
Daydream i EU-finansierat forskningsprojekt om onlinespel

Via sitt dotterbolag It's Alive, deltar Daydream i forskningsprojektet IPerG (Integrated Project on Pervasive Gaming) som är ett EU-finansierat internationellt projekt med tio deltagare från fyra länder och en total budget på 90 MSEK, varav Daydream erhåller 5 miljoner kronor. Projektet omfattar forskning och tillämpningar inom onlinespel.

Det EU-finansierade IPerG projektet omfattar forskning och tillämpningar inom området "Pervasive Gaming". Pervasive Gaming är en form av multi-player onlinespel, dvs ett spel där tusentals spelare deltar samtidigt genom att vara uppkopplade och spela mot varandra via exempelvis sina mobiltelefoner. Med hjälp av olika avancerade tekniska lösningar, som exempelvis positionering, kan spelplanen flytta ut i verkligheten och spelarna kan under spelets gång röra sig fysiskt runt i terrängen eller i staden som därmed blir en del av spelplanen.

Inom projektet kommer olika områden att utforskas, såsom affärsmodeller för Pervasive Gaming, organisation för att driva denna typ av spel, speldesign, designmetodik, samt teknologi och verktyg. Ett antal spelprototyper kommer att utvecklas och testas i olika sammanhang för att applicera de kunskaper och metodik som tagits fram. Resultatet av projektet skall vara konkret och direkt applicerbart för spelutvecklare och förläggare.

IPerG, med en budget på 90 miljoner kronor, varav Daydream erhåller 5 miljoner kronor, startade upp i början av november och kommer att pågå under fyra år. Daydream ingår i projektet tillsammans med Nokia, Sony, University of Tampere, Fraunhofer Institute, University of Nottingham, Swedish Institute of Computer Science (SICS), Interaktiva Institutet, Universitetet på Gotland samt teatergruppen Blast Theory.

"Daydreams ambition är att hålla en ledande position inom mobila online- och community-orienterade spel", säger Håkan Persson, VD på Daydream. "Daydream har redan utvecklat denna typ av spel och kan därmed bidra med spetskompetens till projektet. Resultaten från IPerG – både i form av kunskap och ny teknologi – kommer dessutom att bli värdefulla för att vidareutveckla Daydreams egna produkter."

Om Daydream

Daydream är en svensk producent och förläggare av de attraktivaste och mest underhållande spelen för mobiltelefoner.

Daydream har utvecklat och designat digitala spel sedan 1994 och besitter idag spetskompetens inom utveckling av innovativa, interaktiva spel, baserade på avancerad spjutspesteknologi. Då efterfrågan på mobiltelefonspel ökat i snabb takt under de senaste åren, har Daydream, sedan sommaren 2004, helt inriktat sin produktion på spel för mobiltelefoner. I Daydreams produktion ingår titlar som *Botfighter*, *Supafly* och *Netbaby Grand Prix*. Daydreams kunder utgörs av mobilterminalstillverkare, mobiloperatörer samt större internationella spelförläggare, exempelvis Nokia, iPhone samt Telia.

Daydream har idag 19 medarbetare med huvudkontor i Stockholm samt utvecklingsstudios i Karlstad och Stockholm. Sedan december 2000 är Daydreams B-aktie noterat på Stockholmsbörsens O-lista.

Pressmeddelande 2004-11-03

För ytterligare information:

Håkan Persson, VD
tel: 0708-36 81 30
e-post: hakan.person@daydream.se

Sven Hålling, Säljchef
tel: 0705-82 53 23
e-post: sven.halling@daydream.se