

Spelutvecklarindex2019



DATASPELSBRANSCHEN
SWEDISH GAMES INDUSTRY

Tredje upplagan

Oktober 2019

Utgiven av Dataspelsbranschen

Research: Nayomi Arvell

Layout: Kim Persson

Illustration, framsida: Pontus Ullbors

Text & analys: Johanna Nylander

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	2018	2017	2016	2015	2014	2013
Antal bolag	384 (+12%)	343 (+22%)	282 (+19%)	236 (+11%)	213 (+25%)	170 (+17%)
Omsättning MSEK	19 199 (+42%)	13 318 (+8%)	12 548 (+7%)	11 679 (+25%)	9 355 (+43%)	6 546 (+76%)
Oms. Per anställd TSEK	2 424 (-4%)	2 532 (-13%)	2 924 (-13%)	3 372 (+19%)	2 838 (+10%)	2 583 (+37%)
Resultat MSEK	3 438 (-20%)	4 297 (-48%)	8 254 (+67%)	4 931 (+47%)	3 358 (35+%)	2 483 (+635%)
Antal Anställda	7 924 (+48%)	5 338 (+24%)	4 291 (+16%)	3 709 (+19%)	3 117 (+23%)	2 534 (+29%)
Antal Anställda i Sverige	5 320 (+14%)	4 670 (+25%)	3750	Ingen uppgift	Ingen uppgift	Ingen uppgift
Varav Män	6 224 (79%)	4 297 (80%)	3 491 (81%)	3 060 (82%)	2 601 (83%)	2 128 (84%)
Varav kvinnor	1 699 (21%)	1 041 (20%)	800 (19%)	651 (18%)	516 (17%)	405 (16%)



Tom Clancy's The Division 2, Ubisoft Massive Entertainment

Innehåll

4	Förord
6	Sammanfattning
8	Omsättning
9	Omsättning och resultat
12	Anställda
13	Svenska bolag anställer fler hemma och utomlands
14	Antal företag
16	Könsfördelning
18	Anställda och omsättning per företagstyp
20	Största företag
22	Nyföretagande och samarbeten runt om i landet
24	Spelutvecklarkartan
27	Världen
28	Spelinvesteringar
34	Spelutvecklingsbolag på börsen
36	Spelarna
38	Spelbranschen i Norden
41	Immateriella rättigheter driver investeringar
42	Hot och utmaningar
44	Metod
45	Tidslinjen
46	Ordlista
48	Executive Summary in English

Förord

Konst och samhällsnytta – nästa level för svenska dataspel

Spelutvecklarna slår nya rekord i år igen. Det som en gång var en nyhet och en sensation – ”svenska dataspel gör succé i världen” – är numera ett faktum och förväntan på Spelutvecklarindex är nya rekord varje år. Därför är det både en glädje och en samtidigt lättnad att kunna meddela att de svenska spelutvecklarna fortsätter att överträffa förväntningarna.

Två nya fenomen sedan tidigare rapporter: För det första har flera asiatiska aktörer investerat i svenska spelutvecklare, mest uppmärksammat är kinesiska Tencents investering i Fatshark och förvärv av Sharkmob, samt japansk-koreanska Nexons investeringar i Embark Studios. Sedan lång tid är nästan alla betydande branschaktörer i väst etablerade i Sverige, men nu kommer alltså Asien. Återstår att se om den rörelsen blir lika omfattande.

För det andra har de svenska företagen ökat sina förvärv i utlandet. Det är alltså den omvända rörelsen mot nyss nämnda. Det är möjligt inte minst tack vare att fler svenska spelföretag är börsnoterade och kan använda den egna aktien. Detta är inte helt nytt, men de senaste åren har trenden stärkts. Det får konsekvenser i den här rapporten, bland annat redovisas för första gången hur många anställda företagen har i utlandet.

Men de största förändringarna ligger delvis utanför företagets verksamhet. Spelutvecklarindex 2019 konstaterar att dataspelsföretagen betalar över två miljarder i skatt (bolagsskatt, löneskatter och arbetsgivaravgifter). Det motsvarar ungefär 5000 undersköterskor, vilket är ungefär lika många personer som arbetar på spelföretag i Sverige. För varje anställd spelutvecklare, en undersköterska. Det är en konkret samhällsnytta, direkt kopplad till företagets framgångar.



Yoku's Island Express, Villa Gorilla

Siffrorna som presenteras i Spelutvecklarindex 2019 handlar av naturliga skäl mest om företagens ekonomi. Den ekonomin är ett resultat av spelarnas entusiasm. Det är riktiga personer som köper spel och innehåll i spel för sina egna pengar. En fungerande digital ekonomi. Spelarnas entusiasm beror på spelens kvalitet och spelutvecklarnas kreativitet, men spel är också en unik underhållningsform för att den ger utrymme för spelarnas egen kreativitet. Den aspekten kommer ofta i skymundan, fastän den är central: utan spelaren inget spel. I en bok står orden i samma ordning oavsett vem som läser. En låt har samma toner och ackord oavsett när den spelas. En film fortsätter att spela upp filmrutorna i samma ordning även om biosalongen är tom. Men ett spel får sitt liv av spelarna. Utan dem händer ingenting.

Spelarnas kreativitet kan få mer eller mindre utrymme i spelen, men det är alltid spelaren som styr. Många spel erbjuder spelaren att skapa om innehållet, göra egna banor eller bygga vad de vill. Det är inget nytt i sig, men det börjar komma exempel på att världen utanför intresserar sig för fenomenet. Världen över omfamnar fina konstinstitutioner dataspel som kreativt uttryck: MoMA i New York, Smithsonian i Washington, The Barbican respektive Victoria & Albert Museum i London, NTT InterCommunication Center i Tokyo och många andra. Svenska institutioner har också fått upp ögonen för

saken, under sommaren hade ArkDes i Stockholm en utställning om visuell design i fem svenska samtida spel. Konstmässan Market Art Fair tog upp dataspel i sitt program. Tekniska Museet öppnade och utvidgade utställningen Play Beyond Play om dataspelens världar. För att inte tala om de otaliga konserter med spelmusik som symfoniorkestrar framfört det senaste decenniet.

Flera kommuner i landet har lagt till spelutveckling i kulturskolans utbud. Intill blockflöjt och jazzdans kan barn och unga lära sig göra spel. Jag vill tro att det ökar elevernas kreativitet och gör dem till mer kritiska konsumenter. Kanske blir några av dem medarbetare i företagen i den här rapporten i framtiden? En sak är säker, utan kreativitet blir det inga nya rekordsiffror.

Stockholm 2 september 2019

Per Strömbäck

Talesperson Dataspelebranschen

Sammanfattning

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 28 av 38 spelrelaterade affärer under 2018. Tjugo 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.

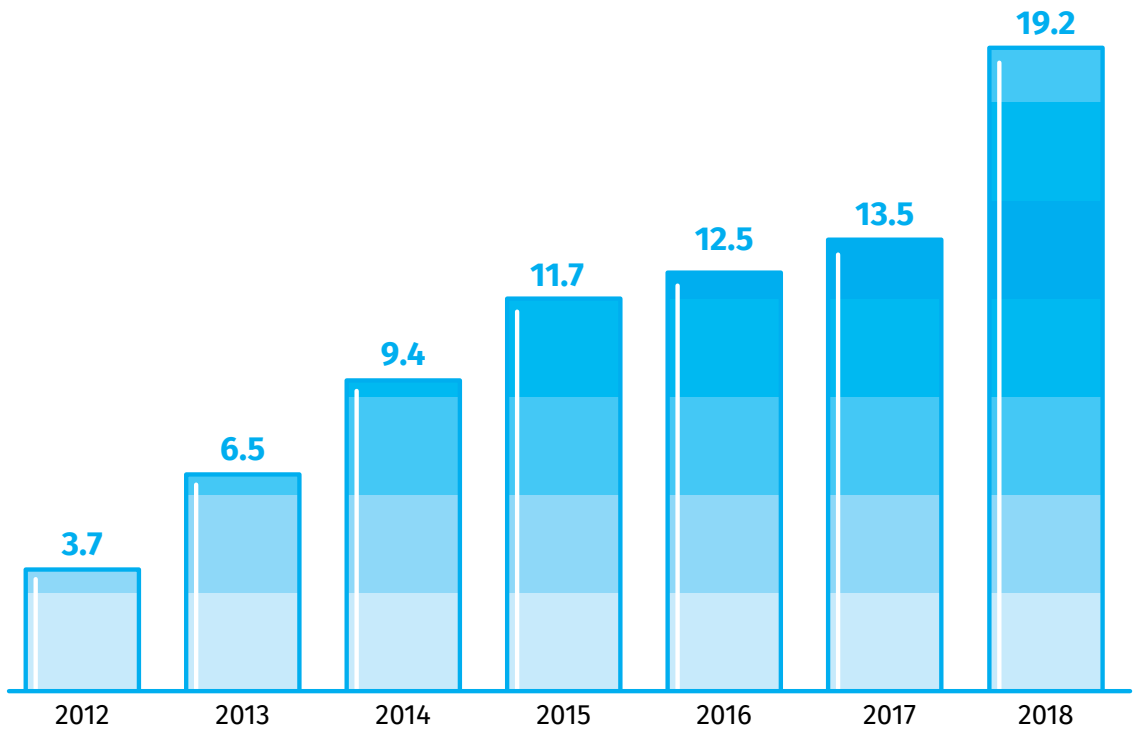
Spelutvecklarindex kartlägger, redovisar och analyserar svenska spelföretags verksamhet och internationella branschtrender under det gångna året genom att sammanställa bolagens årsredovisningar. Svensk spelutveckling är en exportnäring som verkar på en i hög grad global marknad. Spelbranschen har på några årtionden vuxit från en hobby för entusiaster till en världsomspännande industri med kulturell och ekonomisk betydelse. Spelutvecklarindex 2019 sammanställer de svenska bolagens senast redovisade verksamhetsår (2018).

Rapporten i korthet:

- Svenska spelutvecklares omsättning växte till **19,2 miljarder kronor** under 2018 vilket är en **ökning med 42%**. Det är en tredubbling på fem år, och största procentuella ökningen sedan 2014.
- Var femte tjänst på ett spelföretag i landet, **1 036 stycken** innehas av en kvinna. Totalt anställer svenska spelföretag 1 699 kvinnor i sina bolag, vilket ger en andel på drygt **21%**.
- Merparten av företagen går med vinst och branschen redovisar ett sammanlagt positivt resultat för tionde året i rad.
- Svenska spelföretag växer, och totalt anställer svenska bolag 7 924 utvecklare, varav **5 320 personer** arbetar på plats i Sverige. Svårigheten att rekrytera personal i Sverige har gjort att den stora ökningen av anställda skett genom förvärv av utländska utvecklingskontor. I Sverige ökade antalet anställda med 650 personer, en ökning med 14%.
- 41 nya bolag har tillkommit, vilket resulterar i 384 aktiva företag, en ökning med 12 procent.
- 2018 rapporterades 38 investeringar och förvärv med ett sammanlagt värde av knappt **4 miljarder** kronor. I 28 av dessa var ett svenskt bolag köpare.
- Från januari till september 2019 rapporterades 29 investeringar och förvärv med ett ungefärligt värde på 2,4 miljarder kronor.
- De 25 största bolagen betalade tillsammans **1,17 miljarder** kronor i skatt på sitt resultat.
- De 15 största bolag som uppgett sociala avgifter på löner i sina årsredovisningar har tillsammans betalat **en dryg miljard i löneskatter**.

Omsättning

Omsättning Miljarder SEK



Hammerting, Warpzone Studios



Omsättning och resultat

Med en tillväxt på 42 procent till 19,2 miljarder kronor var 2018 ännu ett starkt år för svenska spelföretag. 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 41 nya bolag och över sexhundra nyanställda i Sverige växer branschen stabilt. I en värld där svenskutvecklade spel når ut till över en miljard människor* har svenska spelmakare effektivt vårdat och förfinat relationen till sina användare. Med en sammanlagd vinst på över tre miljarder är branschen lönsam för tionde året i rad. På tio år branschen gått från ett hundratal bolag som omsatte en dryg miljard till att vara en etablerad industri i hela landet.

*Baserat på försäljnings- och nedladdningssiffror av svenskutvecklade spel.

Spelbranschen är en vinstdrivande bransch. De 25 största bolagen betalade tillsammans 1,17 miljarder kronor i skatt på sitt resultat. Utöver detta står bolagen även för en stor portion inbetalda sociala avgifter för personal i landet. De femton största bolagen som uppgett sociala avgifter på löner i sina årsredovisningar har tillsammans betalat en dryg miljard i löneskatter. Då är inte kostnader för pensioner inräknade.

2018 kännetecknas av stora förändringar på bolagsnivå i svensk spelbransch. Tidigare år har Mojang och King haft en utstickande dominerande ställning och stått för en hög andel av svenska bolags omsättning, nu är det sju bolag som har en

omsättning över en miljard, och karlstadsbolaget Embracer Group, tidigare THQ Nordic, är efter köpet av Koch Media Sveriges största spelföretag. Samtidigt redovisar både King och Mojang stora vinster, och ligger på stabila nivåer med två respektive tre miljarder i omsättning. Dessa två bolags siffror är dock något lägre än tidigare års rekordnivåer.

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 följer senare i rapporten.

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 2018:

Embracer Group har tack vare miljardförvärvet av Koch Media vuxit ordentligt och blev 2018 Sveriges största spelföretag. Med en omsättning över fyra miljarder och över 1300 anställda runt om i världen är det en spelkoncern som ger avtryck inte bara för den svenska branschen utan hela världen. Embracer Group förvärvade under 2018 även svenska Coffee Stain Studios, och har sedan tidigare Pieces Interactive, Experiment 101, Foxglove Studios och Mirage Game Studios på hemmaplan.

Mojang minskar både omsättning och vinst något, men håller sig stabilt över tre miljarder och är branschens mest lönsamma bolag. Minecraft fortsätter att toppa försäljningslistor och utvecklingen av varumärket har fortsatt under året, och sommaren 2019 smygtestades AR-spelet Minecraft Earth i stängd beta-version, och grottkryparen Minecraft Dungeons planeras till våren 2020.

Ett annat uppköp som har gjort att bolaget vuxit snabbt är Stillfront Group som i december 2017 förvärvade tyska Goodgames Studio. Detta gjorde att Stillfront nästan tiodubblat sin omsättning och under 2018 hade en omsättning på 1,35 miljarder svenska kronor. I Sverige finns både bolagets huvudkontor och spelstudion Coldwood Interactive i Umeå som under året släppte kritikerrosade Unravel 2.

King (Midasplayer) ägs sedan 2016 av amerikanska Activision Blizzard, och redovisade under 2018 drygt 2 miljarder i omsättning, samt 680 miljoner i vinst i Sverige. Företaget har utvecklingskontor i Stockholm och i Malmö och är en av landets största arbetsgivare för spelutvecklare. Den ikoniska spelserien Candy Crush är fortfarande ett av världens mest populära spel till mobila plattformar, och King har 258 miljoner aktiva spelare varje månad.

EA DICE har stadigt ökat både omsättning, vinst och antalet anställda, och 2018 släpptes Battlefield V, det 14:e spelet i den egentuvecklade serien. Under 2018 hade bolaget 737 anställda, varav ett hundratal arbetar på Göteborgsstudion Ghost. I biltillverkningsstaden Göteborg har Need For Speed-serien haft en stabil bas sedan 2013, och ett nytt spel i serien utannonserades under sommaren. Grafikmotorn Frostbite används fortsatt flitigt i Electronic Arts-koncernen, och återfinns i spel som Anthem och Fifa.

Avalanche Studios förvärvades under 2018 av danska Nordisk Film Games för 117 miljoner Euro, samt öppnade ett nytt utvecklingskontor i Malmö. Under 2018 släpptes Just Cause 4, det fjärde spelet i den egenutvecklade spelserien med Rico Rodriguez och öppen värld-spelmekanik. Under 2019 kom bolaget ut med två spel, Rage 2 i samarbete med Bethesda och iD Software, samt det egenutvecklade Generation Zero som utspelar sig i svensk skärgårdsmiljö.

Malmöbaserade Ubisoft Massive har under året fortsatt skönt framgångar och expanderat vidare. I december 2018 hade bolaget 632 anställda varav 48 på studion i Stockholm. The Division 2 släpptes under våren 2019 och mottogs väl av kritiker och publik. Samtidigt arbetar bolaget vidare på det kommande Avatarspelet i samarbete med James Cameron. Massives egenutvecklade grafikmotor Snowdrop har syns i flera framgångsrika Ubisoft-spel utvecklade runt om i världen.

Paradox Interactive nådde under 2018 en omsättning över miljardstrecket, och har under året även ökat antalet anställda med 35% jämfört med 2017. Bolaget har rönt stora framgångar med spel som Stellaris, Battletech, Prison Architect, Surviving Mars och Cities: Skylines. Bolaget släppte under 2019 Age of Wonders Planetfall som utvecklats av helägda Triumph Studios baserade i Nederländerna. Paradox har även utannonserat ett samarbete med spelveteranerna bakom Romero Games, samt arbetar på Vampire the Masquerade Bloodlines 2.



Vampire the Masquerade Bloodlines 2, Paradox Interactive

Den tråkigaste nyheten under 2018 var när börsnoterade Starbreeze i december begärde rekonstruktion efter ett turbulent år med flera motgångar, och slutade året med att redovisa en stor ekonomisk förlust. Företaget har sedan dess sålt rättigheterna till Psychonauts och System Shock, avyttrat den indiska grafikstudion Dhruva, samt gjort flera större organisatoriska förändringar. Vid tidpunkten för denna rapporten befinner sig bolaget fortfarande i rekonstruktion.

Goodbye Kansas har under året varit aktiva både på investeringssidan och förvärvade i slutet av 2018 European Minds, bolaget bakom Artic Game Lab. Bolaget har även gjort performance capture till spel som Blood & Truth, Wolfenstein Youngbloods och Battlefield V, och skapat demofilmen Troll för Unreal och E3-trailern till Cyberpunk 2077. Under 2019 knoppades investeringsdelen av och såldes till Embracer Group, och bolagets fokus ligger nu på kärnverksamheten i spel och VFX.

Hazelight skördade under 2018 stora framgångar med prisade A Way Out och växte som bolag både till omsättning och antal anställda. Embark Studios arbetar på ett nytt spelkoncept och har redan säkrat stora investeringar. Toca Boca ökade omsättning och H&M lanserade i slutet av sommaren 2019 en barnkollektion med motiv från Toca-spelen.

I Malmö har Sharkmob vuxit under året och byggt upp en studio som tagit större plats i den

lokala spelbranschen, danska Hitmanskaparen IO Interactive har öppnat utvecklingskontor i stan, och Tarsier utannonserade uppföljaren Little Nightmares 2 under Gamescom 2019.

I Göteborg har Thunderful, det gemensamma bolaget Image & Form och Zoink startat, satsat vidare på förlagsverksamheten och spel som Lonely Mountains, The Curious Expedition och Steamworld Quest. I Skövde har Redbeet Interactive rönt stora framgångar med oceanöverlevarspelet Raft.

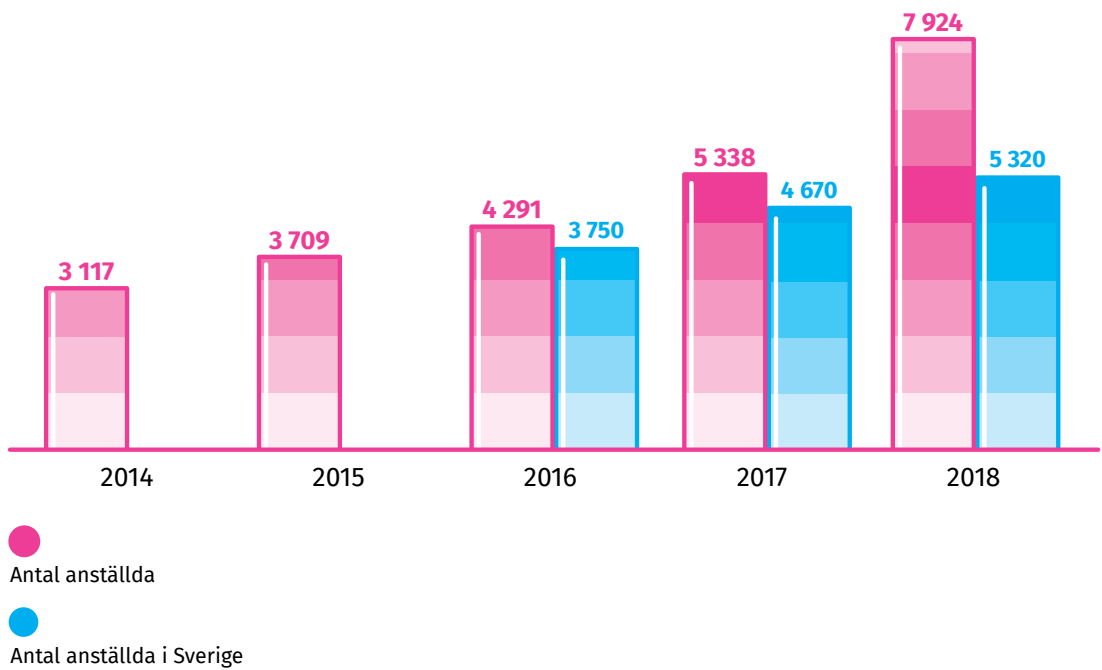
Umeåbolagen Level Eight och Zordix har också ökat under året. Zordix börsnoterades i november 2018 och har vid sidan av egenutvecklade moto-spel startat en separat publishing-avdelning med fokus på indiespel. Level Eight utannonserade under året det mobila multiplayer-spelet Edge of Combat.

Under året prisades flera svensktutvecklade spel med priser på olika galor. Två svenska spel belönades 2019 med en BAFTA. Villa Gorillas Yoku's Island Express vann bästa debut, och Hazelights A Way Out vann bästa multiplayer-spel. Fler svenska spel prisades också i årets NAVGTR-award, National Academy of Video Game Trade Reviewers, där Yoku's Island fick priset för bästa Original Family, A Way Out vann bästa Original Action och Mutant Year Zero vann bästa Strategy.

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

Anställda

Antal anställda



Svenska bolag anställer fler hemma och utomlands

Antalet anställda i svenska spelföretag ökade med nästan 48% under 2018 eller 2 586 heltidstjänster. Det innebär att totalt 7 924 personer är anställda av ett svenskt spelföretag. En stor del av denna ökningen beror på Embracer Groups förvärv av Koch Media och Stillfronts förvärv av Goodgames. Svårigheten att rekrytera personal i Sverige och växa med befintliga studior på plats har också varit ett skäl för att flera mindre bolag startat utvecklingskontor på andra platser i världen. På sidan 24 i rapporten finns en världskarta som illustrerar var dessa kontor är placerade.

5 320
heltidsanställningar
baserade i Sverige 2018

Då en allt större andel av anställda i svenska bolagskoncerner är placerade utanför landet har vi från och med denna rapport redovisat hur många av dessa som arbetar i Sverige. Under 2018 var det 5 320 personer, en ökning med 650 personer eller 14% jämfört med motsvarande andel 2017. Många rekryteras från utlandet då det är svårt att hitta tillräckligt många utbildade spelutvecklare i Sverige. Företagen vittnar fortfarande om kompetensbrist och rekryteringsproblem, samt om praktiska svårigheter gentemot myndigheter vid arbetskraftsinvandring.

Antalet baseras på årsbokslutens genomsnittliga heltidsanställningar under hela verksamhetsåret. Det innebär att den faktiska siffran arbetandes i branschen i många fall är högre, liksom att många bolag som expanderat under 2018 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 2018 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 2017 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 betydligt högre.

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. Upplýsningar från företagen tyder på att personalbehovet och ökningen av antalet anställda inte minskat under 2019.

Antal företag



Tom Clancy's The Division 2, Ubisoft Massive Entertainment

Likt det växande antalet anställda bevisar antal nyetablerade företag att branschen fortsätter att expandera. 41 nya företag tillkom i 2018 års statistikunderlag vilket är en ökning med 12%.

Flera nya bolag startades under 2018 men har inte lämnat in sin första årsredovisning än. Lokala kluster och inkubatorer spelar en större roll för att nya företag skall bildas. I Skövde har inkubatorsverksamheten funnits i över tio år och har även en filial i Göteborg. Under de senaste åren har initiativ samlats i städer som Linköping, Skellefteå, Malmö och Stockholm. I Falun finns motsvarande verksamhet sedan många år.

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 har enskilda studior i så stor mån som möjligt brutits ut separat för att redovisa antalet anställda på rätt plats i landet.

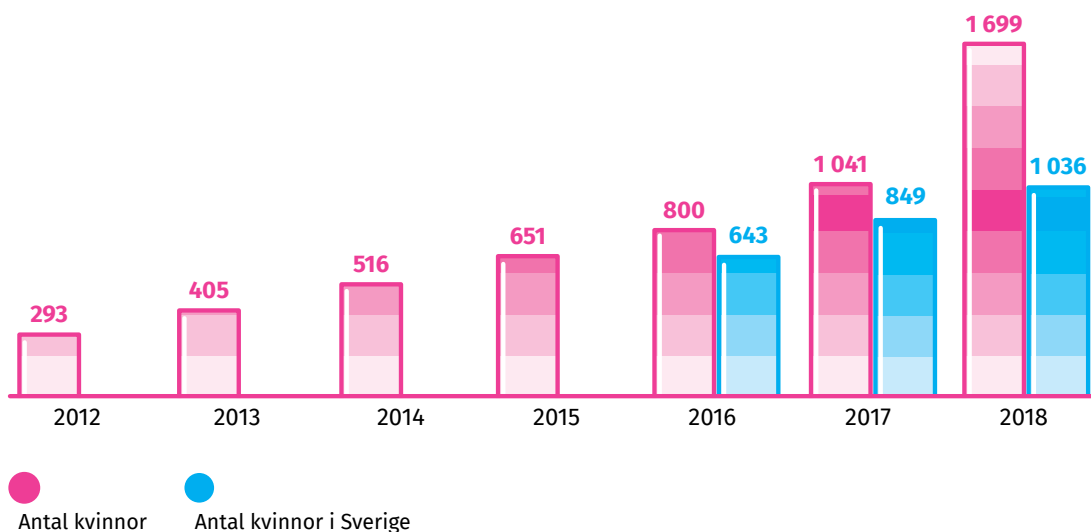
En handfull bolag har gått i konkurs, och några bolag har i praktiken lagt ner verksamheten men finns kvar som bolag för att kunna underhålla befintliga spel. Några företag tas inte med i rapporten, som apputvecklare eller mediebyråer som under vissa år ökar eller minskar sin spelinriktade verksamhet. Ett bolag har utgått för att det växlat verksamhet till pengaspel och utvecklar onlinekasinon. 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 kan tas med i rapporten. De vi fått kännedom om återfinns på spelutvecklarkartan. Exempel på företag som inte är AB är Niffas som utvecklat Uurnog Uurlimited, Pixadome med Hayfever i Luleå och Trancenders i Malmö som under året varit aktuellt med hyllade Knife Sisters.



Skeletal Dance Party, Catalope Games

Könsfördelning

Antal kvinnor



- Tre bolag har enbart kvinnor anställda
- 17 bolag består av minst hälften kvinnor
- 67 bolag har minst 20% kvinnor anställda, tillsammans omsätter de 13,8 miljarder SEK
- 84 bolag med fler än en anställd består av bara män, det största av dessa bolag har 17 anställda
- 73 bolag har två eller fler kvinnor anställda, totalt finns det 195 bolag med två eller fler personer anställda

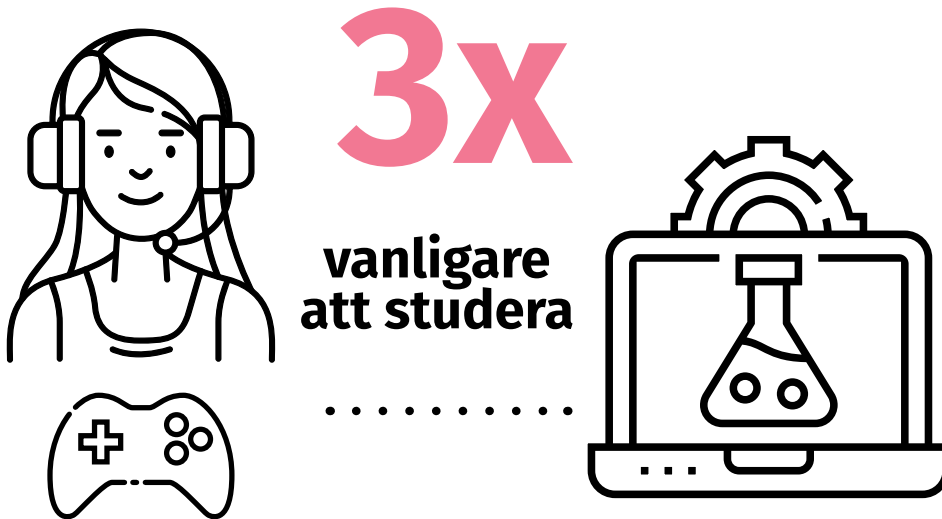
Under 2018 ökade både antalet och andelen kvinnor som arbetade i spelbranschen. Totalt var 21% av de anställda på svenska spelföretag kvinnor, 1694 personer. Av dessa arbetade 1031 kvinnor i Sverige, 19% av de anställda i branschen i landet, en ökning med 182 personer jämfört med tidigare år.

Liksom för antalet anställda har redovisningsmetoden för 2018 uppdaterats, och vi redovisar nu både antalet kvinnor anställda av svenska bolagskoncerner, samt antalet kvinnor som är anställda i Sverige. Det är värt att notera att svenska bolag är bättre på att anställa kvinnor utomlands än i Sverige. 40% av alla kvinnor anställda i svenska bolag arbetar på spelutvecklingskontor runt om i världen, och bland utlandsanställda är var fjärde person kvinna. Den stora majoriteten av dessa arbetar för Embracer Group, G5 Entertainment och Stillfront. Totalt är det spelstudior som arbetar mot mobila plattformar som anställer flest kvinnor.

Totalt är andelen kvinnor fortfarande låg jämfört med många närliggande branscher. Det finns stora utmaningar framöver i att vidareutveckla rekryteringsarbetet, locka fler kvinnor till branschen, och strävandet efter lika möjligheter både i spelbranschen och i det övriga samhället. Ökningen sker dock trots den stora kompetensbrist som finns i branschen och att många företag söker arbetskraft internationellt för att fylla upp vakanser.

Kvinnor i spelbranschen återfinns främst i medelstora och stora företag. En klar utmaning är att locka fler kvinnor att starta spelföretag, liksom att få fler mindre utvecklare och startups att från början ha med kvinnliga spelutvecklare. Jämnast könsfördelning återfinns inom bolag som arbetar med mobila plattformar och VR. En utmaning, men också möjlighet, med att locka fler kvinnor till branschen är att många arbetar i roller som ofta är mer branschöverskridande än deras manliga kollegor.

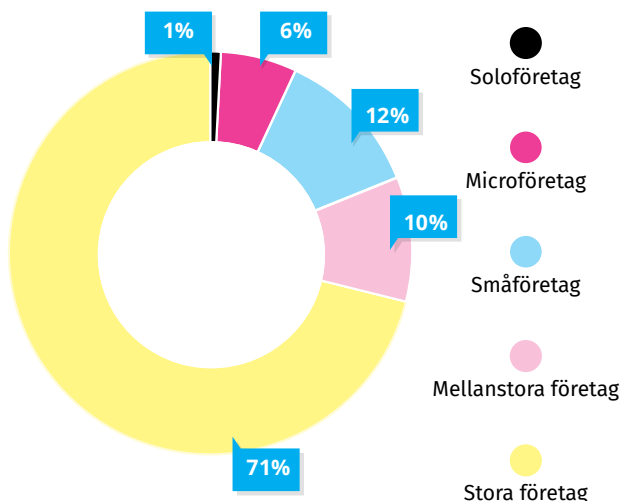
Bland unga kvinnor som spelar dataspel är det



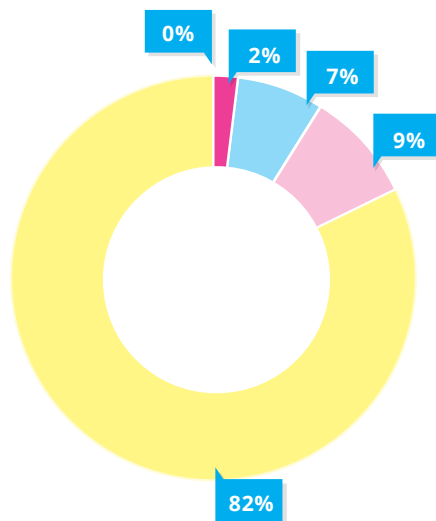
till ett tekniskt yrke
än bland unga kvinnor som inte spelar dataspel

Anställda och omsättning per företagstyp

Andel anställda per företagstyp



Omsättning per företagstyp

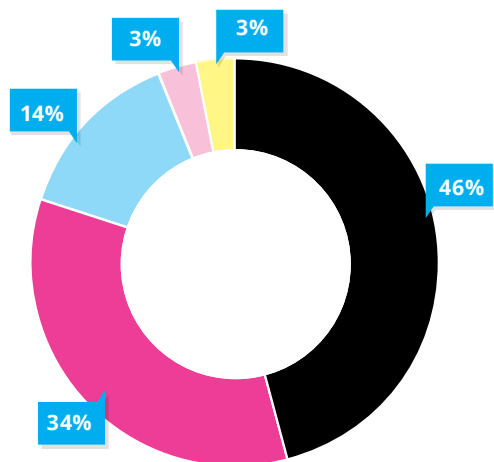


För att kvala in som en viss typ av företag räcker det att man uppfyller ett av kriterierna. Mojang räknas till exempel som stort företag trots färre anställda än 250, liksom Ubisoft Massive och Starbreeze har fler än 250 anställda men en omsättning under 50 miljoner euro. Ett utbredd entreprenörskap 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.

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

- Soloföretag: Företag där endast ägaren är anställd, och i övrigt inte uppfyller något av kraven för små eller större företag.
- Mikroföretag: Färre än 10 anställda eller högst 2 miljoner euro i omsättning.
- Små företag: Mellan 10-49 anställda och vars omsättning inte överstiger 10 miljoner euro.
- Medelstora företag: 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.

Antal bolag uppdelat på storlek



Jämfört med föregående år har de stora bolagen växt sig större, både i procent och i absoluta tal. Detta beror på att de största bolagen vuxit rejält i både omsättning och antal anställda. Sett till absoluta tal minskar omsättningen något bland mikrobolagen och antalet anställda bland småföretagen. Alla andra kategorier ökar i både omsättning och antal anställda.

Det finns en rörlighet mellan bolagskategorier, inte minst för att det går att nå relativt hög omsättning med få anställda men under 2018 har tillväxten och ökningarna framför allt skett i de större och mer etablerade bolagen.





Största företag

Årets lista på de största företagen inkluderar för tredje gången tio företag i varje kategori. Fler bolag växer sig större. Sju bolag redovisar miljardomsättning och tolv bolag hade över 100 anställda. En klar majoritet av bolagen visar positiva resultat, 21 bolag redovisade en vinst över 10 miljoner, och 68 bolag hade över 10 anställda.



Wolfenstein: Youngblood, MachineGames

Omsättning i miljoner SEK

1	Embracer Group	4 124
2	Mojang	3 004
3	King	2 042
4	G5 Entertainment	1 450
5	EA DICE	1 392
6	Stillfront Group	1 325
7	Paradox Interactive	1 128
8	Avalanche Studios	611
9	Ubisoft Massive	375
10	Starbreeze	349

Anställda

1	Embracer Group	1 142
2	King	759
3	EA DICE	737
4	Ubisoft Massive	632
5	Starbreeze	604
6	G5 Entertainment	559
7	Stillfront Group	491
8	Paradox Interactive	327
9	Avalanche Studios	306
10	GoodBye Kansas	137

Nyföretagande och samarbeten runt om i landet

I en bransch som växer föds 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. Från att idén föddes 2015 har regionen gått från en handfull till ett 40-tal spelbolag och över 200 aktiva professionella spelutvecklare. Arctic Game Week och eventet Nordsken som lockar ca 12 000 årliga besökare, har börjat bli en naturlig mötesplats för både allmänhet och branschen i regionen. Under 2019 har bolag som House of How, WanderWord och Glorious Games startat satellitkontor i Boden.

East Sweden Game har sedan invigningen 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 Camp tillsammans med partners i östersjöländerna under året med ett tiotal bolag och 240 aspirerande

spelutvecklare med i projektet. I Karlstad håller The Great Journey på att etablera verksamhet tillsammans med Innovation Park Karlstad, Futuregames och Molkom Folkhögskola med stöd från Embracer Group. Lokala meetups, en indiespelsutbildning och ett labb hör till verksamheten.

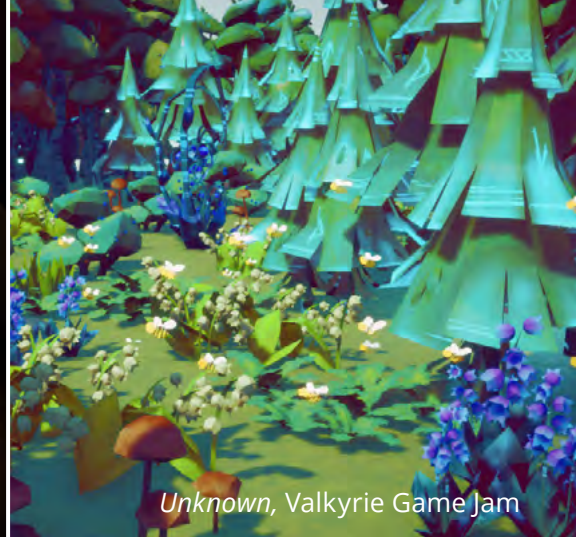
I Falun har spelutbildningen Playground Squad länge varit en motor för aktiviteter i Dalarna, och regionen startade under året projektet Gamification of Dalarna tillsammans med företaget Tension där besöksnäringen och spelutvecklare skall samarbeta. I Dalarna finns också en handfull spelutvecklingsbolag i olika former av inkubationsprocesser, och i Borlänge satsar Science Center 2047 på spel för att locka unga till tekniska yrken. Utanför Falun genomfördes spelacceleratorsprogrammet Stugan sommaren 2018.

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 stor grogrund för spelföretag. 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.



Team Lynx, Valkyrie Game Jam



Unknown, Valkyrie Game Jam

I södra Sverige har Gameport sedan länge drivit framgångsrik inkubatorsverksamhet i Karlshamn, en del av Blekinge Business Incubator. I Malmö finns inte någon inkubatorsverksamhet för tillfället, men intresseföreningen Game Habitat arbetar 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 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 tiodagar 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.

Flera andra initiativ finns runt om i landet som driver speljams eller andra former av samarbeten. Collaborative är ett innovationslab 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 otippade aktörer arrangerat speljam. Stockholms Stadsmuseum var under 2019 en av värdarna för Global Game Jam, och även Tekniska museet i Stockholm har anordnat speljam. Nordic Game Jam, No More Sweden och Forsbergs är andra arrangörer av regelbundna speljam.

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 Karlstadbaserade 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	160	3 493
VÄST	75	526
SYD	73	939
NORR	44	236

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

FALUN

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

ALINGSÅS

Alega & Qiiwi Learning

MELLERUD

Vovoid Media Technologies

SKÖVDE

Angry Demon Studio
Babloon Studios
Brimstone Games AB
Coffee Stain Studios
Coilworks
Designlayout
DoubleMoose Games
Flamebait
Guru Games
I C YOU
Iron Gate
Lone Hero Studios
Ludosity
Miltonic Games

BOLLEBYGD

Rockheart Studios

BORÅS

Gigantic Duck
Sozap

FALKÖPING

VaragtP Studios AB

ONSALA

Snojken

ALVESTA

Wadonk

HELSINGBORG

Localize Direct
Monsuta
Odd Comet
Pixelbite

LUND

Illwinter Game Design
Pastille
Spiddekauga Games

SKELLEFTEÅ

Cubetopia
Flat Tail Studios
Frostspektrum Interactive
Gold Town Games
Grand Pike
Innan AB
Mindforce Game Lab
Nordsken
North Kingdom
Orch Star Studios
Sound of Sunday
Strangewood Studios
Tales To Be Told Sweden

STENUNGSUND

Tap Your Feet

Tarvalley

Time Stop Interactive

Triolith

TROLLHÄTTAN

Ace Maddox
Easy Trigger
Friendbase
Trilo Interactive

HOVÅS

Humla Games

Palindrom Interactive

Pieces Interactive

Piktiv

PocApp Studios

Redbeet Interactive

Sector3 Studios

Solutions Skövde

Sonigon

Stunlock Studios

Sunscale Studios

Tarhead Studio

Thundersword Games

Whirlybird Games

Hörberg Productions

PITEÅ

Digital Awakening

Lucky Star Creative Agency

JÄRVED

Bitzum

KIL

Philosophic Games

BODEN

921 Studios
Glorious Games
House of How Games
WanderWord
Frozen Waffle

LULEÅ

Blamorama Productions
Virtual Light VR
Marada
Pixadame

UMEÅ

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

SUNDSVALL

AtomicElbow
Binary Motion
Corncrow Games
Konunger Games
Sideline Labs

UPPSALA

Aegik
Bad York
Disir Productions
Doctor Entertainment
Game-Hosting GH
Nonna Holding
Immortal Games
MachineGames

Neon Giant

Night Node

Pikkotekk

Quixel

VisualDreams

Wavr Tech

Yemsoft

Yoger Games

Red Cabin Games

SIGTUNA

Svantech Studios

ÄLVSJÖ

Blackfox Studios

BORLÄNGE

Communisport

Zoikum Games

HEDEMORA

Killmonday Games

Clifftop Games

ALMUNGE

Teotl Studios

SOLNA

Kaj Forell Video Game

UPPLANDS VÅSBY

Robtop Games

ESKILSTUNA

DVapps (DVloper)

Tree branch

SÖDERTÄLJE

Diffident Games

VÄCKELSÅNG

Spelkollektivet

JÖNKÖPING

Playish

VÄXJÖ

Mabozo

KARLSHAMN

Coastalbyte

Fishmoose Interactive

Forgotten Key

Levall Games

Liifle

Nemoria Entertainment

Noumenon Games

Prasius Entertainment

Redgrim

Something We Made

Station Interactive

Okay Games

ÅTVIDABERG

Martin Magni

VISBY

Eat Create Sleep

Pixel Ferrets

Storm Potion

Three Gates

Bloodberry Games

Stars of Wonder

Attractive Interactive

JE Software

KARLSKRONA

Suffocated

Svavelsticken

Viking Fabian

*Stockholm

*Göteborg

*Malmö

Stockholm



Bublar
Casual Games FK
Collecting Smiles
Crackshell
Daikon Media
Deadbreed
Defold
DevM Games
DorDor
EA Digital Illusions CE
Ekvall Games
Eldring Games
Elias Software
Embark Studios
Enterspace
Epic Games Sweden
Experiment 101
Fablebit AB
Fall Damage
Fast Travel Games
Fatshark
FEO Media
Filimundus
Foxglove Studios
Freshly Squeezed AB
Frojo Apps
Frosty Elk
Fula fisken
Funrock Development
G5 Entertainment
Gamersgate
Gleechi

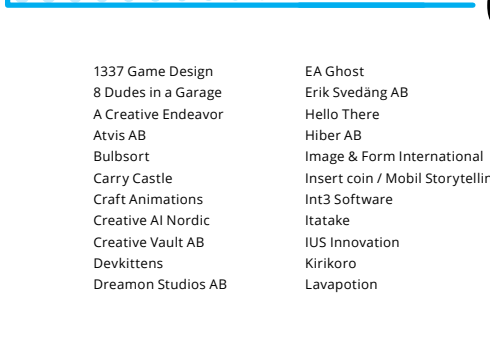
2Play Studios
A Small Game AB
A Sweet Studio
Adventure Box Technology AB
Antler Interactive
Apprope
Aptitude (Blastronaut)
Arcticmill (Arcmill)
Arrowhead Game Studios
Avalanche Studios
Axolot Games
Bambino Games
Beadhead Games
Blackbeard (Svartskägg AB)
Bodbacka:Boom
BoldArc
Bridgeside AB

Glorious Games
Go Fight Fantastic
Good Learning
Good Night Brave Warrior
GoodBye Kansas Holding AB
Grindstone Interactive
Gro Play Digital
Happi Studios AB
Hatrabbit
Hazelight Studios AB
iGotcha
IMGNRY International
Interactive Productline
Isbit Games
Jajdo
Kaludoscope
Kavalri Games
KEP Games
King (Midasplayer)
LandFall Games
LeadTurn Gaming
Light & Dark Arts
Like a Boss Games
Lionbite (Rain of Reflections)
Liquid Media AB
Loot Spawn AB
MAG Interactive
Massive
Mibi Games
Midjiwan
Might and Delight
Mimerse

Mojang
Mutate
NeCo (Neat Corporation)
Neuston
Nialbe
Nordic Forest Games
Odd Raven Studios
Oxeye Game Studio
P Studios
Paradox Interactive
Peppy Pals
Photon Forge AB
Pixel Tales
Pixeldiet Entertainment
Polarbit AB
Poppermost Productions
Quel Solaar
Quizye AB
Raketspel
Raw Fury
Razzeberries
Really Interactive
Resolution Games
Ride & Crash
Right Nice Games
Rovio Sweden
SimWay
Skeleton Crew
Snowprint Studios
Spelagon
Spelkraft Sthlm
Spelkultur i Sverige

Star Stable Entertainment
Starbreeze
Stillfront Group
Strange Quest
Streamicence
Stringent Ljud
Sunhammer (Outsiders)
Talawa Games
Tealbit
Tiger & Kiwi
Toadman Interactive
Toca Boca
Tomorrowworld AB
Troisdim Aktiefbolag
TwifySoft
Unity Technologies Sweden
Valiant Game Studio
Villa Gorilla AB
Vinternatt Studio
Visiontrick media
Warpzone Studios
White Wolf Entertainment
WOOCATE
Xpert Eleven
10 Chambers Collective

Göteborg



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

EA Ghost
Erik Svedäng AB
Hello There
Hiber AB
Image & Form International
Insert coin / Mobil Storytelling
Int3 Software
Itatake
IUS Innovation
Kirikoro
Lavapotion

Legendo Entertainment
MindArk
Nornware
Pathos Interactive
Pax6 Games
Playcentric Studios AB
Retroid Interactive
Räven
Sleeper Cell AB
Steelraven7
Thunderful Publishing

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

Malmö



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

King
Learning Loop Sweden
Leripa AB
Locomotive
Longhand Electric
Luau
Mediocre
Midnight Hub
Multiscription
Nopalito Studios AB
Nordic Game Resources AB
Nordic Game Ventures
Not My Jeans AB
Outbreak Studios
Paradox
Pixilated production
Plausible Concept

Polyregular Studios
ProCloud Media Invest AB
Redikod AB
Senri
Sharkmob
Simogo
Star Vault
Swedish Game Development
Tales & Dice AB
Tarsier Studios
The Sleeping Machine
Ubisoft Massive
Visedu AB
VisionPunk AB
Webbfarbror (Grapefrukt)
Pixelshade
Trancers

Världen

Flera spelföretag har expanderat utomlands. Nedan följer en förteckning på svenskägda spelstudior 2018 med tio eller fler anställda utanför Sverige.

Under 2019 sålde Starbreeze den indiska grafikstudion Dhruva till Rockstar.

Totalt har vi identifierat 31 svenskägda studior som tillsammans anställde 2 604 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

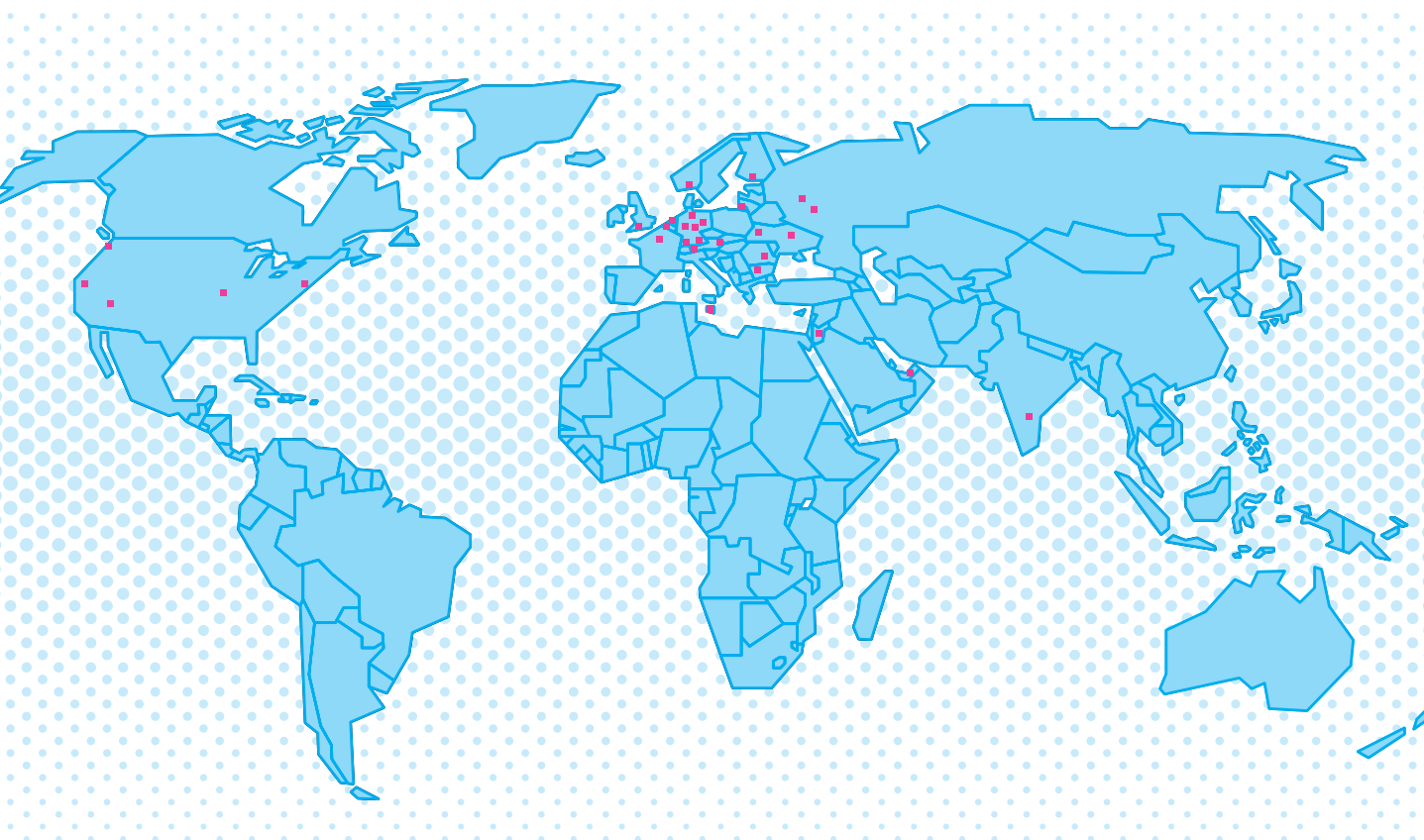
Wien

TOADMAN

Berlin

Oslo

Tver



Spelinvesteringar



Koncept från Embark Studios först projekt

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, en affär som genomfördes 2017 men avslutades 2018 och inte kom med i förra årets rapport.

Största enskilda affären under 2018 är Karlstadbaserade Embracer Groups förvärv av tyska Koch Media för drygt 1,2 miljarder kronor. Tätt efter det följer danska Nordisk Film Games förvärv av

Avalanche, även det en affär med ett totalt värde över miljardstrecket. Nordisk Film Games investerade även stort i Raw Fury och Starstable under året.

Embracer Group har, som tidigare nämnts i rapporten, gjort flera stora investeringar de senaste åren runt om i världen. I slutet av 2018 förvärvade de hela Coffee Stain med publishingdel och studior, och Coffee Stain-gruppen blev genom detta en operativ koncern under Embracer Group AB. Under 2019 utökade Embracer Group ytterligare på hemmaplan och förvärvade Goodbye Kansas Invest, inklusive innehavet i Palindrome Interactive, Fall Damage, Neon Giant, Kavalri och Framebunker.

Under 2018 gjordes sammanlagt 38 kända spelaffärer som innefattar svenska bolag, att jämföra med 24 spelaffärer under 2017. Dessa uppskattas ha ett värde på knappt fyra miljarder svenska kronor, jämfört med 4,9 miljarder 2017. 14 av dessa var förvärv. Trots den fortsatt låga kronkursen var det svenska bolag som stod som köpare eller investerare i den absoluta majoriteten av spelaffärerna under 2018.

Trenden med många svenska köpare har fortsatt under 2019. Embracer Group, Toadman och MTG VC Fund står för flertalet av investeringar och förvärv under året, och Embracer knöt i augusti till sig delar av Goodbye Kansas Investeringssportfölj samt det team som arbetar med spelinvesteringar. Kinesiska Tencent har under året på allvar tagit sig in på den svenska marknaden. Bolagets svenska portfölj som sedan tidigare innehåller en minoritetspost i Paradox Interactive har kompletterats med en investering i Fatshark, samt förvärvet av malmöbaserade Sharkmob Studios. Årets verifierat största affär hitintills under 2019 är sydkoreansk-japanska Nexons miljardförvärv av nystartade Embark Studios.

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 det senaste året 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 38 affärer som genomfördes 2018 uppskattas till knappt fyra miljarder svenska kronor. Under 2019 har tvåmiljardersstrecket redan passerats. Listan som redovisas är inte fullständig, utan består av de investeringar och förvärv som rapporterats i media och kommit till vår kännedom.

Det bör noteras att det totala värdet av bolagen samt värdet av de börsnoterade bolagen är betydligt högre än vad som redovisas här.




Adventure Box



Totally Accurate Battle Simulator, Landfall Games

Investeringar och förvärv 2018

Säljare	Säljarland	Köpare / Investerares	Köparland	Typ av affär
A Sweet Studio	Sverige	Fatshark	Sverige	Förvärv
Artplant	Norge	Toadman Interactive	Sverige	Förvärv
Atomontage Inc	USA	KM Troedsson/ Loot Spawn mfl	Sverige	Investering
Attractive Interactive	Sverige	Habby	Kina	Investering
Avalanche Studios	Sverige	Nordisk Film Games	Danmark	Förvärv
Blackfox Studios AB	Sverige	Fatshark	Sverige	Investering
Bugbear Entertainment	Finland	Embracer Group	Sverige	Förvärv
Coffee Stain	Sverige	Embracer Group	Sverige	Förvärv
Diskett Interactive Sweden AB	Sverige	Toadman Interactive	Sverige	Förvärv
Embark Studios	Sverige	Nexon	South Korea	Investering
European Minds/Artic Game Lab	Sverige	Goodbye Kansas	Sverige	Förvärv
Geometric Revolution	Danmark	KM Troedsson/ Loot Spawn mfl	Sverige	Investering
Gone North Games	Sverige	Coffee Stain Studios	Sverige	Förvärv
Handy Media	Tyskland	Embracer Group	Sverige	Förvärv
Hardsuits labs	USA	Paradox Interactive	Sverige	Investering
Harebrained Schemes	USA	Paradox Interactive	Sverige	Förvärv
Hatrabbit	Sverige	KM Troedsson/ Loot Spawn mfl	Sverige	Investering
IGDB	Sverige	Goodbye Kansas mfl	Sverige	Investering
Image & Form/Zoink	Sverige	Thunderful	Sverige	Merger
Kavalri	Sverige	Goodbye Kansas	Sverige	Investering



The Curious Tale of the Stolen Pets, Fast Travel Games

Säljare	Säljarland	Köpare / Investerade	Köparland	Typ av affär
Koch Media	Tyskland	Embracer Group	Sverige	Förvärv
Like A Boss Games	Sverige	Leo Vegas	Sverige	Investering
Neat Corporation	Sverige	KM Troedsson	Sverige	Investering
Neon Giant	Sverige	Goodbye Kansas	Sverige	Investering
Other Tales Interactive	DK/SE	Coffee Stain Studios	Sverige	Investering
Peppy Pals	Sverige	Lego	Danmark	Investering
Quixel	Sverige	GP Bullhound mfl	Sverige	Investering
Raw Fury	Sverige	Craig Fletcher	USA	Investering
Raw Fury	Sverige	Nordisk Film Games	Danmark	Investering
Resolution Games	Sverige	GP Bullhound mfl	Sverige	Investering
Rising Star Games	UK	Thunderful	Sverige	Förvärv
Snowprint	Sverige	King mfl	Sverige	investering
Star Stable	Sverige	Nordisk Film Games	Danmark	Investering
Starbreeze	Sverige	Behaviour	USA	Varumärkesköp
Time Stop Interactive	Sverige	Gold Town Games	Sverige	Förvärv
Toadman	Sverige	Craig Fletcher	USA	Investering
Valiant	Sverige	Stefan Lindeberg, Red Dawn Ventures mfl	Sverige	Investering
Vobling	Sverige	Bublar	Sverige	Förvärv

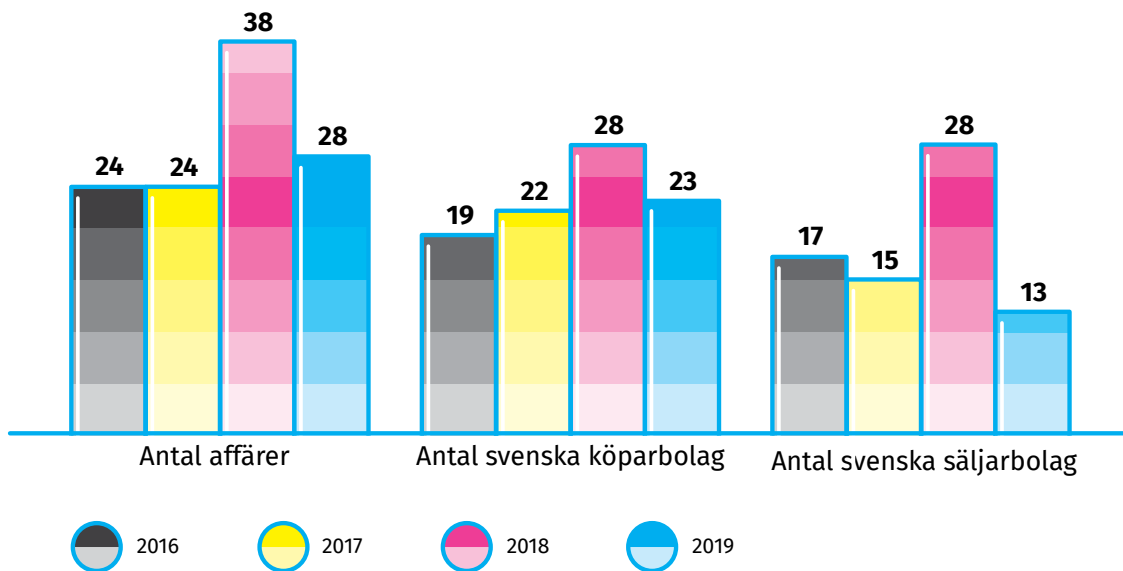
Investeringar och förvärv 2019

Säljare	Säljarland	Köpare / Investerares	Köparland	Typ av affär
18point2	Nya Zeeland	Embracer Group	Sverige	Förvärv
Adventure Box	Sverige	Blasieholmen Investment Group	Sverige	Investering
Antimatter Games	UK	Toadman	Sverige	Förvärv
Bitkraft E-sport Ventures	USA	MTG VC Fund	Sverige	Investering
Chief Rebel AB	Sverige	KM Troedsson/Loot Spawn	Sverige	Investering
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	Sverige	Investering
Framebunker	Danmark	KM Troedsson/Loot Spawn	Sverige	Investering
GoMeta	USA	MTG VC Fund	Sverige	Investering
Goodbye Kansas Game Invest	Sverige	Embracer Group	Sverige	Förvärv
Hatrabbit	Sverige	King	Sverige	Förvärv
Hiber	Sverige	Luminar Ventures/Matthew Wilson	Sverige/Finland	Investering
IGDB	Sverige	Twitch	USA	Förvärv
Kingdom	Tyskland	Raw Fury	Sverige	Varumärkesköp
Luau Games	Sverige	Supercell	Finland	Investering
Nomadic	USA	MTG VC Fund	Sverige	Investering
Odd Raven Studios	Sverige	Beyond Frames	Sverige	Investering
Petrol Advertising	USA	Toadman	Sverige	Förvärv
Playfull	USA	MTG VC Fund	Sverige	Investering
Sayduck	Finland	Bublar Group	Sverige	Förvärv
Sharkmob Studios	Sverige	Tencent	Kina	Förvärv
Sideline Labs	Sverige	Almi Invest	Sverige	Investering
Svipen	Tyskland	MTG VC Fund	Sverige	Investering
Tonk Tonk Games	USA	MTG VC Fund	Sverige	Investering
Valiant	Sverige	Susana Meza Graham	Sverige	Investering
Warhorse Studios	Tjeckien	Embracer Group	Sverige	Förvärv

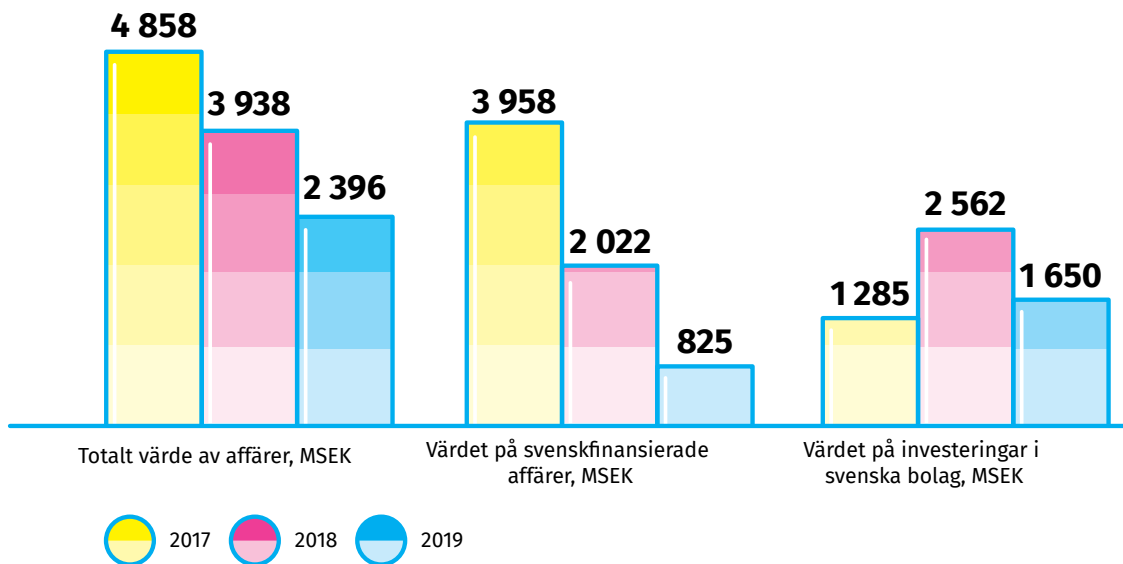
Pendula Swing, Valiant Game Studio



Antal affärer



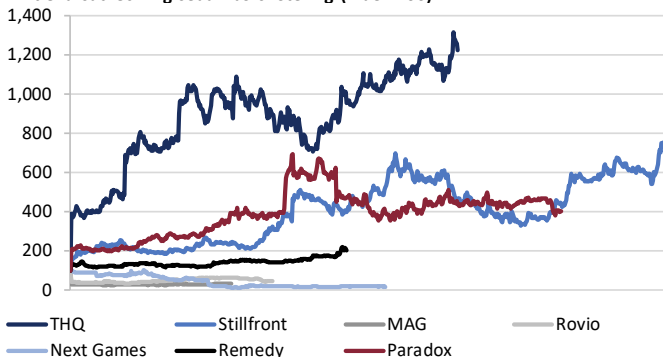
Värdet av investeringar & förvärv SEK



Spelutvecklingsbolag på börsen

Av: Lars-Ola Hellström, analytiker, Pareto Securities

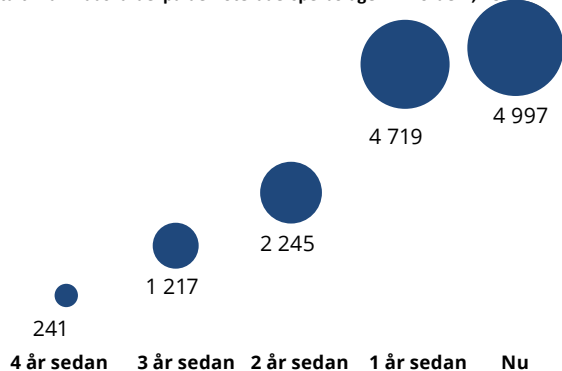
Aktiekursutveckling sedan börsnotering (index 100)



Några av de spelutvecklingsbolag som listats de senaste åren.

Källa: Pareto, FactSet

Totalt marknadsvärde på de noterade spelbolagen i Norden, EURm



Den globala dataspelsbranschen är i kraftig tillväxt vilket i kombination med mer stabila affärsmodeller har gjort bolagen allt mer populära bland både institutionella investerare och privatpersoner. Från 2013 fram till hösten 2018 såg vi rent generellt kraftigt positiva kursutvecklingar för de noterade dataspelsbolagen ur ett globalt perspektiv. Sverige har stått sig väl i denna utveckling och allt fler av våra svenska dataspelsbolag har under de senaste åren hittat till börsen och genererat god avkastning för sina aktieägare. Stockholmsbörsen har nu blivit något av en naturlig spelhubb med ett brett urval av noterade bolag och alltmer kunniga investerare. Det senaste året har dock dataspelssektorn generellt sett gett en negativ avkastning då ett flertal av de större globala dataspelsbolagen inte lyckats leva upp till de marknadens förväntningar då ett antal av bolagen kämpar med svag tillväxt då konkurrensen tilltar och spelarna blir allt mer kräsna. Även i Sverige och Norden har vi sett en blandad kursutveckling för de noterade bolagen där Starbreeze krasch på ett tydligt sätt belyser riskerna i branschen och att investerare bör vara selektiva med sina investeringar.

Från ett investerarperspektiv är sektorn dock fortfarande relativt ny för den breda massan och investerare lär sig nu branschdynamiken med värdekedjan, digitalt vs fysiskt, AAA vs indiespel, mikrotransaktioner och framväxande områden som prenumerationsmodeller, nya distributionsplattformar och E-sport samt att release-datum konstant flyttas för att maximera genomslagskraften vid spelsläpp. Trots en något svagare utveckling under det senaste året har de nordiska spelbolagens marknadsvärde på börsen under den senaste 3-4 års perioden ökat markant. Sektorn som helhet är fortfarande liten om man jämför med utländska konkurrenter eller andra sektorer på Stockholmsbörsen.

Multipelexpansion i internationella spelbolag

Historiskt sett har volatiliteten i branschens intäktsmodell varit hög vilket medfört att investerare ansett dataspel som en högrisksektor. Med allt större möjligheter till digital försäljning har de traditionella intäktsmodellerna kompletterats med digitala kampanjer, GaaS (spel som service), mikrotransaktioner, spelexpansioner, prenumerationsmodeller samt ökade möjligheter för bolagen att bygga lojala communityn för sina spel vilket har bidragit till mer stabila intäktsflöden samt påverkat bolagens marginaler positivt. Stabilare intäktsflöden, stigande marginaler och generellt god marknadstillväxt för dataspel har bidragit till ökat intresse för de noterade bolagen och med ökad tillförsikt om framtida vinststillväxt har investerare varit villiga att betala allt högre vinstmultiplar för spelbolag på börsen. I graferna nedan ser vi hur fyra bolagsvärderingar för Take Two, Electronic Arts, Activision och Ubisoft utvecklats de senaste fem åren sett till hur investerare värderat intäkter och vinster (EBIT) och även om värderingarna har kommit ned en bit under de senaste året så är de väsentligt högre än vad de var för fem år sedan.

Mindre volatila intäkter & digitalisering



Marginalexpansion & god finansiell utveckling



Ökat investerarintresse



Multipelexpansion



God aktiekursutveckling

EV/Sales, 12 månader framåtblickande



EV/EBIT, 12 månader framåtblickande



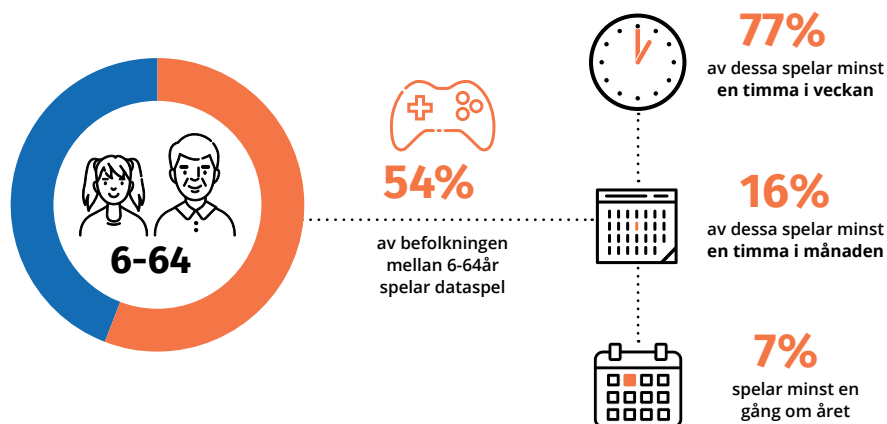
Konkurrensen i sektorn ökar dagligen och slutkonsumenten har en ökande förväntansbild på nya produkter. Som investerare i sektorn måste man även vara beredd på att vissa spelprojekt inte säljer som förväntat även om spelet ser lovande ut då det till syvende och sist är spelarna som faller domen. Men generellt sett befinner sig branschen i en stark tillväxt, vilket sannolikt kommer att gälla under en överskådlig framtid och digitaliseringen ger stöd åt en framtida högre marginalbild. Vad gäller E-sport och prenumerations- och streamingmodeller är dessa fortfarande i sin linda men kommer sannolikt stödja tillväxten för branschen. Slutligen så har framväxten av ett antal nya konkurrerade distributionsplattformar redan börjat gynna dataspelsbolagen då dessa plattformsägare lockar med lägre distributionsavgifter samt varit villiga att betala för att göra bolagens nya spel exklusiva för deras plattform med målet att locka nya användare.

Spelarna

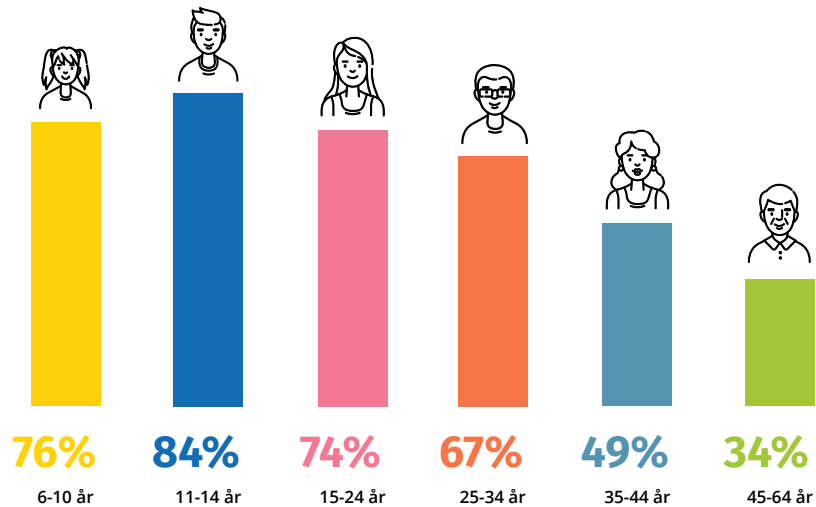
Den europeiska branschorganisationen ISFE, Interactive Software Federation of Europe, publicerade i augusti 2019 en undersökning över den europeiska spelmarknaden, baserat på data från de

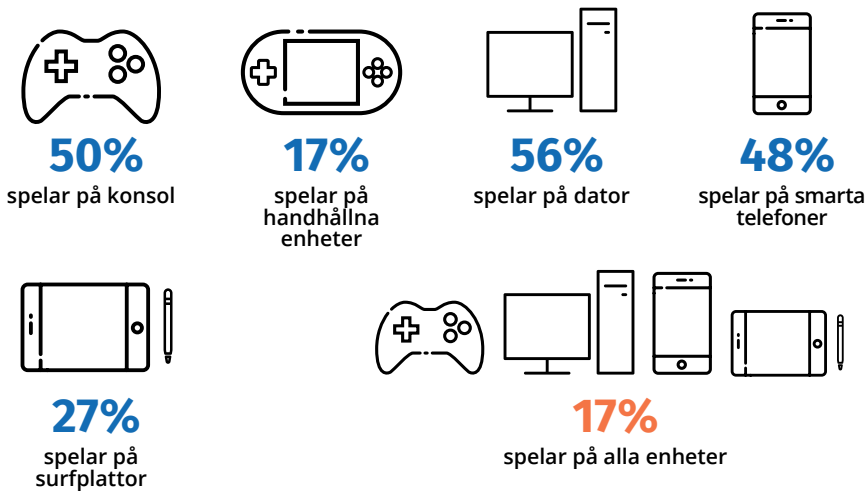
stora länderna Frankrike, Storbritannien, Spanien och Tyskland. Här följer ett urval från rapporten ISFE Key Facts 2019.

Du hittar hela på www.isfe.eu/isfe-key-facts

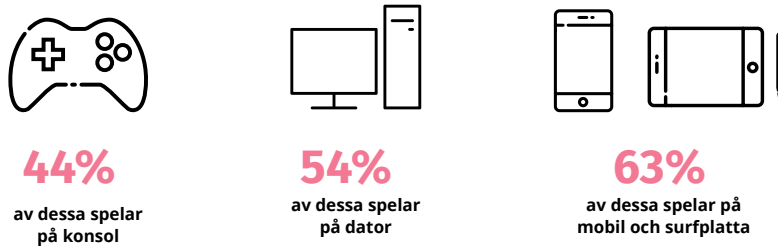
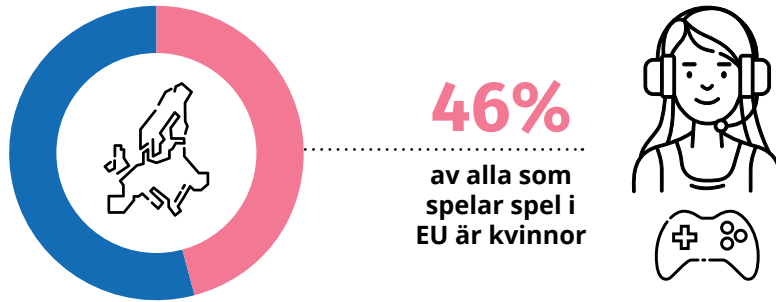


Andel spelare per ålderskategori:





Kvinnor och spel



Spelbranschen i Norden

Land	Antal företag	Omsättning M SEK	Antal anställda
Finland (2018)	220	21 539	3 200
Norge (2016)	180	383	599
Danmark (2017)	186	1 261	1 009
Island (2016)	18	546	450
Sverige (2018)	384	19 199	5 320

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. Konkurrenten 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.

Den nordiska spelkonferensen Nordic Game Conference arrangerades för 16:e året i rad i maj i Malmö 2019. Den är Europas största spelutvecklarkonferens räknat i antal deltagare.



Planetary Dustoff, Rymdfall



Hayfever, Pixadome



Age of Wonders: Planetfall, Triumph Studios, Paradox Interactive



Polytopia Park, Midjiwan

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.

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

2018 nyanställdes 650 personer i Sverige, men branschen ökade totalt med nästan 50% eftersom fler bolag förvärvat utvecklingskontor utomlands. Det finns 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 är lågt, 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 kompetens 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 amerikanska 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.



Project Osiris, Toadman



Bad North, Plausible Concept

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, och i år faller tex. Gaming Corps bort då denna typen av pengospel blivit betydande för verksamheten. Återförsäljare eller renodlade distributörer (t.ex. svenska kontor för Bandai Namco, Activision och EA) 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.

Ett par felräkningar gjordes i förra årets rapport, vilket har justerats bakåt i årets rapport. Det gör att 2017 års resultat har nedjusterats något. När det gäller anställda har metoden uppdaterats på grund av att fler svenska bolag har blivit internationella koncerner, 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 återupprepat mönster. I dessa fall redovisas årsredovisningen för det senaste året. Så gäller även när bolag har brutna räkenskapsår. Avalanche har under året bytt räkenskapsår från kalenderår till brutet räkenskapsår. Det innebär att vi i detta årets rapport redovisar

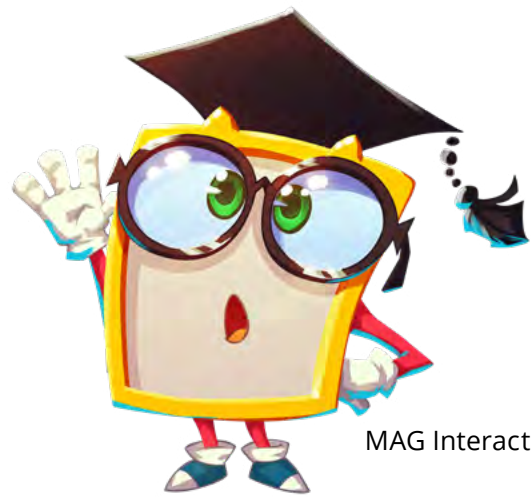
resultatet för kalenderåret 2018, men i nästa års rapport kommer använda årsrapporten för det brutna räkenskapsåret 2018-2019. I den mån vi har kunnat har vi använt den senaste rapporten för en hel 12-månadersperiod.

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 2018 inte varit tillgängligt används föregående års siffror om resultat, omsättning och antal anställda. Vissa bolags årsredovisning har varit ständigt sena för denna rapport tryck, vilket gör att det är först i årets rapport som Microsofts förvärv av Donya Labs ger avtryck i statistiken. Med en vinst på nästan 900 miljoner år 2017 blir det ett av branschens mest framgångsrika bolag. 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 handledningstider hos Bolagsverket. För tre större bolag, King, Fatshark och Toca Boca har vi utgått från den rapport som skickats in till Bolagsverket. I de fall det rört börsnoterade bolag har vi utgått från de rapporter bolagen själva publicerat i sin kanaler. För kvarstående 75 bolag redovisar vi 2017 års resultat. Dessa hade tillsammans en omsättning på 315 miljoner och 355 anställda. De största av dessa är Oryx Simulations, Image & Form och iGotcha.

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

Tidslinjen





MAG Interactive

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 inläring, spel för rehabilitering, eller reklamspel, s.k. advergaming.

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

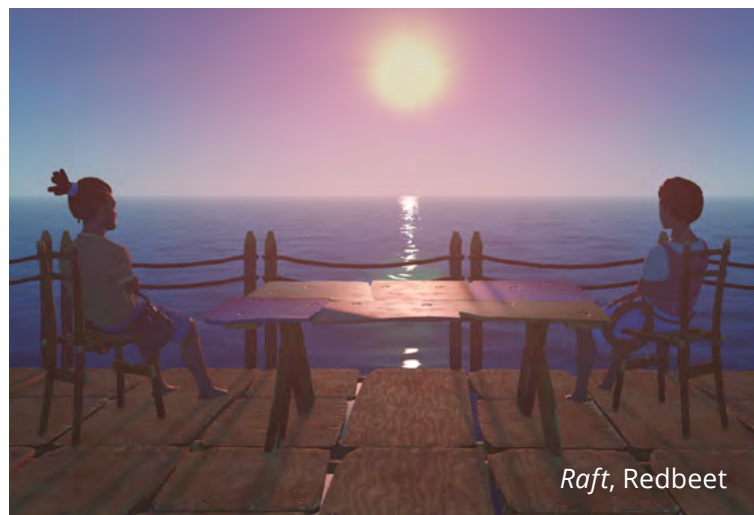
Social games: samlingsnamn för spel på sociala nätverk, exempelvis Mobage och Facebook.

Soft Launch: att smyglansera 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

KEY FIGURES	2018	2017	2016	2015	2014
n.o Companies	384 (+12%)	343 (+22%)	282 (+19%)	236 (+11%)	213 (25+%)
Revenue EUR M	1 872 (+33%)	1 403 (+6%)	1 325 (+6%)	1 248 (+21%)	1 028 (+36%)
Profit EUR M	335 (-25%)	446 (-49%)	872 (+65%)	525 (+43%)	369 (29+%)
Employees	7 924 (+48%)	5 338 (+24%)	4 291 (+16%)	3 709 (+19%)	3 117 (+23%)
Employees based in Sweden	5 320 (+14%)	4 670 (+25%)	3 750	No data	No data
Men	6 224 (79%)	4 297 (80%)	3 491 (81%)	3 060 (82%)	2 601 (83%)
Women	1 699 (21%)	1 041 (20%)	800 (19%)	651 (18%)	516 (17%)

The Game Developer Index analyses Swedish Game Developers' operations and international sector trends over a year period by compiling the companies' annual accounts. Swedish game development is an export business in a highly globalized market.

In a few decades, the video game business has grown from a hobby for enthusiast to a global industry with cultural and economic significance. The 2019 Game Developer Index summarizes the Swedish companies last reported business year (2018).

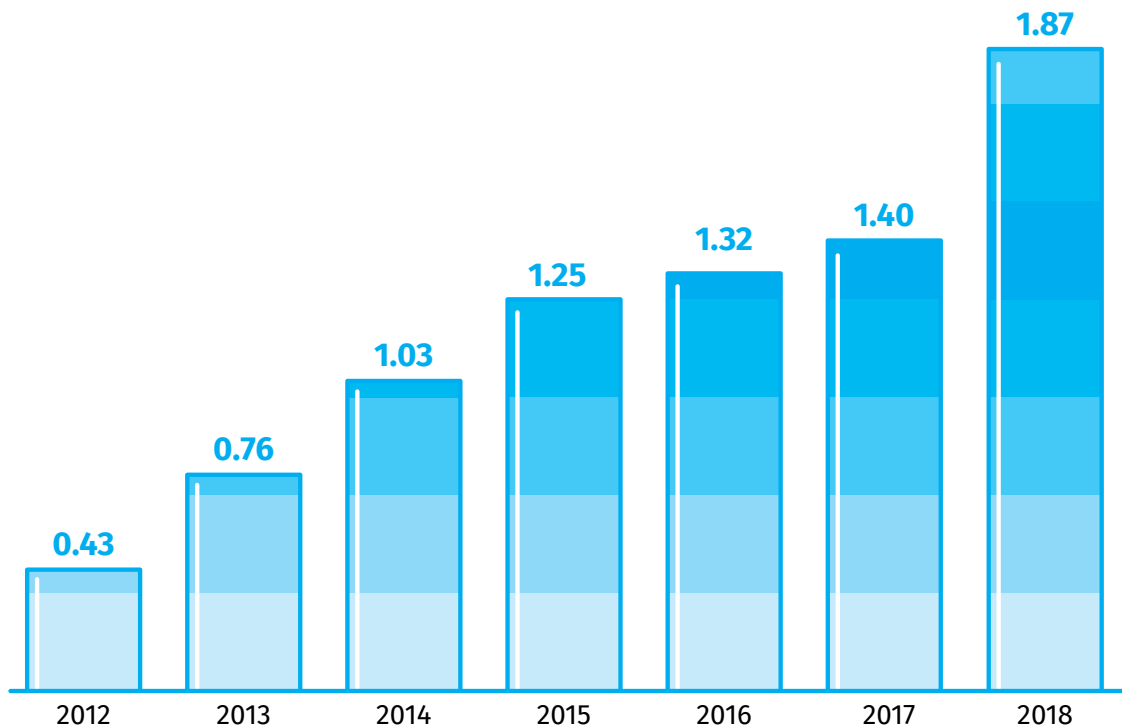
- Revenue increased to EUR 1.87 billion during 2018, which is an increase by 33% compared to 2017, and almost three times more in the space of five years. This is higher than the global average on 12%
- Jobs increased by 48 percent, over 2 586 new full-time positions to 7 924 employees at Swedish registered companies. Of these 5 320 people are based in Sweden, this is an increase of 650 people compared with 2017.
- A fifth of the industry in Sweden is female, more exactly 1036 women based in the country. In total 1699 women are employed by a Swedish company, that is a share of 21%.
- Most companies are profitable and the sector reports total profits for the tenth year in a row.
- 41 new companies result in 384 active companies in total, an increase by 12 percent.
- During 2018 there was 38 reported investments and acquisitions for over EUR 400 million on the Swedish market. In 28 of these transactions, a Swedish company was the buyer.
- From January to September 2019 there was 29 reported investments and acquisitions on the Swedish market for 240 million EUR.
- The 25 largest companies contributed with 114 million EUR in tax on company profit.
- The 15 largest companies who declared social security fees in their annual report contributed a bit over 100 million EUR in additional taxes.

Revenue

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.

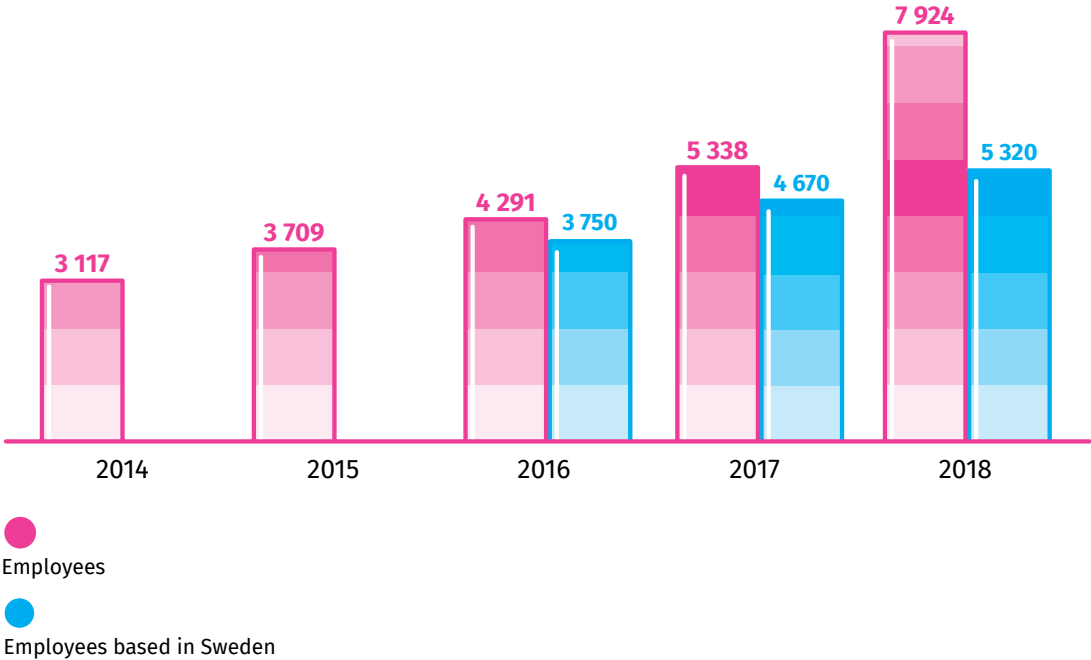
Swedish game developers are characterized by their range and quality. Sweden has world leading developers within AAA/console, PC, mobile, VR, digital distribution and specialized subcontractors. The biggest challenges of the sector are indirect like access to skills as well as laws and regulations around 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

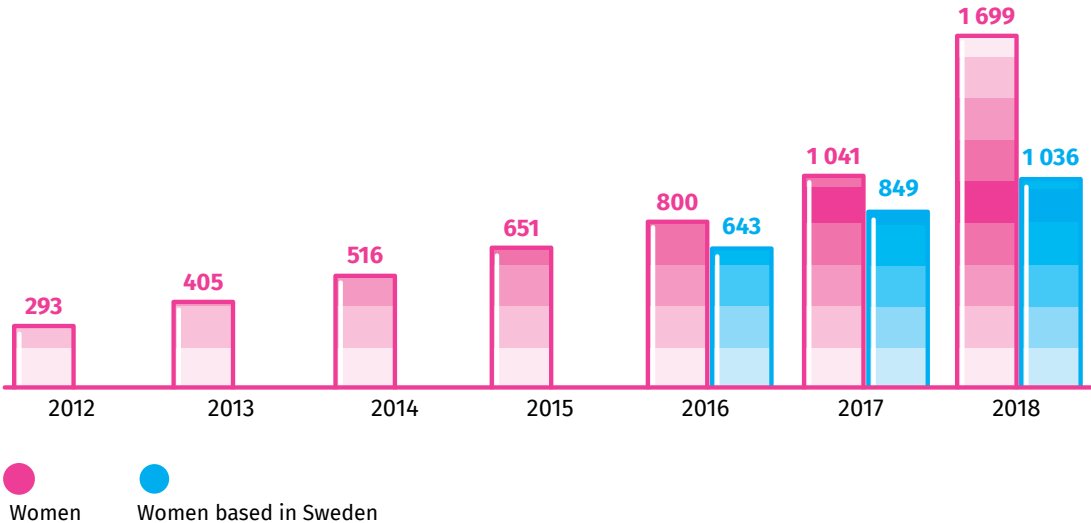


Currency conversions from SEK to EUR is based on the yearly average reported by the Swedish Central Bank, Riksbanken

Employees



Women



DATASPELSBRANSCHEN
SWEDISH GAMES INDUSTRY

www.dataspelsbranschen.se