

Futuremark hakee kasvua omasta pelistudiosta

29.1.2008 07:00 — Timo Poropudas
timo.poropudas@sanoma.fi

Pc- ja mobiililaitteiden suorituskykytestillä maailman tietoisuuteen noussut suomalaisyritys Futuremark Oy palaa juurilleen ja lähtee mukaan pelistudiobisnekseen. Yhtiö eriytettiin aikanaan peliyhtiö Remedystä.

- Futuremark Games Studio on yhtiön pc-tuotelinjan laajentumis- ja kehityshanke, sanoo toimitusjohtaja **Tero Sarkkinen**. Sarkkisen mukaan pelinkehitystä on tarkasteltu myös mobiiliyksikön kasvupolkuna, mutta siinä tultiin kielteiseen tulokseen.
- Mobiilipelibisneksessä on liian paljon verta kaduilla. Pc-pelit sen sijaan ovat aika vakaa ja edelleen kasvava markkina-alue.
- Pelinkehitys on liiketoimintaa, joka perustuu hittituotteisiin. Sellaisilla voi päästä suuriin myyntilukuihin, Sarkkinen sanoo. Hän uskoo, että Futuremarkissa on kasvanut niin kyvykäs pelintekijöiden joukko, että se pärjää kilpailussa. - Meillä on useita jo muualla ansioituneita pelintekijöitä ja lisäksi omissa joukoissa on kehittynyt useita huippuosaaajia. Lisäksi meillä on useita maailman huippuluokkaan kuuluvia 3d-grafiikan osaaajia.

Futuremarkin peliosaaminen nousee sen perusbisneksestä eli suorituskykytestien laatimisesta.

Sarkkinen sanoo, että jokaisessa uudessa 3DMark-ohjelmistosukupolvessa on käytetty parasta mahdollista 3d-grafiikkaa ja jokaista varten on kehitetty alan huippua oleva pelimoottori.

- Pelaaja-asiakkaamme ympäri maailmaa ovat pyytäneet meitä vuosi toisensa jälkeen ryhtymään pelinkehittäjäksi, Sarkkinen sanoo.

Toiminta ei käynnisty pelkältä testipelialustalta, sillä Futuremark on tehnyt puolenkymmentä peliä asiakasprojekteina. Niistä on julkinen vain Intelille tehty

räiskintäpelin [The Storm Fires](#), jota suoritinjätti käytti vuosi sitten näyttääkseen tuplaydinsuorittimiensa tehoa.

Pelinstudion käynnistäminen sulkee Futuremarkin ympyrän. Irtauduttuaan *Remedystä*, se käytti tunnetun Max Payne -pelin moottoria testikoneena, jolla se mittasi laitteiden kolmiulotteisten elementtien piirtokykyä.

Remedyssä kehitetty **Final Reality** saavutti nopeasti vahvan aseman 3d-suorituskykymittarina. Se kuitenkin istui huonosti yhtiön pelituotantoon ja siirrettiin 1997 perustettuun Futuremarkiin. Sen jälkeen Futuremarkin 3d-benchmarkeja on ladattu jo 30 miljoonaa kertaa.

Futuremark on turvannut pelistudion lähtöasemia hankkimalla ulkopuolista rahoitusta ja markkinointitukea.

- **Meillä on iso tukku sopimuksia** hardisfirmojen kanssa. Ne tulevat mukaan rahoittamaan pelien kehitystä ja saavat oikeuden käyttää pelejämme markkinoinnissaan. Ratkaisevan rahoituspanoksen toi Tekes. Ilman sitä päätöstä tuskin olisi nyt syntynyt, Sarkkinen sanoo

- **Olemme valinneet puolemme** näytönohjainten kilpailussa. Yksi suurista on kumppanimme tässä hankkeessa. Nimeä emme julkista vielä.

Tietokonekomponenttien valmistajien kanssa tehty yhteistyö takaa jo muutaman kuukauden työn alla olleelle pelille runsaasti näkyvyyttä. Ne ovat sitoutuneet luukuttamaan peliä omissa markkinointikanavissaan.

Julkaisijoiden kanssa sopimuksia ei sen sijaan ole vielä tehty, mutta neuvottelut ovat meneillään. San Franciscossa 18. - 22. helmikuuta pidettävä *Game Developers Conference GDC* on ratkaisevassa asemassa.

Julkaisusopimuksista riippuu myös, tarvitseeko Futuremark Games Studio omaa myyntiyksikköään.

Yhtiössä uskotaan, että tiivis tekninen yhteistyö laitevalmistajien kanssa suorituskykytestien kehittämisessä antaa merkittäviä vahvuuksia pelinkehittämisessä. Yhtiö uskoo myös, että pelikehitys vahvistaa sen benchmark-liiketoimintaa.

<http://www.digitoday.fi/viihde/2008/01/29/futuremark-hakee-kasvua-omasta-pelistudiosta/20082764/66>