drive-konverteringen Sonic 3D Flickies Island och samlingen Sonic Jam som förvisso åtminstone innehåller en 3D-värld där spelaren kan finna bonusar och välja spel. Det fanns planer på ett riktigt Sonic-spel, men det kantades av åtskilliga problem. Redan 1993 tittar amerikanska SEGA Technical Institute på att göra ett spel baserat på den tecknade serien från DiC Entertainment. Projektet kallas Sonic-16 och ska vara ett Mega Drive-spel, men det blir inte av och det tros vara Yuji Nakas missnöje med stilen och den tecknade serien som sätter stopp för det. Istället börjar SEGA Technical Institute 1994 arbeta med ett nytt spel i 3D på 32X och Sonic X-treme föds. Inledningsvis finns det inga fastställda tekniska specifikationer eftersom formatet ej är klart, vilket är en utmaning. Med på resan från början är animatören Chris Senn. I en intervju med Games Radar säger han att Yuji Naka är tveksam till projektet och har höga krav. Det är förståeligt då Nintendo visat upp Donkey Kong Country som ska släppas till Super Nintendo julen 1994. Återupplivningen och den nya profilen för den gamla apan är ett grafiskt monster som Nintendo använder som argument mot konsumenterna att de inte behöver byta upp sig till en ny konsol ännu. Donkey Kong Country höjer ribban på vad man visuellt förväntar sig av ett plattformsspel.

Samtidigt som arbetet med Sonic X-treme pågår vill Peter Morawiec, Adrian Stephens och Howard Drossin som arbetat med Comix Zone, flytta från San Francisco till Los Angeles och utveckla spel som oberoende studio. Shinobu Toyoda övertygar dem att stanna kvar hos SEGA och ser till att de får ett eget kontor i Burbank. Deras första uppdrag blir att producera ett nytt Sonic till Saturn, men projektet slutförs aldrig. Yuji Naka godkänner inte designen.

Ganska snart märks det att 32X är en flopp och istället flyttas Sonic X-treme över till Saturn. Samtidigt sker det förändringar inom teamet på STI. Det påverkar inte Sonic X-treme i så stor utsträckning, utan arbetet fortlöper. Chris Senn och Ofer Alon får till en 3D-värld med stor frihet och känsla av sfärisk look. Chris Coffin plockas in för att arbeta med separata delar som ska bli strider med spelets bossar. Nakayama besöker STI mars 1996. Av misstag får han se gamla byggen av spelet. Det räddas av att han dock gillar Chris Coffins bidrag och beslutar att hela



spelet ska utformas efter hans arbete. Ett svårt besked som gör att teamet måste styra om hela projektet.

Super Mario 64 släpps under sommaren 1996 i Japan. Det är ett praktexempel på hur ett 3D-plattformsspel ska göras. SEGAs ledning känner pressen att nya Sonic måste bli något alldeles extraordinärt. Den ökade pressen och folk som vill tycka och påverka leder till att teamet isoleras för att inte utsättas av yttre störning. De går in i crunch, en populär term i spelutveckling som i princip innebär manisk övertid för att få klart ett projekt. De jobbar upp till 16 timmar per dag och sover på kontoret.

- Övergången från Genesis till Saturn var misslyckad och det var tydligt att Saturn inte skulle lyckas. I Japan skulle huvuden rulla och SEGA gjorde flera ändringar i ledningsgruppen. Det blev en politisk atmosfär och lätt kaotiskt. Detta tog luften ur kreativiteten i företaget. Sonic X-treme var bara ett av flera projekt som blev lidande under det rådande klimatet, säger Roger Hector, general manager på SEGA Technical Institute, i en intervju med SEGA-16.

Yuji Naka återvänder till Japan för att återförenas med Sonic Team och Naoto Oshima som han jobbade tillsammans med på det första Sonic-spelet. Medan STI kämpar på med Sonic X-

treme tittar japanska Sonic Team istället på en helt ny serie i form av Nights Into Dreams. Naka producerar och programmerar, medan Oshima tar rollen som director för spelet. Nights är ett annorlunda spel där man flyger runt i en drömvärld.

Det släpps lagom till julhandeln 1996 med 3D-handkontrollen som har en analog spak och tryckkänsliga L- och R-knappar. Man kan dock köpa spelet utan 3D-kontrollen och spela det med en vanlig kontroll. Förutom den vanliga utgåvan så släpps även en speciell demoversion vid namn Christmas Nights fyra månader senare, som skickas med speltidningar, när man köper vissa spel eller som i Sverige tillsammans med konsolen. Det går efter den interna klockan i konsolen, så förutom vintertema finns även påsk och aprilskämt m.m. Super Play prisar spelet och ger det 92/100, men brasklappen att det är ett annorlunda koncept och lär aldrig bli en lika stor kommersiell framgång som Sonic-spelen. Det är ett konstaterande som stämmer. Nights blir prisat men hjälper inte SEGA att sälja några stora mängder Saturn-konsoler.

Tillbaka till USA och sommaren innan Nights släpps. När Bernie Stolar träder in som chef för SEGA of America försöker han hjälpa teamet på STI. Han lyckas få tillgång till spelmotorn för Nights och ger den till Sonic X-treme-teamet utan Nakas vetskap. Tanken är att spara tid genom att använda samma spelmotor. När Naka får reda på detta blir han rasande för att Stolar inte frågar om tillåtelse och hotar att lämna bolaget om den används i Sonic X-treme. Ytterligare veckor går förlorade i konflikt och missförstånd.

Utbrända faller personer bort av utmattnings- och överarbete. STI klarar inte av att färdigställa spelet för en lansering lagom till julhandeln. Sonic X-treme ställs in.

- Mitt liv räddades förmodligen av att projektet ställdes in, säger Chris Senn till Gamesradar, Det tog tre år att återställa min hälsa, ett år för att gå upp till normal vikt och ytterligare två år för min psykiska hälsa. Spelet skakade mitt hjärta och min själ i grunden. Men som man brukar säga: det du inte dör av gör dig starkare. Jag lärde mig mycket.

Det råder en viss desperation över att SEGA inte lyckas få fram ett Sonic till Saturn. Lösningen blir att konvertera Mega Drive-spelet Sonic 3D Flickies Island till Saturn. Spelet befinner sig 1996 under utveckling hos brittiska Traveller's Tales. I väst vill SEGA of America och SEGA Europe fortfarande ge ut nya spel till Mega Drive eftersom konsolen fortsätter att sälja. Spelet har ett isometriskt perspektiv och namnet Flickies syftar på en fågelart som elaka Dr. Robotnik har förvandlat till robotar som hjälper honom att leta efter chaos-smaragder. Det är upp till Sonic att rädda dem och stoppa Robotnik.

Sonic Team som är upptagna med Nights rycker in och hjälper Traveller's Tales att ta fram en Saturn-version av Sonic 3D Flickies Island. Det är bråttom, de har blott sju veckor på sig. Förutom allmän förbättring med fler detaljer i grafiken så tar Sonic Team fram en speciell bonusbana i 3D som liknar den i Sonic 2. Kompositören Richard Jacques tar fram ett nytt soundtrack för CD-spåren. Jacques ska senare även göra musik till Jet Set Radio och Headhunter. Sonic 3D Flickies Island släpps november 96 på både Genesis och Saturn i USA, men endast på Mega



Drive i Europa. Saturn-versionen släpps i Europa först i februari 97. Spelet når aldrig en miljon exemplar och säljer blygsamma 700 000, vilket är bland de lägsta hittills för ett Sonic-spel. Recensionerna är hårda. Entertainment Weekly kritiserar i synnerhet Saturn-versionen och menar att man förväntar mer sofistikerad 3D-grafik och bättre spelmekanik för ett 32-bitarsspel.

Traveller's Tales fortsätter med att utveckla racingspelet Sonic R som släpps till Saturn julen 1997. Senare ändrar de namn till TT Games som en följd av en strukturförändring och blir så småningom uppköpta av Warner Bros 2007. TT Games är idag mer kända för de enormt framgångsrika Lego-spelen med bland annat Star Wars, Harry Potter, Lord of the Rings och Batman, snarare än för sina Sonic-spel på 90-talet.



GOD JUL OCH GOTT NYTT ÅR

Hej!

Vi överlämnar här ett exemplar av Christmas NIGHTS till Er som en liten julkäpp och tack för det glänska året!

Titta lite närmare på Christmas NIGHTS för det är en ovanligt rolig produkt. Obs - glöm inte att ha klockan rätt inställd på Saturn maskinen!

1997 kommer att erbjuda en hel del roligt med bl a lanseringen av Saturn Nie Link. Dessa tilläts kommer att göra det möjligt för Saturn användarna att surfa på Internet och skicka E-mail. Ingen monitor eller datakårm behövs eftersom man använder TV:n!

På spelfronten till Saturn kommer det mängder av härliga spel som i ex Mass TT, Heart of Darkness, Quake, Soviet Strike, Die Hard m fl m fl.

Vi önskar Er alla en riktig God Helg och med hopp om fortsatt gott samarbete 1997!

Hälsningar
BRIO Leaksaker

Ovan syns en skärmdump från Sonic X-treme med det rundade fiskögeperspektivet. På nästa sida ännu ett Sonic-spel som aldrig såg dagens ljus på Saturn. Arkadspelet Sonic The Fighters var tänkt att släppas i en version på Saturn, men det sker aldrig.

DAYTONA USA Championship CIRCUIT EDITION

SONIC THE FIGHTERS

Se upp! Tuffingen med taggarna är tillbaka, här i ett andlöst rafflande kamp-äventyr. Men även doktor Robotnik är tillbaka. Han har polerat upp sitt Moebius-dödsägg och är som vanligt inställd på världsherravälde. Bara ett djur får plats i jaktfarkosten för att stoppa honom – och det är åtta som slåss om äran. Blir det Sonic? Eller blir det något annan som får chansen att stoppa den galne doktorn?

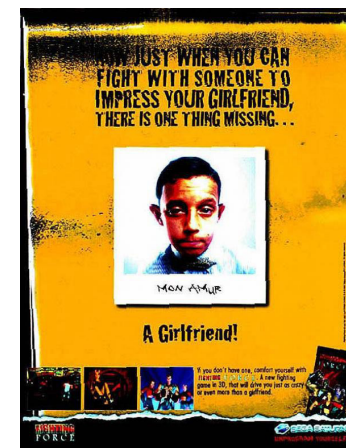
SLUTET FÖR SATURN I VÄST

Ett av de hetaste spelen hösten 1996 blir Tomb Raider. Spelet handlar om den brittiska arkeologen och äventyraren Lara Croft, en stark kvinnlig huvudperson inspirerad av Indiana Jones. Hon utforskar grottor i jakt på skatter. I vacker 3D-grafik klättrar hon, hoppar, hittar hemliga gångar, löser pussel och skjutet farliga djur och fiender. Upphovsmän är Toby Gard och Paul Howard Douglas på den brittiska studion Core Design, som nyligen blivit uppköpta av Eidos. Core Design har länge varit en hängiven supporter av SEGA och haft ett nära samarbete. Företaget har sin bakgrund inom spel för hemdatorer och tack vare likheten mellan Amiga och Mega Drive var det självklart att hoppa på tåget när 16-bitaren plöjde fram och växte i popularitet. Initialt är de lojala mot SEGA och tar för givet att Saturn åtminstone blir måttligt framgångsrik, då det trots allt är SEGA som tagit fram konsolen. Därför utvecklas Tomb Raider på Saturn som bas och spelmotorn använder sig av kvadrater istället för trianglar för 3D-grafiken. Men ganska snart inser de att både konkurrenten PlayStation och PC som spelplattform växer i popularitet, och beslutar att konvertera spelet även till dessa format inför lanseringen i slutet av oktober.

Tomb Raider blir en makalös succé och ett av de spel som definierar 32-bitarsgenerationen. Det kammar hem höga betyg. Brittiska Mean Machines SEGA ger det 94/100, Saturn Magazine 92/100 och Computer and Video Games belönar spelet med högsta betyg. Svenska Super Play är också lyriska och ger betyget 93/100 med motiveringen: "Ett stämningsfyllt och genomtänkt äventyr med stor spelglädje". Det blir dock en kortvarig glädje för SEGA. Tomb Raider säljer 7 miljoner exemplar, varav merparten på PlayStation och PC. Ingen av uppföljarna kommer ut på Saturn trots att det första spelet byggdes för konsolen. Först i och med Tomb Raider III ändrar Core Design spelmotorn och går över till trianglar för 3D-grafiken.

Tomb Raider blir ett populärkulturellt fenomen med två väldigt ekonomiskt framgångsrika långfilmer med Angelina Jolie i huvudrollen som Lara Croft, serietidningar och attraktioner på flera nöjesparker. Det görs också en stor sak av vilka modeller som för tillfället porträtterar Lara Croft på mässor och liknande. Media skriver artiklar om dem som om Lara Croft vore en popikon.

Det är inte bara Tomb Raider II som SEGA blir snuvade på. Samarbetet med Core Design och



If you know **Tomb Raider**, you know why **Lara Croft** is the #1 cover girl in gaming. No other game has won more awards, sold more copies, or kicked more ass. Hardcore gamers have made **Tomb Raider** the undisputed megalith of the year. Have you got yours yet?

Game of the Year
-PS Extreme
Game of the Year
-Game Fan
Game of the Year
-Computer Player
Action Game of the Year
-PC Gamer
Adventure Game of the Year
-Ultra Game Players

EIDOS
INTERACTIVE
www.tombraider.com

CHECK OUT
Ninja
www.eidosinteractive.com

PC CD SEGA

Lara Croft, gaming's #1 covergirl.

Artikel om Tomb Raider i Saturn Magazine och en annons för spelet. T.v. en annons för Fighting Force som aldrig släpptes till Saturn.

SEGA knakar i fogarna. Kanske är det inverkan från de nya ägarna Eidos som hellre vill se investeringar i nya spel till PlayStation. Core Design arbetar även med Streets of Rage 4, men då Saturn säljer så dåligt vill de även konvertera och ge ut spelet till PlayStation, något som SEGA naturligtvis ser som otänkbart eftersom de äger varumärket och spelseerien Streets of Rage. Istället byter de namn på spelet till Fighting Force. Saturn-versionen fortlöper och SEGA Europe påstår att det ska släppas november 97, men det kommer enbart ut på PlayStation. Även spelet Ninja: Shadow of Darkness finns i en av SEGA Europes broschyrer, men släpps endast på PlayStation.

Det är inte bara Core Design som slutar med spel till Saturn. Interplay som likt Core Design har ett nära samarbete med SEGA planerar att släppa plattformsspelet Wild 9 till



“Vi puttades bort ännu mer. Att vara tvåa på en hyfsat stor marknad funkar, men att vara trea kändes inte bra.”

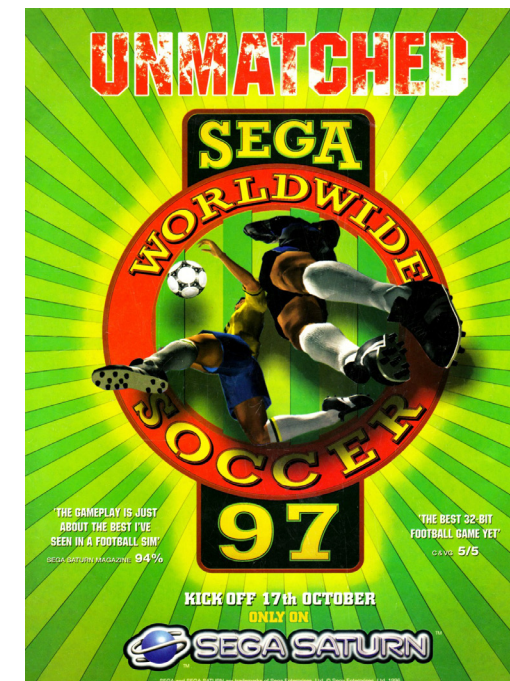
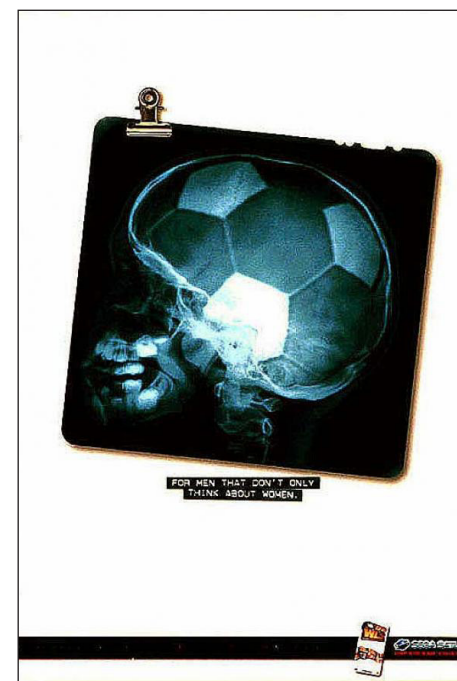
Saturn. Spelet är upphäusat eftersom det utvecklades av Earthworm Jim-skaparen David Perry, men produktionen flyttas över till PlayStation. Även det första Grand Theft Auto skulle släppas till Saturn, men BMG Interactive som var förlag för GTA ändrar sig och satsar enbart på PC och PlayStation. Syndicate Wars är i princip klart till Saturn. Enligt uppgift saknas endast FMV-mellansekvenserna, trots det så väljer Bullfrog att skrota Saturn-versionen.

Electronic Arts populära sportspel fortsätter att komma ut till en mängd format. Hösten 1997 släpper de bland annat FIFA 98 och NHL 98 till PC, PlayStation, Saturn, Mega Drive och Super Nintendo. Året därpå när det är dags för nya versioner så har Saturn tillsammans med 16-bitarna fallit bort från releaselistan. Istället släpps FIFA 99 och NHL 99 till PC, PlayStation och Nintendo 64. Det är en tydlig markering om något, även för en person som är måttligt insatt i spelbranschen. De få från den breda massan som ändå kanske funderat på en Saturn väljer definitivt PlayStation för att kunna komma åt sportspelen.

Vad är det som leder till den här massflykten? Dels så säljer Saturn allt sämre och i väst hamnar konsolen i kölvattnet bakom både PlayStation och Nintendo 64 när den introduceras hösten 96 i USA och i mars 97 i Europa.

-Vi puttades bort ännu mer. Att vara tvåa på en hyfsat stor marknad funkar, men att vara trea kändes inte bra. Samtidigt började även mjukvaruförsäljningen på 16-bitars minska rejält när PlayStation kom. Många bytte konsol och valde då PlayStation, säger Roger Jönsson.

En annan anledning är antagligen också att SEGA of America själva inte tror eller ens försöker sitt bästa. För att förstå bakgrunden backar vi bandet till sommaren 1996. SEGA of America-chefen Tom Kalinske tröttnar på att motsätta sig beslut från Japan och lämnar bolaget. Istället går han till Leapfrog för att arbeta med interaktiva lek & lär-produkter, och konkurrera mot SEGAs Pico-konsol. Det spekuleras i att Hayao Nakayama var nöjd med Kalinske så länge Genesis sålde bra i USA. När Game Gear, Pico och 32X misslyckas i väst samtidigt som Saturn växer sin



andel i Japan går Nakayama och Kalinske i clinch. Det är inte heller ovanligt att japanska företag låter företagsledare som misslyckas stå till svars och låter dem få tillbaka sin beslutsrätt först efter de blivit förödmjukade för sina felaktiga beslut, nästan som en informell degradering. Kanske är det en sådan kulturkrock som en amerikansk företagsledare inte förstår trots många års arbete tillsammans. Kort efter Kalinskes avsked så är det även dags för David Rosen som väljer att gå i pension. Han lämnar SEGA den 15 juli, då 66 år gammal.

Kalinske ersätts av den nyrekryterade Bernard "Bernie" Stolar som anställdes som operativ chef ett steg under Kalinske. Bernie kommer från Sony där han arbetat med oberoende spelutgivare och är mannen bakom flera lyckade förhandlingar som en tidsexklusiv period för Mortal Kombat 3 på PlayStation innan det släpps på något annat format. Stolar beskrivs som en chef som skjuter från höften och en tuff förhandlare. Men hur kan man lämna vinnaren för att hoppa på ett sjunkande skepp?

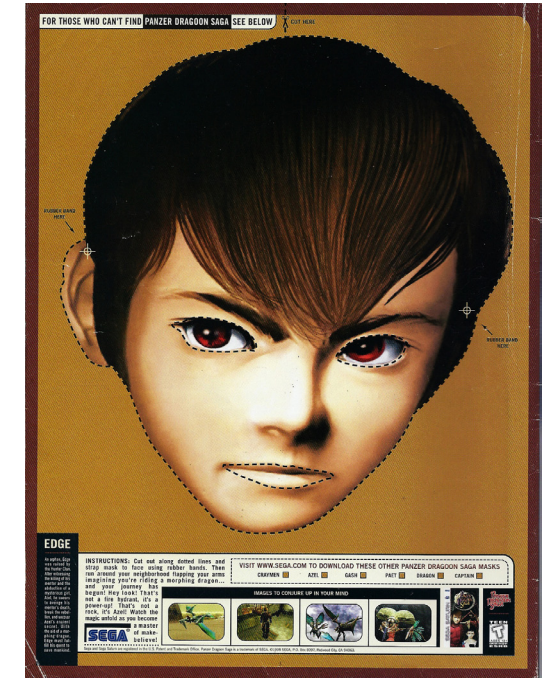
- Jag gillar Nakayama och hans kärlek till spel. Vi pratade om att skapa en ny plattform och att jag skulle vara ytterst involverad i att ta fram den genom att utforma inriktningen och anställa ett nytt team och organisera om SEGA. För mig var det en unik möjlighet, säger Bernie Stolar.

Den ambitiösa Stolar har siktet inställt på att få vara med och lansera en ny konsol från grunden. För honom är Saturn så gott som redan död och begravnen. Stolar förändrar strategin för Saturn och resonerar att med svårprogrammerad hårdvara och lågt intresse från spelutgivare kan inte SEGA vinna på kvantitet eller ha lägsta pris, utan försöker istället bygga en kvalitetsprofil. Den högre prislappen ska rättfärdigas genom en hög kvalitetsnivå på alla spel som släpps. Det betyder att antalet nya spel begränsas och färre spel från Japan översätts. Med färre spel att hantera kan mer tid läggas på att planera nästa konsol istället för att ge Saturn konstgjord andning. Det går så långt att han på E3 1997 medger att slaget är förlorat och säger helt sonika att Saturn inte hör till framtiden.

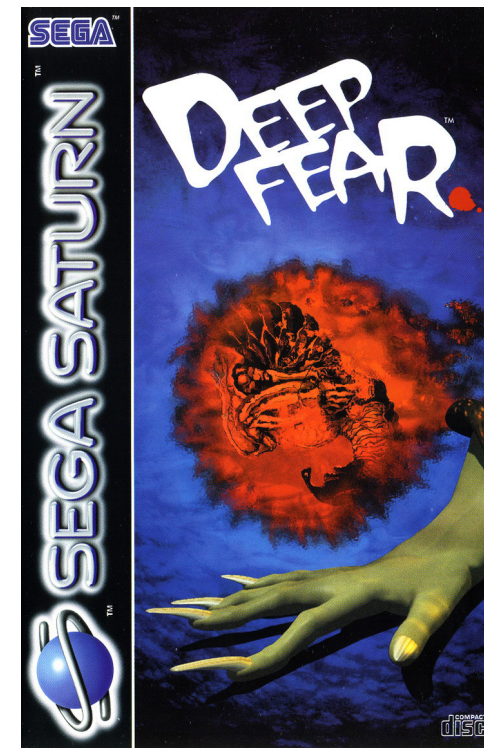
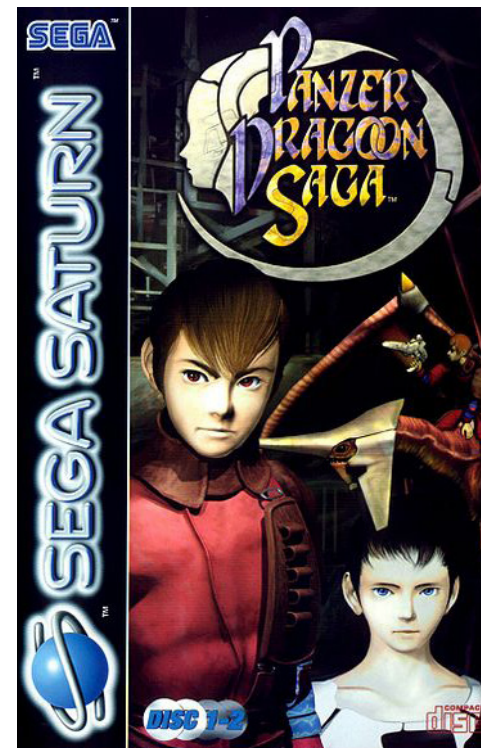
- Saturn var ett misstag. Spelen var självklart utmärkta, men hårdvaran [för att supporta spelen] fanns inte, säger Stolar och syftar på att PlayStation är enklare att programmera för 3D-grafik.

Efter ett sådant uttalande känner sig fansen svikna och såväl utvecklare som utgivare inser att det inte är lönt att ge ut sina spel på Saturn om inte ens SEGA själva tror på formatet. Det kan tyckas vara ett hjärtlöst och dumt beslut, men långsiktigt är det ett smart vägval att omgruppera och planera nästa konsol för att slå världen med häpnad, istället för att fortsätta ösa ner pengar i ett bottenlöst hål som aldrig kommer att ge någon avkastning. SEGA lovar dock att de ska fortsätta stödja Saturn med nya spel. Dessa består primärt av översatta japanska spel som passar i Stolars kvalitetsprofil.

Stolar är inte heller känd för att tycka om rollspel, han anser att de inte hjälper till att bygga en konsols profil som ett kraftfullt nästa-generations system i introduktionsfasen. Det bekräftas av Working Designs tidigare producent Victor Ireland. Working Designs översätter åtskilliga



En ovanlig syn julen 1998. NyData i Kristianstad, en av få butiker som helhjärtat satsar på Saturn.



japanska rollspel och ger ut dem i USA. Flera av dem som till exempel Dragon Force släpps i Europa av SEGA Europe. I en intervju med Lunar.net förklarar Victor Ireland för besvikna SEGA-fans varför de hoppar från SEGA till Sony. Fansen tror att de överger Saturn för att PlayStation säljer mer, men sanningen är att de gärna hade gett ut spel till PlayStation från första början:

- Anledningen till att vi inte fanns på Sony var Bernie Stolar, när Bernie Stolar börjar arbeta på SEGA så är det anledningen till att vi nu byter till Sony.

Därför är det smått ironiskt att det sista spelet som släpps till Saturn i USA är Working Designs konstant försenade spel Magic Knight Rayearth som ges ut november 1998.

Det mer stringenta urvalet hos SEGA of America påverkar även antalet spel som SEGA Europe släpper eftersom de måste finansiera lokalisering på egen hand.

- När de sista spelen var på väg ut så tog vi inte in mer än vad vi säkert visste att vi kunde sälja, säger Roger Jönsson. Det rörde sig om minimikvantiteter på några hundra exemplar på de få spel som kom ut 1998. I efterhand så ville folk ha spel som Panzer Dragoon Saga och Shining Force 3, som var riktigt bra spel. Men det blev snarare hype i efterhand eftersom det släpptes så få exemplar.

Deep Fear blir det sista spelet att släppas i Europa i november 98. Det är ett skräckäventyr

som tydligt tar inspiration av Resident Evil. Deep Fear släpps aldrig i USA och tros ha sålt mindre än 100 000 exemplar i både Europa och Japan.

- Med Saturn så var vi underdoggen. Det fanns ett antal återförsäljare som var trogna SEGA och verkligen försökte. Vi hade byggt upp en stark relation och det fanns en tilltro på SEGA. Men när man sitter på maskiner som inte säljer och sänker priset med 400 kronor per maskin så tär det på relationen. Som enskild butik var det tufft att hantera med likviditeten och som distributör var det extremt tufft att driva en vettig affärsverksamhet.

Den sammanlagda försäljningen av Saturn i Sverige är blygsam, men tack vare inbitna fans sålde vissa titlar procentuellt sett väldigt bra i förhållande till den installerade basen.

- Jämfört med Mega CD och 32X som hade marginell försäljning så sålde vi i alla fall närmare 15 000 Saturn. Det var trogna SEGA-fans, så spelförsäljningen drog iväg på bra titlar. SEGA Rally var utan tvekan det kommersiellt mest framgångsrika spelet på Saturn.

Även om Saturn inte hör till den mest ekonomiskt lyckade satsningen så är det en konsol som Roger Jönsson personligen håller varmt om hjärtat.

- Jag har själv kvar en Saturn, det händer att vi fortfarande spelar på den. Det är framförallt Bomberman med grabben och hans kompisar. Ibland sätter vi också igång SEGA Rally.

SATURN OCH INTERNET

SEGA som tror på online fortsätter experimentera. För Saturn så frångår SEGA idén med nedladdningsbara spel som SEGA Channel byggde på, istället är det Internet och onlinespel som är på tapeten. Under mitten av 90-talet blir spel som Doom och Quake populära att spela över nätverk och Internet på PC. För att hoppa på vågen planerar SEGA att släppa ett modem till Saturn vid namn NetLink. Modemet placeras i kassettporten på Saturn och används för att koppla upp konsolen mot Internet för att surfa på nätet, skicka e-post och allt vad det innebär. I ett nyhetsbrev från Brio sommaren 1996 nämns det att Virgin, Interplay och Westwood kommer att lansera över tio nätverksspel för Saturn innan julen 1996.

NetLink släpps i slutet av oktober i USA och Japan. Det medföljer en webbläsare framtagen av PlanetWeb. Förutom att surfa kan även de uppkopplade Saturn-ägarna besöka en 3D-stad vid namn NetLink City bestående av olika kvarter som kan utforskas. Varje kvarter har sitt eget tema som till exempel sport, resor eller underhållning och aktörer som Disney Online och museet The Smithsonian finns i staden. För att underlätta surfandet släpps även en mus och en adapter för att koppla in ett tangentbord. I Japan finns även en skrivare och diskettstation som används för att lagra saker från nätet.

Att spela online är inte lika lätt, det sker nämligen inte primärt via Internet, utan via direktuppringning med modemmet till den man vill spela med. Det är smart då det inte kräver någon server och fungerar så länge det traditionella telenätet finns i bruk. Men det är bökigt då du måste känna den du ska spela med och veta telefonnumret. Det närmsta man kommer någon form av "quick match" är genom att koppla upp sig på en IRC-kanal, vilket är en tidig chattfunktion på Internet. SEGA har speciella IRC-kanaler som man når genom spelen. Där kan man träffa andra personer som vill spela, men sedan kräver det alltså att någon av spelarna ringer upp den andre personen.

I Japan däremot går man genom en central service vid namn SEGANet. Denna tas senare ner och görs om för SEGAs nästa konsol när den lanseras några år senare.

Ett stort problem som hindrar NetLink att ta lyfta är avsaknaden av spel med stöd för den. Det kommer endast fem spel i väst. Utvecklare och förlag klagar på att SEGA är sena ute med det utlovade mjukvarustödet som behöver kodas in i spelen för att de ska kunna använda



NetLink. Utgivarna väljer hellre att hinna få ut sina spel till den viktiga julhandeln än att vänta på mjukvarustödet. Flera spel som till exempel Command & Conquer som var planerade att stödja NetLink släpps därför utan något stöd. Förutom få spel och krånglig uppkoppling så stödjer merparten endast två spelare. Det gör spel som Duke Nukem oerhört trista. Saturn Bomberman är det enda spelet med stöd för upp till fyra spelare samtidigt, vilket gör det populärt bland dem som använder NetLink.

NetLink är en tämligen dyr historia också. Vid introduktionen säljs den för 199 dollar. SEGA släpper även paket för 449 dollar i USA bestående av en Saturn-konsol, NetLink, tangentbord samt SEGA Rally, som dock inte är NetLink-versionen eftersom den ej är klar vid det laget. Målet för SEGA är att sälja 100 000 exemplar, men enligt uppgift blir resultatet endast 40 000 exemplar.

I Europa har SEGA inga planer på att lansera NetLink, tills Lauri Valjakka från Finland knackar på dörren. Lauri är VD för ION, en distributör som tidigare sålt Atari och kämpat ända in i slutet med Jaguar. Efter en överenskommelse med Brio i mars 1996 tar de över distributionen av SEGA i Finland.

- Jag hade länge funderat på lösningar för nätverksspel. Eftersom SEGA of America arbetade med NetLink så åkte jag över till Redwood City och träffade dem samt PlanetWeb. Jag ville ansluta mig till dem och arbeta med forskning och utveckling inom nätverksspel, berättar Lauri Valjakka.

SEGA SATURN™ NetLink

OIKEANSTRUMENTTI INTERNETTIIN
Melodiaa omenlaista. Musikkokajakin on joka lähtöön. Sega tarjoaa ainoan riitasoinnutan sovituksen nettiin. Hinnalla, joka on musiikkia korville.

Sega Saturn link on paras vaihtoehto peleihin ja internetiin. Yhdistelmä maailman kovinta pelirautaa seikkonetta. Ainoa interneti-kone, jonka voit kytkeä tavalliseen televisioon. Mikä vielä par – samalla helppokäyttöisin ja edullisin.

Valitse instrumentiksi Sega Saturn NetLink ja anna soittaa!

Sega Saturnin tekniikka:
- kolme RISC-prosessoria (68 MIPS)
- muistia 32 Mbit, videomuistia 12 Mbit
- CD-asema, välimuistia 256 Kt
- 16 miljoonaa väriä, täydelliset 3D-ruutit
- maksimiresoluutio 704x480 pikseliä
- 32-kanavainen DSP-äänin
- 3 laajennusporttia, optio 12 ohjaimelle
- Vakiona demo-CD ja koparit-ylläpito

Sega Saturn alk. 1.395,-

NetLink-paketti sisältää:
- Sega Saturn cd-pelikoneen
- yhden peliohjaimen
- nopean modemin 28.800 bps
- WWW-sivujen suomenkielisen esittimen
- sähköpostiohjelman, jossa on: henkilökohtainen osoite
- virtuaalintalouden ty-räudulla
- Optiona häli 295,- ja riippumattomia 495,-

Sega Saturn ja NetLink 2.995,-

Voita Sonic-vesijetti!
Osoitettu Sega Sea-Doo Racing Team-kilpailuun lähimmällä Sega-jälleenmyyjällä ja voita:
SEGA DODGE GSI WATERCRAFT
arvo 45.900,-

Alkuperäistä päätös käytiin suomenkielisellä Sega Online -seminaarilla verkkoympäristössä.
Hae Sega SaturnLink ensimmäisenä 18. toukokuuta!
Kysy lähin Sega-ntipisteesi numerosta 09-478 00667

www.ion.fi

ION

SEGA

Sega pelikoneita: 09-478 20007. Muutokset: OY ION FINLAND -Lisensioyhtiö E.C. (2000) Espoo -p. 09-264 00448. Sega, ja Sega Saturn are trademarks of Sega Enterprises, Ltd. Sea Doo is a trademark of Bombardier Inc. muutokset: Bombardier Oy, p. 015-330 8111



Ovan en finsk annons för paketet med Saturn, NetLink, mus och tangentbord. Till vänster syns det finska gränssnittet när man surfar. Nedan en prototyp med kodnamnet Pluto som aldrig släpptes. Tanken var att lansera en uppdaterad Saturn i ny design med inbyggd NetLink.

NETLINK-SPEL TILL SATURN

- Daytona USA CCE NetLink Edition *
- Duke Nukem 3D
- Saturn Bomberman
- Sega Rally Plus: NetLink Edition *
- Virtual On *

* = nya versioner av tidigare utgivna spel



Mötet går bra då SEGA vill ha någon som vill driva det i Europa och har kunskapen.

- Min ingång skedde genom att lansera en idé om ett europeiskt företag för NetLink. Eftersom jag kan telekom och har kontaktnät inom industrin kunde jag få modem godkända i Finland. Även om den finska marknaden är liten, så var tanken att testa och växa därifrån till resten av Europa.

SEGA Europe motsätter sig till en början, de är inte intresserade av NetLink i Europa och sätter höga priser på modemmet för att avskräcka ION. Istället köps modem och PlanetWeb via SEGA of America. Om testlanseringen i Finland går bra så är tanken att ION ska expandera till övriga Europa med lokala partners.

- Sega Europe gillade inte att jag gick direkt till Sega i USA. Men de [Sega Europe] var inte ärliga och berättade inte att det gick dåligt för Saturn i Europa och att de upphörde med att tillverka nya konsoler för regionen redan 1996. Och detta medan jag bekostade att översätta webbläsaren från PlanetWeb till finska.

Det blir en fullskalig satsning framåt slutet av maj 1997. ION köper in 10 000 konsoler och gör paket med NetLink. Modemet med webbläsaren säljs separat för 1600 finska mark (2500 SEK) och paketet med konsol, modem, tangentbord och mus säljs för 3000 mark (4700 SEK). Det kan jämföras med en lös konsol som kostar 1400 mark (2200 SEK).

Man försöker rikta paketet till en bredare målgrupp och positionerar det som ett billigare alternativ för en dator till familjen. Det genomförs en stor reklamkampanj där man lite skämtsamt använder uttrycket surfa på nätet och har en tävling med en vattenskoter med Sonic-dekal som vinst. ION lyckas få med sig butikerna och får stora kedjor som Expert, Musta Pörssi och Stockmann att satsa på Saturn och NetLink. Förhoppningarna är höga, men det blir en katastrof och julhandeln 1997 går åt skogen. Saturn är omkörd av PlayStation med sitt starkare spelutbud. De utlovade NetLink-spelen blir få till antalet.

- För mig var det en lärorik övning att lokalisera NetLink till finska och testa marknaden. Jag kritiserade hur de genomförde vissa saker och beslut de tog. Det fanns också tydliga hinder som jag såg på förhand, som att modem var för långsamt och utbyggnaden av bredband ännu inte var utbrett. Men jag gick ändå in, allt med Internet var av stort intresse, menar Lauri Valjakka.

Lauri fortsätter med sin forskning och studerar på MIT på distans. 1998 har han en plan på hur digitaliserat innehåll som spel, musik och film ska distribueras över nätet. Det leder så småningom till att han får flertalet patent godkända för digital distribution och kommunikation via nätverk och servrar, där data skickas automatiskt.

- Jag fick flertalet negativa besked, men fortsatte att kämpa och fick till sist flera patent. Det är finsk sisu.

Flertalet kända aktörer inkräktar på de olika patenten, men istället för juridiska åtgärder vill han sälja patenten för vidareutveckling av teknologin.

SATURN LEVER VIDARE I JAPAN

Medan Saturn misslyckas i Europa och USA så är det SEGAs största framgång i Japan. Det märks i synnerhet på spelförsäljningen med Virtua Fighter 2 som blir det första spelet som SEGA säljer mer än en miljon exemplar av i Japan. Med sina närmare 1,7 miljoner exemplar säljer det mer än Tekken 2 på PlayStation som når upp till 1,2 miljoner. Under 1996 så kämpar fortfarande PlayStation och Saturn om ledarskapet i hemlandet.

- Det råder ingen tvekan om att Sony är en formidabel konkurrent. Det råder heller ingen tvekan om att många oberoende spelutgivare har hoppat på Sony-tåget. Trots detta så har SEGA klarat sig bra i Japan. Baserat på siffror som jag får så är det 50/50 i Japan, säger David Rosen i en intervju med Next Generation.

Inför julhandeln 1996 så är det oerhört jämt. PlayStation som leder globalt med över 7 miljoner sålda konsoler ligger efter på hemmamarknaden. I Japan har nu Saturn en knapp ledning med 3,7 miljoner enheter mot 3,5 miljoner PlayStation-konsoler. Efter framgångarna med Virtua Fighter 2 ropar fansen efter dess uppföljare. Arkadversionen av Virtua Fighter 3 är dock skapat på den nya arkadhårdvaran Model 3, som är ännu kraftfullare. En konvertering till Saturn innebär en rejält nedskälning. Men på en presskonferens i slutet av november låter det på Yu Suzuki som de arbetar på det.

- Jag tror vi är kapabla att göra något som kallas "VF3". AM2 och jag själv tar ansvaret för konverteringen så räkna med oss. Jag kan inte backa upp mina uttalande mer än så, men jag känner att vi gör allt vi kan och hoppas ni har tålamod och tror på oss.

I väntan på på ett nytt Virtua Fighter så släpper SEGA i december Fighters Megamix för att stilla abstinensen. Det är en samling av olika karaktärer från primärt Fighting Vipers och Virtua Fighter, men även andra SEGA-spel som bland annat Rent-A-Hero och Virtua Cop. Spelet säljer mer än 600 000 exemplar, men blir långt ifrån en lika stor framgång som Virtua Fighter 2.

Något Virtua Fighter 3 dyker inte upp. Konverteringen skjuts upp konstant tills SEGA väljer att helt inte enkelt prata om det längre. Det finns ett antal olika förklaringar, dels att Yu Suzuki istället börjar spendera tid på ett annat Virtua Fighter-relaterat projekt mer anpassat för konsol och dels att förseningarna gör att man hellre flyttar konsolversionen av Virtua Fighter 3 till SEGAs nästa konsol.



Skärmdump från en version av Virtua Fighter 3 på Saturn. Spelet släpptes aldrig på konsolen.

Framgångarna för Sony i väst börjar avspeglade sig även i Japan. Problemet för SEGA är att kostsamma spel kräver en global publik för vara lönsamma. Det är helt enkelt inte tillräckligt lönsamt för oberoende spelutgivare att spendera tid på att konvertera spel till Saturn om de bara säljer i Japan. Det märks i synnerhet på 3D-spelen. Resident Evil på PlayStation säljer 5 miljoner exemplar globalt, merparten av försäljningen sker i väst. Ungefär en miljon exemplar, det vill säga 20 procent av spelets försäljning äger rum i Japan. Capcom släpper även Resident Evil på Saturn, om än senare. Då försäljningen är blygsam i väst, väljer de att inte konvertera några andra spel i serien till Saturn.

Spelutbudet blir mer och mer anpassat enbart för den japanska marknaden. Trots att Capcom inte gör några fler Resident Evil till Saturn så släpper de åtskilliga 2D-fighters som Vampire Savior, X-Men vs Street Fighter och Street Fighter Zero till SEGAs konsol. Det reflekteras även i andra spelutgivares strategi. Konami väljer att inte släppa 3D-spel som Metal Gear Solid, men konverterar däremot 2D-spel som Castlevania: Symphony of the Night till Saturn i Japan. Likt Castlevania så kommer det flera andra spel som aldrig släpps i väst som Tecmos fightingsspel Dead or Alive som såg dagens ljus på Saturn innan det gavs ut på PlayStation. Av de drygt 1000 spelen som ges ut till Saturn under konsolens livstid så släpps hela 80 procent enbart i Japan.

PlayStations framgångar i väst leder till att formatet även börjar ta ledningen i Japan. Sony säljer mer konsoler 1997, men det säljs fortfarande fler spel på Saturn. Antagligen för att SEGA lyckas tilltala inbitna spelare som köper fler spel och till stor del beror det på att konsolen berikats med mycket rollspel. Pärlor som Lunar Silverstar Story och Lunar Eternal Blue släpps i nya versioner till Saturn. Grandia från Game Arts blir oerhört omtyckt, men likt många andra spel så är det bara PlayStation-versionen som når oss i väst. SEGA själva ger ut rollspelsserien Sakura Wars, som kombinerar taktisk krigföring och dating. Spelet utnämns på branschgalan CESA Awards till årets spel 1996 och blir så populärt att det ger upphov till en anime och en mängd olika merchandise-produkter. Mer än en halv miljon exemplar säljs av det första spelet. Förväntningarna på uppföljaren är höga och många tror att det ska bli nästa miljonsäljare för Saturn i hemlandet. Trots ett stort intresse och en lovande start avtar försäljningen ganska snart och Sakura Wars 2 mäktar inte ens att nå upp till föregångarens försäljning.

Trots ett bra rollspelutbud så saknas de två allra största förläggarna inom rollspel, giganterna Square och Enix. Pendeln svänger än mer till Sonys fördel när de båda bolagen börjar ge ut sina spel på PlayStation. Såväl Square som Enix har varit trogna Nintendo tack vare deras starka position, men ser större potential i CD-formatet. Spelen i Final Fantasy-serien från Square och Dragon Quest-serien från Enix säljer konstant flera miljoner exemplar. Förväntningarna på Final Fantasy VII, som blir det första spelet i serien till PlayStation, är enorma. Square har frestat omvärlden med läckra förhandsvisningar som bjuder på fantastisk 3D-grafik som omhuldar en djup och välskriven story. Det säljer över tre miljoner exemplar i Japan och blir även en megahit i väst samt det första spelet i serien att lanseras i Europa. Enix å andra sidan ger faktiskt ut

några spel på Saturn, men mest parenteser som till exempel den japanska versionen av Riven. De lägger de stora produktionerna på PlayStation och Dragon Quest-serien blir en kioskvältare när del sju i serien år 2000 debuterar på PlayStation. Det spelet säljer mer än 4 miljoner exemplar.

De båda japanska rollspelsjättarna som varit bittra rivaler slår för övrigt ihop sina påsar 2003 och bildar tillsammans Square-Enix.

För att vända trenden inleder SEGA en stor satsning på ett spel som beviljas en enorm budget. Det ryktas om 70 miljoner dollar för en serie spel. Med sådana budgeter måste spelet sälja 2,5 miljoner exemplar för att ens nå breakeven. Målet är dock att skapa en så kallad killer app, ett spel som är så bra att folk går och köper en Saturn enbart för att spela det. Mannen som leder utvecklingen är ingen mindre än Yu Suzuki. Spelet tar sitt avstamp i Virtua Fighter fast ska utformas till ett äventyr. Suzuki tar inspiration från kinesiska filmer och börjar arbeta på en hämndsaga. Virtua Fighter-kopplingen i storyn försvinner så småningom, men viss del av spelmekaniken bevaras. Spelet kallas för Shenmue. Men det slutförs aldrig för Saturn, istället styrs utvecklingen över till nästa konsol.

Det görs inga fler stora satsningar på Saturn, men formatet lever vidare och det fortsätter att komma ut spel aktivt fram till 2001. Bokslutet för Saturn i Japan är bra med tanke på hur dåligt det gick för konsolen i väst. Runt 6 miljoner konsoler säljs på den inhemska marknaden, vilket betyder att den slår Nintendo 64 som slutade på 5,5 miljoner.



Sakura Wars eller Sakura Taisen som serien heter i Japan, blir ett av de populärare spelen på Saturn.

JAPANSKA GALENSKAPER

I marknadsföring används ofta uttrycket tänk globalt, men agera lokalt. När en strategi tagits fram för marknadsföringen kan den utföras på olika sätt på taktisk nivå, det märks genom regionala skillnader. Det är extremt tydligt med Saturn där Japan skiljer sig avsevärt. Övertygade om att Saturn har potential att lyckas tar SEGA till nya grepp 1997. För att tilltala den japanska publiken tas en profil fram, personen kallas för Segata Sanshiro och spelas av skådespelaren Kunihiro Fujioka som går under artistnamnet Hiroshi Fujioka. Karaktären är en parodi på Sugata Sanshiro från Akira Kurosawas film med samma namn från 40-talet, som handlar om en man med stark övertygelse som vill lära sig judo. Namnet Segata Sanshiro är också en ordlek, när man uttalar hans namn låter det på japanska som man säger "du måste spela Saturn".

Segata Sanshiro är en väderbiten och arg karateveteran med rufsigt hår som påstås leva som en eremit och ägnar sitt liv åt att träna på Saturn. Han tränar genom att bära en enorm Saturn-konsol, slår på en överdimensionerad kontroll och krossar tegelstenar med sitt huvud. Segata är så stark att när han kastar sina fiender så exploderar de inte bara en gång, utan två! Ibland beger han sig från sin ensamhet in i städer för att uppsöka folk som inte spelar Saturn och ge dem en läxa. Detta porträtteras i olika finurliga reklamfilmer för nya spel. Han ger sig in på en nattklubb och gör judokast på samtliga besökare för att de inte spelar Shining Force III, har romantiska möten i Sakura Wars och pryglar barn som hellre spelar baseball än Saturn. Trots att reklamfilmerna har en humoristisk ton så kan det tyckas vara lustigt med en talesperson som betar sig på det viset. Men i Japan tas han som en hängiven man med plikt känsla och en stark övertygelse om att spel är det viktigaste som finns. Segata vinner de japanska fansens hjärta och förkroppsligar under en period SEGAs ideal. Under Tokyo Game Show kommer tusentals besökare till SEGAs bås enbart för att få se Segata Sanshiro. Även om Segata är ytterst mänsklig och jordnära så måste givetvis varenda hjälte i Japan sjunga en egen sång. Segatas symfoni i reklamfilmerna blir så populär att en CD-singel släpps. Den säljs i närmare 250 000 exemplar. Den hårda karatehjälten blir så uppskattad att han slutligen får ett eget spel i Segata Sanshiro: Shinken Yu-Gi hösten 1998. Det är fyllt av minispel baserade på reklamfilmerna som att springa på is som han gör i Winter Heat, parera Panzer Dragoon-drakar och andra galenskap. När man klarar ett minispel så låses en av de berömda reklamfilmerna upp.

Men var sak har sin tid. Efter ett dussin reklamfilmer under två års tid så börjar Dreamcast närma sig. Imagen runt den nya ljusa och sobra konsolen skiljer sig avsevärt från Saturn. Segata Sanshiro passar inte riktigt i profilen. I en sista reklamfilm hoppar Segata Sanshiro hjältemodigt från taket på en skyskrapa och landar på en missil riktad mot SEGAs högkvarter som han lyckas styra om ut i rymden där den exploderar. Han offerar sig själv och i SEGAs kontor ser man de japanska cheferna titta ut genom fönstret och sörja honom. Med Segata Sanshiro dog Saturn och in kom Dreamcast.

10月29日発売予定 価格: 4,800円 (税別) ジャンル: バラエティ

SEGA SATURNおよびセガは株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGA SATURN専用の周辺機器、ソフトウェアを表すものとしてその表示を承認したものです。

©SEGA ENTERPRISES, LTD., 1998 ©セガた三四郎後援会

LOGOTYPEN

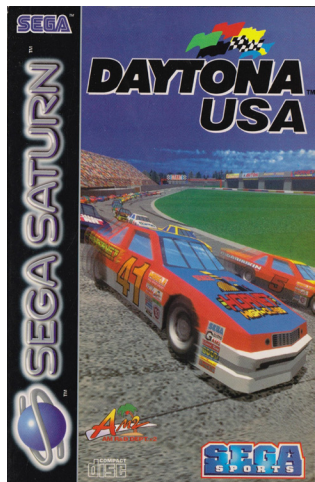
JAPAN



EUROPA OCH NORDAMERIKA



SPELFÖRPACKNINGEN



I Japan används vanliga CD-fodral. USA tillämpar en större variant av otympligt CD-fodral. Europa börjar med en form av plastfodral med ett pålimmat omslag. Dessa byts senare ut mot boxar med bättre stängningsmekanism och omslag som utgörs av ett instick.

ANTAL SÅLDA KONSOLER

	Saturn	PlayStation	Nintendo 64
Japan	6 000 000	21 590 000	5 540 000
Nordamerika	2 000 000	40 780 000	20 630 000
Europa	1 500 000	40 120 000	6 750 000
Varav Sverige	15 000	489 000	
Varav Norden	28 000	1 650 000	
Totalt	9 500 000	102 490 000	32 930 000

Saturn överträffar inte bara sin föregångare Mega Drive hemma i Japan. Under en lång tid ger Saturn även PlayStation en kamp och lyckas hålla undan för Nintendo 64 som får se sig relegerad till en tredje plats. Går man till väst är dock situationen en helt annan. Där blir konsolen ett stort kommersiellt fiasko och abonnerar på tredje platsen bakom PlayStation som tar marknaden med storm och Nintendo 64 som befäster en stark andra plats. Om det är till någon tröst så uppnår Saturn åtminstone anseelig försäljning jämfört med flera andra nya aktörer som försöker ta sig in på marknaden: 3DO (2 miljoner), Philips CD-i (knappt 1 miljon) och Ataris sista konsol Jaguar (350 000 exemplar, varav 250 000 i Nordamerika).

DE MEST SÅLDA SPELEN I JAPAN

1. Virtua Fighter 2 1 681 000
2. Sega Rally 735 000
3. Virtua Fighter 678 000
4. Virtua Cop 620 000
5. Fighters Megamix 608 000
6. Sakura Wars 552 000
7. Daytona USA 546 000
8. Nights 503 000
9. Sakura Wars 2 497 000
10. Devil Summoner 473 000



EN NY DRÖM

Saturn har stora problem i väst. 1997 är slaget förlorat. SEGA kommer aldrig att komma ifatt eller vända striden mot Sony och deras Playstation, klyftan har blivit för stor. Bernie Stolar hymlar inte om det, utan på E3-mässan erkänner han: - Vår framtid är inte Saturn. Striden är redan förlorad och nu är det bättre att planera framtiden och nästa kamp än att fortsätta blöda med Saturn. Bernie Stolar tog inte jobbet som chef för SEGA of America för att harva med Saturn. Redan vid sin anställning fick han en uppgift som sträcker sig längre in i framtiden. Gör om, gör rätt. Nästa system ska vara enkelt att programmera, kraftfullt och tilltala en bred publik. Stolar har också mer att säga till om.

- Han kom från Sony och hade haft framgångar med Playstation, vilket antagligen gav honom mer inflytande än vad jag hade, säger Tom Kalinske i en intervju med SEGA-16.

Det sker mycket bakom kulisserna i Japan och Hayao Nakayama börjar koncentrera sig på arkadspel och lämnar chefsrollen till sin vän Shoichiro Irimajiri, en karismatisk och vänlig man som närmar sig 60 år och med en bakgrund i bilindustrin. Irimajiri arbetade på Honda med F1, motorcyklar och var även chef för det amerikanska dotterbolaget. En stressrelaterad hjärtsjukdom tvingade honom att sluta jobba 1992. Han inledde en traditionell kinesisk behandling och blev så småningom bättre. General Motors uppvaktade Irimajiri och ville anställa honom. Irimajiri var försiktig och ville inte tillbaka in i hetluften för snabbt, han tackade nej och tog en tjänst som utomstående konsult åt bolaget. På SEGA blir Irimajiri mannen med en vision som ska återupprätta företaget och planera en ny konsol med erfarenhet och insikter från en helt annan bransch.

I stället för att sätta igång utveckling av en ny hårdvara i Japan, väljer Irimajiri att vända sig till USA för att komma närmare och vara på plats där faktiskt stora framsteg i 3D-grafik sker. Misstag som att tacka nej till Silicon Graphics och låta dem samarbeta med Nintendo får inte ske igen. Ett nytt, delvis hemligt kontor upprättas ett par kvarter från SEGA of Americas kontor i San Francisco. Gruppen leds av Tatsuo Yamamoto, som närmast kommer från IBM i Austin. En japan i USA är perfekt för SEGA. Yamamoto och hans amerikanska team använder sig av amerikanska komponenter och kallar sitt projekt för Black Belt. Konsolen utgörs av en Hitachi S4-processor och grafik från amerikanska 3dfx. En prototyp vid namn Shark sätts ihop och skickas



till SEGAs AM2-studio i Tokyo för utvärdering. I Japan är dock ej Hideki Sato nöjd med att hans hårdvaruteam som tagit fram SEGAs alla konsoler är bortkopplade. Han får igenom sitt krav att ta fram ett alternativ och projektet kallas White Belt, som en kontrast till den amerikanska gruppen. Likt Yamamotos team väljer även Sato en Hitachi S4-processor, men för grafiken står Videologic (numera: Imagination Technologies Group) med PowerVR som tillverkas av japanska NEC. White Belt får även ett fisknamn som kodnamn: Guppy, åter igen stark kontrast mot Shark.

Just grafikvalen 3dfx och PowerVR skapar SEGA mer bekymmer än de kan ana. När 3dfx ska börsnoteras offentliggörs information i juni, främst finansiella data som ska tilltala investerare. Framtida intäkter i prognoser förklaras genom samarbetet med SEGA och detaljer om konsolen går ut, då går den under namnet Dural, döpt efter bossen i Virtua Fighter. Det går som en löpeld och media skriver om den nya konsolen. Irimajiri sägs bli rasande över uppgifterna och vill lägga ner Black Belt. Enligt Bernie Stolar är det dock inte anledningen till att det amerikanska alternativet skrotas, utan menar att i slutändan handlade det om teknologi och det japanska alternativet var bättre. I slutet av juli upphäver SEGA sitt avtal med 3dfx och meddelar att de ska använda NECs PowerVR istället. SEGA uppger inte varför de vill avsluta samarbetet.

- Vi kräver att SEGA lämnar tillbaka all konfidentiell information och teknologi, ett krav som de misslyckats att uppfylla efter delgivande för en månad sedan, säger en missnöjd Laura Onopchenko, dåvarande informationschef på 3dfx, i ett pressmeddelande.

I september 1997 stäms SEGA på 155 miljoner dollar av 3dfx, som menar att SEGA redan bestämt sig för NEC och agerat vilseledande. Tvisten når en överenskommelse knappt ett år senare i augusti 1998 med att SEGA betalar 10,5 miljoner dollar till 3dfx.

Analytiker menar att NEC har bättre förutsättningar att hantera större volymer och ser

SEGAs beslut som betydligt säkrare ur produktionsperspektiv. Filosofin rent tekniskt är dock densamma mellan 3dfx och PowerVR, en neutral grafikteknik som kan användas av både PC och konsol, vilket därmed gör parallell utveckling samt konverteringar från PC till konsolen lättare.

- Vi vill sätta 3D-standarderna i spelbranschen. En standard som denna betyder att en konsol-spelare, ett arkadfan och en PC-entusiast kan uppleva samma visuella kvalitet i ett spel oavsett plattform. Det är ett kraftfullt koncept för både spelare och spelutvecklare, säger Hossein Yassaie, vice VD för forskning och utveckling på Videologic, i ett uttalande senare när konsolen presenteras.



Ett tidigt demo använder Shoichiro Irimajiris ansikte för att visa grafiska effekter.

”Inom en snar framtid kommer onlinespel att vara vardag.”

Med grunden i hårdvaran på plats byter Guppy namn till Katana, ett traditionellt japanskt svärd som bärs av samurajer, vilket tydligt markerar att utvecklingen pågår på japansk mark med japanska anor. SEGA fortsätter med att utveckla ny teknik för minneskort, implementera ett 33,6 kbps-modem som är utbytbar mot bredband och en ny mediebärare. Det ryktas om DVD, som filmbranschen satsar hårt på som den nya standarden efter VHS, men formatet är fortfarande för dyrt. Istället tar SEGA och Yamaha fram en egen mediebärare som kallas för GD-ROM. Namnet giga disc är direkt relaterat till mängden data som kan lagras på en skiva, nämligen 1,2 Gb data på en skiva, vilket är nästan dubbelt så mycket som på en CD-skiva. Det unika formatet är också ett sätt att försöka förhindra piratkopiering. Förutom de 1,2 Gb har även varje GD-ROMskiva ytterligare två dataområden. Det ena är vanlig ljud-CD, som främst används som en varning att skivan är till för Dreamcast och inte en CD-spelare. Ljudspåret har ibland använts lite humoristiskt som till exempel i Skies of Arcadia: "We can't save the world from a CD player! Put us back in the Dreamcast so we can do our job!". Det andra området är vanliga data som kan läsas i en PC. Ofta innehåller det bara textfiler om copyright eller liknande, men ibland bonusfiler som till exempel i Sonic Adventure som har bakgrundsbilder för datorns skrivbord.

Efter ryktena om Dural i media börjar det åter ta fart kring nya rykten om Katana och för

att bekräfta sina intentioner så presenterar SEGA officiellt den 7 september 1997 att det ska bli världens första 128-bitarskonsol. Strax efter nyår i januari 1998 läcker det att Microsoft är inblandade. Konsolen kommer att vara baserad på ett Windows-operativsystem. Ytterligare en pusselbit som betyder enklare konverteringar av PC-spel och även bättre möjligheter för onlinespel, vilket framtidssäkrar konsolen.

Det mullrar hos SEGA of America som säger upp knappt en tredjedel av personalen i början av året. Ut med det gamla, in med det nya. Joe Miller som arbetat som forskningschef följer ej med på tåget för den nya konsolen, utan lämnar skutan året därpå sommaren 1997. Bernie Stolar bygger upp en ny organisation som ska breda väg för den nya konsolen. I Japan kniper de igen och är fortsatt förtegnade om detaljer kring Katana då Saturn är betydligt mer framgångsrik i hemlandet än i västvärlden. SEGA i Japan förblir förtegnade ända fram till premiären som kallas SEGA New Challenge Conference på New Otani Hotel i Tokyo den 21 maj 1998. Inför drygt 1500 besökare presenterar Shoichiro Irimajiri den nya konsolen som får namnet Dreamcast och sänder ett starkt budskap:

- SEGA är allvarliga när det gäller att tillfredsställa kunderna. Vi har aldrig haft en så här stor konferens tidigare och det är ett budskap inför lanseringen den 20 november.

Det är en påkostad presskonferens med en efterföljande fest. Förutom spelskapare som Yu Suzuki och Hideo Kojima så minglar japanska skådespelare som såpastjärnan Rie Tomosaka och modellen Anna Umemiya. Mat serveras från två av Japans främsta kockar Hiroyuki Sakai och Komei Nakamura.

Även Dreamcast är en påkostad historia för SEGA, närmare bestämt 500 miljoner dollar, varav 100 miljoner i marknadsföring. Irimajiri jämför med bilindustrin där en bil kan kosta 200 miljoner dollar i utveckling, 200 miljoner fabrikation och 200 miljoner marknadsföring, det vill säga totalt 600 miljoner dollar.

- Vi spenderar nästan lika mycket pengar på att lansera denna lilla maskin. Otroligt! Jag förstår inte riktigt varför! säger han skämtsamt.

Han avslöjar inget pris på konsolen, men att SEGA ämnar sälja en miljon maskiner från lanseringen i november fram till slutet av räkenskapsåret den 31 mars 1999. SEGA distanserar sig från konkurrenten PlayStation, i synnerhet eftersom Saturn går bra i Japan. Istället positioneras Dreamcast som en konkurrent till PlayStation 2. Irimajiri menar att SEGA kommer att ha ett försprång med Dreamcast, ha attraktiva titlar och vara väl etablerad när Sony väljer att lansera PlayStation 2. SEGAs varumärke tonas ner. Istället kommuniceras en ny profil.

- Vi har arbetat intensivt med varumärket. Marknadsundersökningar visar att SEGA är ett starkt varumärke bland hardcore gamers, men de mindre inbitna spelarna känner ej till det eller får negativa känslor. Därför bestämde vi oss för att skapa ett varumärke som ska få stort genomslag bland konsumenterna. Men när det gäller spel är SEGA fortfarande ett viktigt varumärke, förklarar Irimajiri.

Till skillnad från SEGAs tidigare konsoler som är svarta så är Dreamcast vit till färgen och logotypen är en orange virvel.

- Logotypen symboliserar kraftens ursprung, universum själv är som en vortex.

Namnet är en sammansättning av dream och broadcast, som anspelar på onlinespel, något som man talar mycket om på konferensen. Många analytiker, utvecklare och media undrar om det är värt att bygga in kostsamma onlinefunktioner som standard.

- Inom en snar framtid kommer onlinespel att vara vardag. Samtidigt så är det svårt att tjäna pengar på onlinespel, men alla måste addera värde och stödja det. Alla chefer på de stora förlagen säger att de inte kan tjäna pengar på onlinespel de kommande åren, men de måste utforska affärsmöjligheterna, menar Irimajiri med antydning om att onlinespel kommer att växa i betydelse de kommande åren.

Uttalandet banar väg inom spelvärlden, SEGA är pionjärer och tio år efter Dreamcasts lansering kan ingen tänka sig spel som en isolerad företeelse utan uppkoppling.

SEGA visar även upp ett udda minneskort i form av Visual Memory, som har en inbyggd liten LCD-skärm och en enkel kontroll. Den är väldigt simpel med endast ett fåtal svartvita pixlar. Minneskortet placeras i handkontrollen och den inbyggda skärmen är brukbar när man spelar. Syftet med skärmen är extra information eller val som en-

bart spelaren själv kan se som vid till exempel amerikansk fotboll när man inte vill avslöja för sin vän vad för taktik man planerar att använda. Visual Memory fungerar även som en liten portabel konsol genom att lägga över minispel som Chao från Sonic Adventure. Där vårdar man sin Chao som ett litet husdjur eller tamagotchi och utvecklar den. När man sedan stoppar tillbaka sitt Visual Memory och startar Sonic Adventure så får man en bättre Chao i spelet.

Visual Memory släpps redan under sommaren 98 för att markera att den kan användas som ett oberoende portabelt spelsystem. I dessa tidiga versioner medföljer ett slags tamagotchi-liknande spel där man blandar dinosaurie-DNA för att skapa ett monster som man sedan ska vårda. Detta monster kan föras över till Godzilla Generations, som är en av lanseringstitlarna till Dreamcast.



SPELEN SOM SKA SÄLJA DREAMCAST

Med hårdvaran på plats gäller det för SEGA att presentera attraktiva titlar som ska få spelarna att välja Dreamcast framför PlayStation 2. När Saturn lanserades var utbudet ganska smalt och inriktat på arkad med Virtua Fighter och Daytona USA, en strategi där man primärt tilltalade inbitna spelare som är beredda att betala mycket. Det sköts i sank vid lanseringen när PlayStation gick brett med lägre prispunkt. Detta vill inte SEGA upprepa och för att lyckas gäller det att introducera Dreamcast med fler nyckeltitlar. En av dessa är Sonic Adventure, ett Sonic helt i 3D. För att inte heller upprepa fadäsen med Sonic X-treme så sätter Yuji Naka och Sonic Team igång tidigt med projektet för att vara säkra att få ut det i tid.

Förutom ett nytt Sonic och SEGAs imponerande arkadspel som SEGA Rally 2 och Virtua Fighter 3, så behövs ett äventyrsspel. Svaret är Yu Suzukis ambitiösa och kostsamma projekt Shenmue som flyttas från Saturn till Dreamcast, vars teknik också ger hans vision bättre förutsättningar. Shenmue kommer ej bli klart i tid för lanseringen, men hypen kring titeln bygger upp förväntningar och hjälper SEGA att övertyga konsumenterna om att Dreamcast är den kompletta konsolen.

Nästa bit i pusslet är sportspel, en avgörande bit som måste falla på plats i väst. Det är egentligen en enda stor pusselbit i form av Electronic Arts. Även om det är vanligt för konsoltillverkarna att ha sin egen sportspelsserie så har EA under 90-talet cementerat en orubblig position genom officiella licenser från FIFA, NHL, NBA, NFL och PGA inom fotboll, hockey, basket, amerikansk fotboll, golf och flera andra sporter. Från att ha släppt sina stora titlar på så gott som alla möjliga tänkbara format omgrupperar helt plötsligt EA inför nästa generations konsoler. Kvalitetsökningen med de nya formaten gör att även utvecklingskostnaderna ökar eftersom det krävs mer resurser för att utnyttja tekniken.

- Varje dollar vi spenderar på ett Dreamcast-spel är en dollar vi måste ta från vår online- eller PlayStation-strategi, säger EA-chefen John Riccitiello i en intervju med Forbes.

EA som länge varit trogna SEGA får inte samma gynnsamma licensavtal som de tidigare haft enligt Bing Gordon i en intervju med Gamasutra. Enligt honom försöker SEGA driva tuffa



förhandlingar. Bernie Stolar å andra sidan säger att det beror på krav som han inte kunde tillmötesgå i förhandlingarna mellan honom och Larry Probst, styrelseordförande på EA. Enligt Stolar skulle SEGA gärna gå med på att fortsätta ge EA ett förmånligt licensavtal: - Larry sa till mig att de gärna gör Dreamcast-spel, men att de då vill vara ensamma med sportspel på Dreamcast. Jag tittade på honom och sa: "Så du vill att inga andra sportspel från tredjepart släpps på systemet? Vet du vad? Det går bra, men det finns ett problem, jag har precis köpt ett företag som heter Visual Concept för 10 miljoner dollar, så ni får konkurrera med dem". Men det ville de inte och det fanns inget mer att diskutera, saken var klar.

Så småningom når nyheten ut om att EA inte avser släppa några spel till Dreamcast, det innebär inte bara att konsolen går miste om de populära sportspelen utan även spel från bland annat Medal of Honor- och Need for Speed-serierna som också EA ger ut. I intervjuer om beskedet säger Bing Gordon att "Dreamcast aldrig kommer att lyckas utan EA". När den största oberoende spelutgivaren inte hakar på tåget skapar det osäkerhet och spekulationer.

Den amerikanska studio Visual Concepts skapar en hel serie med sportspel under varumärket 2K till Dreamcast. Många av dem får goda betyg och hör till sportspelen med högst



Soul Calibur (1999).

viktade snittbetyg enligt sajten Metacritic. NFL 2K1 tar täten med ett så högt snittbetyg som 97/100! Flera av Visual Concepts sportspel lever vidare i många år efter Dreamcast gjort sitt på marknaden. NBA 2K konkurrerar senare ut Electronic Arts NBA Live-serie som leder till att EA under flera år lägger sin basketspelsserie på hyllan.

För Europa är Visual Concepts spel en klen tröst eftersom varken basket eller amerikansk fotboll är stora sporter på denna sidan Atlanten. Avsaknaden av FIFA blir ett enormt avbräck som gör att många spelare väljer bort Dreamcast.

Till råga på allt påverkar detta även rollspelsförläggaren Square som med PlayStation växt rejält och blivit alltmer kända i väst. Square gav aldrig ut några spel på Saturn och det är inte säkert att deras kostsamma produktioner med hög budget som kräver miljonförsäljning skulle varit lönsamma på Dreamcast. Men det faktum att just Electronic Arts inlett ett samarbete med Square 1998 hjälper situationen föga. Tanken är att de båda bolagen ska utnyttja varandras styrka i Nordamerika respektive Japan och ta hand om lokalisering och utgivning. Samarbetet pågår fram till 2003 då Square fusioneras med Enix, och i samband med detta köps Electronic Arts andel ut och det nya bolaget Square-Enix tar åter själv hand om den nordamerikanska marknaden.

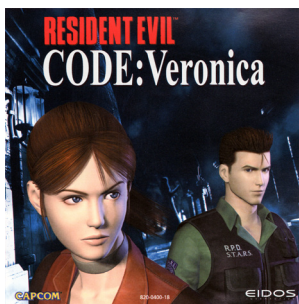
Bortsett från Square och EA så har Dreamcast stark backning från tredje part. SEGA har lärt sig från sina tidigare misstag och är tidigare ute med att uppvakta förlag och utvecklare. Det räcker inte att SEGA själv drar det tunga lasset med starka lanseringstitlar, ska konsolen stå sig mot konkurrensen måste man ha med de oberoende spelutgivarna. Och vill man ha betydelsefullt stöd gäller det att ha med dem när resan börjar och se till att de har vettiga utvecklingsverktyg och en tydlig strategi hur man ämnar lansera konsolen så förlagen kan planera sin utgivning och våga satsa på Dreamcast.

- SEGA hade skapat en bra programplattform med Windows som gjorde att man kunde utveckla spel utan att det tog alltför lång tid och blev för dyrt, säger Roger Jönsson. Dessutom blev det enklare att konvertera från PC. Tyvärr var det dock många tredjepartstillverkare som slängde ihop spel som inte höll måttet bara för att ha något till Dreamcast. Det var enkelt att göra spel, vilket gjorde att det kom många spel som höll undermålig kvalitet.

Det reflekteras också i den breda skaran spelutgivare som blandar högt och lågt i den initialt stora floran av spel till Dreamcast. Bolag som Acclaim och Take-Two sätter inte Dreamcast som högsta prio, vilket märks i urvalet av spel. Take-Two släpper förvisso en konvertering av Grand Theft Auto 2 med spetsad grafik, men det stora artilleriet sparar de till uppföljaren i full 3D som innebär det stora genombrottet för serien några år senare och det är ämnat till PS 2. Eidos med Lara Croft gör äntligen comeback på en SEGA-plattform genom Tomb Raider: The Last Revelation. Vi ser även en portning av Tony Hawk's Pro Skater, ett spel som blivit omåttligt populärt på PlayStation. Det är ingen mindre än Treyarch som sköter Dreamcast-versionen, de kommer flera år senare att utveckla storsäljaren Call of Duty: Black Ops. Activision som ligger bakom

Tony Hawk-serien sköter dock inte utgivningen, utan det släpps av den mindre aktören Crave Entertainment.

De allra mesthängivna supportrarna finner vi i Japan. Tack vare arkadmaskinen Naomi som baseras på hårdvaran i Dreamcast så väljer Capcom det formatet som huvudplattform för många spel eftersom det resulterar i enklare konverteringar av arkadtitlar till konsolversioner. Capcom fortsätter sin tradition med fightingspel från Saturn till Dreamcast, men ger även ut många unika och exklusiva titlar som den kaotiska arkadfightern Power Stone som japanska tidningen Famitsu hyllar med betyget 34/40. Men allra viktigast för Dreamcast är att de presenterar Resident Evil: Code Veronica som exklusivt för Dreamcast. När det senare släpps hyllas det av media. I USA ger Gamespot det betyget 9,5/10 och IGN 9,2/10, och i Japan tilldelas det 35/40 av Famitsu.



"Allra viktigast för Dreamcast är att Capcom presenterar Resident Evil: Code Veronica som exklusivt."

En kanske än större fjäder i hatten för SEGA är dock att den bittra arkadrivalen Namco visar upp fightingspelet Soul Calibur till Dreamcast. Namco har varit lojala mot Sony och PlayStation, vilket gör att många nu höjer ögonbrynen. Soul Calibur är ett av väldigt få spel att erhålla betyget 40/40 av Famitsu. Dock behåller man Tekken-serien på PlayStation-formatet och avslöjar senare att Tekken Tag Tournament ska släppas på PS2.

Även Konami säger sig ha stor tilltro till Dreamcast, men de släpper få unika titlar till Dreamcast, utan det är primärt arkadkonverteringar eller multiformatspel som släpps till flera konsoleer som till exempel en ny version av sportspellet Track & Field och musikspelet Pop'n Music. Det utlovade Castlevania: Resurrection, vars utveckling sker i USA färdigställs aldrig och det talas om en problematisk utveckling. Andra projekt som bland annat en konvertering av Age of Empires II från PC till Dreamcast fullföljs heller inte. Och trots rykten och snack om ett nytt Metal Gear Solid till Dreamcast, så kommer det att släppas först 2001 och då på PlayStation 2.

Det går att urskönja ett mönster. Alla är nyfikna och tror SEGA är på rätt väg, men man är inte helt säker på att de kommer att lyckas, så man bränner inte tyngsta krutet direkt utan vill se om Dreamcast klarar av att lyfta, få en anseelig installerad bas som gör spelutgivning lönsamt på plattformen. Många frågar sig om SEGA har kapitalet att gå upp mot Sonys marknadsföringsmaskin.

VÄSKDÄNGARE ERSÄTTER SEGATA SANSHIRO



Efter Segata Sanshiro offrat sig och räddat Segas kontor var det dags att gå vidare och introducera något nytt. SEGA fortsätter på samma spår fast mer jordnära och sätter in sin chef för den japanska marknaden Hidekazu Yukawa i en serie reklamfilmer. Yukawa är oerhört bra för att inte vara skådespelare till yrket, men så spelar han också sig själv i olika situationer. Till skillnad från Segata som var en tuff karatemästare som får Chuck Norris och Jean Claude van Damme att framstå som mesiga, så är just Yukawa lite mesigare och framförallt väldigt mänsklig. Han ser ut som en japansk salary man, det vill säga en typisk kontorsarbetare. Det börjar med att barn retar honom för att SEGA inte längre är häftiga, han blir pryglad av busar på stan och drömmer mardrömmar om SEGAs misslyckande. Men till sist

får han upprättelse när Dreamcast anländer, turen vänder och Yukawa blir framgångsrik och omtyckt. I senare reklamfilmer ber Yukawa till och med om ursäkt i en reklamfilm för att de har problem att möta den stora efterfrågan. Reklamfilmerna är inte bara populära bland spelare, utan vinner även pris på reklambranschens gala ACC All Japan Commercial Festival i konkurrens med 3000 andra reklamfilmer och radiospottar.

SEGA märker på responsen att Hidekazu Yukawa är omtyckt och utnyttjar det i andra sammanhang än reklamfilmerna. Det ges ut en utgåva av Dreamcast-basenheten där Yukawa pryder förpackningen. Han får likt Segata Sanshiro även sitt eget spel i Yukawa Moto Senmu no Otakara Sagashi, som är knutet till en tävling samt används för att visa online och andra funktioner på Dreamcast. Han dyker även upp i ett demo för Shenmue och guidar spelaren. I det färdiga spelet gör Yukawa en cameo.

Dreamcast klarade inte av att upprepa de framgångar som Saturn hade i Japan och Hidekazu Yukawa blir förvisso populär, men långt ifrån ett lika stort fenomen som Segata Sanshiro var. Efter sin tid som frontfigur så lämnar Yukawa senare SEGA.

BRIST LEDER TILL MARDRÖMSPREMIÄR I JAPAN

Med oddsen mot sig har SEGA ändå lyckats att bygga upp en stor hype för Dreamcast. Konsolen lanseras den 27 november 1998 med prislappen 29 800 yen som anses väldigt aggressivt. Det är hela 10 000 yen lägre än vad PlayStation kostade när Sony introducerade sin konsol. SEGA kan dock inte ta tillvara på sin aggressiva strategi. Produktionsproblem med Power VR-chipet gör att efterfrågan är större än tillgången. Alla 150 000 konsoler som når butikerna säljs ut. Så fort en ny skeppning konsoler går ut ur fabriken säljer de slut omedelbart. Samtidigt med konsolen släpps spelen Virtua Fighter 3 tb, Pen Pen Tricelion, July och Godzilla Generations. Kort därefter släpps Sonic Adventure följt av SEGA Rally 2. Det är lyckade versioner av sina arkadförlagor vilket märks på recensionerna. Famitsu ger både SEGA Rally 2 och Virtua Fighter 3 tb hela 36/40. Sonic Adventure anses vara ännu vassare och får 38/40 i betyg.

Knappt en månad efter lanseringen så är försäljningen av Dreamcast uppe i 200 000 exemplar. Det populäraste spelet är utan tvekan Virtua Fighter 3 tb som har sålt 188 000 exemplar. Produktionsproblemen av Power VR-chipen fortsätter och efter årsskiftet hamnar SEGA i en form av koma och Dreamcast blir omkörda av de gamla konsolerna. Hela våren går trögt för Dreamcast. Först när Soul Calibur släpps och priset sänks dramatiskt till 19 900 yen under sommaren så tar det fart. Dreamcast börjar återhämta sig och vinner snabbt marknadsandelar, något som är främst till nackdel för Nintendo 64 som tappar försäljning och blir klämd mellan den etablerade PlayStation och den mer tekniskt avancerade Dreamcast.

Fram till december, alltså under de första tolv månaderna för Dreamcast i Japan säljs 1,4 miljoner konsoler. Julhandeln är svag och siffran slutar på 1,65 miljoner när december 99 är slut. Detta trots att det efterlängta Shenmue släpps strax innan årets slut. Shenmue säljer drygt 400 000 under sin första månad.

Sony har visat sin PlayStation 2 som släpps den 5 mars 2000, vilket gör att intresset för Dreamcast är lågt. Analytiker diskuterar om SEGA har någon chans att konkurrera. I det läget framstår Capcom som en av de starkaste supportrarna. I en intervju med japansk media översatt av Core Magazine säger Funami Noriyuki på Capcom att de tänker satsa stenhårt på Dreamcast och onlinespel. Många av spelen avser de dessutom utveckla helt exklusivt för Dreamcast. Noriyuki går så långt som att säga: - Vi kommer göra allt för att Dreamcast ska överleva, även om



Hldekazu Yukawa i sitt spel från 1999. Han får en tuff utmaning i såväl spel som riktiga livet. Efterfrågan finns vid lanseringen, men Sega har inte hunnit få fram tillräckligt med konsoler.

vi [Capcom] får göra det på egen hand.

Siffrorna talar sitt tydliga språk. Det säljs 980 000 PlayStation 2 när den lanseras i Japan. Innan månaden är slut är den uppe i 1,4 miljoner, alltså lika många konsoler som det tog SEGA ett år att sälja. Detta trots att PS2 kostar dubbelt så mycket med en prislapp på 39 800 yen. De första spelen till PS2 är inte heller något att hurra över. Ridge Racer V står ut i mängden, men revolutioner inte på något sätt. Vad är det som gör att Sony lyckas så kolossalt? Dels är det tron på att Sony kommer att lyckas bättre i det långa loppet som gör att många utvecklare planerar sina mest efterlängta titlar till PS2, och dels är det den inbyggda DVD-spelaren. DVD står för Digital Versatile Disc och är ett format som kan lagra flera gigabyte data. DVD är på väg att ersätta CD för datalagring och VHS som den nya standarden för video med högre kvalitet på bild som ljud. När PS2 släpps är den billigare än merparten av marknadens DVD-spelare och då får man också en spelkonsol "på köpet". Det leder till att många PS2 används primärt som en DVD-spelare. Helt plötsligt är det många konsumenter som inte är spelare som köper en PS2, vilket hjälper till att växa marknaden. Det ser onekligen mörkt ut för SEGA i landet där solen stiger upp.

Dags för tuffare tag



Med starkt självförtroende kring intresset för Dreamcast så brassar Brio på med ambitiöst informationsmaterial som går ut till återförsäljarna. På nästa sida syns teamet bakom Dreamcast i Sverige.

Här är ditt Dreamcast-team

Du når oss på telefon 0479-190 00 eller fax 0479-193 22 (om inget annat anges vid bilderna här nedan). Och vi är förstås alla nåbara via mail. Välkommen till oss.



Roger Jönsson. Produktchef
E-post: roger.jonsson@dreamcast.brio.se



Johan Ydesand. Telemarketing/adm
E-post: johan.ydesand@dreamcast.brio.se



Bo Nilsson. Service & reparation
E-post: bo.nilsson@dreamcast.brio.se



Lennart Petterson. Key account manager
E-post: lennart.petterson@dreamcast.brio.se



Jari Harju. Säljare Syd
E-post: jari.harju@dreamcast.brio.se



Rolf Larsson. Support
Telefon 08-605 36 12
Telefax 08-605 23 14
E-post: rolf@segaklubben.pp.se



Anders Hallberg. Marknadsansvarig
E-post: anders.hallberg@dreamcast.brio.se



Per-Ola Nilsson. Telemarketing/adm
E-post: per-ola.nilsson@dreamcast.brio.se



Jonas Bergelin. Säljare Väst
E-post: jonas.bergelin@dreamcast.brio.se

Lekfackhandeln		
Kenneth Karlsson	070 521 34 22	
Nils Carlsson	070 653 63 13	
Britt Madsen	070 659 06 60	
Jonas Bergelin	070 647 18 07	
Leif Rask	070 654 00 84	
Jonas Kjällkvist	070 555 54 39	
Gert Moberg	070 684 61 10	
Thomas Engardt	070 627 09 24	
Anders Westman	070 586 77 45	

Markandsförs av Brio® Multimedia.

Sega and Dreamcast are either trademarks or registered trademarks of Sega Enterprise, Ltd.

DRÖMMEN NÅR USA OCH BLIR BLÅ I EUROPA

|| Nordamerika har SEGA of America nålat ner lanseringsdatumet för Dreamcast till den 9 september 1999 som ger den magiska sifferkombinationen 99-9-9. Likt introduktionen i Japan så sätts ett väldigt aggressivt pris på 199 dollar. Konsolen ges slogan "It's thinking" framtagen av reklambyrå Foote, Cone & Belding. Meningen är att spelaren inte ska tänka högt för då kan Dreamcast höra dig och räkna ut hur spelarens nästa drag ska kontras.

- Vi försökte skapa intrycket av att det är en helt ny nivå av artificiell intelligens, vilket antyder kraftfullare hårdvara som kan åstadkomma spel som skiljer sig från vad som finns på PlayStation och Nintendo 64, säger Peter Moore, marknadschef SEGA of America.

Kopplat till It's thinking lanseras Dreamcast med en påkostad reklamfilm kallad Apocalypse där konsolen blir stulen av en spion. Då Dreamcast tänker kan den hela tiden påverka omvärlden och hindra spionen som försöker undkomma med konsolen. Dreamcast släpps med hela 19 titlar. De mest populära spelen vid lanseringen är Sonic Adventure och NFL 2K.

Lanseringen blir den mest lyckade i historien med 225 000 sålda maskiner på 24 timmar. Två veckor senare är siffran uppe i 514 000. Motsvarande försäljning på en halv miljon tog PlayStation fyra månader att uppnå. Även återförsäljare som Babbages går ut med egna pressmeddelanden om framgången eftersom Dreamcast slår rekord som den enskilt största dagen i kedjans historia. Electronics Boutique (går senare går ihop med Gamestop) gör detsamma: - Det här var den största enskilda dagen i företagets 22-åriga historia, säger Joseph Firestone, Electronics Boutique.

SEGA jämför lanseringen med den största biofilmen som då var Star Wars: The Phantom Menace, som Dreamcast lyckas slå i omsättning. Ett lyckat tilltag och nyheten plockas upp av dagstidningar som New York Times och Washington Post.

Framgångarna fortsätter och i slutet av november innan ens julhandeln har satt igång på allvar så har SEGA sålt en miljon konsoler. Efter julhandeln när året är slut så landar Dreamcast på 1,55 miljoner.

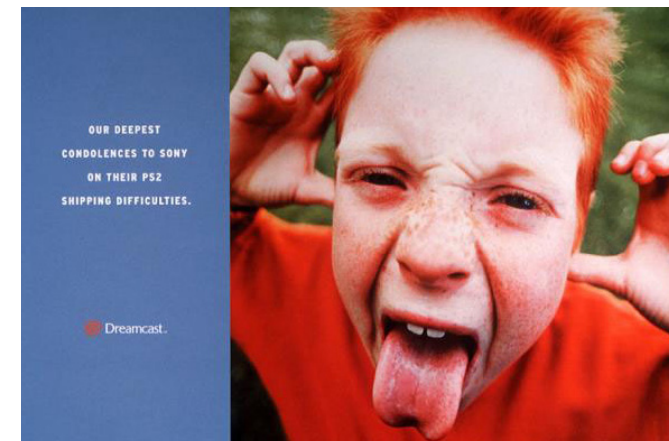
SEGA meddelar i maj att de ska sänka priset på Dreamcast till 149 dollar för att få en boost i försäljningen. Försäljningen ökar med 156 procent från 23 juli till 30 september, vilket leder till att det säljs fler Dreamcast än Nintendo 64 under perioden. Den installerade basen är nu uppe

i 2,6 miljoner. En stark siffra, men inte ett tillräckligt stort försprång för att skapa tilltro bland utvecklare, förlag och återförsäljare att Dreamcast har en chans mot PlayStation 2. Dessutom blöder SEGA pengar då konsolen säljs med ett stort minus som inte vägs upp av licensintäkter från spelförsäljningen.

Den 26 oktober 2000 släpps PlayStation 2 med den dubbelt så höga prislappen 299 dollar. Med 29 spel vid lanseringen och den inbyggda DVD-spelaren övertygas dock konsumenterna. PlayStation 2 slår SEGAs försäljningsrekord och lyckas sälja 500 000 konsoler i första leveransen, vilket som bekant tog två veckor för Dreamcast. Sony öser på med marknadsföring vilket gör att Dreamcast drunknar i bruset.



Bernie Stolar visar stolt upp Dreamcast.



Sony slår till hårt, men får sedan svårt att följa upp och möta efterfrågan. SEGA passar på att "beklaga" sig.

SEGA Europe som primärt varit en sista utpost där produkterna ska ut i olika länder med en brokig skara distributörer, kulturella skillnader och olika preferenser i spelandet, intar en betydligt aktivare roll på Dreamcast. Redan under Mega Drive och Saturn började SEGA Europe bygga upp relationer med utvecklare och andra spelutgivare för att se till att regionen får spel som behövs för att stärka konsolernas position. Men med Dreamcast är ambitionerna betydligt högre. När konsolen presenteras i Tokyo så håller Kazutoshi Miyake, operativ chef för SEGA Europe, en presskonferens och berättar att de planerar släppa flera spel utvecklade av externa studios i Europa. Alla spel ska finnas redo för den europeiska lanseringen av Dreamcast hösten 1999. Det enda som hinner ut i tid är franska No Clichés spel Toy Commander där leksaker krigar och försöker ta kontroll över en villa. Det följer dock flera spel under 2000 däribland Red Dog: Superior Firepower från Argonaut och Metropolis Streetracer av Bizarre Creations.

Redan innan lanseringen i Europa stöter SEGA på problem. Logotypen för Dreamcast anses

Här ryms en ny värld.



SEGA EUROPES SPEL



Studio: No Cliché

Spel: Toy Commander

Ges ut: 14 oktober 1999

Fransk studio som tidigare kallades för Adeline. Deras spel Toy Commander handlar om leksaker som krigar och försöker ta kontroll över en villa. No Cliché arbetade senare på skräckspelet Agatha, som aldrig blev klart och lades ner när Dreamcast upphörde.

Studio: Argonaut

Spel: Red Dog: Superior Firepower

Ges ut: 21 april 2000

Argonaut är en klassisk brittisk spelutvecklare grundad av Jez San och var inblandade i framtagandet av Super FX-chipet till Super Nintendo. Deras spel Red Dog är ett futuristiskt actionspel med fordon.

Studio: Bizarre Creations

Spel: Metropolis Streetracer

Ges ut: 3 november 2000

Brittiska Bizarre Creations står bakom Metropolis Streetracer som är ett av de mest hyllade racingspelen till Dreamcast och är oerhört visuellt vackert. Det fick en spirituell uppföljare i Project Gotham Racing till Xbox som gavs ut av Microsoft.

Studio: Red Lemon

Spel: Take the Bullet

Ges ut: släpptes aldrig

I Take the Bullet tar man rollen som en livvakt som ska skydda en presidentkandidat. Förutom att själv eliminera eventuella hot ska man även strategiskt placera ut sina medarbetare. Upp till 4 spelare på samma skärm och 16 spelare online utlovas. Försernas konstant tills det slutligen läggs ner.



”Fotboll framkallar mycket känslor. Alla gillar inte Arsenal, det fanns ju Manchester United-fans som aldrig någonsin skulle köpa Dreamcast bara för det.”



Överst Roger Jönsson iförd Arsenal-tröja. Ovan: Nicolas Anelka, Emmanuel Petit, Robert Pires och Patrick Vieira stoltserar i sina nya ställ. Nedan: Europeisk reklam för Dreamcast.



vara för lik den tyska lek & lär-förläggaren Tivoli's logotype. För att differentiera sig så meddelar SEGA Europe på tyska leksaksmässan 1999 att man byter från orange till en ljusare nyans av blå. Det signalerar också en starkare koppling till SEGAs anor, något som man försökt täcka i andra regioner genom att marknadsföra Dreamcast som något som är nytt och friskt samt kan stå på egna ben.

SEGA Europe förstärker sin organisation genom att rekrytera Jean-Francois Cecillion, tidigare europeisk chef för skivbolaget EMI. Syftet är att bredda marknadsföringen och ta in någon med erfarenhet som kan lyfta SEGA och Dreamcast från att vara ett varumärke för inbitna spelare till att åter bli relevant för den breda massan. JF Cecillion får titeln CEO och är tekniskt sett chef över Miyake som är operativ chef. JF Cecillion börjar direkt med att teckna upp dyra sponsravtal med fotbollslag. Det är kostsamt, men man når en bred publik genom många olika fönster: direkt på arenan när laget spelar, på tv när matchen sänds och på bilder från matchen i tidningar. SEGA Europe sponsrar brittiska Arsenal FC, franska AS Saint-Étienne, spanska Deportivo de La Coruña och italienska UC Sampdoria. Under samma period 1999-2002 så sponsrades Manchester City av Eidos. Man kunde alltså se SEGA mot Eidos på planen åtskilliga gånger.

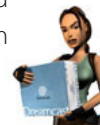
- Det var hiskeliga mängder pengar SEGA lade ner när de gick in med treårsavtal med Arsenal, berättar Roger Jönsson. Minns att hemmastället hade Dreamcast-logotypen på bröstet och bortatröjorna hade SEGA-loggan. Vi gick in och köpte 500 matchtröjor som vi gav ut till nyckelpersoner som butiker, media och liknande. Det var på den tiden som Ljungberg spelade i Arsenal, så för oss var det bra timing eftersom han ofta syntes i tv och i tidningarna. Vi flög över folk som fick titta på matcherna i en loge, vilket var häftigt, men inte någon jättegrej, det hann bara ske vid några få tillfällen.

Roger Jönsson menar dock att sponsringen av Arsenal inte enbart var något positivt.

- SEGA hade ju tidigare satsat tungt på sporter som F1 där logotypen satt på backspeglarna och Sonic på sidorna av bilen. Men det här var mer kontroversiellt eftersom fotboll ofta framkallar mycket känslor. Alla gillar inte Arsenal, det fanns ju Manchester United-fans som aldrig någonsin skulle köpa Dreamcast bara för det. Det kändes lite panikartat, SEGA skulle snabbt få upp uppmärksamheten för Dreamcast och brände stora summor på sponsring.

Vid sidan av sponsringen bygger SEGA upp en europeisk mediakampanj värd 60 miljoner pund som ska ha premiär i samband med att Star Wars: The Phantom Menace går upp på bio sommaren 1999 och sedan följas av tv-reklam. Till sin hjälp har de byrån WCRS som låg bakom "To be this good takes ages, to be this good takes SEGA" och arbetade med SEGA Europe fram till 1994 då de byttes ut och McCann-Erickson tog över i samband med Saturn.

WCRS skapar reklamfilmerna Shave och Buoy med regissören Vaughan Arnell från Godman Pictures. Shave utspelas på ett fort för franska legionärer där en trio frisörer tävlar om vem som snabbast kan klippa nya rekryter. Buoy handlar om barn som försöker träffa en boj ute i vatt-



net med stenar, oväntat så vinner den yngsta genom att obemärkt skjuta med en slangbella. Medan filmerna rullar så kommer texter hämtade från spel som "Press start to play" och "Player 2 wins". Filmerna syftar på onlinefunktionen i Dreamcast samt att det är kul att spela tillsammans. En speaker-röst säger: "We all play games, why don't we player together?" innan sloganen "Up to 6 billions players" rullar upp. Inte helt oväntat så används den superheta artisen Robbie Williams för att musiksätta reklamfilmerna med låtarna Let Me Entertain You och She's the One. Det är nämligen JF Cecillion som när han tidigare jobbade på EMI tecknade avtal med Robbie Williams.

Snacket om att nå ut till en bred målgrupp är något som färgar hela branschen sent 90-tal. Alla vill att spel ska växa upp och få kulturell acceptans. SEGA vill försöka överträffa Sonys framgång med PlayStation. Det finns nästan en slags desperation i att uppfattas som hipp och häftig, vilket märks i tugget kring marknadsföringen. SEGA får nästan förklara varför man gör olika aktiviteter.

- Vi har ett partnerskap med MTV och sponsrar deras Lick tour. Vi sponsrar Paul Oakenfold och hans turné Perfecto Tour. Vi inser att det finns grupper med människor som vi kan nå genom musik och klubbar, men vi vill inte vara exklusiva, alla ska vara välkomna. Dreamcast är inte enbart för folk som är väldigt coola och går på de rätta klubbarna, säger Alison Turner, brittisk marknadschef på SEGA, i en intervju med Official Dreamcast Magazine.

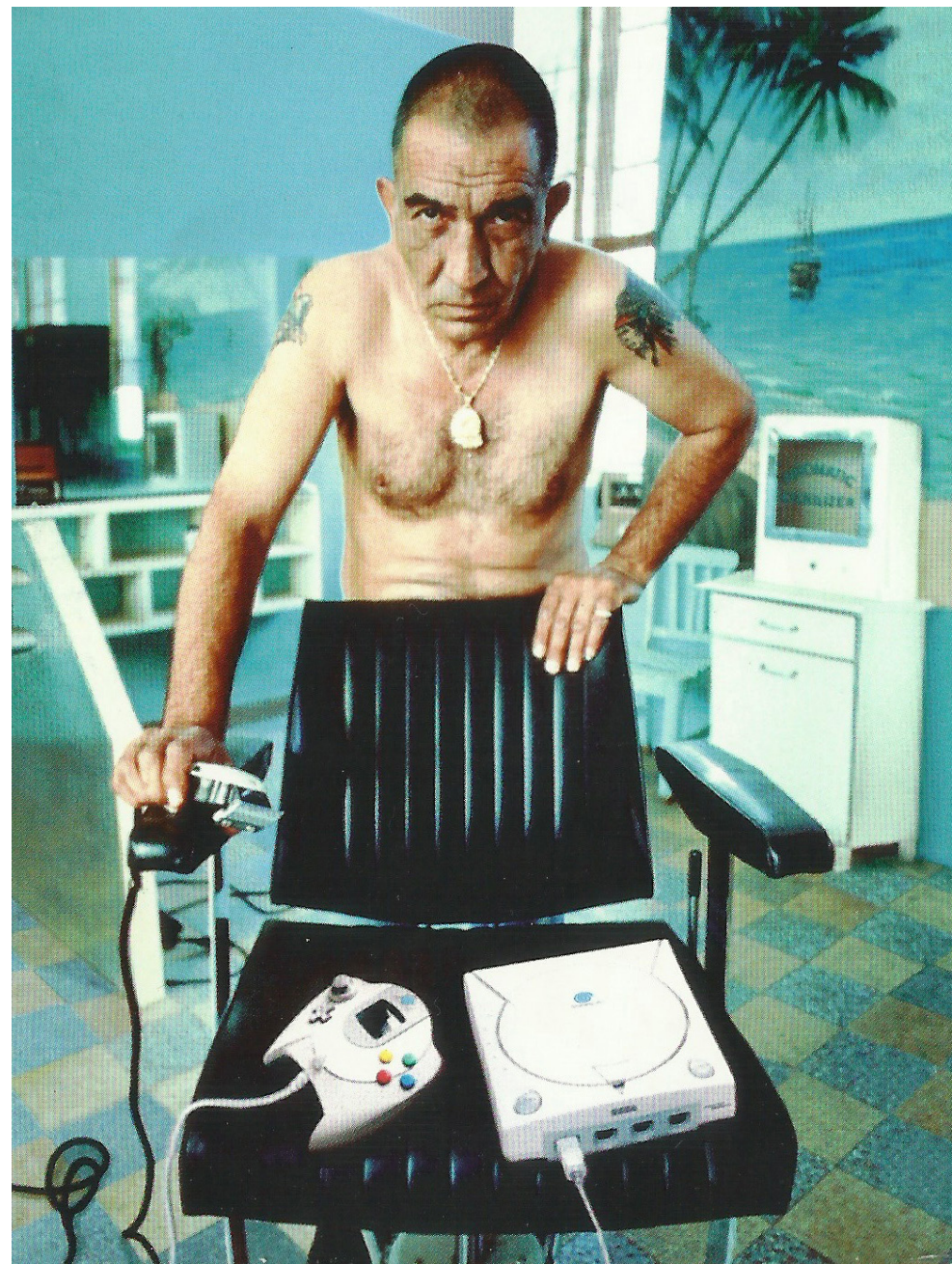
Den positiva vågen kring Dreamcast skapar en större övertygelse från Brios ledning om att Dreamcast är ett steg i rätt riktning och beviljar mer marknadsföring.

- Med Dreamcast så kändes det som SEGA äntligen seriöst funderat igenom vad man vill göra, säger Roger Jönsson. Onlinemöjligheterna som man beskrev och med en prisbild som var 2495 kronor började tilltron till SEGA att komma tillbaka. Det fanns en möjlighet och vi kände att det är lönt att investera i demoenheter och marknadsföring eftersom här kommer en maskin som kan lyfta spelandet till nästa nivå.

Lanseringen ska ske den 23 september 1999, det vill säga två veckor efter USA. Men plötsligt skjuts datumet upp till 14 oktober i Europa. SEGA är förtegen om att berätta anledningen.

- Vi har inte fått någon egentlig förklaring om varför lanseringen skjutits upp, säger Roger Jönsson i en intervju med Manual. En av anledningarna man kan spekulera i är att den stora efterfrågan i USA bidragit till det här. Eller att detaljerna kring Internetabonnemangen till Dreamcast ännu inte blivit klara i England.

Knappt en månad senare är det äntligen premiär. I Storbritannien lockar man med ett officiellt release-event där Nigel Benn och Chris Eubank, båda före detta brittiska boxare som varit världsmästare i mellanvikt, skriver autografer och spelar Ready 2 Rumble. Närmare 20 spel finns redo och SEGA har sina starka kort Sonic Adventure, SEGA Rally 2 och Virtua Fighter 3tb uppradade i utmärkta versioner, precis vad som saknades när Saturn hade släppts. Intresset från återförsäljarna är stort, inte bara de renodlade spelbutikerna, utan även större kedjor i Sverige.



Den franska legionären som tävlar i att raka nyrekryter i reklamfilmen blir enormt populär. Efter premiären stoppas skådespelaren Pierre Santino av folk på gatan som vill ta kort med honom.

SPEL VID RELESEN AV DREAMCAST I EUROPA

Blue Stinger	Ready 2 Rumble Boxing
Dynamite Cop	Sega Rally 2
Hydro Thunder	Sonic Adventure
Incoming	Speed Devils
Millenium Soldiers: Expendable	Tokyo Highway Challenge
Monaco GP Racing Simulation 2	Toy Commander
Mortal Kombat Gold	TrickStyle
Pen Pen Trilcelon	UEFA Striker
Power Stone	Virtua Fighter 3tb

De populäraste spelen första veckan i Europa är Sonic Adventure som säljer 86 000 exemplar och Sega Rally 2 som säljer 72 000 exemplar.



I underläge försöker SEGA bli den kaxiga uppstickaren som på reklamskylten ovan.

- Vi fick med oss Expert. Siba var också med en sväng. Det var positivt att kedjor i framkant åter ville köpa in SEGA. Dessutom hade vi lite muskler att investera med. För oss var det som en omstart efter några mindre lyckosamma år med Saturn.

Brio hanterar fortsatt distributionen av de flesta spelen till Dreamcast i Sverige, inklusive Ubisoft och Infogrames. Först senare tar Ubisoft över distributionen själv och släpper då Grandia 2 i början av 2001. Virgin är en av få som går via en annan distributör, nämligen Vision Park och senare KE Media som har huvudkontor i Danmark. Utbudet växer snabbt, enbart Brio hanterar 31 titlar innan årsskiftet.

I Europa säljs det 100 000 konsoler de första 24 timmarna och man når upp till 185 000 efter första veckan i Europa. De populäraste spelen första veckan är Sonic Adventure som säljer 86 000 exemplar och Sega Rally 2 som säljer 72 000 exemplar.

“Med Dreamcast så kändes det som Sega äntligen seriöst funderat igenom vad man vill göra. Onlinemöjligheterna som man beskrev och en prisbild som var 2495 kronor började tilltron till Sega att komma tillbaka.”

Brio får 15 000 konsoler till Norden i omgångar fram till och med februari 2000. Man hade behövt fler än 15 000 enbart för premiärdagen.

- När vi försökte förhandla bättre avtal på Dreamcast och ville köpa fler konsoler så tyckte Miyake att vi skulle vara mer återhållsamma. Det beror kanske också på att de inte hade tillräckligt många konsoler att sälja, intresset inför releasen var helt enkelt enorm, berättar Roger Jönsson.

Återförsäljarna vittnar om den gigantiska framgången. Våldigt få kan ens tillgodose förhandsbokningar som gjordes av kunder långt tidigare på hösten.

- Vi märkte av ett oerhört stort intresse för Dreamcast hos våra gamerskunder. Nu har vi inte en enda maskin kvar men kunde ha sålt fler om det hade funnits, säger Per Lundborg, Nordic Games i en intervju med Manual.

Förväntningarna överträffas vida. Prognosen på 500 000 sålda Dreamcast fram till räkenskapsårets slut 31 mars 2000 krossas redan i november då SEGA Europe rapporterar att 510 000 konsoler sålts. Det gör Dreamcast till den snabbast säljande konsolen hittills i Europa. En ny målsättning på 1 miljon sålda konsoler innan räkenskapsårets slut sätts. Hypen är stor, men fabriken hinner inte tillverka tillräckligt många och Europa landar på 650 000 sålda efter julhandeln.

- Vi sålde bra, det var ingen ny Mega Drive, men det fanns ett stort sug och vi sålde vettigt första året 1999. Då var det dessutom begränsad tillgång, vi hade kunnat sälja mer. Många

återförsäljare hade fler förhandsbokningar och det rådde brist på konsoler under julhandeln, konstaterar Roger Jönsson.

Framgångarna reflekteras även i media. Det efterlängtrade Soul Calibur som släpps den 26 november blir ett av de högst betygsatta spelen genom tiderna med ett snittbetyg på 98/100 på Metacritic. Super Play skriver: "Ett legendariskt beat'em up redan innan det har släppts och Namco har återigen skrivit spelhistoria". Aftonbladet väljer ut SEGA Rally 2 till årets racingspel, Soul Calibur till årets fightingspel och Sonic Adventure till årets plattformsspel.

"Brio får även arbeta hårt för att övertyga SEGA Europe om att släppa NHL 2K. I princip är det bara Sverige och Finland som står för volymen av spelet."

I februari 2000 säger SEGA Europe upp avtalet med WCRS. Anledningen sägs vara kreativ oenighet i hur framtida kampanjer för Dreamcast ska utformas. Istället byter man byrå till Bartle Bogle Hegarty. De tar fram en mer humoristisk kampanj som anspelar på stereotyper. Man satsar primärt på de stora marknaderna Storbritannien, Frankrike, Tyskland och Spanien eftersom onlinestöd fortfarande saknas i flera europeiska länder. Reklamfilmerna gör sig lustiga över hur britterna anser sig vara bättre än andra, tyskarna äter korv och alltid vinner, fransmännen som försöker vara kulturella och spanjorerna som är hetlevrade. Syftet med reklamfilmerna är att sporra onlinespel. Reklamfilmerna stoppas i Storbritannien under fotbolls-EM 2000. Independent Television Commission anser att de utnyttjar den nationalistiska stämningen som råder kring EM och är uppviglande för de redan aggressiva fansen som slogs under matchen

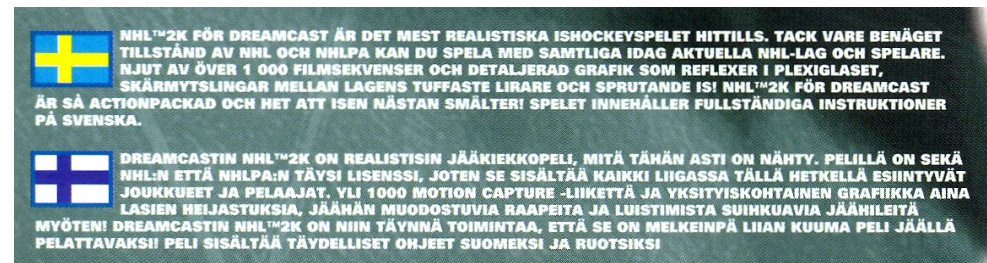
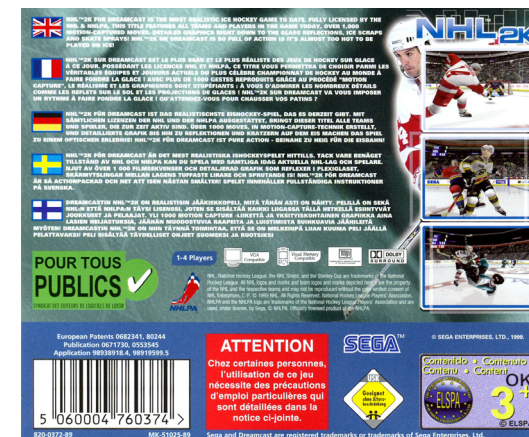
England mot Tyskland.

Brio använder sig inte av den nya reklamen då online ej finns tillgängligt i Sverige. Istället produceras radioreklam för det galna racingspelet Crazy Taxi. När det släpps i slutet av februari så råder det fortfarande leveransbrist på maskiner. SEGA prioriterar den nordamerikanska marknaden. Förutom att kämpa om fler konsoler som till sist släpps i juni. Vårens stora titel blir Resident Evil: Code Veronica till Dreamcast.

När tillgången väl börjar bli bättre så har intresset svalnat. Folk har börjat blicka fram mot PlayStation 2. Efter dunderpremiären i Japan har mer intryck och artiklar börjat florera om Sonys nya konsol. Så småningom leder det till att SEGA Europe fortsätter i samma fotspår som i USA och Japan och sänker priset på Dreamcast. Det sker i september 2000 i Sverige då pris-



"Det var begränsad tillgång, vi hade kunnat sälja mer. Många återförsäljare hade fler förhandsbokningar och det rådde brist på konsoler under julhandeln."



NHL 2K är ett av få spel med svensk och finsk text på förpackningen, vilket beror på att den största delen av spelets försäljning i Europa skedde i just Sverige och Finland.

lappen klättrar ner till 1995 kronor.

I Sverige satsar Brio hårt och anordnar en av sina klassiska återförsäljarträffar i ny form. Det blir en påkostad tillställning i Globen med hockeymatch. Innan matchen ska möjligheterna med onlinespel visas upp i konferensdelen, den 1 december är det nämligen äntligen dags för Sverige att ansluta sig till skaran länder som kan spela online på sin Dreamcast. Representanten från SEGA Europe kopplar upp sig mot en brittisk server.

- Det var en som skulle spela och prata med mikrofon på Dreamcast, minns Roger Jönsson. I Storbritannien skulle en spelare, en som jobbade med teknik, vara med och spela för att demonstrera hur onlinespel fungerar, men han var inte där. Det blev ett sånt kaos, det var pinsamt och vi fick försöka köra på något annat sätt. Jag är rätt övertygad om att han faktiskt fick sparken. Det var inget vidare att vi skulle visa online och inte kunde göra det. Det var väl någon jeppe som var ute på puben och drack när han skulle vara uppkopplad.

Journalisten Bengt Lemne från Gamereactor, som då skrev för Tvspel.nu, minns mycket väl händelsen.

- Inga testare var online. Det blev väldigt tryckt stämning på scen och han som skulle demonstrera från SEGA blev rasande och yttrade några bevingade ord: "the only thing testers do is order pizza and watch porn on DVD".

Varken det låga priset eller Shenmue som får betyget 10/10 av Super Play och anländer den 1 december samma datum som onlinespel har premiär i Sverige kan rädda situationen. Shenmue säljer 300 000 exemplar i Europa.

- Vist rådde det en stor hype inför Shenmue, men det var lite svårförståeligt, säger Roger Jönsson. Alla satt på mässor med tefatsögon och frågade sig om det är ett spel eller en trailer? Det imponerade, men ingen fattade riktigt vad för sorts spel det egentligen var. SEGA hade lagt tiotals miljoner dollar i utveckling och fick knappast igen det. Det sålde okej i Sverige, men viktigaste var att spelet visade att Dreamcast kan prestera mycket.

PlayStation 2 anländer den sista veckan i november 2000. Europa har fortfarande betydligt högre priser än jänkarna och japanerna. Medan konsolen kostar 299 dollar i USA så får den prislappen 299 pund i Storbritannien och pundet är betydligt högre värderat än dollarn. I Sverige landar prislappen på 4495 kronor, vilket är mer än de 4200 kronor som 299 pund motsvarade. Inledningsvis utgör PlayStation 2 inget reellt hot, endast 25 000 konsoleer anländer till Norden, varav runt en tredjedel till Sverige. Men problemet är att konsumenterna har börjat tappa tron på SEGA och Dreamcast. Ett annat bekymmer för Dreamcast är att SEGA saknar de finansiella muskler som Sony spänner med marknadsföringen kring PlayStation 2.

- Vi märkte att Sony hade mer pengar för marknadsföring, säger Roger Jönsson. Vi fick ingen kickback att tala om för marknadsföring. Bergsala gjorde av med mer pengar på marknadsföring och pengar [på Nintendo] i återförsäljarledet. Det klarade inte vi, det kostar mycket att vara med hos kedjorna, det ska satsas i demoenheter och man ska vara med på direktreklam



Shenmue hyllas, men lyckas inte tilltala en bredare målgrupp.

“Virtua Tennis sålde bra, dessutom fick det bra recensioner och visade vilken otrolig kvalitet som SEGA är kapabla till.”

och kataloger, vilket är tunga investeringar. Vi kom in på Siba och Expert och vi hade samtal med andra. Det var på gång ett avtal med Elgiganten, som sålde andra produkter från oss, men vi klarade inte att få in Dreamcast där.

Kombinationen att SEGA inte är starka och att det knakar i fogarna hos Brio gör det dubbelt så svårt att marknadsföra Dreamcast i Norden.

- Brio gick inte kanonbra, man hade fått problem med de traditionella träleksaker och pressad marginal på importerade leksaker. Det betydde att det inte fanns mycket pengar att ösa på Dreamcast, vi var tvungna att dra in pengarna innan vi kunde använda dem. Det kändes tufft, vi hade en bra produkt, men kunde inte kommunicera den.

Innan julhandeln sätter igång ser JF Cecillion början på slutet och lämnar bolaget innan årets slut.

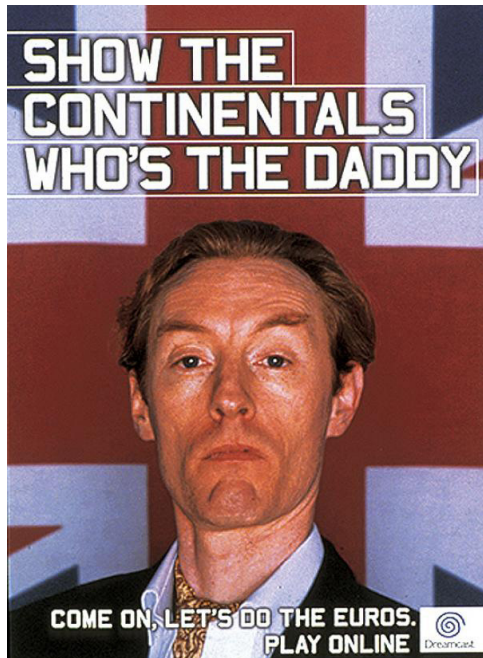
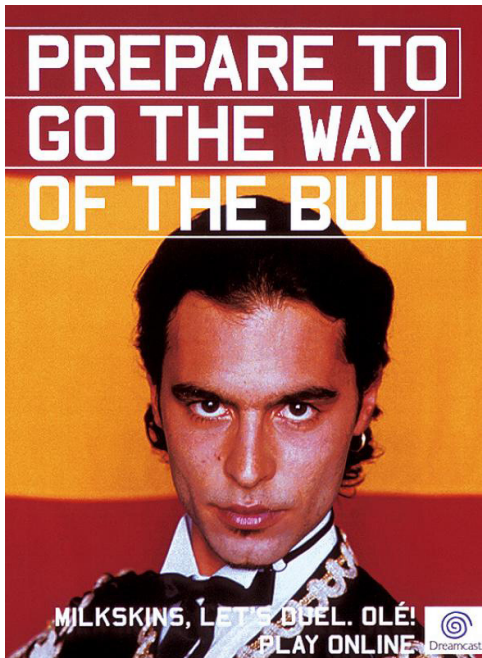
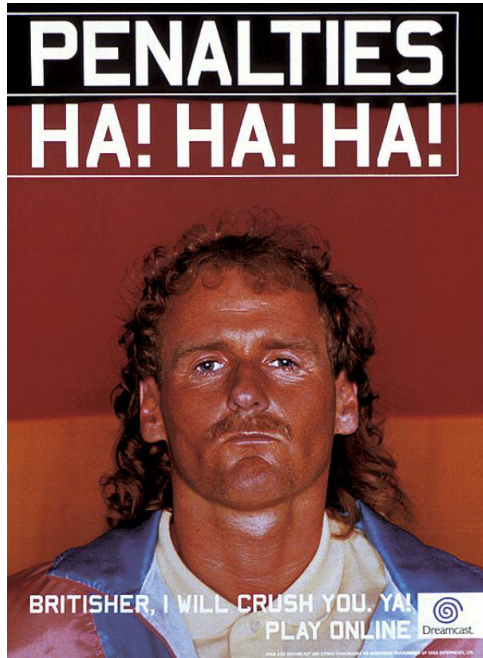
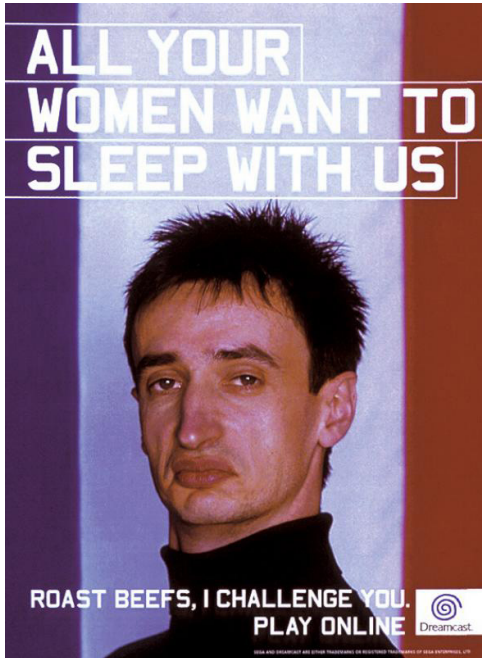
I Sverige är Dreamcast uppe i 17 000 konsoler i installerad bas. Trots att den stora kommersiella framgången lyser med sin frånvaro så hyllas spelen.

- Virtua Tennis sålde bra, dessutom fick det bra recensioner och visade vilken otrolig kvalitet som SEGA är kapabla till, berättar Roger Jönsson. Shenmue vann årets äventyrsspel och Virtua Tennis vann årets sportspel på [Dataspels]galan och var dessutom nominerad till årets spel, men det priset tog The Sims hem. Det kändes bra att Dreamcast fanns där och hade en position med några väldigt starka titlar.



Lennart Pettersson och Johan Ydesand från Brio är märkbart glada över att ha kammat hem två utmärkelser för Shenmue respektive Virtua Tennis (nedan) på svenska Dataspelsgalan.





De kritiserade annonserna under fotbolls-EM 2000 som ansågs vara uppiggande och drogs tillbaka.



Trots sin korta tid på marknaden hann Dreamcast profileras om åtskilliga gånger.

ONLINE MED DREAMCAST

Onlinespel är en central del i SEGAs strategi för Dreamcast. Det kan tyckas vara givet, men när Dreamcast planeras har ännu inte spelsuccéer som Counter-Strike, Battlefield och World of Warcraft haft premiär. Efter NetLink på Saturn så anser SEGA att tiden är mogen att gå fullt ut med onlinespel. Dreamcast får ett inbyggt modem som standard. Modemet är utbytbar mot en bredbandsmodul som introduceras senare. Självaste tjänsten och webbläsaren heter olika i varje region och fungerar också lite olika.

Att koppla upp sig på Internet via modem på vanlig telefonlina ger inte den bästa upplevelsen. Den långsamma överföringshastigheten påverkar spelen negativt. Det är en utmaning för spelutvecklarna att få det att fungera bra och flyta på i spelen utan fördröjning som leder till att det hackar eller går långsamt. Dessa tekniska svårigheter gör att det är väldigt få spel som stödjer online. I Japan släpps det under 1999 endast fem spel med onlinestöd, däribland SEGA Rally 2 och Virtual On Oratorio Tangram. Antalet titlar ökar markant under 2000 med spel som till exempel Marvel vs. Capcom 2 och Daytona USA 2001. Det leder till att så många som hälften av alla som äger en Dreamcast är uppkopplade i Japan. Fram till 2002 så släpps det totalt 59 spel med onlinestöd i Japan.

I USA får onlinespel på Dreamcast premiär september 2000 med NFL 2K1 och dessutom kan det sedan tidigare släppta Chu Chu Rocket spelas online. I Nordamerika tar SEGA betalt för onlinetjänsten, vilket troligtvis är anledningen till att det är färre i förhållande till den installerade basen som kopplar upp sig än i Japan och Europa. SEGA of America använder abonnemanget för att subventionera konsolen. Vid tecknande av två års abonnemang så erhålls Dreamcast gratis. De som redan äger en Dreamcast får istället en rabattkupong värd 200 dollar när de ansluter sig till SEGANet. SEGA slutar ta betalt under 2002. Totalt släpps 26 spel med onlinestöd i USA.

Likt USA så finns det inga spel med onlinestöd vid lanseringen av Dreamcast i Europa. Dock har spel olika enklare onlinefunktioner som rankinglistor och nedladdningsbart innehåll, som till exempel jultema i Sonic Adventure. I Sverige har vi inte ens möjlighet att koppla upp oss på Internet med konsolen. Anledningen är att British Telecom som fått uppdraget av SEGA Europe att strukturera nätet för Dreamcast i Europa prioriterar större länder som Storbritannien,

DREAMCAST ONLINETJÄNST I DE OLIKA REGIONERNA

Region	Namn	Browser
Japan	Dricas	Dream Passport
Nordamerika	SegaNet	PlanetWeb
Europa	Dreamarena	Dreamkey

Tyskland, Frankrike och Spanien. Först utlovas det att Sverige också ska få ta del av Internet på Dreamcast våren 2000, men i maj skjuts det fram till hösten. Enligt Roger Jönsson, produktchef hos Brio, beror detta på att de tekniska detaljerna är betydligt mer komplicerade än väntat.

- Vi spenderade mycket tid på att få det att fungera. Det var nummer, uppkoppling, hastighet, tillstånd, avgifter, anmälan, instruktioner och telefonkablar som skulle ligga med konsolen. Det var en värld som jag inte var insatt i och som jag blev tvungen att lära mig.

Brio för diskussioner med flera parter och slutligen landar det på att samarbeta med Telenordia, en aktör vars kompetens inom Internet primärt kommer från det uppköpta bolaget Algonet som i mitten av 90-talet var ett av de första företaget att erbjuda Internet för privatpersoner.

- SEGA gick in i ett senare skede och var med i samtalen med Telenordia. Varken vi eller SEGA hade kompetens kring alla bitar, så det tog tyvärr tid att få allt på plats och lilla Sverige var inte en prioriterad nation.

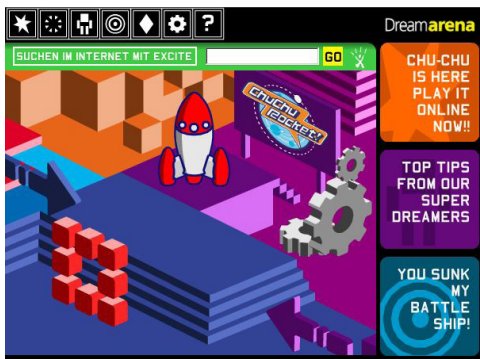
Som kompensation för att Internet inte fungerar får konsumenterna två gratisspel och får välja mellan Sonic Adventure, Virtua Tennis, Soul Calibur och SEGA Rally.

- En hel del Dreamcast-ägare hade aldrig tänkt att koppla upp sig, så för dem blev det en bra affär, medan de andra blev riktigt besvikna, säger Roger Jönsson. För oss var det ytterligare ett bakslag, dels hade vi inte levt upp till ett viktigt säljargument för konsolen och dels var vi plötsligt tvungna att ge bort två spel som annars var storsäljare. När man ger bort de verkliga ässen så är det klart att vi förlorar viktig omsättning.

Förutom besvikna kunder och förlorad omsättning är det även en jobbig process.

- Det var strul med hela onlinebiten. Vi fick dessutom jobba mycket med administration för att få ut kompenationsspel. Jag hade upp hustrun till kontoret som fick jobba extra med att kryssa i, bocka av och skicka ut spelen i kuvert.

Den 1 december 2000 kopplas så äntligen Dreamcast upp i Sverige och även Finland, Schweiz, Belgien och Holland. Alla ägare till en Dreamcast som skickat in en anmälningsblankett som ingick vid basenhetsköpet får nu äntligen sitt efterlängtade abonnemang. Till skillnad från USA är abonnemanget gratis och det enda som tillkommer är samtalsavgiften. Förutom



Portalen för Dreamcast var utformad för att vara enkel att navigera samt med typsnitt som är lättläst på en tv. Den uppdaterades med jämna mellanrum, ovan syns två olika versioner.

webbläsaren Dreamkey 2.0 medföljer även Chu Chu Rocket i startpaketet. Det är ett enkelt men vanebildande spel skapat av Sonic Team. Premissen är att man ska leda små möss till en raket och undvika elaka katter. Chu Chu Rocket är även gratis i resten av Europa där alla som registrerat sig på Dreamarena får det hemskickat.

- Vi tycker att detta är ett lysande sätt att introducera onlinespel för Dreamcast i Europa, säger Pete Devery, från marknadsföringsavdelningen på SEGA Europe.

När man kopplar upp sin Dreamcast möts man av portalen Dreamarena som innehåller bland annat chatrum, nyheter från filmvärlden och olika former av tävlingar. Är man duktig i Metropolis Street Racer, som inte kan spelas online men har olika rankinglistor och dylikt online, så är det möjligt att vinna en Opel Speedster i potten. Det sker även mindre tävlingar som frågesport eller sänka skepp via Dreamarena.

Att surfa via Dreamcast fungerar också oväntat bra med tydlig text och god bildkvalité i jämförelse med samtida set top-boxar eller andra lösningar för webb-TV. SEGA släpper dessutom ett tangentbord och en mus för att underlätta surfandet. Dessa kan även användas i spel som Quake III Arena.

- Tillgängligheten till Dreamarena och vår nätverksservice i dessa fem nya länder kommer att öka försäljningen av Dreamcast, såväl hårdvara som mjukvara under den viktiga julhandeln, säger Kazutoshi Miyake, COO på SEGA Europe.

Roger Jönsson är inte lika positiv. Förutom att man är sent ute så finns det ingen större kommersiell potential i att sälja Dreamcast som en surfbox.

- SEGA hade satsat mycket på onlinedelen. Det var inte bara spel, utan det här med att surfa på tv:n var också i ropet. Men i Sverige hade vi hem-PC (skattesubventionerade hemdatorer) på 90-talet så många hushåll hade ju en redan PC som de surfade på.

Förutom trumfkortet Quake III Arena så är SEGAs äss i kortleken rollspelet Phantasy Star On-

Nu öppnar Dreamarena!

Fr o m den 1 december kan du koppla upp din Dreamcast-maskin mot Internet. För att spela, för att chatta, för att surfa... via Dreamcasts egen spelsida - Dreamarena. (Vill du ha en koll på vad Dreamarena ger dig, redan före den 1 december, kan du besöka följande adress på nätet:

<http://www.dreamcast-europe.com/english/vt/davt.htm>)

Det har tyvärr tagit lång tid för SEGA att få igång den svenska Internet-anslutningen för Dreamcast. Nu, när alla tekniska problem är övervunna, kan vi ändå konstatera att Dreamcast är det enda TV-spelet som behärskar nätet.

DREAMKEY OCH CHUCHU ROCKET

För att komma ut på nätet behöver du *browserskivan Dreamkey*. Vi bifogar den senaste versionen (avsevärt förbättrad jämfört med tidigare).

Dessutom får du spelet *ChuChu Rocket* - en kompensation för att du fått vänta länge på Internet-anslutningen.



När du nu fått din anslutning, har du också all anledning att kolla in de nya on line-titlar som är på gång. Här nämner vi några av essen:

- Quake III (rel 8/12) samt i början på nästa år
- Phantasy Star Online
- Black and White
- Daytona USA
- 18 Wheeler
- Out Trigger

VÄRLDENS BÄSTA SPELMASKIN?

Men, glöm inte bort att även utan Internet är din Dreamcast en av världens allra bästa spelmaskiner (enligt många spelexperter den *allra* bästa).

Nu rullar dessutom andra generationen spel in på marknaden. Dessa titlar utnyttjar Dreamcasts tekniska kapacitet ännu bättre än tidigare spel. Bland de nya titlarna märks bl a Virtua Tennis, Metropolis Street Racer, Shenmue och Jet Set Radio.

Har du inte kollat in dem än, är det hög tid!

VÄLKOMMEN TILL DREAMARENA!

BRIO® MULTIMEDIA
203 83 05BY

Internet



line som släpps februari 2001. Likt Chu Chu Rocket är det också utvecklat av Sonic Team, som vid tillfället splittrades upp på två studios. Medan 12 personer ur Sonic Team flyttar till San Francisco 1999 för att arbeta med Sonic Adventure 2 så stannar Yuji Naka kvar för att arbeta på Phantasy Star Online. Inte nog med att seriens återkomst är efterlängtat så hjälper det att driva på intresset kring onlinespel på Dreamcast. Spelet hyllas hemma i Japan där det vinner Grand Award på japanska branschföreningen CESAs årliga gala framför spel som The Legend of Zelda: Majora's Mask och Final Fantasy IX.

Många av de andra utlovade spelen med onlinestöd från oberoende spelutgivare släpps aldrig. Gudasimulatoren Black & White färdigställs aldrig. Hypade Half-Life som varit framgångsrikt på PC visas upp spelbart på Dreamcast i samband med mässorna E3 i Los Angeles och ECTS i London. Det är så gott som klart och inkluderar expansionen Blue Shift som senare släpps separat på PC. Och då är detta bara några få exempel.

I Europa så plockas onlinestödet bort i flera spel som kan spelas online i USA som till exempel Unreal Tournament, Daytona USA 2001 och Outrigger. Anledningen tros vara att det inte är lönsamt att lägga ner resurser på att anpassa dem för onlinespel i Europa, eftersom infrastrukturen skiljer sig mellan de olika regionerna.

Det spelar inte så stor roll för Sverige eftersom glädjen blir kortvarig. Onlinestödet stängs och Telenordia upphör med abonnemang för Dreamcast. Det enda sättet att koppla upp sig är att införskaffa Dreamkey 3.0 som ej är bunden av en operatör.

I vanlig ordning är SEGA något före sin tid och genomförandet är inte optimalt, men framtiden visade att SEGA hade rätt med sin satsning på online i Dreamcast.

- Det är ingen överdrift att hävda att Dreamcast och dess onlinenätverk la grunden för vad vi tar för givet idag: att kunna spela online, säger den gamla SEGA of America-chefen Peter Moore, tio år senare.

SPEL MED ONLINESTÖD TILL DREAMCAST I EUROPA

Chu Chu Rocket	Quake III Arena
F355 Challenge	Racing Simulator 2 Online
Phantasy Star Online	Speed Devils Online
Phantasy Star Online ver 2	StarLancer
Planet Ring	Toy Racer
POD 2	Worms World Party

Med onlinestöd avses möjlighet att spela med andra spelare och inte enbart poänglistor eller nedladdningsbart innehåll.

ANTAL SPELARE ONLINE

(31 mars 2000)

	Antal uppkopplade	Installerad bas	% uppkopplade
Japan	550 000	2 000 000	28 %
Nordamerika	330 000	2 500 000	13 %
Europa	240 000	1 000 000	24 %
Totalt	1 120 000	5 800 000	19 %

Siffrorna är hämtade från SEGAs rapport för räkenskapsåret 2000. Det finns ingen senare totalbild över antalet uppkopplade. SEGA Europe meddelade strax innan julhandeln 2000 att 400 000 är uppkopplade i Europa. Som mest ska så många som 50 procent varit uppkopplade i Japan, vilket innebär 1,2 miljoner användare.





Thord Daniel Hedengren (TDH)

DREAMCAST.NU SAMLAR SVENSKA SPELARE

Framåt mitten av 90-talet börjar Internet-användandet att växa bland privatpersoner. Kombinationspaket med abonnemang och subventionerat modem som kopplas upp på telefonnätet gör att webben börjar ta sig in i folkhemmen. De skattesubventionerade datorerna, så kallad hem-PC, gör dessutom att det finns potentiellt många hushåll som kan koppla upp sig. Efter de första åren för konsumenter där traditionella ting som ordbehandling och spel samt diverse ting samlat under multimedia börjar nätets enorma möjligheter med e-post och surfa på olika sidor för nyheter, specialintressen och information locka.

I Simrishamn sitter en ung Thord Daniel Hedengren som fascinerats av Internet och ser tidigt stor potential i att förverkliga sina egna idéer via nätet.

- Det började med att jag tjatade till mig ett eget Internetkonto av mina föräldrar. Jag hade en egen dator och ville ha den på nätet. Så jag fick Tele2 eller Swipnet som det då kallades. Man var tvungen att välja ett användarnamn och jag gillade Thåström-låten King Kong, så min första e-postadress blev king.kong@swipnet.se. Maila inte dit, den finns inte längre, skrattar Thord.

Thord Daniel Hedengren eller TDH som han kallas i Internetsammanhang, hade tidigare givit ut rollspelstidningen Drakens Tand, först genom att kopiera den på papper och senare genom att skicka ut den på diskett. Som en naturlig följd tar tidningen steget till nätet.

Nästa steg blir Alfaweb, en portalsida som slår upp portarna 1996. Här samsas mängder av olika avdelningar som film, spel och även Drakens Tand får sin egen del. Sajten är populär och har som mest runt 40 000 unika besökare i månaden, vilket är en stark siffra. Med moderna mått drygt 15 år senare skulle det procentuellt klassas som en av Sveriges 200 mest besökta sidor på nätet.

- Spelavdelningen var i princip bara Game Boy för jag var besatt av bilden av Game Boy-kassetter. De var så fruktansvärt snygga. Hela idén var att jag ville publicera bilden på en Game Boy-kassett mot en gråsvart bakgrund och text runtomkring. Där kom jag underfund med att design kan också vara jäkligt kul.

Alfaweb hänger med ett bra tag och andra projekt startas. Samtidigt som sajterna rullar på så etablerar TDH kontakt med Jens Persson som driver butiken JP Spel i Simrishamn.

- Jag hängde mycket i hans affär och snackade mig till ett jobb att mata in anmälningsformulär för Nintendo 64. Det var en talong som man fyllde i och skickade in som anmälan inför releasen. Dessa behövdes matas in i JP Spels system och det var väl 600 till 800 talonger. I utbyte fick jag en Game Boy Color och fem spel. Jag hade inte så mycket pengar när jag växte upp och fick alltid jobba för saker.

När SEGA presenterat Dreamcast 1998 så får Jens Persson en idé om en conceptsajt under JP Spel där man bara kan köpa Dreamcast. Eftersom TDH har erfarenhet av att driva olika sajter så tillfrågas han om att registrera domänen och bygga sajten. På den här tiden används toppdomänen .nu flitigt i Sverige. Restriktionerna på .se var höga fram till 2003, det var endast myndigheter och aktiebolag som fick registrera .se och namnet var tvunget att reflekteras i webbadressen. Därför registreras adressen www.dreamcast.nu.

- Det var ganska dyrt med nu-domäner, men jag bet i det sura äpplet. Jens ville att jag skulle äga den, bygga allt och sedan skulle vi köra intäktsfördelning. Det var hög tillitsnivå.

Visionen är god. Handel på nätet har ännu inte haft sitt stora genomslag. Men gamla synder sätter käppar i hjulet. En månad efter att de grandiosa planerna ritats upp så ringer Jens Persson upp TDH sent på kvällen. JP Spel är på väg att gå i konkurs, det är Malmö-butiken i köpcentret Caroli City som sänker verksamheten. Jens föreslår att kontakta Brio och höra om de vill köpa domänen Dreamcast.nu.

Efter JP Spels konkurs tar Jens Persson med sig visionen om att sälja spel på nätet när han flyttar till Stockholm och blir en av de drivande parterna på ingo.se, en spelbutik som startas av Spray och Enlight Interactive hösten 1999. Entreprenör som han är, så var Jens Persson tidigt ute, kanske för tidigt. [Ingo.se](http://ingo.se) får nämligen aldrig något större genomslag, utan säljs till Toga.com som kort därefter lägger ner ingo.se. Istället är det sajter som Webhallen, Discshop och CDON som senare växer och blir ledande inom e-handel.

Hedengren kontaktar Roger Jönsson på Brio som redan börjat undersöka möjligheterna med nätet.

- Vi satsade på nätet lite mer kommersiellt på ett tidigt stadium. En egen hemsida för Dreamcast var givet, men vi upptäckte att domänen redan var tingad av Thord Daniel Hedengren innan vi hann registrera den, säger Roger Jönsson.

Brio är inte intresserad av att köpa domänen utan vill träffa TDH på ECTS-mässan i London, för att diskutera andra former av samarbete.

- Roger frågade om jag skulle till ECTS och om vi kunde ses där, varpå jag 17 år gammal svarar klart vi kan, säger TDH och fortsätter: - Jag fejkade till mig presspass, vilket inte var svårt då jag lutade mig mot Alfaweb. Sedan tömde jag mina konton och bokade en resa till London. Antingen så går det eller så går det inte. För mig var det viktiga att träffa dem och visa att jag menar allvar.

Hedengren rakar sig inte på en vecka för att han ska se äldre ut än vad han är. Väl på ECTS i

den nedgångna och inrökta Olympia-byggnaden har Roger och hans kollegor på Brio ett kort möte med TDH. Brio lyfter idén att TDH ska driva sajten åt dem och de bestämmer sig för att ta ett mer ingående möte när de är tillbaka i Sverige. Förutom Brio så träffar TDH även åtskilliga andra aktörer inom spelbranschen på mässan.

- Det var skitkul. Jag minns att jag hade ett bra snack med Kalle [Lagerroos] på Konami i någon buss på vägen till en efterfest i en industrilokal. Svenskarna sugts verkligen ihop på mässorna. Då drack alla svenskar öl i en monter strax innan stängning för att sedan gå vidare till pubar och andra fester.

”Det fanns inga riktiga webbyråer då. De som fanns tog väldigt bra betalt. Antagligen visste inte spelbolagen vilka de skulle fråga.”

Mötena leder till att TDH så småningom också kommer att göra åtskilliga andra sajter som Metalgear.nu och Silenthill.nu, tillsammans med sina vapendragare Rickard Olsson och David Mårtensson, samt Oskar Gabrielsson som ägde vissa av domännamnen.

- Det fanns inga riktiga webbyråer då. De som fanns tog väldigt bra betalt och ansågs vara high-end på den tiden och byggde stora system åt företag som Ikea, idag skulle de inte överlevt. Antagligen visste inte spelbolagen vilka de skulle fråga. Om de snackar med sin mediabyrå så säger de att det kostar 8 miljoner när man anlitar företagen inom så kallad high-end. Där kommer vi med en offert på 40 000 kronor, självklart att speldistributörerna då säger okej.

Hemma i Sverige tar TDH tåget till Osby för att träffa Roger Jönsson och Anders Hallberg. Hedengren har inte med sig något att presentera utan pitchar i princip en idé som han har i sitt huvud. Avtalet är värt drygt 40 000 kronor i månaden för att underhålla och utveckla Dreamcast.nu.

- Min trovärdighet var satt genom att jag flög till London, vilket var hela idén med resan. Men det var ju lite halvångest att komma till Brio. Jag hade snackat med Roger och han är trevlig, men jag var orolig för de andra cheferna som skulle bestämma, säger TDH.

- Han ville sälja rättigheterna, men vi kom överens om att han mot en ersättning skulle göra jobbet med att underhålla och uppdatera sajten. Daniel är en smart kille med ett affärsintresse och dessutom gillar han SEGA, så all cred till honom, säger Roger Jönsson.

TDH gör klart för Brio att han inte enbart vill skriva säljtexter för spel som inte är bra, utan vill att det ska vara en trovärdig sajt med recensioner och nyheter som för samman alla Dreamcast-spelare i ett community, ett uttryck som då inte var myntat. Brio är med på tonerna eftersom de anser att en nöjd kund köper fler spel, så de tycker det är helt okej att texterna reflek-

terar ärliga åsikter. Beslutet innebär att Dreamcast.nu blir en redaktionell spelsajt och inte bara en produktsida, genom att bidra med mer innehåll hoppas man att läsarna ska kontinuerligt komma tillbaka och läsa nyheterna och nya recensioner. Det är något unikt för sin tid. De flesta oberoende spelsajter är primitiva och bortsett från till exempel Spelsiten som drivs av Victor Leijonhufvud med en stab skribenter inklusive författaren av denna bok, så finns väldigt få ambitiösa spelsajter och spelföretagens hemsidor är ganska torftiga. Även om tidningar ansågs vara viktigare media så inser Brio kopplingen till Internet som en av nycklarna till Dreamcast. Förutom onlinespel blir även Internet en viktig kanal för marknadsföring och kommunikation.

- När jag åkte därifrån så lyssnade jag på Alice Coopers låt I Am The Future på tåget, säger TDH. Det var en skön känsla och jag tyckte att mötet hade gått bra. Nu skulle jag bara invänta ett definitivt besked på att vi kör.

Ett par dagar senare ringer Roger Jönsson och lämnar besked om att det är klart och Brio är ombord.

- Jag kommer ihåg att jag svarade "vad kul", varpå Roger blev tyst i 30 sekunder och sa sedan "jag trodde du skulle låta gladare". I mitt huvud hade jag redan lyckats med det här, jag var ju nöjd när jag åkte därifrån.

Byggandet av Dreamcast.nu sätter igång på fullt allvar. Det finns inte mycket till hjälp, inga varumärkesguider eller liknande. Det enda som TDH får är en pdf-fil med den japanska logotypen. SEGA Europe är inte inblandade, annat än att Brio tar emot material som de skickar vidare till TDH.

- Jag gick efter kartongerna och försökte göra en vit och fin sajt. Det var mycket upp till mig att bestämma hur den skulle se ut. Det gick så långt att jag senare tröttnade på den vita sajten ett par månader senare och designade om den och rullade ut den helt på egen hand. Jag insåg i efterhand att jag kanske borde säga till Brio, så jag mailade och skrev att jag lagt upp en ny version av sajten och fick ett kort svar tillbaka "vad bra!". Det var en lättnad och visade vilka fria händer jag hade, de litade på att jag skötte det bra.

Den enda gången som Brio specifikt frågar om innehåll på Dreamcast.nu är när de skapar radioreklam för Crazy Taxi.

- Radioreklamen för Crazy Taxi var det enda reklamtugget vi hade på nätet. Men den var ju också ganska rolig och det var en stor grej att man försökte nå ut, så jag tyckte det passade på sajten. Jag fick lära mig flash snabbt som tusan, men som tur är var det inte så svårt.

Den europeiska lanseringen ligger fortfarande långt iväg så för att kunna skriva något skickar Brio en japansk Dreamcast och en hög spel till TDH. TV:n hemma i föräldrahemmet i Simrishamn är upptagen, men med ett konsultavtal finns det nu medel att köpa en egen TV, en stor och dyr dessutom.

- Jag åkte först till Expert och pekade på den värsta modellen som inte var en Bang Olufsen. Jag var noga med att den skulle klara 60 Hz och NTSC så jag kunde spela de japanska spelen.



boka här >>

Välkommen till www.dreamcast.nu
Den svenska guiden till Sega Dreamcast >>

Uppdaterat 990311:
nya recensioner | **exklusiv zoom**

Nästa generations tvspel!

av Dreamcast.nu

Efter att ha varit närmast osynliga de senaste åren slår nu **Sega** tillbaka med full kraft! **128-bitar** och bestyckad med det senaste inom teknologin kommer nya **Dreamcast** att ge konkurrenterna en hård match!

Och här är Sveriges främsta Dreamcast-resurs på nätet! Välkommen!



Förhandsboka Dreamcast nu!

Dreamcast.nu kommer satsa helhjärtat på Segas nya underverk. Vi erbjuder till och med möjligheten att **förhandsboka** en Dreamcast redan nu, för efterfrågan kommer vara enorm! Med hjälp av nyhetstjänsten **Tvspel.nu** kommer vi att kunna förmedla senaste nytt, samt vår egen "inside-information" förstås! Så förhandsboka nu! Bokningssidan når du via tabellen här till höger.

Navigering

Att hitta rätt på Dreamcast.nu är enkelt. Använd menyn till vänster för att komma till de olika avdelningarna och Dreamcast-loggan uppe i vänstra hörnet för att komma tillbaka hit.

Nyheterna

Nyheterna som publiceras på Dreamcast.nu kommer från speltjänsten **Tvspel.nu**, och är gratis. På nyhetssidan kan du skriva upp dig på e-postutskick som ger dig dem direkt hem i e-postbrevlådan. Besök även <http://www.tvspel.nu>.

FÖRHANDBOKA DIN DREAMCAST NU - FÅ
EKSLUSIV RABATT FRÅN DREAMCAST.NU!
DREAMCAST I ANSEDDA FINANCIAL TIMES
AFTONBLADET HÖJER DREAMCAST TILL
SKYARNA

DREAMCAST PARTNERS

KONTAKTA OSS

LÄNKAR TILL DREAMCAST-SIDOR



Kanalnätverket:
Välj sajt här

START

DCwriter är en ny tjänst på nätet där du kan skriva dina egna Dreamcast-recensioner och skicka in till oss. Varje månad lottar vi ut ett antal aktuella Dreamcast-spel bland alla som varit med och recenserat.
- Lycka till!

Senaste recensionerna

- » Skies of Arcadia (US) (2/2)
- » Crazy Taxi (2/2)
- » Street Fighter 3: Double Impact (31/1)
- » Sega Bass Fishing (30/1)
- » Sega Rally 2 (29/1)
- » Jet Set Radio (29/1)
- » Shenmue (29/1)
- » Skies of Arcadia (USA) (25/1)
- » Virtua Cop 2 (Import) (24/1)
- » Le Mans 24 Hours (24/1)

Månadens populäraste

1. Skies of Arcadia (US)
2. Crazy Taxi

Novembers vinnare!
Vi gratulerar **Martin Wester** och **Hans Engnell!** Martin hade turen på sin sida och vann spelet Red Dog, medan Hans får Dead or Alive 2 på Posten. Hans är DCwriters val, och vann med motiveringen:

"En mycket välskriven text som visar upp stor kännedom om spelet. Hans använder ett engagerat och varierat språk utan att förfalla till klischeer. En värdig vinnare av en mycket jämn tävling."
» [Sega Rally 2](#)

Vi gratulerar dem båda och önskar er andra lycka till nästa gång!

Sök recension:

Just nu finns det **251** recensioner att läsa.

www.dcwriten.nu Copyright © 2000 Cylinder Design | Layout och kod Four Ages

Recensera och vinn spel!

Den kostade 20 000 kronor, men de kunde inte leverera förrän på måndag och jag vill ha den innan helgen. Då gick jag istället till den lokala radiohandlaren Ells och pekade på motsvarande modell och sa att jag vill ha den idag. Det gick och de körde hem den till mina föräldrars lägenhet på kvällen. Jag minns att jag fick en skön kväll med väldigt mycket Sonic Adventure.

Med ett fast arvode och låga omkostnader använder TDH en stor del av intäkterna till att starta TVspel.nu som går igång våren 1999. För att marknadsföra sajten spenderas pengar på helsidor i Super Play och andra media.

Jag behövde inte alla pengarna för att leva. Efter en minimal lön så skyfflade jag resten till att marknadsföra TVspel.nu. Tanken var att lansera med en stor boom med helsida i Super Play. Sedan sa jag nej till fortsatt annonsering och då lärde jag mig hur annonsmarknaden fung-

erade, för sen kostade annonserna 10% av jag betalade första gången. Jag tänkte att det är lika bra att synas och ta plats, men jag blev lite fartblind. Efter de tolv första månaderna insåg jag att jag lagt ut närmare en halv miljon kronor på annonser.

Medan Hedengren får hjälp av andra skribenter på TVspel.nu så skriver han de mesta texterna på Dreamcast.nu själv med några undantag som skrivs av Jonas Nilsson samt Mikael Sylverberg som hjälper till på sportspel som till exempel NHL 2K. Som ett sidoprojekt skapas DCwriter, där läsare kan skicka in och få sina recensioner av Dreamcast-spel publicerade. För att sporra läsarna att penna bra recensioner sponsrar Brio med ett par spel i månaden som vinner för bästa recensioner. Engagemanget är högt och för vissa spel som Shenmue publiceras fler än tjugo recensioner.

"Jag fick känslan att alla man visade Dreamcast för blev ju heltända, speciellt när man slängde fram Crazy Taxi och Shenmue. Det är sorgligt, det borde ha gått bättre."

TDH gör även en avstickare på helt eget bevåg med sajten PhantasyStarOnline.nu. Han är fascinerad av rollspelet och blir en av de första i Europa att testa det. Tillsammans med Bengt "Benke" Lemne som skriver på TVspel.nu skapar de kontot Danke, en sammandragning av namnen Daniel och Benke.

- Vi satt och spelade med japanska betatestare och vände på dygnet för att kunna spela med dem. Det var helt underbart, vi hade så himla kul.

Brio använder Dreamcast.nu som avsändare i sina annonser och i trycksaker, vilket driver många konsumenter till sajten. Statistiken över sidan går inte att komma åt eftersom detta var innan verktyg som Google Analytics och servern för sajten står hos Brios IT-avdelning i Osby som ogärna reguljärt delar med sig av siffror. Kommentarsfält, likes och bloggar är långt från påtänkt. Istället blir det intresset i forumet som vittnar om att sajten är stor. TDH köper forumet Gamer.se av Jonas Nilsson som inte vill driva vidare det. Tanken med Gamer är att alla spelsajter ska länka till Gamer och använda det som ett gemensamt forum.

Jag köpte det eftersom det passade mig bra med TVspel.nu. Men det var lite magstarkt att länka en officiell sida till Gamer. Även om inte SEGA Europe var avsändare, så vore det som om Bergsala skulle länka Nintendo.se till Loadings forum. Istället duplicerade vi ett separat officiellt forum för Dreamcast.nu. Här gick det upp ett ljus vilket starkt community det fanns kring Dreamcast.nu. Folk tycker det här är häftigt, den febrila aktiviteten vittnade om att vi hade riktigt

många besökare. Det var ett skönt gäng.

Vägen neråt för Dreamcast när PlayStation 2 ska lanseras hösten 2000 märks inte på sajten, aktiviteten är fortsatt hög. Däremot så blir diskussionerna hetare.

- Intresset var så gott som oförändrat. Det är möjligt att Brio såg mer i statistiken, men kollar man på forum och engagemang så märker man inte det. Däremot började det diskuteras på forumet. Folk följer IGN och FGN Online för att veta läget på en lite större arena och där inser fansen att det håller på att gå åt helvete. Dreamcast säljer inte som den borde. Det leder till att varenda liten förändring blir en större grej än det borde vara och det blir oväsen för mindre saker. Det är initierade gamers som är väldigt måna om att SEGA ska skötas, så det är fans rakt igenom. Men det råder en viss frustration och Brio får ta ganska mycket skit.

Fansen börjar analysera och kritisera Brio för att man inte gör mer reklam. Det blir en lokal reflektion av en global bild där SEGA inte har styrka att spänna marknadsföringsmusklerna i kampen mot Sony.

- Det blev ganska mycket tugg där jag försökte försvara positionen utan att få det att låta som att jag är anställd. Brio la all gröt på att få ut teststationer i butikerna, vilket jag tycker var ett korrekt beslut. Jag fick känslan att alla man visade Dreamcast för blev ju heltända, speciellt när man slängde fram Crazy Taxi och Shenmue. Det är sorgligt, det borde ha gått bättre bara man spelat korten bättre.

TDH beskriver premiären av online i Sverige som ett tillfälligt uppsving av positiv anda.

- Många hade tröttnat på att vänta på online, men det var åtminstone ett tecken på att SEGA inte gett upp helt. Men det blev kort och spelen var inte tillräckligt starka. Chu Chu Rocket är kul, men det är inte mainstream. Quake III Arena är bra, men gammalt och funnits ute på PC. Phantasy Star Online fick en gedigen användarskara, men det var extremt japanskt och linjärt, så det tilltalade inte den stora massan.

Brio flaggar under hösten 2000 att de vill dra ner på Dreamcast.nu och samarbetet är inte helt friktionsfritt.

- Vi hade bra täckning från ECTS på TVspel.nu. Dagen efter mässan frågade Roger varför vi inte skrivit något på Dreamcast.nu, men hade massor av artiklar på TVspel.nu. Det störde mig eftersom det var Brios IT-avdelning som pillat medan jag var borta. Jag hade en och annan dust med IT-avdelningen. De hade idéer om vad som är säkert och inte, som att alla helt plötsligt skulle byta konton. Som utomstående blev jag ofta uteläst, vilket gjorde att det tog några dagar innan jag kunde komma åt Brios ftp och uppdatera sajten. För ECTS hade jag planerat flera SEGA-relaterade texter och fick förklara för Roger att jag inte fick något svar från IT-avdelningen. Det kändes inte bra att TVspel.nu var före och det var också första gången Brio flaggade att de vill säga upp avtalet.

När SEGA tidigt 2001 meddelar att de upphör med Dreamcast så säger Brio slutligen upp avtalet kring Dreamcast.nu. Brio vill inte köpa loss något, utan det är upp till TDH att besluta

om innehållet ska ligga kvar och arkiveras på något sätt eller stängas.

- Jag lät det ligga kvar en längre period. Jag visste att folk skulle reagera om man klippte allt på en gång och den ilskan hade vi fått med oss till Gamer och TVspel.nu.

Efter domänen pekats om till servrar som TDH har insyn på så ligger statistiken på upp till 40 000 hits i månaden och då är ändå Dreamcast på väg utför.

- Det var antagligen ännu större när Dreamcast var som störst. Vissa dagar hade vi väldigt mycket poster på forumet och det fanns en bas på mellan 500 och 1000 aktiva personer dagligen.

På sätt och vis var Dreamcast.nu en modern form av klubbtidningarna. Avtrycket att samla hela communityt och låta dem diskutera med varandra på forumet är något som inte gjorts tidigare.

Efter Dreamcast.nu går TDH vidare med andra sajter och webbprojekt. Men önskan om att ge såväl sajten som konsolen en värdig avslutning kvarstår. Några år senare väcks idén om att skriva en antologi om Dreamcast. Tillsammans med Rickard Olsson, Michael Edström och Mikael Sylverberg skriver TDH boken Drömspel.

- Det var egentligen en värdelös titel sett till att det finns en bok av August Strindberg som heter Ett drömspel. Det är jobbigt att arbeta med termen Drömspel på Google av den anledningen.

Hela arbetet sker på ett internt forum där varje text till boken postas och diskuteras och revideras. Alla har något att säga till om.

- Vi delade upp en lång lista på spel. Vissa slogs vi om och andra var det uppenbart att ingen ville ta i, som Pen Pen om pingvinerna som åker på magen. Det var dåligt, men jag älskade det ändå eftersom det var bland de första spelen jag testade tillsammans med Tokyo Bus Driver. Det var inte heller kul, det var ju som att åka en riktig buss.

Enligt TDH ges också möjligheten att reflektera över spelen en mer objektiv bild. Det snabba flödet med nyheter och recensioner på Internet gör att en skribent ofta bara har några dagar på sig att skriva en artikel eller recension om spelet medan det är aktuellt.

- Det är mest intressant att prata om spel i efterhand. Innehållet har blivit mer mångfacetterat än att bara hoppa över en muterad svamp, vilket i och för sig har sitt nöje det med. Men man börjar skönja någon form av storytelling och artistisk inriktning. Ta ett spel som Jet Set Radio, antingen är det extremt banalt eller en vision. Att då skriva om ett spel medan det är färskt är ganska ointressant då du inte har processat innehållet i spelet. Tre år senare får du mer personliga berättelser om spelet.

Drömspel saknar helt och hållet skärmdumpar, istället används enbart illustrationer av Stefan Pålsson för att framhäva den personliga tyngden. Boken ges ut 2004 med en förstaupplaga på 300 exemplar. Totalt säljs närmare 1000 exemplar och för TDH blir det ett dokument som knyter ihop säcken för Dreamcast.nu.



Dreamcast blev spelföretaget Segas sista bidrag till det eviga konsolkriget. Vi beslutade oss för att dansa med liket.

Det du nu håller i din hand är resultatet: ett unikt spelkulturellt tidsdokument som berättar om de magiska åren då spelbranschen fortfarande var oskuld och en blå igelkott med röda sneakers fortfarande kunde rädda, förändra och förhålliga världen.

I Drömspel berättar vi allt om ett unikum i spelhistorien som aldrig kommer att få se sin motsvarighet igen - om hur det var att gå online med en konsol för första gången, om vänskap genom bildrör, och om en undergroundkultur som gått förlorad för alltid. Men framför allt berättar vi om Drömspelen.



www.alltidottaren.se

ISBN 91-91405-0-4



DRÖMSPEL

En bok om Sega Dreamcast

THORDANIEL HEDENGREN/MIKHAEL SVULBERG
RICKARD OLSSON/MIKHAEL EDSTRÖM

LIVET EFTER DREAMCAST.NU FÖR TDH

Efter Dreamcast.nu blir det fokus på TVspel.nu för Thord Daniel Hedengren. Sajten blir tongivande och drivs med ett högt tempo samt initierade recensioner. Ett bevis på framgången syns när den svenska spelbranschen i tidningen Manual röstar fram branschens makthavare 2002. TVspel.nu landar högt i mediakategorin, endast flankerad av etablerade papperstidningar som Super Play, PC Gamer och Aftonbladet.

Trots att TVspel.nu är en välbesökt sida, så rullar mörka moln in från horisonten. Dotcom-bubblan spricker. En investeringshysteri i övervärderade IT-bolag som tävlar om att vara först ut på marknaden i kombination med aktiespekulation leder till en kollaps av marknaden. Ett fåtal aktörer går starka ur krisen som Amazon internationellt och Bredbandsbolaget hemma i Sverige. Efter Dotcom-krisen får helt plötsligt många svårt att tjäna pengar, vilket även påverkar sajter som TVspel.nu. Sajten har mycket trafik och tar mycket bandbredd i förhållande till andra sajter med motsvarande antal besökare då läsarna tittar på högupplösta screenshots från kommande spel.

- Priserna på servrar chockhöjdes när bolagen försökte rädda sig själva. Från att ha betalat 17 000 kronor så började vi få fakturor på 60 000 kronor i månaden. Det blev spiken i kistan. Vi hade ingen annons säljare som arbetade aktivt, hade man gjort rätt från början så hade kanske TVspel.nu levt vidare. Men samtidigt med krisen så hade även jättarna svårt att tjäna pengar, hur skulle vi då få ihop det? Så jag tog ett rent ekonomiskt beslut att stänga TVspel.nu

Istället byggs en ny spelsajt som är mer avskalad utan några högupplösta bilder och domänen Kong.se registreras efter samma lät som inspirerade hans första mailadress. Kong.se rullar vidare fram till 2004 då sajten samt resten av Gamer.se säljs till Umit.

- Jag brände ut mig. Jag gjorde det klassiska misstaget att släppa allt lite för sent. När jag insåg det så sålde jag allt. Kostnaderna sänkte inte företaget, vi hade andra intäkter.

Många karriärer föds på TVspel.nu och Kong.se. Vissa skribenter som Oskar Skog och Bengt Lemne fortsätter med speljournalistik i andra tidningar och sajter, medan bland annat Naseer Alkhouri och Oskar Gabrielsson tar steget till spelutveckling och båda hamnar senare på DICE. Niclaz Erlingmark lämnar spelvärlden och börjar filma istället.

Efter försäljningen börjar Hedengren istället arbeta med webbproduktion och författar böcker om publiceringsverktyget Wordpress som sin tur leder till att han startar byrån Odd Alice. Men han har inte lämnat spel helt och hållet, utan driver parallellt sedan 2009 sajten Spelbloggen.se. Landskapet för spelmedia är dock väldigt annorlunda.

- Många av dem som finns kvar lever på gamla meriter. Skulle en spelsajt lanseras idag skulle den aldrig komma fram. Idag kan alla publicera sig själva med Youtube, Twitter och bloggar. Jag har också resonerat olika kring alla satsningar, Spelbloggen blev en blogg för då var det den typen av materialflöde som fungerade bäst.

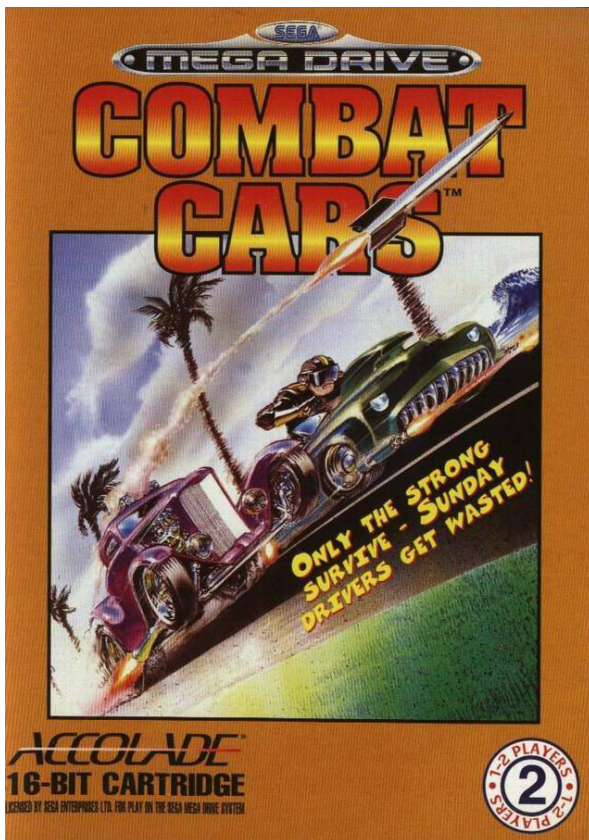
EN SVENSK DRÖM

Tomas Dahlgren och Stefan Holmqvist har båda gemensamt att deras spelintresse började med arkadspel och att de arbetade med norrmannen John Atle Kroknes. Dahlgrens fascination av arkadspel leder till att han som ung fjortonåring övertygar sin mamma att köpa hem ett arkadkabinett. Till den köper han spel som Ghost n' Goblins och Gunsmoke. Så småningom börjar han att göra musik på Amiga och hittar in i demoscenen där han går under pseudonymen Uncle Tom. Förutom att komponera musik börjar han även skapa grafik. När han går med i gruppen Razor 1911 i slutet av 80-talet träffar han John Kroknes som går under namnet Lord Strangelord i scenen. Tillsammans grundar de 1991 företaget Scangames, en sammandragning av Scandinavian Games, med drömmen om att skapa spel. Scangames lyckas få till ett avtal på ett Amiga-spel vid namn Fuzzball med brittiska System 3, som gett ut åtskilliga klassiska spelsierier som till exempel The Last Ninja. Produktionen går dock trögt. Kroknes kallas in i lumpen och när han väl kommer hem för att koda så åker Dahlgren på semester i Danmark. Till sist så är Fuzzball klart och släpps under buller och bång med utvkningsflickor som Helen Labdon. Det blir ingen kommersiell framgång, men får bra betyg av media i trakterna 80 till 91 av 100 i olika Amiga-tidningar. Scangames känner sig snuvade på royalty från Fuzzball, men arbetar vidare med diverse spel som de hoppas ska tilltala någon av spelutgivarna. De plockar in Henry Greijer som hjälper till med ett bilspel vid namn Fun Car Rally. Dahlgren tröttnar dock och hoppar av. In träder den unge grafikern Stefan Holmqvist för att fylla rollen.

Stefan Holmqvist kom i kontakt med arkadspel som Pac-Man och Donkey Kong när de var populära i början av 80-talet och spelade även hos kompisar som hade Atari 2600 hemma. Intresset eskalerade och i hemstaden Eskilstuna sprang han mellan alla olika korvkiosker för att spela allt från Ghost n' Goblins till Double Dragon. Framåt mitten av 80-talet så fick Holmqvist även upp ögonen för hemdatorer som Spectrum och Commodore 64, för att sedan gå över till Amiga.

-Vissa av kompisarnas äldre brorsor hade köpt de första personatorerna och när jag fick se dem och vad man kunde göra med dem så blev jag nyfiken på att göra egna grejor. Egentligen missade jag hela intåget med konsoler som NES och Master System, då hade jag redan gått





John Kroknes



Stefan Holmqvist

vidare och ville rita grafik och skapa egna spel.

Likt många andra så är det via demoscenen som Holmqvist under namnet Iridon tar klivet in i den professionella spelvärlden med att skapa spel. John Kroknes är imponerad av Stefans arbete och ringer upp honom. Efter en omgång arbetsprover står det klart, Holmqvist är rätt person att fullfölja arbetet med grafiken. Racingspelet byter namn till Combat Cars och får en lite tuffare profil när Scangames tecknar avtal med spelutgivaren Accolade. I spelet ser man bilarna från fågelperspektiv, inte helt olikt spel som Super Cars och RC Pro Am. Det ska ges ut till Mega Drive. Likheten med Amiga gör att det är enkelt för Scangames att arbeta på formatet.

Holmqvist börjar arbeta på distans. Över sommaren åker han till Kroknes hemstad Trondheim där de sitter fyra personer i ett kontorshotell. Den fjärde är svensken John Carehag, känd som Ziphoind inom demoscenen och med erfarenhet från att skapa musik till spel. Han får till basljud som tidigare inte hörts på Megan. Inspirationen kommer från populära 2 Unlimited som rönt stora framgångar med låten No Limit, vilken Carehag har med sig på kassettband

och lyssnat flitigt på under resan till Trondheim. Combat Cars ges ut 1994 och säljer 80 000 exemplar.

Scangames fortsätter med att arbeta på en uppföljare till Fuzzball för Mega Drive, projektet kallas för Mega Fuzz.

- Mitt i produktionen insåg vi att vi borde flytta oss till de nya konsolerna Saturn och PlayStation. John och jag tog tag i det och försökte själva till en början att investera med vårt sparade kapital, säger Holmqvist.

“Vi var lite pionjärer inom området. Många ritade texturer och figurer, men vi insåg att vi borde använda foton istället för att få en realistisk stil, vilket SEGA tänkte på och det var då beslutet togs att det skulle bli Headhunter.”

Förarbetet på ett ambitiösare projekt påbörjas med skissar och idéer till ett spelkoncept som kallas Survivors. De pitchar spelet och japanska Sunsoft nappar, vilket leder till att ett letter of intent, en så kallad avsiktsförklaring tecknas. Det innebär att företagen är överens, men behöver ytterligare förhandlingar innan ett riktigt juridiskt bindande avtal kan tecknas. Med avsiktsförklaringen i bagaget får de intresse av en grupp riskkapitalister från Ledstiernan och startar Amuze framåt slutet av 1995.

Verksamheten för Amuze förläggs till Stockholm, där de till en början delar kontor med IT-företaget Information Highway Strategy. Men det börjar med ett stort bakslag. Sunsoft fullföljer aldrig med något avtal för Survivors eftersom de hamnat i ekonomisk kris och blir tvungna att sälja av flera projekt till Acclaim för att kunna hålla sig flytande.

- Vi satt på pottan på den punkten eftersom det var med avsiktsförklaringen som vi hade gått in mot riskkapitalisterna. Men de hade redan investerat och det var mycket på gång inom IT-branschen, även om vi inte i föll in i kategorin bland de vanliga IT-bolagen så var vi så få personer att de tyckte det var ok att lägga pengar på oss eftersom spel var intressant, förklarar Holmqvist.

Amuze växer sakta till fem personer och det är främst folk inom kontaktnätet som vänner och folk från demoscenen som rekryteras. Via nätverket med riskkapitalister tar Amuze sig an diverse enklare webbkonsultuppdrag för att hålla bolaget flytande och hålla nere kostnaderna.

- Vi gjorde det för att det var enkelt, men tyckte det var totalt ointressant och förstod inte storheten eller poängen med det här som kallas Internet och varför Internetbolag hade så mycket lättare för att få pengar när det var spel som faktiskt genererade pengar, säger Stefan.

Under resans gång arbetar Amuze sakta, men säkert med att utveckla ramverket och använder Saturn och PlayStation som tilltänkta plattformar. En spelmotor börjar växa fram efter närmare tre års tids arbete. Förutom arbetet med det tekniska för Survivors så produceras mycket så kallad concept art som används för att illustrera en idé och känsla som visuellt mål.

- Det fanns prototyper och concept art i form av flera färdigmålade tavlor som säkert fortfarande står någonstans bortglömda på en vind.

Amuze är i kontakt med SEGA om att släppa spelet på Saturn. Men 1999 börjar diskussionen om att Dreamcast är på gång till väst.

- Det positiva var att vi såg stora möjligheter med Dreamcast. Problematiken som uppstod är att Survivors i grunden var ett slags actionshooter-spel med japansk inspiration. I slutändan kände vi att SEGA var lite tveksamma till konceptet, så då började vi omforma spelet baserat på vår teknik till att bli mer noir-äventyr.

Man uppvisar imponerande karaktärer med mjuka leder som sitter ihop, vilket inte ens de mest avancerade 3D-programmen vid tidpunkten stödjer. För att få en mer realistisk känsla så använder Amuze sig av digitalkameror.

”Det kan nästan låta lite hårt, men vi ville inte förknippas med nördigt, vi ville vara lite mer som Hollywood.”

- Vi var lite av pionjärer inom området. Många ritade texturer och figurer, men vi insåg att vi borde använda foton istället för att få en realistisk stil, vilket SEGA tänkte på och det var då beslutet togs att det skulle bli Headhunter, säger Holmqvist.

Medan media senare kommer att framställa Headhunter som SEGAs svar på Metal Gear Solid så hämtar Amuze snarare inspiration från filmer, serier och annan populärkultur.

- Det är vanskligt att nämna alla inspirationskällor eftersom man ofta blivit undermedvetet inspirerad. De som kanske varit våra största är väl Paul Verhoeven som gjort Robocop och Starship Troopers samt serietecknaren Frank Miller, berättar John Kroknes.

Amuze arbetar formellt med SEGA Europe, som i sin tur har kommunikation med japanska moderbolaget. Det sker till stor del via Jin Shimazaki som har en pompös titel i executive vice president, men beskrivs som en ödmjuk man. Genom projektets gång hinner flertalet producer från SEGA att blandas in, såväl från Europa som från Japan.

- För SEGA Japan så representerar vi en slags europeisk-amerikansk röst. Japanska spel har

högt produktionsvärde, även om det är bra spelvärde så är det verkliga innehållet inte särskilt bra. Storyn kan kännas väldigt avlägsen sett med västerländsk mentalitet. Genom att samarbeta kan vi ta det bästa från Japan och smälta samman med västerländska värden, säger John Kroknes.

När avtalet med SEGA är på plats så börjar Amuze rekrytera rejält och som mest har företaget runt 50 anställda. Det är fortsatt många vänner och talanger inom demoscenen som anställs, men man börjar även söka sig utanför den sfären.

- Jag hade gått illustratörsutbildning i Eskilstuna, berättar Stefan Holmqvist. Jag var där mycket och fångade upp folk. Det fanns inte så mycket färdigutbildade med rätt kompetens för spel, utan vi tog in folk med talang, sedan blev det en form av internutveckling. Det var sällan vi hade kompetensen där den borde vara i början. Jag åkte runt och föreläste och pitchade för att göra praktik eller söka jobb hos oss, det var så vi rekryterade. Var det tre som gjorde praktik, var det ofta den som var vassast som fick fast plats.

John och Stefan sätter en målsättning att Headhunter ska vara ett moget actionäventyr. Därför anlitas även folk utanför spelbranschen med andra egenskaper, till exempel Philip Lawrence som skriver storyn och senare kommer att arbeta med Killzone-serien.

- Det kan nästan låta lite hårt, men vi ville inte förknippas med nördigt, vi ville vara lite mer som Hollywood och inte bara ta in folk från spelbranschen, för vi insåg att vi inte hade full kompetens inom alla områden, säger Holmqvist.

Likt tillvägagångssättet de etablerat med Survivors så används för designen mycket concept art.

- Det fanns redan en standard att använda concept art, men vi ville höja nivån på förproduktionen och la verkligen ner mycket tid och anlidade proffs för att skapa en enhetlig design som är genomgående för hela spelet.

Strävan efter realism tar en oväntad vändning efter att inbrottsalarmet troligen av misstag gått igång på kontoret. Polisen vill ändå göra en säkerhetsrunda och hittar då en gammal uppborrad ollonpistol. En av animatörerna har tagit dit den för att bättre kunna animera och känna på rörelserna när man håller ett vapen. Trots att den inte fungerar så blir det en stämning för olaga vapeninnehav mot animatören.

SEGA sätter sin bästa kompositör, Richard Jacques, på jobbet att skapa soundtracket till Headhunter. Det är ett ambitiöst projekt och nytt för sin tid att man faktiskt använder en riktig orkester när musiken ska spelas in.

- Höjdpunkten var när vi åkte till Abby Road Studios där Beatles spelade in sina skivor, och skulle spela in den orkestrala versionen av musiken som Richard Jacques skrivit. Vi går in i inspelningsbåset och ser hela Londons filharmoniska orkester samt en stor utprintad Headhunter-logo på väggen. Vi tystnar, de börjar spela, man hör starten på temat [Stefan nynnär på temat]. Då fattar man att vi uppnått något stort. I vår värld då, när vi var 40 personer vilket för

sin tid var ett stort team, så var det här väldigt häftigt. Rygggradshåren, ja, håren överallt stod. Vi kände att vi förde fram spel brett. Vi ville att spel skulle vara något mer, det skulle skrivas om det, spel skulle inte bara vara något för en 10-åring som satt och spelade Mario, utan få folk att förstå att det fanns möjligheter i det, att ha ett kulturvärde i det.

Halva utvecklingsteamet får åka på det europeiska releasepartyt för Dreamcast i London. Det är en påkostad historia med många gäster och kända dj's som SEGA sponsrar. Gänget från Amuze gillar de uppblåsbara blåa transparenta stolarna som finns på festen och snor med dem ut på Londons gator.

Efter SEGAs initiala framgångar så börjar vindarna vända under 2000. Det går inte som det är tänkt för Dreamcast, vilket påverkar produktionen av Headhunter. Ambitionsnivån dras ner inom vissa områden som inte anses vara kärnan för spelet. Multiplayer är en del av spelet som drabbas.

- Vi skulle släppa spelet med multiplayer-läge där man åker motorcykel mot varandra på flera olika banor. Det var något som vi hade jobbat på länge och något som SEGA ville inkludera eftersom Dreamcast skeppades med modem. Men så blev det kapat när SEGA drog sig ur online. Då hade vi ändå ett fullt fungerande läge där man kunde tävla mot varandra och skulle likt träningsbanorna köra till olika checkpoints.

Amuze trodde att det skulle bli enklare att attrahera kapital tack vare avtalet med SEGA, men tv-spel anses inte ha så positiv klang.

- SEGA var inte så hett och det blev mycket diskussioner om Dreamcast som nådde en breaking point när EA beslöt sig för att inte porta sina spelserier till konsolen. Hade de gjort det kunde det blivit annorlunda, menar Holmqvist.

Enligt Amuze så verkar det nästan som om SEGA kastar in handduken så fort PlayStation 2



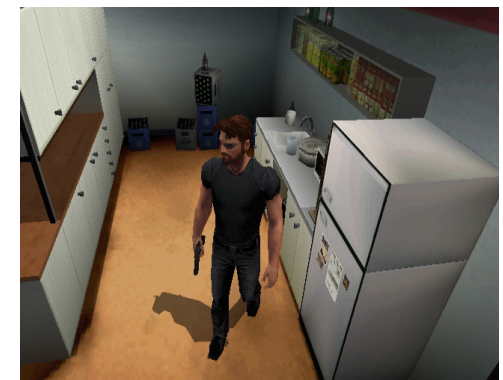
”Vi ville att spel skulle vara något mer, få folk att förstå att de fanns möjligheter i det, att ha ett kulturvärde i det.”

HEADHUNTER OCH JACK WADE

Huvudpersonen Jack Wade i Headhunter är sprungen ur en actionhjärte vid namn Redwood, en mangastiliserad skogshuggartyp med skägg och flätor från Amuzes spelprojekt Survivors. Wade byter ut trädfällarattityden och blir en prisjägare i Headhunter.

Han lider av minnesförlust efter att ha vaknat upp i ett mystiskt laboratorium. Det visar sig att han är en av de mest framgångsrika prisjägarna som jagar kriminella. De kriminella fångas in med vapen som avfyrar elektriska impulser som paralyserar dem. Förutom att avtjäna straff i fängelse kan de kriminella även få organ bortopererade. Dessa transplanterade organ ges istället till folk inom högre samhällsskikt.

Medan Jack Wade jagar kriminella i en stad inspirerad av Los Angeles försöker han samtidigt att lösa mordet på prisjägarnätverket Anti-Crime Networks grundare Christopher Stern, och allt detta medan en konspiration rullas ut under spelets gång. Headhunter mixar tredjepersonsaction med smygande, pussel och motorcykelkörande mellan olika destinationer i staden.



demonstreras.

- Eftersom vi jobbade med Dreamcast visste vi att den var riktiga bra och vi hade sett de tekniska specifikationerna på PS2. Visst såg vi att den var bra, men speciellt i början fattade vi att ingen skulle kunna utnyttja den. Men så släppte de teknikdemon och det kändes som om luften gick ur SEGA. Jag och John var lite sura, vi tyckte SEGA borde slänga ihop fler demon som visade kraften i Dreamcast som ansikten med massa olika texturer. Dreamcast var nämligen överlägsen på att hantera flera texturer samtidigt. SEGA försökte inte ens och såg sig slagna redan.

Mentalt tar Amuze en smäll och börjar ställa sig in på att Headhunter även kommer att släppas till PlayStation 2.

- Vi hade varit pro SEGA och nästan lite dissiga mot Sony, men vi var yngre och vi var fanboys. Det är svårt med hjärtat när man gör saker man inte tycker om.

Headhunter släpps endast till Dreamcast i Europa framåt slutet av 2001. Försäljningen är blygsam då SEGA i princip avvecklat all verksamhet på Dreamcast och distributionen sker via Big Ben Interactive. Trösten är att åtminstone media hyllar spelet med toppbetyg. IGN ger det betyget 9/10 och likaså Eurogamer som skriver "Quite simply, a masterpiece of

modern videogame development". På hemmaplan utnämns Headhunter till årets svenska spel på Datspelsgalan 2002.

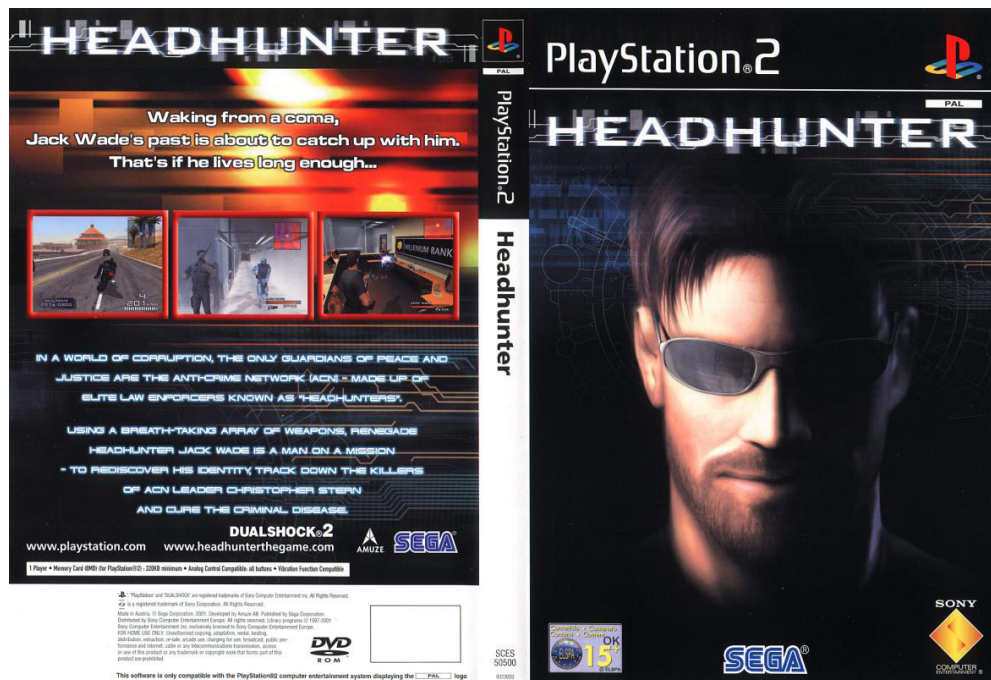
Drygt ett kvartal senare släpps Headhunter även på PlayStation 2 och säljer 700 000 exemplar, ungefär jämt fördelat på Europa och USA. SEGA har det turbulent och avtalar med andra aktörer om utgivningen.

- Eftersom SEGA då genomgick omvandlingen från hårdvarutillverkare till att enbart ge ut mjukvara var det Acclaim som lanserade spelet i USA och Sony i Europa, säger John Kroknes.

När Headhunter är skeppat så sägs samtliga anställda upp. Riskkapitalisterna vill lägga ner företaget. IT-bubblan har spruckit och med nerverna utanpå råder det panik bland investerare som vill rädda vad som räddas kan av pengar som plöjts ner i allt från webbsidemaker till



John Kroknes tar emot pris av komikern Mustafa (Sharam Rahi) på Datspelsgalan 2002.



Eftersom SEGA genomför sin omvandling från konsoltillverkare till att bli en renodlad spelutgivare så ges Headhunter ut på PlayStation 2 av Sony Computer Entertainment (SCEE) i Europa.



I Nordamerika blir det Acclaim som agerar förlag åt Headhunter på PS2.



Headhunter Redemption (2003)

ehandelsbolag. Amuze blir ett offer när de dras över samma kam och spel räknas in i mjukvara och Internet-bolag.

- Jag och John erbjöd de andra ägarna att överta de kontrakt Amuze fortfarande satt fast i om rättigheter till namn och teknik skrevs över på ett nystartat "Amuze 2". Så vi gick till banken och ställde oss privat i borgen för miljonlån för att få Amuze att leva vidare och lyckas erbjuda så många anställda som möjligt att behålla sina jobb.

Kroknes och Holmqvist kontaktar SEGA om en uppföljare till Headhunter, men trots framgångarna vill de vänta. Anledningen är omstruktureringen som pågår och där ingen riktigt vet hur SEGA ska se ut och i vilka former de ska arbeta som oberoende spelutgivare. Istället börjar Amuze att arbeta på ett spel vid namn Exorcity. Sony är intresserade, men deras förslag på budget matchar inte Amuzes ambitioner.

- Det ska nämnas att väldigt mycket i det prospekt som innehöll spelkonceptet som vi skickade till Sony påminde en hel del om saker som händer i Heavy Rain. Hela grundupplägget, spelflödet och typen av spel är väldigt likt. Nu var ju Fahrenheit [av samma team som gjorde Heavy Rain] också väldigt likt, så de var väl redan på det spåret, men vissa saker känns som de verkligen är klockrent tagna ur Exorcity. Det kanske var några gamla idéer som de internt recyclat och som levt vidare genom åren hos Sony.

Under kontakten med Sony kring Exorcity så återkommer SEGA och förklarar att de nu är redo att sätta igång en uppföljare till Headhunter. Amuze sparkar igång direkt, men starten går trögt.

- När alla blev uppsagda gick många vidare till andra studios, bland annat så högg DICE många personer direkt. Det gjorde att vi förlorade många nyckelpersoner som varit med och utvecklat spelmotorn. Vi blev tvungna att skriva om nästan hela tekniska ramverket, vilket ledde till att tvåan [av Headhunter] tog både en ekonomisk och tidsmässig smäll. Det var lite som att starta om från början.

Förutom det tekniska måste man dessutom lägga ner mycket tid på att rekrytera nytt folk för att kunna skala upp teamet till full produktion för Headhunter: Redemption som blir spelets fulla titel.

- Med facit i hand så var felet vi gjorde att vi inte bara tog den gamla koden och skrev om den och gjorde lite ändringar. Framförallt skulle vi inte försökt ändra så mycket, utan fila på en mer direkt fortsättning. Både John och jag är eniga om att Headhunter 1 är en bättre produkt, även om tvåan är mer polerad, så är det inte lika bra när det gäller känsla och framförallt flöde.

Headhunter: Redemption utspelar sig 20 år efter föregångaren i ett segregerat samhälle. Det släpps till PlayStation 2 och Xbox hösten 2003. Omdömena är inte lika goda som för det första spelet och snittbetyget ligger på 59 respektive 62 av 100 enligt Metacritic.

Efter Headhunter: Redemption börjar Amuze att arbeta på ett skräckspel i genren survival horror som bland annat Resident Evil gjort populär. Det går under projektnamnet o-Zone och



utspelas i framtiden där ett så gott som obefintligt ozonlager lett till mutationsskador och skapat monster. Med dag- och nattcykel har spelaren fördelar när det är ljus ute och fienderna är slöare, men man själv tar också mer skada. På natten är det lättare att skydda sig och gömma sig i skuggorna, men fienderna är farligare när det är mörkt. Spelet har både enspelarläge och multiplayer.

- Det närmsta jag kan likna det vid är The Last of Us och lite likt Left 4 Dead med områden som nästan är som ett tower defense-spel i 3D där man bygger upp försvar inför natten, förklarar Holmqvist.

Amuze arbetar med Atari på projektet, men det tar tvärstopp när Atari får ekonomiska problem. De har satsat hårt på Driver 3 efter en framgångsrik föregångare. Spelet floppar dock, vilket leder till att Atari drar sig ur flera olika spelprojekt i ett desperat drag att skära ner kostnader.

Amuze behöver löpande intäkter för att hålla bolaget flytande och in träder mediabolaget Egmont som distribuerar PlayStation i Norden och vill satsa mer på spelbranschen genom en ny division. Tanken är att Egmont ska köpa upp Amuze som en del av den satsningen.

- Det var interna stridigheter inom Egmont om hur saker skulle gå till och det slutade med att de drog sig ur och då hade vi för lite kassa för att fortsätta, vilket ledde till produktionen av skräckspelet avstannade, säger Holmqvist.

Det är lätt att vara efterklok, men Stefan känner att de i efterhand la för stor tilltro till att det skulle ordna upp sig med Egmont.

- Vi skulle pressat ut ett svar från Egmont tidigare eller undersökt parallella spår. Felet vi gjorde var att vi la för lite tid och fokus på sälj. Vi var för mycket utvecklare och för lite företag. Det var jag och framförallt John som höll i försäljningen samtidigt som vi hade ett brinnande intresse i att hantera produktionen. Då skapas en intressekonflikt där säljhanteringen blir lidande.

Holmqvist jämför med Digital Illusions som gick ihop med Refractions, och jobbade med projekt som Midtown Madness och Shrek, vilket gjorde att de överlevde och kunde satsa på sina egna helägda varumärken i form av Battlefield.

- Vi var i en dialog med Digital Illusions innan Refractions kom in i bilden, men budet var för lågt så riskkapitalisterna accepterade inte det. Hade det skett och Digital Illusions köpt upp Amuze så hade det varit en annan historia. Det är möjligt att det i slutändan ändå inte hade fungerat, men det hade troligtvis inte blivit DICE som gett ut Battlefield och det hade åtminstone funnits större stöd på att lägga resurser på en bra uppföljare till Headhunter, konstaterar Holmqvist.

Stefan och John är i kontakt med en konkursförvaltare för att försöka hitta en lösning och köpa tid att bli klar med affären med Egmont. Men när Egmont backar är konkursen ett faktum. Amuze har inga betydande skulder till leverantörer, men däremot en skatteskuld. Något som drabbar John Kroknes och Stefan Holmqvist. För Holmqvist innebär slutet på Amuze inte bara en skatteskuld, utan även början på en svår period i hans liv.

- Jag gick rakt in i väggen. Jag var helt enkelt slut och hamnade i besvikelse och bitterhet som ledde till någon form av depression. Min dröm sedan jag var sex år och spelade Donkey Kong för första gången var att göra egna spel. Så jag fick uppleva drömmen, men det var också drömmen som satt mig i ekonomisk krasch och min dåvarande relation tog slut. Jag tappade även kontakt med många vänner. Efter Amuze behövde jag distans från spelbranschen och få perspektiv för att lyckas släppa den offerroll man tog på sig.

”Det vi delade med personerna på Amuze var en förälskelse. Det var det som gjorde det svårare att hantera situationen när drömmen plötsligt gick i kras.”

Trots det abrupta avslutet för Amuze så finns minnena av vänskapen kvar. För Holmqvist var det en känsla av pionjärande när man arbetade med något nytt och hela tiden bröt ny mark som svetsade samman dem.

- Stunderna på sommaren som när man satt ute i solen efter lunchen eller när man tog en glasspaus och satt tre eller fyra personer på en bänk och diskuterade hur bra spelet skulle bli och hur vi skulle äga världen. Det tror jag aldrig att jag kommer att få uppleva igen,. Men det vi delade med personerna på Amuze var en förälskelse. Det var det som gjorde det svårare att hantera situationen när drömmen plötsligt gick i kras.

- Att vara med och grunda ett företag med bara två personer som har erfarenhet av spelutveckling och sedan anställa och utbilda fler än 70 personer utan någon tidigare erfarenhet... var stundvis smärtsamt, men man blir väldigt stolt när ens debutbäbis adopteras av två förstapartsutgivare [SEGA och Sony]. Det är också skönt att veta att många gamla Amuze-anställda än idag skiner inom spelutveckling i Stockholm, säger John Kroknes.

Om något är det ett stort arv som Amuze lämnade efter sig. För merparten blev Amuze deras första jobb inom spelbranschen. Flera av dem gick vidare till DICE och Avalanche Studios, medan några grundade studion Fatshark. För att nämna några så syns bland annat Patrick Bach som exekutiv producent för Battlefield-serien och Johan Andersson som technical director för spelmotorn Frostbite.

- Om jag ska ge mig själv cred, så var jag bra på att plocka ut och rekrytera folk om vi i efterhand ser vilka som började sin karriär inom spelbranschen genom Amuze. En stor del av de vi anlätade på Amuze har visat sig vara bra personer. Trots att vi, som alla i sitt första företag, gjorde en del misstag så hoppas jag att John och jag hjälpte våra medarbetare att formas som spelutvecklare, avslutar Stefan Holmqvist.

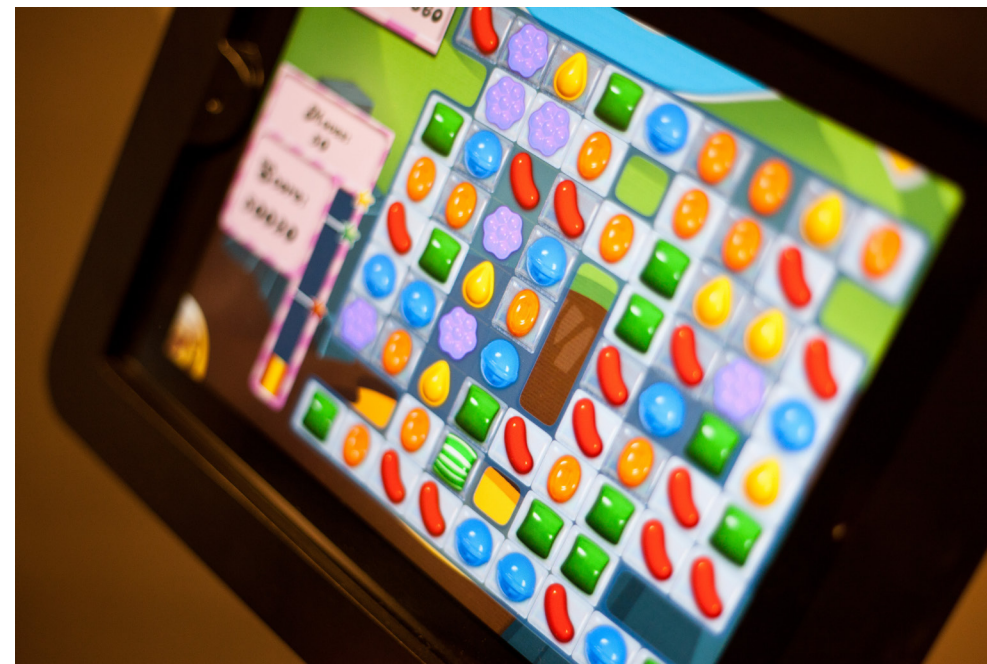
LIVET EFTER AMUZE

Stefan Holmqvist lämnar spelbranschen helt och hållet efter Amuze och börjar om som illustratör och agerar konsult inom grafisk formgivning och interaktionsdesign. Det senare leder till utveckling av appar och mindre projekt.

- Jag började finna glädjen igen i de små projekten. Visserligen arbetade jag med mjukvara och annan form av utveckling, men hade tre år utan någon kontakt med spelbranschen. Men det kanske behövdes för jag fick mycket nya lärdomar under den tiden. Via apputvecklingen så drog jag igång lite spelutveckling på iPhone.

Den resan leder till att Holmqvist under 2013 börjar arbeta som producent för Candy Crush Saga hos den svenska studion King. Spelet har snabbt blivit ett av världens populäraste spel med toppnotering på över 100 miljoner dagliga spelare.

- Efter att ha åter hamnat i större spelproduktioner insåg jag att det här är verkligen det jag vill och ska jobba med, konstaterar Holmqvist



Candy Crush Saga på iPad.

John Kroknes flyttar från Sverige till Spanien efter Amuze. Där arbetar han som managementkonsult inom mjukvarubranschen och sysslar med allt från projektledning av traditionella tv-spel till digitala lösningar riktade mot företag.

SLUTET FÖR SEGA SOM KONSOLTILLVERKARE

Dreamcast innebär en oerhört kreativ period för SEGAs interna studios. Förutom briljanta arkadkonverteringar som Virtua Tennis och Crazy Taxi så lyckas de klämma ut helt nydanande spel som inte liknar något annat. Det udda Seaman där man tar hand om en fisk med människoansikte blir stort i Japan. Pulserande och psykedeliska shootern Rez hyllas av media, men blir aldrig någon kommersiell framgång. Lite mer publikfriande, men ändå udda med en funkig tecknad grafik, sätter graffitiklottrarspelet Jet Set Radio åter SEGA på kartan som både banbrytande och hippt. Medan spel som Phantasy Star Online och Skies of Arcadia håller rollspelsfanan högt, så är det Shenmue och Sonic Adventure-spelen som står för försäljningsvolymerna. Sonic Adventure 1 och 2 markerar åter att den blå igelkotten är relevant och att Sonic Team har förmågan att skapa plattformsspel av absolut toppklass. Shenmue 1 och 2 med sin rekordbudget blir aldrig lönsam på Dreamcast, men den första delen lyckas likväl sälja 1,2 miljoner exemplar.

Det räcker dock inte med SEGAs egna spel för att driva en konsol. I takt med att PlayStation 2 närmar sig så är det fler aktörer som följer Electronic Arts exempel och satsar enbart på Sonys nya konsol. Spel som Half-Life och Baldur's Gate som varit under utveckling länge för Dreamcast ställs in.

- Det blev ganska snabbt tunt på mjukvarusidan. SEGA drog det stora lasset själv och det hade behövts mer kvalitetstitlar. SEGA hade spel Sonic Adventure, Virtua Tennis, Crazy Taxi och Metropolis Street Racer, men det hade behövts ytterligare titlar, menar Roger Jönsson.

Att det inte stod rätt till med Dreamcast märktes redan sen sommar och tidig höst 1999. Konsolen hade inte sålt enligt förväntningar i Japan. Samtidigt rörs det runt i grytan på SEGA. Hayao Nakayama lämnar bolaget och Bernie Stolar tvingas avgå innan konsolen ens haft premiär i USA. Stolar ersätts tillfälligt av Toshiro Kezuka från moderbolaget som träder in som Chief Operating Officer. Senare tas positionen över av marknadschefen Peter Moore, som hoppade på SEGA i samband med Stolars nya organisation. Moore växte upp i Liverpool på 50-talet och flyttade till USA för att arbeta med sportartiklar och kom närmast från Reebok innan han började på SEGA.

Anledningen till förändringarna sägs vara att styrelseordföranden Isao Okawa som kommer



Karismatiska Peter Moore tar över som chef för SEGA of America och får det otacksamma uppdraget att meddela omvärlden att Dreamcast läggs ner.

från CSK, bolaget som är majoritetsägare i SEGA, börjar engagera sig mer aktivt i det dagliga arbetet och tar slutligen över själv som chef när även Shoichiro Irimajiri avgår från VD-posten våren 2000 som en följd av att SEGA visar röda siffror för tredje året i rad. Okawa är en hårdför ledare som är van att styra sina företag med järnhand. Han har förutom CSK även varit VD och styrelseordförande i över 20 bolag, däribland ASCII och MTV i Japan.

Bernie Stolar hävdar att Isao Okawa tror mer på mjukvara än hårdvara och ansåg att SEGA skulle omvandlas, vilket tros ha påskyndat nedläggningen av Dreamcast. Peter Moore har senare försvarat Isao Okawa och sagt att hans vision var att en spelkonsol uppkopplad till Internet kan föra samman folk på ett sätt som tidigare inte varit möjligt.

Dessutom tättnar konkurrensen. Förutom Sonys dunderkonsol PlayStation 2 så delger även andra aktörer sina framtidsplaner under 2000. Nintendo ämnar att så smått fasa ut Nintendo 64 och arbetar med Project Dolphin som under hösten 2000 visas upp under namnet Game-Cube. Microsoft ger sig också in i konsolvärlden och visar upp en prototyp av Xbox på E3-mässan. Enligt Bernie Stolar pågick det även samtal med Microsoft, som vill bli en aktiv spelare med en konsol eftersom de inser att hemmets underhållning går via konsolen och inte en dator som är mer en arbetsstation. Microsoft ser SEGA som ett potentiellt uppköp för att komma in



Flera utlovade spel ställdes in och fick aldrig se dagens ljus på Dreamcast. Ovan en skärmdump ur Half-Life som var så gott som färdigt. Black & White är ännu en titel som aldrig släpptes.

på marknaden och få erfarenhet, kunskap samt en katalog av spel. I en intervju med IGN säger Joachim Kempin, försäljningschef för Windows på Microsoft under åren 1983 till 2003, att Bill Gates tvivlade på att SEGA var tillräckligt starka för att konkurrera med Sony och därför fattade Microsoft beslutet att istället arbeta på Xbox.

- Snacket gick att vi kanske skulle köpa SEGA, men det hände aldrig, men vi lyckades licensiera Windows CE till dem, som de använde på sitt system och gjorde till sin plattform, säger Kempin.

Stolar menar att allt kring Windows CE gav Microsoft ovärderlig kunskap.

- De hade ett helt team med människor som genom samarbetet kunde lära sig mer om arbetet bakom en konsol. Jag tyckte att vi istället skulle sälja bolaget till dem. Jag kände Robbie Bach [på Microsoft] väl och föreslog det, säger Stolar.

Med en blödande verksamhet och flera förlustår i rad samt PlayStation 2, GameCube och Xbox på intåg så hamnar SEGA i en nu eller aldrig-sits med Dreamcast inför julhandeln 2000. Konsolen behöver nå en kritisk massa för att spelutgivare ska våga att satsa på den. En siffra som florerar bland analytiker är att Dreamcast måste komma upp till 5 miljoner sålda konsoler i USA för att den ska anses ha en chans att leva vidare i konkurrensen. SEGA of America förbereder sig inför Black Friday, som infaller efter Thanksgiving framåt slutet av november och ses som startskottet för julhandeln i USA. Under 30 dagar måste konsolen explodera in i de amerikanska hemmen.

- Trots att Dreamcast presterat bra, så var det tydligt att vi missat målet och vi behövde nu nå en kritisk massa för att kunna fortsätta att investera, säger Peter Moore i en intervju med Gamasutra.

Med resultatet i hand så säljer Dreamcast bra i Nordamerika, men når inte upp till 5 miljoner i Nordamerika. Globalt ligger försäljningen på totalt 8,5 miljoner. Peter Moore och den amerikanska marknadschefen Charles Bellfield, skriver tillsammans en rapport som de döper till "Manifesto of the Future". Kontentan av rapporten är att SEGA inte kan upprätthålla en verksamhet med en konsol under de nuvarande förutsättningarna efter julen 2000 och att företaget borde lägga ner hårdvara och satsa på spel eftersom det är där bolagets styrka ligger. Den presenteras för den japanska ledningen, där även avdelningschefer för studios som Yu Suzuki, Yuji Naka och Toshihiro Nagoshi ingår.

- När vi presenterade rapporten och sa att vi inte rekommenderar att fortsätta med hårdvara så ställde sig alla studiochefer upp och lämnade rummet utan att säga ett ord. I japanskt kultur är det oerhört oartigt, men vi förstod att de var chockade.

Rykten börjar florerar och den 23 januari 2001 publicerar den japanska dagstidningen Nihon Keizai Shimbun (som idag heter The Nikkei) en artikel som handlar om att SEGA ämnar sluta tillverka Dreamcast och börja ge ut spel på andra konkurrerande plattformar. Först förnekar SEGA detta, men strax därefter medger de i ett pressmeddelande att de planerar utveckla spel till PlayStation 2 och Game Boy Advance enligt en ny policy från ledningen.

Drygt en vecka senare på den sista dagen i januari så meddelar SEGA of America omvärlden att SEGA planerar att sluta tillverka Dreamcast efter räkenskapsårets slut den 31 mars. Som en följd av detta sänks priset på konsolen omedelbart med 50 dollar till 99 dollar, i Sverige sänks priset kort därefter från 1995 till 1495 kronor. SEGA sitter på drygt två miljoner konsoler i lager. Trots att tillverkningen slutar kommer dock SEGA att fortsätta stödja konsolen med nya spel i ytterligare 18 månader. Många som arbetat med Dreamcast sägs upp i samband med att bolaget ska bli en renodlad spelutgivare.

- Det var sorgligt och tufft att säga adjö till Dreamcast och medge för världen att SEGA, som tidigare varit en stark spelare på hårdvara och hjälpt till att definiera vår bransch, slutar med hårdvara, säger Peter Moore.

- Vi hade rätt innehåll, rätt marknadsföring, rätt produktdesign och rätt filosofi med nätverk. Vi hade rätt team och rätt partners, säger Charles Bellfield och fortsätter: - Men vi hade inte budgeten som behövdes för att bygga upp ett företoende i varumärket i konsumentens ögon. Det var Dreamcasts akilleshäla. Den ursprungliga Xbox var ett större misslyckande än Dreamcast, men Microsoft hade mer pengar än SEGA att spendera på marknadsföring. Och då var ändå Xbox en riktigt ful djäväl.

De sista maskinerna i USA säljs ut för 50 dollar stycket november 2001. Många av de spel som SEGA utlovar ska komma de följande 18 månaderna efter att tillverkningen av Dreamcast upp-

hör släpps aldrig. Till listan hör bland annat onlinerollspelet Far Nation och Toe Jam and Earl 3. Vissa utlovade spel släpps endast i Japan som till exempel kortspelet Magic the Gathering. Flygsimulatoren Propeller Arena från AM2 som ursprungligen skulle bli ett av de sista spelen att släppas i Europa och USA i februari 2002 ställs in trots att det är så gott som färdigt. Med flygplansstrider över stadsmiljöer rimmar det inte väl med sin samtid efter terrorattacken i New York den 11 september 2001.

Trots att SEGA lägger ner egen tillverkning av Dreamcast finns det planer på en sekundärmarknad där teknologin kan säljas billigt. SEGA tecknar ett licensavtal med brittiska Pace Micro Technology som planerar att implementera Dreamcast i sina set top-boxar. Istället för spel på GD-ROM är tanken att spelen levereras via bredband och lagras på hårddisk eller finns inbyggda i boxen. Förutom konsumentmarknaden planerar Pace även att erbjuda Dreamcast i set top-boxar för till exempel hotell. Men det blir en flopp, ingen kabeloperatör eller annan intressent köper teknologin. Pace tillverkar inte en enda set top-box med Dreamcast.

”Slutar man med hårdvara så är det givet att man inte planerar att ge ut hur mycket spel som helst. Brio sa i den vevan att de inte ger sig på något annat inom spel, utan avvecklar verksamheten.”

Roger Jönsson kände tidigt att något ej stod rätt till med Dreamcast.

- Både spelare och återförsäljare hade en relation till Mega Drive och vi trodde på Dreamcast som volymprodukt. Det var inget som tydde på något annat första julen och halvåret. Vi hade förbokningslistor, proffsigt promomaterial framtaget av byråer, demoenheter och den marknadsföring som gick att klämma in i budgeten. Sedan kom inte alla titlar man talat om, tredjepartssupporten blev sämre och ingen marknadsföring annat än den som bokades upp under lanseringen. Nästa steg hände aldrig, utvecklingen stannade i första fasen.

SEGA Europe omgrupperar och lägger ner stora delar av verksamheten av sitt Europakontor. Distributionen av Dreamcast försvinner, istället tecknas ett avtal med den brittiska distributören Big Ben som tar över hanteringen av konsolen i Europa.

- Inför andra julen med Dreamcast sa jag upp mig, det var oktober 2000. SEGA hade inte dragit i snöret än och sagt att de slutar med hårdvara, men jag var övertygad om att det bara var en tidsfråga innan de skulle kasta in handduken, minns Roger Jönsson.

Med tre månaders uppsägningstid lämnade Roger bolaget i januari 2001. Kvar av spelteamet återstår då endast Johan Ydesand och Per-Ola Nilsson i Osby och Lennart Pettersson i



Stockholm. Då kom också beskedet att SEGA slutar tillverka konsolen, men fortsätter att leverera spel till Dreamcast.

- Slutar man med hårdvara så är det givet att man inte planerar att ge ut hur mycket spel som helst. Brio sa i den vevan att de inte ger sig på något annat inom spel, utan avvecklar verksamheten. Man hade kunnat fortsätta sälja SEGA fast bara mjukvaran, relationen till SEGA var bra. Men när jag försvann och tidigare Lampinen och Christian [Ponziani] slutat fanns det ingen kvar på produkt och marknad, och Brio valde att inte gå in och anställa, menar Roger.

- När hårdvaran försvann och vi skulle vara tredjepart mot Nintendo och andra [konsoltillverkare] så kändes inte motivationen hög. Det är inte samma fightingspirit som när du har en egen hårdvara, förklarar Anders Hallberg.

Den nordiska satsningen genom alla år med SEGA på Brio från 1990 fram till slutet 2001 ger främst utslag i Sverige.

- Brio är ett leksaksföretag i grund och botten, och tyvärr fick vi inte alla länderna med oss. För vissa var det ett för stort steg att behöva tänka om i de banor som krävs för att lyckas, vilket ledde till att vi inte riktigt fick den nordiska uppbackningen som krävdes. Vi fick hålla oss till Sverige i huvudsak, Norge gick senare också bra, men i Danmark och Finland hade vi svårt att tränga igenom, säger Hallberg.

När Brio upphör med distributionen så ser många grossister och subdistributörer en chans att profilera sig. Både Karlstadsbaserade SSD grundat av Lars Wingefors och Next Stop som förutom spel distribuerar film och musik från Stockholm, börjar aktivt arbeta med Dreamcast och fortsätter så länge det finns tillgång och nya spel släpps.

- Vi sålde framgångsrikt Skies of Arcadia och Daytona USA, säger Björn Karlsson, inköpare på Next Stop.

SSD som står för Scandinavian Software Distribution, växer rejält i början på 2000-talet.

- Som helhetsleverantör skulle vi ha allt. Det kostar mycket att ligga på lager, men det var vår konkurrensfördel som gjorde att vi fick många återförsäljare, berättar Pelle Svärd, försäljningschef på SSD.

SSD sidoinporterade även Dreamcast långt innan Brio upphörde med distributionen.

- Det var dålig tillgång vid lanseringen när Dreamcast var het och hade man haft fler [basenheter] hade man kunnat sälja väldigt mycket mer, menar Svärd.

Bland de sista spelen syns Virtua Tennis 2 och svenska Headhunter som släpps under november och Shenmue 2 som ges ut lagom till julhandeln den 30 november. Under 2002 släpps Rez i januari och slutligen Phantasy Star Online ver. 2 i februari. SSD gör en initialorder på 1000 exemplar av varje spel, men säljer fler av de populärare titlarna som till exempel Virtua Tennis 2.

- Vår egen postorderförsäljning och våra butiker [Nordic Games] sålde minst 50 procent av volymen. Resten gick till indies [oberoende spelbutiker], Åhléns City och framförallt Webhal-len, säger Lars Wingefors.

När det är dags för Dataspelsgalan 2002 blir det storslam för Dreamcast. Virtua Tennis 2 vinner årets sportspel, Shenmue 2 tar hem årets äventyr och Headhunter utses till årets svenska spel. Amuze är på plats och tar emot priset för Headhunter, medan SSD representerar SEGA för de andra spelen.

Totalt säljer SSD närmare 1000 Dreamcast-konsoler efter att Brio upphört med distributionen, vilket gör att totala antalet sålda konsoler i Sverige slutar på närmare 19 000.

LIVET EFTER SEGA: HAYAO NAKAYAMA

Hayao Nakayama som arbetat mer än 20 år på SEGA startade 1998 sitt eget investmentbolag Amuse Capital som bland annat investerat i spelutgivaren Marvelous AQL. Parallellt med SEGA och sedan Amuse Capital har Nakayama drivit en stiftelse som skänker pengar till forskning som främjar utvecklingsstudier med anknytning till spel. Det dagliga arbetet på stiftelsen och investmentbolaget drivs numera av hans son Kayama Nakayama.



LIVET EFTER SEGA FÖR SVENSKA MR. SEGA

Efter 16 år på Brio, varav 11 år med SEGA så lämnar Roger Jönsson spelbranschen helt och hållet och börjar arbeta på Modulservice, ett företag som idag heter Ikea Components.

- Vid den tidpunkten när Ikea hörde av sig hade redan energin för SEGA försvunnit. Då hade vi inte fått beskedet från SEGA att de skulle sluta med Dreamcast, men redan då kände jag att det inte fanns något därefter. Brio ville inte längre satsa på multimedia, de var inte beredda att ge sig in i något annat än traditionella leksaker, vilket de hade visat de sista åren.

Med klimatet som råder på Brio och framtidstron som det finns på Ikea är det inget svårt beslut för Roger att fatta.

- Det var svårt att lämna en marknad som är väldigt konsumentdriven, där man nästan har direktkontakt med kunderna. Jag saknar den kommersiella delen och marknadsföring, det ger direkt återkoppling på succé och framgång. Du ser själv reklamen på stortavlor och läser i dagspress om saker som vi skickat ut. Det kan vara en recension som är bra eller någon som ringer. Man känner att man är med.

På Ikea Components arbetar Roger Jönsson initialt med inköp av komponenter, råmaterial och beslag till Ikeas leverantörer. På senare tid har Roger sedan jobbat allt mer med rekrytering och kompetensutveckling.

- Det blev en rejäl förändring i inriktning för mig. Från spel och konsumentprodukter till skruvar och muttrar, skämtar han. Det är inget litet bolag, men det är inte känt för konsument. Gemene man går till Ikea för att handla möbler och har ingen aning om vilka vi är eller vilka fabriker i vilka länder som tillverkar vad.

Planerna på att lämna Brio och SEGA hade funnits några år tidigare under 1995.

- Jag var med när Stefan träffade David Gardner från Electronic Arts. Efter framgångarna med Elitserien och den växande marknaden ville de öppna ett eget kontor och ville att vi skulle bygga upp det nordiska kontoret. Jag och Stefan bestämde då att vi inte skulle hoppa av samtidigt eftersom vi inte ville lämna Brio i sticket.

Sommaren 1995 började Lampinen arbeta med EA.

- Vi höll kontakten och Brio fortsatte att distribuera Electronic Arts produkter. Stefan ville ha in mig, vi kompletterade varandra bra och vi insåg båda värdet i att ha olika personligheter. Stefan hade ett upplägg där jag skulle gå över till EA. Det innebar att jag skulle pendla till Stockholm där Electronic Arts huvudkontor för Norden låg, jobba hemifrån samt även åka till Köpenhamn för danska marknaden.

Men Roger stannade på Brio.

- Det blev inget konkret, vi träffades några gånger, men sydde aldrig ihop det fullt ut. Jag vet



inte varför, tror det hängde lite på mig. Jag var inte helt säker på att jag ville jobba hemma själv och åka till Danmark och ta hand om den marknaden. Tror att jag var obenägen för förändringar för tillfället, jag hade ju rotat fast mig i Osby med familj och så.

Även Peter Levin, som arbetat med hyrspelen började på EA och tog över som VD efter att Stefan Lampinen klev vidare inom Electronic Arts organisation internationellt.

- Peter Levin flyttade från Borås till Sigtuna för att jobba med EA. Det fanns många gamla bekanta på EA, så det skulle varit rätt naturligt om jag hamnat där. Christian [Ponziani] hamnade också där.

Den enda från den ursprungliga SEGA-trion som är kvar på Brio är Anders Hallberg. Han är emellanåt stationerad i Hong Kong och arbetar med inköp och kvalitetssäkring för licensprodukter som Brio inte har någon egen tillverkning av, som till exempel Teletubbies. Hallberg arbetar på Brio ända tills han fyller 60 år, då han väljer att gå i pension.

DR. ROFFE CHECKAR UT

Rolf Larsson stänger SEGA Hotline och SEGAKlubben i och med att Brio upphör med Dreamcast. Bortsett från en del frågor om Shenmue, undringar om när Internet kommer till maskinen och senare hur man kopplar upp sig, så märks det inte att trycket på telefonlinjerna minskat eftersom Larsson även har support för andra distributörer som tar allt mer tid.

- Alla jag snackar med tycker jag har den bästa supporten som finns, ska inte skryta, men det har jag fått höra. Ryktet spred sig som ringar på vattnet, så jag blev kontaktad av andra. Under en period hade jag fem uppdragsgivare, berättar Dr. Roffe.

Förutom Brio har han även hanterat support åt bland annat Atari, Activision, Wendros och KE Media med Take-Two. Men för Rolf har det alltid varit ett extraknäck på kvällstid.

- Support var inte mitt yrke, om dagarna jobbade jag som inköpare och importerade tejp från olika håll och kanter i världen. Spelbiten är en hobby som utvecklades till lite inkomst. När jag jobbade med Brio blev det lite mer än hobby. Då var jag med på mässor, gjorde tester, var med i SEGA Force och la ner ganska mycket jobb.

Det fanns en önskan om att få arbeta med SEGA på heltid.

- Jag ville komma in på Brio och utveckla det eftersom jag har mycket kunskap inom spel, men det blev inte så.

Som pensionär spelar Dr. Roffe fortfarande mycket och har de senaste åren spenderat mycket tid i World of Warcraft. Det händer att han fortfarande spelar klassiska SEGA-spel.

- Sonic är lika kul att spela idag. Det har också hänt att jag plockat fram Phantasy Star och spelat det.

Med 20 år på spelsupport så är det naturligt att fråga vilket spel som är det svåraste.

- Shadow of the Beast till Mega Drive. Det krävdes en fruktansvärd timing. Spelet erbjöd verkligen en tuff utmaning.



Ovan delar Dr. Roffe ut en Game Gear till en glad vinnare i en tävling i Stockholm och i bakgrunden syns Mega Drive-loggan på bilen. Nedan syns Roffe in action med headsetet och samtal från spelare.



LOGOTYPEN

JAPAN, ASIEN OCH NORDAMERIKA

EUROPA OCH AUSTRALIEN



SPELFÖRPACKNINGEN



I Japan och USA används vanliga CD-fodral. Europa använder ett specialdesignat CD-fodral som är bredare och en har blå kant med Dreamcast tryckt i svart text. De har plats för två GD-skivor som standard. Det bredare fodralet tillåter även mer utrymme till instruktionsböcker med fler sidor, vilket är behövligt då europeiska utgåvor ofta har flera språk. Antalet språk och vilka varierar från spel till spel.



ANTAL SÅLDA KONSOLER

	Dreamcast	PlayStation 2
Japan	2 470 000	23 200 000
Asien (exklusive Japan)	370 000	25 600 000
Nordamerika	4 280 000	53 700 000
Europa	1 970 000	55 300 000
Varav Sverige	18 800	828 000
Varav Norden		2 300 000
Totalt	9 090 000	157 800 000

För att ha sålts under så kort tid är försäljningen av Dreamcast ändå imponerande. Det är tydligt att Nordamerika blev den mest framgångsrika marknaden med drygt 4 miljoner sålda konsoler. Att jämföra med andra konsoler är inte riktigt rättvist, men eftersom Sega positionerade Dreamcast mot PlayStation 2 så ger det ändå lite perspektiv i att se vilken enorm succé Sonys konsol blev. PS2 sålde 50% mer än sin föregångare och var överlägsen GameCube och Xbox som introducerades 2001. Sony lyckades sälja fler konsoler i Norden än vad SEGA lyckades sälja i hela Europa och Australien.

DE MEST SÅLDA SPELEN I SVERIGE

1. Shenmue
2. Phantasy Star Online
3. Resident Evil: Code Veronica
4. Virtua Tennis
5. Soul Calibur
6. Dead or Alive 2
7. Grandia 2
8. NHL 2K
9. Quake III Arena
10. Metropolis Street Racer

Topplistan är sammanställd av Manual och bygger på genomförsäljning rapporter av svenska återförsäljare. Listan täcker perioden maj 2000 fram till juni 2001. Det finns alltså ingen sammanställning från lanseringen i oktober 1999 fram till april 2000, vilket förklarar varför titlar som Crazy Taxi, Sonic Adventure och Sega Rally 2 lyser med sin frånvaro på listan.

FÖRÄNDRINGARNAS TID FÖR SEGA

Med konsoltillverkningen nedlagd påbörjas en omställning för SEGA. Helt plötsligt ska bolaget lära sig att utveckla spel på andra, tidigare konkurrerande, konsoler och med det kommer ett annat tänkande när det gäller spelutgivning. Nu gäller det att göra lönsamma spel i förhållande mot andra konkurrerande bolag, snarare än att delvis bygga exklusiva titlar som profilerar de egna konsolerna som man gjort tidigare.

Perioden präglas av stora förändringar inom ledningen med nyckelpersoner som slutar eller får nya tjänster. För styrelseordföranden Isao Okawa är slutet mer definitivt, han får inte se SEGA omvandlas till att bli en renodlad spelutgivare. Okawa avlider 75 år gammal i mitten av mars 2001. Strax innan sin död skänker han aktier i både SEGA och CSK till ett värde av 700 miljoner dollar till SEGA för att bolaget ska kunna betala av delar av sina skulder. Hideki Sato som på sätt och vis representerar gamla SEGA genom sitt arbete med att leda utvecklingen av konsolerna, tar över som chef med titeln president tills vidare efter Okawas bortgång.



Hideki Sato

SEGA Europas operativa chef och tillika "karatenisse" Kazutoshi Miyake flyttar under 2001 tillbaka till Japan och slutar så småningom på SEGA för att senare bli chef för Codemasters japanska kontor följt av Telcogames.

I samband med att SEGA meddelar nedläggningen av Dreamcast presenterar de några tilltänkta spel till andra plattformar, vilket tyder på att de redan innan offentliggörandet har fört samtal med Nintendo, Sony och Microsoft om att ge ut sina spel på deras format. Först ut att presenteras blir Virtua Fighter 4 till PS2 samt Sonic the Hedgehog, Chu Chu Rocket och Puyo Puyo till Game Boy Advance.

Förutom dessa så sluter SEGA ett avtal med Acclaim om att konvertera och ge ut PlayStation 2-versioner av Crazy Taxi, 18 Wheeler American Pro Trucker och Zombie Revenge. Relationen mellan bolagen etablerades när SEGA ville släppa sitt imponerande racingspel Ferrari F355 Challenge till Dreamcast. Spelet hade varit framgångsrikt i arkadhallarna, men SEGA stötte på patrull när de planerade utgivningen på Dreamcast eftersom Acclaim visade sig ha avtal med Ferrari när det avser spel för hemmamarknaden. För att SEGA ska kunna släppa Ferrari F355

Challenge utanför Japan måste de förhandla med Acclaim. Det hela slutar med att Acclaim ger ut F355 i USA och Europa. Acclaim släpper senare under 2002 ytterligare portningar av Dreamcast-spel till PS2 i form av Ecco the Dolphin och Headhunter. Dessa släpps dock endast av Acclaim i USA. I Europa har SEGA tecknat avtal med SCEE (Sony Computer Entertainment Europe) om att hantera dessa två titlar samt Rez. För att komplicera det ytterligare om vem som ansvarar för vilken titel på vilken marknad, så tog SEGA själva hand om Rez till PS2 i USA och Japan.

När de nya konsolerna GameCube från Nintendo och Xbox från Microsoft gör intåg ser SEGA en möjlighet att positionera sig på dessa. Det görs några strategiska satsningar som att släppa Super Monkey Ball exklusivt för GameCube. De tecknade aporna som rullar runt inuti genomskinliga bollar blir något av en oväntad hit. Som ett av de första spelen på formatet tas det emot väl och har ett snittbetyg på 87 hos Metacritic. Hjärnan bakom spelet är Toshiro Nagoshi som tidigare arbetat på flera racingspel med Yu Suzuki på AM2-avdelningen hos SEGA. Erfarenheten från racingspelen kommer väl till pass när samarbetet med Nintendo fördjupas och resulterar i att Nagoshi arbetar på F-Zero GX.

SEGA utlovar 11 spel till Xbox, däribland Gunvalkyrie, Panzer Dragoon Orta och Jet Set Radio Future. Alla som kallar Xbox för Dreamcast 2 i och med Microsofts satsning på onlinespel och inbyggt bredband i konsolen får verkligen vatten på kvarnen när det visar sig att SEGA är den enda oberoende spelutgivaren inbjuden att stå på scen under Microsofts presskonferens på E3 2001. SEGA representeras av Peter Moore. Det dröjer inte länge innan Moore är tillbaka på samma scen, fast i Xbox-kostym. Strax efter årsskiftet 2002-2003 så slutar han nämligen på SEGA of America och börjar på Microsoft. Tetsu Kayama från SEGA Enterprises tar tillfälligt över som operativ chef efter Peter Moore, innan rollen tillsätts till den tidigare LucasArts-direktören Simon Jeffrey.

Efter avtalen med Acclaim och SCEE som distribueras av KE Media respektive Nordisk Film i



I Super Monkey Ball samlar man på bananer. Deras centrala roll i spelet utnyttjas för reklam och Dole-logotypen placeras på bananerna. Några år senare byter man partner till Chiquita i Super Monkey Ball Step and Roll till Wii, i utbyte mot reklam för spelet med klistermärken på 180 miljoner bananer i USA.



Gunvalkyrie är ett av SEGAs första spel till Xbox. Utvecklingen flyttades över från Dreamcast till Xbox. Ovan syns en skärmdump från Dreamcast-versionen som aldrig släpptes.

Norden så blir det franska Infogrames som kliver in på europeisk nivå. SEGA Europe är i omställning och vill minimera antalet olika aktörer som distribuerar deras produkter och väljer därför Infogrames i en övergångsfas. Timingen är utmärkt för Infogrames eftersom de kliver in precis när SEGA börjar rulla ut sina satsningar på GameCube och Xbox. Under 2002 får de ansvaret för spel som Sonic Adventure 2 Battle och Super Monkey Ball till GameCube samt Jet Set Radio Future och SEGA GT till Xbox. Även om PlayStation 2 har ett bra försprång så är intresset för såväl GameCube som Xbox inledningsvis stort i Sverige. GameCube tack vare arvet från tidigare Nintendo-konsoler och Bergsalas lokala arbete. Xbox för att den attraherar en grupp PC-spelare som vill spela titlar som Halo samt ett starkt lokalt team på Microsoft. Till skillnad från många andra länder där de som hanterade tangentbord och Flight Simulator även fick ta hand om Xbox, så rekryterades flera nyckelpersoner, som bland annat Magnus Langley, från konkurrenten Egmont Interactive som gjort PlayStation till en succé i Norden. Det gör att Infogrames är lyckosamma och säljer på bra av SEGAs spel till de nya formaten i Norden.

Efter Okawas bortgång redovisas fortsatt dystra siffror för räkenskapsåret som slutar 31 mars 2002. Övergången efter Dreamcast är kostsam och det ekonomiska läget är ansträngt efter

fem raka år med förluster. De övriga personerna i CSK:s styrelse har ej samma passionerade relation till SEGA som Okawa hade. Den personliga relationen mellan Okawa och Nakayama som ledde till Okawas stora engagemang i SEGA lämnar ett stort hål som inte fylls av någon annan. CSK vill avyttra SEGA och börjar leta efter potentiella köpare. Media rapporterar att det pågår samtal i februari 2003 med Sammy, en tillverkare av Pachinko och Pachislot. Dessa arkadmaskiner är oerhört populära i Japan och är ett slags pengaspel som i grova drag kan beskrivas som en blandning mellan flipper och enarmad bandit. Sammy har en mindre verksamhet inom vanliga spel. Diskussionerna leder ingenstans och enligt utsago sker även möten med Namco, Bandai, Electronic Arts och åter igen Microsoft. Åtskilliga förhandlingar äger rum, men leder aldrig till något samgående.

Sammy dyker åter upp på kartan framåt slutet av året. CSK:s styrelse fattar i december beslut att sälja sina 22,4 procent av SEGA till Sammy för ett kontant bud på 19 miljarder yen, vilket är långt under aktiens värde. CSK:s innehav är värt 45 miljarder yen. Den lägre köpeskillingen tros vara ett resultat av CSK:s oförmåga att lyckas avyttra SEGA till någon annan aktör under året. Det innebär att CSK avslutar sin roll som huvudägare av SEGA som de varit sedan 1984 när bolaget köptes av Gulf+Western.

Sammy ställer nu in sikten på att förvärva de övriga utestående 78 procenten av aktierna i SEGA. Under 2003 påbörjas ett uppköp och omstrukturering av Sammy och SEGA med mål att skapa ett gemensamt bolag. SEGAs aktieägare får 0,28 aktier för varje SEGA-aktie i det nya bolaget, medan Sammys aktieägare får 1 aktie för varje Sammy-aktie. Formellt sker Sammys övertagande av SEGA den 1 oktober 2004 med bolaget SEGA Sammy Holdings som ny ägare. Hajime Satomi från Sammy blir ny chef med titeln president samt går även in som styrelseordförande, medan Hisao Oguchi från SEGA blir direktör och kreativ chef, och Hideki Sato blir vice styrelseordförande.

Samgåendet leder till förändringar i hur SEGA organiserar sina utvecklingsstudios. Samtliga konsoleras in som interna divisioner med mindre självstyre. Några få undantag sker som Sonic Team och AM2, dessa blir också interna avdelningar, men namnen används även fortsättningsvis som varumärken externt eftersom de anses vara så starka och stå för kvalitet. I samband med detta väljer flera personer att lämna SEGA och i efterhand anser många att detta är anledningen till att den kreativa perioden med unika, vågade och nyskapande spel från SEGA mer eller mindre upphör. En av de som väljer att sluta är Tetsuya Mizuguchi, som ligger bakom spel som SEGA Rally och Space Channel 5. Han bildar en egen studio vid namn Q Entertainment.

- När Sammy slogs ihop med SEGA hade jag två alternativ. Anpassa mig till företaget eller låta företaget anpassa sig efter mig, det senare var omöjligt, då bestämde jag mig för att lämna SEGA. Jag tror det var ett sunt beslut för mig eftersom jag nu kan göra mina egna spel, säger Mizuguchi i en intervju med Video Game Daily.



Hajime Satomi och till höger logotypen för holdingbolaget SEGA-Sammy.

I Europa börjar SEGA få sin nya organisation på plats och väljer då att inte förlänga det europeiska avtalet med Infogrames. Istället vill SEGA Europe sluta lokala avtal på lands- eller regionsnivå för att få bättre lokal kontroll och maximera sin försäljning i varje land.

- Jag kände Allison Gould på SEGA, men blev ombedd att inte kontakta dem, utan Infogrames ville sköta det centralt. Sedan fick jag ett mail om att SEGA valt Infogrames i flera länder, men i Norden blev det PAN Vision. Jag blev lite irriterad eftersom jag kunde hjälpt till att fixa hem det och nu blev det inget, säger Martin Sirc, Infogrames i Norden.

PAN Vision är resultatet av olika samgåenden mellan nordiska distributörer 2001. Som VD syns ingen mindre än Peter Levin. Efter sejouren på Bonnier Multimedia blir han headhuntad som VD för Electronic Arts i Norden och efterträder Stefan Lampinen när han i sin tur gör vidare karriär på EA i Europa. Efter en omorganisation på EA erbjuds Peter Levin ett antal intressanta tjänster internationellt, men på grund av familjen väljer han att stanna i Sverige och rekryteras då till att leda PAN Vision.

- Jag hade naturligtvis en förkärlek till SEGA och tyckte det var roligt att se hur de började ta form efter de slutat med hårdvarutillverkningen, säger Peter Levin. Ledningen för SEGA Europe var bra. Först hade vi kontakt med Miyake och sedan kom engelsmannen Mike Hayes in, som vi gjort affärer med i andra bolag [Codemasters]. Efter vi haft de lite tyngre mötena så tog Mikael Nermark mycket av de löpande kontakterna med SEGA. Vi var över i London och förhandlade, egentligen som med vilken annan leverantör som helst, men med lite extra själ och hjärta eftersom det var via SEGA som jag själv en gång i tiden började i spelbranschen.

PAN Vision hade tidigare sålt Dreamcast-spel genom Vision Park, ett av bolagen i fusionen som bildade PAN. De distribuerade Virgin som hanterade merparten av Capcoms spel till Dreamcast i Europa, som bland annat Resident Evil 3. Traditionen gjorde att intresset för att kunna representera självaste SEGA i Norden var stort. Wai Kei Fung på PAN Vision som senare blir affärsrådeschef för SEGA i Norden förklarar:



Peter Levin

”Vi förhandlade, egentligen som med vilken annan leverantör som helst, men med lite extra själ och hjärta eftersom det var via SEGA som jag själv en gång i tiden började i spelbranschen.”

- Det fanns en koppling till SEGA och det fanns en ambition att växa som speldistributör. PAN Vision hade hela tiden diskussioner med olika spelutgivare. Jag minns att det var väldigt långa förhandlingar och diskussioner innan kontraktet med SEGA signerades. Det var som om allting föll på plats, SEGA såg potentialen i PAN som en stark partner i Norden och PAN var ute efter en spelutgivare som skulle bli kronjuvelen i portföljen.

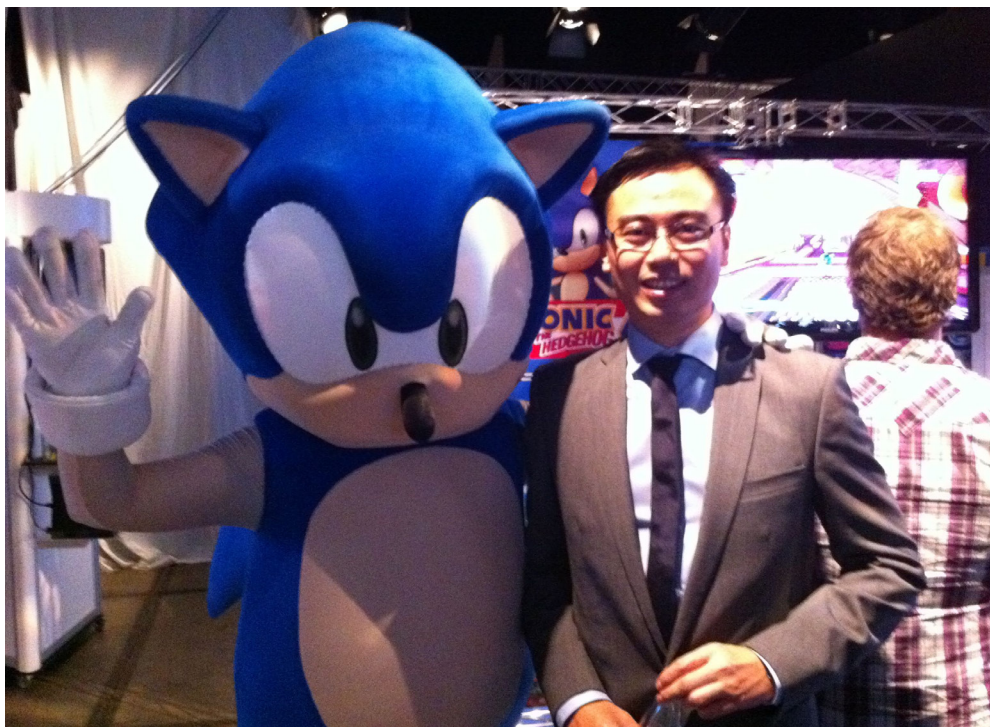
Då flera stora spelutgivare följer i spåren av Electronic Arts och öppnar egna nordiska företag så blir det än viktigare för de lokala distributörerna i de nordiska länderna att knyta till sig viktiga spelutgivare för att visa att de kan den lokala marknaden bäst och fortfarande är relevanta.

- PAN Vision ville äga distributionen i Norden. Man var ute efter en riktig stor spelutgivare, en så kallad trippel-A som kan visa vägen och förklara att vi är en seriös spelare. PAN hade förutom egen spelutgivning även distribution på Acclaim, Codemasters och Empire, men SEGA som haft en stark historia här i Norden och varit framgångsrika, stod i en klass för sig och blev just den stora spelutgivaren som man sökte, säger Kei.

PAN Vision tar över distributionen av SEGA i Norden i och med Phantasy Star Online Episode 1 & 2 till Xbox som släpps den 23 maj 2003. Titeln passar bra in på Microsofts satsning med onlinespel genom deras tjänst Xbox Live. Då Xbox är förhållandevis stor i Sverige jämfört med många andra europeiska länder där PS 2 dominerar, blir Phantasy Star Online en av nyckeltitelnarna som får folk att börja spela online på Xbox.

Till en början sker distributionen av SEGA i Norden genom ett samarbete med Bergsala som hanterar samtliga SEGA-spel på Nintendo-formaten. Men så småningom tar även PAN Vision själva hand om spelen till Nintendos konsoler.

- SEGA ville ha en kontaktpunkt, det var ett rent affärsmässigt beslut. Hade Bergsala på den tiden jobbat med produkter på andra plattformar hade de antagligen varit med och kämpat om agenturen. Men eftersom de var så Nintendo-fokuserade så var det enklare att välja PAN Vision, förklarar Kei.



Wai Kei Fung tillsammans med Sonic på PAN Visions branschmessa Playground 2010.

SVENSKA MR. SEGA EFTER DREAMCAST

Om Roger Jönsson var svenska Mr. SEGA under perioden från Mega Drive till och med Dreamcast så är Wai Kei Fung definitivt det åren efteråt när SEGA blir oberoende spelutgivare. Likt många andra uppväxta under tidigt 80-tal så börjar intresset för spel med Game & Watch.

- Spel har varit en stor del av mitt liv. Som enda pojken i en stor familj så var jag den tekniktresserade, medan alla mina systrar hellre ville leka med dockor. Den första Game & Watch jag fick var Parachute, det var där det började. Sedan spelade jag Donkey Kong och alla de andra också.

Intresset växer och Kei får ett Philips Videopac av sin far. Det leder sedan till att han köper en Commodore 64 följt av en Nintendo 8-bitars och sedan rullar det bara på. Alla timmar framför olika konsoleer och datorer kommer väl till hands när han under sin gymnasietid börjar jobba extra under sportlovet.

- Jag halkade in på spelbranschen via ett bananskal. Min kompis jobbade på Toys Lekaker i Frölunda och de behövde hjälp under sportlovet. De hade en hobbyavdelning med allt från radiostyrda bilar och skateboards till samlarkort och i synnerhet hockeykorterna hade jag



bra koll på tack vare mitt brinnande intresse för hockey. Den sidan av hobbydisken med hockeykort hade även tv-spel, så det passade utmärkt för mig. Efter sportlovet så fortsatte det, jag jobbade mer och mer. Till slut så gick det över till heltid.

Efter fyra lärorika år i leksaksbutiken i Göteborg där Kei får kunskaper om affärssidan av spel så dyker det upp en öppning hos speldistributören Wendros som söker mer personal.

- En butik har sina ljusa sidor och är väldigt kul, men jag kände att jag kunde det mesta och sökte en ny utmaning, så jag ringde upp Wendros och pratade med dem.

Samtalet leder till att Kei åker över på en arbetsintervju med Wendroschefen Lennart Martling i Stockholm.

- Veckan efteråt hörde de av sig och ville att jag skulle börja. Det gick fort, jag flyttade efter ytterligare en vecka. Jag började som innesäljare och fick snabbt mer ansvar. Det var en rolig tid eftersom det hände väldigt mycket och utvecklingen med nya och bättre spel gick fort.

Framåt slutet av 90-talet kommer Vision Park in i bilden, de utvecklar och ger ut spel i Norden, men saknar en egen säljorganisation. För att behålla en större del av förtjänsten vill de utöka med distribution och köper upp Wendros. Ytterligare två år senare går Vision Park ihop med det som då heter IQ Pan och bildar PAN Vision 2001.

- Först jobbade jag med ren försäljning, sedan trade marketing [marknadsföring genom butiker]. Efter samgåendet till PAN Vision så blev jag produktchef och så småningom affärsområdesansvarig för just SEGA och på den vägen är det.

SEGA SATSAR PÅ VÄSTERLÄNDSKA UTVECKLARE

För att växa som oberoende spelutgivare börjar SEGA se över sin förlagsportfölj. Slutsatsen som kommer fram är att man behöver satsa på spel framtagna av västerländska utvecklare för att tilltala spelare i Europa och Nordamerika. Bolaget går på allvar in på PC-spel och genrer som de inte normalt varit involverade i. Det finns även en strategisk tanke med att inte vara lika beroende av att betala licens på sina spel till konsoltillverkare, något som man inte behöver göra på PC vilket skapar en större möjlighet när man väl lyckas. Andra fördelar är att man som spelutgivare har en mer konstant försäljning på PC, medan konsolerna går i generationer där de så småningom blir inaktuella och ersätts av nya. Ett exempel är övergången från PlayStation 2 till PlayStation 3. Det tar tid innan alla spelare väljer att köpa en ny konsol och det är inte säkert att de gör det ens, vilket just övergången från PS2 till PS3 är ett bevis på.

Strategin innebär dock även förändringar i bolaget. Ett av de sista banden till Dreamcast är utvecklaren Visual Concepts som tog fram SEGA Sports-spelen när EA valde att inte satsa på konsolen. Avsaknaden av ett Madden-spel uppfylldes av NFL 2K-serien från Visual Concepts och så vidare för respektive sport som hockey och basket. SEGA kallade Visual Concepts för en 1,5-partsutvecklare, som innebar att de är helägda, men fungerar som en fristående entitet. Den 25 januari 2005 säljs Visual Concept och rättigheterna till deras spel till Take-Two Interactive. Visual Concepts fortsätter med sportspel som ges ut av Take-Two under 2K-etiketten. För SEGA innebar det att man städade ut sportspelen och istället kunde satsa på andra spel i sin produktportfölj.

Fremst förvärvar SEGA inte nya studios, utan skriver förlagsavtal som ofta innebär att man finansierar och ger ut spel som tas fram av en utomstående utvecklare. Ett exempel är Monolith Productions som utvecklar Condemned: Criminal Origins, som blir ett av de första spelen till Xbox 360 när konsolen släpps 2005.

En viktig milstolpe sker 12 februari 2004 när SEGA tecknar avtal med brittiska Sports Interactive som innan dess gjort Championship Manager åt Eidos. Intresset för managerspel där man inte kontrollerar spelarna i matchen, utan styr ett fotbollslag genom att lägga upp taktik samt köpa och sälja spelare, är oerhört populära i Europa. Sports Interactive grundades 1997 av bröderna Paul och Oliver Collyer. Tillsammans med Eidos har de gemensamt arbetat med

Championship Manager ända sedan 1992 och konkurrerat ut andra spel i genren som Premier Manager och The Manager. Det sista spelet de tar fram tillsammans blir Championship Manager: Season 03/04.

- Redan efter vårt första möte med SEGA kände vi oss hemma. De förstod utveckling och det är en ära att få jobba med den enorma talang som finns både inom utveckling och inom förlag. SEGA är rätt partner för nästa kapitel i Sports Interactives historia, säger Miles Jacobson, VD för Sports Interactive, i en intervju med Eurogamer.

När man väljer att bryta med Eidos 2003 behåller Sports Interactive den enorma databasen med ligor och spelare samt källkoden, medan Eidos fortsatt äger varumärket Championship Manager och användargränssnittet i spelet.

Sports Interactive arbetar på sin kant inte helt oväntat vidare på ett nytt managerspel med SEGA. Men de är tvungna att ge ut det under ett nytt namn. De går tillbaka i historien och säkrar varumärket Football Manager. Serien har anor från 1982 när Kevin Toms gav ut det ursprungliga spelet till ZX Spectrum. Spelet konverterades senare till C64, BBC Micro och Amstrad CPC samt fick flertalet uppföljare fram till 1993 då det ej klarade av att konkurrera mot andra spel som just Championship Manager av Sports Interactive.

”När SEGA satsade på Football Manager så insåg de att man behövde bygga vidare med fansen och inte bara förmedla en produkt.”

SEGA ger ut Football Manager 2005 i november 2004. Det råder åter stor konkurrens i genren. EA ger sig in i leken med sin serie Total Club Manager och Eidos arbetar vidare med Championship Manager och ger uppdraget att fortsätta arbetet med serien till Beautiful Game Studios. Football Manager 2005 blir en enorm succé, topplistorna talar sitt tydliga språk, konsumenterna väljer att följa Sports Interactive. Eidos överskattar varumärket Championship Manager samtidigt som de underskattar Sports Interactives arbete och deras starka relation till sina fans.

- När SEGA satsade på Football Manager så insåg de att man behövde bygga vidare med fansen och inte bara förmedla en produkt. Ett sådant steg hjälpte oss [PAN Vision] att komma mycket närmare SEGA. Vi byggde ett varumärke tillsammans där Norden var en nyckel till framgång, säger Wai Kei Fung.

PAN Vision lägger mycket tid på att arbeta med externa byråer och events för att kommunicera just varumärket. Man inleder även samarbeten med Svenska spel som driver Stryktipset, vilket gör att Football Manager exponeras för enormt många fotbollsintresserade fans.



Football Manager har en väldigt stark visuell profil och hög igenkänning tack vare en enhetlig stil. Sportjackan byttes efter 2005 och 2006 ut mot rock eller kavaj och slipsen varierar enligt modet.

Medan Football Manager går från styrka till styrka så vittrar Championship Manager sönder för varje år som går. Framåt slutet av 2009 beslutar sig Eidos nya ägare Square Enix att strukturerar om. Det resulterar i att 80% av personalen på Beautiful Games Studios sägs upp eller så flyttas deras tjänster till Eidos Shanghai för att spara pengar.

“Football Manager är en av bolagets viktigaste titlar i Europa.”

De två första Football Manager som ges ut av SEGA säljer tillsammans 1,5 miljoner exemplar. Framgångarna leder till att SEGA den 4 april 2006 köper upp Sports Interactive för att säkra seriens framtid. I ett pressmeddelande säger Naoya Tsurumi, vid tillfället chef för SEGA Europe och SEGA of America:

- Football Manager är en av bolagets viktigaste titlar i Europa. Uppköpet visar att vi uppnår våra strategiska mål. Även om detta visar att vi tar ett stort steg i att stärka vår närvaro på den europeiska marknaden så har vi fortsatt mycket kvar att göra.

Football Manager utvecklas för varje år, till exempel får Football Manager 2009 en 3D-motor för att visa matcherna. Serien fortsätter att ligga högt på de europeiska topplistorna varje år en ny version släpps. Försäljningen ligger kring en miljon exemplar varje ny årgång. Fram till 2017 har serien uppskattningsvis sålt mer än 10 miljoner exemplar.



Sett till fysisk försäljning ur butik så blir Football Manager 2012 den största framgången i Norden och hamnar på plats 10 över de mest sålda PC-spelen år 2011. Totalt säljs närmare 70 000 exemplar. Hur mycket som säljs digitalt kan man enbart spekulera i eftersom SEGA ej vill delge detta. Det är inte otänkbart att siffran för totalförsäljningen är dubbelt så hög när man räknar samman fysiskt och digitalt. Det innebär att Norden står för en stor andel av seriens försäljning.

- Med en ökande försäljning av den digitala versionen tillsammans med en stabil försäljningsnivå på den fysiska så har även serien fått ett starkt fäste i Norge och Danmark. Detta i takt med att konkurrenterna försvinner en efter en, förklarar Kei framgången.

ILLEGALA NEDLADDNINGAR AV FOOTBALL MANAGER 2013

Den första siffran visar antalet illegala nedladdningar i landet. Procenten anger förändring i försäljningen i landet efter att cracken släppts.

Kina	3 186 227	-60%	Thailand	364 724	+7%
Turkiet	1 053 302	-87%	Brasilien	353 833	-37%
Portugal	781 785	-41%	Polen	322 757	-59%
Italien	547 009	+14%	Serbien	250 365	-91%
Sydkorea	385 283	-50%	Kroatien	230 261	-58%

En stor huvudvärk för Sports Interactive är piratkopieringen. Det kallas att ett spel crackas, eller knäcks på svenska, när kopieringsskyddet avsiktligt tas bort av en utomstående part. Sedan sprids det via piratnätverk och laddas ner från Internet. Football Manager 2013 blev i vanlig ordning crackat, men de som knäckte spelet missade att en annan del av koden kommunicerar och loggar IP-adressen, vilket är en adress som varje maskin använder sig av för att skicka datapaket. Genom IP-adressen är det möjligt att spåra ursprunget till spelet. Sports Interactive kan därmed kvantifiera och mäta mer exakt hur många illegala piratkopior som cirkulerar. Siffran är skrämmande hög: 10,1 miljoner exemplar. Värst är Kina med närmare 3,2 miljoner illegala exemplar, följt av Turkiet med drygt 1 miljon. Bortsett från några enstaka länder så ser Sports Interactive att försäljningen sjunker markant så fort en crackad version av spelet finns ute. De uppskattar genom beräkningar att 1,74 procent av alla som har ett illegalt piratkopierat exemplar skulle köpt spelet om det ej funnits crackat. Det skulle innebära 3,7 miljoner dollar i ytterligare intäkter som kunde använts till att anställa fler personer för att utveckla spelet.

Inte helt olikt Sports Interactive är förvärvet av The Creative Assembly, som också är en brittisk studio med spel som är populära på PC. Creative Assembly grundades 1987 av Tim Ansell. Redan på 80-talet specialiserade sig bolaget på PC och konverterade framgångsrika spel från



Stället för symboler på en plan så introduceras en 3D-motor i Football Manager för att visa matcherna.

ANTAL SÅLDA FOOTBALL MANAGER

Football Manager 2005	570 000	Football Manager 2012	710 000
Football Manager 2006	630 000	Football Manager 2013	940 000
Football Manager 2007	840 000	Football Manager 2014	790 000
Football Manager 2008	838 000	Football Manager 2015	1 138 000
Football Manager 2009	> 1 miljon	Football Manager 2016	1 136 000
Football Manager 2010	740 000	Football Manager 2017	800 000
Football Manager 2011	690 000		

Siffrorna kommer från SEGAs rapport och omfattar endast försäljningen av titeln fram till räkenskapsårets slut. Flera årgångar som till exempel 2013 har sålt mer än en miljon exemplar efter utgången av räkenskapsåret. 2009 saknar försäljnings-siffra, men i ett tal så berättade Miles Jacobson på Sports Interactive att de sålt mer än en miljon exemplar. 2015-2017 är tagna från Steamspy.



Medieval II: Total War (2006)

Amiga och ZX Spectrum till PC. 1993 började de arbeta med EA och tog fram PC-versioner av FIFA. Efter flertalet EA Sports-titlar får de 1999 grönt ljus för ett strategispel med namnet Shogun: Total War. Det kretsar kring feodala Japan och kombinerar en karta där man försöker ta kontroll över regioner och provinser för att kontrollera naturresurser och handel. När man strider om en provins går spelet över till ett realtidsläge där man styr sina trupper. Spelet släpps juni 2000 och blir en framgång. Det leder till att Creative Assembly fortsätter med en uppföljare som äger rum i medeltida Europa och får logiskt nog namnet Medieval: Total War. Men Creative Assembly bryter med EA och skriver förlagsavtal med Activision som ger ut spelet augusti 2002. Succén fortsätter och januari 2003 släpper de det tredje spelet i serien Rome: Total War. Förutom att trollbinda folk framför datorn så används spelet även i tv-program som Time Commanders på BBC och Decisive Battles på History Channel för att simulera historiska slag.

Det blir dock ingen fortsättning med Activision, för i början av mars 2005 köper SEGA upp The Creative Assembly. Affären tros vara värd 30 miljoner dollar baserat på aktiepriset.

- SEGA förstod snabbt vår kreativa vision och uppskattar vår ambition att stabilisera och po-



Total War: Rome 2 på den europeiska mässan Gamescom 2013.

sitionera oss inför framtida tillväxt som utvecklare, säger Tim Ansell, VD för Creative Assembly.

Uppköpet görs innan förvärvet av Sports Interactive och är en viktig strategisk satsning för SEGA.

- Det är vårt första uppköp av en västerländsk utvecklare sedan vi blev ett [oberoende] förlag och markerar tydligt att vi har för avsikt att arbeta med branschens bästa talanger, säger Naoya Tsurumi.

Under SEGAs flagga ger de ut Medieval II: Total War i januari 2006 och gör ett helt nytt spel i serien mars 2009 när de släpper Empire: Total War. Spelet äger rum under 1700-talet och introducerar sjöslag. Formulan är lysande och det viktade snittbetyget på Metacritic hamnar på 90 av 100. Det reflekteras i försäljningen som slår rekord för Total War-serien. Enligt statistik framtagen av Ars Technica på den digitala plattformen Steam så ägs spelet av 2,7 miljoner personer. I Sverige blir Empire: Total War också en stor framgång och säljer närmare 40 000 exemplar vilken leder till att spelet hamnar på plats 7 över de mest sålda PC-spelen för år 2009. Det vinner även pris på svenska Dataspelsgalan för årets strategispel.



Sverige är spelbar nation i Empire Total War, men omfattar en svår kampanj med arga grannländer.

Creative Assembly fortsätter att hålla hög kvalitet, vilket Total War: Shogun 2 som släpps mars 2011 är ett bevis på. Enligt Metacritic har spelet snittbetyget 90/100 och även det vinner pris som bästa strategispel på Dataspejls galan.

Ytterligare ett bevis på seriens status är Total War: Warhammer som släpps i maj 2016, där Games Workshop upplåter sin fantasyvärld Warhammer åt Creative Assembly att förvalta i strategiformat. Spelet säljer inom loppet av några få dagar över en miljon exemplar. Kritikerna hyllar Total War: Warhammer och det får ett viktat betyg på 86 av 100 på Metacritic. Svenska sajten FZ ger spelet 4/5 och kallar det för en nystart av serien.

Creative Assemblys kunskap i strategigenren anlitas även av Microsoft. De utvecklar strategispel Halo Wars 2 tillsammans med 343 Studios som leder utvecklingen av förstapersonsskjutaren Halo efter att Bungie lämnat över stafettpippen för att istället kunna koncentrera sig på Destiny. Halo Wars 2 får ett lite svalare mottagande än Total War-serien. Det släpps både till PC och Xbox One. PC-versionen ges ut i fysisk utgåva av svenskägda THQ Nordic då Microsoft endast säljer sina PC-spel digitalt. Det är inte första gången något sådant sker. THQ Nordic, då under namnet Nordic Games, gav även ut fysiska PC-versioner av Remedys äventyr Alan Wake.



Total War: Warhammer (2016)

ANTAL SÅLDA TOTAL WAR

Titel	Utgivet	Antal sålda
Empire Total War	2009	3,56 miljoner
Total War: Shogun 2	2011	3,01 miljoner
Total War: Rome 2	2013	2,53 miljoner
Napoleon: Total War	2010	2,30 miljoner
Medieval II: Total War	2006	1,91 miljoner
Rome: Total War	2004	1,71 miljoner
Total War: Warhammer	2016	1,47 miljoner

Siffrorna visar antal personer som har spelet på Steam, vilket innebär att datan inte bygger på försäljning, utan ägarskap. Inkluderar ej eventuella iOS-versioner. Data från Steamspy.

SEGA SATSAR PÅ SVENSK ACTION

Medan Sports Interactive och Creative Assembly är strategiska uppköp för SEGA så arbetar de även med flera andra västerländska utvecklare. En av dessa är svenska Avalanche Studios som grundades 2003 av Linus Blomberg och Christofer Sundberg. Bolaget växte fram ur spillrorna efter Rock Solid Studios, en studio som samma duo startat 2001 men som de var tvungna att stänga när tillgångarna sinat efter Vivendi Universal ställt in spelet de arbetade med. Men de visade redan då att de var på rätt väg med en imponerande grafikmotor som var tänkt att användas i Codemasters onlinerollspel Dragon Empires, som dock aldrig släpptes.

Innan de tog steget att skapa en egen studio hade Christofer och Linus arbetat tillsammans på Paradox Entertainment med spel som Valhalla Chronicles och Airfix Dogfighters. Sundberg arbetade dessutom som produktchef för SEGA tillsammans med Roger Jönsson och Stefan Lampinen på Brio åren 1994-1997.

Avalanche Studios har upplevt med- och motgångar, men har genom åren växt till att bli en av Sveriges största spelstudios. Deras spelserie Just Cause är uppskattat och har sålt mer än 6 miljoner exemplar. Och det är just spelmotorn från Just Cause 2 som är grunden i Renegade Ops. Fast istället för att följa en person på marken så lyfts kameran upp till fågelperspektiv för att betrakta intensiv action med fordon. SEGA fastnar för spelet och tecknar ett förlagsavtal med Avalanche Studios.

- Med Renegade Ops har vi arbetat mycket med tillgängligheten. Det ska vara ett snabbt, enkelt spel som man kan hoppa in i och ha tok-kul med direkt, säger Axel Lindberg, game director för Renegade Ops, i en intervju med Svampriket.

Inspirationen kommer från spel som Jungle Strike och Cannon Fodder samt flirtar med generationen som växte upp med svulstiga actionfilmer på 80-talet.

-På den tiden var Arnold Schwarzenegger det coolaste man hade sett någonsin och action hade glimten i ögat på ett skönt sätt. Nu ska det vara så allvarligt hela tiden. Vi vill gå tillbaka till det överdrivna och komiska. Ondingen ska bara vara ond, man ska inte behöva fundera på varför han blev sådan. Och



Det blir lätt rörigt och mycket explosioner, vilket också är charmen med Renegade Ops. Upp till fyra spelare kan spela tillsammans online eller två personer splitscreen på samma skärm.



Christofer Sundberg



man ska inte behöva fundera på om det bor några stackars familjer i alla hus man spränger, säger Axel Lindberg i en intervju med SVD.

Bakom spelet sitter ett litet kärnteam på åtta personer som får ytterligare hjälp under utvecklingens gång, men gruppen är inte fler än 12 personer samtidigt. I det lilla teamet syns bland annat den skicklige programmeraren Andreas Tadic som tidigare skapat klassiker som Super Frog och Alien Breed på Amiga.

Det tar ungefär ett år att färdigställa Renegade Ops och det lanseras endast genom digital nedladdning på PlayStation 3, Xbox 360 samt PC september 2011. Det tas emot väl av kritiker-kåren, vilket det viktade medelbetyget som ligger kring 81/100 på Metacritic vittnar om.

OMSTRUKTURERING AV MARKNADEN

Hela spelbranschen rider på en våg av lycka och försäljningen ökar för varje år fram till 2008. Förutom en konstant teknikutveckling som gjort spelupplevelsen bättre så är nya typer av spel svaret på en utökad publik som gör att marknaden växer. Spel som Guitar Hero och Singstar röner enorma framgångar. Personer som inte ansåg sig vara spelare står nu helt plötsligt framför tv:n med sina plastgitarer och mikrofoner. Nintendo ligger helt rätt i tiden med sin konsol Wii som släpps framåt slutet av 2006. Istället för att delta i teknikracet med Sony och Microsoft, så försöker Nintendo tilltala en ny målgrupp som inte är inbitna spelare genom att förenkla handkontrollen och göra den rörelsekänslig. Det innebär att händelser i spel kontrolleras genom rörelser och viftande av kontrollen. Wii tar världen med storm och säljer närmare 70 miljoner exemplar fram till 2010. Försäljningen är fortsatt bra, men saktar därefter ner märkbart. Under julen 2011 passerar Nintendo 90 miljoner sålda Wii, men från att ha fått gemene man att hoppa ur soffan för att spela tennis i Wii Sports eller träna i Wii Fit, så flyttas Wii från vardagsrummet in i garderoben, folk har helt enkelt tröttnat. Det är primärt de trogna Nintendofansen som fortsätter att spela på Wii. Sony med PlayStation 3 och Microsofts Xbox 360 tar marknadsandelar eftersom dessa tilltalar de inbitna fansen som spelar Call of Duty, Elder Scrolls, Uncharted, GTA, Halo och andra populära action och äventyrsspel.

Även för gruppen med inbitna spelare som spelat i hela sitt liv så genomgår spelbranschen stora förändringar. Onlinespel blir allt mer populära, åter igen visar det sig att SEGA var före sin tid med modem och bredband för Mega Drive, Saturn och Dreamcast. De som spelar online spenderar allt mer tid i samma spel. Istället för att klara ett spel efter knappt tio timmar, så spelar man på omgång efter omgång och kväll efter kväll i spel som Battlefield och World of Warcraft. Det gör att spelförsäljningen blir mer koncentrerad mot de redan bästsäljande spelen. Förlorarna blir mellansegmentet som snabbare hamnar i realådan när spelarna är för upptagna och fortsatt engagerade i de stora titlarna. Om du som spelutgivare inte har en topp 10-titel kan läget snabbt bli ansträngt. SEGA känner av detta, trots framgångar som Yakuza i Japan samt Total War och Football Manager i Europa, saknar de riktiga hyllvärtare som fungerar på dagens spelmarknad. Dessutom utvidgas spelbranschen, vilket förändrar förutsättningar. Från att ha varit koncentrerad runt konsolerna och försäljning av spel i butik, så öppnar sig

helt nya möjligheter med digital distribution, spel direkt på webben eller mobilspel. Tidigare var det svårt att ta sig in i spelbranschen, förutom konsoltillverkarna är det bolag som EA, Activision, SEGA, Capcom och Take-Two som står för merparten av spelförsäljningen. Dessa etablerade aktörer har finansiell styrka att ge ut stora produktioner och har ett utvecklat distributionsnät ut till återförsäljare i olika länder, vilket gör det svårt för nya och mindre aktörer att ta sig in. Men med digitala kanaler så öppnas nya vägar upp till spelarna och som en följd av det så växer nu helt nya bolag fram som Rovio med Angry Birds på mobil, Zynga med Farmville på Facebook, Steam med digital distribution på PC.

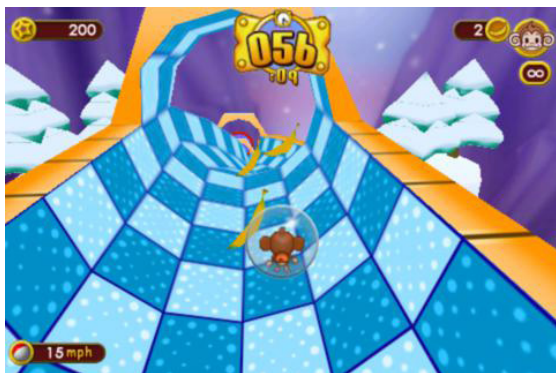
Mobilspel är egentligen inget nytt, men har haft svårt att få genomslag. Allting förändras när Apple introducerar App Store på sin iPhone. Med iPhone har Apple introducerat en hipp mobiltelefon som de trendkänsliga teknikintresserade personerna snabbt uppsatt upp. Men det är först i och med App Store som problematiken med distribution av program på mobiltelefoner får en lösning. App Store blir en standard och gör det enkelt att ladda ner och betala för appar på iPhone. Detta öppnar upp för mindre aktörer vilket leder till ett enormt flöde av nya spel, något som ger mängder av helt nya spelidéer som aldrig skulle få chansen eller varit kommersiellt gångbara på de portabla konsolerna Nintendo DS eller PSP. SEGA är med tidigt på tåget. De ser möjligheten i de mobila plattformarna och släpper en version av första Sonic på iPod-utgåvan med klickhjul. Intresset från SEGA leder till att Apple bjuder in dem på ett hemligt möte inför lanseringen av App Store på iPhone. SEGA visar upp Super Monkey Ball som använder accelerometern, vilket betyder att apan i spelet rör sig när man rör och lutar på iPhone. Beroende på hur mycket man vinklar telefonen desto mer rör sig apan. Steve Jobs är med på mötet och är imponerad, han tror att det kommer att bli det mest sålda spelet när App Store lanseras. Med förtroendet från Apple blir SEGA tillsammans med Electronic Arts inbjudna på en presskonferens i början av juni 2008. Super Monkey Ball blir tillsammans med Spore från EA samt Apples egna Touch Fighter de första spelen att visas upp för App Store.

- Vi underskattade vad iPhone var kapabel till och var tvungna att flyga in ytterligare en grafiker för att arbeta med Super Monkey Ball, säger Ethan Einhorn från SEGA, på presskonferensen.

Super Monkey Ball får bra exponering i samband med lanseringen av App Store som till



“Vi underskattade vad iPhone var kapabel till.”



exempel synlighet i Apples tv-annonser för iPhone 3G och på ett papper som medföljer telefonen visas steg för steg hur man köper en app där exemplet är Super Monkey Ball. På 20 dagar säljs 300 000 exemplar av Super Monkey Ball och Steve Jobs får rätt, det blir den mest sålda appen. Spelet fortsätter att sälja bra under hela året och hamnar totalt på en fjärde plats över de mest sålda spelen på iPhone under 2008.

Super Monkey Ball lanseras med prislappen 9,99 dollar, något som uppfattas som billigt för ett sådant spel med tanke på kvalitén och att spel till DS och PSP kostar minst det tredubbla. Framgångarna för iPhone och App Store leder dock som sagt till en gigantisk flod av spel, vilket i sin tur leder till enorm konkurrens och aggressiv prissättning. För att slå sig in så sätter helt enkelt oetablerade aktörer ett lägre pris på sina spel för att locka spelare. Redan efter ett år har priset på Super Monkey Ball och andra spel sjunkit från 9,99 till 3,99 dollar. Ganska kort därefter blir bottenpriset 0,99 dollar en slags norm för nya spel.

Utvecklingen går så snabbt att man börjar skänka bort spelen och istället tar betalt via mikrotransaktioner för konsumerbara föremål inuti spelet, vilket går under samlingsnamnet free-to-play. När väl spelaren är inne och gillar spelet som denne har laddat ner gratis så finns det en större benägenhet att spendera pengar inuti spelet. Kartan ritas om och free-to-play blir även populärt på PC med flera onlinerollspel som tidigare tillämpat månadsabonnemang går över till en gratismodell. Kvalitén på free-to-play ökar dessutom med spel som World of Tanks som visar att affärsmodellen inte behöver betyda billigt producerad kreativ dynga. Vid sidan av detta växer en motkraft upp i form av indiespel som är enkla och mer konstnärliga projekt utan starka kommersiella drivkrafter. Mest känt blir det svenska indiefenomenet Minecraft som växer fram utan något förlag eller marknadsföring. Även SEGA hoppar på vågen med free-to-play och förvärvar studio Three Rings Design i San Francisco framåt slutet av 2011. Tidigare under året har de lanserat Spiral Knights, ett rollspel med en riddare som kraschlandat på en mystisk planet. Inom loppet av drygt ett år har spelet mer än tre miljoner spelare.

Omvälningen av spelmarknaden innebär förändringar för SEGA som drar ner på persona-

MEST SÅLDA SPELEN PÅ IPHONE 2008

1. Texas Hold'em
2. Moto Chaser
3. Crash Bandicoot: Nitro Kart 3D
4. Super Monkey Ball
5. Cro-Mag Rally
6. Enigma
7. Air Hockey
8. Bejeweled 2
9. Flick Bowling
10. Line Rider iRide

Baseras på försäljning i App Store.



Mike Hayes

len i San Francisco och London.

- Utmaningen för oss är att göra mer än återuppfinna existerande SEGA-varumärken. Vårt fokus och våra investeringar sker inom den nya digitala avdelningen, säger Mike Hayes i en intervju med MCV.

I samband med förändringen flyttar SEGA Europas VD Alan Pritchard till USA för att bli vice president of sales and marketing på SEGA of America. Hans vakans ersätts av Jurgen Post, tidigare VD för SEGA Europas Benelux-region. Efter åtta år med SEGA lämnar Mike Hayes bolaget sommaren 2012. Under hans tid har SEGA gått från att vara en konsoltilverkarare i kris till att hitta en väg fram i den nya digitala marknaden.

- Mike har åstadkommit så mycket under sin tid på SEGA. Han har hjälpt oss att växa och byggt ett team för framtiden, kommenterar SEGA-chefen Naoya Tsurumi i ett pressmeddelande.

Det går dock fortsatt trögt för SEGA i övergången. Spelverksamheten backar med 3,6 procent till 85,6 miljarder yen för räkenskapsåret som slutar 31 mars 2012. Bolaget går från en vinst på 1,9 miljarder yen året innan till en förlust på 15,1 miljarder yen, vilket härrörs primärt till den västerländska marknaden. Resultatet leder till att SEGA Sammy tar mer drastiska tilltag och 2 juli delas SEGA Corporation upp i två delar, där SEGA Networks blir ett eget dotterbolag som får ansvar för onlinespel, medan resterande delen arbetar med arkadspel och konsolspel.



SEGAs huvudkontor 2009.

Samtidigt som uppdelningen sker stänger SEGA Europe fem kontor i Frankrike, Tyskland, Spanien, Australien och Benelux. Anledningen är den minskande fysiska spelförsäljningen som gör att behovet av lokalkontor minskar. Istället läggs distributionen över på externa företag i dessa länder. Det blir Koch Media som tar över distributionen av SEGA i Tyskland, Schweiz, Österrike, Frankrike och Spanien. Benelux tas över av Level 03 och Australien går till 5 Star Games. Både Level 03 och 5 Star Games är i princip personal från de gamla SEGA-kontoren som startar egna bolag där de går in som konsulter åt SEGA istället för anställda. Det betyder ingen förändring för Norden där PAN Vision fortsätter med SEGA som vanligt. Hade SEGA haft ett eget kontor i Norden hade det med stor sannolikhet också stängts, men det var aldrig tal om att öppna ett kontor här, inte ens under de gyllene åren fram till 2008.

- Jag tror det fanns funderingar, men det var också svårt för SEGA, åren direkt efter Dreamcast var inte så lukrativa, säger Kei och fortsätter: - Man var väldigt försiktig och tittade på andra bolags etableringar i Norden och hur det gick för dem. SEGA studerade framförallt THQ i Norden och jämförde sig med dem eftersom de hade en liknande portfölj och marknadsandel. Men när THQ och även Konami stängde sina kontor i Norden stod det klart för SEGA att det inte är aktuellt med egen säljorganisation här. Samtidigt som PAN Vision gjorde ett bra jobb, vilket gjorde att de inte såg fördelen att ta en större risk själva.



Alien Isolation av Creative Assembly frångår frenetiskt skjutande och koncentrerar sig på skräck.

I samband med stängningarna förklarar SEGA Europe att man förutom den digitala satsningen med 50-70 nya spel varje år ska koncentrera sig på fyra varumärken: Aliens, Sonic, Total War och Football Manager. Bakgrunden är just att försäljningen blir alltmer koncentrerad till de populäraste spelen och det finns inte riktigt utrymme för utfyllnadstitlar eller vilda satsningar som riskerar att hamna i ett mellansegment.

- De stora varumärkena blir större, oavsett om det är FIFA, Call of Duty eller Assassin's Creed,

“Det blir tuffare och tuffare att slå sig in på marknaden med nya spel.”

så blir dessa spelen större och större. Det blir tuffare och tuffare att slå sig in på marknaden med nya spel. Och det pågår en stor övergång just nu, säger Post och pekar på nya plattformar som Android, iOS och Steam.

Satsningen på Aliens, ett av dessa fyra nyckelvarumärken, börjar redan december 2006 när SEGA köper rättigheterna på att skapa spel på de klassiska skrämmande science fiction-filmerna om slemmiga rymdmonster. Strax därpå tillkännages det att studio Gearbox arbetar med

ett Aliens-spel åt SEGA. Gearbox är främst kända för att ha byggt expansioner och konverterat Half-Life till andra format. Det kommer att dröja sju år innan spelet släpps efter åtskilliga förseningar. Däremellan hinner SEGA att ge ut Aliens vs Predator utvecklat av Rebellion. Det släpps 2010 och får relativt svalt mottagande i pressen som till exempel FZ i Sverige som sätter betyget 2/5. Försäljningen går desto bättre och hamnar på 1,69 miljoner exemplar. Tre år senare efter Aliens vs Predator är det äntligen dags för spelet som Gearbox arbetat med. Det har titeln Aliens: Colonial Marines och blir ett rejält magplask. Gamereactor ger spelet betyget 3/10 och kallar det för ett dunderfiasko. Det viktade medelbetyget enligt Metacritic ligger runt 45/100 beroende på format. Trots usla betyg säljer det ändå 1,3 miljoner. En hyfsad siffra, men knappast något som täcker sju års arbete.

SEGA ger dock ej upp och kallar in Creative Assembly som är mest kända för sina historiska strategispel i Total War-serien. Inriktningen är mer mot skräck än action i Alien Isolation där man tar rollen som Ellen Ripleys dotter Amanda. Spelet släpps 2014 och kammar hem toppbetyg med ett viktat snittbetyg kring 80/100. Det vinner en BAFTA för bästa ljud och utses till årets spel av PC Gamer.

I Japan börjar SEGA finna tillbaka sin kvalitetsstämpel. Det märks i synnerhet på recensionerna. Under 2008 släpper de äventyret 428: Fūsa Sareta Shibuya De till Wii som lyckas kamma hem toppbetyget 40/40 i Famitsu. Spelet portas senare till PS3 och PSP samt i mobilversion till iOS och Android, men släpps aldrig utanför Japan.

Året därpå släpps Bayonetta till PS3 och Xbox 360. SEGA står som utgivare, men spelet är utvecklat av Platinum Games, en studio grundad av Capcom-veteraner som ligger bakom spelserier som Resident Evil och Devil May Cry. Bayonetta är ett actionintensivt spel som porträtter en strid mellan den mörka och ljusa sidan, där spelets protagonist är en utmanande häxa. Det belönas med 40/40 av Famitsu och går även hem hos västerländska medier. Edge sätter betyget 10/10 och enligt Metacritic har Bayonetta snittbetyget 90/100. Trots de mediala hyllningarna och det namnkunniga teamet bakom så är Bayonetta ingen kommersiell framgång och säljer 1,35 miljoner exemplar, vilket knappast är en flopp men långt ifrån de högt uppsatta förväntningarna.

Tillsammans med Yakuza 5 är 428: Fūsa Sareta Shibuya De och Bayonetta de tre spel utgivna av SEGA som fått full pott av Famitsu. Endast 23 spel har sedan tidningens start 1986 fram till och med 2016 erhållit det perfekta betyget. Dock är det värt att nämna att 16 av de 23 titlarna har släppts 2008 eller senare. Trots att väldigt få spel fått 40/40 har antalet ökat de senaste åren. Några skeptiker menar att Famitsu haft betygsinflation, medan andra hävdar att kvalitén på spel rent allmänt har ökat med åren.

SEGA fortsätter även släppa nya delar i Virtua Tennis-serien med jämna mellanrum. Många kritiker menar att de två första versionerna på Dreamcast var de bästa. Det första spelet har hela 92 i snittbetyg på Metacritic. Sedan dess har betygen fallit för varje nytt spel i serien. Virtua



Tre spel utgivna av SEGA som samtliga fått toppbetyget 40/40 av japanska tidningen Famitsu.

Tennis 4 som släpps 2011 ligger på som bäst 70 beroende på till vilket format man läser av betyget. Trots lägre betyg är det en spelserie som blommat ut och fått möjligheten att sälja mer när det inte längre är bundet till SEGAs egna konsoler. Virtua Tennis 4 säljer drygt en miljon exemplar.

Traditionen med svenska spelare i Virtua Tennis fortsätter. I tidigare delar har man kunnat spela som Thomas Johansson i det första samt Thomas Enqvist och Magnus Norman i tvåan. I Virtua Tennis 4 är Stefan Edberg med i kategorin legender och exklusiv för PlayStation. Det är dock en danska som slår högst i fyran. Caroline Wozniacki är med i spelet och PAN Vision lyckas samarbeta med henne, vilket skapar uppmärksamhet som sträcker sig utanför Norden.

- I samband med en tävling under WTA-touren demonstrerade Caroline Wozniacki

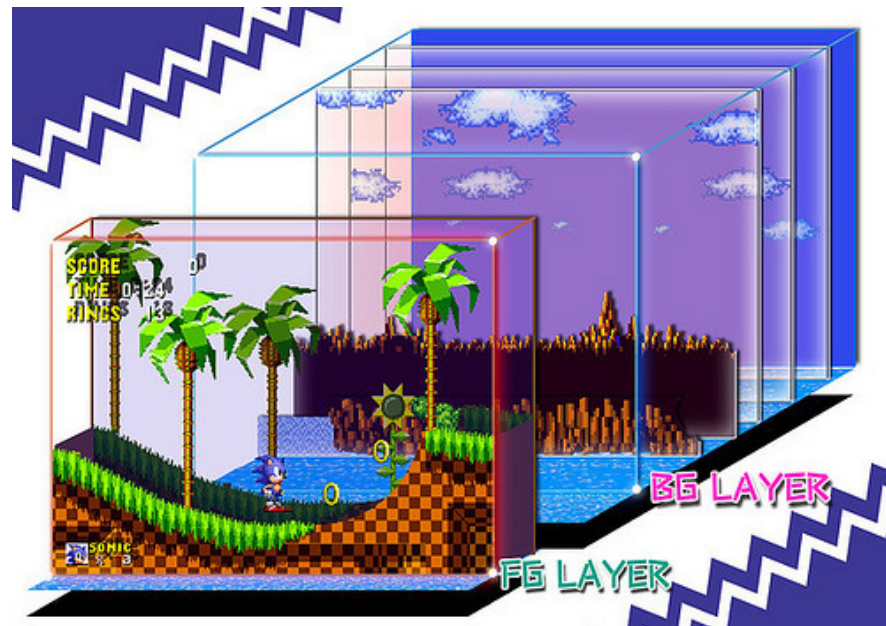
”I samband med en tävling under WTA-touren demonstrerades Virtua Tennis 4 av Caroline Wozniacki inför hela världspresen.”

spelet live inför hela världspresen med en PS Move. Vi arrangerade även ett mediaevent i hennes träningshall där hennes sparringpartner slog lite bollar och pratade med journalister om tennis, berättar Kei.

Vid sidan av sina stora titlar så satsar SEGA även på att vårda sin gamla katalog genom återutgivning av klassiska spel som bland annat Sonic, Golden Axe och Shining Force



Inför lanseringen av Virtua Tennis 4 arrangerar PAN Vision ett pressevent med Caroline Wozniackis sparringpartner i Köpenhamn. På plats finns även en look-a-like Roger Federer.



på digitala plattformar som Xbox Live, Wiiware, PSN, Steam och iPhone. Tack vare färre mellanhänder går det att hålla lägre priser och ganska blygsamma volymer behöver säljas för att ta igen kostnaderna för att anpassa och hantera klassiska spel på nya plattformar. Dessutom ökar intresset för klassiska spel, vilket märks på mässor som Seattle Retro Gaming Expo och Classic Gaming Expo i Las Vegas, och på hemmaplan fylls Retrospelelmässan, Retrogathering och Retrospelelfestivalen till bredden med nyfikna retrotörstande spelare. Mest omvårdnad får SEGAs serie 3D Classics som ges ut på Nintendo 3DS. Som namnet antyder är det klassiska titlar som utökats med stereoskopisk 3D. Det är något som är enklare sagt än gjort. Förutom att porta spelen till 3DS måste de programmeras om och ett djup adderas för att skapa 3D-effekten.

- Space Harrier och Super Hang-On är redan byggda i 3D, vilket gjorde det enklare. Men i fallet med Sonic existerade ingen data för 3D-djup, så vi fick själva studera grafiken och addera djup. Och om du stänger av 3D-effekten ska det fortfarande se ut som originalversionen på Mega Drive, förklarar Naoki Hori på M2 som sköter anpassningen.

Förutom att lägga tid på 3D så innehåller spelen även små förbättringar som till exempel att Super Hang-On använder sig av gyrokontroll. För Sonic adderas spinnattacken som egentligen introducerades först i och med Sonic 2. I remaken av det första Sonic i samlingen Sonic Jam till Saturn hade man redan lagt till spinnattacken.

- Att söka igenom flera gigabyte källkod [i Sonic Jam] och veta exakt var man ska leta är inte lätt, säger Hori som berättar att de kontaktade Yuji Naka som hjälpte dem.

FORTSATT ÖVERGÅNG TILL DIGITALT

I SEGAs resultatrapporter märks ett tydligt mönster som speglas i hela branschen, den traditionella fysiska försäljningen minskar, medan digitalt i olika former ökar. Det är trenden som kunde tydas några år tidigare som börjar få större genomslag 2012. För SEGA är det i linje med strategin för SEGA Networks. De sätter som mål att vara en "game changer" för att reagera på utvecklingen av hur marknaden förändras och skapa nya spel, nya sätt att spela och nå nya spelare som en del av detta. Det reflekteras i satsningar som bland annat Kingdom Conquest på iPhone och Android, som är framgångsrik med tre miljoner nedladdningar.

Ett problem med mobilspel är den stora strömmen med spel som släpps. Varje dag kommer 200 nya spel till iPhone och iPad. Den digitala distributionen har gjort det lättare för nästan vem som helst att förverkliga sin dröm om att släppa ett spel. Det finns inte längre komplicerade krav på distribution och tillverkning med alla dess kostnader. Problemet är snarare att bli upptäckt. Alla drömmer om att just deras spel ska bli nästa hit och lika stort som Candy Crush Saga. Problemet är att kvaliteten sjunkit när kontrollen över vad som släpps försvunnit. Det drabbar även de etablerade spelutgivarna som måste vada i samma trask med ett växande antal spel. Inte helt oväntat innebär det för alla parter att det är svårare att få sitt spel upptäckt av konsumenterna. Även om man har kapital att marknadsföra sig och ett etablerat varumärke är det inte lätt i den nya världen. Detta leder till att SEGA tar ett initiativ sommaren 2013 för att skapa ett nätverk mellan spelutgivare. Med sig får de 14 andra aktörer som bland annat Capcom och Taito. Målet är att skapa ett nätverk där de marknadsför varandras spel inuti själva spelen genom annonser.

Efter framgångarna med Kingdom Conquest fortsätter SEGA Networks i ett liknande spår med Chain Chronicle på iOS och Android. Spelet liknar PopCaps populära Plants vs Zombies där blommor ska stoppa anstormande zombies i tecknad stil. Chain Chronicle adderar ett lager med rollspelselement och gör allt i animestil och fantasymiljö. Det ligger konstant på topplistan över de spel som omsätter mest på iOS i Japan. Intresset letar sig till grannlandet Kina där en växande medelklass köper smartphones och i synnerhet iPhone som anses vara en statussymbol. Det blomstrande intresset har öppnat upp för en växande spelmarknad som främst drivs av lokala aktörer som äger relationen med konsumenterna och de digitala distributionskanalerna. SEGA tecknar avtal med Shanda Games om utgivning av Chain Chronicle på den kinesiska marknaden.

Förutom de nya rollspelen på smartphone så fortsätter klassiska Phantasy Star också att leva vidare i nya versioner. Det matchas bra mot att Sonys bärbara konsol PSP säljer väl i Japan när SEGA släpper Phantasy Star Portable till formatet 2008. Både del 1 och 2 av Phantasy Star Portable säljer strax under en miljon exemplar vardera. Då det är tydligt att den klassiska spelserien fortfarande är populär inleds en ambitiös satsning på Phantasy Star Online 2 med free-to-play som affärsmodell. Lagom till seriens 25-årsjubileum släpps det först på PC sommaren



Phantasy Star Online 2 (2012)



Chain Chronicle (2013)

2012 och ganska snart har spelet en miljon registrerade spelare. Framåt slutet av året släpps en smartphone-version och under våren 2013 lanseras en version till PS Vita, Sonys ersättare till PSP. Knappt ett år efter lanseringen så är antalet spelare uppe i 2,5 miljoner. SEGA fortsätter att uppdatera och släpper även en version till PS4 under 2016. Samma år är antalet spelare uppe i 4,5 miljoner. Det talas om att ge ut Phantasy Star Online 2 i väst, men när detta skrivs 2016 så har det ännu inte skett.

2012 så snappar SEGA upp kanadensiska Relic Entertainment. Det sker genom konkursauktionen där THQs tillgångar säljs till högstbjudande. Studios och rättigheter säljs till höger och vänster, bland annat så förvärvas Homefront av Crytek och Darksiders hamnar hos Nordic Games som ägs av Lars Wingefors och som även köper varumärket THQ. Det leder till att de senare döper om Nordic Games till THQ Nordic. SEGA förvärvar Relic för 26,6 miljoner dollar. Relic som grundades 1997 är mest kända för sina strategiserier Company of Heroes och Warhammer 40000: Dawn of War. Det första spelet från Relic att släppas under SEGAs flagga blir Company of Heroes 2. Spelet får kritik för att måla upp en negativ och klichéartad bild av Sovjetunionen under Andra världskriget. De skapar upprörda känslor i öst, vilket leder till att 1C-Softclub som säljer flera av SEGAs spel upphör med distributionen av Company of Heroes 2 i Ryssland redan en månad efter lanseringen i juni 2013. Ryska spelare organiserar också en namninsamling med fler än 19 000 underskrifter som kräver att spelet ska tas bort från Steam.

På hemmaplan i Japan fortsätter SEGA att expandera. Det sker september 2013 genom att SEGA Sammy Holdings köper upp Index för 14 miljarder yen. Bakgrunden är ekonomiska be-

kymer för Index som letar efter en ny ägare för att kunna klara sig. För spelare låter Index kanske obekant, men de äger Atlus som är kända för sina japanska rollspel med Shin Megami Tensei-serien som den lysande stjärnan. Förutom sitt japanska arv har Atlus även gett ut flera spel utvecklade i väst som till exempel deckaräventyret Tex Murphy: Tesla Effect. Deras nischade, men starka katalog av spel har en skara trogna fans, vilket är anledningen till att Index lockade bud från bland annat Nintendo och Microsoft innan SEGA gick vinnande ur kampen.

Index delas upp i tre bolag under SEGAs flagga: Atlus, Atlus USA och Index Corporation. Atlus och Atlus USA med sammantaget runt 120 anställda koncentrerar sig på spelutveckling. Index Corporation som består av runt 165 personer ska främst arbeta med uppgifter ej direkt relaterat till spel som systemutveckling och distribution.

Atlus USA är kända för att varsamt sköta lokalisering av japanska spel. De får därför ansvar att hantera de västerländska versionerna av spel från SEGA som Yakuza-serien och Project Diva. Utgivningen sker dock fortfarande under SEGAs varumärke.

2017 hamnar Atlus i rampljuset genom Persona som är en del av Shin Megami Tensei-världen. Persona-serien är omtyckt i Japan så det är till ingens förvåning att del 5 säljer bra när det hösten 2016 släpps till PlayStation 4 i Japan. Men Persona 5 blir också en stor hit i väst när det lanseras våren 2017. Totalt säljs 1,5 miljoner spel globalt. I det udda rollspelet går man i skolan under dagen, men på natten blir man en "phantom thief" vars mål är att stjäla ont uppsåt ur hjärtat på vuxna. Persona 5 får 93 av 100 i snittbetyg på Metacritic. Hemma i Sverige delar Aftonbladet ut 4 av 5 i betyg med motiveringen "dess starka identitet går inte att värja sig mot".



Persona 5 (2016)



Persona 5 (2016)

SEGA BYTER DISTRIBUTÖR I NORDEN

Efter ett nästan elva år långt samarbete bryter SEGA med PAN Vision under 2014. Istället tecknas ett avtal om den nordiska marknaden med Koch Media som redan arbetar med SEGA i Tyskland, Schweiz, Österrike, Frankrike och Spanien. In i bilden träder en gammal bekant i form av Martin Sirc som tidigare arbetat med SEGA på Brio 1994 och Infogrames 2002. Sirc har sedan 2009 varit chef för Koch Media i Norden. För honom blir 2014 ett roligt år, inte bara tack vare SEGA, han tilldelas nämligen svenska spelbranschens hederspris. Senare under året lämnar dock Sirc bolaget för nya äventyr.

PAN Vision skär ner ytterligare och minskar sin organisation. Wai Kei Fung erbjuds nya arbetsuppgifter, men väljer istället att lämna företaget efter närmare 15 år med PAN Vision och dess föregångare Vision Park och Wendros. Han börjar arbeta för Electronic Arts nordiska kontor som produktchef för EA Sports.



En glad Martin Sirc surfar hem SEGA till Koch Media i Norden.



SEGA GENOMFÖR STRUKTURFÖRÄNDRINGAR OCH FLYTTAR

Hemma i Japan genomför SEGA en större omstrukturering 2015. Vad som sker är en sammanslagning av affärsenheterna för digitala spel, fysiskt distribuerade spel, arkadspel, leksaker och animation för att kunna flytta över mer resurser till digitala spel som har bäst lönsamhet och tillväxtpotential. Syftet är också att bättre kunna förvalta sina varumärken inom områden som sträcker sig utanför spel, däribland merchandise.

Nästa stora förändring som följer är att samla styrkorna i Tokyo. Huvudkontoret och flera dotterbolag, däribland Atlus, flyttar till ett nytt kontor vid Ōsaki-stationen hösten 2018. Genom att placera samtliga närmare varandra hoppas SEGA kunna öka samarbetet mellan olika avdelningar. SEGA och Sammy belägrar åtta våningar och närmare 44 000 kvadratmeter i den nya byggnaden.

YAKUZA - SEGAS MEST AMBITIÖSA TITEL

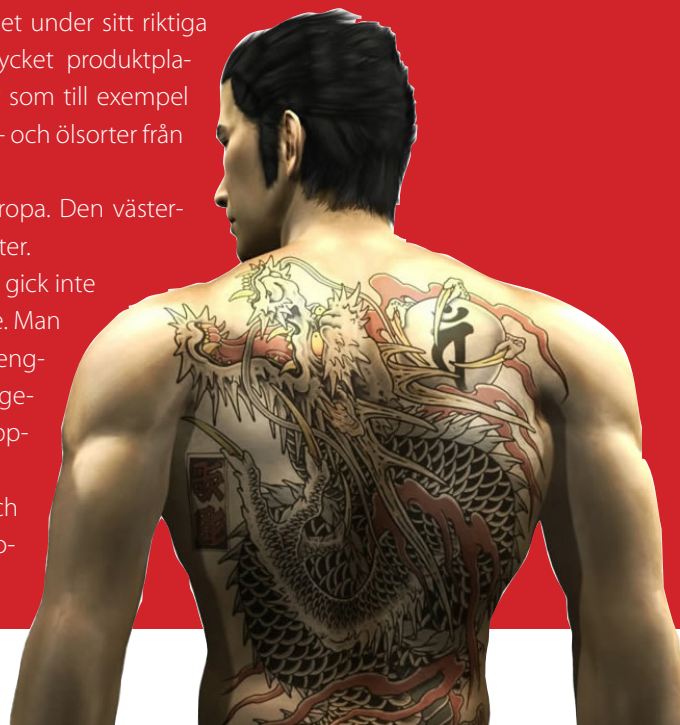
Medan SEGA satsar på västerländska utvecklare så samlar man samtidigt kraft på hemmaplan för att utveckla nya titlar som kan fylla det kreativa vakuum som uppstått. Toshihiro Nagoshi som tidigare arbetat med racingspel och Super Monkey Ball sätter ihop ett team för att skapa en spelserie om den japanska maffian yakuzan. Med en budget på 21 miljoner dollar för de två första spelen i serien bygger Nagoshi ett spel som många kallar den spirituella uppföljaren till Shenmue med liknande frihet att utforska en stad samt fighting-sekvenser. Spelet som kallas Yakuza i väst får i hemlandet titeln Ryū ga Gotoku, vilket betyder Som en drake eller Like a Dragon på engelska. För SEGA är det mycket som står på spel och det märks i media, svenska speltidningen Level skriver "Viktigast är Yakuza och Valkyria Chronicles som symboler. I längden klarar sig inget spelföretag enbart med marknadsanpassade storsäljare, och i en tid när SEGAs gamla stjärnor förlorat sin glans är det viktigare än någonsin med helt nya spel som visar att den blåvita logotypen inte är fast i det förgångna utan redan blickar in i framtiden.". Yakuza blir en framgångssaga när det släpps till PlayStation 2 i december 2005 i Japan.

Spelet handlar om en tidigare yakuzamedlem som släppts ur fängelse och upptäcker att hans vän är borta och att hans tidigare klan blivit bestulna på tio miljarder yen. Det utspelas i Shinjokus red light-distrikt Kabukicho som är känt för att vara tillhåll för yakuzan. Stadsdelen är väldigt noggrant återskapad, fast något modifierad och kallas i spelet för Kamurocho. SEGA sluter dock avtal med många företag, så vissa butiker som Don Quijote dyker upp i spelet under sitt riktiga namn. Yakuza innehåller även mycket produktplacering naturligt utplacerat i spelet som till exempel Boss Coffee och flera riktiga whisky- och ölsorter från Suntory.

Yakuza släpps hösten 2006 i Europa. Den västerländska versionen har engelska röster.

- De översatta engelska rösterna gick inte hem bland journalister eller spelare. Man ville ha de japanska rösterna med engelsk textning för att det känns mer genuint. SEGA ändrade på detta i uppföljarna, berättar Wai Kei Fung.

Yakuza blir en kommersiell hit och totalt säljs 1,7 miljoner exemplar glo-



balt. Även uppföljaren blir en miljonsäljare och likt sin föregångare sker merparten av försäljningen i Japan med närmare 830 000 exemplar.

Populariteten leder till en långfilm regisserad av Takashi Miike, som är mest känd för Ichi the Killer. Filmen släpps 2007 och i väst går den under namnet Like a Dragon.

Med Yakuza 3 flyttas utvecklingen över till PlayStation 3. Då den installerade basen för PS3 inte är lika hög så når del tre i serien endast upp till 680 000 exemplar i Japan. Det går också trögt i Europa och Nordamerika där det säljer sammantaget 120 000 exemplar.

Del fyra i serien minskar i försäljning och landar på 580 000 exemplar i Japan, det räcker dock för att bli det mest sålda PS3-spelet i Japan 2010. Yakuza 5 lokaliseras ej och släpps endast till PS3 i Japan där det säljer 590 000 exemplar. Spelet får full pott 40/40 i betyg av japanska tidningen Famitsu, vilket är väldigt få spel förunnade. Både Yakuza 0 som berättar ursprungshistorien och del 6 blir oväntat populära i andra delar av Asien inklusive Kina som får speciella lokaliserade versioner. Dessa två spel säljer mer än 500 000 exemplar vardera och då är den västerländska försäljningen ej inräknad.

Titel	Format	Utgivet		Betyg i Famitsu
		Japan	Europa	
Yakuza	PS2	2005	2006	37/40
Yakuza 2	PS2	2006	2008	38/40
Ryū ga Gotoku Kenzan!	PS3	2008	-	37/40
Yakuza 3	PS3	2009	2010	38/40
Kurohyō 2: Ryū ga Gotoku Ashura hen	PSP	2010	-	-
Yakuza 4	PS3	2010	2011	38/40
Yakuza: Dead Souls	PS3	2011	2012	37/40
Yakuza 5	PS3	2012	-	40/40
Ryū ga Gotoku Ishin!	PS3, PS4	2014	-	39/40
Yakuza 0	PS3, PS4	2015	2016	36/40
Yakuza 6	PS4	2016	2018	39/40

SONIC PÅ 2000-TALET

Den blå igelkotten som varit maskot för SEGAs konsoler i ett decennium ska nu ut och konkurrera med andra plattformshjältar på andra format. Det innebär dock betydligt större användarbas och teoretisk högre försäljning när Sonic inte längre är bunden till SEGAs konsoler. Efter portningar av Sonic Adventure-spelen till GameCube samt Sonic Advance-serien på Game Boy Advance så gör SEGA en stor satsning på ett nytt spel vid namn Sonic Heroes som blir det första med den blå igelkotten att även släppas på Xbox och PlayStation 2 när det anländer december 2003. Det blir en stor framgång som säljer fyra miljoner exemplar och Xbox-versionen har enligt Metacritic ett viktat genomsnittsbetyg på 73/100, vilket anses vara bra i förhållande till vad andra spel med Sonic erhåller efter Dreamcast-eran. Sonic Heroes är synnerligen framgångsrikt i Europa där det toppar flera försäljningslistor och når en miljon exemplar redan efter ett par veckor på butikshyllorna.

Vad som sedan sker är en smärre katastrof. Sonic genomgår oerhört många faser och typer av spel för att försöka hitta sin identitet i multiformatslandskapet. SEGA lever på gamla meriter när de försöker experimentera och kasta in Sonic i det ena spelet efter det andra. Istället för att lansera väl genomförda produktioner så utökas utgivningstakten rejält. Ett av de värre spelen är Shadow the Hedgehog med mörkare ton och vapen i ett försök att hänga med gamla Sonic-spelare som växer upp och vill ha häftigare spel. Trots ett par intressanta funktioner som valmöjligheter för spelaren som leder till olika slut så är Shadow the Hedgehog ett undermåligt spel och media sätter genomgående usla betyg på spelet. Det lyckas ändå sälja över en miljon exemplar.

Vid 15-årsjubileumet 2006 försöker SEGA piffa upp Sonic och göra honom häftigare, men åter igen mot en yngre målgrupp. Titeln blir kort och gott Sonic the Hedgehog som en omstart när det släpps på PlayStation 3 och Xbox 360. Spelet är dock ett hafsverk och har ett snittbetyg under 50 på Metacritic. Tidningen Electronic Gaming Monthly går så långt att de kallar spelet för ett "hack job created by a bunch of SEGA interns".

Sonics pappa Yuji Naka lämnar SEGA och Sonic Team maj 2006. Han startar en egen studio vid namn Prope. Kopplingen till SEGA finns kvar, de investerar nämligen 10 procent av startkapitalet och får option på att ge ut Propes spel. Första spelet blir det udda partyspelet Let's Tap



där det gäller att hålla takten genom att trumma. Det ges ut av SEGA 2008 på Wii.

Efter lågvattensmärkena Shadow the Hedgehog och rebooten Sonic the Hedgehog så släpps Sonic Unleashed 2008 under ledning av Yoshihisa Hashimoto. Den nya titeln kombinerar 2D och 3D-sektioner som spelet alternerar mellan. När man tror att saker inte kan bli värre så kan Sonic förvandlas till en igelkottsvarulv eller werehog som det kallas i spelet. När Sonic förvandlas förändras tempot och spelet övergår till att bli mer fokuserat på strid. Inte helt oväntat fortsätter trenden med dåliga betyg att hagla in. Svenska FZ ger Sonic Unleashed lägsta betyg och skriver: "Köp inte det här spelet. Inte ens om du hatar dig själv!". Ansedet sjunker ytterligare ett steg för Sonic.

SEGA fortsätter spotta ut smörja som får fans att önska att det var Sonic och inte Dreamcast som begravdes 2001. När Microsoft till Xbox 360 släpper sin rörelsekänsliga kamera Kinect som reagerar på spelarens viftande så skickar SEGA ut Sonic Free Riders som blir totalsågad i recensionerna. Sonic kastas in i klassiska sagor med Aladdin och Kung Arthur i Sonic and the Secret Rings samt Sonic and the Black Knight, vilka endast släpps på Wii. Det sistnämnda hinner

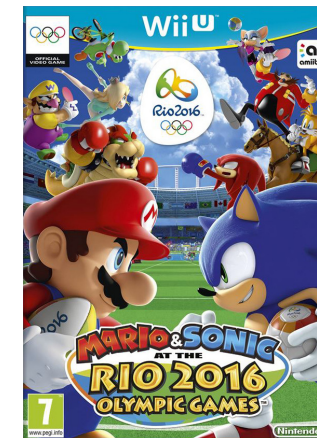
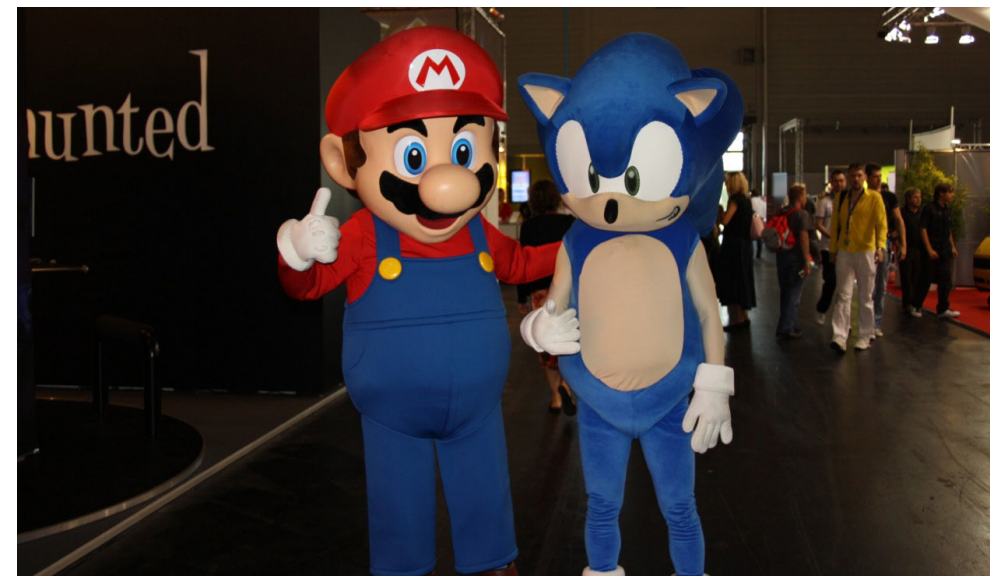


Sonic and the Black Knight (Wii, 2009)

knappt finnas ute i ett år innan SEGA beslutar sig för att sluta tillverka nya upplagor av alla gamla Sonic-spel som har för låga snittbetyg på Metacritic.

- SEGA bestämde sig för att nu får det vara nog och insåg själva att det inte längre fungerar att göra Sonic-spel som de gjort. De behövde göra något nytt och se till att kvalitén och magin från förr kommer tillbaka. Därifrån tog man beslut om vissa kriterier som spelet måste uppfylla som till exempel potentiellt recensionsresultat, för att det ska få ges ut, förklarar Wai Kei Fung. Förutom några få ljuspunkter som Nintendo DS-rollspelet Sonic Chronicles: The Dark Brotherhood utvecklat av Bioware som ligger bakom mästerverk som Mass Effect och Dragon Age, så ser det mörkt ut för den fallne hjälten Sonic. SEGA inser att något måste ske för att vinna tillbaka förtroendet för den fallna hjälten. Det främsta beviset på att Sonic fortfarande har stjärnglans sker genom en ohelig allians. Det är något som det talats om och ryktats om ända

sedan SEGA slutade med konsoltillverkning och blev en oberoende spelutgivare. Ett spel med både Mario och Sonic. Är det ens möjligt kan man fråga sig? Även om de har sin bas i färgglada plattformsvärldar så är de fundamentalt olika på grund av skillnaden i fart och tempo som skapar helt annan struktur i spelvärlden. Men svaret kommer inte i form av ett plattformsspel. Istället ska de tidigare rivalerna tävla under sportens fana. SEGA som har rättigheter på att skapa spel baserade på de olympiska spelen inser att de inte behöver begränsa sig med att göra verklighetstroga OS-spel. Olympiska kommittén har ett uppdrag att få fler barn och unga att intressera sig för sport i allmänhet och OS i synnerhet, så för dem är ett spel riktat mot yngre en skänk från ovan. SEGA kontaktar Nintendo om att vid sidan av det realistiska spelet om OS i Beijing 2008 även skapa ett spel med Mario och Sonic tävlandes i OS. Det resulterar i att karaktärer som Bowser och Yoshi möter Tails och Amy i sporter som simning, löpning, pilbågsskytte, fäktning och andra grenar i Mario & Sonic at the Olympic Games som släpps exklusivt till Nintendos konsoler 2007. För att säkra kvalitén är även Shigeru Miyamoto involverad i produktionen. Spelet erhåller blandade betyg som överlag är försiktigt positiva, men siffrorna talar sitt tydliga språk - den dynamiska duon bådär för en enorm försäljningsframgång och säljer över 11 miljoner exemplar. Mario & Sonic at the Olympic Games säljer 43 000 exemplar i Sverige och hamnar på plats 5 på topplistan över de mest sålda spelen till Wii 2007. Uppföljaren Mario & Sonic at the Olympic Winter Games som släpps 2009 gör ännu större succé i Sverige och säljer över 80 000



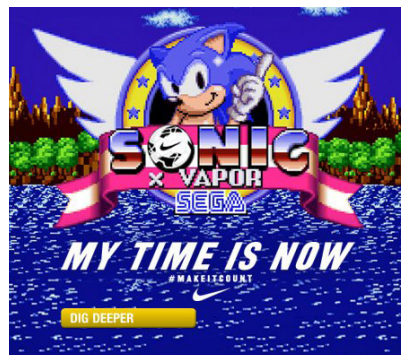
Fotot högst upp är från spelmässan Gamescom 2009 i Tyskland.

exemplar och hamnar på topplistan över de mest sålda spelen både på Wii och DS. Totalt säljs 116 000 exemplar i Norden, vilket gör spelet till ett av de mest populära det året. Det är en imponerande bedrift och PAN Visions arbete går inte obemärkt förbi när Mario & Sonic at the Olympic Winter Games nomineras i kategorin årets lansering på Dataspelsgalan 2010. Det är ingen lek att arbeta med spelet med tanke på alla instanser som är inblandade.

- Internationella olympiska kommittén hade med ett finger i allt vi gjorde och det behövde godkännas av dem samt både Nintendo och SEGA i Japan för att vi skulle kunna genomföra de aktiviteter vi ville göra här i Norden. Vi gjorde allt från demokvällar, turné på olika köpcentrum, aktiviteter i skidorter, berättar Kei.

Samarbetet fortsätter med Mario & Sonic at the Sochi 2014 Olympic Winter Games till Wii U samt Mario & Sonic at the Rio 2016 Olympic Games som förutom versioner till 3DS och Wii U även släpps i en arkadversion.

Förutom att tävla i OS så ger Sonic och Mario varandra bokstavligen på nyllet när SEGAs blå igelkott gör en gästroll i Super Smash Bros Brawl som släpps på Wii 2008.



Bilbana med Sonic från Erector samt Nikes kampanj My Time Is Now med Sonic-minispelet.

Det är inte bara i spel som Sonic syns. I USA har SEGA of America arbetat länge med att låta olika företag på licens skapa produkter baserade på Sonic. Det rör sig om allt från barnkläder till glass, samt kampanjer med företag som Coca Cola, Minute Maid och Kool-Aid för att nämna några. För att öka populariteten i Europa och arbeta mer långsiktigt anställs norskan Sissel Henno som ansvarig för licenser på SEGA Europe tidigt 2010. Det resulterar i att SEGA sluter fler licensavtal i Europa och det kommer fler produkter med Sonic. Igelkotten pryder kläder av Sun City i Frankrike, TVMania i Tyskland och syns på t-shirts hos H&M. Det kommer olika leksaker, förutom mjukisdjur och plastfigurer med Sonic så släpps byggsatser från Meccano och radiostyrda bilar från Sonic All-Stars Racing kör in i leksakshandeln. Bland de mer udda framträdanden gör Sonic som frimärke i Belgien 2011. Ett av de mest uppmärksammade samarbetena



Sonic Colours med figuren som förbokningserbjudande.

sker 2012 när Nike lanserar sin kampanj My Time Is Now där bland annat fotbollsspelare intervjuas. I samband med kampanjen så släpps minispelet Sonic x Vapor på nätet. I spelet så springer Sonic runt med Nike-skor.

Samtidigt som Sonic syns allt mer försöker SEGA hitta tillbaka till kvalitet och låter designern Morio Kishimoto ta större ansvar för Sonic Colours som släpps 2010. Likt Sonic Unleashed så kombineras både 2D och 3D-sektioner, fast denna gång utan några igelkottsvarulvar eller andra konstiga påhitt. Resultatet blir bra och snittbetyget på Metacritic hamnar på strax under 80.

Man går verkligen tillbaka till rötterna i Sonic the Hedgehog 4 som har helt och hållet ett klassiskt sidscrollande upplägg i samma stil som de första spelen på Mega Drive. Spelet delas upp i flera delar och släpps enbart via digital nedladdning på konsol, PC och flera mobila format. Den första delen tas emot väl. Eurogamer hyllar det med betyget 9/10 och skriver "In short, this is the game SEGA should have made 15

years ago. It's just a shame that to be this good took ages.". Däremot så lever inte den andra delen upp till förväntningarna och sågas för dålig musik och frustrerande boss-strider.

Sonic the Hedgehog 4: Episode I visar dock att det finns en nostalgisk publik som vill ha klassiska Sonic. Förutom återutgivningarna av klassiska spel för digital distribution på konsol och mobil så leder det till att SEGA kombinerar det gamla med det nya i Sonic Generations som släpps för att fira seriens 20-årsjubileum. Det är bokstavligen Sonic från olika tidseror som möts för att tillsammans strida mot Dr. Robotnik. Varje bana finns representerad som klassisk 2D-sidscrollande och i en modern 3D-variant. Sonic Generations får överlag goda betyg. Games Radar delar ut betyget 4/5 och parafaserar också SEGAs gamla reklamslogan: "To be this good takes ages. 20 years, to be precise".

Sonic Generations och Sonic the Hedgehog 4 blir de sista spelen att släppas till Sonys och Microsofts konsoler på ett bra tag. Med undantag från mobilspelsutgivningar så sluter nämligen SEGA i maj 2013 ett exklusivt avtal med Nintendo om att ge ut tre spel enbart till Nintendos plattformar. Dessutom så överlåter SEGA även utgivningsansvaret för dessa spel till Nintendo i Europa och Australien. De tre spelen är Mario & Sonic at the Sochi 2014 Olympic Winter Games, Sonic Lost World och Sonic Boom.

Sonic Lost World följer i samma spår som Sonic Colours. Det släpps på Wii U och 3DS. Nintendos konsol Wii U har svårt att få igång försäljningen, vilket påverkar den kommersiella potentialen för Sonic Lost World. Det får lite svalare mottagande, men betygen är fortfarande bättre betyg än under Sonics mörka år. FZ ger det 3/5, medan Gamereactor sätter betyget 6/10 och framhäver att banorna där Sonic styrs i två dimensioner är den stora behållningen.

Det sistnämnda spelet i trojkan med Nintendoavtalet är Sonic Boom som presenteras först i januari 2014. Sonic har åter igen fått en rejäl omdaning med mänskligare drag i kroppen och en hipster-scarf. Spelet är en del av en större satsning och fungerar som en föregångare till en animerad tv-serie som produceras av OuiDo! och sänds på Cartoon Network. Detta backas upp av en leksakslinje från Tomy. Bakom spelet står inte Sonic Team, utan det utvecklas av Big Red Button, en amerikansk studio som är grundad av Bob Rafei och Daniel Arey som tidigare arbetat med Jak & Daxter-serien på Naughty Dog. Medan de hanterar Wii U-versionen Sonic Boom: Rise of Lyric så kommer Sanzaru med erfarenhet av Sly Cooper-serien att ta hand om 3DS-versionen Sonic Boom: Shattered Crystal. Den nya stilen skickar svallvågor över Internet från missnöjda fans. SEGA försäkrar omvärlden att Sonic Boom är ett komplement till befintliga traditionella Sonic-spel.

- Vi har gjort undersökningar som visar att Sonic som varumärke är mer känt än Grand Theft Auto och Final Fantasy i USA, säger Ethan Einhorn, chef för Live Operations på SEGA, i en intervju med 8-4 Play, och menar att Sonic är så stor att man kan göra flera olika versioner för olika målgrupper och jämför med Batman där mörka The Dark Knight riktat till en äldre publik samexisterar med tecknade The Brave and the Bold för yngre.

Helt fristående från Sonic Boom är en långfilm som produceras av Sony Pictures Entertainment och Marza Animation Planet. Filmen tillkännages juni 2014 och ska vara en hybrid mellan filmade skådespelare och animation. För de animerade sekvenserna står Marza som är en studio som specialiserar sig på CG (computer generated) animation och ägs av SEGA Sammy. Marza har främst skapat mellansekvenser och varit en underleverantör inom spelbranschen. På senare år har de dock gått till att göra större projekt och renodla sig mot animationer där CG-filmen Resident Evil Vendetta från 2017 är det största projektet. Planerad premiär för Sonic-filmen är 2018 och den produceras av Neal Moritz som tidigare producerat Fast & Furious, samt Deadpool-regissören Tim Miller. För manus står Patrick Casey och Josh Miller, författarna till den tecknade komedin Golan the Insatiable.



Sonic vandrar runt på Tokyo Game Show 2010.



Sonic Generations och Mario & Sonic at the Olympic Winter Games på Gamescom 2011.



Sonic Generations (PS3, XB360 3DS och PC, 2011)



Under ett par år arrangerade PAN Vision en nordisk branschmässa vid namn Playground där nya spel visas för butiker och återförsäljare. Ovan syns foton från 2010 och 2011 i Köpenhamn.



Backstage på PAN Vision Playground 2010. Sonic träffar Miffy som tar en paus och Homefront-soldater som är redo att skrämman mässbesökarna (troligtvis avskräcktes de redan av spelet).



Sonic Lost World (2013)



T.v.: Sonic skapad med post it-lappar i fönstret på PAN Visions kontor i Stockholm 2011. T.h.: Sonic-staty på finska mässan Digi Expo 2011.



På spelmässan Gamex i Stockholm 2010 anordnas en tävling där besökarna iklädda Sonic-mössor jagar runt efter ringar. Fotot nedan är från Gamex 2011 där Sonic showar och tar micken från ett karaokespel.

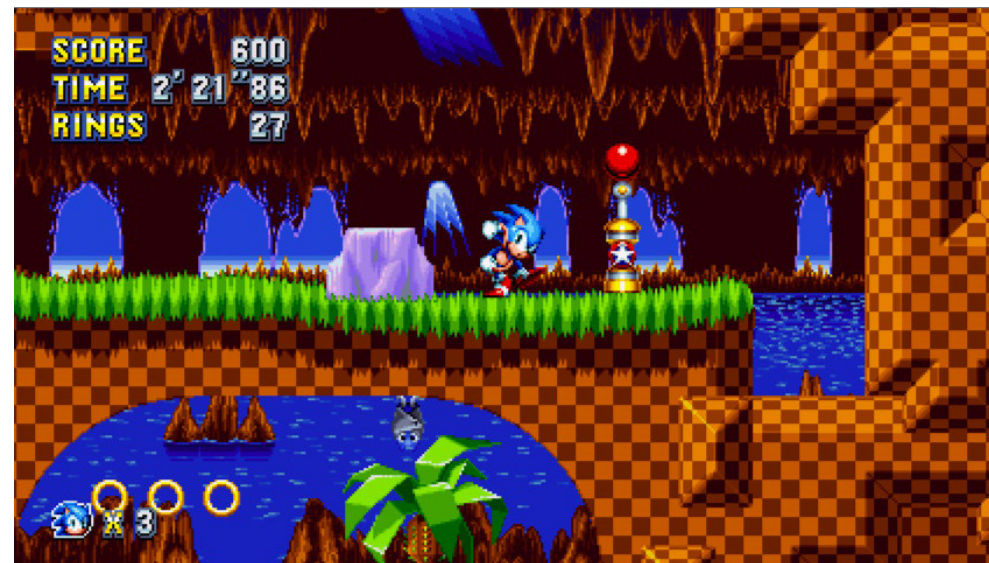




Danica Patrick som tävlar i Indycar och Nascar blir spelbar karaktär i Sonic All-Stars Racing Transformed. Hon dyker upp E3 2012 för att promota spelet. Nedan t.v. en stor Sonic-staty i montern på E32012.



Sonic Boom (Wii U och 3DS, 2014).



Sonic Mania (PC, PS4, Xbox One och Switch, 2017).





SEGA har inte varit sena med att fira Sonics olika jubileum genom åren med allt från specialutgåvor av Dreamcast till statyer i begränsade upplagor. Ovan syns de olika logotyperna för respektive jubileum.



Vid 20-årsjubileumet tillverkade SEGA exklusiva samlarstatyer. Färre än tio stycken tilldelades till Norden och några av dem användes som tävlingspriser i Kalle Anka & c:o.

Med en blomstrande marknad är det snarare på mobilspelssidan som Sonic numera når ut till flest antal spelare. För att etablera en stark position och inte enbart ge ut mobilversioner som en eftertanke så startar SEGA studio Hardlight i Storbritannien 2012. Teamet består av folk med erfarenhet från bland annat Sonic & SEGA All-Stars Racing, Empire: Total War och Bayonetta.

- Mobilmarknaden håller på att gå om den traditionella konsolmarknaden både sett till omsättning och framförallt i nytänkande. Det lockade mig mer än att göra ännu ett FPS eller racingspel, säger Sion Lenton, studiochef i en intervju med Develop Magazine.

Hardlight ligger bakom Sonic Jump och Sonic Dash som släppts till iPhone, iPad och Android. Det förstnämnda har sålt över 8 miljoner exemplar, medan Sonic Dash är free-to-play och har mer än 200 miljoner nedladdningar. Det vittnar om att det nu är på smartphones som Sonic möter en ny generation spelare och når ut till fler spelare än någonsin tidigare.

SEGA ger dock inte upp de traditionella formaten. I samband med Sonics 25-årsjubileum så avslöjas det på San Diego Comic-Con 2016 att två spel ska släppas kommande år: Project Sonic i 3D av Sonic Team och Sonic Mania som är ett traditionellt 2D-plattform utvecklat av PadogaWest Games, Christian Whitehead och Simon Thomley från Headcannon. Samtliga av de sistnämnda har i olika former jobbat på att porta eller göra nya versioner av klassiska Sonic-spel. Project Sonic får den officiella titeln Sonic Forces. Båda titlarna släpps på PlayStation 4, Xbox One, Nintendo Switch och PC.

Trots sina upp- och nedgångar så visar intresset i mobilspelen att Sonic fortsatt har en stor skara fans. 2016 når serien ännu en milstolpe när den supersnabba blå igelkotten passerar mer än 350 miljoner sålda spel och nedladdningar.

”Med en blomstrande marknad är det snarare på mobilspelssidan som Sonic numera når ut till flest antal spelare.”



Sonic Dash (iOS, Android, 2013)

DE MEST SÅLDA SONIC-SPELEN

Titel	Format	År	Försäljning
Sonic the Hedgehog	MD, MS, GG	1991	15 000 000
Mario & Sonic at the Olympic Games	Wii, DS	2007	11 310 000
Sonic the Hedgehog	iOS	2007*	8 000 000
Sonic Jump	iOS, Android	2012	8 000 000
Mario & Sonic at the Olympic Winter Games	Wii, DS	2009	6 530 000
Sonic the Hedgehog 2	MD, MS, GG	1992	6 000 000
Sonic Heroes	GC, PS2, Xbox, PC	2004	4 580 000
Sonic & Knuckles	MD	1994	4 000 000
Sonic the Hedgehog 3	MD	1994	4 000 000
Mario & Sonic at the London 2012 Olympic G.	Wii, 3DS	2011	3 280 000
Sonic Rush	DS	2005	3 000 000
Sonic and the Secret Rings	Wii	2007	3 000 000
Sonic the Hedgehog	PS3, XB360, iOS	2006	2 690 000
Sonic Colours	Wii, DS	2010	2 550 000
Sonic Adventure	DC	1999	2 500 000
Sonic Unleashed	PS2, PS3, XB360	2008	2 450 000
Shadow of the Hedgehog	PS2, GC, Xbox	2005	2 060 000
Sonic Generations	PS3, XB360, PC, 3DS	2011	1 850 000
Sonic Mega Collection Plus	PS2, Xbox	2005	1 830 000
Sonic Adventure 2 Battle	GC	2001	1 730 000
Sonic Mega Collection	GC	2002	1 640 000
Sonic Adventure DX: Director's Cut	GC	2003	1 600 000
Sonic Advance	GBA	2002	1 520 000
Sonic Advance 3	GBA	2004	1 500 000
Sonic & All-Stars Racing Transformed	Wii U, 3DS, PS3 m.fl.	2012	1 360 000
Sonic Rush Adventure	DS	2007	1 200 000
Sonic and the Black Knight	Wii	2009	1 200 000
Sonic Riders	PS2, GC, Xbox, PC	2006	1 110 000
Sonic & Sega All-Stars Racing	Wii, DS, PS3, XB360, PC	2010	1 070 000
Sonic Advance 2	GBA	2003	1 020 000
Sonic Spinball	MD	1993	1 000 000
Sonic Dash	iOS, Android	2013	200 000 000**

År = Releaseår avser första versionen och europeisk release

* = Försäljningen av första Sonic på iOS har separerats från cartridge-releasen eftersom iOS-versionen sålts till betydligt lägre pris och lanserats två gånger flera år senare: 2007 och 2013.

** = Fria nedladdningar

TIDSLINJE ÖVER ARKADSPELEN

Eftersom detta dokument primärt följer konsumentdelen av SEGA med konsoler och spel för hemmabruk, så blir arkadhistoriken främst en bakgrundsberättelse för att illustrera bolagets rötter. SEGA leddes dock under flera år med arkadspel i första hand. Ett faktum som reflekteras när grundaren David Rosen intervjuades av Next Generation:

- SEGAs styrka kommer från vår forskning och utveckling som har sitt ursprung inom vår arkadverksamhet. Genom vår affärsverksamhet inom arkadbranschen har vi möjlighet att ta våra ingenjörers kunskap därifrån till konsumentmarknaden.

Därför är det intressant att följa utvecklingen av arkadspel parallellt med konsolerna för att se vilka spel som härstammar från arkadsidan. Framåt slutet av 70-talet började SEGA med elektroniska arkadspel som snabbt övergick till att använda standardiserad hårdvara. Tidslinjen illustrerar inte en komplett lista, utan är ett urval av betydelsefulla system.

System 1

Urval spel: Flicky, My Hero, Teddy Boy Blues och Wonderboy

Många av spelen från arkadplattformen System 1 konverterades till hemsystemen SG-1000 och Master System. Den fick en uppföljare i System 2 som är närmast identisk, fast utrustad med mer minne.

System 16

Urval spel: Altered Beast och Golden Axe

Uppföljare till System 1 utrustad med 16-bitarsprocessor. Finns flera olika versioner med olika klockfrekvens på processorn som den uppjazzade System 18. Närmare 40 spel släpptes till System 16 och flertalet portades till Mega Drive. Det görs även kraftfullare varianter som använder sig av ytterligare en 16-bitarsprocessor och bättre grafikkapacitet, som används för bland annat Out Run och Hang-On.

SEGA X

Urval spel: Thunder Blade, After Burner och Super Monaco GP

Uppföljare till Out Run-hårdvaran med stöd för sprite-zooming vilket innebär att man kan förstora ett objekt så det känns som det kommer närmare spelaren. Kan till exempel röra sig om en bil som dyker upp vid horisonten och blir större ju närmare man kommer bilen på vägen. Ett 10-tal spel använder sig av SEGA X. Vidareutvecklas till SEGA Y som även klarar att rotera sprites.

System 24

Urval spel: Bonanza Bros, Crack Down och Gain Ground

Klarar högre upplösning än System 16, vilket innebär mer detaljerad grafik. System 24 kan även visa upp till 2048 sprites på skärmen samtidigt. Spelen levereras på disketter och senare CD-ROM, trots det behövs ett säkerhetsschip, antagligen för att undvika piratkopiering som skulle innebära att arkadhallarna bara hade behövt köpa själva hårdvaran och inga spel.

Mega Tech och Mega Play

Urval spel: Super Hang-On, Streets of Rage och Shinobi

I princip en Mega Drive i en arkadmaskin. Mega Tech har åtta spel i samma maskin som spelaren kan välja mellan. Den senare modellen Mega Play har fyra spel. Medan du betalar för tid och inte antal liv per spelomgång i Mega Tech, så återgår man till den traditionella arkadmodellen där man betalar för ett visst antal liv i Mega Play. Spelen modifieras för Mega Tech/Play, till exempel så finns inga extraliv att finna i Sonic. Ett 50-tal spel släpps.

1983

1984

1985

1986

1987

1988

1989

1990



System 32

Urval spel: Sega Sonic the Hedgehog och Rad Mobile

Drivs av en 32-bitars RISC-processor. Få spel portas från System 32 då spelen ofta är för kraftfulla för Mega Drive och för undermåliga för Saturn. Mest känt av de 20-talen spel är arkadvarianten med Sonic som har isometriskt perspektiv och upp till tre spelare samtidigt.

Model 1

Urval spel: Virtua Fighter, Virtua Racing, Star Wars Arcade och Wing War

När 3D gör sitt intåg så är inte SEGA först ut, men överträffar konkurrenterna Namco och Atari genom sitt samarbete med General Electric Aerospace (senare uppköpta av Lockheed Martin 1993) för 3D-hårdvara. Företaget gör avancerade simulationer, vars teknik SEGA anpassar för spel. Model 1 klarar 180 000 polygoner per sekund. Ett föremål utgörs av flera polygoner som sitter ihop. Ju fler polygoner ett system klarar av att visa, desto visuellt vackrare spel. Virtua Fighter blir en milstolpe i historien med sin realistiska fighting.

Model 2

Urval spel: Daytona USA, Virtua Fighter 2 och SEGA Rally

Förutom att den nya hårdvaran klarar 300 000 polygoner per sekund, så kan även texturer appliceras på polygonerna. En textur är en bildyta som ger mer detalj istället för den annars enfärgade ytan. Ett 50-tal spel släpps med Model 2-hårdvaran, inklusive spel från andra utvecklare som fightingspel Dead or Alive från Tecmo. Flera spel portas till Saturn. Ett av de mest framgångsrika spelen till systemet blir Sega Rally som ingjuter nytt blod i arkadindustrin. Det blir i synnerhet populärt i Sverige där man tio år senare kunde se flera gamla maskiner på olika allmänna lokaler.

Naomi

Urval spel: Virtua Tennis, Crazy Taxi, Samda de Amigo och Super Monkey Ball

Istället för att ösa ner pengar i kostsamma projekt så inser SEGA att de måste tänka om när det gäller arkadhårdvara. Det leder till Naomi som är en förkortning av New Arcade Operation Machine Idea. Hårdvaran baseras på Dreamcast fast med mer minne för grafik och ljud. Naomi blir ekonomiskt framgångsrik för SEGA och är enkel att massproducera med utbytbara ROM-kassetter och senare GD-ROM som ger mer utrymme för speldata. Allting sker kostnadseffektivt med standardkabinetter. Över 150 spel släpps till Naomi. Det kommer ytterligare ett 30-tal spel som distribueras direkt av andra tillverkare som Taito, Capcom och Namco.

ST-V

Urval spel: Radiant Silvergun och Baku Baku Animal

ST-V är en förkortning för SEGA Titan Video. Hårdvaran är närmast identisk med Saturn, men använder ROM-kassetter istället för CD-ROM. Namnet Titan är hämtat från den största månen till Saturnus. De flesta spelen släpps endast i Japan, med få undantag som Dynamite Deka (Die Hard Arcade på Saturn i väst).

Model 3

Urval spel: Virtua Fighter 3 och SEGA Rally 2

SEGA och Lockheed Martin pressar gränserna och lyckas kräma ut en miljon polygoner per sekund med Model 3. Kvalitén är så hög nu att det inte längre är lönt att tala om antalet polygoner när man beskriver den visuella kvalitén. Utvecklingen går snabbt under mitten av 90-talet med kraftfulla 3D-grafikkort till PC som går ner i pris. För SEGA innebär det att Model 3 är den sista arkadmaskinen där de leder den tekniska utvecklingen, därefter blir uttrycket "arkadkvalité" passé. Flera av spelen till Model 3 konverteras till Dreamcast.

1991

1992

1993

1994

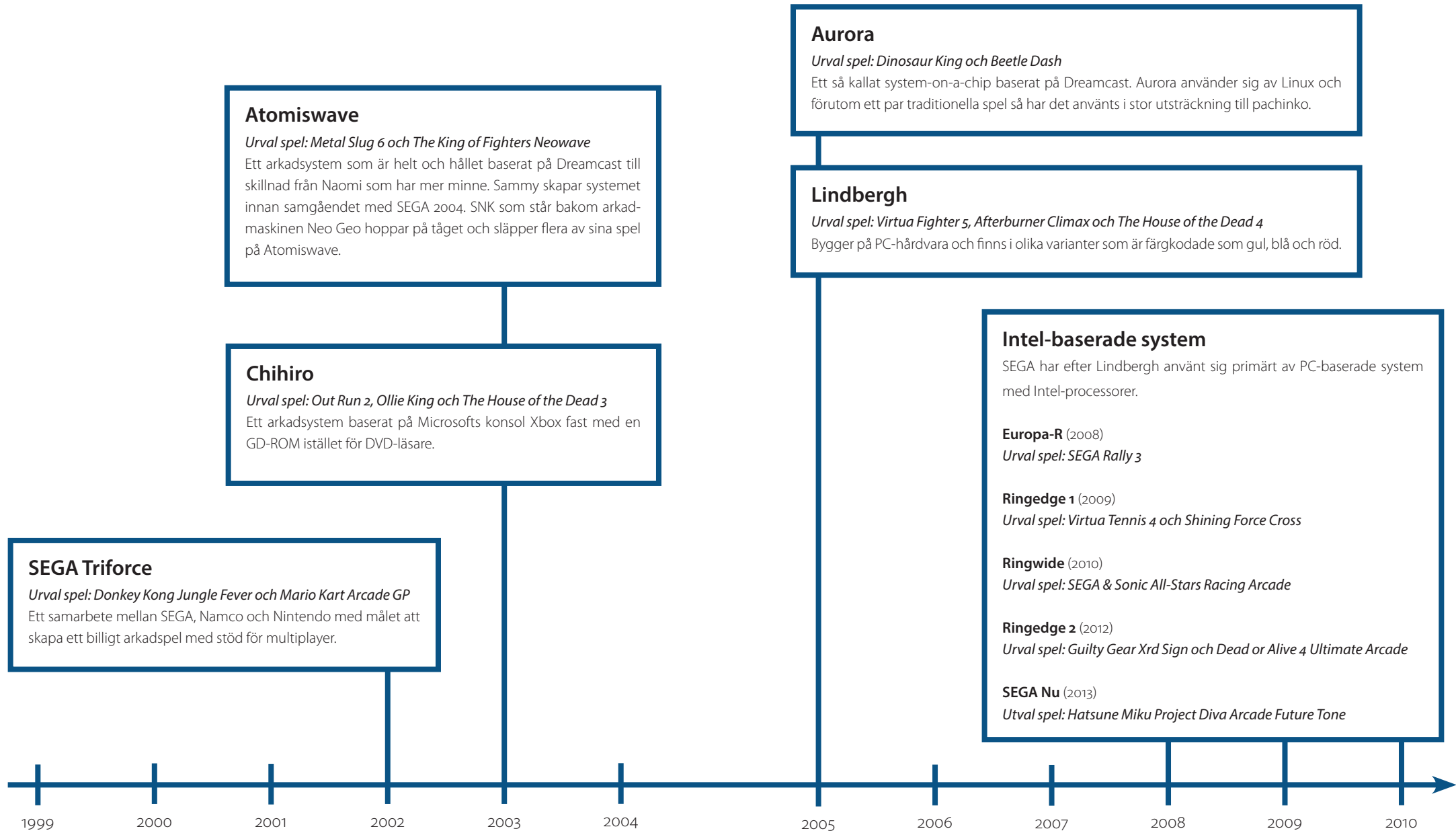
1995

1996

1997

1998





ARKADSPELEN

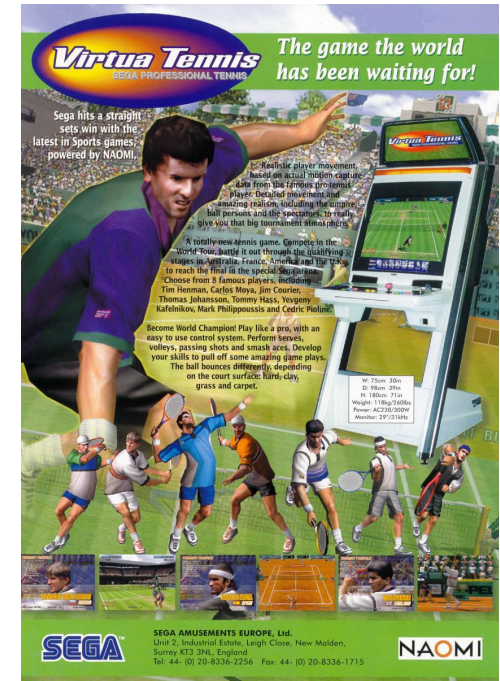
Trots en ständigt krympande marknad så har SEGA fortsatt bibehålla en ledande position inom arkadsfären. Förutsättningarna och var arkadspel är belägna har förändrat såväl urval som utformning. Från renodlade arkadhallar och utspridda enheter på allmänna platser, kaféer och butiker så är det snarare färre men större komplex och nöjescentra som numera huserar flest nytillverkade arkadmaskiner. Flera av dem erbjuder vinster vilket gör att enheterna ger spelaren "tickets" eller liknande som kan bytas ut mot gosedjur, leksaker eller andra sorters priser. Majoriteten som spelar är inte längre inbitna spelare, vilket gör att kända varumärken är viktigare för att tilltala besökarna.



Virtua Fighter 2 (Model 2, 1994)



Crazy Taxi (Naomi, 1999)



Virtua Tennis (Naomi, 1999)



Michael Jackson's Moonwalker (System 18, 1990)



Hang-On (1985)



Out Run (1986)



SEGA Rally (Model 2, 1995)



Luigi's Mansion Arcade (2015)



Plants vs Zombies: The Last Stand (2014)



Daytona Championship USA (2017)



Mario & Sonic at the Rio 2016 Olympic Games (2016)



Mario Kart Arcade GP (Triforce, 2005)



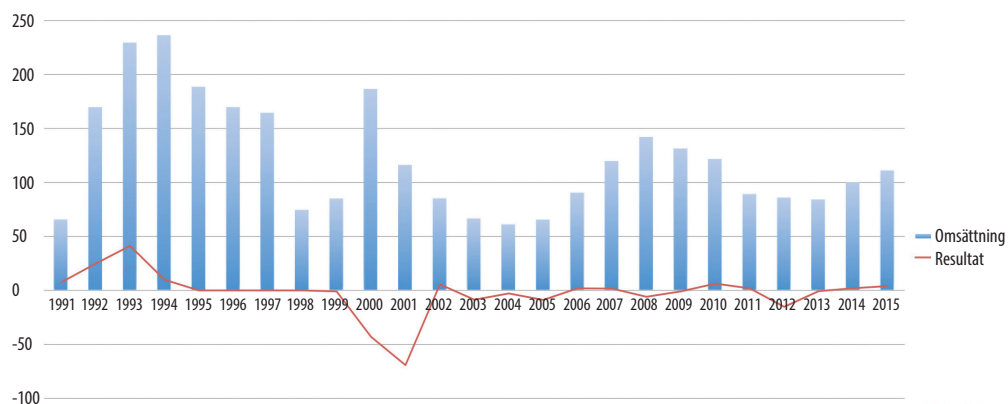
Doodle Jump (2013)



Angry Birds Arcade (2015)

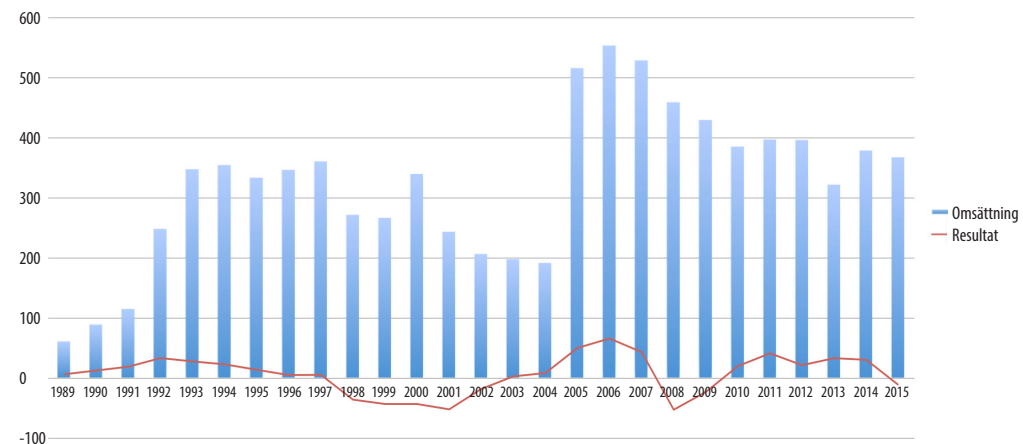
FÖRSÄLJNINGSTATISTIK FÖR KONSUMENTDIVISIONEN

Nedanstående siffror visar SEGAs historiska omsättning (värdet på försäljningen i miljarder yen) samt resultatet (vinsten eller förlusten i miljarder yen efter kostnaderna). Spel som säljs till konsumenter som SEGAs egna konsoler och spel till dessa (egna spel och licensintäkter från andra tillverkare) samt i modern tid spel till andras konsoler eller spelenheter som datorer eller mobiler ingår i konsumentdivisionen, medan omsättningen för arkadspel räknas i amusement center (SEGAs egna arkadhallar) och amusement machine sales. Siffrorna är hämtade från SEGAs årsredovisningar. Resultat för konsument-divisionen 95-98 saknas, endast omsättning redovisades. Efter samgåendet med SEGA Sammy 2005 så avser statistiken även leksaker och animation. Dessa står dock för en väsentligt mindre del av omsättningen, merparten kommer från spel. Efter 2015 så genomfördes förändringar inom koncernen där flera affärsenheter konsoliderade. Det gör att statistiken ej är jämförbar med tidigare år.



FÖRSÄLJNINGSTATISTIK FÖR HELA BOLAGET

Nedanstående siffror visar SEGAs historiska omsättning (värdet på försäljningen i miljarder yen) samt resultatet (vinsten eller förlusten i miljarder yen efter kostnaderna) för hela koncernen. Statistiken inkluderar både spel för konsumentmarknaden (separat diagram på föregående sida) och arkadspel samt andra affärsområden. År 2005 och framåt avser statistiken SEGA Sammy efter samgåendet. Även om Sammy hade en egen spelavdelning så var den förhållandevis liten i jämförelse med SEGA. Den ökade omsättningen härleds snarare till Sammys affärsområde för pachislot och pachinko-maskiner (foto nedan), som i Japan är en form av populära spelmaskiner där mängder av stålkulor rasslar ner och ska trilla ner i rätt hål. Från att ha varit en kassako så har pachinko stagnerat. Istället blickar SEGA Sammy framåt och satsar på kasino och nöjescentra.



OM FÖRFATTAREN

Tv-spel har varit en del av mitt liv ända sedan barnsben. Redan vid fyra års ålder smög jag in på min storebrors rum och spelade på hans Telstar Sportsman, ett enkelt gammalt tv-spel med elektroniskt tennis och ljuspistol som man sköt linjer eller fyrkanter med. Det verkliga intresset flammade upp när jag var sju år. Jag hade spelat NES hos en kompis och fastnade direkt för Ice Climber. Föräldrarna tyckte det var för dyrt att köpa en NES så vi bestämde oss för att hyra över en helg. Den helgen spelade jag som besatt. Skinnet på mina tummar slets av och jag drömde fyrkantiga drömmar. Efter ytterligare några omgångar insåg mina föräldrar att det skulle vara billigare att köpa ett eget NES än att hyra jämt och ständigt. Dessutom visade det sig att pappa tyckte det var ganska kul, i synnerhet Castlevania.

Även om jag nyfiket fingrade på plastfodralen med sitt svarta rutnät mot vit bakgrund i den lokala leksaksbutiken så fascinerades jag aldrig av SEGA Master System. Det var först i och med Sonic och ett större urval rollspel som jag tog det verkliga steget och önskade mig en Mega Drive i julklapp 1991.

Jag inledde sedan min karriär inom spelbranschen som praktikant i butiken Ny Data i Kristianstad 1994. Detta var en tid då individuella spelbutiker var lokalt starka. Det första spelet som jag sålde var passande nog ett Elitserien 95 till Mega Drive. Butiken var ett starkt fäste för SEGA och lojaliteten var stark även i sämre tider. Ny Data marknadsförde Saturn genom ett samarbete med lokala McDonalds som fick ett demotorn. För Dreamcast togs förhandsbokningar genom att tidigt ha en japansk enhet i butiken.

Parallellt med Ny Data så skrev jag även på mina hemsidor Martins Spelsida samt en svensk Saturn-sida. I samband med detta fick jag kontakt med Victor Leijonhufvud som drev Spelsiten.com, han sökte någon som kunde skriva recensioner av spel till Saturn samt senare bevakade Dreamcast. Spelsiten.com blev en plantskola för flera spelskribenter.

Till Ny Data skickades branschtidningen Manual som jag läste flitigt. En dag sökte de frilansskribenter och jag började skriva artiklar för dem. Detta ledde till att jag 2000 flyttade till Stockholm för att arbeta med Manual på heltid. Det blev början på ett äventyr där jag förutom Manual har skrivit om spel i tidningar som Premiär och Nöjesguiden samt varit spelexpert på svenska MTV, arbetade som informatör och analytiker på Dataspelsbranschen, förläggare på PAN Vision med spel som Pippi Långstrump på DS och på marknadsavdelningen på DICE med Battlefield-serien.

Martin Lindell



AV SAMMA FÖRFATTARE

Svensk Videospelsutveckling - Från 50-tal till 90-tal
Författad tillsammans med Thomas Sunhede
Mygrandmotherisgone 2016
ISBN: 978-91-981120-4-7

8-bitar på 80-talet: Nintendos marsch in i de svenska hemmen
1:a-3:e upplagan Vulkan, 2008, 2009, 2014
ISBN 978-91-633-4558-6
4:e upplagan Mygrandmotherisgone 2015
ISBN 978-91-981120-3-0

En bok om spel: guidad tur i tv- och datorspelens värld
Författad tillsammans med Lars Hallström
Sambal, 2006
ISBN 91-631-9426-0

TACKTILL

Roger Jönsson, Stefan Lampinen, Rolf Larsson, Peter Levin, Anders Hallberg, Wai Kei Fung, John Hammarberg, Robert Hajduk, Christian Ponziani, Carl-Henrik Skårstedt, Johan Dahlberg, Johan Ydesand, Lars Wingefors, Pelle Lundborg, Pelle Svärd, Stefan Holmqvist, Thord Daniel Hedengren, Bengt Lemne, Martin Sirc, Anita Mäkelä, Jan Serenander, Lauri Valjakka, Thomas Jakobsson, Thomas "Sol" Sunhede, Stefan Gazimaluke Gancer, Linnea Harfeldt, Maggie, Eric Franzén, Victor Leijonhufvud, Johan Hallstan, Mikael Ovebring, Fredrik Nilsson, Maria Tjärnlund, Per Strömbäck, Tobias Bjarneby, Gert-Åke Lindblad, Tore Lindell, Teresa Lindell, Patrik Ferens, Johan Sandberg, Thomas Arnroth, Fredrik "linc" Ågren, Henrik Nordell och Fredrik "Gnaarkill" Johansson.

Hedersvärt omnämmande till forum som SEGALOVERS.se, Svenska Nintendodatabasen (snodb.se) och Vintagegames.se samt evenemang som Retrospelemässan, Retrospelefestivalen, Retro Games och Retrogathering. Er kollektiva kärlek till retrospel har varit en stor inspiration.

SEGALOVERS.SE

KÄLLOR

Böcker

Asakura, Reiji (2000), Revolutionaries at Sony: The Making of the Sony PlayStation and the Visionaries Who Conquered the World of Video Games, Mcgraw-Hill
Czinkota, Michael och Ronkainen, Ilkka (2004), International Marketing 7th edition, Cengage Learning
Pettus, Sam (2012), Service Games: The Rise and Fall of SEGA
Sheff, David (1993), Game Over - How Nintendo Zapped an American Industry, Captured Your Dollars, and Enslaved Your Children, Random House
Sunhede, Thomas och Lindell, Martin (2016), Svensk Videospelsutveckling - Från 50-tal till 90-tal, Myg-randmotherisgone

Tidningar

Vending Times, december 1974
Joystick, nr. 1, 1983
HFD/Weekly Home Furnishings, juni 1986
Soft, nr. 2, 1988
Beep, juni 1988
Svenska Hemdatorhacking/Svenska Hemdatortnytt, flera nummer 1988-1993
S The Sega Mag, nr 9, 1990 och nr 12, 1990
SEGA Power, nr 13, 1990 och nr 18, 1991
Mean Machines, flera nummer 1991-1992
SEGA Force, flera nummer 1992-1995
Super Power/Super Play, flera nummer 1993-2009
Der Spiegel, nr. 50/1994
Game World Magazine, 1994
Man!ac, maj 1995
Saturn Magazine nr. 29, 1998 och nr. 33, 1998
Manual, flera nummer 1999-2006
Official Dreamcast Magazine, januari 2000
Level, flera nummer 2006-2012
Game Informer, nr. 219, 2011

Internet

1up.com
aftonbladet.se
arstechnica.com
assemblergames.com
audioholics.com
brio.net
capcom.co.jp
csk.com
defunctgames.com

serkantoto.com
eurogamer.net
forbes.com
fz.se
gamasutra.com
gambling-law-us.com
gamereactor.se
gamesindustry.biz

Internet fort.

gamesradar.com
gamespot.com
gematsu.com
gengame.net
guardian.co.uk
ign.com, uk.pc.ign.com, retro.ign.com
industrygamers.com
intergameonline.com
izvestia.ru
joystiq.com
kauppalehti.fi
klov.com
kotaku.com
kristianstadsbladet.se
logos.wikia.com
mcvuk.com
meanmachinesmag.co.uk
mega-drive.net
microsoft.com
mobygames.com
the-nextlevel.com
panvision.com
gametrailers.com/shows/pop-fiction
retroguiden.se
sadsamspalace.com
sega.com, sega.co.jp, segasammy.co.jp
sega-16.com
segaretro.org
sega-saturn.com
theseegasource.wordpress.com
seriewikin.serieframjandet.se
smspower.org
sonicretro.org
svampriket.se
svd.se
jogos.uol.com.br
archive.videogamesdaily.com
web.archive.org
en.wikipedia.org, se.wikipedia.org
wired.com
youtube.com

Foto

Roger Jönsson
Kenneth Klingborg
Stefan Lampinen
Rolf Larsson
Martin Lindell
Anita Mäkelä
Martin Sirc
Censor Design
Department of Defense
AdorableRuffian
Bill Betram
Black Squirell
Boffy b
Evan Amos
Rodw
X201
ほしけん
Tischbeinahe
Pressfoton

BOKEN FÖR EN GENERATION TV-SPELARE!

En bok om hur Nintendo erövrade Sverige och banade väg för tv-spelsintresset.



Nintendo har sedan tidigt 80-tal haft en stark position i Sverige. En hel generation tv-spelare växte upp med NES - Nintendo Entertainment System, även i folkmun kallad Nintendo 8-bitars. Odödliga spelklassiker som Super Mario Bros och The Legend of Zelda såg dagens ljus på NES. En kombination av dessa unika spelidéer samt ett flitigt och finurligt arbete av den svenska generalagenten Bergsala ledde till stor framgång, enbart i Sverige så såldes det mellan åren 1986 och 1996 hela 420 000 enheter av NES! Det finns en kultur som bygger på nostalgi och nyfikenhet på den växande spelvärldens historik och rötter.

Denna bok berättar historien bakom succén från Bergsalas tidiga möten med Nintendo i Japan till slutet för NES under det bittra 90-talet när valutans devalverades och hårda år drabbade Bergsala. Minnen från Owe Bergsten, Lars Jarhamn, Jens Ohlin och andra nyckelpersoner återberättas i en fascinerande historia då pionjärsanda rådde i dataspelsbranschen.

Titel: 8-bitar på 80-talet: Nintendos marsch in i de svenska hemmen
Författare: Martin Lindell
ISBN: 978-91-981120-3-0
Omfång: 112 sidor **Bindning:** Dansk band **Format:** 148 × 210 mm

Klicka för att provläsa:

Smakprov



Boken finns att köpa hos Spel & Sânt, Mediapalatset, Nostalgitbutiken, Japon, Boa Video, Arkad.nu, Adlibris, Bokus, CDON och Ginza.
För mer info: www.martinlindell.com



Boken om den svenska spelhistorien

Från pionjärerna som experimenterade på stordatorer till 90-talets studios som på allvar skulle erövr världen.

Över 150 intervjuer
Mer än 500 sidor

Wormhole
Böcker för de närmast sörjande.
WWW.WORMHOLEBOKS.SE



LÄS HUR DET BÖRJADE I DEL 1 OCH DEL 2



Ladda ner på:
www.martinlindell.com