

Spelutvecklarindex2020



DATASPELSBRANSCHEN
SWEDISH GAMES INDUSTRY

Andra upplagan

December 2020

Utgiven av Dataspelsbranschen

Research: Nayomi Arvell, Alexander Milton,
Christian Kähkönen

Layout: Kim Persson

Illustration, framsida: Louise Meijer

Text & analys: Kajsa Grafström

Dataspelsbranschen är en samarbetsorganisation för ANGI och Spelplan-ASGD. ANGI representerar förlag samt distributörer och Spelplan-ASGD representerar utvecklare och producenter.

Dataspelsbranschen | Swedish Games Industry
Magnus Ladulåsgatan 3, SE-116 35 Stockholm

www.dataspelsbranschen.se

Kontakt: johanna.nylander@dataspelsbranschen.se

Nyckeltal

NYCKELTAL	2019	2018	2017	2016	2015	2014
Antal bolag	435 (13%)	382 (+11%)	343 (+22%)	282 (+19%)	236 (+11%)	213 (+25%)
Omsättning MSEK	24 551 (+28%)	19 199 (+42%)	13 318 (+8%)	12 548 (+7%)	11 679 (+25%)	9 355 (+43%)
Intäkter utöver nettoomsättning MSEK	16 855	-	-	-	-	-
Oms. Per anställd	2 675 (+10%)	2424 (-4%)	2532 (-13%)	2924 (-13%)	3372 (+19%)	2838 (+10%)
Resultat MSEK	5 225 (+52%)	3 438 (-20%)	4 297 (-48%)	8 254 (+67%)	4 931 (+47%)	3 358 (35+%)
Resultat inkl intäkter utöver nettoomsättning MSEK	22 038	-	-	-	-	-
Antal Anställda	9178 (+16%)	7921 (+48%)	5338 (+24%)	4291 (+16%)	3709 (+19%)	3117 (+23%)
Antal Anställda i Sverige	5925 (+11%)	5317 (+14%)	4670 (+25%)	3750	-	-
Varav Män	7099 (77%)	6221 (79%)	4297 (80%)	3491 (81%)	3060 (82%)	2601 (83%)
Varav kvinnor	2079 (23%)	1699 (21%)	1041 (20%)	800 (19%)	651 (18%)	516 (17%)

Innehåll

1	Förord
3	Sammanfattning
5	Omsättning
6	Omsättning och resultat
9	Anställda
11	Antal bolag
13	Anställda och omsättning per företagstyp
15	Könsfördelning
17	Största bolag
19	Börsnoterade företag
21	Några företag på börsen
23	Spelutvecklarkartan
26	Världen
27	Spelinvesteringar
33	Spelarna
35	Nyföretagande och samarbeten runt om i landet
37	Spelbranschen i Norden
38	Immateriella rättigheter driver investeringar
39	Covid-19
40	Hot och utmaningar
41	Metod
43	Ordlista
45	Executive Summary

Förord

Kan spel rädda jordklotet?

Spelutvecklarindex 2020 presenterar nya rekordsiffror, omsättningen ökar för elfte året i rad. Då, 2009, summerades företagets intäkter till 967 miljoner kronor. Ett decennium senare är samma siffra 24 551 miljoner kronor, en ökning med 25 gånger. Det finns flera faktorer bakom det, men inte minst är det de svenska spelskaparnas kreativitet, spelens kvalitet och skickliga affärsmän och marknadsförare som ligger bakom detta, liksom förstås den växande världsmarknaden för spel. Den drivs i sin tur av att flera delar av världen blir tillgänglig genom digital distribution och att fler publikgrupper hittar spelglädjen.

Vad är 24 550 737 613 kronor? Ett stort och abstrakt tal. Det kan löna sig att jämföra med några andra välkända exportnäringar. Enligt SCB:s varuexportsstatistik uppgick exporten av pappersmassa 2019 till 25,4 miljarder kronor. Samma siffra för järnmalm var 24,4 miljarder kronor. I båda fallen är detta bara en del av helheten, den totala exporten från skogsindustrin är betydligt högre (cirka 120 miljarder kr enligt branschorganisationen) och den raffinerade produkten stål i olika former exporteras för över 70 miljarder kronor. Men med dessa förbehåll, hur mycket påverkar ekonomisk tillväxt i respektive näring?

Låt oss göra ett tankeexperiment. Dataspelsexporten har fördubblats på tre år, 2016-19. Stora intäkter för företagen, värde för deras ägare, skatteinkomster för det offentliga, många arbetstillfällen och så vidare (för att inte tala om glädjen för spelarna!). Hur mycket har den fördubblingen påverkat miljön? Energiförbrukningen har ökat i datacenter och digitala kommunikationer. Större kontorsytor. Fler resor. Men totalt sett har det värdeskapandet haft ganska liten miljöpåverkan, i form av utsläpp, resursutnyttjande, klimatavtryck osv.

Vad skulle krävas för att fördubbla värdet av järnmalmsexporten? Säkert finns produktivitetsvinster, valutaeffekter, världsmarknadspriser och annat som kan öka värdet utan ökat resursutnyttjande, men den viktigaste faktorn torde vara att bryta mer malm. Kanske dubbelt så mycket malm som idag. Malmen är därtill en ändlig råvara, redan flyttas en hel stad – Kiruna – för att ge möjlighet till fortsatt brytning i LKAB:s stora gruva.

Ett liknande resonemang kan föras kring pappersmassan. Även här finns positiva faktorer som effektiviseringar, förbättrade produktionsmetoder, världsmarknadens efterfrågan och annat. Men det är svårt att föreställa sig hur värdet kan fördubblas utan att fälla fler träd. Skogen är lyckligtvis en förnybar råvara, träden växer upp igen, men mängden skog är begränsad. En strategi som föreslagits är att tillverka mer färdiga varor och därmed öka förädlingsvärdet.

Jag skriver inte detta för att ställa spelen emot pappersmassan eller järnmalmen. De är givetvis viktiga näringar för Sverige. Inte heller vill jag förminska dataspelsföretagens miljöansvar, tvärtom driver branschen ett gemensamt klimatarbete kallat PlayCreateGreen som bland annat omfattar åtgärder

för att minska företagens klimatpåverkan, utsläpp i distribution t ex energiförbrukning i datacenter och kunskapsspridning om klimatförändringarna. Nej, Mmin poäng är att det immateriella värdeskapande som dataspel står för är en sorts hållbar tillväxt som skiljer sig från mer traditionella näringar. I debatten om miljö och tillväxt har t ex tjänstesektorn och cirkulära värdekedjor framhållits som goda exempel. Dataspel visar att immateriellt värdeskapande kan läggas till den listan.

Avslutningsvis, tillväxten som redovisas i den här rapporten beror INTE på corona-pandemin. De här siffrorna avser (med ett litet undantag, se Metodkapitlet) 2019, dvs året före viruset. Det finns flera tecken på att corona-pandemin har inneburit ökade intäkter för somliga bolag, när en stor del av världens befolkning befunnit sig i mer eller mindre frivillig isolering stora delar av 2020. Men det ser vi först i nästa års rapport.

Stockholm oktober 2020

Per Strömbäck

Talesperson, Dataspelsbranschen



Sammanfattning

Spelutvecklarindex kartlägger, redovisar och analyserar svenska spelföretags verksamhet och internationella branschtrender under det gångna året genom att sammanställa bolagens årsredovisningar. Svensk spelutveckling är en exportnäring som verkar på en i hög grad global marknad. Spelbranschen har på några årtionden vuxit från en hobby för entusiaster till en världsomspännande industri med kulturell och ekonomisk betydelse. Spelutvecklarindex 2020 sammanställer de svenska bolagens senast redovisade verksamhetsår (2019).

Spelutveckling är en tillväxtbransch. Ett tiotal bolag har funnits sedan nittioalet, men långt över hälften av alla bolag har registrerats de senaste fem åren. Spelen lanseras direkt på en internationell marknad med stark tillväxt och även kompetensförsörjningen sker i hög grad på en global arbetsmarknad. Faktorer som pekar på fortsatt tillväxt är fler satsningar på regionala kluster med inkubatorer, acceleratorer och utbildningar, fler serieentreprenörer som startar nya företag och det faktum att vi ännu inte sett effekterna av de senaste årens flera och stora investeringar och förvärv.

Svenska spelutvecklare kännetecknas av bredd och kvalitet. Sverige har världsledande utvecklare inom

AAA/konsol, PC, mobilspel, VR/AR, digital distribution och specialiserade underleverantörer. Branschens största utmaningar är tillgången på kompetens och tillgång till kapital, det senare inte minst i tidiga skeden, samt lagar och regler kring digitala marknader som kommer i otakt med utvecklingen. Den viktigaste framtidsfrågan handlar om mångfald, både bland spelskaparna och spelarna. Även om utvecklingen skett snabbt de senaste åren återstår mycket arbete. På längre sikt har dataspel alla förutsättningar för mångfald och inkludering, spel erbjuder en möjlighet att lämna sin vardag och stiga in i världar där bara fantasin sätter gränserna.

Antalet "andra generationens bolag" där erfarna spelutvecklare gått vidare med nya egna projekt, eller där företagsledare skapat sitt andra bolag ökar.

Antalet investeringar och förvärv där svenska bolag är köpare ökar. Totalt var det ett svenskt bolag som var huvudfinansiär i 36 av 46 spelrelaterade affärer under 2019. Elva av dessa var förvärv och investeringar helt på den svenska marknaden.

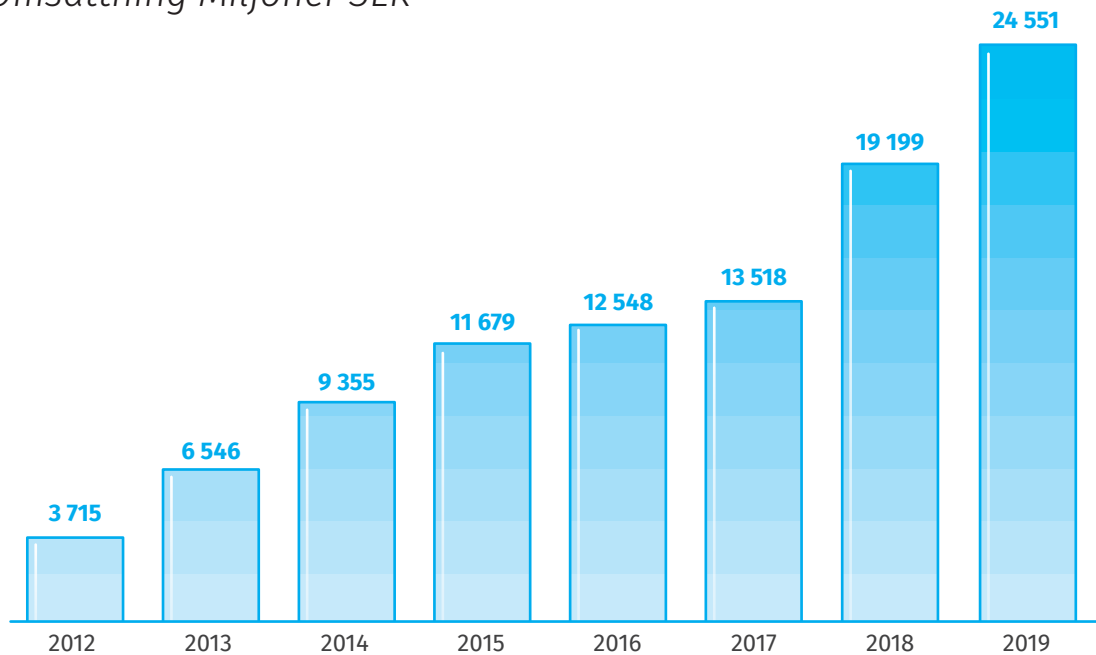
Framgångsrika företag investerar allt mer tillbaka i branschen, och ofta på den svenska marknaden.

Rapporten i korthet

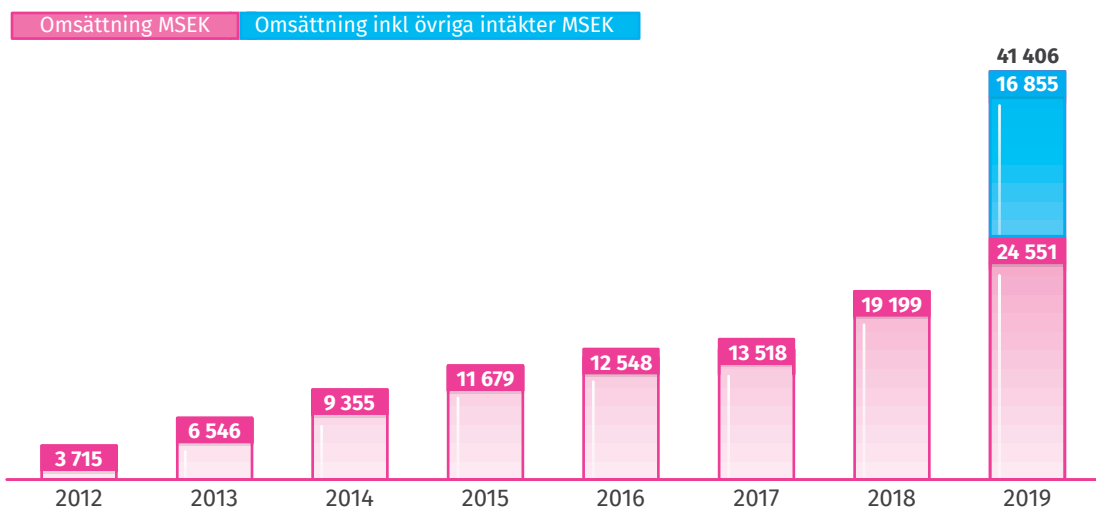
- Svenska dataspelsindustrins omsättning växte till 24,5 miljarder kronor under 2019 vilket är en ökning med 28%.
- Var femte tjänst på ett spelföretag i landet, 1 226 stycken innehas av en kvinna. Totalt sysselsätter svenska spelföretag 2 079 kvinnor i sina bolag, vilket ger en andel på knappt 23%, vilket betyder en ökning med 22% sen föregående år.
- En majoritet av företagen går med vinst och branschen redovisar ett sammanlagt positivt resultat för elfte året i rad.
- Svenska spelföretag växer, och sysselsätter totalt 9 178 personer, varav 5 925 arbetar på plats i Sverige. Svårigheten att rekrytera personal i Sverige består och många bolag växer genom förvärv av utländska utvecklingskontor. I Sverige ökade antalet anställda med 605 personer, en ökning med 11%.
- 51 nya bolag har tillkommit, vilket resulterar i 435 aktiva företag, en ökning med 13 %.
- 2019 rapporterades 46 investeringar och förvärv med ett känt sammanlagt värde av drygt 4,5 miljarder kronor. Svenska bolag var i 36 av fallen köpare och i 21 av affärerna var svenska bolag säljare.
- Från januari till november 2020 rapporterades 38 investeringar och förvärv varav 35 med en svenskt bolag som köpare med ett ungefärligt värde på 14 miljarder kronor. Endast 9 av dessa affärer hade en svenskt bolag som säljare.
- De 15 största bolagen betalade sammanlagt 5,8 miljarder kronor i skatt på resultat.
- De 15 största bolag som uppgett sociala avgifter på löner i sina årsredovisningar har sammanlagt betalat en dryg miljard i löneskatter.

Omsättning

Omsättning Miljoner SEK



Omsättning inkl övriga intäkter Miljoner SEK



Omsättning och resultat

Svenska spelföretag har fortsatt att växa under 2019 och ökat omsättningen med 28% till 24,5 miljarder kronor.

I den globala konkurrensen har de framgångsrikt tagit marknadsandelar, lockat till sig kompetens och inte minst skapat spelupplevelser för flera hundra miljoner spelare världen över.

Med 51 nya bolag växer branschen stabilt och har under en 10-årsperiod ökat omsättningen från 0,97 till otroliga 24,5 miljarder kronor.

Branschen i helhet fortsätter att vara lönsam, nu för det elfte året i följd.

Det som står ut i år är att det sammanlagda resultatet visar på en otrolig ökning. Denna ökning kan härledas till en del extraordinära händelser och därför särredovisas både intäkter utöver nettointäkter och den vinst som går att härleda till dessa händelser i rapporten.

Intäkterna utöver nettointäkter kan ha olika ursprung som t.ex. Valutakursvinster, hyresintäkter, försäljning av immateriella tillgångar, eller utdelning från dotterbolag. De intäkter som redovisas i rapporten är intäkter som är direkt kopplade till ett spel eller ett varumärke och därför kan ses som en del av omsättningen.

Intäkter som i årsredovisningen är redovisade som hyresintäkter eller kursvinster är inte med i rapporten eftersom de inte går att härleda direkt till ett bolags varumärke eller produkt. I årets rapport är första gången dessa intäkter redovisas och kommer därför visa en stor skillnad mot föregående år.

Intäkter av detta slag varierar från år till år och kommer att ha olika stor effekt på både omsättning och resultat, därför särredovisas de.

Under året har det skett en hel del investeringar men också ned- och avskrivningar på utvecklingsprojekt. Både dessa händelser har påverkar det redovisade resultatet i denna rapport.

Oförändrat från föregående år så har sju bolag en omsättning på över 1 miljard kronor. De 15 största

bolagen står för 90% av den totala omsättningen och har tillsammans betalat in över fem miljarder kronor i skatt på sitt resultat. Utöver det så har inbetalningar av sociala avgifter på löner ökat i takt med att antalet anställda ökar i Sverige och bolagen har tillsammans betalat in över en miljard kronor i sociala avgifter.

Embracer Group har i år haft en omsättning på över fem miljarder kronor vilket betyder att karlstadsbolaget tillsammans med Mojang är de två bolag som ligger över fem miljarder i omsättning.

Spelbranschen är en exportbransch, och liksom all svensk export har den gynnats av den låga kronkursen gentemot omvärlden. Det märks framför allt i goda omsättningstal. Trots låg krona har flera företag genomfört stora investeringar, vilket givetvis påverkar resultatet. En mer detaljerad genomgång av investeringar i den svenska branschen finns i kapitlet Spelinvesteringar.

Antalet svenskutvecklade spel som kommer ut varierar från år till år, men numera har branschen tillräcklig bredd att enskilda titlar har mindre inverkan på det samlade utfallet. Här är några exempel på större händelser under 2019:

Embracer Group fortsatte att växa genom att förvärva flertalet bolag både i Sverige, Tjeckien och Nya Zeeland. Under 2020 meddelade Embracer Group ett 20-tal förvärv direkt gjorda av moderbolaget eller via olika dotterbolag. Mer om det går att läsa om i investeringskapitlet.

King har haft en bra tillväxt och visade på den högsta omsättningen på fyra år.

Mojang har växt mycket under året och toppar nu listan som största spelföretag. Förutom att Mojang har en nettointäkt på över 5 miljarder kronor så har de en övrig intäkt som går att härleda till försäljning av immateriella intäkter på sammanlagt 16,2 miljarder kronor. Denna intäkt leder även till att bolaget betalar

intäkt leder även till att bolaget betalar in skatt på 4,1 miljarder kronor. Minecraft utvecklaren har lanserat nya tjänster inom spelet och inlett flertalet samarbeten med leksaks- och klädtillverkare vilket har bidragit till den ökade omsättningen. I Maj 2020 släpptes det nya spelet Minecraft Dungeons.

Stillfront har haft en bra tillväxt och förvärvade under 2019 det kanadensiska bolaget Kixeye. Bolaget har genom eRepublik Lab släppt Game of Trenches WW1, ett MMO mobilspel som utspelar sig under första världskriget och genom Goodgame studio soft lanserat EMPIRE: Age of Knights som också finns tillgänglig på alla mobila plattformar.

För Paradox blev 2019 det bästa i företagets historia både sett till omsättning och resultat. Paradox har under året släppt 3 helt nya spel Imperator: Rome, Age of Wonders: Planetfall och Surviving the Aftermath och har också haft stora framgångar med de expansioner de har släppt till befintliga spel.

Uppsalabolaget Quixel förvärvades under 2019 av Epic Games. Bolaget kommer fortsätta med sin verksamhet och planer finns på att växa enligt uppgift. Även Quixel har, likt Mojang, övriga intäkter relaterade till försäljning av immateriella tillgångar som ökat resultatet.

Raw Fury har haft fortsatt god tillväxt under året och framgången kan hänvisas till de fem nya spelen som släpptes under året men också att tidigare utgivna spel har lanserats för nya format.

Avalanche Studios Group hade under 2019 fler lanseringar än något tidigare år med Rage 2 och 3 expansioner till Just Cause 4, 8 tillägg till theHunter. Call of the Wild från Expansive Worlds och debutspolet Generation Zero från Systemic Reaction. Expansive Worlds, Systemic Reaction och Avalanche

Studios bildar tillsammans Avalanche Studios Group.

Ubisoft Entertainment ökade sin omsättning i Sverige med nästan 70% och hade under året 720 anställda varav 628 på Ubisoft Massive i Malmö och 92 personer på Ubisoft Stockholm. Trots ökat omsättning landade bolaget på ett negativt finansnetto pga nedskrivningar på nästan 95 MSEK. De släppte under året spelet Tom Clancy's the Division 2 och fortsätter att jobba på de kommande Avatar-spelen tillsammans med Lightstorm Entertainment och FoxNext Games.

EG7 (fd. Toadman) hade bra tillväxt under 2019. Bolaget byggde under året upp gruppen EG7 och har genom förvärv av Petrol, Sold out och spelstudio Antimatter Games ökat sina intäkter och antalet anställda till 178 i slutet av perioden.

Under året har flertalet svenska spelföretag tilldelats priser på olika galor.

Simogo's spel Sayonara Wild Hearts belönades med en BAFTA för Best Artistic Achievement och inte nog med det utan de vann också 2 priser på Nordic Games Awards, GOTY Small Screen och Best Art.

I kategorin Best Debut på Nordic Game Awards tog Deadtoast's My friend Pedro hem priset och Zoink Games vann Best VR/XR för sitt spel Ghost Giant på samma gala.

Ovanstående uppräknig är inte uttömmande, det finns många fler exempel på framgångar för de svenska företagen under det gångna året.



Wraith The Oblivion - Afterlife, Fast Travel Games



Fight Corp., Erik Skog

Anställda

Antalet baseras på årsbokslutens genomsnittliga heltidsanställningar under hela verksamhetsåret. Det innebär att den faktiska siffran arbetandes i branschen i många fall är högre mycket pga att många bolag som expanderat under 2019 har haft betydligt fler anställda i slutet av året än i början av året. I den mån uppgiften funnits att tillgå har antalet anställda i december 2019 använts som referens för att bättre spegla det aktuella antalet anställda. När det gäller anställda utomlands har vi brutit ut studior på andra platser med fler än tio anställda. Samma studior som brutits ut i årets siffror har även justerats för 2018 för jämförelse. Mindre kontor, som enskilda marknadsföringskontor eller andra former av affärskontor har inte särredovisats. Dessa har en ytterst liten påverkan på det totala antalet anställda, och vi räknar heller inte med anställda på utländska marknadskontor som är baserade i Sverige.

Utöver det redovisade antalet finns personer i andra bolagsformer, personer i bolag som ej än lämnat årsredovisning, samt frilansare och konsulter som inte syns som anställda i bolagens årsredovisningar. Med hänsyn till dessa mörkertal är den verkliga siffran högre.

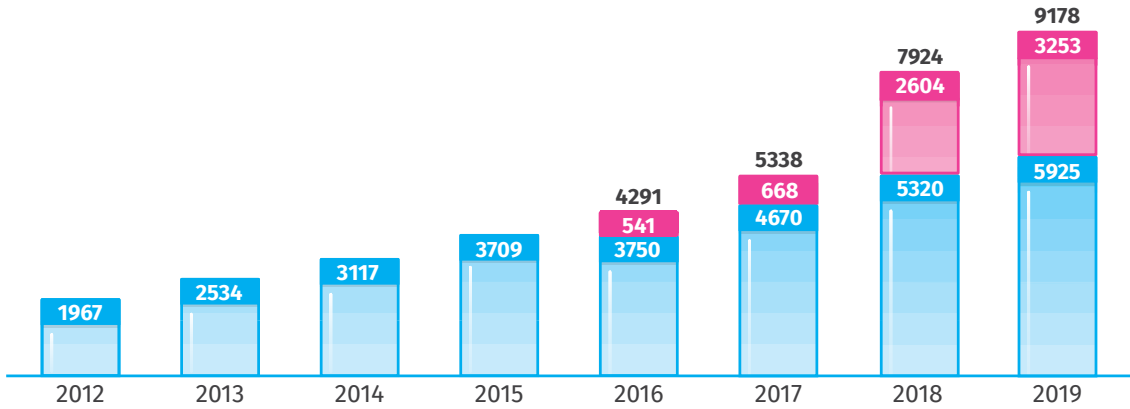
Antalet anställda i svenska spelföretag ökade med 16% under 2019. En stor skillnad från föregående år då ökningen var på 48%. Skillnaden kan förklaras av de stora förvärv som gjordes under föregående år, exempelvis Embracer Group's förvärv av Koch Media och Stillfronts förvärv av Goodgame men också av att Starbreeze som under året var under rekonstruktion bland annat avyttrade den indiska grafikstudion Dhruva till Rockstar Games.

Ökningen innebär att 605 nya heltidstjänster har tillkommit inom Sverige och 649 nya heltidstjänster i utlandet. Det betyder att totalt har 1254 nya heltidstjänster tillkommit i svenska dataspelsbolag. Trenden att anställa fler i utlandet än inom Sverige fortsatte alltså även under 2019.

Det råder fortsatt stor efterfrågan på arbetskraft i alla yrkeskategorier, vilket håller tillbaka företagens utveckling, inte minst när det gäller att anställa på plats i Sverige. Under 2020 har flera av de större bolagen gått ut med att de expanderar tex kommer både Paradox och Avalanche sammanlagt anställa flera hundra personer under året. Embracer Group gick under 2020 ut med flera stora uppköp av studios runt om i världen genom sina dotterbolag Amplifier Games och Saber interactive. Även Stillfront och Paradox har förvärvat fler studior vilket kommer att leda till en stor ökning av antalet anställda under 2020. Under senare delen av 2020 gick Sharkmob ut med att de öppnar studio i London. Avalanche öppnade under 2020 en ny studio i Liverpool.

Antal anställda

Anställda utomlands Anställda i Sverige

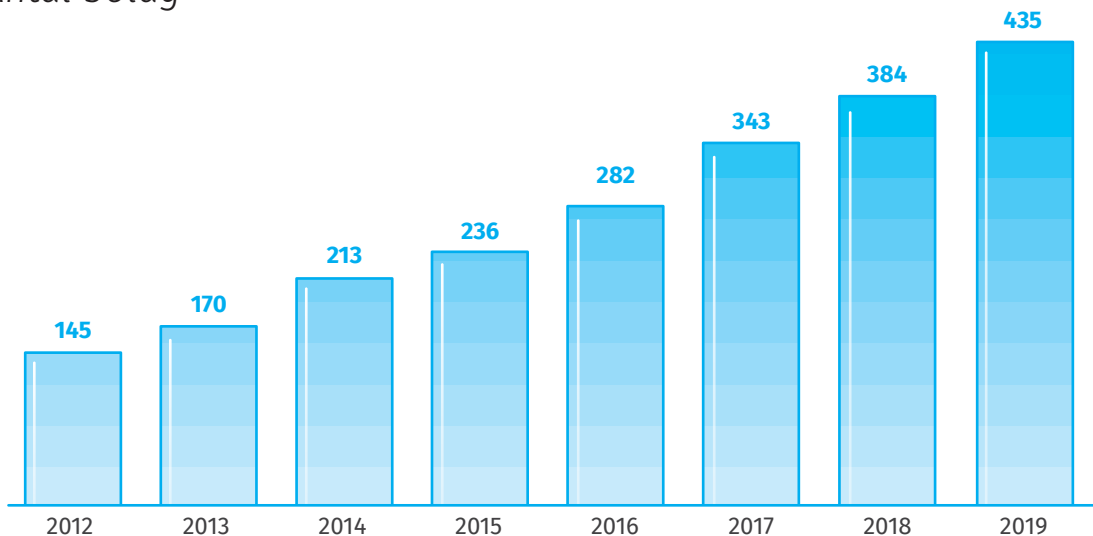


Jump King, Nexile

ANSTÄLLDA

Antal bolag

Antal bolag



Antalet nyetablerade företag ökade också under 2019, 51 nya bolag har tillkommit i rapporten vilket är en ökning med 13%. Många av dessa har registrerats under året och har ännu inte skickat in sin första årsredovisning. En del har tillkommit fast de grundats under tidigare år men då inte kommit med i statistikunderlaget.

Under året har några bolag försvunnit ur index för att de har förvärvats av större bolag vars omsättning och vinst räknas in i koncernen. I dessa fall redovisas de, om möjligt som en egen studio för att kunna visa på rätt antal anställda på rätt plats geografiskt. 18 bolag har gått i konkurs under året. Några företag tas inte med i rapporten, som apputvecklare eller mediebyråer som under vissa år ökar eller minskar sin spelinriktade verksamhet.

Bolag som växlar sin verksamhet till pengaspel och utvecklar onlinekasinon utgår ur rapporten. Ett bolag är borttaget pga att de helt har ändrat inriktning och inte längre har någon koppling till spel.

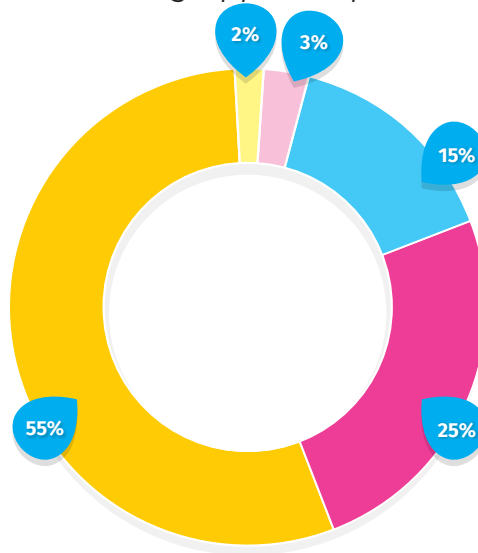
Några bolag har inte uppmärksammats för att de är registrerade som annan typ av verksamhet än spelutveckling. Det finns också en växande andel spelföretag som är handelsbolag eller enskilda firmor. Dessa är viktiga för branschen men kan av redovisningsskäl inte tas med i rapporten. De vi fått kännedom om återfinns på spelutvecklarkartan.



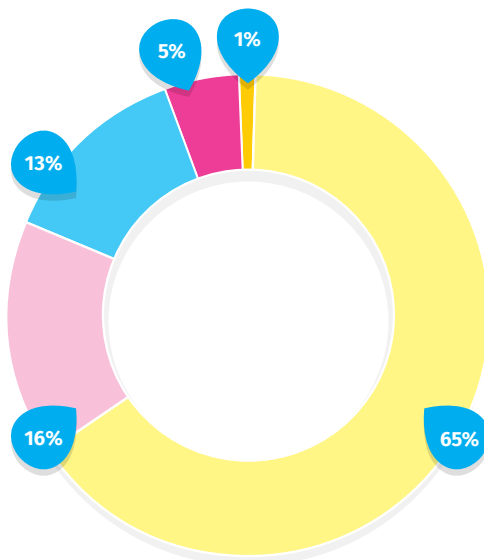
D-corp, Frogsong Studios

Anställda och omsättning per företagstyp

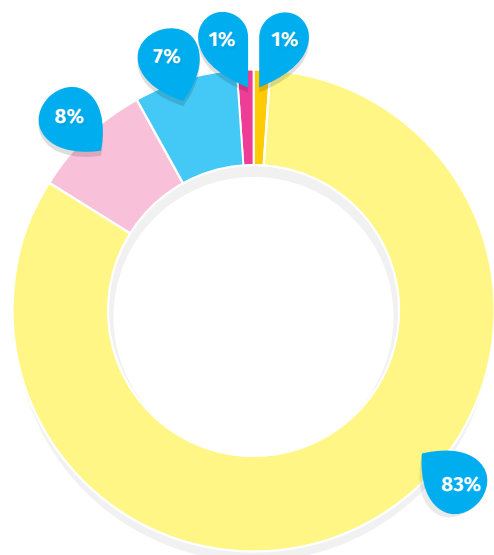
Antal bolag uppdelat på storlek



Andel anställda per företagstyp



Omsättning per företagstyp



Sammanställningen är gjord efter EU:s definitioner om små och medelstora företag:

Sole proprietorship

Företag där endast ägaren är anställd, och i övrigt inte uppfyller något av kraven för små eller större företag.

Micro companies

Färre än 10 anställda eller högst 2 miljoner euro i omsättning.

Small companies

Mellan 10-49 anställda och vars omsättning inte överstiger 10 miljoner euro.

Medium-sized companies

Mellan 50-249 anställda och vars omsättning inte överstiger 50 miljoner euro.

Stora företag

Företag som har större omsättning eller fler anställda än ett medelstort företag.

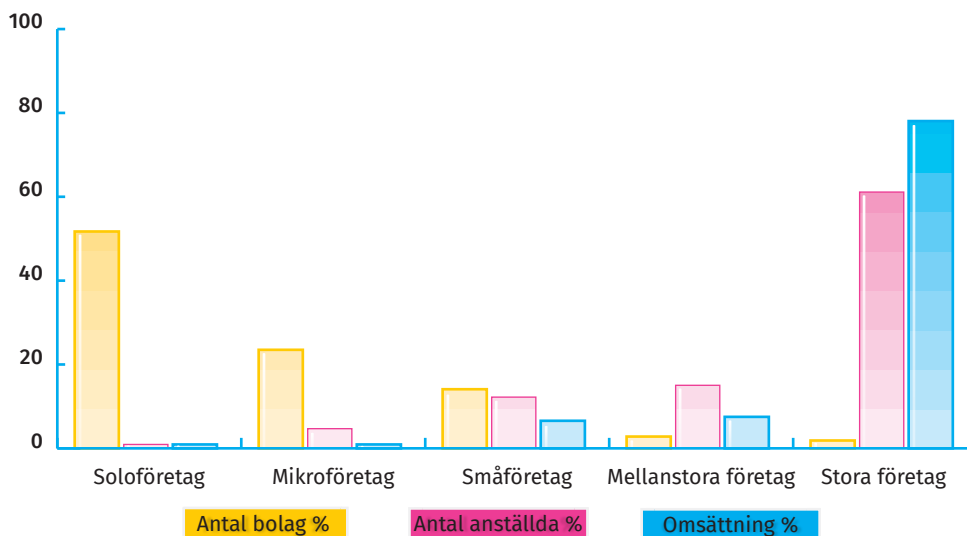
För att kvala in som en viss typ av företag räcker det att man uppfyller ett av kriterierna. Mojang räknas till exempel som stort företag trots färre anställda än 250, liksom Ubisoft Massive och Starbreeze har fler än 250 anställda men en omsättning under 50 miljoner euro. Ett utbrett entreprenörskap bidrar samtidigt till många mikroföretag med inledningsvis små intäkter men som är livsviktiga för branschen på lång sikt. Se spelkartan för geografisk fördelning av företagen.

Jämfört med föregående år har antalet soloföretag ökat från 46% till 55%. Andelen anställda på de stora företagen har sjunkit både i procent och antal. Omsättning hos de stora bolagen har ökat i absoluta tal men ligger kvar på samma andel som föregående år.

Mellanstora och små företag är de som har vuxit mest i storlek när det gäller omsättning i absoluta tal men ligger kvar på samma nivå när det gäller andel.

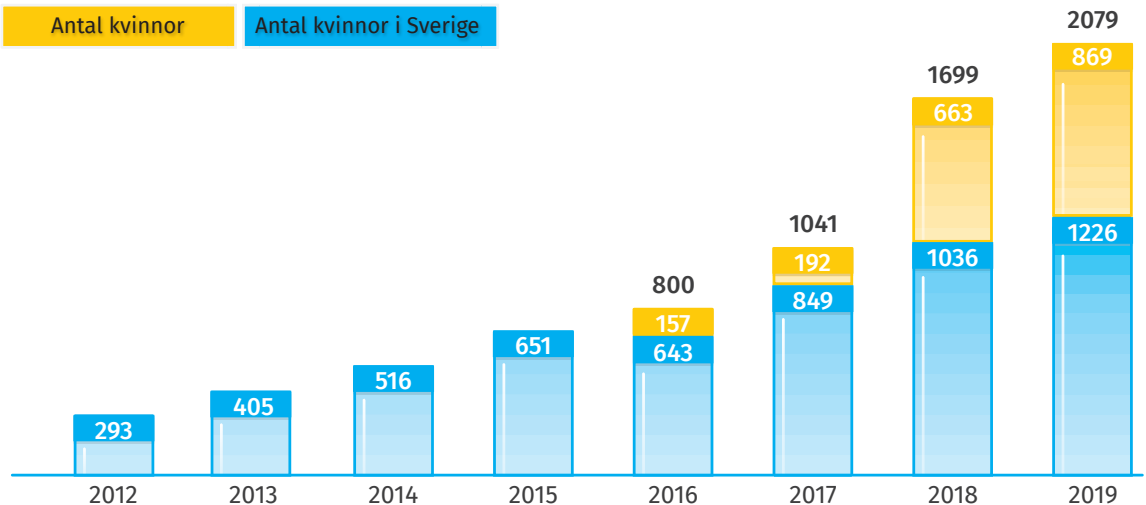
Sett till absoluta tal minskar omsättningen och antal anställda något bland mikrobolagen

Översikt



Könsfördelning

Antal kvinnor



* Redovisningssättet ändrades i 2019 års rapport och visar nu uppdelningen kvinnor anställda i Sverige och utomlands.

Under 2019 ökade både antalet och andelen kvinnor som arbetade i spelbranschen. Totalt var 23% eller 2079 personer av de anställda på svenska spelföretag kvinnor. Av dessa arbetade 1226 kvinnor i Sverige, 21% av de anställda i branschen i landet, en ökning med 190 personer jämfört med tidigare år.

Tidigare år har trenden varit att svenska bolag sysselsätter fler kvinnor utomlands än i Sverige, denna trend fortsätter att vara aktuell då 206 kvinnor anställdes under året utanför Sverige. Det är fortfarande så att andelen kvinnor bland utlandsanställda är högre (26%) än andelen anställda kvinnor inom Sverige (21%). Majoriteten av dessa är anställda hos Embracer Group, Stillfront, G5 Entertainment och Paradox.

Under det gångna året finner vi ett bolag med endast kvinnliga anställda – Valiant Game Studio.

Det som försvårar analysen kring detta ämne är svårigheten att få tag på data kring könsfördelningen

på många bolag. De börsnoterade har skyldighet att redovisa detta i sina årsrapporter men flertalet av små, mellanstora och även stora bolag kommunicerar inte informationen vare sig i årsrapporter eller via hemsidor. För att branschen ska kunna ta tag i de utmaningar som finns och kunna arbeta aktivt med jämställdhet i bl.a. rekryteringsprocesser så skulle det vara positivt om fler publicerade denna information.

Utmaningen ligger i att locka fler kvinnor till branschen och att behålla dem men också att få fler kvinnor att starta bolag. Kvinnor i spelbranschen återfinns främst i medelstora och stora företag. Jämnast könsfördelning återfinns inom bolag som arbetar med mobila plattformar och VR.

I den mån uppgift har funnits baseras könsfördelningen på könsidentitet utefter hur respektive bolag har rapporterat in underlag.

Sammanfattning

- 1 bolag har enbart kvinnor anställda
- 10 bolag består av minst hälften kvinnor jämfört med 17 föregående år
- 64 bolag har minst 20% kvinnor anställda, tillsammans omsätter de 19 miljarder SEK
- 260 bolag med fler än en anställd består av bara män, det största av dessa bolag har 17 anställda

För att locka fler kvinnor till branschen krävs det också att fler flickor får behålla sitt spelintresse och känna spelsglädje när de blir äldre. Enligt en europeisk studie är det tre gånger vanligare att unga kvinnor som spelar dataspel väljer en teknisk vidareutbildning än de som inte spelar spel.

Bland unga kvinnor som spelar dataspel är det



3x

vanligare
att studera



till ett
tekniskt yrke

än bland unga kvinnor
som inte spelar dataspel

Infografik från www.isfe.eu/isfe-key-facts

Flera initiativ både från några av de större bolagen och fristående organisationer finns för att locka fler kvinnor till branschen.

Paradox erbjuder under 2020 en kurs i spelutveckling riktad till kvinnor och personer som identifierar sig som kvinnor eller icke binära under namnet **Games by Her**. Målet är att bidra till att förbättra mångfalden inom spelindustrin och särskilt inom programmering.

Leveling the Playing Field – Finansieringsinitiativ från Coffee Stain som riktar in sig på mindre studios som anställer minst lika många kvinnor som män för att främja jämställdheten inom branschen.

Internetstiftelsen arrangerar under 2020 **Tidsvåg** - ett virtuellt firande av spel och kvinnors framgångar inom spelbranschen.

Wings grundades 2018 som investerar i indiespel utvecklade av teams där kvinnor och marginaliserade kön har nyckelpositioner på företagen.

Flera andra initiativ finns också som tex, Game Dev Force, Diversi, Tjejer kodar (ej endast spel) Donna, Valkyrie Jam.



Forge and Fight!, Flamebait Games

Största bolag



Battlefield V, DICE

Årets lista på de största företagen inkluderar för fjärde gången tio företag i varje kategori. Fler bolag växer sig större. Sju bolag redovisar miljardomsättning och tretton bolag hade över 100 anställda. Ungefär hälften av bolagen visar positiva resultat, 26 bolag redovisade en vinst över 10 miljoner, och 81 bolag hade över 10 anställda.

Omsättning i miljoner SEK

1	Mojang	5 595
2	Embracer Group	5 249
3	King	2 772
4	Stillfront Group	1 967
5	EA DICE	1 380
6	Paradox Interactive	1 289
7	G5 Entertainment	1 233
8	Ubisoft Sweden	622
9	Avalanche	581
10	Starbreeze	280



Wolfstride, Raw Fury

Anställda

1	Embracer group	1856
2	EA DICE	794
3	Ubisoft Sweden	720
4	King	718
5	Stillfront Group	700
6	G5 Entertainment	628
7	Paradox	479
8	Avalanche	316
9	GoodBye Kansas	202
10	Enad Global 7	178

Börsnoterade företag

13 av de 435 svenska spelföretagen som behandlas i rapporten är börsnoterade, 10 av dessa börsnoterades under de senaste 5 åren. 4 av företagen omsatte över en miljard SEK under 2019. Thunderful Group börsnoterades i december 2020.

Företag	År för börsnotering	Omsättning 2019
AdventureBox	2019	30 TSEK
Zordix	2018	11 MSEK
Beyond Frames	2018	633 TSEK
MAG Interactive	2017	198 MSEK
EG7	2017	151 MSEK
Three Gates	2016	3,5 MSEK (2018)
Paradox Interactive	2016	1 289 MSEK
Gold town games	2016	10 MSEK
EmbracerGroup	2016	5 249 MSEK
Stillfront	2015	1 967 MSEK
Gaming corps	2015	9 MSEK
StarVault	2007	1,2 MSEK
G5 Entertainment	2006	1 233 MSEK
Starbreeze	2000	280 MSEK



Second Extinction, Avalanche Studios

Vampire: The Masquerade - Bloodlines 2, Paradox Interactive



BÖRSNOTERADE FÖRETAG

Några företag på börsen

Av: Lars-Ola Hellström, Equity Analyst, Pareto Securities

Equity Analyst Lars-Ola Hellström på Pareto har analyserat ett urval av de spelutvecklingsbolag som är listade på svenska börsen.

Den globala dataspelsbranschen är fortsatt i kraftig tillväxt vilket i kombination med mer stabila affärsmodeller gjort bolagen allt mer populära bland både institutionella investerare och privatpersoner, en trend som växt sig allt starkare under de senaste åren då sektorn gett en mycket god avkastning för de som varit exponerade. Under 2020 har dataspel uppvisat defensiva kvaliteter då sektorn som helhet har gynnats starkt av den pågående COVID-19 pandemin med nya rekord i antalet samtida spelare till följd av att folk spenderat mer tid hemma och spel erbjuder även sociala element vilket påskyndar acceptansen för spel som underhållningsform än mer.

Helår 2020 ser ut att bli ännu ett mycket starkt år för dataspelsaktier där de elva största dataspelsbolagen globalt sett hittills har gett öviktad genomsnittsavkastning om 36% och endast ett fåtal av alla noterade bolag uppvisar en negativ avkastning för året. I ett svenskt/nordiskt perspektiv har dataspelsaktier gått än bättre under året där de tre stora bolagen Embracer, Stillfront och Paradox hittills gett en öviktad snittavkastning om 140%, där de två förstnämnda fortsatt växer snabbt både organiskt och via förvärv medan Paradox uppvisar en mycket stark organiskt tillväxt. Vi har även sett en stark utveckling för mellanstora bolag som G5, Remedy, Enad Global 7; Rovio och Mag Interactive även om de två sistnämnda fortsatt handlas under sina noteringskurser.

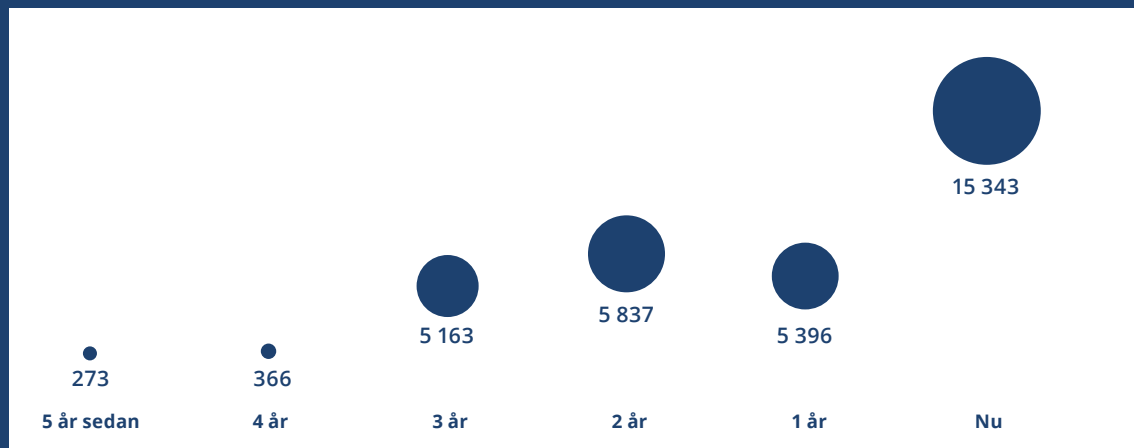
I oktober så kunde vi även välkomna det tyska bolaget Media and Games Invest till Stockholmsbörsen och fler svenska och internationella dataspelsbolag knackar på dörren till Stockholmsbörsen som under de senaste åren kommit att bli en naturlig

hub för dataspelsbolag. Stillfronts notering december 2015 måste ses som startskottet för den tillväxt av bolag vi sett i nordnorden under senare år och avkastningen har varit mycket god för de flesta bolag där Stillfront gett en avkastning om ~2600% på mindre än fem år, endast slagen av Embracer som nått en liknade avkastning men på 4år.

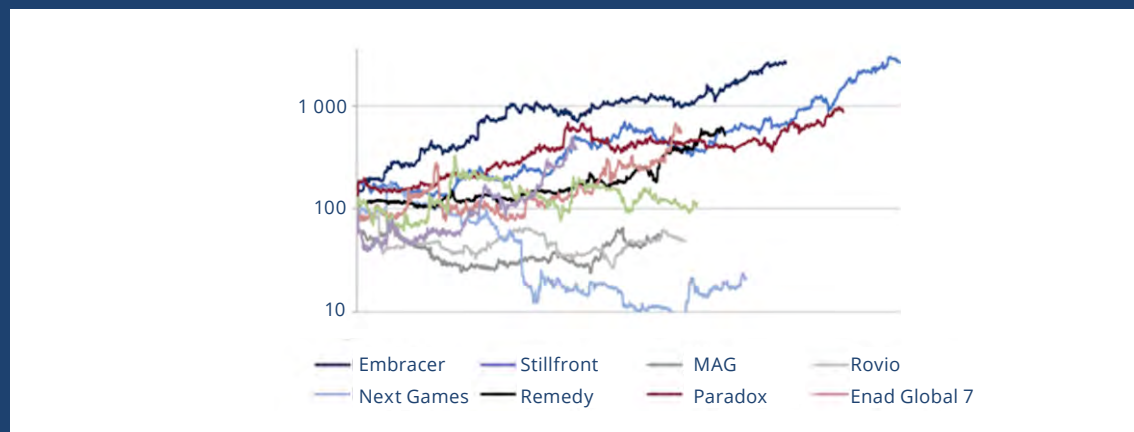
Det samlade börsvärdet för dataspelsektorn på Stockholmsbörsen uppgår nu till mer än SEK 150mrd vilket medfört ökat intresse bland investerare och vi har nu ett relativt kunnigt investerarkollektiv som fortsatt är villiga att stödja de noterade bolagens framtida tillväxt, en stor skillnad mot hur det var för mindre än fem år sedan. Till följd av företagsspecifika problem i kombination med en initialt mycket hög värdering så har Next Games, Rovio och Mag Interactive dessvärre inte uppvisat positiv avkastning sedan sina noteringar.

Det är inte bara en fortsatt stark tillväxt som drivit aktiekurserna för de större svenska bolagen utan även vinster har kommit att värderas allt högre och för tillfället så handlas både Embracer och Stillfront till en värderingspremie jämfört med internationella jämförelsebolag, något som var en rabatt för mindre än ett år sedan. En premie kan dock motiveras av en förväntat högre tillväxttakt och allt högre konfidens för dess affärsmodeller bland både svenska och internationella investerare. Givetvis är spannet gällande värdering brett och företagsspecifikt men i snitt så värderas den globala dataspelsektorn till en öviktad EV/EBIT 2021e multipel om 16x vilket ter sig relativt modest i förhållande till andra tillväxtsektorer, speciellt då dataspelsbolagen i genomsnitt förväntas växa sina intäkter med 18% per år under perioden 2019–2022 och med goda möjligheter för högre marginaler till följd av digital försäljningen och en tilltagande konkurrens bland digitala distributionsplattformar.

Totalt marknadsvärde på de noterade spelbolagen i Norden, EURm



Aktiekursutveckling sedan börsnotering under de senaste 5 åren (index 100)



Utveckling och prisdata per den 27 oktober 2020

Spelutvecklarkartan

Nedan är en tabell över de största regionerna rangordnade efter antal anställda och antal bolag. Trots att en majoritet av de anställda i landet befinner sig i huvudstaden är det betydligt fler företag utanför Stockholm. Några av de Stockholmsbaserade företagen, King, Avalanche, Paradox Interactive och DICE, har kontor på flera platser i landet. Malmöbaserade Massive har kontor i Stockholm och karlstadsbaserade Embracer Group äger flera

studior runt om i landet. Värt att notera är att det enbart är anställda på aktiebolag som räknas in i statistiken och att detta är heltidstjänster från årsredovisningar. Det totala antalet personer som arbetar med spelutveckling på respektive ort är därför betydligt högre.

REGION	Antal bolag	Antal anställda
HUVUDSTAD	166	3496
VÄST	79	527
SYD	75	936
NORR	54	250

I HUVUDSTAD räknas Stockholm, Uppsala och Södermanlands län in. Till VÄST räknar vi Västra Götaland och Halland, till SYD Skåne och Blekinge och till NORR räknas Västerbotten, Norrbotten och Västernorrlands län. Anställda på lokala kontor är redovisade på respektive arbetsort i största möjliga mån.

Kursiverade företag är antingen inte aktiebolag eller för nystartat för att kunna inkluderas i rapportens beräkningar. Saknas ditt företag på kartan? Kontakta oss gärna med beskrivning

JUKKASJÄRVI

Art in Heart

ÅRE

Hindelid Development

KÖPING

LS Entertainment

KARLSTAD

Mirage Game Studios
Nuttery Entertainment
Embracer Group
Agera Games
Insanto Studios

FALUN

Adit Studios
Create Institute
Deadghost Interactive
Flarie
Kolesterol Cät Interactive
Megafront
Tension Technology
The New Branch

TANUM

Tenstar

ALINGSÅS

Alega & Qiiwi Learning

MELLERUD

Vovoid Media Technologies

SKÖVDE

Angry Demon Studio
Babloon Studios
Brimstone Games
Coffee Stain Studios
Coilworks
Designlayout
DoubleMoose Games
Erik Skog
Flamebait
Guru Games
I C YOU
Iron Gate
Knackelibang Productions
Ludosity
Nattland Interactive
Nördlight Games
Palindrome Interactive
Pieces Interactive
Piktiv
PocApp Studios
Redbeet Interactive
Sector3 Studios
Solutions Skövde
Sonigon
Stunlock Studios
Sunscale Studios
Whirlybird Games

ONSA LA

Snojken

ALVESTA

Wadonk

HELSINGBORG

Localize Direct
Monsuta
Odd Comet
Pixelbite

LUND

Illwinter Game Design
Pastille
Spiddekauga Games

SKELLEFTEA

Boxplay
Cubetopia
Creative Crowd
Daniel Lehto
Eloso
Flat Tail Studios
Frigol IT & Media
Frostspektrum Interactive
Goat Mountain Development
Gold Town Games
Grand Pike
Lazer Wolf Studios
Mentex
Mindforce Game Lab
Nordsken
North Kingdom
Nuiteq
Orch Star Studios
PD Gaming Group
Sound of Sunday
Strangewood Studios
Tales To Be Told Sweden
Tarvalley

TANUM

Technique Program
Time Stop Interactive

ALINGSÅS

Twoorb Studios

YALTS

Triolith Games
Arctic Beard Studio
Tap Your Feet

STENUNGSUND

Ace Maddox

HOVÅS

Humla Games

TROLLHÄTTAN

Easy Trigger
Trilo Interactive

PITEÅ

Baldheads Creative
Digital Awakening
Lucky Star Creative Agency

KIL

Philisophic Games

SUNDSVALL

AtomicElbow
Binary Motion
Corncrow Games
Konunger Games
Sideline Labs

UPPSALA

Aegik
Bad York
Disir Productions
Doctor Entertainment
Game-Hosting GH
MachineGames
Neon Giant
Night Node
Quixel
VisualDreams
Wavr Tech
Yemsoft
Yoger Games
Red Cabin Games

MOTALA

Camp Creation
Creation Street

RIMFORSA

Lutra Interactive

SOLNA

Kaj Forell Video Game

UPPLANDS VÄSBY

Robtop Games

ESKILSTUNA

DVapps (DVloper)
Tree branch

SÖDERTÄLJE

Diffident Games

VÄCKELSÅNG

Spelkollektivt

VÄXJÖ

Mabozo

KARLSHAMN

Coastalbyte
Levall Games
Liifle
Memoria Entertainment
Noumenon Games
Prasius Entertainment
Redgrim
Something We Made
Station Interactive
Okay Games
Fishmoose Interactive

VISBY

Eat Create Sleep
Pixel Ferrets
Storm Potion
Three Gates
Bloodberry Games
State of Wonder

KRISTIANSTAD

JE Software

KARLSKRONA

Attractive Interactive
Suffocated
Svavelstickan
Viking Fabian

BORRBY

Jonnil

BODEN

921 Studios
Glorious Games
House of How Games
Nethash
White Lines Black Spaces
WanderWord
Frozen Waffle
Cajfand

LULEÅ

Bazooka Game Studios
Blamorama Productions
October8
Qbeats Sweden
Virtual Light VR
Marada
Pixadame

UMEÅ

Bruno Janvier Software
Cassius Creative
Coldwood Interactive
David Marquardt
Level Eight
Morningdew Media
Musikmedel Future Vision
Paradox Artic
Skytums
The Fine Arc Nordic
Turborilla
Zordix
Marklund Games
Niffilas Games

NORRKÖPING

AmberWing
Correcture Games
Dimfrost Studio
FeWes

Goes International
Skyfox Interactive

Sutur

Caspian Interactive

Sven Thole

Silkworm

Vizelligence MediaLabs

LINKÖPING

Aftnareld
Beartwigs
Catalope Games
Chillbro Studios
Donya labs (Simplygon)
Flashe Gaming Group
Friendly Fire
Graewolv
Incredible Concepts of Sweden

Ioneo

Laxbeam

Lifee

Lurkware

Martin Magni

Miltonic Games

Overflow

Pixleon

Power Challenge

Pugstorm

Therese Kristoffer Publishing

Worldshapers

Zero Index

WaveBots

Solid Core

Avokodo Studios

Lutra Interactive

Setshape Studio

Holmcom

*Stockholm

*Göteborg

*Malmö

Stockholm



2Play Studios
 A Small Game
 A Sweet Studio
 Acegikmo
 Adventure Box Technology
 Antler Interactive
 Apprope
 Aptitude (Blastronaut)
 Arcticmill (Arcmill)
 Arrowhead Game Studios
 Avalanche Studios
 Axolot Games
 Bambino Games
 Beadhead Games
 Beyond Frames Entertainment
 Bitzum
 Blackbeard (Svartskägg)
 Bodbacka:Boom

Bridgeside
 Bublar
 Casual Games FK
 Chief Rebel
 Coffee Stain North
 Cold Pixel
 Collecting Smiles
 Cortopia Studios
 Crackshell
 Defold
 DevM Games
 DorDor
 EA DICE
 Ekvall Games
 Eldring Games
 Elias Software
 Embark Studios
 Enad Global 7
 Enterspace
 Epic Games Sweden
 Experiment 101
 Fablebit AB
 Fall Damage
 Fast Travel Games
 Fatshark
 Filimundus
 Foxglove Studios
 Freshly Squeezed
 Frojo Apps
 Frosty Elk
 Fula fisken
 G5 Entertainment
 Gamersgate

Gleechi
 Glorious Games
 Go Fight Fantastic
 Good Learning
 Good Night Brave Warrior
 GoodBye Kansas
 Grindstone Interactive
 Gro Play Digital
 Happi Studios
 Hatrabbitt
 Hazelight Studios
 iGotcha
 IMGTRY International
 Interactive Productline
 Jaramba
 Kavalri Games
 KEP Games
 King
 LandFall Games
 LeadTurn Gaming
 Light & Dark Arts
 Like a Boss Games
 Lionbite
 Liquid Media
 Loot Spawn
 MAG Interactive
 Mibi Games
 Midjiwan
 Might and Delight
 Mimerse
 Mojang
 Mutate
 NAG

Neat Corporation
 Neuston
 Nialbe
 Nordic Forest Games
 Odd Raven Studios
 Oxeye Game Studio
 P Studios
 Paradox Interactive
 Peppy Pals
 Photon Forge
 Pikkotekk
 Pixel Tales
 Pixeldiet Entertainment
 Polarbit
 Poppermost Productions
 Pronoia
 Pusselbit Games
 Quel Solaar
 Quizye
 Raketspel
 Raw Fury
 Razzleberries
 Really Interactive
 Resolution Games
 Ride & Crash
 Right Nice Games
 Rigid-Soft Studios
 Rovio Sweden
 Rymdfall
 SimWay
 Skeleton Crew
 Snowprint Studios
 Spelagon

Spelkraft Sthlm
 Spelkultur i Sverige
 Star Stable Entertainment
 Starbreeze
 Stillfront Group
 Stringent Ljud
 Sunhammer (Outsiders)
 Talawa Games
 Tealbit
 Tiger & Kiwi
 Toca Boca
 Tomorrowworld
 Troisdin Aktiebolag
 TwifySoft
 Ubisoft Stockholm
 Unity Technologies Sweden
 Valiant Game Studio
 Villa Gorilla
 Vinternatt Studio
 Visiontrick media
 Warzone Studios
 Wild Games
 Xpert Eleven
 Zenz VR
 10 Chambers Collective
 Stumpysquid
 Acegikmo
 Hörberg Productions

Göteborg

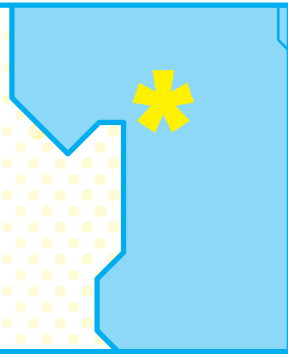


1337 Game Design
 8 Dudes in a Garage
 Atvis
 Bulbsort
 Carry Castle
 Craft Animations
 Creative AI Nordic
 Creative Vault
 Devkittens
 Dreamon Studios
 EA Ghost

Erik Svedäng
 Friendbase
 Hello There
 Hiber
 Image & Form
 Insert coin
 Int3 Software
 Itatake
 IUS Innovation
 Lavapotion
 Legendo Entertainment

MindArk
 Noraware
 Pathos Interactive
 Pax6 Games
 Playcentric Studios
 Random State
 Retroid Interactive
 Råven
 Sleeper Cell
 Steelraven7
 Thunderful

Wishful Whale
 YCJY
 Zchooly
 Zoink
 Elden Pixels
 Faravid Interactive
 Skygoblin
 Warcry Interactive



Malmö



Apoapsis Studios
 Attribite
 Avalanche
 Ayeware (Bearded Ladies)
 Binary Peak
 Blast Door Interactive
 Coherence
 Cross Reality International
 DeadToast Entertainment
 Divine Robot
 ExtraLives
 Frictional Games
 Frogson Studios
 Haunted House
 Illusion Labs
 Impact Unified
 IO Interactive
 King

Learning Loop Sweden
 Leripa
 Locomotive
 Longhand Electric
 Luau
 Mediocre
 Midnight Hub
 Multiscription
 Nopalito Studios
 Nordic Game Resources
 Nordic Game Ventures
 Not My Jeans
 Outbreak Studios
 Paradox
 Pixilated Production
 Plausible Concept
 Polyregular Studios
 ProCloud Media Invest

Redikod
 Senri
 Sharkmob
 Simogo
 Star Vault
 Swedish Game Development
 Tales & Dice
 Tarsier Studios
 The Sleeping Machine
 Ubisoft Massive
 Visedu
 VisionPunk
 Webbfarbror (Grapefrukt)
 Cross Reality International
 Pixelshade
 Trancers

Världen

Flera spelföretag har expanderat utomlands. Nedan följer en förteckning på svenskägda spelstudior 2019 med tio eller fler anställda utanför Sverige. Under 2019 sålde Starbreeze den indiska grafikstudio Dhruva till Rockstar.

Totalt har vi identifierat 39 svenskägda studior som tillsammans sysselsatte 2979 personer.

AVALANCHE

New York

G5 ENTERTAINMENT

Kaliningrad

Kharkov

Lviv

Moskva

MAG INTERACTIVE

Brighton

PARADOX

Berkeley

Delft

Seattle

STARBREEZE

Bangalore

Bryssel

Paris

STILLFRONT

Amman

Bukarest

Dubai

Hamburg

Malta

Sofia

St. Louis

Embracer Group

Essen

Giebelstadt

Helsingfors

Höfen

München

Offenburg

Phoenix

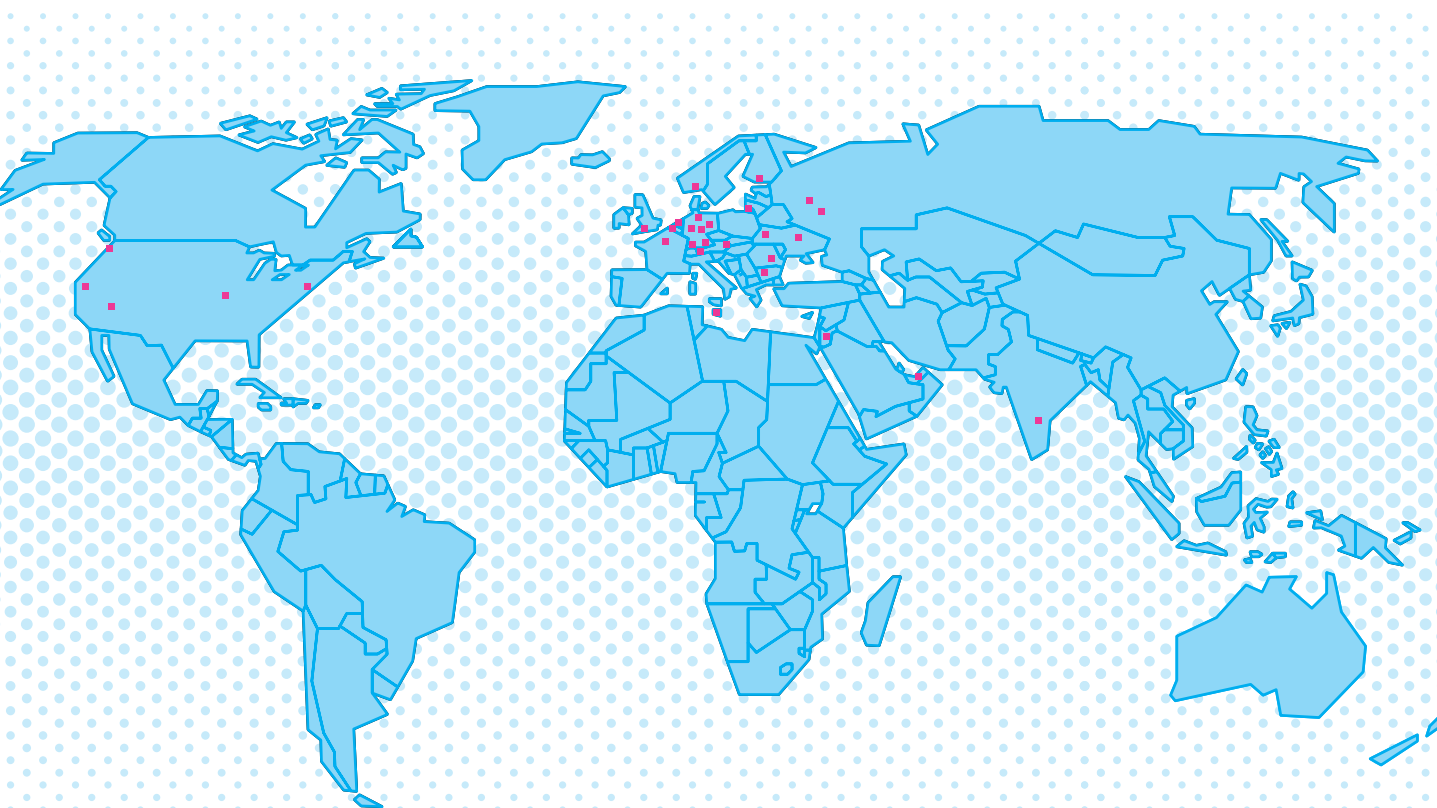
Wien

TOADMAN

Berlin

Oslo

Tver



Spelinvesteringar



Main Assembly, Bad Yolk Games

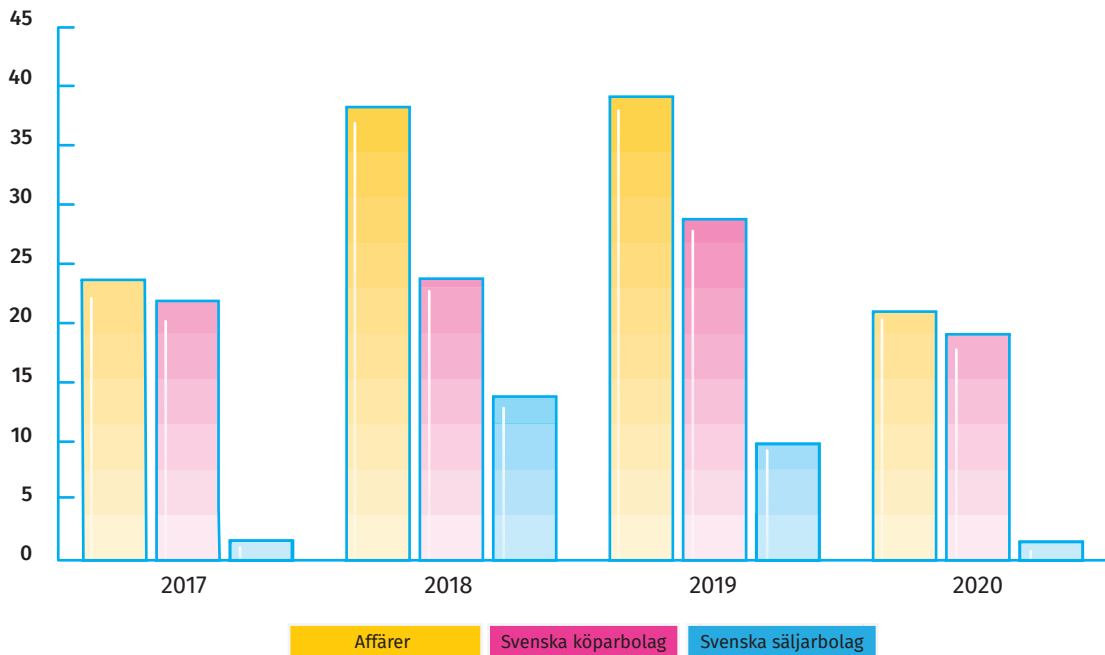
De senaste åren har investeringar och förvärv spelat en allt större roll på den svenska spelmarknaden. Ingen enskild affär har kommit upp i samma värde som Activision Blizzards förvärv av mobilspelsutvecklaren King för 50 miljarder 2016, men sedan dess har flera affärer stuckit ut över miljarden. 2017 förvärvade Stillfront tyska Altigi GmbH – mer kända som Goodgame Studios – för 2,6 miljarder kronor.

Största kända affären under 2019 är Stillfronts förvärv av kanadensiska Kixeye på ett totalt värde av nästan 1,2 miljarder kronor. Inte långt efter kommer sydkoreanska Nexon som först investerade 930 miljoner kronor i Embark Studios för att sedan investera 100 miljoner kronor till med option på att köpa resterande aktier inom 5 år.

Under 2019 gjordes sammanlagt 39 kända spelaffärer som innefattar svenska bolag, att jämföra med 38 spelaffärer under 2018. Dessa uppskattas ha ett värde på drygt fyra miljarder svenska kronor, ungefär samma värde som affärerna under 2018. 16 av dessa var förvärv och 2 var varumärkesköp. Trots den fortsatt låga kronkursen var det svenska bolag som stod som köpare eller investerare i den absoluta majoriteten av spelaffärerna under 2019.

Embracer Group, MTG VC Fund, EG7 (Toadman) stod för de flesta affärer där ett svenskt bolag var köpare och i de flesta förvärv eller investeringar som gjordes av dessa bolag var säljaren ett utländskt bolag.

Antal affärstransaktioner



Kinesiska Tencent fortsatte att investera i svenska bolag med investeringar i Fatshark, Sharkmob studios och Stunlock studios. En omtalad affär var Epic Games köp av Uppsala-bolaget Quixel.

Några enskilda spelveteraner har också börjat synas i investeringsrundor och som enskilda investerare. Stefan Lindeborg, KM Troedsson och Susana Meza Graham är några av de som bidragit till att en ny generation spelutvecklingsbolag kunnat växa.

Under de senaste åren har även ett par nya investeringsinitiativ utannonserats. Nordic Game Ventures är en nystartad fond för spelinvesteringar som drivs av Erik Robertson som har mångårig

bakgrund med Nordic Game-konferensen och tidigare drev det stödprogram som fanns i ramen av Nordic Game-programmet. Wings är en annan ny fond och publisher med svenska grundare som riktar sig mot team med en diversifierad bakgrund och bolag som drivs av kvinnor.

Totalt värde för de 39 affärer som genomfördes 2019 uppskattas till knappt fyra miljarder svenska kronor. Under 2020 har tiomiljardersstrecket redan passerats. Listan som redovisas är inte fullständig, utan består av de investeringar och förvärv som rapporterats i media och kommit till vår kännedom.

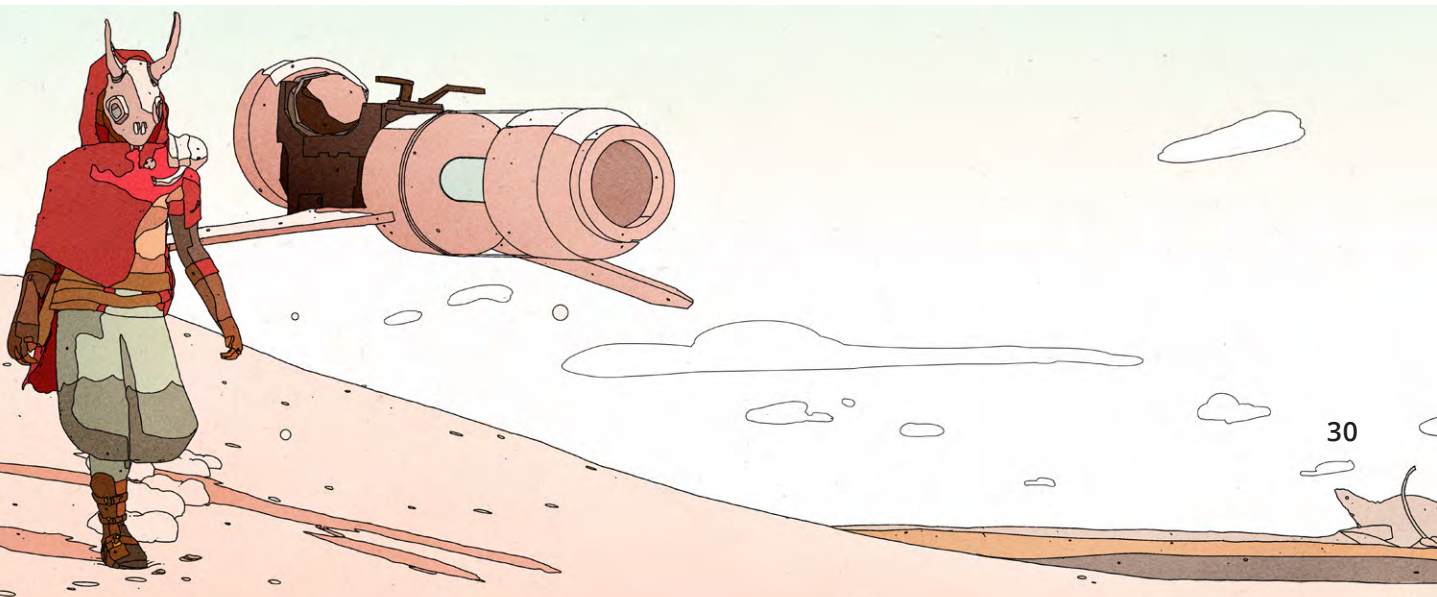
Investeringar och förvärv 2019

Säljare	Säljares land	Köpare/Investrare	Köparens land	Typ av affär
18point2	Nya Zealand	Embracer	Sverige	Förvärv
8 Dudes in a Garage/ IGDB	Sverige	Twitch	USA	Förvärv
Adventure Box	Sverige	Blasieholmen Investment Group	Sverige	
Antimatter Games	UK	Toadman (EG7)	Sverige	Förvärv
Antler Interactive	Sverige	Chromaway	Sverige	Förvärv
Bitkraft E-sport Ventures	USA	MTG VC Fund	Sverige	Investering
Chief Rebel AB	Sverige	KM Troedsson/ Loot Spawn	Sverige	Investering
Coherence	Sverige	Firstminute Capital mfl	UK	Investering
Dimfrost	Sverige	Zordix	Sverige	Förvärv
Dorian	USA	MTG VC Fund	Sverige	Investering
Embark Studios	Sverige	Nexon	South Korea/Japan	Investering
Embark Studios	Sverige	Nexon	South Korea/Japan	Förvärv
Fatshark	Sverige	Tencent	Kina	Investering
Framebunker	Danmark	Goodbye Kansas Game Invest (Amplifier Game Invest)	Sverige	Investering
Framebunker	Danmark	KM Troedsson/ Loot Spawn	Sverige	Investering
Game Outlet Europé	Sverige	Embracer	Sverige	Förvärv
Gaya Entertainment	Tyskland	Embracer	Sverige	Förvärv
GoMeta	USA	MTG VC Fund	Sverige	Investering
Goodbye Kansas Game Invest (Amplifier Game Invest)	Sverige	Embracer	Sverige	Förvärv
Gunfire Games	USA	Embracer	Sverige	Förvärv
Hatrabbit	Sverige	King	Sverige	förvärv
Hiber	Sverige	Lumniar Ventures/ Matthew Wilson		Investering
Kingdom	Tyskland	Raw Fury	Sverige	Varumärkesköp

Sable, Raw Fury



Säljare	Säljares land	Köpare/Investrare	Köparens land	Typ av affär
Kixeye	Kanada	Stillfront	Sverige	Förvärv
KSM	Tyskland	Embracer	Sverige	Förvärv
Leyou Technologies	USA	EG7 (Toadman)	Sverige	Varumärkesköp
Luau Games	Sverige	Supercell	Finland	Investering
Milestone	Italien	Embracer	Sverige	Förvärv
Misc Games	Norge	Goodbye Kansas Game Invest	Sverige	Investering
Nomadic	USA	MTG VC Fund	Sverige	Investering
Odd Raven Studios	Sverige	Beyond Frames	Sverige	Investering
Outcast	Belgien	Embracer	Sverige	Varumärkesköp
Petrol Advertising	USA	Toadman (EG7)	Sverige	Förvärv
Piranha Bytes	Tyskland	Embracer	Sverige	Förvärv
Playfull	USA	MTG VC Fund	Sverige	Investering
Quixel	Sverige	Epic	USA	Förvärv
Sayduck	Finland	Bublar Group	Sverige	Förvärv
Sharkmob Studios	Sverige	Tencent	Kina	Förvärv
Sideline Labs	Sverige	Almi Invest	Sverige	Investering
Stunlock Studios	Sverige	Tencent	Kina	Investering
Svipar	Tyskland	MTG VC Fund	Sverige	Investering
Tarsier Studios	Sverige	Embracer	Sverige	Förvärv
Tivola Games	Tyskland	Three Gates	Sverige	Förvärv
Tonk Tonk Games	USA	MTG VC Fund	Sverige	Investering
Valiant	Sverige	Susana Meza Graham	Sverige	Investering
Warhorse Studios	Tjeckien	Embracer	Sverige	Förvärv



Investeringar och förvärv 2020

Säljare	Säljares land	Köpare/Investrare	Köparens land	Typ av affär
10 chambers collective	Sverige	Tencent	Kina	Investering
34 Big Things	Italien	Embracer Group (Saber interactive)	Sverige	Förvärv
4A games	Malta	Embracer Group (Saber interactive)	Sverige	Förvärv
A Thinking Ape	Kanada	Embracer Group (DECA Games)	Sverige	Förvärv
Bergsala	Sverige	Thunderful	Sverige	Merger
Candywriter	USA	Stillfront	Sverige	Förvärv
Coatsink Software	England	Thunderful Group	Sverige	Förvärv
Coffee Stain North	Sverige	Embracer Group (Coffee Stain Holding)	Sverige	Förvärv
DECA Games	Tyskland	Embracer Group	Sverige	Förvärv
DestinyBit	Italien	Amplifier Game Invest	Sverige	förvärv
Everguild Limited	Spanien	Stillfront	Sverige	Förvärv
Flying Wild Hog	Polen	Embracer Group (Koch Media)	Sverige	Förvärv
Goodbye Kansas	Sverige	Bublar Group	Sverige	förvärv
Guru Games	Sverige	Thunderful	Sverige	Förvärv
Ice Flake studios	Finland	Paradox Interactive	Sverige	Förvärv
Invictus	Ungern	Zordix	Sverige	förvärv
IUGO Mobile Entertainment	Kanada	Embracer Group (DECA Games)	Sverige	Förvärv
MachineGames/ Zenimax	Sverige/USA	Microsoft	USA	Förvärv
Mad Head Games	Serbien	Embracer Group (Saber interactive)	Sverige	Förvärv
Nanobit	Kroatien	Stillfront	Sverige	Förvärv
New world interactive	USA/Kanada	Embracer Group (Saber interactive)	Sverige	Förvärv
Nimble Giant	Argentina	Embracer Group (Saber interactive)	Sverige	Förvärv
Palindrome Interactive	Sverige	Embracer Group (AmplifierGame Invest)	Sverige	Investering/förvärv
Playrion Game Studio	Frankrike	Paradox Interactive	Sverige	Förvärv
Pow wow entertainment	Österrike	Embracer Group (THQ Nordic)	Sverige	Förvärv
Purple Lamp Studios	Österrike	Embracer Group (THQ Nordic)	Sverige	Förvärv
Quantic Lab	Rumänien	Embracer Group	Sverige	Förvärv
Rare Earth Games	Österrike	Embracer Group (AmplifierGame Invest)	Sverige	Förvärv
Saber Interactive	USA	Embracer	Sverige	Förvärv
Sandbox Strategies	USA	Embracer Group (Saber interactive)	Sverige	Förvärv
Silent Games	UK	Embracer Group (AmplifierGame Invest)	Sverige	Förvärv
Snapshot Games	Bulgarien	Embracer Group (Saber interactive)	Sverige	förvärv
Sola Media	Tyskland	Embracer Group (Koch Media)	Sverige	förvärv
Storm8	USA	Stillfront	Sverige	Förvärv
The Station Interactive	Sverige	Thunderful Group	Sverige	Förvärv
Vermila	Spanien	Embracer Group (AmplifierGame Invest)	Sverige	Förvärv
Wild Games	Sverige	Supercell	Finland	Investering
Zen Studios	Ungern	Embracer Group (Saber interactive)	Sverige	Förvärv



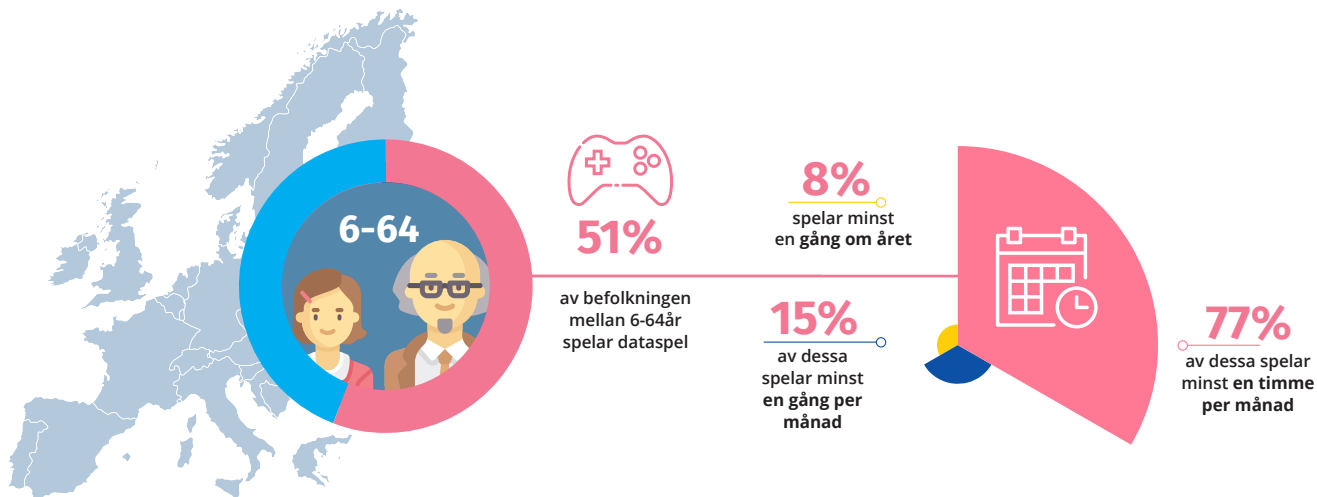
Amnesia: Rebirth, Frictional Games

Spelarna

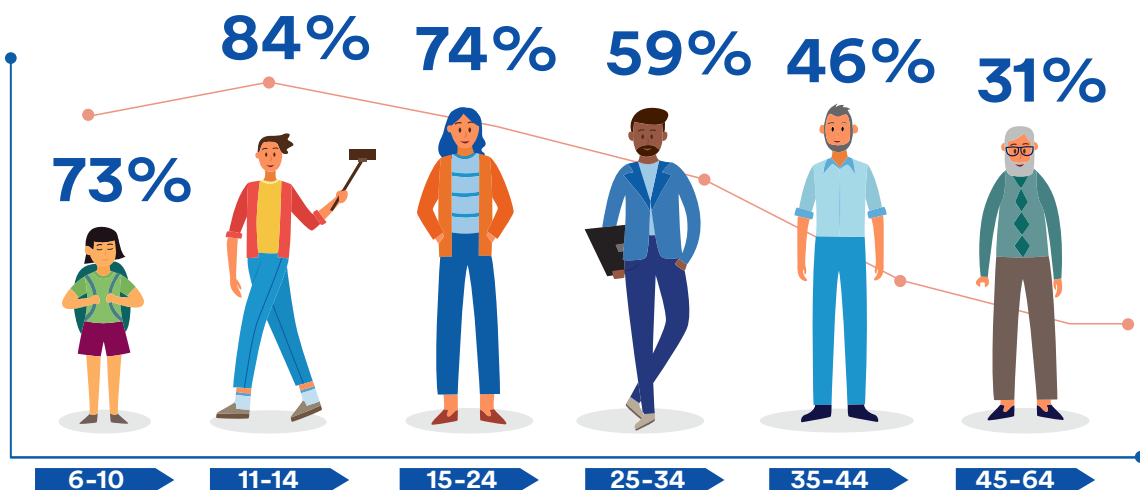
Den europeiska branschorganisationen ISFE, Interactive Software Federation of Europe, publicerade i augusti 2020 en undersökning över den europeiska spelmarknaden, baserat på data från de

stora länderna Frankrike, Storbritannien, Spanien och Tyskland. Här följer ett urval av rapporten.

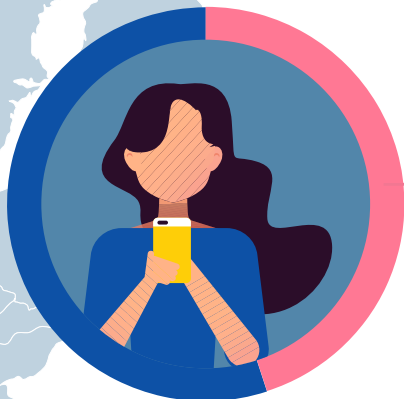
Hela hittas på www.isfe.eu/isfe-key-facts



Andel spelare per ålderskategori



Kvinnor och spel



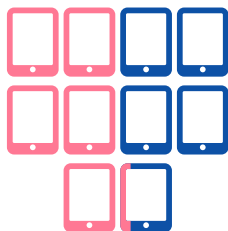
45%

av alla som
spelar spel i
EU är kvinnor

Kvinnor
representerar

51%

av alla spelare på
mobil och tablets



i S F E EUROPE'S
VIDEO
GAMES
INDUSTRY

Nyföretagande och samarbeten runt om i landet

I en bransch som växer finns behov av regionala stödfunktioner, engagemang och samverkan med utbildningar och lokalt näringsliv. De senaste åren har flera regioner, ofta tack vare lokala eldsjälars satsning på spelutveckling och lokalt företagande. Satsningar som ger resultat i nystartade bolag och arbetstillfällen i hela landet.

Arctic Game Lab är landets snabbast växande spelkluster. Med en gemensam plattform för utveckling av nya spelstudior, etableringar, utbildning, mötesplatser och investeringar i Norr- och Västerbotten, har klustret blivit en bas för framgångsrikt spelskapande i norra Sverige. Enligt AGL var 2019 ett rekordår norr- och västerbotten. Antalet etablerade företag ökade med nästan 30% och antalet anställda fördubblades. Nästan 400 anställda i över 70 företag finns i regionerna. Varje år arrangeras kulturarrangemanget Nordsken med tillhörande speleventet Arctic Game Week. Detta blev tyvärr inställt under 2020 pga Covid-19.

East Sweden Game har sedan invidningen i augusti 2017 byggt upp ett ambitiöst community i Östergötland. Med ett 60-tal aktiva medlemmar, nästan trettio spelprojekt under utveckling och den tredje kullen acceleratorsprogram i startgrupparna under hösten 2019 arbetar ESG för att lyfta hobbyutvecklare till företagare. East Sweden Game erbjuder arbetsplatser på Ebbe Park, regelbundna föreläsningar och nära samarbete med andra lokala initiativ som Linköping AI och NärCon. I Linköping arrangeras även LiU Game Conference och LiU Game Awards årligen i slutet av november som lockar internationella talare och besökare från både akademi och utvecklarccommunity.

I Visby har Science Park Gotland drivit projektet Game Camps som är ett internationellt samverkansprojekt som ger spelutvecklare från Sverige, Finland, Estland och Lettland en möjlighet att lära sig om

spelindustrin. Projektets huvudsyfte är att ge deltagarna kunskap om spelindustrin och möjligheten att inleda samarbeten inom den Centralbaltiska regionen. Game Camps har idag engagerat närmare 300 deltagare och 10 nya gränsöverskridande företag har bildats under loppet av två år. Alumner från spelutbildningen Uppsala Universitet Campus Gotland återfinns bland grundarna i spelbolagen Nexile, Neat Corp, Toadman Interactive, Enad Global 7, Redbeet Interactive.

The Great Journey, i Karlstad erbjuder tillsammans med Innovation Park Karlstad, Futuregames och Molkom Folkhögskola med stöd från Embracer Group (THQ Nordic), lokala meetups, utbildningar inom indiespelutveckling och ett labb tillhörande verksamheten.

I Falun firar spelutbildningen hos Playgroundsquad 20 år och har examinerat över 500 elever inom Spelgrafik, Spelprogrammering och Speldesign. Här jobbar spelindustrin nära de mer traditionella svenska industrierna som papper, stål och besöksnäring med hur digitalisering, gamifiering och kunskaperna från spelindustrin kan utnyttjas för att utvecklas och bli mer attraktiva för den framtida arbetskraft. De arbetar på ett liknande sätt med lanseringen av 5G-telefoni. Ett exempel på att spelindustrin är en av de största industrierna i Sverige.

Stockholm fick sin första spelinkubator under 2017 när Sting öppnade Sting Game har tre bolag i inkubatorsprogrammet. Som komplement till Sting Game finns ett co-workingspace hos Embassy House och regelbundna meetups. Partners till Sting Game är Goodbye Kansas, Resolution Games och Paradox.

The Game Incubator har sedan 2004 framgångsrikt lett inkubatorsverksamhet för spelföretag i Skövde, och finns sedan 2016 även i Göteborg. Spelinkubatorn har genom åren fött fram över 100 bolag, och är en stor bidragande faktor till att Västra Götaland är

en stark grogrund för spelföretag. I företagsparken finner man bolag som PocApp, Coffeestain Studios, Stunlock Studios, Flamebait, Pieces Interactive, Redbeet Interactive och Ludosity med titlar som Goat Simulator, Satisfactory, Battlerite, Castle Cats, Passpartout, Raft och Slap City. Skövde är bas för projektet Sweden Game Arena som gjort flera exportsatsningar på spelmässor och internationella konferenser, och i stan arrangeras även Sweden Game Conference årligen i oktober med talare från hela världen. Under året har även den första industridoktoranden i spel börjat sin tjänst på Högskolan Skövde och en industridoktorand förväntas börja på Malmö Universitet inom kort.

I södra Sverige har Gameport sedan länge drivit framgångsrik inkubatorsverksamhet i Karlshamn, en del av Blekinge Business Incubator. I Malmö arbetar intresseföreningen Game Habitat i samverkan med regionen och kommunen för att det lokala spelcommunityt skall växa. Arbetets framgångar märks av i både antal anställda och antal nya företag som kan ses i regionen. I september 2018 öppnade Game Habitat ett gemensamt kontorshotell vid namn Game Habitat DevHub och där huserar allt från mindre spelutvecklingstudior till satellitkontor för bolag som Avalanche, Raw Fury och Coffee Stain. I januari 2019 öppnade den danska Hitman-utvecklaren IO Interactive sitt första sverigekontor och har nu ett tjugotal anställda på plats som arbetar från DevHub i Malmö.

Valkyrie Game Jam arrangerades i juli 2019 för andra gången och är ett tio dagar långt sommarprogram som samlar 12 kvinnor och ickebinära som vill satsa ostört på att vidareutvecklas inom spelutveckling. Valkyrie Game Jam drivs av den ideella organisationen GameDev Force i samarbete med lokala aktörer och sponsrat av etablerade spelföretag som Valve och Nordisk Film Games. Under 2019 sökte ett hundratal

kvinnor till platserna. Valkyrie Game Jam kunde tyvärr inte genomföras under 2020 pga den rådande pandemin.

Game jams

Flera andra initiativ finns runt om i landet som driver game jams eller andra former av samarbeten. Collaborative är ett innovationslabb som arbetar för mångfald och inkludering och som gör årliga speljam och meetups i framför allt Göteborg och Stockholm. I Väckelsång utanför Tingsryd ligger Spelkollektivet; ett hus där spelutvecklare från hela världen hyr rum för att under kortare eller längre perioder satsa på egna spelprojekt. Det senaste året har även några mer oväntadeaktörer arrangerat speljam. Stockholms Stadsmuseum var under 2019 en av värdar för Global Game Jam. Castle Game Jam arrangerades under en sommarvecka 2019 och spelintresserade från hela världen samlades i Örebro Slott för att utveckla spel tillsammans.

Tekniska museet i Stockholm har en permanent utställning som fokuserar på spel, där besökare kan spela, skapa sin egen karaktär och lära sig om spelutveckling.

Förutom alla dessa initiativ och samarbeten så har utbudet på utbildningar inom spelutveckling ökat. Det finns utbildningar över hela landet både på universitet, som Chalmers, Blekinge Tekniska högskola och Luleå universitet men också YH-utbildningar, folkhögskolor och även gymnasieutbildningar*

Spelbranschen i Norden

Land	Antal företag	Omsättning M SEK	Antal anställda
Sverige (2019)	435	24 551	5925
Finland (2018)	230	21 539	3200
Danmark (2018)	159	1 473	1009
Norge (2018)	388	588	285
Island (2016)	18	546	450

Obs! På grund av olika metoder att mäta branschernas storlek är siffrorna inte direkt jämförbara. I Sverige tar vi till exempel av redovisningsskäl endast med aktiebolag i den officiella räkningen.

Med Sverige och Finland i spetsen har Norden utvecklats till en av världens främsta regioner för framgångsrikt spelskapande. Konkurrensen länderna mellan och företagen i regionen är liten. De tjänar snarare på en växande arbetsmarknad och fler företag som lockar internationell talang till närliggande områden. Goda synergier märks både på arbetsplatser och på utbildningar, där personer från

andra nordiska länder kan söka till Sverige. Finland har en dominerande ställning i termer av inhemsk omsättning som framför allt drivs av Supercells stora framgångar. Den svenska spelbranschen består av en större bredd bolag, framgångar och varumärken till alla plattformar. Att det finns synergier länderna emellan märks också på spelbolagens börsnoteringar och samverkan på exempelvis Nasdaq.



Amnesia: Rebirth, Frictional Games

Immateriella rättigheter driver investeringar

För att kunna investera i företag där immaterialrätt är den stora tillgången behöver kärnan, ensamrätten, kunna upprätthållas. Om vem som helst kan sälja eller distribuera verket är ensamrätten satt ur spel, intäktsmöjligheterna inskränks och förutsättningarna för investeringar går om intet. Olaglig konkurrens i form av otillåten distribution, varumärkesintrång, kloner, datastöld eller annat innebär därför konkreta hinder för investeringar.

Dataspel har en stor fördel jämfört med andra kreativa näringar i att innehållet är interaktivt. Det ger vissa möjligheter att undvika illegal användning och sprida spelen gratis för att i nästa steg tjäna pengar på innehållet. Somliga spelutvecklare väljer att ge ut täta uppdateringar för att trötta ut de som begår intrång eller sprider illegala versioner av spelen. Klart är att den illegala marknaden alltjämt är aktiv och innovativ. Utvecklingen kan närmast beskrivas som en kapplöpning mellan de som skapar innehåll och de som vill ta del av eller sprida det utan tillåtelse.

Utöver traditionella metoder som illegal nedladdning och fildelning, har denna kapplöpning lett fram till nya former av intrång. Det kan inte alltid rubriceras som immaterialrättsliga intrång i strikt juridisk mening, utan lika ofta handlar det om dataintrång eller bedrägeri. Ett par exempel på detta är klon-appar och icke-auktoriserade nycklar.

Klon-appar innebär att ett populärt spel kopieras och publiceras av någon annan. Titel, varumärke, innehåll och programkod är snarlikt originalet, men klonen har ofta kvalitetsbrister och åker förstås snålskjuts på investeringarna i att utveckla originalet och göra det känt. Ibland är klonen en identisk kopia av originalet. I dessa fall behöver spelutvecklaren ta hjälp av mellanhänderna såsom internetplattformarna eller de digitala handelsplatserna där klon-apparna sprids för att begränsa spridningen, eftersom det ofta är svårt att nå själva intrångsgöraren.

Icke-auktoriserade nycklar används eftersom många spel distribueras via flera olika kanaler. Det är själva "nyckeln" – en komplicerad serie tecken – som gör

det möjligt att aktivera spelet. Nyckeln blir tillgänglig efter betalning men det finns också gratisnycklar som delas ut till exempelvis press och återförsäljare, och olika nycklar kan ha differentierade priser på olika marknader. Genom intrång eller genom att begå avtalsbrott kan brottslingar komma åt dessa nycklar och sälja dem, ofta på särskilda marknadsplatser vars officiella affärsidé är att låta spelare sälja begagnade spel.

På senare tid har problem med otillåten handel med innehåll från spel uppmärksammats. Det är marknadsplatser som tillhandahålls av tredjepartsaktörer mot rättighetsägarnas vilja, där spelare kan handla med innehåll från spel och somliga fall även delta i vadslagning. Spelföretagen försöker på olika sätt motverka detta, bland annat genom tekniska skydd och att stänga av spelare som bryter mot användarvillkoren, men i praktiken är det svårt för det enskilda företaget att vidta verkningfulla åtgärder mot dessa svarta marknader som ofta drivs från länder där verkningfulla sanktioner saknas. Det här är inte exempel på immaterialrättsintrång i strikt mening, men påminner i praktiken mycket om tidigare bekymmer med piratsajter: aktörer som i vinstsyfte förfogar över rättighetshavarnas material utan tillåtelse.

Omfattningen på intrången är svår att bedöma. Det finns fler exempel än de som här nämnts, men slutsatsen är att dataspel dessvärre inte är förskonade från olaglig konkurrens och inte heller kan lösa problemet helt på egen hand. Här krävs åtgärder i form av rättsliga åtgärder, internationellt samarbete mellan rättsvårdande myndigheter och internets mellanhänder såsom teleoperatörer och digitala handelsplatser, konsumentupplysning och även tekniska skyddsåtgärder. Stora bolag kan lättare än små skydda sig genom tekniska lösningar och har även bättre juridiska resurser att driva sin sak. Ju mindre bolaget är, desto mer beroende är det av samhällets institutioner för att skydda immateriella rättigheter och i förlängningen investeringar.

Covid-19

Året 2020 har kommit att påverka Sverige och världen på många sätt. Flera branscher har drabbats hårt av pandemin och människor har förlorat sina arbeten.

Dataspelsbranschen tillsammans med andra hemmaunderhållningsbranscher har däremot klarat sig bra eller t.o.m. bättre än förväntat under denna period. I och med att världen stängde ner, många jobbade hemifrån och barn inte gick i skolan så har det på flera håll rapporterats att dataspelsföretagen både inom och utanför Sverige har gynnats.

Många har följt folkhälsomyndighetens råd om att jobba hemifrån i så stor utsträckning som möjligt och detta har lett till utmaningar för alla, både genom att hitta nya sätt att arbeta och kommunicera på men också på planering. Enligt de kvartals- och delårsrapporter som de börsnoterade bolagen har presenterats så har detta i vissa fall påverkat planeringen för en del spel och en del förseningar har kommunicerats.

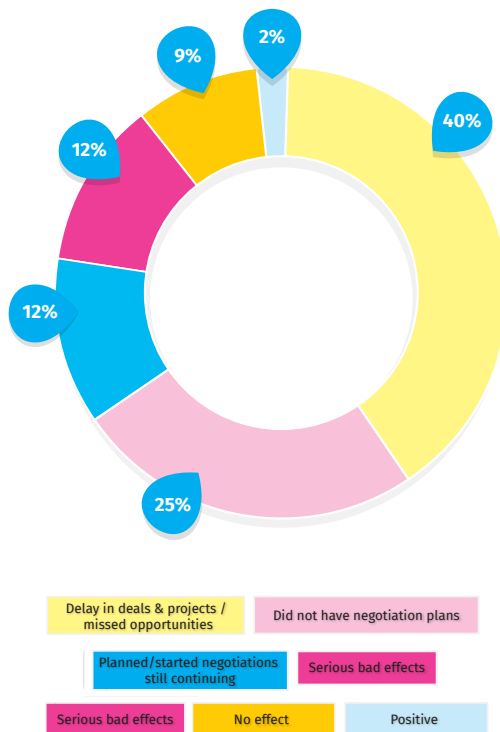
Enligt kvartals- och delårsrapporterna från flera av de största företagen så har intäkterna påverkats positivt av pandemin och de efterföljande isoleringarna i stora delar av världen.

Trots att man kan anta att den globala situationen har gett positiva effekter på försäljningen så är bolagen själva försiktiga med att i sina rapporter säga hur stor del beror på covid-19 pandemin. Paradox, tex, nämner att de under slutet av först halvan av 2020 sett att den positiva trend kring ökat spelande som varit under sommaren har mattats av.

King nämner att de i Q2 2020 har haft fler spel spelade än i något tidigare kvartal. Flertalet av de stora bolagen har under året anställt eller utannonserat hundratals jobb.

Då den globala situationen har haft positiva effekter för redan etablerade företag/spel/varumärken med inströmningen av fler nya spelare, mer aktivitet hos befintliga spelare och fler betalande spelare så har den påverkat andra delar negativt. Många av de stora event som var planerade under året har blivit inställda, t ex Game Developers Conference i San Francisco och inställda e-sportevenemang.

Även om en del förvärv och investeringar har blivit av under året så kan situationen ha påverkat investeringar i mindre bolag. EGDF utförde en undersökning (<http://www.egdf.eu/egdf-covid-19-survey/>) bland spelutvecklare inom EU och kom fram till att det har haft en påverkan:



Det verkar finnas en regional skillnad mellan olika delar i europa, vilket skulle kunna bero på olika corona strategier mellan olika länder

De långvariga effekterna av Covid-19 pandemin på spelindustrin är svåra att förutse.

Hot och utmaningar

Under året har de svenska spelutvecklingsbolagen ökat i omsättning och antalet anställda har blivit fler, men det finns flera hot mot den positiva utvecklingen som behöver bemötas för att tillväxten skall fortgå och för att den svenska branschen inte skall tappa gentemot omvärlden.

Personal

2019 anställdes 605 personer i Sverige, men det finns fortfarande en stor brist på kompetens, och det är tydligt att det inte räcker med att anställa i Sverige för att kunna växa. Betydligt färre spelutvecklare utexamineras varje år än vad som nyanställs. Branschen rekryterar i hög grad från andra länder, och det är svårt för nykomna att hitta bostad och få arbetstillstånd. Flera spelutvecklare har drabbats av så kallade kompetensutvisningar, dvs indragna arbetstillstånd på grund av till exempel tidigare arbetsgivares misstag. Långa handläggningstider för både nya arbetstillstånd och förlängning av gamla leder både till osäkerhet på arbetsmarknaden och personal som väljer bort svenska arbetsgivare till förmån för spelföretag i länder där processen är enklare och mer förutsägbar, samt praktiska hinder som att det kan försvåra för medarbetare att resa i tjänsten i väntan på tillståndsbesked. Arbetet inom branschen med mångfald och jämställdhet har bland annat inneburit att fler kvinnor har anställts och rekryteringsunderlaget har ökat, men detta arbete, samt att kompetensutveckling av befintlig personal behöver också vidareutvecklas för att branschen skall kunna fortsätta växa.

Kapital

Tillgången till kapital har blivit bättre, men ser man till de investeringar som skett på den svenska marknaden är det liksom föregående år en klar majoritet från bolag som är etablerade i branschen. Tillflödet av nytt kapital kan bli bättre, och inte minst i tidiga skeden är det fortfarande anmärkningsvärt svårt att hitta finansiering. Det drabbar särskilt bolag som inte har ett befintligt starkt kontaktnät, och riskerar långsiktigt att bli ett hinder för innovation

och mångfald i branschen. I konkurrerande länder som USA, Kanada, Storbritannien och Finland finns det sedan länge etablerade finansieringsstrukturer, skattelättnader och andra former av stöd för att ge nystartade företag ett försprång i den internationella konkurrensen. För svenska bolag innebär avsaknaden av en svensk motsvarighet i praktiken ett handelshinder gentemot omvärlden. Inom branschen behövs det vidare ökad affärskompetens, inte minst i små och nya bolag.

Digital Marknad

EU håller på med ett omfattande arbete om att förenkla den digitala marknaden, och i grunden är det ett ambitiöst projekt, gynnsamt för svenska spelföretag som säljer spel till konsumenter över hela världen. Men det finns en bristande förståelse om hur spel fungerar, och i många fall drabbas spelutvecklingsföretag av regler som är framtagna för att komma åt problem i andra branscher, eller när specifika storföretag missbrukat sin ställning. Förslaget om en digital skatt är ett sådant exempel som skulle kunna slå hårt mot små spelutvecklare. Samtidigt hamnar spelföretag ofta i kläm mellan de stora plattformarnas dominans, rättighetsintrång och missbruk av licenser. Upphovsrättsreformen lämnar en del att önska på dessa punkter, några av dem kan eventuellt adresseras i den svenska implementeringen.

Hållbarhet

En majoritet av befolkningen i Europa spelar, och med det kommer också ett ansvar för hur spelen och spelutvecklingen påverkar miljö och klimat. Skiftet till digital distribution lämnar ett lägre klimatavtryck än fysiska spel, men serverdrift och hårdvara är fortfarande en faktor att räkna med. Onlinespel över servrar där själva spelet drivs med lokal mjukvara är mer energieffektiv än t ex videostreaming, men framtidens cloudgaming kräver större tillgång till förnyelsebar energi för att bli långsiktigt hållbar.

Metod

Denna rapport är en sammanställning av årsredovisningar från Bolagsverkets Näringslivsregister, från bolag som har spelutveckling, publishing eller specialiserade underleverantörsfunktioner som betydande del av sin verksamhet. Exempel på underleverantörer är Elias Software (adaptiv ljudmotor), Quixel (texturlösningar) och Localize Direct (lokalisering/ översättning av spel). Spelbolag huvudsakligen inriktade på poker, gambling eller kasinospel ingår inte i urvalet.

Bolag som har ändrat inriktning från spelutveckling, publishing eller kan visa på att en stor del av deras verksamhet har en betydande funktion för andra spelutvecklare utgår ur rapporten. Ett exempel på detta är i år Oryx simulations som i sin årsredovisning visar att de arbetar med tunga fordon.

Återförsäljare eller renodlade distributörer (t.ex. svenska kontor för Bandai Namco, Activision och Electronic Arts) ingår inte heller, trots deras betydelse för branschen. Metoden har flera brister: andra bolagsformer än aktiebolag faller utanför underlaget, likaså bolag verksamma i Sverige men registrerade i något annat land. Därför finns en gråzon och i själva verket är samtliga nyckeltal såsom omsättning och sysselsättning något högre än vad som anges i denna rapport. Styrkan i metoden är att underlaget är revisorsgranskat och offentligt genom myndighetens publicering.

Metoden för hur anställda redovisas fortsätter vara samma som föregående år, en fullständig metodbeskrivning för detta finns i kapitlet för anställda

I några fall har årsredovisningen lämnats in sent under året, något som ofta är ett återkommande mönster. I dessa fall redovisas årsredovisningen för det senaste året. Så gäller även när bolag har brutna räkenskapsår. I den mån vi har kunnat har vi använt den senaste rapporten för en hel tolv månadersperiod.

Det finns även problem med icke spelrelaterade

moderbolag. Närmare bestämt när ett företags spelutvecklande verksamhet bokförs under ägarfirman, vilket gör att den med rätta inte går att urskilja för Spelutvecklarindex. Därför utgår tyvärr ett antal bolag ur rapporteringen. Ett problem som delas med de flesta branschorganisationer. I de fall där årsredovisningen för 2019 inte varit tillgängligt används föregående års siffror om resultat, omsättning och antal anställda. Vissa bolags årsredovisning har varit ständigt sena för denna rapport tryck. I årets rapport har det varit ovanligt många bolag där vi inte haft någon årsredovisning att tillgå före tryck, i de allra flesta fall på grund av långa handläggningstider hos Bolagsverket, detta ledde till en försening av insamlande av data och pga det beslutades att skjuta på lansering av rapporten för att säkerhetsställa en mer fullständig och rättvisande rapport. I de fall det rört börsnoterade bolag har vi utgått från de rapporter bolagen själva publicerat i sin kanaler, tex. Embracer group vars räkenskapsår slutar 200331 är det 2020 års rapport som är med, vilket kan medföra en påverkan av den rådande Covid-19 pandemin men den är troligen liten då effekten syntes först i Q2-2020.

Totalt finns 30 bolag vars årsredovisning ännu inte registrerats vid tidpunkten för publicering av denna rapport vilket medför att siffrorna som presenteras för dessa bolag är från 2018. Den totala omsättningen för dessa bolag är mindre än 1% av den totala omsättningen vilket betyder att påverkan på den totala rapporten är mycket liten. De största bolaget som detta gäller är Glorious Games.

I årets rapport har en ny kategori tillkommit under omsättning, intäkter utöver nettointäkter. Dessa intäkter kan ha olika ursprung som t.ex. Valutakursvinster, hyresintäkter, försäljning av immateriella tillgångar, eller utdelning från dotterbolag. De intäkter som redovisas i rapporten

är intäkter som är direkt kopplade till ett spel eller ett varumärke och därför kan ses som en del av omsättningen.

Intäkter som i årsredovisningen är redovisade som hyresintäkter eller kursvinster är inte med i rapporten eftersom de inte går att härleda direkt till ett bolags varumärke eller produkt. I årets rapport är första gången dessa intäkter redovisas och kommer därför visa en stor skillnad mot föregående år.

Intäkter av detta slag varierar från år till år och kommer att ha olika stor effekt på både omsättning och resultat, därför särredovisas de.

I den mån de upprättats och där den huvudsakliga verksamheten relaterar till spelutveckling används bolagens koncernbokslut.



Tom Clancy's The Division 2:
Warlords of New York,
Massive Entertainment

Ordlista

AAA: Populär term för påkostade spel med stor budget och personalstyrka. Ges vanligtvis ut av branschens största utgivare, främst via fysisk distribution.

AI: Artificiell intelligens – i enkla former styr den karaktärer i spelet med t ex "pathfinding" och flödesscheman. Modernare AI med metoder som maskininlärning i neurala nätverk är ett växande område inom dataspel.

Alfa: Kännetecknar den fas inom mjukvaruutveckling när produkten är klar för programvarutestning.

AR/Augmented Reality: Direkt eller indirekt betraktelse av en fysisk miljö vars element förstärks (eller kompletteras) med datogenererade sinnesintryck (ljud, video, grafik eller GPS-data).

Beta: Tar vid efter alfa. Det är oftast denna fas som är tillgänglig för programvarutestning för fler än de som utvecklade programvaran. Dessa externa användare kallas betatestare.

Casual games: Spel av den enklare sorten. De har ofta minimal story, kortare inlärningskurvor och är utformade efter att spela under kortare stunder.

Cloud gaming: Även känt som gaming on demand, är en typ av online-spel som tillåter streaming av ett spel till en dator som lagras på operatörens eller spelföretagets server och streamas från dessa till spelarnas datorer. Detta innebär att man kan spela spel utan behovet av en konsol eller avancerad datorprestanda eftersom alla beräkningsåtgärder utförs på annat håll.

Core: begrepp som används för att beskriva spel som görs till mer självmedvetna spelare eller "gamers".

CPM: Cost per mille; kostnad för tusen annonsvisningar.

Crossplay: att göra det möjligt att spela samma spel tillsammans på olika plattformar.

Crowdfunding: finansiering av ett projekt genom crowdsourcing. Detta har på senare år populärt yttrat sig i olika webbplattformar som samlar in finansieringsstöd för diverse projekt från intresserade privatpersoner eller företag.

Streaming: Direkt uppspelning av digitalt material samtidigt som det överförs via internet.

Crowdsourcing: outsourcing till en odefinierad grupp människor, snarare än betalda anställda.

DAU: Daily Active Users; antalet unika användare på en dag.

Digital distribution: Försäljning av digital mjukvara genom digitala kanaler.

DLC: Downloadable Content; Nedladdningsbara tillägg till dataspel, ofta i mindre skala än klassiska "expansioner".

Early Access: spel som släpps till försäljning i en tidig utvecklingsfas innan officiell lansering

Freemium: Samlingsnamn för affärsmodell där en produkt eller tjänst erbjuds gratis men där spelaren med mikrotransaktioner kan låsa upp avancerade funktioner, fler virtuella föremål eller köpa sig förbi väntetider.

Free-to-play/free2play: Spel som erbjuder användarna att spela spelet gratis i sitt grundutförande men där intäkterna istället görs genom exempelvis annonser eller där man kan låsa upp en fullversion av spelet mot en avgift.

Game Jam: Game Jam eller speljam är kortare event där spelutvecklare träffas och skapar spel tillsammans under begränsad tid, ofta med ett visst syfte eller tema.

In-app purchase: Köp som genomförs i en app/spel, snarare än externt eller länkat betalsystem. De varor som köps består vanligtvis av nya banor, utrustning, erfarenhetspoäng eller prenumerationstjänster.

Indie: Från engelskans "independent" (oberoende). Ett prefix som kännetecknar spel av oberoende utvecklare, oftast av den mindre sorten med få inblandade i utvecklingsprocessen. Indie har på senare tid fått känneteckna den ström av utvecklare som nått ut med sina spel till en bredare publik tack vare digital distribution, vilket gjort dem finansiellt gångbara.

IP: Intellectual Property, ett företags imateriella rättigheter.

MARPPU: Monthly Average Revenue Per Paying User; månatlig genomsnittlig intäkt per betalande användare.

MARPU: Monthly Average Revenue Per User; månatlig genomsnittlig intäkt per användare.

MAU: Monthly Active Users; antalet unika användare på 30 dagar.

Middleware: Programvara som används för att utveckla spel. Middleware verkar som ett "lim" mellan två redan existerande mjukvarukomponenter.

Mikrobetalningar: En transaktion som involverar små summor och utförs online. Det finns olika definitioner för hur mycket pengar de kan bestå av, men inom spelbranschen används termen för att beskriva transaktioner som betalar bland annat DLC och in-app purchase.

Off-shoring: Outsourcing internationellt.

On-shoring: Outsourcing inom landets gränser.

Outsourcing: Att hyra in externa personalresurser och specifik kompetens från andra bolag. Produktionsuppdrag på andra företag.

Retail: Spel som säljs i detaljhandeln.

Serious games: Spel som har för huvudsakligt syfte annat än underhållning. Det kan röra sig om simulatorer, motionsspel, spel för inlärning, spel för rehabilitering, eller reklamspel, s.k. advergames.

Smartphone: Samlingsnamn för mobiltelefoner med stor beräkningskraft med grafiska skärmar och internetuppkoppling. Populära operativsystem är Android och iOS.

Social games: samlingsnamn för spel på sociala nätverk, exempelvis Mobage och Facebook.

Soft Launch: att smygansera ett spel på vissa marknader för att utvärdera engagemang

Tablet: Det vanligen använda engelska namnet för surfplattor, exempelvis Ipad.

Virtual goods/items: Term som syftar på virtuella föremål, dvs de som existerar i dataspel i form av pusselbitar, vapen eller andra föremål.

VR/Virtual Reality: Ett sätt att visuellt omslutas av en spelupplevelse, ofta med hjälp av ett glasögonliknande tillbehör.



Executive Summary

The Game Developer Index charts, presents and analyzes the operations of Swedish game companies as well as international industry trends in the past year, by compiling the companies' annual accounts. Swedish game development is an export industry in a highly globalized market. In just a few decades,

the video game business has grown from a hobby for enthusiasts to a global industry with cultural and economic significance. The Game Developer Index 2020 summarizes the Swedish companies' last reported business year (2019).

The report in brief:

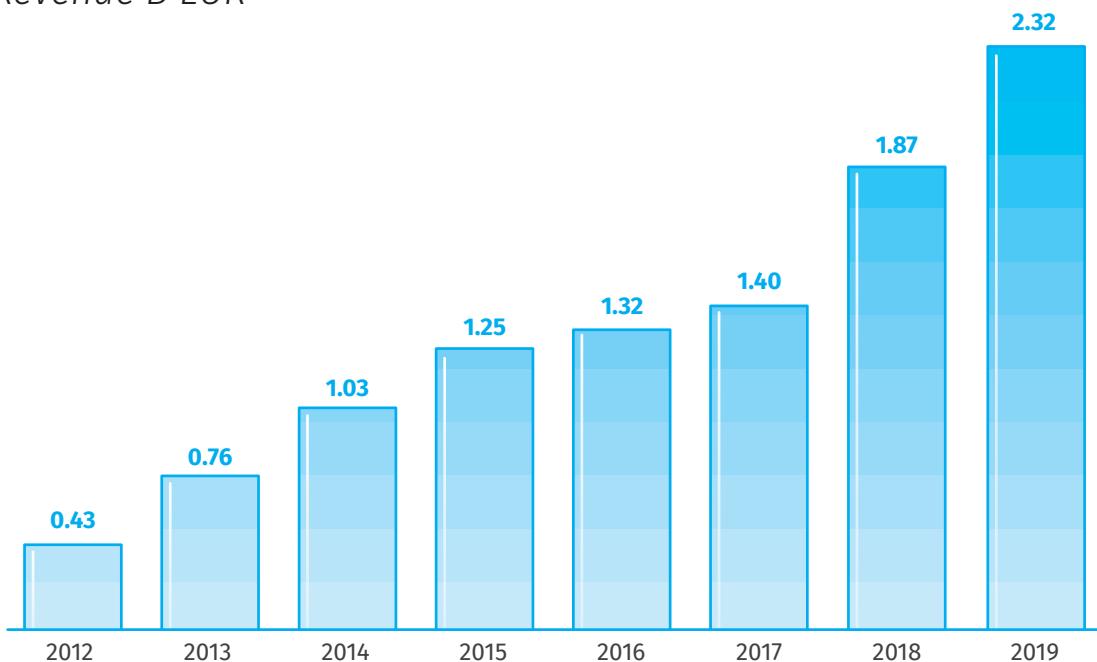
- Swedish games industry revenues grew to EUR 2.3 billion in 2019, an increase of 24%.
- Almost every fifth employee in game development in Sweden is a woman, 1,226 in total. Overall, the game companies employ 2,079 women, representing 23% - an increase of 22% compared to last year.
- A majority of companies are profitable and the sector in total is profitable for the eleventh year in a row.
- Swedish game companies are growing and employing a total of 9,178 persons, of which 5,925 are employed nationally. The difficulty in recruiting Swedish staff remains and many companies are expanding through acquisition of foreign development studios. In Sweden, the number of employees increased by 605, an increase of 11%.
- There are 51 new companies, making the total 435 active companies, an increase of 13%.
- 46 new mergers and acquisitions, with a known total value of EUR 425 million, were reported in 2019. Swedish companies were the purchaser in 36 of the deals and in 21 cases the seller.
- Between January and November 2020, 38 investments and acquisitions with a total approximate value of EUR 1.3 billion were reported. Thirty-five of the deals included a Swedish company as purchaser and in only 9 cases a Swedish company was the seller.
- The 15 largest companies paid a total of EUR 578 million in tax on profit.
- The 15 largest companies that have reported social security contributions in their accounts have paid wage taxes of over 100 million EUR in total.

Key Figures	2019	2018	2017	2016	2015	2014
Number of companies	435 (13%)	382 (+11%)	343 (+22%)	282 (+19%)	236 (+11%)	213 (+25%)
Revenue MEUR	2 318 (+24%)	1872 (+33%)	1 403 (+6%)	1 325 (+6%)	1 248 (+21%)	1 028 (+36%)
Income in addition to net revenue MEUR	1 592	-	-	-	-	-
Revenue per employee	261 (+10%)	236 (-10%)	263 (-15%)	309 (-8%)	337 (+8%)	312 (+4%)
Result, MEUR	493 (+47%)	335 (-25%)	446 (-49%)	872 (+65%)	527 (+43%)	369 (+29%)
Result including income in addition to net revenue MEUR	2 149	-	-	-	-	-
Number of employees	9178 (+16%)	7921 (+48%)	5338 (+24%)	4291 (+16%)	3709 (+19%)	3117 (+23%)
Number of employees (Sweden)	5925 (+11%)	5317 (+14%)	4670 (+25%)	3750	-	-
Men	7099 (77%)	6221 (79%)	4297 (80%)	3491 (81%)	3060 (82%)	2601 (83%)
Women	2079 (23%)	1699 (21%)	1041 (20%)	800 (19%)	651 (18%)	516 (17%)

Game development is an industry of growth. Around ten companies have been around since the 90's, but over half of all the companies in the industry was started during the last five years. The games developed in Sweden are globally released from start, and new employees are often recruited from the global market as well. Some factors for continuous growth are more local and regional clusters with incubators, accelerators and educations, more entrepreneurs who starts new companies, and the coming turnout and effects of the last couple of years larger investments and acquisitions.

Swedish game developers are characterized by their range and quality. Sweden has world leading developers within AAA/console, PC, mobile, VR, digital distribution and specialized subcontractors. The biggest challenges of the sector are indirect like access to skills as well as laws and regulations around digital markets. The future is bright, but the industry needs to increase its diversity, to gain more developers and players, and make the best games in the world.

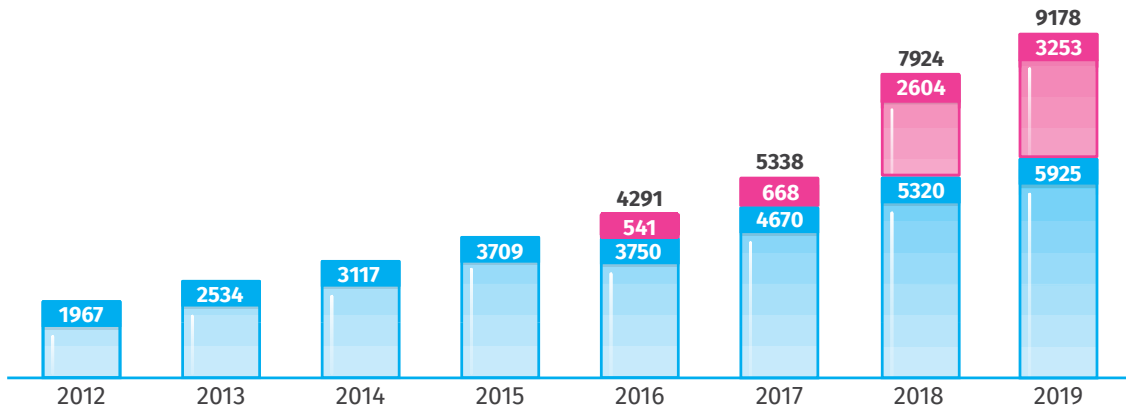
Revenue B EUR



Currency conversions from SEK to EUR is based on the yearly average reported by the Swedish Central Bank, Riksbanken

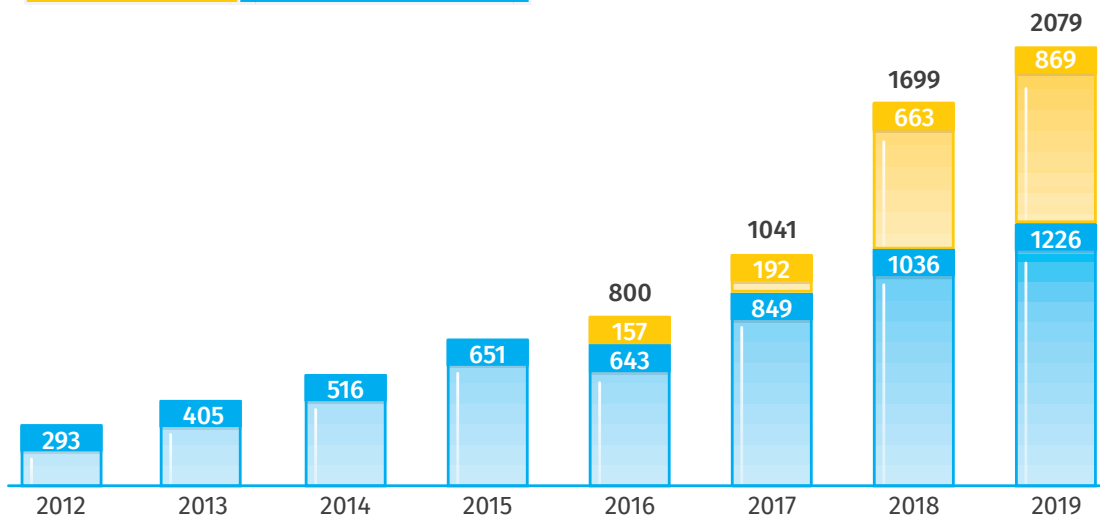
Employees

Employees based abroad Employees based in Sweden



Women

Women abroad Women based in Sweden





EUROPEAN UNION
European Regional Development Fund



Interreg
Central Baltic

DATASPELSBRANSCHEN
SWEDISH GAMES INDUSTRY

www.dataspelsbranschen.se