DATASPELSBRANSCHENS RAPPORTER 2011

Spelutvecklarindex 2010

DATASPELSBRANSCHEN
SWEDISH GAMES INDUSTRY

Förord

Det är svårt att tänka sig ett område där förändringarna är så snabba som inom dataspel. För bara några år sedan var dominerade massiva online-spel som *World of Warcraft*, sedan kom genombrottet för partyspel som *Singstar* och *Guitar Hero*. För tre år sedan vände Nintendo upp-och-ned på spelvärlden med Wii och rörelsekontroller, och strax därefter kom Facebook-spelen och *Farmville* fick över 100 miljoner användare. Idag är det appar för Iphone och Android som dominerar utvecklingen. Teknik, affärsmodeller, speldesign och marknadsföring förändras i grunden nästan varje år och framför allt följer publiken med snabbt i dessa omvälvningar.

Var finns morgondagens intäkter? Hur kan man göra ännu bättre spel för de nya kanalerna? Hur förändras relationen mellan skapare och publik? Dessa och många andra frågor diskuteras intensivt på konferenser, forum och i fackpressen.

Svenska framgångar saknas inte i de nya kanalerna, *Minecrafts* exempellösa succé eller *Battlefield Heroes* för att nämna två exempel. Independent Games Festival i San Francisco har haft svenska vinnare fyra år i rad och nu senast tog vi hem åtta av 22 priser.

Den digitala distributionen har i snart två decennier förutspåtts slå ut den traditionella boxförsäljningen och nu ser det ut som att skiftet till slut är på väg. Även om cirka 85% av försäljningen ännu sker via fysisk kanal har den börjat minska för första gången sedan man började föra statistik. Omvälvningen från spel som produkt till spel som tjänst tycks vara här. De svenska spelutvecklarna har varit exceptionellt framgångsrika i den traditionella värdekedjan med förlagsuppdrag. Nu utvecklar vi nya affärer, både i nya bolag och i nya avdelningar i etablerade bolag. Svenska spelutvecklare fortsätter att växa, både räknat i omsättning och sysselsättning. Dessutom är det samlade resultatet positivt för andra året i rad. Det finns goda skäl att tala om ett svenskt dataspelsunder.

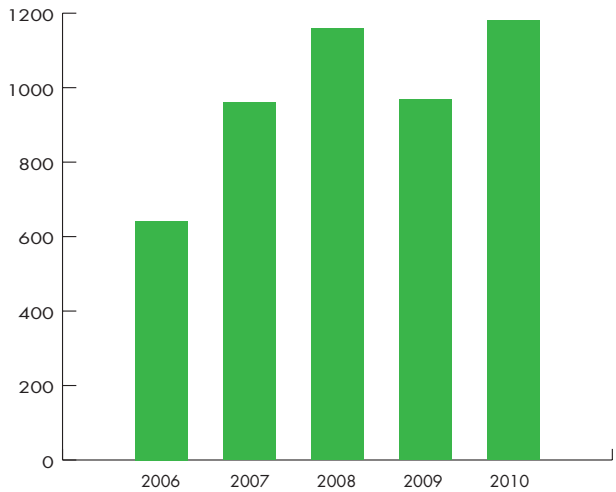
Per Strömbäck
Talesperson, Dataspelsbranschen

War of the Roses, Fatshark

Nyckeltal

	2010	2009	2008	2007	2006
Antal bolag	106 (+5%)	101 (-3%)	104 (+14%)	91 (+34%)	68
Omsättning	1181mkr (+22%)	967mkr (-17%)	1158mkr (+21%)	959mkr (+49%)	642mkr
Oms. per anställd	982tkr (+12%)	877tkr (+3%)	856tkr (+3%)	831tkr (+5%)	790tkr
Resultat	15mkr (-59%)	37mkr (+120%)	-188mkr (-1121%)	-15mkr (+33%)	-23mkr
Antal anställda	1203 (+9,2%)	1102 (-19%)	1353 (+17%)	1153 (+42%)	812,5
Varav män	1082 (90%)	993 (90%)	1217 (90%)	1034 (90%)	702 (86%)
Varav kvinnor	121 (10%)	109 (10%)	135 (10%)	119 (10%)	107 (14%)

Omsättning och resultat



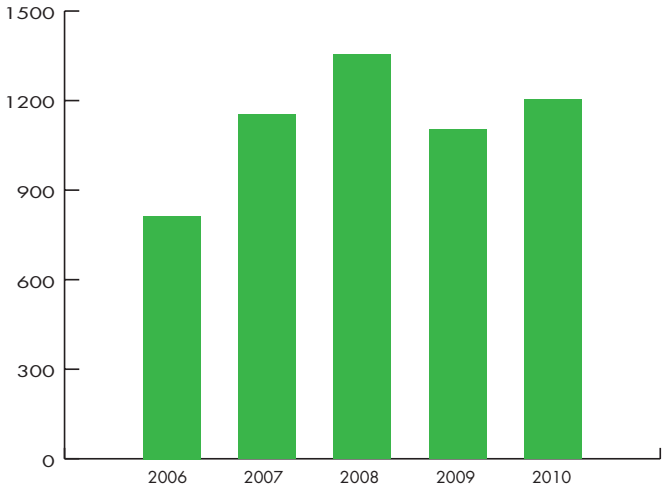
2010 års omsättning på 1181mkr är den största branschen hittills har redovisat. Det är historiskt sett fortsättningen på en naturlig utveckling sedan rapporteringen tog sin början 2006, som enbart brutits av krisåret 2009. Andra bidragande faktorer är Sveriges starka ekonomi tillsammans med en global avmattning av den ekonomiska krisen. Majoriteten av svenska spelutvecklares omsättning (över 90%) består av exportintäkter.

Ytterligare en anledning till ökningen är Midaysplayers tillkomst, vars omsättning mer än väl väger upp tomrummet av konkurssatta bolag. Tidigare år har de inte räknats med eftersom verksamheten i första hand har varit pengaspel, men idag är Midasplayers huvudverksamhet spel utan pengainslag. Även Paradox Interactive har tagit ett stort kliv framåt, med en omsättningsökning på cirka 51%. Likaså fortsätter Digital Illusions att växa. Att dessutom mellanstora bolag som Hansoft går väldigt starkt cementerar årets rekordhöga omsättning. På bred front har flera av de större mobil- och webbspelsutvecklarna haft ett gott verksamhetsår. Andra framgångar har nåtts av spelstudior som Tarsier, som vuxit över 130% i omsättning till närmare 15 miljoner kronor, anställt flera nya medarbetare och fortsätter att redovisa ett gott resultat.

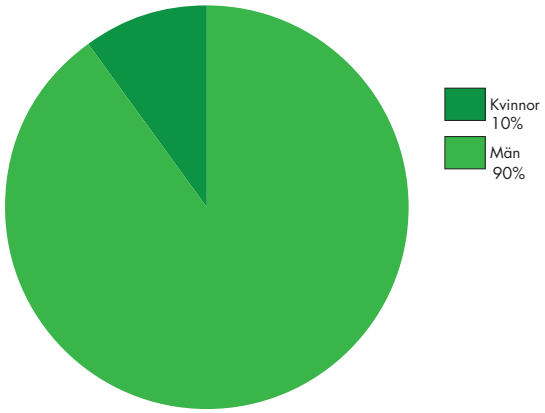
Sveriges BNP-tillväxt under återhämtningen 2010 var cirka 5%, att jämföra med -5% året innan.
Under samma år växte utvecklarnas omsättning med hela 22%. Jämfört med 2008 steg omsättningen däremot enbart med cirka 2,2%. Den genomsnittliga årliga tillväxttakten (CAGR) för 2006-2010 är 16,45%.

Återigen redovisas ett samlat positivt resultat, om än något mindre än 2009. Det tyder på att ett flertal större och mellanstora utvecklare funnit stabila affärsmodeller. Cirka 52% av bolagen redovisar svarta siffror.

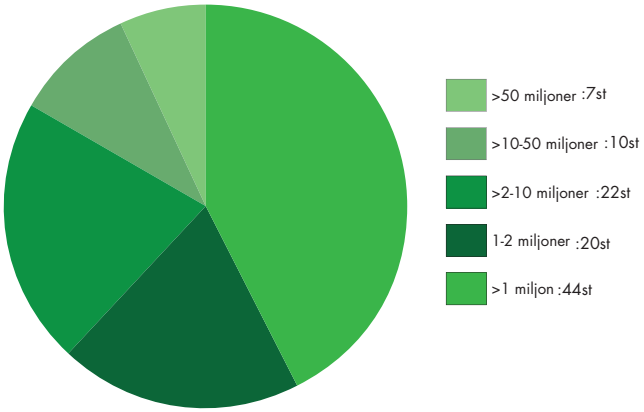
Antal anställda



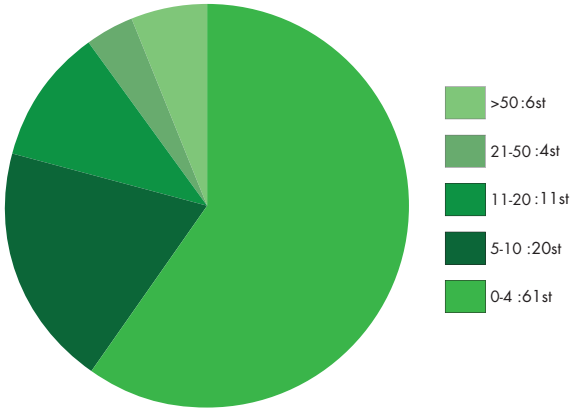
Könsfördelning



Omsättning per företag



Anställda per företag



Med 1203 anställda innebar 2010 en 9,2-procentig ökning av antal sysselsatta jämfört med 2009, dock 11% lägre än det antal som redovisades 2008. Anledningar till att sysselsättningen ökat är dels att flera mellanstora företag ökat anställningsplatser inför året, samt tillkomsten av Midasplayers 83 anställda. Under 2011 rapporterar många av de största bolagen att de nyanställer och har för avsikt att expandera sysselsättningen.

Några av de största företagens personalstyrkor minskade markant under det gångna verksamhetsåret, en utveckling som dock vänt under 2011 och framöver. Däribland finns Avalanche Studios som förlorade femtio anställda. Med expansionsplaner och nya spelprojekt igång kommer de successivt att öka.

Andelen anställda kvinnor i branschen ligger fortfarande kvar på cirka 10%. Det är ungefär samma andel som på spelutbildningarna, liksom i ansökningarna till utbildningarna. Detta tyder på att situationen kommer att bestå under överskådlig tid. Insatserna i form av rekryterings- och utbildningssatsningar på kvinnor (både från branschen och utbildnings-sektorn) förväntas ge viss effekt, dock tidigast om några år.

Från 2006 till 2009 har omsättning per anställd ökat för varje år, trots att den generella omsättningen minskade mellan 2008 och 2009. Under 2010 stiger omsättningen per anställd med 11,9% till 981 565kr. Det är otvivelaktigt ett resultat av att flera spelföretag, stora som små, hittat affärsmodeller som kräver mindre personalstyrkor men genererar god inkomst. Dessa affärsmodeller består inte minst av konsumenternas breda omfamning av digitala distributionskanaler.

Flera av de mindre svenska företagen har nått framgångar med spel för mobila enheter och de senaste åren har fungerande marknadsplatser för mobilinnehåll, som Appstore, Android Market, NDSi Store m fl, vuxit fram.

Branschens största aktörer

Omsättning

1. EA Dice	359
2. Avalanche Studios	96
3. Midasplayer	90
4. Starbreeze	82
5. Paradox Interactive	80

miljoner kronor

Anställda

1. EA Dice	250
2. Ubisoft Massive	116
3. Starbreeze	111
4. Midasplayer	83
5. Avalanche Studios	79

antal anställda

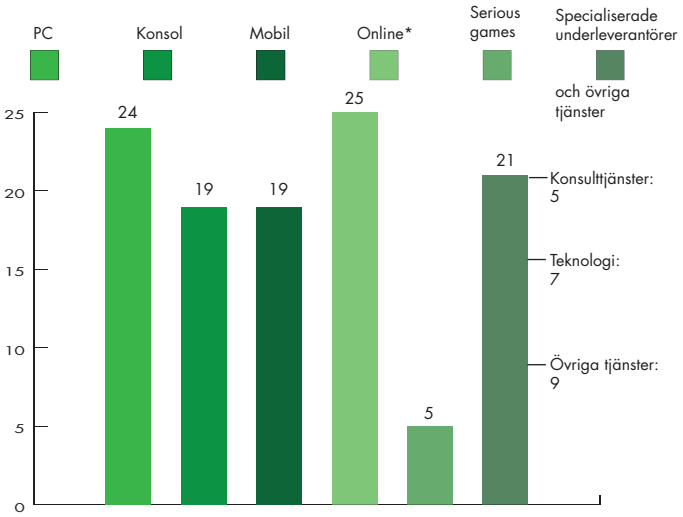
I likhet med föregående år är en majoritet av svenska spelföretag små aktörer med färre än fem anställda och en omsättning under en miljon kronor. Samtidigt finns en betryggande del av mindre företag med en omsättning över en miljon kronor. Det finns även gott om mellanstora företag med 2-10 miljoner i omsättning. Sverige har hela sju bolag med en omsättning över 50 miljoner, många av dem betydligt mer än så. 2009 fanns det 36 företag med en omsättning mellan 1-10 miljoner. Den siffran är nu uppe i 42, bland annat som ett resultat av företag verksamma inom mobil- och webbspelsutveckling. Flera av dessa har inlett goda affärer och fortsätter att utvecklas under 2011. Det finns fortfarande ett stort antal företag med 1-10 anställda, vilket är ett tecken på att entreprenörsandan håller i sig, att det fortsätter att tillkomma en konstant ström av nystartade utvecklare som får chans att mogna.

Den genomsnittliga svenska spelutvecklaren anställer i genomsnitt tolv personer. På grund av polarisering är mediantalet endast tre anställda. Den genomsnittliga studion registrerades 2007 och utvecklar mobil- eller webb/online-spel.

Sveriges största aktörer

I paritet med 2009 står de fem största bolagen för cirka 60% av branschens sammanlagda omsättning. Samma polarisering, om än något mindre, råder för antal anställda, där de står för 53% av den totala sysselsättningen. Det är värt att notera hur inget företag på årets lista understiger 80 miljoner kronor i omsättning. På en sjätteplats kommer dessutom Ubisoft Massive med en omsättning på 77 miljoner kronor. Föregående år fanns två företag med 66 respektive 53 miljoner kronor i omsättning med på listan. Bortsett från Digital Illusions (Dice) är det alltså jämnare i toppen jämfört med både 2008 och 2009. De största bolagens sammanlagda omsättning är dock något mindre än 2008. Fler mellanstora och mindre aktörer har slagit sig in starkt på marknaden tack vare digital distribution och innovativa produkter, vilket ändå resulterat i en högre omsättning för branschen i stort.

Primära plattformar



102 företag

**Webb, browser- och sociala spel (Facebook mm)*

(Ett företag kan förekomma i två eller fler kolumner i den mån de fokuserat på flera olika format (multi). Dessa företag utgör cirka 10% av helheten)

Sverige har traditionellt sett varit ett starkt fäste för utveckling och konsumtion av PC-spel. Ända sedan demo-scenens progression i mitten av nittiotalet har Sverige haft ett stort antal PC-ägande spelkonsumenter och en starkt växande infrastruktur av internetuppkoppling och sedermera bredband. Spelutveckling främst inriktat mot PC är fortfarande populärt, men den svenska spelfloran har vuxit till en imponerande bredd och mångfald.

En stor intresseökning har skett i områdena för online- och mobilspelsutveckling. En orsak är att företag i de områdena enklare kan ge ut sina spel själva eller genom digitala distributionspartners och därigenom få en större del av försäljningsintäkterna. Produktionskostnaderna är förhållandevis låga och företagen löper därför mindre risker. Midasplayer har till exempel själva byggt upp sin spelplattform via webben. Där samlas egenutvecklade småspel för kostnadsfritt, alternativt pengabaserat, spelande online.

Den mobila sektorns succé är helt klart ett svar på Appstores genomslag som en standardiserad betalningsmodell för en väldigt stor och köpstark användarbas. Det råder fortfarande brist på konkurrens i området, men i takt med att Windows Phone och Android utvecklas – vilka har resurser att konkurrera – öppnar sig fler ingångsvägar i takt med att Apples plattform mättas. I dagens läge, däremot, ligger nästan uteslutande huvudfokus på iOS.

Paraplytermen "serious games" rymmer bland annat simulatorspelsutveckling. De används till exempel inom fordonsutbildning, som Tenstars grävskopesimulator.

Flera företag, utöver de listade under rubriken konsulttjänster, agerar specialiserade underleverantörer och hyr ut sina färdigheter till andra bolag. Dice hjälper andra utvecklare inom EA-koncernen och Tarsier studios har skapat innehåll åt brittiska Media Molecule. Det finns utrymme för detta eftersom allt fler företag gärna outsourcar teknisk spetskompetens.

Av den tekniska kompetens som företag under "teknologi" levererar finns bland annat Donya Labs 3D-optimering, Imagination Studios animationstjänster och Illuminate Labs ljussättning. Deras gemensamma nämnare är att de anlitats av världsrenommerade utvecklare som Crystal Dynamics, Remedy och Bioware. De företag som uteslutande arbetar som underleverantör av spelteknik söker sig alltså till företagskunder världen över, snarare än konsumentmarknaden.

Multiformat

Ju fler mindre spelutvecklare som blir aktiva desto vanligare blir det med satsningar på multiformat. De är ofta flexibla och kan enkelt anpassa sina spel till både webb, Facebook och Appstore. De har större frihet att utveckla mellan olika format än företag som spenderar sin budget på AAA-titlar. För mindre utvecklare har det blivit en regel att producera spel med avsikt att sälja dem genom digital distribution, vare sig det gäller konsol, PC eller mobil. En naturlig konsekvens av den digitala distributionens överlägsna marginaler. Svårigheter, men även möjligheter, som uppstår när små bolag använder sig av digital distribution är att de många gånger själva står för marknadsföringen och tampas med tusentals andra titlar för uppmärksamhet. En utmaning är att priserna är betydligt lägre än för spel i box som säljs via butik.

Digital nedladdning via konsol

Flera konsolutvecklare gör spel direkt för digital nedladdning, däribland titlar som Southend Interactives *Ilomilo*, Fatsharks *Hamilton's Great Adventure* och Tarsier Studios *Rag Doll Kung Fu*. Av samtliga konsolspelsutvecklare är det femton som gör spel för digital distribution över exempelvis Wii Ware, Playstation Network eller Xbox Live Arcade. Flera av spelen som släpps till konsolernas digitala distributionstjänster släpps även till PC, via tjänster som Steam och Gamersgate. I stort sett alla PC-titlar och allt fler AAA-spel till konsol finns att köpa genom alternativ, digital försäljning.

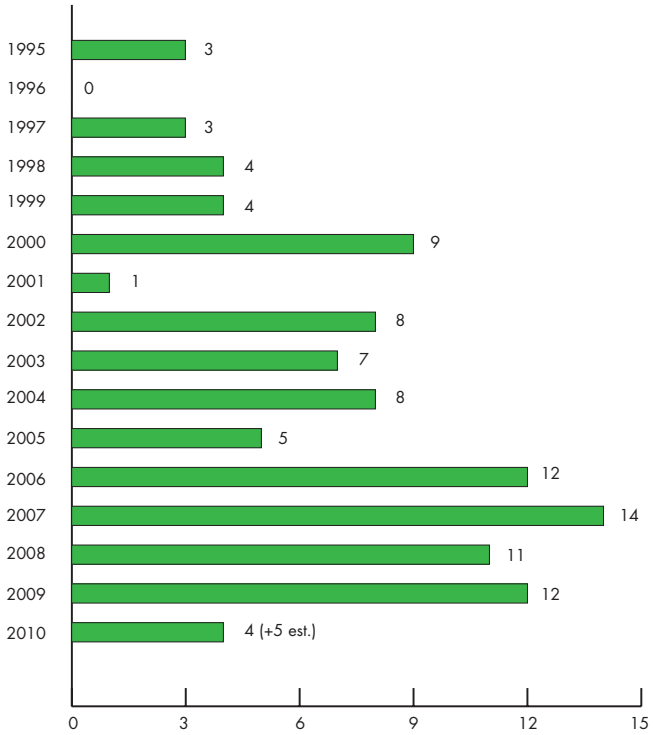
Ilomilo, Southend Interactive

Specialiserade tjänster

Bland företag listade under "övriga tjänster" är det flera som förtjänar att lyftas fram. Hansofts projektledningsverktyg för mjukvaruutveckling används bland annat av världsberömda spelstudior som Kojima Productions och Id Software, liksom av bolag utanför spelsektorn som Boeing och Rymdbolaget. Ytterligare en unik spetskompetens besitts av Localize Direct som med sin mjukvarulösning erbjuder en strömlinjeformad översättnings- och lokaliseringsprocess för internationella spelutvecklare. När spelbranschen växer knoppar den av sig och skapar behov av specialiserad kompetens. DDM Agents är en kreativ agentur som huvudsakligen arbetar med affärsutveckling för dataspelsutvecklare.

Word Collapse, Raketspel och Mariachi Hero, Image & Form

Registreringsår



(Datan går efter registreringsår för verksamma bolag. Företaget kan ha grundats och varit aktivt innan dess)

En rad bolag är fortfarande verksamma sedan den svenska spelindustrins boom under nittiotalet. Av de namnkunniga nittiotalisterna återfinns Starbreeze som idag är en av Sveriges största aktörer. Majoriteten består däremot av företag som etablerats efter år 2000. Hälften av alla 106 bolag registrerades efter 2005. Den svenska spelutvecklingsindustrin är med andra ord en ung sådan. Flera av de yngre bolagen överlevde den ekonomiska krisen och har idag stabila verksamheter. En kris kan trots allt föra med sig positiva saker som mer effektiva organisationer och luttrade medarbetare och ledning. Att spelföretag har krisen bakom sig ger styrka för framtiden, men det återstår att se vad den nu pågående skuldkrisen får för konsekvenser.

Företagens placering

Majoriteten av svenska spelutvecklare (38%) har sin bas i huvudstaden. Följande kommuner med flest antal studior är Malmö, Uppsala och Göteborg, som vardera inrymmer drygt 10% av landets företag. De är tätbefolkade, industritunga städer med några av landets största lärosäten och långtgående IT-satsningar. Utmärker sig gör även Skövde och Umeå. Det är båda mellanstora kommuner med spelinriktade utbildningar och en del av Game Incubator Networks satsning att finansiellt stödja nya talanger inom spelutveckling. Flera av studiorna i dessa kommuner, inte minst i Skövde, är ett direkt resultat av elever som under eller efter sin utbildning startat eget bolag.

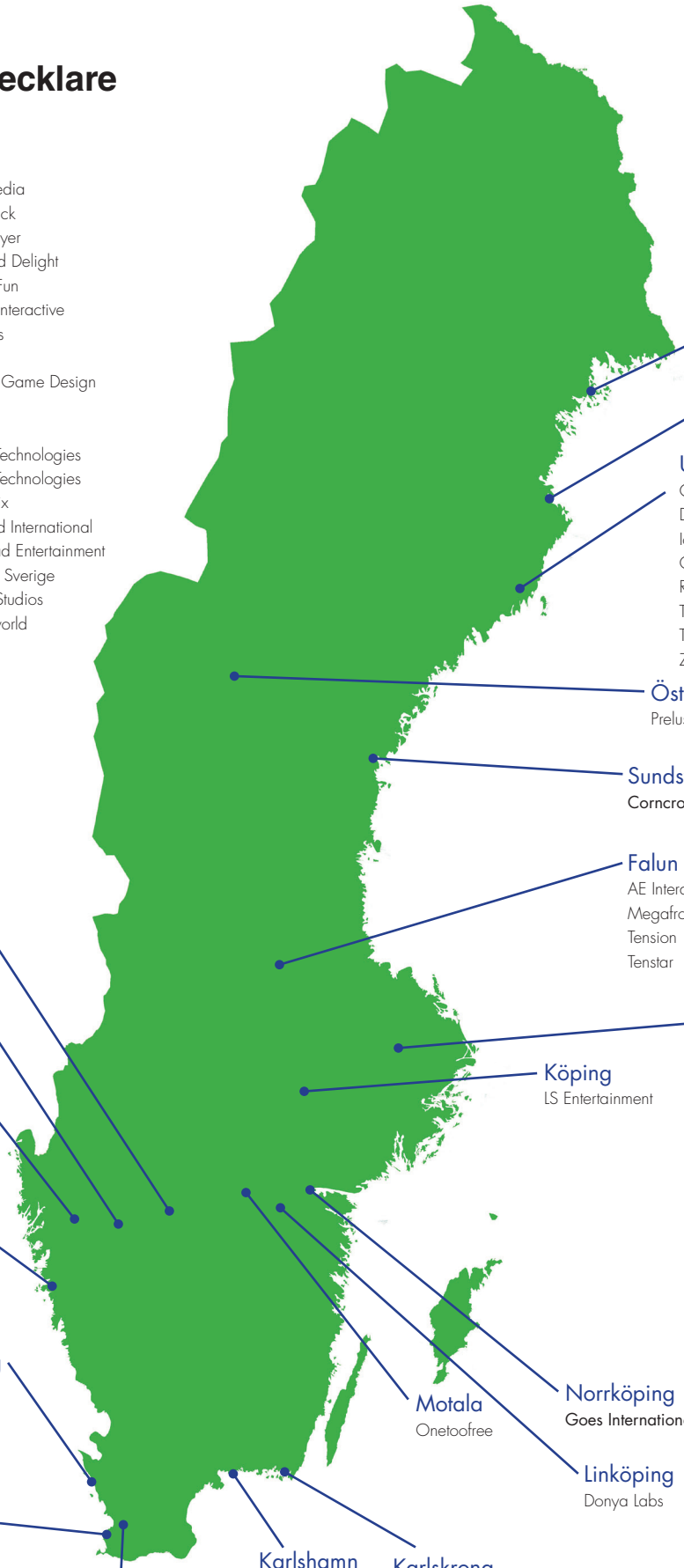
En majoritet av årets nystartade företag har etablerats utanför Stockholm, vilket resulterat i en jämnare fördelning över landet. Internationellt sett är det vanligt att det bildas geografiska kluster där spelutvecklingen är som mest intensiv. I USA har Kalifornien över 40% av landets utvecklare och Finland Helsingforsregionen 48%.

Game Incubator Network är ett samarbetsnätverk av inkubatorer och science parks som stimulerar uppstart av nya spelutvecklare. Game Incubator Network är en non-profit-organisation som drivs av Gothia Innovation.

Piclings, Fabrication Games

Aqua Moto Racing 2, Resolution Interactive

Karta över spelutvecklare



Stockholm
21-0 Media
A Different Game Sweden
Active Media Group
Avalanche Studios
Bajoum
Bitsquid
Contentgarden
DDM Europe
Expansive Worlds
ExtraLives
Fabrication Games
Fatshark
Foolish Entertainment
Funflower
G5 Entertainment
Game and Gain
Game Installations Rinman
Gamefederation
Hidden Dinosaur
Interactive Productline
Liquid Media
Lonely Duck
Midasplayer
Might and Delight
Movinto Fun
Paradox Interactive
Pixel Tales
Play-DO
PlayCom Game Design
Polarbit
Raketspel
Reachin Technologies
Reachin Technologies
Semionetix
SoGamed International
Spearhead Entertainment
Spelkultur Sverige
Straycat Studios
Tomorroworld

Luleå
Velcro Interactive

Skellefteå
Arrowhead

Umeå
Coldwood Interactive
Dohi Sweden
Ice Concept Studios
Oryx Simulations
Resolution Interactive
Turborilla
Two 58 Productions
Zordix

Östersund
Prelusion

Sundsvall
Corncrow Games

Falun
AE Interactive Studios
Megafront
Tension
Tenstar

Uppsala
Aniware
Doctor Entertainment
Game-Hosting GH
Hansoft
Imagination Studios
Machinegames Studios
Solnaedition
Starbreeze
Stillfront
Verrano

Köping
LS Entertainment

Skövde
Colossai Studios
Lockpick Entertainment
Pieces Interactive
Sevenatus
Shortfuse Games
Stunlock Studios

Vara
SimBin

Trollhättan
The Bearded Ladies

Göteborg
Develant Technologies
EPOS
Illuminate Labs
Image & Form International
Legendo Entertainment
MindArk
Muskedunder Interactive
Outbreak Studios
Zoink Games

Malmö
Illusion Labs
Junebud
Leripa
Ozma
Planeto
Redikod
SouthEnd Interactive
Spelkultur Malmö
Starvault
Swedish Game Development
Ubisoft Massive
WannaPlay Productions

Helsingborg
Localize Direct
Pixelbite

Lund
Aescapia

Karlshamn
Custom Red
Peligroso
Spelgrim
Tarsier Studios

Karlskrona
Aikona Games

Motala
Onetoofree

Norrköping
Goes International

Linköping
Donya Labs

Antal bolag i Norden	
Danmark (2011)	106
Finland (2010)	65
Island (2011)	10
Norge (2011)	35
Sverige (2010)	106
Totalt i Norden	322

antal bolag

Omsättning för Norden	
Danmark (2010)	51
Finland (2010)	105
Island (2011)	50
Norge (2009)	30
Sverige (2010)	118
Totalt för Norden	354

miljoner euro

Antal anställda i Norden	
Danmark (2010)	552
Finland (2010)	1079
Island (2011)	470
Norge (2011)	200
Sverige (2010)	1203
Totalt i Norden	3504

antal anställda

Sysselsättning i olika regioner	
Frankrike	2500
Tyskland	2900
Storbritannien	9900
Europa	22000
Kanada	10500
USA	44806

antal anställda

Internationell utblick och framtiden

Det pågår vid varje tillfälle minst fem spelproduktioner i Sverige med budgetar över 100 miljoner kronor. Spelutveckling i Sverige domineras av de stora bolagen som utvecklar AAA-produktioner. Samtidigt har Midasplayer bevisat att en ny typ av aktör, utvecklare av webb- och mobilspel med alternativa betalningsmodeller, kan växa sig lika stora i dagens medielandskap. Även Paradox Interactive har under de senaste åren på ett fruktbart sätt brutit ny mark genom att agera både utvecklare och utgivare. De ger bland annat ut den egenutvecklare strategiserien *Europa Universalis* och Arrowheads populära action-äventyr *Magicka*.

Jämför man med Finland, det land som tillsammans med Sverige utgör Nordens enskilt största producent av dataspel, är personalfördelningen något annorlunda. Endast tre bolag överstiger 51 anställda och de största bolagen utvecklar primärt mobilspel. Finland har historiskt sett varit en stark nation inom mobil teknik och mobilspelsutveckling och spelbranschen har dragit nytta av långvarigt och målmedvetet näringsstöd. Övriga nordiska länder har även de sin beskärda del av framgångar. Danmark har bland annat IO Interactive som för närvarande arbetar med slutförandet av *Hitman Absolution*. Norges Funcom utvecklar *Age of Conan* och ger ut svenska Stunlock Studios e-sportstitel *Bloodline Champions*. Isländska studior bedriver utveckling av både MMO- och casual-spel. CCP utvecklar det massiva online-spelet *Eve Online* och Gogogic utmärker sig med casual-spel som *Vikings of Thule*. Mellan 2003-2008 växte mobilspelsutvecklingen med 53% i Norge och onlinespel med 41%. I Danmark utgör browser- och onlinespel 54% av spelutvecklingen. Motsvarande siffra för mobilspel är 29%.

Trots de nordiska ländernas på egen hand framträdande bedrifter är de i ett internationellt sammanhang förhållandevis små aktörer. Tillsammans bildar Norden ett imponerande kluster av nydanande innovationer och storsäljande speltitlar inom en rad olika genrer, plattformar och prisgrupper.

Spelbranschen går starkt framåt även internationellt. Branschen spås omsätta omkring 65 miljarder dollar globalt år 2011. Den fortsatta ökningen ses som ett direkt resultat av digital spelförsäljning och den enorma casual-marknad som skapats av webb- och Facebook-spelens popularitet. På horisonten står nya format som Google+ som kan komma att bli ännu en populär plattform för webbspel. Även tablets som Ipad har inneburit nya möjligheter för utvecklare.

Till nästa års rapportering kommer den världsomskrivna oberoende spelutvecklaren Mojang – kända för *Minecraft* – att lämna in sin första årsrapport. Det uppskattas att de kommer att redovisa en omsättning omkring 20-50 miljoner kronor på upp till 10 anställda.

Battlefield 3, DICE

Digital distribution

Genom digital distribution finns möjlighet att kapa mellanhänder i värdekedjan som traditionellt utgörs av utvecklare, förlag, distributör och återförsäljare. Det förkortar avståndet mellan utvecklare och användare (slutkund) vilket innebär högre andel av intäkten för utvecklaren. Dessa projekt tenderar att ha lägre utvecklingsbudgetar, kortare produktionstider och inte minst lägre konsumentpris än spel i box. Många är gratis med annonser, affiliate-konstruktioner, freemium-erbjudanden eller har mikrobetalningar som intäkt. Allt fler av de större spelutvecklarna arbetar med mindre, alternativt finansierade projekt samtidigt som nästa storspel. Avalanche utvecklar *Renegade Ops*, sitt första spel avsett för digital nedladdning via Xbox Live Arcade, Playstation Network och Steam. Samtidigt arbetar Expansive Worlds, dotterbolag till Avalanche Studios, på free-to-play-spelet *The Hunter*. "Free-to-play" innebär, som namnet antyder, att ett spel erbjuder sina användare att spela gratis. Intäkter består istället av så kallade mikrobetalningar, att ta betalt för diverse innehåll som fler vapen, karaktärer eller kartor. Det förekommer även att free-to-play-spel finansieras genom reklam. Digital Illusions avdelning Easy Studios utvecklar fyra olika free-to-play-spel, däribland *Battlefield Heroes*, en gratis-version av Battlefield inriktat på online-spelande. Dice har även lanserat *Battlefield 1943*, som anpassats efter digital nedladdning via Xbox Live Arcade och Playstation Network. Den här typen av utveckling står för en betydande del av spelsveriges fortsatta framgång. Digital distribution har även synliggjort förut marginaliserade och alternativa typer av spel, och gjort spel i fler olika prisklasser kommersiellt gångbara.

Trots den digitala distributionens fördelar är den fysiska handeln fortfarande i särklass den största. Det är inte särskilt troligt att den skulle försvinna inom överskådlig framtid. Det har spekulerats i att den digitala distributionen består av cirka 15% av Sveriges totala omsättning. Paradox Interactive uppger att 70% av sina intäkter är beroende av digital distribution. Deras omsättning har stigit närmare 100% sedan 2008, noterbart välbehållna genom krisen. Enligt den amerikanska branschföreningen ESA stod digitala spelköp för 24% av den totala spelförsäljningen 2010, ett belopp på 5,9 miljarder dollar.

Renegade Ops, Avalanche Studios

Spelförsäljning

Nedan följer en topplista över svenska storsäljare. Ansträngningar görs för att inkludera fler spel sålda genom digitala försäljningskanaler, som står för en allt större del av helheten. I augusti 2011 meddelade *Minecraft*-skaparen Markus Persson att spelet sålts i över tre miljoner exemplar.

Digital Illusions Battlefield-serie har hittills sålts i fler än 40 miljoner exemplar, samtliga titlar över flera olika format inräknade. EA meddelade i juni 2010 att *Battlefield: Bad Company 2* sålts i fem miljoner exemplar. I juli 2011 är siffran 9 miljoner. Prognoser pekar mot att *Battlefield 3* kommer att överstiga 11 miljoner sålda exemplar.

Titel	Utvecklare	Försäljning	Lanserad	Uppgift
Battlefield: Bad Company 2	EA DICE	9 000 000	2010	2011
Battlefield 1942	EA DICE	3 000 000	2002	2004
Battlefield: Bad Company	EA DICE	2 320 000	2008	2010
Minecraft	Mojang	3 000 000	2010*	2011
Battlefield 2	EA DICE	2 250 000	2005	2006
Just Cause 2	Avalanche Studios	1 500 000	2010	2010
Battlefield 1943	EA DICE	1 444 000	2009	2010
Battlefield 2: Modern Combat	EA DICE	1 330 000	2005	2010
Just Cause	Avalanche Studios	1 300 000	2006	2010
Battlefield Vietnam	EA DICE	1 000 000	2004	2004
Mirror's Edge	EA DICE	1 000 000	2008	2008
Rallisport Challenge	EA DICE	900 000	2002	2006
Sno-Cross Championship Racing/Sno-Cross Extreme	UDS	900 000	2000	2010
The Darkness	Starbreeze	800 000	2007	2010
World's Scariest Police Chases	UDS	800 000	2001	2010
No-Fear Downhill Mountainbiking	UDS	750 000	1999	2010
Headhunter	Amuze	700 000	2001	2010
Bionic Commando Rearmed	Grin	699 000	2008	2010
World in Conflict	Ubisoft Massive	650 000	2007	2010
Terminator Salvation	Grin	620 000	2009	2010
Krakels ABC: Den galna dammsugaren	Pan Vision	608 369	1998	2010
Krakels ABC: Det magiska äventyret	Pan Vision	608 369	1999	2010
Krakels ABC: Storm över Allemansland	Pan Vision	608 369	1998	2010
Backpacker 2	Aniware	600 000	1997	2010
Magicka	Arrowhead	600 000	2011	2011
Bionic Commando	Grin	550 000	2009	2009

Försäljning är hämtad från årsredovisningar, information direkt från utvecklare och förlag samt tredje part som t.ex. analysföretag som NPD och VGchartz. Lanserad avser år då spelet introducerades och uppgift visar från vilket år försäljningssiffran är hämtad.
**Beta-versionen*

Betygssnitt

Svenska dataspel är inte enbart värda uppmärksamhet för sina höga försäljningssiffror. Flera titlar har genom åren fått fina recensioner av spelpress runt om i världen. Betygsdatabasen Metacritic fungerar som standardiserat mått av ett spels kvaliteter. Den samlar betyg från mängder av media och publikationer i flera olika länder.

Till skillnad från ett traditionellt snittbetyg viktar Metacritic de insamlade betygen, vilket innebär att vissa medias bedömningar har högre inverkan på det Metascore som redovisas. Nedan listas ett urval av svenska spel från år 2000 och framåt.

Titel	Utvecklare	Metascore	Format	År
Hamilton's Great Adventure	Fatshark	76	PC	2011
Ilomilo	Southend Interactive	81	Xbox 360	2010
Amnesia: The Dark Descent	Frictional Games	85	PC	2010
Battlefield: Bad Company 2	EA DICE	88	PS3	2010
Just Cause 2	Avalanche Studios	84	PC	2010
Puzzle Dimension	Doctor Entertainment	83	PC	2010
Battlefield 1943	EA DICE	84	Xbox 360	2009
Hearts of Iron 3	Paradox Interactive	77	PC	2009
Lode Runner	Southend Interactive	76	Xbox 360	2009
Mirror's Edge	EA DICE	81	PC	2009
R-Type: Dimensions	Southend Interactive	76	Xbox 360	2009
The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena	Starbreeze	82	Xbox 360	2009
Battlefield: Bad Company	EA DICE	84	PS3	2008
Bionic Commando: Rearmed	Grin	87	PS3	2008
GTR Evolution	SimBin	83	PC	2008
Europa Universalis 3	Paradox Interactive	83	PC	2007
Race 07 Official WTCC Game	SimBin	83	PC	2007
The Darkness	Starbreeze	82	Xbox 360	2007
World in Conflict	Ubisoft Massive	89	PC	2007
GTR 2 FIA GT Racing Game	SimBin	90	PC	2006
Race: The WTCC Game	SimBin	81	PC	2006
Battlefield 2	EA DICE	91	PC	2005
GTR FIA GT Racing Game	SimBin	85	PC	2005
Hearts of Iron 2	Paradox Interactive	83	PC	2005
Ground Control 2	Ubisoft Massive	80	PC	2004
Rallisport Challenge 2	EA DICE	87	Xbox	2004
The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay	Starbreeze	90	PC	2004
Battlefield 1942	EA DICE	89	PC	2002
Rallisport Challenge	EA DICE	87	Xbox	2002
Europa Universalis 2	Paradox Interactive	87	PC	2001
Europa Universalis	Paradox Interactive	86	PC	2001

Metascore i denna rapport är avlästa den 29 augusti 2011. För lista över vilka aktuella media som ingår samt beskrivning av hur sammanställningen sker besök http://www.metacritic.com.

Slutsats

Svenska spelutvecklare representerar en stor bredd av genrer, speltyper och inriktningar. De var tidiga med att slå sig in i den digitala distributionsmarknaden och dra nytta av konsumenternas växande intressen i casual-spel. Att casual-spelsmarknaden utvecklas utesluter inte satsningar på stora AAA-titlar. Marknaden har inte förändrats till att främst försörjas av mobil- och webbspel, snarare har den vuxit tack vare konsumenternas skilda intressen.

Sammanfattningsvis har den svenska spelbranschen goda förutsättningar för fortsatt tillväxt. Tillväxten drivs av den globala konsumentmarknadens efterfrågan och Sverige har, som denna rapport visar, en stark internationell position. Hoten mot fortsatt tillväxt är räntekrisen, kompetensbrist, generösa stödsystem i konkurrent-regioner och bristande säkerhet på digitala marknader. Omställningen från fysisk distribution till digitala tjänster ställer också stora krav på nya finansieringskällor, teknikutveckling, marknadsföring, betalningssystem, konceptutveckling och ny kompetens. Det är utmaningar som Sverige delar med spelutvecklare världen över. Det som talar för svenska utvecklare är exportinriktning, erfarenhet, teknisk kompetens och förtroende från utländska uppdragsgivare.

Metodik

Underlaget baseras på svenskregistrerade aktiebolags årsredovisningar. Förutom studior som utvecklar kommersiella speltitlar inkluderas även bolag sysselsatta med teknikutveckling, grafisk kompetens, simulatorer, management-system, konsultation och andra förenliga aktiviteter huvudsakligen inriktade på dataspel. Spelbolag huvudsakligen inriktade på gambling och kasino ingår inte i urvalet. Den svenska dataspelsbranschens omsättning är i sin helhet mångt mycket större än vad som här redovisas. I den här rapporten inkluderas inte handelsbolag, egna firmor, förläggare, renodlade distributörer och spelbutikskedjor.

I de fall där årsrapporter varit otillgängliga används föregående års siffror om resultat, omsättning och antal anställda. Dessa företag är:

Might and Delight
Hidden Dinosaur
Game-Hosting GH
Arrowhead
WannaPlay Productions
Play-DO
Resolution Interactive
SimBin Studios

Övrig information har tagits från respektive länders branschrapporter, konjunkturinstitutet och intervjuer med diverse branschexperter.

Battleforge, Easy Studios

Röster från branschen

“ De öppna plattformarna, som PC och Tablets har visat sin styrka med free-to-play, och konsolerna är idag endast plattformar för ett fåtal större förlag. Independent-utveckling är ordet för dagen och detta kommer att växa ytterligare i takt med att nedladdning blir allt vanligare. Vi ser också fram emot att jobba för att göra våra titlar spelbara genom en vanlig browser. Rena distributörer kommer att få det väldigt tufft med sjunkande marginal och försäljning. Paradox växte 50% 2010, cirka 100% under 2011 och sannolikt 30-40% till under 2012 så det blir ett spännande år för både oss och branschen som helhet.

Fredrik Wester - CEO, Paradox Interactive

“ Vissa säger att spelbranschen genomgår en förändring, jag skulle snarare se det som en breddning. Medan det fortfarande är stora produktioner på konsol med traditionell fysisk distribution i butik som omsätter mest pengar, så har en breddad distribution med spel via sociala nätverk och smartphones ökat tillgängligheten och attraherat folk som ej tidigare spelat. Tablets och streaming genom cloud computing visar att trenden fortsätter. De olika målgrupperna och kanalerna har gjort spelutveckling till en mer differentierad verksamhet och har öppnat upp för mindre bolag att bli framgångsrika. Utvecklare bör finna en nisch och vara specialiserad inom en målgrupp, genre eller plattform. Vare sig man är stor eller liten bör man vara tydlig och ha en vision att följa, men även vara beredd på förändringar och expansion när möjligheter ges. För spelbranschen kommer fortsätta att utvidgas och transformeras. Bolag konsolideras och det är en ständig kamp om att nå slutkunden och bygga en relation i alla dessa gamla och nya kanaler. Vissa förändringar är tillfälliga trender, som musikspelens uppgång och fall, medan andra som spel på smartphones verkar mer stabila. Vartän framtiden tar oss så väntar en spännande resa för spelbranschen de kommande åren.

Martin Lindell - Acquisitions Manager, PAN Vision

“ Det är min övertygelse att både utvecklare och konsumenter i ännu större utsträckning kommer att värdesätta produkter som bygger på kreativt hantverk. Jag hoppas att vi, tillsammans med andra, kommer att kunna bidra till en framtida bransch som värdesätter idéer högre än tekniska nymodigheter – vilket gör VAD vi för med oss till den kommande kulturen viktigare än HUR vi gör det.

Jakob Tuchten - Art Director, Might and Delight

Konsumenternas syn på spelens prislapp har förändrats, att de börjar vänja sig vid att betala 7 kronor för ett mobilspel gör det svårare att motivera priser uppåt 600 kronor. Jag tror att vi får se mer variation när det kommer till spelens prisnivå och att branschen kommer experimentera med nya distributionsmodeller och andra sätt att ta betalt för innehåll än de vi hittills sett.

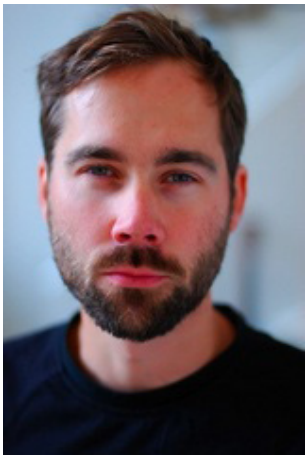
På GamersGate kommer vi under hösten att lansera en annonsfinansierad speltjänst, där spelaren i utbyte mot att se reklamfilmer när spelet startar får ladda ner spelet kostnadsfritt. Vi tycker att det behövs alternativ för spelarna, samtidigt som det är ett utmärkt sätt att nå ut till fler spelare.

Dessutom så lär vi se indiescenen växa så det knakar. Marcus Persson har med Minecrafts framgång sått små frön i många hoppfulla spelutvecklarstudenters hjärtan.

Angelica Norgren - CRM Manager, GamersGate

DICE fortsätter att fokuserar på att göra AAA-spel av hög kvalité med målen att markant utöka antalet Battlefield-fans och ta marknadsandelar i den konkurrenstunga FPS-genren. Framtiden ser ljus ut, framför allt för PC-spelandet. Den nuvarande konsolgeneration börjar bli gammal och vi ser fram emot vad MS och Sony ska hitta på härnäst. Wii U's potential är också något vi håller ett nära öga på. Men den 8:e generation av konsolhårdvara kommer ta tid på sig och den nuvarande cykeln kommer definitivt vara längre än tidigare på grund av de enorma kostnaderna och pressade marginaler som är associerade med att ta fram nya maskiner. Under tiden kommer PC-spelandet, direktdistribution av spel samt nya businessmodeller (t.ex. free-to-play, freemium, micro transactions) att ta andelar av marknaden. Företag som Apple och Google kommer också ta för sig medan MS och Sony överväger riskerna med nya konsoler och hur ett fokus på stora hårddiskar, direkt nerladdning av kompletta spel via Live och PSN skulle kunna skapa vågor på marknaden. Framförallt är det intressant vad Apple skulle kunna göra med sin Apple TV plattform. Framtiden är mycket spännande och mycket kommer förändras, om än inte över en natt!

Karl Magnus Troedsson - CEO, Dice



EAs Play4Free-sektion har aggressiva målsättningar och växer snabbt, både i antal titlar, intäkter och anställda. Med vårat globala Play4Free-högkvarter i Stockholm kommer tillväxten att fortsätta. Allt fler konsumenter upptäcker kraften hos digital distribution kombinerat med den flexibla prissättningen av freemium-spel. Våra titlar konsumeras i fler delar av världen än någon annan produkt från EA. Under det senaste året har vi uttökat våran personalstyrka med cirka 50% och jag förväntar mig att tillväxten kommer att öka. Stockholm erbjuder en fantastisk blandning av kreativitet, innovation och teknisk excellens, vilket är anledningen till varför EA valt staden som plats för det här affärssegmentet.

Oskar Burman - General Manager, Easy Studios

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.

Jacob Kroon
Informatör/Analytiker
jacob.kroon@dataspelsbranschen.se

Per Strömbäck
Talesperson
per.stromback@dataspelsbranschen.se

Dataspelsbranschen Swedish Games Industry
Klara norra kyrkog 31, Box 22307
SE-104 22 Stockholm
www.dataspelsbranschen.se

DATASPELSBRANSCHEN
SWEDISH GAMES INDUSTRY