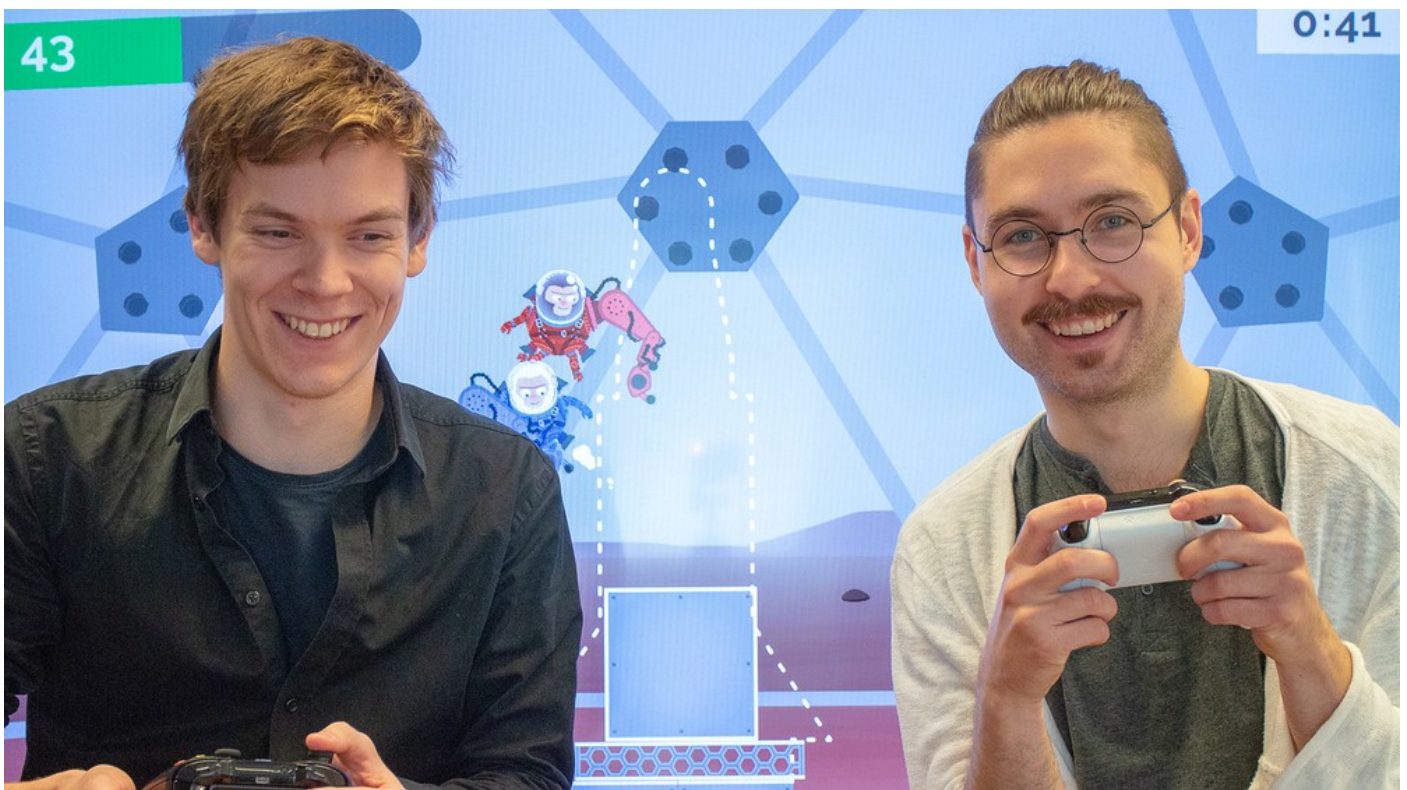


Startet som skoleprosjekt – får millionstøtte til å realisere guttedrømmen

Etter å ha fullført studiene på NTNU i fjor satset Christer og Alexander alt på et risikabelt prosjekt; å bygge Norges neste, store spillstudio. Nå får de en million for å realisere drømmen.



Alexander Jonassen og Christer Rebni står bak Studio Gauntlet. Nå vil de bruke pengestøtten til å gjøre det norske spillstudioet levedyktig.

FOTO: STUDIO GAUNTLET

Henrik Østensen Heldahl Journalist

Oliver Rønning Journalist

Publisert 19. apr. kl. 20:06

Etter å ha fullført en master i industriell design på NTNU i Trondheim, startet Christer Rebni og Alexander Jonassen opp det norske spillstudioet Studio Gauntlet.

Nå er studioet et av få oppstartsprosjekter i landet som får 1 million kroner av Forskningsrådet for å bygge sin bedrift.

– Det har vært en barndomsdrøm for oss begge å kunne jobbe med spill som levebrød, sier Rebni til NRK.

Skal gjøre studioet levedyktig

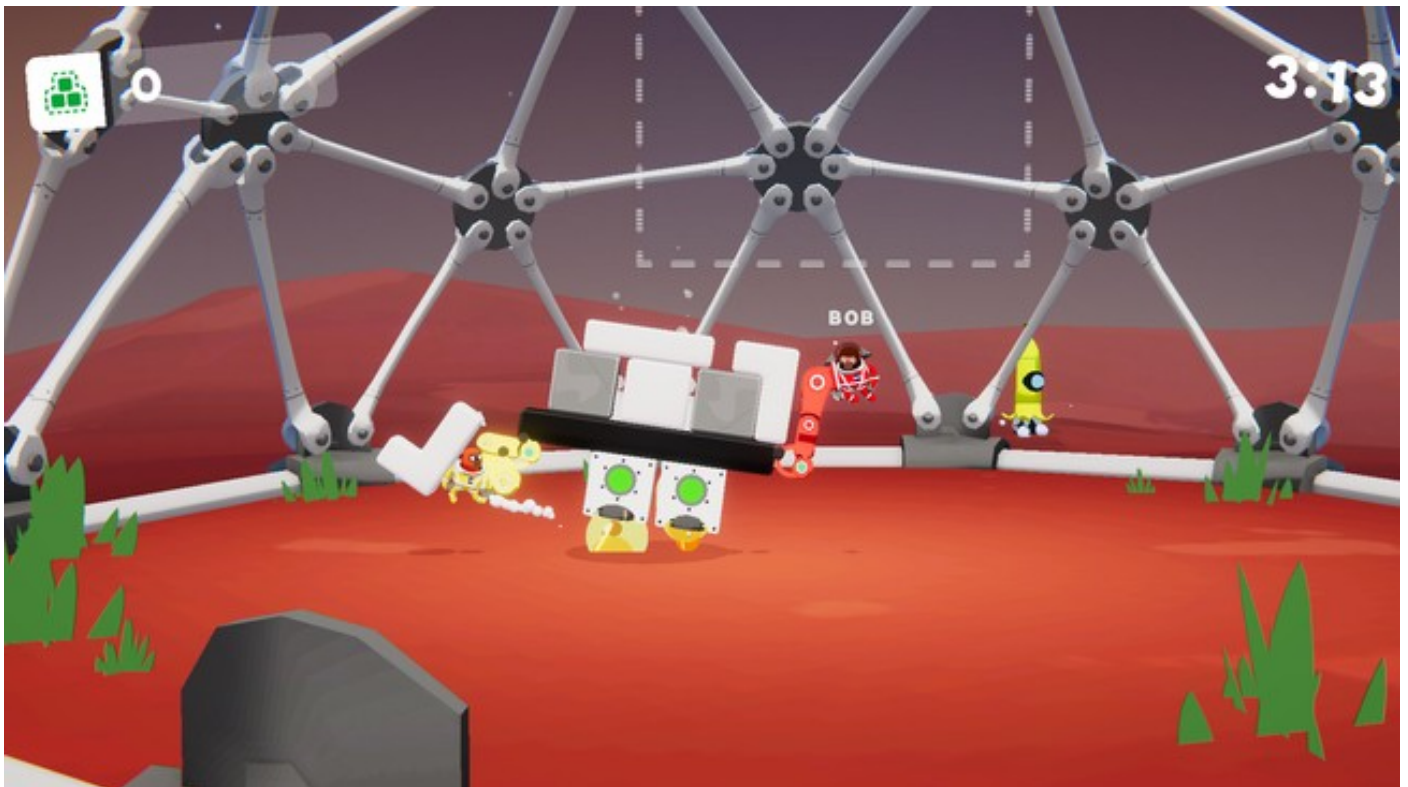
Dermed kan drømmen bli til virkelighet, etter at spillstudioet som et av 18 studentprosjekter får en million kroner i støtte fra Forskningsrådet.

– Det siste året har vi bare jobbet med prosjektet vårt og bygd på det. Så søkte vi om støtte, og har nettopp fått beskjed om at vi har fått støtte hos dem.

I omtalen heter det at selskapet «utvikler spillopplevelser som oppmuntrer barn, foreldre og venner til å samarbeide om ulike utfordringer i spillene».

Pengene går til å bygge Studio Gauntlet, som har fire ansatte, til et spillstudio som skal kunne konkurrere på det internasjonale markedet.

– Målet vårt nå er å virkelig kunne gjøre dette til en stor norsk suksess for spillmiljøet. Så vil vi utvide studioet med flere ansatte etter hvert og få et levedyktig studio.



Skjerm bilde fra spillet Bonkies, som det norske spillstudioet står bak.

FOTO: STUDIO GAUNTLET

De to studentene valgte for et år siden å ikke ta den trygge veien, og satset i stedet alt på prosjektet.

– Vi takket begge nei til jobber andre steder fordi vi hadde tro på at vi kunne skape noe eget. Jeg tror vi begge følte at dette var det riktige. Hvis vi skulle satse på noe slikt var det nå eller aldri.

- › **Les også:** [Battlefield V legger opp til battle royale i norsk stil](#)
- › **Les også:** [Motstandshelten Solveig kan bli mer kjent enn Max Manus](#)

– Den nye oljen

For Jon Cato Lorentzen, daglig leder i norske Krillbite Studio og mangeårig spillanmelder, er det en gledelig nyhet å høre at det satses på norsk spillutvikling.

– Det er mye snakk om at vi må «finne den nye oljen», og jeg tror absolutt at dataspill kan bli en stor industrinæring innen få år.

Lorentzen mener målet om å kunne konkurrere internasjonalt absolutt er realistisk.

– Minecraft ble i sin tid laget av én person, så alt er mulig når det gjelder spill. Men det er klart at konkurransen er stor. Det lanseres flere hundre spill hver eneste dag. 99 prosent av alle spill blir en flopp, så du skal ikke bare ha flaks men også være dyktig, sier han.



Spillkritiker og daglig leder i Krillbite Studio, Jon Cato Lorentzen.

FOTO: KRISTIAN NYMOEN / NRK

- › **Les også:** [Norsk spill nominert til gjev pris](#)

Publisert 19. apr. kl. 20:06

Ansvarlig redaktør: Thor Gjermund Eriksen

Nettsjef: Hildegunn Soldal