DATASPELSBRANSCHENS RAPPORTER 2008

# Spelutvecklarindex 2007

# En virtuell bransch med verklig framgång

Dataspel som underhållningsform närmar sig 40 år. Det var 1972 som det första kommersiella tv-spelet The Odyssey från Magnavox lanserades i Nordamerika. Är det dags för en medelålderskris? Svaret på den frågan är ett klart och tydligt nej. Jämfört med film- respektive musikbranschen har spelbranschen ännu inte nått samma mognad. Vägen till en global kulturform har varit lång och en stor del av tillväxten i spelbranschen har skett de senaste tio åren. Branschen fortsätter att öka kraftigt och DFC Intelligence uppskattar att marknaden kommer att vara värd 57 miljarder dollar år 2009, vilket är en fördubbling av värdet för några år sedan.

I Sverige har spelförsäljningen fördubblats sedan 2000 och omsatte 2007 närmare 2,3 miljarder kronor i konsumentled och över 7,6 miljoner spel såldes. Prognosen för 2009 är en försäljning som överstiger 9 miljoner spel.

Att skapa dessa spel är en tidskrävande uppgift som sysselsätter mängder av människor. Enligt European Games Developer Federation sysselsätter spelutveckling 16 000 personer enbart i Europa. Sverige har ett diversifierat landskap med många olika sorters spelutvecklare. Företag som Massive Entertainment, Starbreeze, Grin och Avalanche Studios arbetar med miljonbudgetar som vida överstiger de största svenska filmproduktionerna. EA DICE står bakom Battlefieldserien som har sålt mer än 17 miljoner exemplar och är Sveriges största moderna kulturexport. I andra änden finns bolag som arbetar med casual games, webbspel eller spel för mobila plattformar som bl.a. Muskedunder Interactive som tagit fram åtskilliga reklamspel och Southend vars spel finns tillgängliga på Microsofts digitala tjänst Xbox Live Arcade. Det finns även specialister som utmärker sig inom sin genre som t.ex. Sim Bin som gör realistiska racingsimulatorer och Paradox Interactive som arbetar med historiska strategispel.

Syftet med denna rapport är att kartlägga de svenska spelutvecklarna. Rapporten bygger på en sammanställning av årsredovisningar för företag verksamma inom dataspelsutveckling. Underlaget är hämtat från Bolagsverkets näringslivsdatabas och avser verksamhetsåret 2007. I de fall där bolaget har brutet räkenskapsår har det nyaste bokslutet använts. Urvalet består av företag som har dataspelsutveckling som huvudsakliga verksamhet samt underleverantörer som är specialiserade på tjänster och teknik för spel.

Den sammanlagda omsättningen var 959 miljoner kronor, vilket är en ökning på 49 procent jämfört med föregående sammanställning. Antalet anställda ökade med 42 procent till 1153 personer.

**Martin Lindell**
*martin.lindell@dataspelsbranschen.se*
Analytiker, Dataspelsbranschen

Sverige har ett diversifierat landskap med många olika sorters spelutvecklare

**OM DATASPELSBRANSCHEN**

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

*Swedish Games Industry is a partnership between MDTS and Spelplan-ASGD. For information in English please visit www.swedishgamesindustry.com.*

**Martin Lindell**
Informatör/analytiker
Telefon +46(0)706 629496
martin.lindell@dataspelsbranschen.se

**Sten Selander**
Senior advisor
Telefon +46(0)733 125969
sten.selander@dataspelsbranschen.se

**Dataspelsbranschen** Swedish Games Industry
Klara norra kyrkog 31, Box 3139, SE-103 62 Stockholm
www.dataspelsbranschen.se

*Mirror's Edge, EA DICE 2008*

# Från källarföretag till internationella jättar

Svensk spelutveckling har högt internationellt anseende och anor som sträcker sig ända tillbaka till början av 80-talet.

**Hemdatorer och tv-spel** nådde Sverige under tidigt 70-tal när pionjärer som Ulf Beckman och Heikki Karbing importerade tidiga modeller och spel. Ett växande intresse för programmering späddes på av hemdatortidningar som under 80-talet innehöll listningar med programkod och lärde en ung generation hur man skapade egna program och spel. I samband med detta skapades de första kommersiella svenska spelen. Det var ofta enmansprojekt eller en liten grupp som arbetade hemifrån. Exempel på spel från denna tidsera är Space Action av Arne Fernlund och Blood n' Guts av Greve Graphics.

Intresset för programmering ledde till att demogrupper formades och den s.k. demoscenen uppkom. Demogrupperna skapade demonstrationer med grafik och musik som pressade de primitiva hemdatorerna till sitt yttersta. Spelutveckling blev det naturliga steget från demoscenen. Många veteraner inom svensk spelbransch har en bakgrund inom demoscenen. DICE har sina rötter i demogruppen The Silents. Efter framgången med Pinball Dreams har DICE fortsatt att växa i takt med sina nya spel. Rallisport Challenge och Battlefield-serien är exempel på titlar som toppat flera internationella försäljningslistor.

Internationellt sett har svenska spelutvecklare högt anseende och är kända för att vara tekniskt kompetenta, inneha bra förmåga att berätta en historia, ärliga och håller vad de lovat.

Norden som region är ett växande kluster och de svenska spelutvecklarna har gynnats av att våra nordiska grannar också håller hög kvalité. Företag som norska Funcom, finska Remedy, danska IO Interactive och isländska CCP är också internationellt erkända.

Utsikten ser väldigt ljus ut för den svenska spelbranschen. Dels är klimatet stabilare och dels har samtliga stora bolag signifikativa produktioner och haft ett kraftigt behov av rekrytering. Detta skapar i sin tur möjlighet för avknoppningar och behov av underleverantörer. Fortsätter den pågående positiva trenden kommer Sverige och Norden att vara ett av viktigaste globala klustren för spelutveckling.

# Nyckeltal

| | 2007 | 2006 | 2005 |
|---|---|---|---|
| Antal bolag | 91 (+34 %) | 68 (-4 %) | 71 |
| Omsättning | 958 977 633 (+49 %) | 642 117 984 (+19 %) | 539 539 015 |
| Resultat | -15 462 761 (+33 %) | -23 232 837 (+12 %) | -26 489 140 |
| Antal anställda | 1153,33 (+42 %) | 812,5 (+14 %) | 715 |
| varav män | 1034,13 (90 %) | 702,25 (85 %) | 620 (85 %) |
| varav kvinnor | 118,2 (10 %) | 107,25 (15 %) | 95 (15 %) |

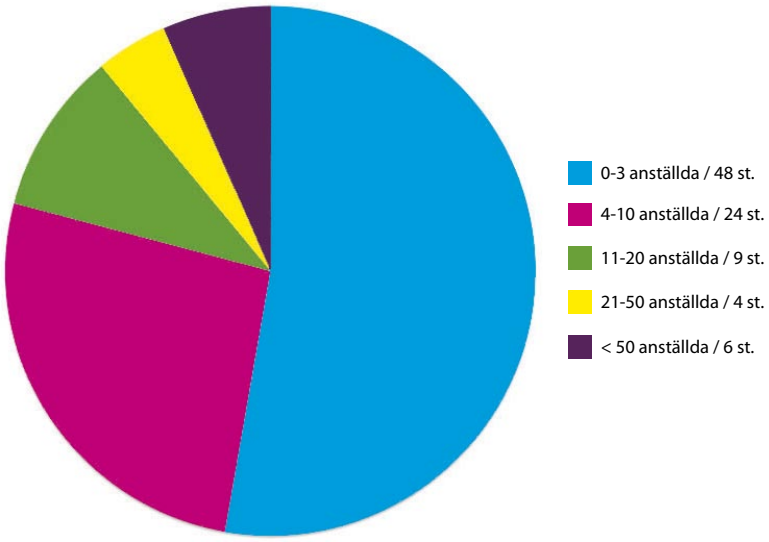
## Storlek på aktörerna

**För att ge en bättre och rättvisare bild av den svenska spelbranschen har de 91 bolagen som ingår i undersökningen delats upp i segment baserat på omsättning och antal anställda.**

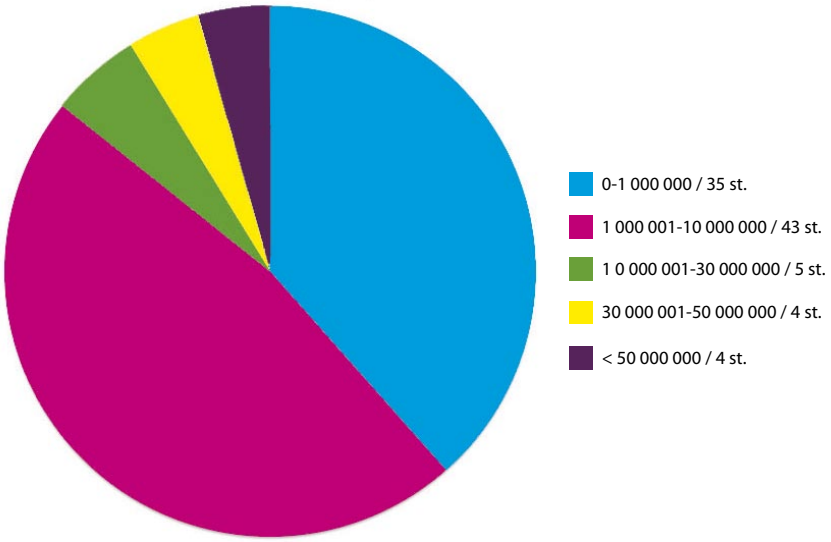
En stor del av bolagen som sysslar med någon form av spelutveckling är relativt små bolag med ett litet antal anställda. Mer än hälften har max tre anställda. Det har också tillkommit fler bolag som har en omsättning som understiger en miljon. Förra undersökning noterade 24 företag jämfört med 35 stycken i denna sammanställningen. En förklaring är fler nystartade bolag. För 2006 uppgick antalet bolag i spelutvecklarindex till 68 stycken mot 91 i den senaste sammanställningen.

Det märks dock att sysselsättningen ökat kraftigt. I förra sammanställningen hade endast Avalanche och DICE fler än 50 anställda. Omsättningen har också ökat för de etablerade utvecklarna. Jämfört med förra undersökningen var det endast ett bolag, DICE med 226 miljoner kronor, som redovisade en omsättning som översteg 50 miljoner kronor. Denna gång är det fyra bolag vars omsättning är större än 50 miljoner kronor.

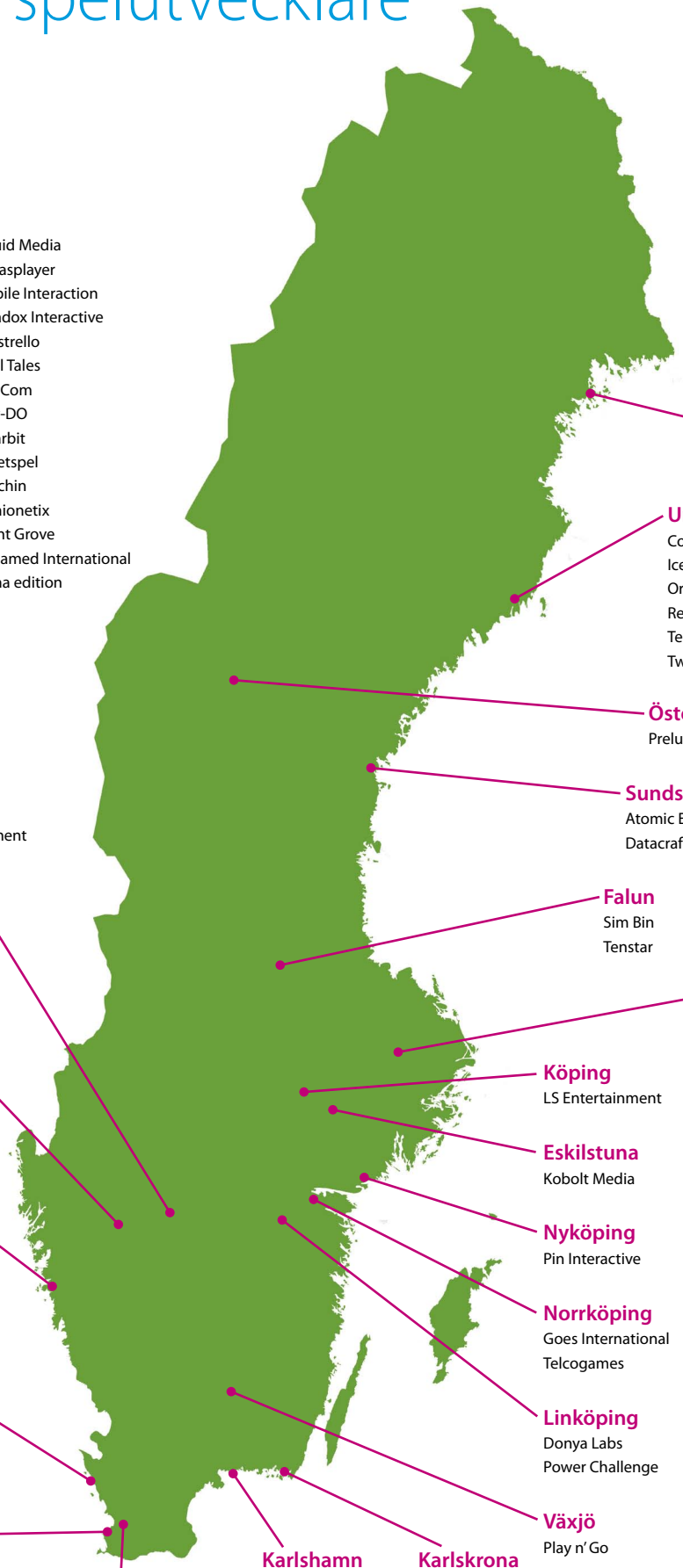
### Antal Anställda




### Omsättning



# Karta över spelutvecklare i Sverige



**Stockholm**
21-0 Media
Active Media Group
Avalanche Studios
Bajoum
Community Entertaiment Svenska
Content Garden
Curictus
Digital Development
Management
EA DICE
Electronic Sports Network
Extra Lives
Foolis Entertainment
Funflower
G5 Entertainment
Game Installations Rinman
Gamefederation
Gatorhole
Grin
Hidden Entertainment
Interactive Productline
Jadestone
Liquid Media
Midasplayer
Mobile Interaction
Paradox Interactive
Pipistrello
Pixel Tales
PlayCom
Play-DO
Polarbit
Raketspel
Reachin
Semionetix
Silent Grove
SoGamed International
Solna edition

**Luleå**
Velcro Interactive

**Umeå**
Coldwood
Ice Concept Studios
Oryx Simulations
Resolution Interactive
Teknikhuset
Two 58 Productions

**Östersund**
Prelusion

**Sundsvall**
Atomic Elbow
Datacraft Game Studios

**Falun**
Sim Bin
Tenstar

**Uppsala**
Aniware
Game Hosting
Hansoft
Northern Light Studios
Starbreeze
Stillfront

**Köping**
LS Entertainment

**Eskilstuna**
Kobolt Media

**Nyköping**
Pin Interactive

**Norrköping**
Goes International
Telcogames

**Linköping**
Donya Labs
Power Challenge

**Växjö**
Play n' Go

**Skövde**
Colossai Studios
Lockpick Entertainment
Pieces Interactive
Shortfuse Games
Sim Bin

**Vara**
Sim Bin

**Göteborg**
Curictus
Develant Technologies
EPOS
Grin
Illuminate Labs
Jungle Peak Studios
Legendo Entertainment
Mindark
Muskedunder Interactive
Sim Bin

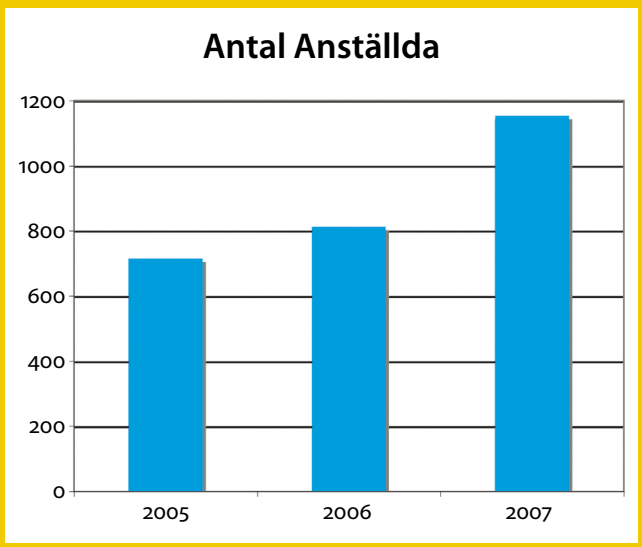
**Helsingborg**
Eidos Studios

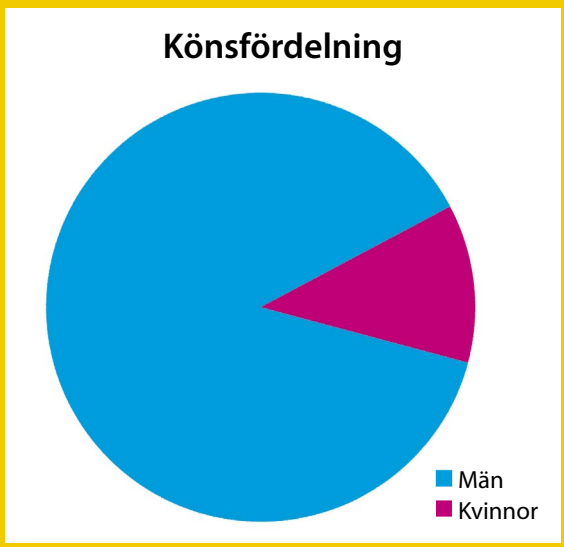
**Malmö**
Leripa
Massive Entertainment
Nordic Game Resources
Ozma
Pushplay
Redikod
Southend Interactive
Starvault
Swedish Game Development
Upside Studios
Wanna Play Productions

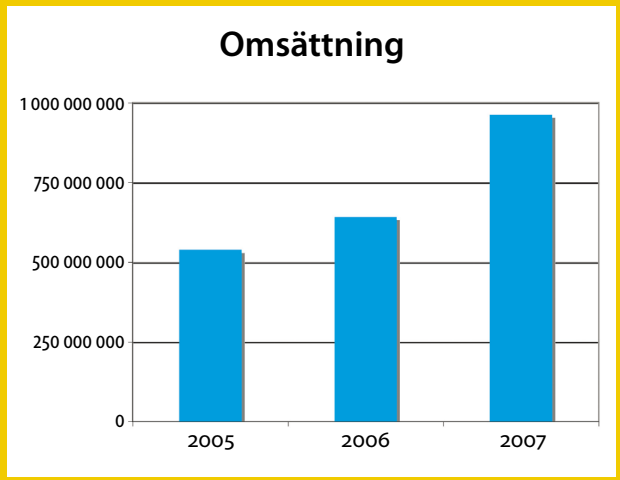
**Lund**
Aescapia
Athletic Design
Monkfish Instruments

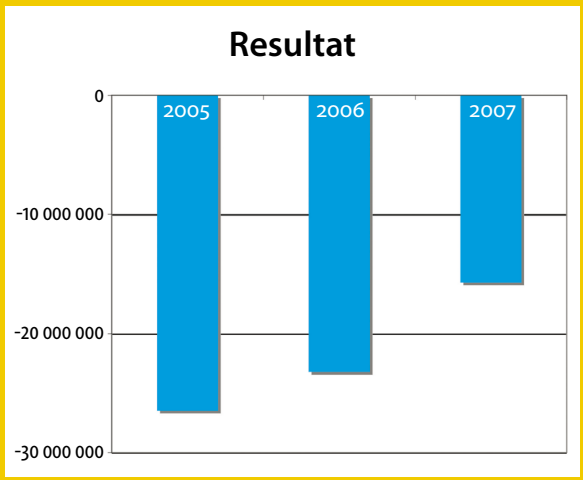
**Karlshamn**
Custom Red
Gameport
Tarsier Studios

**Karlskrona**
Managerzone
Power Challenge
Tic Tac Interactive




# Fortsatt positiv trend för spelutveckling

**Spelutveckling är en mycket arbetsintensiv verksamhet och den tekniska utvecklingen har de senaste åren drivit en mycket snabb sysselsättningsökning.**

Antalet sysselsatta har ökat med cirka 100 procent mellan 2003 och 2007. Under 2008 anger de sex största arbetsgivarna att man räknar med 6 procents sysselsättningsökning. Dataspelsbranschen bedömer att små och medelstora företag kan komma att ha ännu större rekryteringsbehov. Jämfört med de senaste rekordåren väntas ökningstakten alltså minska något, men alltjämt hålla en mycket hög nivå jämfört med andra branscher under överskådlig tid.

Då spelbranschen är teknikintensiv är det en övervägande majoritet män som arbetar med spelutveckling. Sett till könsfördelningen har antalet kvinnor ökat, men minskat sett till procentandelen från 15 till 10 procent.

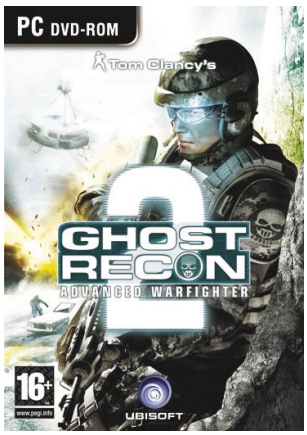
Majoriteten av de 91 bolagen i undersökningen redovisar positivt resultat, men det sammanlagda resultatet är fortsatt negativt. Anledningen är att det har tillkommit 23 bolag sedan förra undersökningen (den verkliga siffran för nya bolag är högre då under samma period även bolag upphört eller ändrat inriktning på verksamheten) och unga bolag har inte lika stabila regelbundna fasta intäkter som de etablerade aktörerna. Spelutveckling präglas av långa projekttider och ibland kan flera verksamhetsår fortlöpa utan intäkter i väntan på produktlansering.

> Majoriteten av de 91 bolagen redovisar positivt resultat.

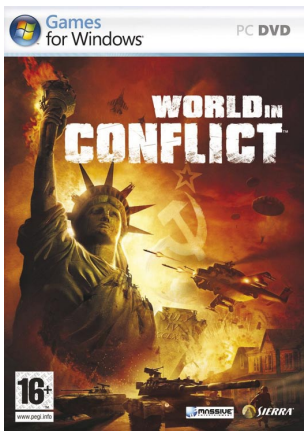
Förväntningarna är en fortsatt ökad omsättning och ett resultat som kryper närmare nollstrecket och vänder till positivt.

# Urval av svenskutvecklade spel

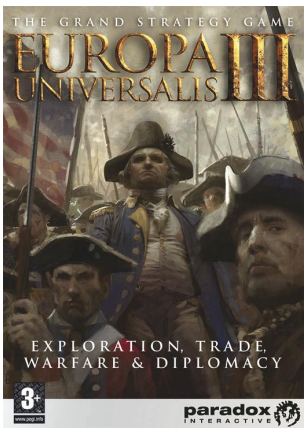
## Spel släppta under 2007



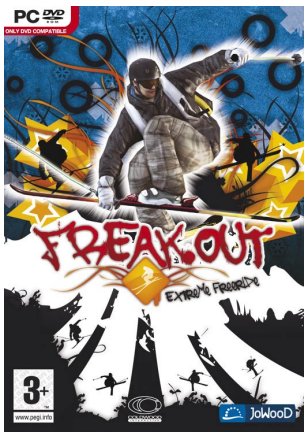

**Ghost Recon: Adv. Warfighter 2**
**Grin**




**World in Conflict**
**Massive Entertainment**

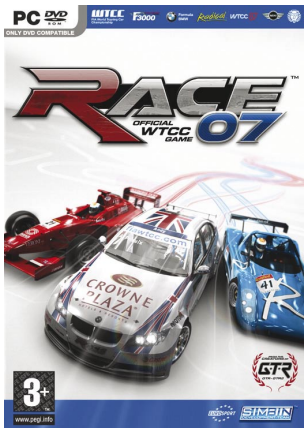



**Europa Universalis III**
**Paradox Interactive**

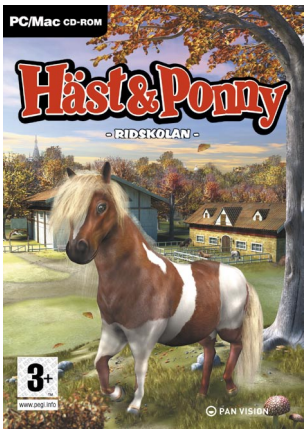



**Freak Out: Extreme Freeride**
**Coldwood**

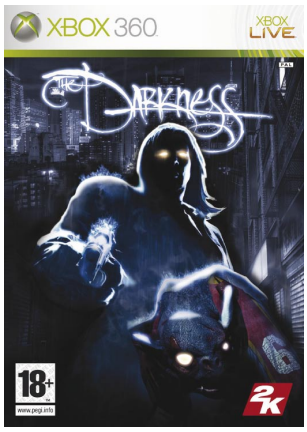
**Mumintrollet**
**Prelusion Games**




**Race 07: Official WTCC Game**
**Sim Bin**

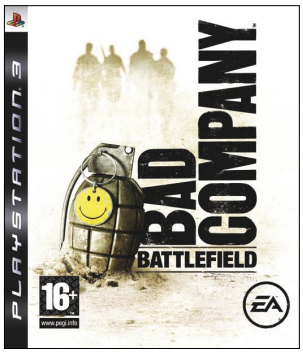



**Häst & Ponny: Ridskolan**
**Upside Studios**

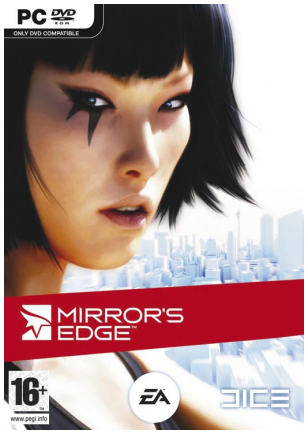



**The Darkness**
**Starbreeze**

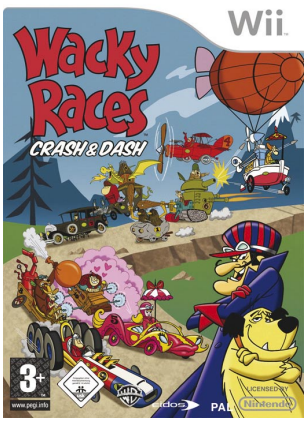
## Spel släppta under 2008




**Battlefield: Bad Company**
**EA DICE**




**Mirror's Edge**
**EA DICE**




**Wacky Races: Crash & Dash**
**Eidos Studios**

**Dirk Dagger**
**Jadestone**

## Svenska branschens största aktörer

I sammanställningen av Spelutvecklarindex ingår 91 bolag. Det råder en viss polarisering mot de större bolagen. De fem företagen med flest anställda står för 44,7 procent av sysselsättningen i branschen. Än tydligare blir det sett till omsättning, där de fem som omsätter mest står för 56,1 procent av branschens sammanlagda omsättning.
Eftersom branschen rekryterar mycket och det råder en viss eftersläpning på information baserat på årsredovisningar har även en siffra för nuläget (sammanställt sommaren 2008) tagits fram som jämförelsetal.

**Största bolagen rankat efter antal anställda**

| | |
|---|---|
| 1. EA DICE | 250 |
| 2. Massive Entertainment | 112 |
| 3. Grin | 92 |
| 4. Avalanche Studios | 68 |
| 5. Jadestone | 55 |

*antal anställda*

**Största bolagen rankat efter omsättning**

| | |
|---|---|
| 1. EA DICE | 250 |
| 2. Massive Entertainment | 97 |
| 3. Grin | 84 |
| 4. Avalanche Studios | 66 |
| 5. Starbreeze | 42 |

*miljoner kronor*

**Största bolagen rankat efter antal anställda nuläge**

| | |
|---|---|
| 1. EA DICE | 280 |
| 2. Grin | 252 |
| 3. Avalanche Studios | 153 |
| 4. Massive Entertainment | 132 |
| 5. Starbreeze | 86 |

*antal anställda*

## Notiser till Spelutvecklarindex 2007

Notera att uppgifterna avser svensk-registrerade aktiebolag. Härutöver finns ett mörkertal i form av verksamheter som utvecklar spel utan att vara aktiebolag, som t.ex. handelsbolag eller bolag registrerade i utlandet. Flera projekt drivs på hobbybasis av t.ex. studenter som inte har registrerade aktiebolag. Det kan förekomma utveckling av spel hos företag som inte har det som sin huvudverksamhet. Dataspelsbranschen i Sverige antas vara större än vad siffrorna i rapporten anger.

**Årsredovisning saknas för:**
Liquid Media
Community Entertainment Svenska

**Aktörer som lämnar sin första årsredovisning räkenskapsåret 2008:**
Contentgarden
Datacraft Gamestudios Europe
Game Installations Rinman
Muskedunder Interactive
Pieces Interactive
Shortfuse Games
Stillfront

## Export och utbildning - nå ut på marknaden och framtidssäkra branschen

**För att Sverige ska bevara sin plats som ett av de länder som gör de bästa spelen måste vi utbilda talanger som kan göra nästa generations spel.**

Det finns en rad eftergymnasiala utbildningar som är specifikt inriktade på dataspel: yrkeshögskolor som Playground Squad i Falun, Game Academy i Malmö och School of Future Entertainment i Karlshamn samt högskolor/universitet som Högskolan i Skövde. Därutöver finns andra utbildningar och enstaka kurser relaterade till dataspel. En tydligare samverkan mellan bransch och utbildning har höjt kvalitetsnivån på examinerade studenter. Steget ut i arbetslivet går i många fall via inkubatorer som t.ex. Gothia Science Park och Stiftelsen Teknikdalen, vars roll är att fånga upp kunskapsbaserade idéer med tillväxtpotential.

**Exportinsatser och lokal styrka**
Nordiska datorspelsprogrammet är ett projekt som lanserades 2006 och pågår till 2012 initierat av Nordiska ministerrådet. Uppgiften är att säkra spel med hög kvalité och distinkt nordiskt innehåll för barn och unga.

Nordiska datorspelsprogrammet arbetar med att skapa strukturer för effektiv distribution och lokalisering för nordiska spelutvecklare. Exportinsatser görs för att främja branschen som närvaro på mässor och konferenser som bl.a. Game Developer Conference i San Francisco och Game Connection i Lyon. Vidare arrangeras årligen konferensen Nordic Game som attraherar mer än 1000 delegater från hela världen.

Spelutvecklare kan ansöka om utvecklingsstöd för att t.ex. skapa nya intellektuella rättigheter samt spel för den nordiska marknaden.

Bionic Commando, Grin

Commanders: Attack of the Genos, Southend

The Hunter, Avalanche Studios

STCC the Game, Sim Bin

Colloseum, Shortfuse Games