OsWALD og Hugo

Verdens første interaktive TV udsendelser

Af Ivan Sølvason

Det hele startede i 1983

Købte min første computer i 1983 – en Commodore 64 i Bilka på afbetaling. Efter 4 måneders hårdt arbejde med at lære Basic, Sprites, hexadecimal skabte jeg mit aller første spil.

Jeg var netop stoppet efter 7 år på landsholdet i faldskærm og endte med et Dansk mesterskab i Stil, Præcision og Kombineret, og et Nordisk mesterskab i holdpræcision, så det handlede spillet så om.

Det må nok betegnes som verdens absolut værste spil nogensinde, grimmeste grafik, dårlig styring, og elendige lydeffekter. Det var så udueligt at jeg måtte slette source koden så ingen nogensinde så hvad for noget skrammel jeg havde skabt.

En smule frustreret over min vision og det elendige resultat erkendte jeg at der var nok nogle andre der var bedre til at tegne grafik, lave programmering og lyd end jeg var.

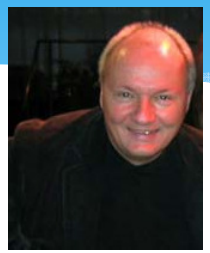
Fandt ud at jeg var ide manden og havde visionen om hvordan det skulle have set ud

Bladet COMputer

Efter nogle år var jeg blevet mega skarp til at redde disketter (5 ¼”) og programmer der var gået i stykker. Endeligt kunne jeg performe med computere og alle i København og omegn drog til mig for at få reddet deres ødelagte spil.

Så søgte jeg job på Alt om Data i 1985 og efter 8 måneder startede jeg bladet COMputer som chefredaktør med speciale indenfor C64 og Amiga fra Commodore.

1988 og vigtigste samtale ever



NORDISK FILM

Efter 3 år som chefredaktør for COMputer havde jeg bygget et mega netværk op indenfor software, spil, hardware og så kom opkaldet fra Nordisk Film's Producer John Berger.

"Kender du én der kan lave et spil til TV2 – den der nye tv kanal der snart starter op?" Helst hvis folk kunne være med derhjemmefra.

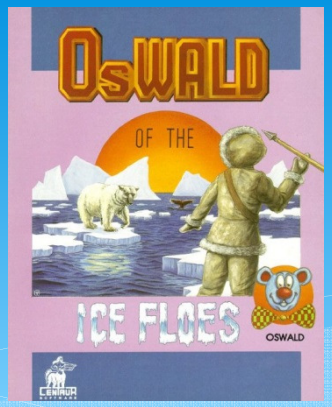
0,0001 sekund senere – Hey det kan jeg da lige fikse! Kommer med et oplæg om et par dage.

Skabelsen af OsWALD

Jeg fik straks fat i Esben Krag Hansen (freelancer) som programmør. Et firma i Holbæk mht. hardware der kunne modtage DTMF toner, Jesper Jørgensen (grafik), Michael Balle (lyd) og fandt en Stereo sampler til at lave OsWALD stemmen forvrænget.

Skrev et hurtigt micro manus på projektet, fik lavet en præsentation og verdens første interaktive TV spil var i produktion. Første Eleva2ren var der præmiere på OsWALD et super simpelt spil. Man brugte tryk knappen på telefonen for at styre figuren gennem farerne.

En Catchy sætning



Tænkte at for at gøre det lidt sjovere skulle OsWALD sige noget sjovt, når han tabte et liv.

Da min kone så lige havde forladt mig fordi jeg arbejdede for meget (18 timer – 7 dage om ugen) fandt jeg på denne sætning som spredte sig i det ganske land, synes det passede meget godt til situationen. ☺

”Det var vel nok ærgerligt – vi prøver igen!”

Super OsWALD

Året efter bad Nordisk Film om en værdig efterfølger og vi blev enige om at holde fast på OsWALD men nu med 2 spillere samtidigt – og vi kaldte dette format for Super OsWALD.

Når man kom igennem banen, blev man til Super OsWALD og kunne nu styre gennem et hav af penge sedler og vinde dem.

Kupon kampagne finansierede mig

Jeg gik i år 2 i gang med at producere en C64 og Amiga version af Super OsWALD.

Min forlags direktør Claus Nordfeld kunne godt tænke sig at tilbyde dette spil for at skaffe nye abonnenter til COMputer og jeg lavede en licens aftale på 40 kr per spil og så røg den i kupon hæftet til hele Danmark.

På 3 dage kom der 6500 kuponer ind og jeg havde start kapitalen til at starte for mig selv.

Første dag i mit eget firma i en kælder med penge på banken var en rigtig rar følelse – vi er nu i Januar 1990.

Først krise så skabelsen

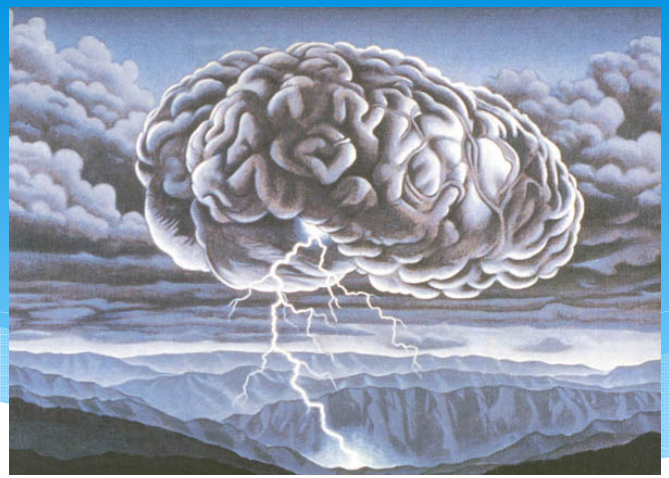
Nogen gange skabes noget stort når der er rigtigt meget pres på.

Min kære OsWALD grafiker Jesper Jørgensen besluttede sig til at være min konkurrent og tilbød Nordisk Film et helt andet interaktivt TV koncept, tage min programmør fra mig, mit liv og firma var nu i fare for at lukke.

Havde jo lige glemt at skrive kontrakt med ham så rettighederne flød mellem grafiker, lydmand, undertegnede og programmøren. OsWALD blev lagt i skuffen for evigt.

Jeg måtte tage ACTION NU..kaldte 5 mand til frokost på Cafe Apoteket i Hellerup.

Brainstorm



Blandt deltagerne var bl.a. Jesper Nisted (min daværende svoger) – og han foreslog straks en Trold.

Godt – hvad laver en trold, skov, mine, guld, dynamit..sagde jeg. Hey der er sgu noget her. Vi brainstormede så i de næste 3 timer på ideer og jeg satte så 3 grafikere i gang med at designe en trold.

MEN inden de fik lov at være kreative bad jeg dem udfylde en kontrakt hvor JEG ejede ALLE Rettighederne 100%. De kunne få en kontant betaling plus 15.000 kr. og et fast job såfremt vi vandt dealen med Nordisk Film.

Figuren skabt

Vi fik 3 forslag ind og den eneste der bare var i nærheden af noget godt var kreationen af Niels Krogh Mortensen.

Jeg sad sammen med ham og vi modellerede rundt på ører, øjne, mave, hale og han lavede i real tid en ny version indtil jeg sagde – NU ER DEN DER!

Satte straks gang i animationer, design af baggrunde og kæmpe skabeloner til Nordisk Film (håndtegnede).

Præsentationen

John Berger kom ud og inden vi ville præsentere MAX (som han hed oprindeligt) skulle jeg lige til at vise ham konceptet. Men besluttede at lade ham fortælle hvad han godt kunne tænke sig.

Han ville gerne have NØJAGTIGT hvad vi havde skabt – en levende figur, mange sjove sætninger, eksplosioner, 3D grafik, en ond fjende, point optjening og en afslutning.

Han var helt chokeret da han så konceptet og smilede bare. Jeg beder Direktøren for Nordisk Film Erik Stephensen om at komme herud i morgen.. (første skridt i hus)

Michael Brochdorff der havde lejet en kontor plads hos mig viste ham den sjove stemme – og han grinede – den var sgu sjov.

Erik godkender Max

Erik kom ud, fik præsentationen og spurgte – hvad koster det? 180.000 kr for de Skandinaviske TV rettigheder og vi deles om merchandising 65/35 til den sælgende part sagde jeg.

Vi havde solgt en lille smule merchanding med OsWALD og anede ikke om denne her figur kunne bruges endnu.

Erik sagde "Ja lad os gøre det".

De kørte hjem og vi jublede i timevis og kunne ikke arbejde de næste 2 dage over at sejren var i hus.

Hvad skal figuren sige?

For at få det hele til at virke – vidste jeg efter OsWALD sætningen at jeg måtte finde på noget genialt at sige til figuren, som folk kunne huske og grine af.

Efter timers med meditation kom den endeligt:

”Hva’ Hvor Ska’ vi hen du?”

Og

”Hallo er der nogen hjemme”

”Tag det bare helt roligt, vi skal nok klare den sammen os to”

Det fløj bare ud – men min daværende kæreste mente at Hva’ Hvor ska’ vi hen du?” var den mest åndsvage sætning hun nogensinde havde hørt.

Jeg VIDSTE BARE DEN VAR DER og smilede blot… ☺

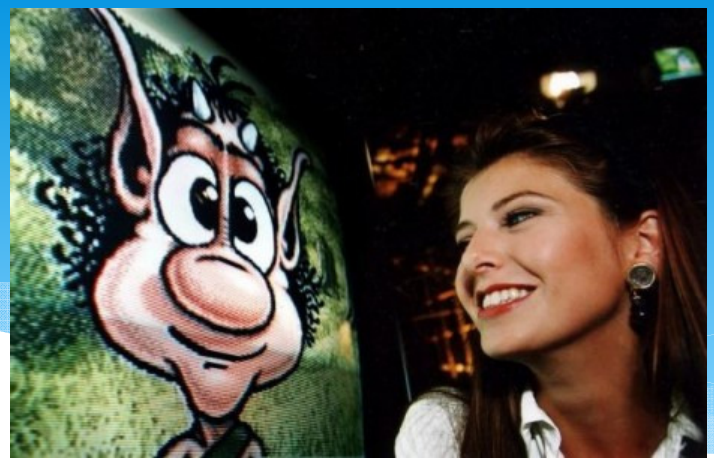
Ikke MAX – men Hugo

Vi skrev nu kontrakten under med Nordisk Film 2 uger inden premieren og figuren hed MAX.

Men John Berger blev ved at sige – nej nej nej – han skal hedde Hugo. Jeg ville ikke give mig, men en dag kom han ud med Ekstra Bladet og her stod der at der på fredag var premiere på HUGO..

Arg sagde jeg og så måtte vi lynhurtigt tegne logo etc til Hugo.

Premieren



Vi gik LIVE med Hugo 7. September 1990 på Eleva2ren og alt gik fint med Nina Klinker Jørgensen (daværende kæreste med Kronprinsen).

Men vi vidste ikke rigtigt om det var en succes eller ej endnu.

Næste fredag skiftede ALTING. Nina havde fået 1 tegning ind fra en lille pige og ville sende hende en Hugo T-shirt for den fine tegning og opfordrede alle børn i Danmark at sende deres tegninger ind med Hugo.

6 postsække

Nordisk Film ringede og sagde – er I klar over hvad vi har her drenge?

Øh næhh ikke rigtigt..

Vi har i dag alene modtaget 6 fulde postsække med tegninger fra børn over hele Danmark – vi har en SUCCESS

Da Nina tonede frem med Hugo på skærmen denne fredag og viste de kæmpe postbunker så gik alting fuldstændigt amok.

Merchandising går amok

19 firmaer ringede til mig mandagen efter og ville købe T-shirt rettighederne, men de var solgt for længst.

Cloetta Fazer ville have Slik (solgte 60 tons om året flere år i træk)

Der blev bl.a. solgt 36500 badehåndklæder på 2 uger

Fik ordrer på PC, Amiga og C64 spillet til jul på over 22.000 ordrer – hvilket var 10 gange større end noget spil nogensinde havde solgt i Danmark på én gang.

Plakater blev revet ned i computer butikker og alle kopierede Hugo alle steder i stride strømme. 150 sager på nogle få uger måtte advokaten tage sig af.

Millionerne ruller ind

Midt i sådan en situation er der næsten umuligt at vide hvad man skal gøre – alle ville have Hugo på alverdens produkter, fra morgenmad til børnetøj og meget mere.

Millionerne rullede bare ind i stride strømme og så tænkte jeg – at hvis det kan blive så stort i Danmark må der da være muligheder i andre lande.

Satsede derfor ALLE pengene på markedsføring til TV stationer på den internationale TV messe i Cannes.

Hugoline og ungerne blev introduceret i Danmark og jeg fik produceret min FALDSKÆRMS SCENE YES:

Men så nemt var det heller ikke

Hugo fortsatte sin succes på TV2 og i mellemtiden skulle der sprøjtes adskillige millioner til i markedsføring før vi endeligt fik gennembrud til Tele 5 i Spanien via mit nye brand **Interactive Television Entertainment A/S**

Bank kontoen var drænet og det var lige ved at gå galt.

Men så kom Turkisk og Finsk TV (på samme dag) med en underskrift. Nu havde vi 4 lande i gang og den internationale satsning begyndte at give afkast – pyha.

Min geniale far

Min far Bjarne Sølvason, som altid har været min helt – synes det kunne være sjovt at opfinde en maske så Hugo kunne blive levende i real tid.

Som sagt som gjort – Animation Mask System blev skabt og blev solgt til over 20 lande. Aflæste ansigts bevægelserne og gjorde Hugo levende.

Han kom i avisen og var pavestolt som opfinder… det varmede jo hjertet..☺

Tyskland dealen

Efter at Hugo nærmest var sneget sig ind rent lancerings mæssigt på TV2 Danmark som en del af et andet program gik det anderledes på Kabel Eins i Tyskland.

Vi var inviteret derned og sad sammen med 175 journalister og et par jumbo skærme. Så tændte de skærmene og Munchen og Berlin var med live med ligeså mange journalister som i Hamborg hvor vi sad.

Så gik det op for os (Henrik Bang og undertegnede) at ALT VAR FOR HUGO. GULP! Han fik sit helt eget MEGA show på kanalen. Tyskland stod for over 50% af verdens omsætningen de næste mange år.

USA banker på døren

Telemundo Network i Miami's direktør Joachim Blaya ringede pludseligt en sen fredag eftermiddag.

Har lige set Hugo – den skal vi sgu have til vores TV kanal – send et tilbud indenfor 1 time og jeg ringer i morgen for at bekræfte aftalen.

Fik min lokale Spanske partner til at køre forbi hotellet med merchandising, spil og brochurer samtidigt med at han fik mit tilbud.

Hugo kom så til at hedde Tino (pga. andre varemærker der) og kørte i 3 år på kanalen og var #1 show der.

Et par fantastiske Hugo oplevelser

Drengen i Madrid

Pigen i Argentina

Summa summarum

Der er mange mange mange andre sjove historier omkring Hugo rundt om i verden, men vi har ikke flere dage at fortælle i, så lad os runde af med at sige at Hugo blev et VERDENS HIT med 400 millioner der kendte ham godt.

Endte i over 43 lande på TV, solgte langt over 10 millioner computer spil på 14 sprog og 6 platforme og omsatte på 12 år noget i nærheden af 880 millioner kroner inden jeg solgte mit livs værk til en investor i 2002.

Han har i dag over 1,2 millioner fans på Facebook på Spansk fordelt på 2 grupper. Ejet i dag af Krea Media.

Hvis vi har tid – lidt Hugo Safari..

http://www.youtube.com/watch?v=f2Tl2kwIEll