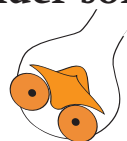


PLATS FÖR LÖK



Tewonder har gjort årets roligaste webbprojekt

Efter lanseringen av Bolibompas nya webbplats kan man tryggt säga att Sveriges mest ambitiösa barnsajt finns hos SVT. Den interaktiva delen "Drakens värld" har blivit 25 gånger större och kopplingen mellan vad som händer i tv-programmen och det som syns på webben har blivit tydligare. CAP&Design har träffat gänget på Tewonder som har byggt sajten.



EN ARROGANT MÅS SOM ÄR ÖVERTYGAD om att han är en albatross. En snäll och moderlig ko, en uppfinningsrik och lite äventyrlig älg från Värmland och en drake som förklarar och hjälper till. Det är några av karaktärerna du möter i "Drakens värld", en viktig del av Bolibompas sajt. Karaktärerna känner du kanske igen från vinjetten till det populära barnprogrammet.

I mitten av september lanserades en ny version av Drakens Värld på sajten, och några veckor senare var det också dags för en ny version av den del som kallas Studion. En ny förstasida för Bolibompa har också tagits fram. Drakens Värld finns mest för lek och underhållning, medan Studion är tänkt som en förlängning av programmet ut på webben.

Arbetet med Drakens Värld är det som har tagit mest tid för arbetsgruppen på Tewonder,

byrån som ligger bakom både den gamla och den nya versionen av SVT:s Bolibompa-sajt. Drakens Värld är en just en interaktiv värld, byggd helt i Flash, där barnen kan gå in och utforska, leka och lära. Det är en slags underhållningsportal för barn mellan tre och sju år.

- Den gamla versionen var extremt populär, berättar Fabian Zwedberg, vd på Tewonder. Uppdraget vi fick från SVT var i princip att bygga vidare på det som fanns.

Byggt vidare har de verkligen gjort. Den nya världen är mer än 25 gånger större än den gamla och innehåller massor av interaktivitet och spel. Dessutom har de sett till att Drakens Värld är möjlig att bygga ut ytterligare i framtiden.

- Den gamla Drakens Värld var mer statisk, berättar Simon Broström som gjort all programmering till projektet. Den gamla versionen

gjordes som en applikation på cd-rom från början, så förutsättningarna var annorlunda. Nu är den mer levande och den är lättare att uppdatera med både nya delar och karaktärer.

I ARBETET MED DRAKENS VÄRLD har arbetsgruppen på Tewonder utgått från de karaktärer som skulle vara med. Draken, kon, albatrossen och älgen har alla sitt ursprung i vinjetten till Bolibompa. Några av karaktärerna har också funnits i serietidningsform, så det fanns lite att gå på.

- Vi har sedan byggt karaktärsbeskrivningar för alla fyra, berättar Per Persson, AD för projektet. Älgen är äventyrlig, gillar att mecka och är lite busig, medan kon är mer av en modersgestalt. Sen har karaktärsbeskrivningarna fått avgöra vilka karaktärer som är med i de olika applikationerna.



IDÉARBETET STARTADES i oktober förra året. Ganska snart hade Tewonder inriktningen klar för sig och hade spänat fram en lång lista med spel och andra applikationer.

- Vi fick klartecken från SVT i december efter att vi hade förklarat vad vi ville göra, säger Fabian Zwedberg. Sedan har vi försökt att ha ett så dynamiskt arbetssätt som möjligt för att kunna ta tillvara på idéer som kommer under arbetets gång.

De flesta av idéerna som togs fram förra hösten finns ändå med i den färdiga produkten.

- Ja, det är förvånansvärt mycket som är kvar, säger Per Persson. Det är nog bara två eller tre av applikationerna på den listan som är borta, men under arbetet har också ett antal kommit till som inte fanns med i planerna från början. När arbetet kom igång på allvar satte sig Simon Broström och Per Persson och ritade hela Drakens Värld på papper.

- I början arbetade vi mycket med att få in en röd tråd i hela Drakens Värld, berättar Simon



Bilder hämtade från Drakens värld

Broström. Det är viktigt att barnen förstår varför de ska göra vissa saker och att man ger dem motivation att fortsätta utforska.

EN DEL I DEN RÖDA TRÅDEN är att besökaren i Drakens Värld ska hjälpa draken att samla pusselbitar som är utspridda över hela världen. Bitarna är belöningen när man hittar och spelar de olika spelen.

- Det är ett sätt att hålla ihop spelet, säger Hanna Winéus, projektledare på Tewonder. Dessutom ger det en känsla av hur stor världen är, av hur mycket som finns kvar att upptäcka.

Man behöver inte klara spelen eller nå upp till en viss nivå för att få en pusselbit, det räcker med att man försöker.

- Det är viktigt att barnen inte ska känna sig dåliga om de inte kan prestera, säger Fabian Zwedberg. Det är ingen tävling när man kommer in på Drakens Värld.

Drakens Värld är främst tänkt att vara underhållning och lek, men här finns också pedagogiska tankar och kopplingar till teveprogrammet och programledarna.

Tanken är att Drakens Värld ska vara stimulerande för barnen, att de ska få utforska och vara nyfikna, säger Per Persson. Samtidigt får det inte bli för präktigt.

Som exempel på vad han menar visar Per ett spel där det gäller att kasta upp älgen i ett

äppelträd och ett annat där man ska hjälpa kon att blanda mjölkdrinkar i olika färger.

- Det ena är mest dumhumor, och det andra är egentligen en liten rolig kurs i grundläggande färglära, säger Per Persson.

Det finns också exempel på hur Drakens Värld på sajten kan kopplas direkt till innehållet i teveprogrammet Bolibompa. I en särskild del av Drakens Värld bor figurer som kallas blockizar. Som namnet antyder är både de och världen de lever i fyrkantig. (Deras måtto är: "Här är allting rakt och kantigt, kurvor tycker vi är fjantigt.") Här kan besökaren bland annat designa och skriva ut sin egen blockiz på sin skrivare, komplett med instruktioner för hur man ska klippa, vika och limma för att bygga ihop den. Tanken är att en av programledarna i Bolibompa ska visa hur man gör en blockiz och kanske bjuda in barnen att skicka in sin blockiz till programmet.



FÖR ATT LÄRA SIG HUR DRAKENS VÄRLD skulle vara uppbyggd för att fungera så bra som möjligt för målgruppen genomfördes fokustester. Arbetsgruppen tog med sig en tidig version av Drakens Värld och åkte ut på olika daghem för att testa.

- Barn ger väldigt bra feedback, säger Fabian



Drakens Värld har byggts om från grunden och är nu 25 gånger större än tidigare.

Zwedberg. När vi gör fokustester med vuxna försöker de vara duktiga och vill kanske inte säga till när något är för krångligt. Med barnen blir det väldigt tydligt.

Genom testerna fick gruppen bland annat veta hur karaktärerna fungerade. Någon hade för arga ögon och skrämde bort barnen. På en del ställen i världen var förklaringarna inte tillräckliga och en del kontroller var för svåra.

– Vi ville veta vad barn klarar, om de vet vad piltangenter och »space« är till exempel, förklarar Hanna Winéus. Det visade sig att många fyra-åringar är ganska datorvana, men att exempelvis kontroller där man måste sköta flera tangenter med samma hand var för svåra. Vi kom också fram till att vi skulle ha fler skyltar, de fungerar som en liten knuff i ryggen. »Du kan gå hit också.«

En svårighet med fokustester på barn i ett projekt som Drakens Värld är att man inte kan testa idéerna på ett tidigt stadium. Att visa abstrakta skisser för en femåring ger inte särskilt mycket.

– Vi var tvungna att bygga all interaktivitet före testerna, berättar Fabian Zwedberg. Däremot väntade vi med att spika manus och spela in skådespelarnas röster. Under testerna läste vi replikerna för barnen istället.

LUUD OCH BILD ÄR CENTRALT I Drakens Värld. Den främsta anledningen är förstas åt målgruppen,



När vi gör fokustester med vuxna försöker de vara duktiga och vill kanske inte säga till när något är för krångligt. Med barnen blir det väldigt tydligt.



främst barn mellan tre och sju år, inte kan läsa. All information måste istället ges genom vad de olika karaktärerna säger och genom enkla symboler. Den som hade uppdraget att skriva manus för karaktärerna var Karin Ernerot, copywriter och manusförfattare på Tewonder.

– När man skriver manus för internet är det alltid ont om utrymme, säger hon. Det gör att man måste skriva väldigt komprimerat och få ut så mycket som möjligt av de olika karaktärerna i så lite text som möjligt.

Drakens roll i Drakens Värld är mest att ge barnen instruktioner. De övriga karaktärerna är betydligt mer livfulla. Samtliga röster har gjorts av kända och professionella skådespelare. Ika Nord gör draken (hon gör samma karaktär även

i vinjetten till Bolibompa), Robert Gustavsson gör älgan, Vanna Rosenberg gör kon och bakom albatrossen som egentligen är en mås finns Johan Ulvesson.

– Det är verkligen fantastiskt att få jobba med så duktiga skådespelare, säger Karin Ernerot. Det är kul att SVT gör den här satsningen på Internet, det visar att de verkligen respekterar mediet.

EFTERSOM MAN BARA HADE ETT inspelningstillfälle med skådespelarna gällde för Karin att täcka upp för alla eventualiteter. Många detaljer i Drakens Värld och i de olika applikationerna var inte riktigt klara när det var dags att spela in. Dessutom är världen stor och visa ljudklipp

Grundläggande färglära.

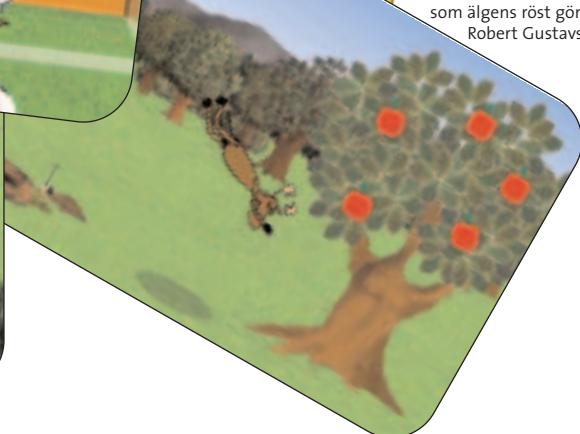
Blanda röda jordgubbar, gula bananer och blåbär till olika färger!



”Tåfjutt!” Måsen, som själv är övertygad om att han är en majestätisk albatross, spelas av Johan Ulvesson.



Kasta upp älgan i äppelträdet med en gigantisk slangbella. Enkelt men underhållande – särskilt som älgens röst görs av Robert Gustavsson.



En av de många pusselbitarna som utgör en röd tråd i Drakens värld. De är belöningen när besökarna hittar och spelar de olika spelen

används först andra gången man kommer till en viss plats för att skapa variation och nya upplevelser.

– Det var nog tio A4-sidor med manus till varje karaktär skulle jag tro, säger Karin Ernerot. Vi har mer än en och en halv timme inspelat med varje skådespelare men har förstas inte använt allt i den färdiga produktionen.

NÄR AD:N PER PERSSON SKULLE börja bygga Drakens Värld grafiskt utgick han från den vinjett som tv-programmet Bolibompa haft i flera år. En vinjett som ursprungligen gjordes av Dallas i Maya, en programsvit för avancerad 3D-animation. Förutsättningarna när man ska göra animation med Flash på webben är minst sagt annorlunda.

– Jag ville överföra det collagemanér som finns i vinjetten till Drakens Värld på webben, säger Per Persson. Det ska vara en känsla av handkolorerade foton, mustigt och lite tummat. Det får inte vara för plant, och det måste vara lekfullt och kul.

För att nå dit har Per jobbat mycket med fotograferade texturer. Här finns fotograferade träd och blommor, och det som sedan blev gräset i Drakens Värld är egentligen fuskgräs till modelljärnvägar. Alla bakgrundsbilder ligger som bitmapbilder och allt som animeras är vektorgrafik.

– Där är det viktigt att få till en sömlös över-

gång mellan bitmap och vektorgrafik, säger Per Persson. Det är inte alldeles enkelt, men jag tycker att vi har lyckats bra.

Programmeringen av Drakens Värld är gjord i Flash 7. Det stora jobbet har Simon Broström lagt på att bygga själva motorn till världen.

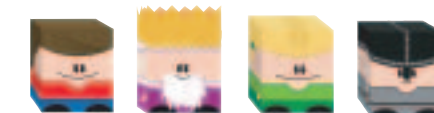
– Det viktiga har varit att få fram en grund som är flexibel och buggfri och som dessutom inte väger för mycket, säger han.

ATT HÅLLA NERE NEDLADDNINGSTIDERNÄ för Drakens Värld har varit viktigt. Barnen ska inte behöva vänta för länge på att komma in i världen eller starta spelen. Ett av problemen har förstas varit att hålla nere storleken på en Flash-applikation som innehåller så mycket ljud.

– Det har varit knepigt, men hela världen inklusive nästan alla ljud ryms inom 1,4 MB, berättar Simon. Det har varit mycket optimering för att det ska flyta bra.

För dem som har långsam uppkoppling har Tewonder också sett till att ge möjlighet till underhållning medan du väntar. Under tiden själva världen laddas in bygger besökaren sin egen karaktär och väljer kläder och frisyr på den figur man sen ska vandra omkring med. Medan de olika applikationerna laddas inne i världen finns också möjlighet att spela ett enkelt spel.

I optimeringen har också ingått att få karaktärernas rörelser synkroniserade med det inspelade talet.



”Här är allt rakt och kantigt, kurvor tycker vi är fäntigt”. Här kan besökaren bland annat skriva ut och bygga sin egen blockiz.



AD:n Per Persson har velat ta med sig kollagekänslan från vinjetten till Bolibompa. Bakgrunden är bitmap, allt som animeras är vektorgrafik.

– Först satt jag och synkade för hand, berättar Simon Broström. Efter ett tag hittade jag Flashamp, en plugin till Flash som känner av nivåerna i ljudet. Med hjälp av den var det mycket enklare att få till en läppsynkkänsla.

FÖRUTOM DEN NYA DRAKENS VÄRLD har Tewonder också byggt om delen som kallas Studion och varit med och gjort om förstasidan. Studion som Bolibompa spelas in i har byggts om och studion på webbplatsen har följt efter.

– I princip är det en överföring av den riktiga studion till webben, tanken är att du ska känna igen dig, säger Per Persson.

Syftet med Studion är främst att vara en förlängning av tv-programmet ut på webben och en ingång till alla de programdelar som finns att se via nätet. I och med att Bolibompa utökat sin sändningstid i den digitala Barnkanalen finns massor av material att lägga ut. Tre timmar om dagen sänds bara digitalt, men den utan digitalbox kan alltså se programmen på webben istället. Här finns också möjlighet för barnen att höra av sig till Bolibompas redaktion och tala om vad de tycker om programmen.

– Både videospelaren och möjligheten att ge feedback är baserade på text, så här är tröskeln lite högre, säger Per Persson. De lite större barnen klarar det nog själva, men de mindre kommer att behöva hjälp.

Jämfört med den förra versionen av Studion så har en del saker tagits bort och flyttats direkt ut till förstasidan istället.

– Förut låg omröstningar och liknande inne i Studion, nu har vi flyttat ut dem så att de ska bli lättare att komma åt, säger Simon Broström. Man ska inte behöva ladda ner en applikation för att svara på dagens fråga.

REAKTIONERNA PÅ DRAKENS VÄRLD och resten av sajten har varit väldigt positiva. Antalet besökare i just Drakens värld har tredubblats, och



Skymningen sänker sig över Drakens värld. Imorgon väntar nya upplevelser för Älgen och de andra

de som går in är ofta kvar länge. Hela projektgruppen är överens om att det har varit ett roligt projekt att arbeta med.

– Inget blir för konstigt, vi har verkligen kunnat ta ut svängarna, säger Simon Broström. Saker har snarare strukits för att de blivit lite för torra. Dessutom är SVT väldigt professionella som kunder. Vi förstår varandra och de litat på oss till 100 procent.

Tewonder tror att grundtankarna som används i Drakens Värld är möjliga att använda även för en vuxen målgrupp.

– Jag tror absolut att vi kan ta med oss erfarenheter från det här projektet också till våra mer kommersiella uppdrag, säger Per Persson. Det här är en typ av klassiskt historie-

berättande, en upplevelsebaserad kommunikation som fungerar även för vuxna.

Nackdelarna med att bygga interaktiva världar är förstås att det kan kännas onödigt krångligt och tidsödande att hämta den information som önskas. Hanna Winéus tror inte heller att det här sättet att bygga webbplatser ska användas till vad som helst.

– Men tänk dig vad museerna skulle kunna göra, eller upplevelsebranschen, säger hon. Där hoppas vi kunna bygga något liknande i framtiden.

Pierre Andersson
Frilansjournalist



UPPDRAG: Ny version av Bolibompas sajt på SVT.se.
KUND: SVT
BYRÅ: Tewonder
GRUNDAD: 1999
ANTAL ANSTÄLLDA: 11
OMSÄTTNING: Sju miljoner kronor
ARBETSGRUPP:
 Fabian Zwedberg (VD), Hanna Winéus (projektledare)
 Per Persson (AD), Simon Broström (programmering),
 Karin Ernefors (manusförfattare och regissör)

VERKTYG:
 Macromedia Flash 7
 Flashamp (från Marmalade) för läppsynkronisering
 Adobe Photoshop och Illustrator för grafik
BYRÅNS SAJT: www.tewonder.se
KONTAKTPERSON: Fabian Zwedberg, fabian@tewonder.se
 eller 08-555 936 03