Spelutvecklarindex 2017-2018

DATASPELSBRANSCHEN
SWEDISH GAMES INDUSTRY

Andra upplagan
Utgiven av Dataspelsbranschen
Research, text & design: Jacob Kroon
Framsida (collage): Anna Nilsson

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
Klara norra kyrkogata 31, Box 22307
SE-104 22 Stockholm
www.dataspelsbranschen.se

Kontakt: jacob.kroon@dataspelsbranschen.se

Innehållsförteckning

Sammanfattning 4
Förord 5
Omsättning & resultat 8
Nyckeltal 10
Antal företag 14
Anställda 14
Könsfördelning 16
Anställda & omsättning per företag 18
Största företag 20
Plattformar 22
Försäljningsvärde i konsumentledet 23
Spelutvecklarkarta 24
Globalt 26
Spelbranschen i Norden 28
Framtid 30
Immaterialsrättsliga intrång 34
Hot & utmaningar 36
Spelutvecklare på börsen 38
Slutsats 43
Metod 43
Tidslinjen 44
Ordlista 46

Sammanfattning

Spelutvecklarindex kartlägger, redovisar och analyserar svenska spelföretags verksamheter och internationella branschtrender under ett år genom att sammanställa bolagens årsredovisningar. Svensk spelutveckling är en exportnäring som verkar på en i hög grad globaliserad marknad och har på några årtionden vuxit från en hobby för entusiaster till en världsomspännande industri med kulturell och ekonomisk betydelse. Spelutvecklarindex 2017 sammanställer de svenska bolagens senast redovisade verksamhetsår (2016). Rapporten i korthet:

- Svenska spelutvecklares omsättning växte till 12,5 miljarder kronor under 2016. En fördubbling på tre år
- Merparten av företagen är lönsamma och branschen redovisar en sammanlagd vinst för åttonde året i rad
- Sysselsättningen ökade med 16 procent, över 550 heltidstjänster, till 4291 anställda
- Den genomsnittliga årliga tillväxten (CAGR) sedan 2006 är 35 procent
- Mellanstora och mindre företag står för 25 procent av intäkterna och hälften av antalet anställda
- Över 70 nya bolag har tillkommit, vilket resulterar i 282 aktiva företag, en ökning med 19 procent
- Nästan 10 procent av företagen arbetar på något sätt med VR

Spelutveckling är en tillväxtbransch. Långt över hälften av alla bolag har registrerats efter 2010 och spelen lanseras direkt på en internationell marknad vilket också ger 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, PC, mobilspel, VR, digital distribution och specialiserade underleverantörer. Branschens största utmaningar är omvärldsfrågor som tillgång till kapital, tillgång till kompetens samt lagar och regler kring digitala marknader som kommer i otakt med utvecklingen.

Förord

Nya spelare ger fortsatt tillväxt för svenska dataspel

De senaste årens sensationella tillväxt för svenska spelutvecklare har skapat en ovanlig situation, omvärlden förväntar nya rekord varje år. Få, om ens några, branscher har liknande tillväxt och liknande förväntningar. När vi summerar alla årsredovisningarna från 2016 kan vi konstatera att det blev ännu ett rekordår. Tillväxten var 7%, en siffra som i de allra flesta sammanhang skulle betraktas som en stor framgång. Men för dataspel är det en blygsam tillväxt jämfört med de senaste åren. Värt att notera är också att branschen växer med lönsamhet, en majoritet av bolagen i studien visar svarta siffror, precis som de föregående sju åren.

Vad döljer sig bakom dessa siffror? Några få stora företag har stor betydelse för nyckeltalen. Mojang står med *Minecraft* för en mycket stor del av resultatet. King med framförallt *Candy Crush Saga* står för nästan en femtedel av den samlade omsättningen. Men utöver dessa finns ett stort antal lönsamma och växande företag som är verksamma inom många olika områden: PC-spel, mobilspel, konsol, VR, teknik, tjänster och så vidare. Det är bredden som är den verkliga styrkan i det svenska dataspelsundret.

Världsmarknaden fortsätter att växa, men den svenska branschen växer snabbare. En ansenlig del av den globala försäljningen är idag svenskutvecklade spel. För att ta ett exempel av många, nyligen utsåg brittiska The Guardian de elva bästa spelen vid Gamescom 2017 (världens största spelmässa). Fyra av dessa var utvecklade i Sverige.

Bakom den globala tillväxten döljer sig ett annat fenomen: dataspel är idag ett nöje för alla. I och med det växande utbudet av olika genrer, stilar, hårdvara, leveransmetoder med mera, finns idag mycket att välja på även för den som inte betraktar sig själv som gamer. Nya spelare tillkommer i alla åldrar och över hela världen. Det innebär att tiden då spelutvecklare gjorde spel för spelare som var lika dem själva, med samma referensramar och relation till spel, sedan länge är förbi. Idag gör spelutvecklare spel för spelare som har alla möjliga bakgrunder, preferenser, kulturella sammanhang och smaker. Det är en fundamental skillnad på att göra spel för någon som är lik dig själv eller någon som är helt olik.

Av bland annat det skälet förändras vilka som gör dataspelen. Det tydligaste tecknet är den stora ökningen av antalet kvinnor som är verksamma inom dataspel. 2016 ökade antalet kvinnor i branschen med över 20% jämfört med året före. Antalet kvinnor bland de anställda ökar 50% snabbare än antalet män i relativa tal. Ökningen sker dock från låga nivåer, det är alltjämt mycket arbete kvar innan könsfördelningen liknar något som kan kallas jämställd. Men det är en del av en större kulturell förändring av vad dataspel är och kan vara. Mångfald och jämställdhet är därmed också en fråga om konkurrenskraft på den växande världsmarknaden för dataspel.

Om trenden med fler nya spelare i hög grad drivs av tillgänglighet och enkelhet, så finns andra trender som betonar fördjupning och svårighetsgrad: virtual reality och e-sport. E-sporten bygger på att tävla i dataspel och kräver mycket träning. Sverige har sedan 2016 en utbildning i e-sport, på Strömbäcks folkhögskola*. Virtual reality framstår som ett styrkeområde för Sverige. Flera uppmärksammade utländska investeringar i svenska bolag och nära 10% av företagen i rapporten utvecklar VR-spel på ett eller annat sätt.

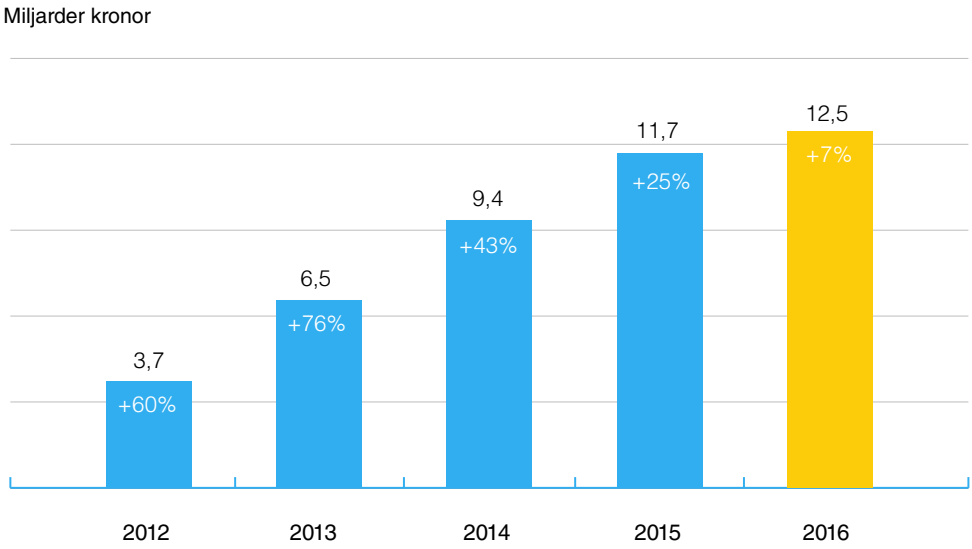
Till sist, en glädjande utveckling på senare tid är börsens intresse för dataspelsutvecklare. Flera bolag har noterats och flera av dessa har haft en mycket god utveckling, långt bättre än börsen som helhet men också bättre jämfört med börsnoterade dataspelsutvecklare i andra delar av världen. Det innebär också att det är möjligt även för småsparare att ta del i utvecklingen. Flera etablerade finansinstitutioner och fonder har också börjat investera i eller ökat sina investeringar i dataspelsföretag. Läget för spelutvecklarnas kapitalförsörjning utvecklas således i rätt riktning.

Det enda som tycks kunna hindra fortsatt utveckling mot nya rekord är tillgången på kompetens och företagens förmåga att fortsätta skapa bra spel. Sverige har därmed ödet i egna händer.

Per Strömbäck,
Talesperson, Dataspelsbranschen

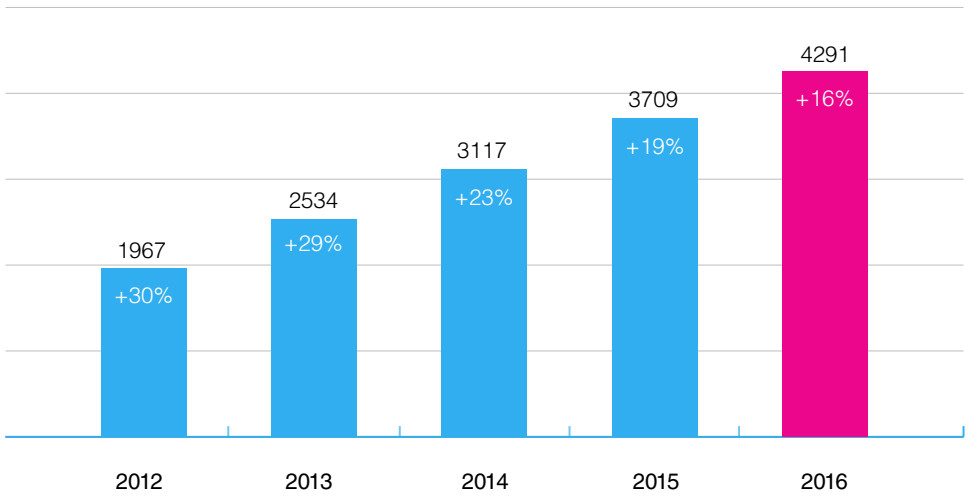
**Trots namnet ingen koppling till denne förordsförfattare*

Omsättning


Miljarder kronor
3,7
+60%
6,5
+76%
9,4
+43%
11,7
+25%
12,5
+7%
2012
2013
2014
2015
2016

Anställda

Antal anställda



Omsättning & resultat

Som samtidens främsta kulturyttring fortsätter svensk spelutveckling sin resa till världsberömd kulturexport

Med en tillväxt på 7 procent till 12,5 miljarder kronor var 2016 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 närmare 80 fler bolag och 558 anställda ser branschen sin största ökning någonsin av nyetablerade företag. I en värld där svenskutvecklade spel når ut till var tionde människa på jorden* har svenska spelmakare effektivt vårdat och förfinat relationen till sina användare. Med en gemensam vinst på över åtta miljarder är branschen lönsam för åttonde året i rad. Som samtidens främsta kulturyttring fortsätter svensk spelutveckling sin resa till världsberömd kulturexport. Sedan 2006 har branschen vuxit med 35 procent årligen.

**Baserat på sålda och nedladdade exemplar av alla svenskutvecklade spel.*

Trots att AAA-spelutvecklingens produktionsmönster har en mindre dominerande ställning i dagens bransch är spelutveckling fortfarande på många sätt cyklisk. Oavsett branschens skifte från produkter till tjänster är det många företag som hemlighetsfullt arbetar på ett spel under flera år för att sedan släppa det på marknaden. Vissa år släpps många spel och andra år betydligt färre. Hade Sverige haft ett mindre antal utvecklare hade tendensen gjort avtryck i i sifforna. Nu är den de facto inte märkbar eftersom vi har så pass många studior med olika produktioner i gång att det gemensamma releasefönstret alltid står öppet. Här är ett axplock av företagens aktiviteter under 2016:

Mojang står som vanligt för en väldigt stor del av branschens omsättning (ca 30 procent). Med förra årets 18-månadersresultat på 4,28 miljarder kronor reviderat till kalenderåret 2015 års omsättning på 3,68 miljarder växte företagets omsättning till 3,8 miljarder under 2016. *Minecraft*-utvecklaren har fortsatt arbetet med serverlösningen Realms, samt olika varumärkessamarbeten med företag som Lego, Jinx, Mattel och Egmont. Även FN-projektet UN Habitat pågår för fullt.

King fortsatte sitt välde som en av världens ledande mobilspels-utvecklare, med två av de tio mest inkomstbringande spelen på topplistor i amerikanska app-butiker för femtonde kvartalet i rad. Sedan Activision Blizzard slutfört sitt förvärv av bolaget i februari 2016 är det värt att notera att den årsredovisning som använts som underlag för den här rapporten följer redovisningsprinciper hos internationella koncerner och kan därför inte direkt jämföras med tidigare års resultat. King har 314 miljoner månatligen aktiva användare (MAU) med ett fortsatt ökande engagemang.

DICE växte 28 procent med 80 fler anställda. Studion släppte kioskvältarspelet Star Wars Battlefront och Mirror's Edge:

The Hunter: Call of the Wild, Avalanche Studios

Catalyst under året. Samtidigt växte DICE-familjen i landet. Systerföretaget Ghost Games utvecklar sedan tidigare racing-spel i Göteborg och numera har de sällskap av Uppsala-företaget Uprise som utvecklar support-funktioner till EA-koncernens spel. Efter tredje kvartalet 2016 hade *Star Wars Battlefront* sålts i över 13 miljoner exemplar.

Avalanche Studios släppte två stycken AAA-spel under samma år i samarbete med två olika förläggare, internationella jättarna Square Enix och Warner Bros. De påbörjade även en expansion till *Just Cause 3* och en ny version av jaktsimulatorn *The Hunter*.

Malmöbaserade Ubisoft Massive konsoliderade sin position som södra Skandinaviens största spelutvecklare med köpet av fastigheten Eden i centrala Malmö. Affären var ett tydligt kvitto för ägaren Ubisofts stora förtroende för företaget. Flytten går av stapeln 2019. *The Division*, företagets första egenutvecklade spel sedan 2007, har presterat väldigt bra och Massive växte med 49 procent. Det finns även planer på att ta spelet till vita duken.

Paradox Interactive hade ett väldigt händelserikt år, med börsnotering och flera stora spelsläpp – både egna såväl som andra utvecklares titlar. Varje månad spelade fler än en och en halv miljoner människor företagets olika spel. Rymdutforskarspelet *Stellaris* såldes i fler än 200 000 exemplar under lanseringsdagen och flaggskeppstiteln *Europa Universalis IV* har sålt över en miljon exemplar under sina år på marknaden. Paradox listas som nummer ett av medelstora företag på betygssajten Metacritic och stod bakom inte mindre än fem av hundra bäst säljande spel på distributionsplattformen Steam. Två egenutvecklade spel, ytterligare nedladdningsbart material och framgångsrikt förläggande av andra utvecklares titlar bidrog till företagets starkaste år någonsin. Börsnoteringen har gett Paradox bättre tillgång till kapitalmarknaden med möjlighet att använda aktien som förvärvsvaluta. Aktien handlades vid årsskiftet 54 procent över listpriset. Bolagets vinst motsvarar halva kalenderårets omsättning.

Det börsnoterade Starbreeze redovisade en mycket god tillväxt till över en halv miljard kronor. Under året tillkännagavs ett samarbete med koreanska Smilegate om att utveckla en västerländsk version av *Crossfire* – ett av världens mest populära PC-spel – och företaget har även köpt ut samtliga rättigheter till *Payday*-serien, förvärvat Orange Grove Media, indiska Dhruva Interactive, ett franskt VR-bolag, samt belgiska VFX-studion Nozon. Man har även inlett samarbete med företag som Lionsgate och Tobii, samt organiserat PaydayCon, en mässa för fans av *Payday*-serien. Som förläggare har Starbreeze gett ut skräckspelet *Dead by Daylight*, en stor framgång som bidrog med en tredjedel av företagets intäkter för 2016.

Nyckeltal

2012-2016	2012	2013	2014	2015	2016
Antal bolag	145 (+24%)	170 (+17%)	213 (25+%)	236 (+11%)	282 (+19%)
Omsättning mkr	3715 (+60%)	6546 (+76%)	9355 (+43%)	11679 (+25%)	12548 (+7%)
Underliggande tillväxt mkr*	1138 (+23%)	1570 (+38%)	2097 (+34%)	3074 (+47%)	3976 (+29%)
Resultat mkr	338 (+164%)	2483 (+635%)	3358 (35+%)	4931 (+47%)	8254 (+67%)
Anställda	1967 (+30%)	2534 (+29%)	3117 (+23%)	3709 (+19%)	4291 (+16%)
Varav män	1674 (85%)	2128 (84%)	2601 (83%)	3060 (82%)	3491 (81%)
Varav kvinnor	293 (15%)	405 (16%)	516 (17%)	651 (18%)	800 (19%)

2007-2011	2007	2008	2009	2010	2011
Antal bolag	91 (+34%)	104 (+14%)	101 (-3%)	106 (+5%)	117 (+10%)
Omsättning mkr	959 (+49%)	1158 (+21%)	967 (-17%)	1181 (+22%)	2317 (+96%)
Underliggande tillväxt mkr*	392 (+36%)	414 (+6%)	367 (-11%)	473 (+29%)	928 (+96%)
Resultat mkr	-15 (+33%)	-188 (-1121%)	37 (+120%)	15 (-59%)	128 (+747%)
Anställda	1153 (+42%)	1353 (+17%)	1102 (-19%)	1203 (+9%)	1512 (+26%)
Varav män	1034 (90%)	1217 (90%)	993 (90%)	1082 (90%)	1300 (86%)
Varav kvinnor	119 (10%)	135 (10%)	109 (10%)	121 (10%)	212 (14%)

*Underliggande tillväxt beräknas genom att ta bort de fem största företagen för varje enskilt år. Den genomsnittliga årliga tillväxten för branschens underliggande tillväxt är 30 procent sedan 2006.

I augusti 2016 bytte Nordic Games namn till THQ Nordic. Med kontor i Karlstad och Wien skötte företaget fyra egna utvecklingsstudios vid årsskiftet. Två i Sverige, en i Tyskland och en i USA. I november gjorde företaget en mycket lyckad börsintroduktion. Noterbart är att THQ har fortsatt stora framgångar med fysisk distribution, som motsvarade ca 51 procent av koncernens intäkter. THQ Nordic växte med 42 procent under året.

2016 var ett avgörande år för Stunlock Studios som lanserade arenaspelt *Battlerite* till så kallad Early Access i september. Spelet överträffade förväntningar både kritiskt och försäljningsmässigt. Intäkterna från den tidiga lanseringen har säkrat spelets vidareutveckling till en full lansering vid slutet av 2017. Företaget ökade sin omsättning med över 800 procent till närmare 56 miljoner kronor.

Med flera framgångar i bagaget växte Arrowhead med 23 procent. Företaget arbetar på hemliga projekt och har under året förberett en flytt till nya kontor i Stockholm.

Med utvecklingskontor i både Stockholm och Storbritannien växte mobilspelsutvecklaren MAG Interactive med över 50 procent till över 280 miljoner kronor. Förutom *Ruzzle Adventure* har företaget utvecklat en uppföljare till ordspelet *Wordbrain*.

A Sweet Studio har vuxit och rekryterat flera personer för ett antal olika projekt. Företaget mer än dubblar sin omsättning till 6,1 miljoner.

Hello There i Göteborg har arbetat med egna mobilspel, men även VR-projekt och spel till konsoler. De har tidigare arbetat med varumärken som *Kung Fury* och artisten Avicii. I Göteborg finns även MindArk. Förutom online-spelet *Entropia Universe* har företaget förgrenat sig till mobilspelsmarknaden med satsningar som *ComPet*. MindArk växte med 34 procent till 55 miljoner kronor.

Rovio i Stockholm har skapat en sensationell long tail-framgång med *Angry Birds 2*. Från inledningsvis starka nedladdningssiffror till fortsatt succé genom att kontinuerligt släppa nytt material och nya spellägen. Idag har spelt utvecklats från en strikt casual-spel till att innehålla allt fler core-element. Spelet är ett bra exempel på mobilspelens allt längre livscykler.

Bland framgångsrika mindre företag som sticker ut är Robtop Games, utvecklaren bakom *Geometry Dash*. Ett annat företag med en stjärnskottsliknande karriär är Axolot Games, bakom Steam- och Youtube-favoriten *Scrap Mechanic*. Även mobilspelsutvecklaren Approp e har haft kolossala framgångar med spel som *WordBubbles* och *WordWhizzle Search*. Spelen har legat på topplistan på den amerikanska marknaden med över 55 miljoner nedladdningar. Företaget mer än dubblar sin omsättning till närmare 90 miljoner.

Palringo, tidigare känt som Free Lunch Design, avvecklade sin verksamhet under året. Många av teamets nyckelspelare – däribland grundaren Magnus Alm – går dock vidare och bildar mobilspelsstudion Lavapotion, även den med säte i Göteborg.

Den Josef Fares-ledda spelstudion Hazelight mer än tredubblade sin omsättning till 24 miljoner, en tydlig indikation på att arbetet med företagets då icke utannonserade projekt kommit en bra bit på vägen, delvis med stöd av EA:s Originals-program för mindre utvecklare, med svenske chefen Patrick Söderlund i spetsen.

Tillväxten drivs av direkta intäkter från verkliga konsumenter på en växande global marknad

För att tydliggöra att bolaget numera arbetar med en bredare produktportfölj utöver webbspelet *Stardoll* bytte företaget namn till Glorious Games Group under 2016. Glorious Games fokuserar allt mer på spel till mobiler och *Stylista* började generera intäkter i september. Att browserspel tappat i popularitet har påverkat Stardoll.com negativt, men företaget ser fortsatt ljust på tillväxtområdet mobilspel.

Star Stables omsättning ökade med närmare 50 procent och tillväxten håller i sig under 2017. Med 56 procent kvinnor bland de anställda har företaget en närmast unik ställning i branschen. Företaget utvecklar ett online-spel med samma namn.

Göteborgska Image & Forms roboteskapader i *SteamWorld Heist* togs emot väldigt väl av kritiker och spelare på samtliga plattformar där spelet gjorde entré. Företaget släppte även sitt första fysiskt utgivna spel – *Dig Collection* till Wii U och PS4. Det släppte även DLC-paketet *The Outsider* till *SteamWorld Heist*, som är ett av de högst rankade spelen på Metacritic på PS Vita och 3DS. Företaget växte över 100 procent. Göteborgsgrannarna Zoink dubblade sina anställda till 18 personer och arbetade bland annat på spelet *Fe* som ges ut i samarbete med EA.

Den svenska spelbranschen är representerad från norr till söder och bland de nordligare företagen finns Umeå-baserade Zoridx. Förutom motorsportspel till konsoler och PC arbetar företaget med att utveckla interaktiva säkerhetsutbildningar inom industrin.

Oavsett många stora och framgångsrika företag bygger det svenska spelundret på ett kretslopp där alla företag och enskilda personer är viktiga. Om man tittar på svensk spelutvecklings historia ser man att framgångarna trätts av en röd tråd mellan startups, indieutvecklare, små, mellanstora och stora företag. Svenska spelutvecklare gör framgångsrika spel i alla genrer och för alla plattformar. Det finns en robust synergi som skapar förutsättningar för små utvecklare att växa. Ett samband mellan inkubatorer, utbildningar, gör-det-själv-attityd och globala målsättningar. I Sverige finns några av världens främsta oberoende utvecklare, några av världens största utvecklare, och ett växande antal företag där emellan.

Tillväxten drivs av direkta intäkter från verkliga konsumenter på en växande global marknad, inte spekulationer om framtida vinster. Tvärtom är inslaget av investeringskapital lågt i förhållande till företagens prestationer. Spel är anpassningsbara till ny teknik och nya plattformar och inte ens lågkonjunkturer och ekonomiska kriser har haft en stor inverkan på branschens utveckling. Förväntningarna på spelbranschen är realistiska, inte sällan underskattande.

OM FÖRRA ÅRETS SIFFROR

På grund av förlängda räkenskapsår hos framförallt Mojang, men även Starbreeze (18 månader), gjorde 2015 års bokslut ett större avtryck i fjolårets rapport än vad som var representativt för den verkliga omsättningen. Därför har 2015 års omsättning om 12,5 miljarder i efterhand justerats ned till 11,7 miljarder för att motsvara företagens kalenderår. Mojangs omsättning för kalenderåret 2015 var 3,68 miljarder. Liknande revidering för Mojang har gjorts även för 2014, där omsättningen justerats till 2,58 miljarder kronor.

Immortal: Unchained, Toadman Interactive

SteamWorld Dig 2, Image & Form

Antal företag

Likt det växande antalet anställda bevisar antal nyetablerade företag att branschen fortsätter att expandera. Vi har aldrig haft fler nyetablerade företag än nu. Det beror till stor del på framgångsrika inkubatorer vars koncept knoppat av sig till fler platser i landet, men även på ett växande antal branschveteraner som startar eget efter lång tid hos några av Sveriges mest renommerade spelutvecklare. Ytterligare en bidragande faktor är etableringen av flertalet VR-utvecklare. VR-upplevelser är nödvändigtvis inte spel men de företag som inkluderats i rapporten bedöms ha nog många interaktiva element I sina produkter för att betraktas som detta. Bland årets nya VR-utvecklare märks bland annat Neat Corporation, Logtown Studios, Svrvive, Fast Travel Games och Enterspace.

Ett 20-tal företag har utgått ur underlaget, huvudsakligen på grund av långsam avveckling eller förändrad inriktning. Företag som likviderats har minskad sin verksamhet under lång tid och många är fortfarande vilande. Andra företag som inte tas med i årets rapport är typiskt sett app-utvecklare eller olika typer av mediebyråer, som under vissa år ökar eller minskar sin spelinriktade verksamhet. Ustwo är ett exempel på denna typ av företag, som utvecklat hyllade spel som *Monument Valley* trots att det inte varit en betydande del av verksamheten. Av de mer namnkunniga företagen som gått i konkurs märks Goo Technologies.

Det finns även ett betydande och växande antal handelsbolag och enskilda firmor med spelutveckling som verksamhet. 2016 var de 121 stycken. De är viktiga för branschen men kan av redovisningsskäl inte tas med i rapporten. Ett exempel är Elden Pixels som släppt det kritikerrosade *Alwa's Awakening*. Ett annat är Teotl Studios som lanserat *The Solus Project* och hade 10 miljoner i omsättning 2016.

Anställda

Antal anställda ökade med 15 procent, eller 558 heltidstjänster. Arbetstillfällen är på många sätt en lika viktig parameter som ökande intäkter, och där märks tydligt branschens oavkortade expansion. Nyetablerade företag står för över 50 anställda. Antal anställda beräknas med genomsnittligt antal heltidsanställda i företagens årsredovisningar och det är i själva verket betydligt fler individer som arbetat med spelutveckling under året. Samtidigt agerar många frilansande konsulter till svenska spelutvecklare men syns inte som anställda i bolagens årsredovisningar. Med hänsyn till dessa mörkertal är den verkliga siffran uppskattningsvis 5-15 procent högre vilket innebär uppemot 5000 verksamma inom svensk spelbransch.

Även nästa år (2017) beräknas ca 400-500 nyanställningar att genomföras enligt uppgifter från företagen.

Biomutant, Experiment 101 (ges ut av THQ Nordic)

Könsfördelning

Antalet kvinnor ökade med 23 procent, att jämföra med 14 procent för männen. Den totala andelen ökar till knappt 19 procent.

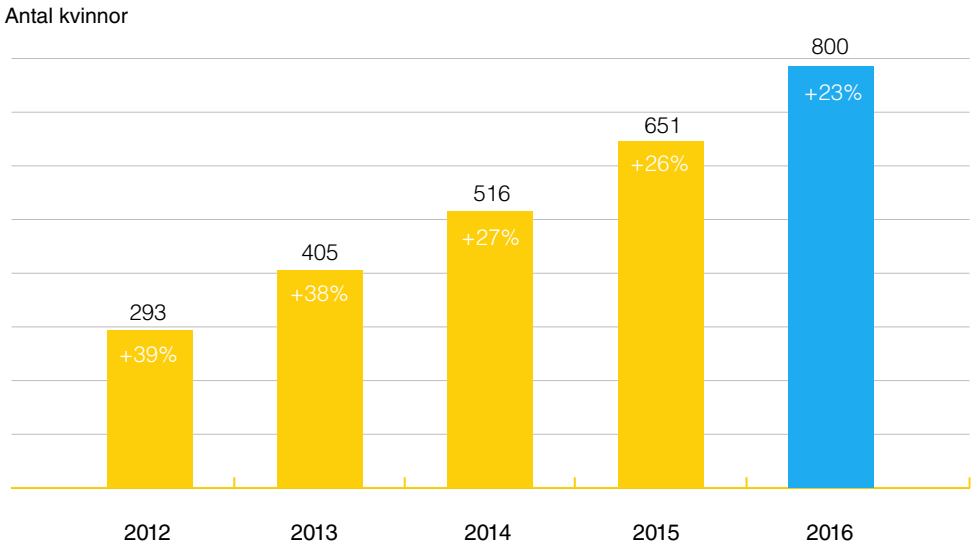
Att andelen kvinnor inte ökar mer kan härledas till den stora kompetensbrist som finns i branschen, och att många företag söker arbetskraft internationellt för att fylla upp vakanser. Med ännu mindre andel kvinnor som arbetar i branschen i andra delar av världen är det svårare att få en jämn rekryteringsbas och långa handläggningstider för arbetstillstånd kan i många fall avskräcka och omöjliggöra ett bredare rekryteringsunderlag.

Utöver det långsiktiga arbetet med att locka fler kvinnor till spelutveckling och spelföretag är strävandet efter lika möjligheter lika viktigt i spelbranschen som i övriga samhället, inte minst för att säkra den bästa kompetensen och att vidga målgruppen för spelen. Kvinnor i spelbranschen återfinns främst i medelstora och stora företag, och en klar utmaning är att få fler mindre utvecklare och startups att från början ha med kvinnliga spelutvecklare, liksom att locka fler kvinnor att starta spelföretag. I dag är det i huvudsak de största företagen som arbetar med mobilspel som sysselsätter flest kvinnor. 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.

Samtidigt är det en bransch som utvecklas snabbt. Antalet kvinnor som arbetar i branschen i dag är fler än antalet män som arbetade i branschen för tio år sedan.

OM DIVERSI

Diversi skapades 2013 som ett initiativ för att lyfta fram och stärka mångfalden i svensk spelutveckling. Målet är att fler människor ska känna sig hemma i spel, communitys, spelutbildningar och spelföretag. Spel är inte en angelägenhet för några fåtal, det är en viktig del av samhället – konstnärligt, socialt, pedagogiskt och ekonomiskt. Jämlikhet är viktigt för att branschen ska fortsätta att växa och utvecklas. Mer information om initiativet finns på diversi.nu. Utöver engagemanget i Diversi driver Dataspelsbranschen flera initiativ inom mångfald, jämställdhet och inkludering. Flera av dessa har fått internationell uppmärksamhet.


Antal kvinnor
293
+39%
405
+38%
516
+27%
651
+26%
800
+23%
2012
2013
2014
2015
2016

Anställda & omsättning per företag

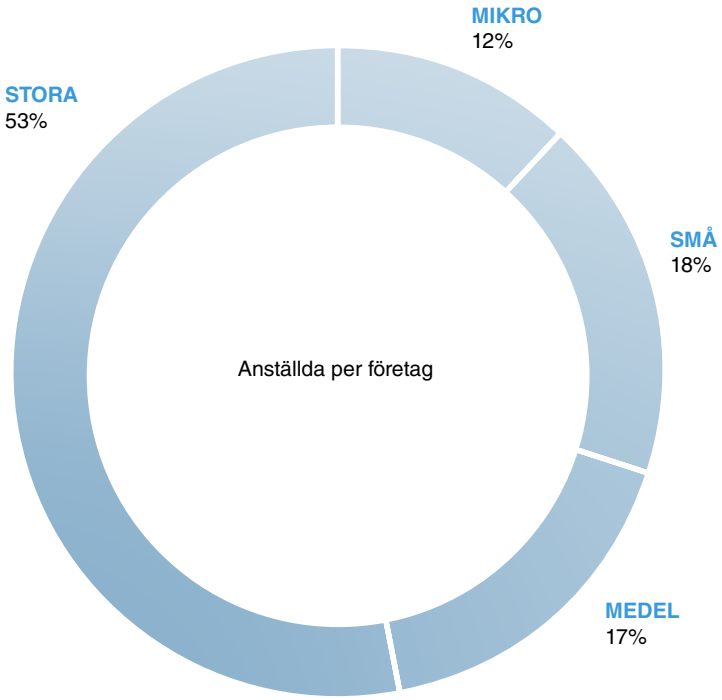
Sammanställningen är gjord efter EU:s definitioner om små och medelstora företag.

Mikroföretag: Färre än 10 anställda eller högst 2 miljoner euro i omsättning

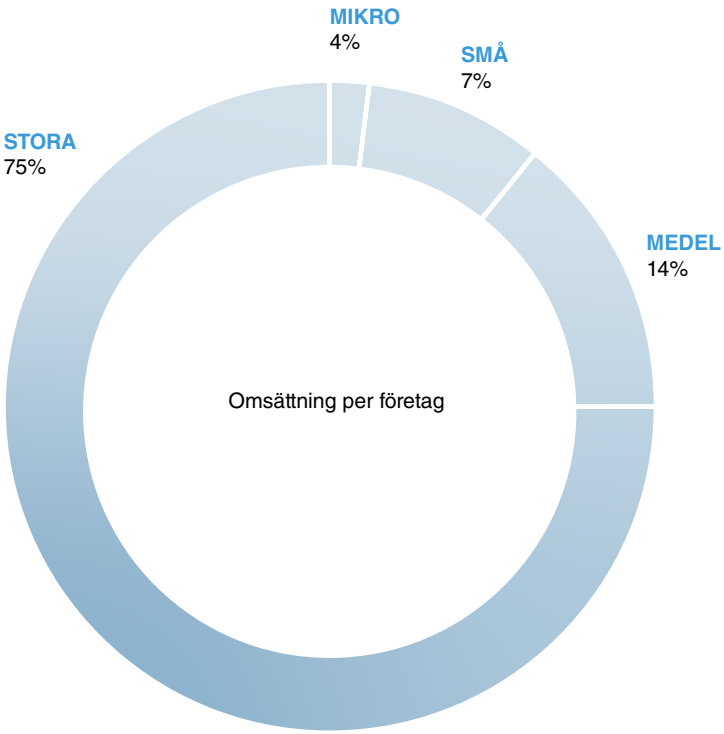
Små företag: Mellan 10-49 anställda och vars omsättning inte överstiger 10 miljoner euro

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



För att kvala in som en viss typ av företag räcker det att man uppfyller ett av kriterierna. T.ex. Mojang räknas som ett stort företag pga. sin omsättning, trots att personalstyrkan motsvarar ett litet företag. T.ex. Ubisoft Massive når inte riktigt upp i ett stort företags omsättning, men räknas ändå därtill pga. personalstyrkans storlek. Sedan 2015 har Starbreeze kvalat in som stort och Star Stable Entertainment, Stillfront och Robtop Games som medelstora. Ett utbrett entreprenörskap bidrar samtidigt till många mikroföretag med inledningsvis små intäkter men som är livsviktiga för branschen på lång sikt. Se s. 24-25 för geografisk distribuering av företagen.



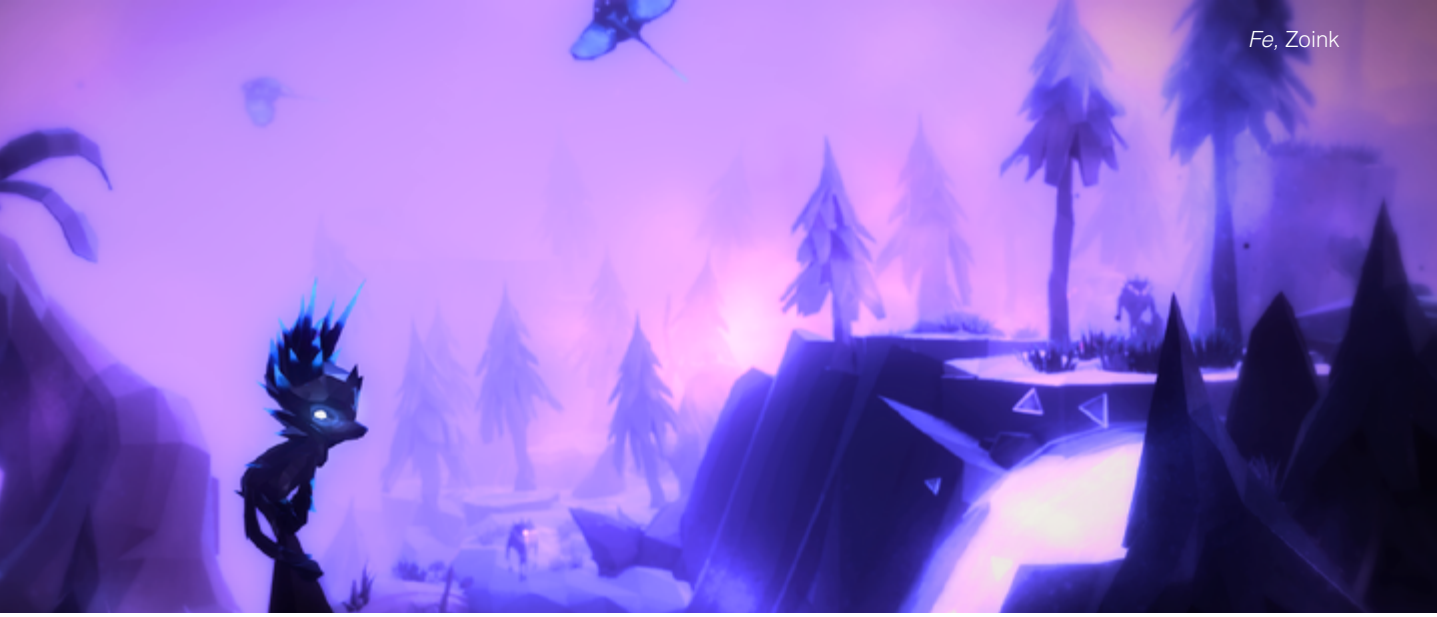
A Way Out, Hazelight

Största företag

Årets lista på de största företagen inkluderar för första gången 10 företag i vardera kategori. Det är samtidigt tydligt att branschen inte enbart drivs av de största bolagen. Över 60 företag har mer än 10 miljoner kronor i omsättning och med de fem största bolagen borträknade växer branschen hela 29 procent.

FÖRETAG	Omsättning mkr
1. Mojang	3 798
2. King	2 420
3. DICE	1 177
4. Paradox Interactive	654
5. Starbreeze	523
6. G5 Entertainment	517
7. THQ Nordic	347
8. Massive Entertainment	335
9. MAG Interactive	283
10. Avalanche Studios	248

FÖRETAG	Antal anställda
1. DICE	640
2. King	584
3. Massive Entertainment	377
4. G5 Entertainment	284
5. Avalanche Studios	216
6. Paradox Interactive	194
7. Starbreeze	151
8. MachineGames	100
9. Stillfront	96
10. THQ Nordic	68



Fe, Zoink

Star Wars Battlefront 2, DICE

GoNNER, Art in Heart (ges ut av Raw Fury)

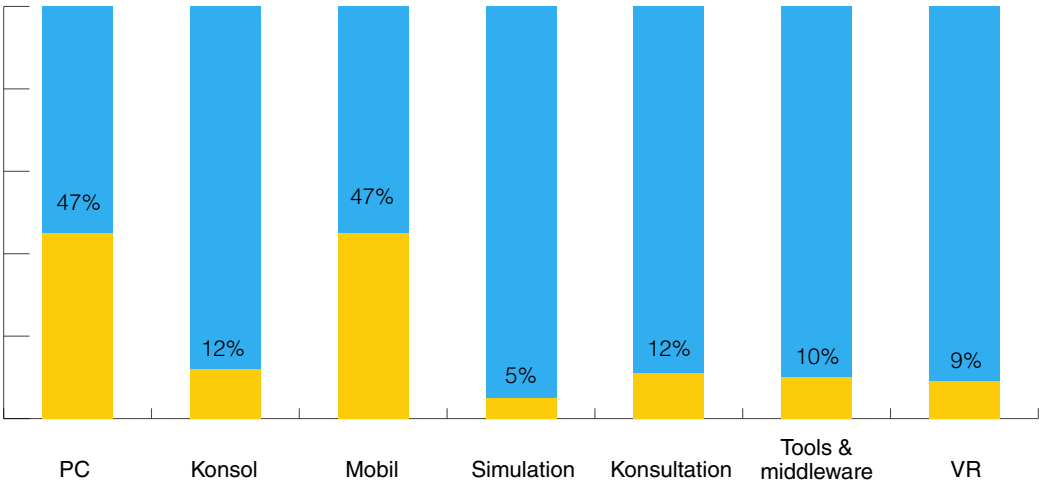
Plattformar

En av den svenska spelbranschens många kännetecken är bredden i utvecklingen. Det kan verka självklart att satsa på alla de största formaten (PC, konsol, mobil), men i verkligheten är det få länder som har framgångsrika företag inom alla segment. Sverige är världsledande på i stort sett alla kommersiella plattformar, och det ser lovande ut även för framtidslöftet VR, då många svenska utvecklare anammat plattformen och fångat intresse från omvärlden liksom flera investeringar.

Samtidigt som bredden är en av hörnstenarna i det svenska spelundret är branschen inte lika beroende av hårdvaruplattformar som den en gång varit. Lanseringen av nya spelkonsoler 2013-2014 hade en relativt liten inverkan på svenska spelutvecklare. Det blev snarare ännu ett digitalt skyltfönster mot en köpstark publik. Flera spel kan effektivt konverteras mellan olika format och det är framförallt AAA-spel som varit beroende av en stark konsolmarknad. Frågan är snarare var man hittar sin typ av publik i dagsläget. Svaren är ofta fler än ett.

Diagrammet nedan ger en översikt av vilka plattformar utvecklare arbetar med genom att se vad utvecklarna gjort under den senaste tiden och vad de arbetar med just nu. En utvecklare kan förekomma i två eller fler kategorier i den mån de fokuserat på flera olika format. Information om vilka plattformar företag arbetar med har huvudsakligen samlats in via hemsidor och årsredovisningar. Andelen företag som arbetar med konsultarbeten är sannolikt betydligt högre än de 12 procent som anges här.

Andel företag

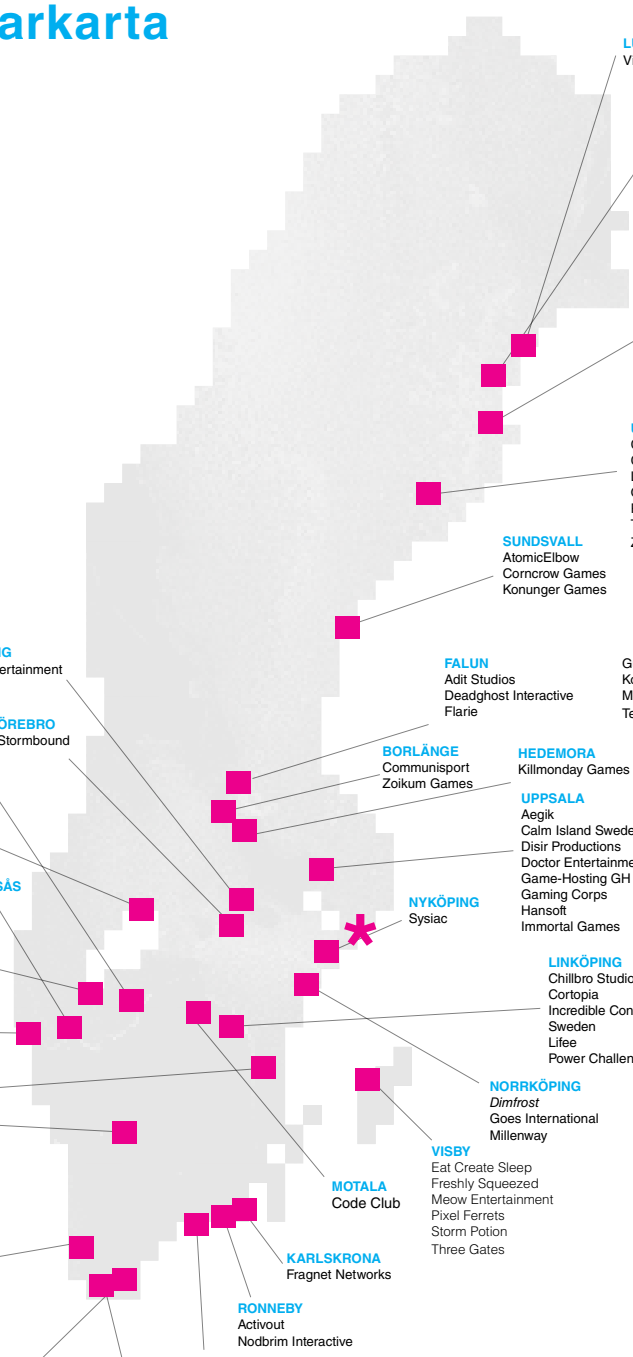


Försäljningsvärde i konsumentledet

När det kommer till spelutveckling i Sverige finns i huvudsak två olika typer av stora företag. Den ena typen är till exempel DICE (EA) och Massive (Ubisoft). Deras spel omsätter stora belopp i konsumentledet, men verkar i en värdekedja med många mellanhänder (återförsäljare, grossister, distributörer) och ingår därtill i internationella koncerner med moderbolaget utomlands. De här utvecklarnas spel omsätter betydligt större summor än vad som framgår av de årsredovisningar som ligger till grund för denna studie. Å andra sidan finns företag som Paradox Interactive och Starbreeze, som redovisar merparten av spelens försäljning i svenska bolag. En av de största utmaningarna med att framföra svenska spelutvecklares enorma succé är att visa de reella intäkterna av spelens försäljning. I somliga fall ingår merparten av ett företags verksamhet i den svenska årsredovisningen. Mojang är ett bra exempel på det. Det är dock svårare att visa vad ett spel som *Star Wars Battlefront* eller *The Division* skapar för intäkter genom att enbart utgå från spelutvecklarens årsredovisning, eftersom intäkterna fördelas över flera olika aktörer och i någon mån absorberas i moderbolaget. Gör man en förenklad uträkning på intäkterna i konsumentled för ett teoretiskt exempel (om vi utgår ifrån att 10 miljoner människor köpt spelet under första året utan att räkna in övriga intäkter för t.ex. DLC), blir det alltså 10 miljoner gånger, för enkelhetens skull ett snittpris på 500 kronor, hela 5 miljarder.

Star Stable, Star Stable Entertainment

Spelutvecklarkarta



LULEÅ
Virtual Light VR

PITEÅ
Digital Awakening

SKELLEFTEÅ
Frostspektrum Interactive
Gold Town Games
Grand Pike
Innan
Lundmark & Marklund
North Kingdom
Time Stop Interactive
Triolith Entertainment
Twoorb Studios

UMEÅ
Cassius Creative
Coldwood Interactive
Level Eight
Oryx Simulations
Paradox Arctic
Turborilla
Zordix

SUNDSVALL
AtomicElbow
Corncrow Games
Konunger Games

SKÖVDE
Babloon Studios
Coffee Stain Studios
Coilworks
DoubleMoose Games
Guru Games
Hörberg Productions
I C YOU
Flamebait
Lone Hero Studios
Ludosity
Ludosity Learning
Mostly Harmless Games
Palindrome Interactive
Pieces Interactive
Piktiv
PocApp Studios
Rocket Hammer
Sector3 Studios
Solutions Skövde
Stunlock Studios
Tarhead Studio
Thundersword Games

KÖPING
LS Entertainment

FALUN
Adit Studios
Deadghost Interactive
Flarie
Gumi
Kolesterol Cät Interactive
Megafront
Tenstar

ÖREBRO
Stormbound

BORLÄNGE
Communisport
Zoikum Games

HEDEMORA
Killmonday Games

GÖTEBORG
1337 Game Design
8 Dudes in a Garage
Bulbsort
Carry Castle
Craft Animations
Creative AI Nordic
Devkittens
Dreamon Studios
Elden Pixels
Epos Game Studios
Erik Svedäng
Free Lunch Design
Ghost Games
Hello There
Image & Form International
Itatake
IUS Innovation
Kirikoro Studios
Lavapotion
Legendo Entertainment
MindArk
Mobile Storytelling
Nornware
Not My Jeans
Outbreak Studios
Pathos Interactive
Pax6 Games
Retroid Interactive
Räven
Senri
SkyGoblin
YCJY
Zoink

KARLSTAD
Mirage Game Studios
Nuttery Entertainment
THQ Nordic

UPPSALA
Aegik
Calm Island Sweden
Disir Productions
Doctor Entertainment
Game-Hosting GH
Gaming Corps
Hansoft
Immortal Games
MachineGames Sweden
Night Node
Pikkotekk
Pixel Grinder
Quixel
Teotl Studios
Uprise
Yemsoft
Yoger

ALINGSÅS
Qiiwi

NYKÖPING
Sysiac

TROLLHÄTTAN
Easy Trigger
Friendbase

LINKÖPING
Chillbro Studios
Cortopia
Incredible Concepts of Sweden
Lifee
Power Challenge
Rampant Pixels
Simplygon
Stillfront Group
Stillfront Online Games
Stylaero

ÄTVIDABERG
Martin Magni

NORRKÖPING
Dimfrost
Goes International
Millenway

ALVESTA
Wadonk

VISBY
Eat Create Sleep
Freshly Squeezed
Meow Entertainment
Pixel Ferrets
Storm Potion
Three Gates

MOTALA
Code Club

HELSINGBORG
Localize Direct
Monsuta
Odd Comet
Pixelbite

KARLSKRONA
Fragnet Networks

RONNEBY
Activout
Nodbrim Interactive

MALMÖ
Ayeware
Deadtoast Entertainment
Divine Robot
ExtraLives
Frictional Games
Frogsong Studios
Grapefrukt
Illusion Labs
Imperial Games Studio
King Malmö
Leripa
Massive Entertainment
Mediocre
Midnight Hub
Nopalito Studios
Ozma Speldesign
Paradox Malmö
Planeto
Polyregular Studios
Redikod
Sharkmob
Simogo
Star Vault
Swedish Game Development
Tarsier Studios
The Sleeping Machine

KARLSHAMN
Coastalbyte
Fishmoose Interactive
Forgotten Key
Gatling Goat Studios
Levall Games
Nemoria Entertainment
Noumenon Games
Prasius Entertainment
Redgrim
Station Interactive
Stormhatt Studios
Whale on the Moon

LUND
Illwinter Game Design
Pastille

KLUSTER	Anställda	% av helheten	Företag	% av helheten
Stockholm	2596	72	123	44
Malmö	551	15	22	8
Göteborg	287	8	29	10
Uppsala	233	6	16	6
Skövde	131	4	19	7

Ovan är en tabell över de största regionerna rangordnade efter antal anställda och antal bolag. Tabellen går efter procentenheternas sammanslagning och tar inte hänsyn till bolagens omsättning. Till Stockholm räknas Stockholms län med närliggande orter. Trots att en majoritet av de anställda befinner sig i huvudstaden är det betydligt fler företag utanför Stockholm. Några av Stockholmsföretagen, t ex King, Paradox Interactive och DICE, har kontor på flera platser i landet.

Kursiverade företag är inte aktiebolag eller har inte lämnat in sitt första bokslut och är därför inte officiellt med i rapportens beräkningar. Saknas ditt företag på kartan? Kontakta oss gärna med beskrivning.

***STOCKHOLM**
2Play Studios
Advrty
A Small Game
A Sweet Studio
Ace Maddox
Approp e
Aptitide
Arcticmill
Arrowhead Game Studios
Avalanche Studios
Axolot Games
Bambino Games
Beadhead Games
Bitzum
Blackfox Studios
Black Studios
Blackbeard
Bodbacka:Boom
BoldArc
Brain Harbour
Bridgeside
Bublar
Casual Games FK
Claimony
Clifftop Games
Codarica
Collecting Smiles
Commited Gaming Thule
Crackshell
Daikon Media
Deadbreed
Defold
DICE
Diffident Games
DorDor
Ekvall Games
Elias Software
Enterspace
Expansive Worlds
Experiment 101
Fablebit
Fall Damage
Fast Travel Games
Fatshark
FEO Media
Filimundus
Foxglove Studios
Frojo Apps
Frosty Elk
Fula fisken
Funrock Development
G5 Entertainment
Gleechi
Glorious Games
Gone North Games
Good Learning
Good Night Brave Warrior
Grindstone Interactive
Gro Play Digital
Happi Studios
Happy Graveyard Productions
Happy L-Lord
Hatrabbit
Hazelight Studios
iGotcha
Imagination Studios
IMGNRY International
Interactive Productline
Isbit Games
Jajdo
Kaludoscope
KEP Games
King
KJ Interactive
LandFall Games
LeadTurn Gaming
Light & Dark Arts
Like a Boss Games
Lionbite
Liquid Media
Logtown Studios
MAG Interactive
Midjiwan
Might and Delight
Mimerse
Mojang
Mojang Synergies
Morgondag
Mutate
Neat Corporation
Nekomata Games
Neuston
Nialbe
Nuday Games
Oxeye Game Studio
P Studios
Paradox Interactive
Peppy Pals
Photon Forge
Pixel Tales
Pixeldiet Entertainment
Polarbit
Poppermost Productions
Quel Solaar
Quizye
Raketspel
Raw Fury
Really Interactive
Resolution Games
Right Nice Games
Rigid-Soft Studios
Robtop Games
Rovio Sweden
SimWay
Skeleton Crew
Snowprint Studios
Spelagon
Spelkraft Sthlm
Spelkultur i Sverige
Star Stable Entertainment
Starbreeze
Stockholm App Lab
Strange Quest
Stringent Ljud
Svantech Studios
Svrvive
Talawa Games
Tealbit
Team Psykskallar
That Brain
The Outsiders
Tiger & Kiwi
Toadman Interactive
Toca Boca
Tomorroworld
TwifySoft
Unity Technologies Sweden
Whirlybird
Villa Gorilla
Vinternatt Studio
Visiontrick media
VisualDreams
Warpzone Studios

Globalt

Även globalt växer spelbranschen oavbrutet. Med fler än 2,2 miljarder spelare på jorden stiger totala konsumentutgifter med 7,8 procent till över 108 miljarder dollar 2017 (källa: Newzoo). En 56-procentig tillväxt de senaste fem åren. Med en stark övervikt för digital distribution i vissa större regioner är andelen 87 procent av marknaden. Mobilsegmentet växer mest och står för 42 procent av den totala marknaden. Den största enskilda marknaden är Kina som står för en fjärdedel av världens spelkonsumtion och Ostasien för närmare hälften.

Tillväxten kantas framförallt av framväxande marknader, inte minst Kina, men även Östeuropa, Sydamerika och Mellanöstern. Ett växande antal mobilägare bidrar förstås till att fler människor upptäcker spel och nya konsoler från Nintendo, Microsoft och Sony gynnar det ständigt grönskande core-segmentet. DFC Intelligence når en liknande slutsats med 102 miljarder dollar, baserat på en tillväxt på åtta procent.

Spelföretag besitter på många sätt en unik position bland media- och underhållningsindustrier. Till skillnad från andra branscher förlitar man sig mer på direkta intäkter snarare än annonser och när mediabolagen försöker lära sig att skapa interaktiva komponenter i sina produkter har spelbranschen det som grundstomme. Det ger spelföretag en unik position och ett försprång för att skapa och ta tillvara på framtida innovationer och paradigmskiften.

MOBILT

I juni 2017 tioårsjubilerade Apples Iphone, smartphone-erans katalysator och en viktig milstolpe för mobilspelsmarkandens lavinartade utveckling. Idag har två av tre människor på jorden en mobiltelefon och 80 procent av intäkterna för appar kommer från spel. Trots att marknaden för mobilspel kännetecknas av väldigt många spelsläpp där väldigt få blir lönsamma har det, tvärtemot vad många bedömare förutsåg, visat sig att flera mobilspel har väldigt långa livscykler. På topp 10-listan över 2017 års mest inkomstbringande mobilspel är över hälften utgivna flera år tidigare.

Trots segmentets kraftiga tillväxt överlappar den endast i liten mån med PC. Det sker fortfarande marginellt och relaterar främst till sociala spel i webbläsaren som i högre grad släpps till mobiler istället.

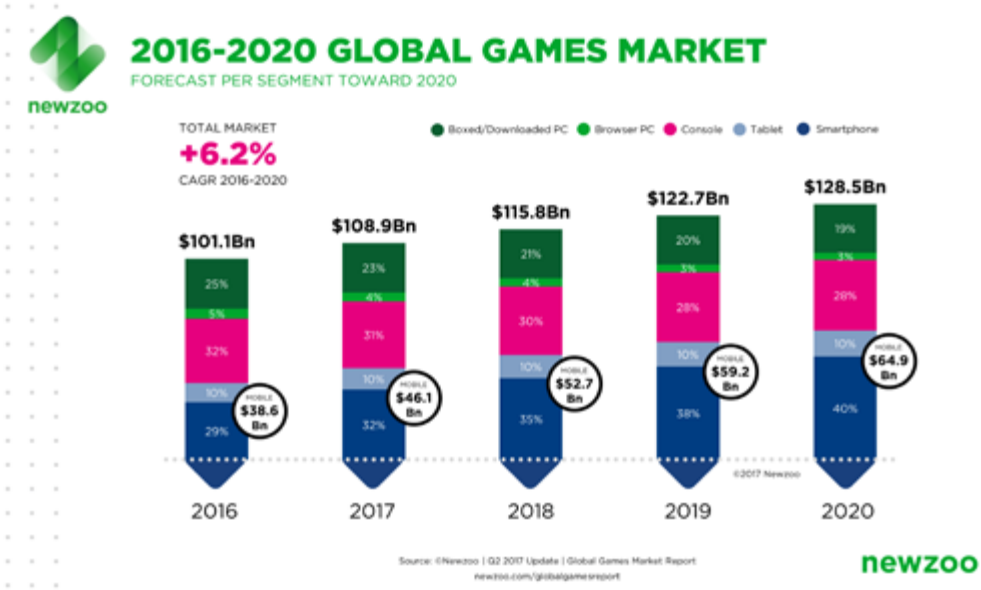
KINA

Kinesiska spelare tycks vara nyckeln till verklig global framgång, vilket titlar som *Rocket League*, *Overwatch* och *Minecraft* har visat. Samtidigt är en en ökad offensiv från kinesiska aktörer att lansera sina spel i väst att vänta, trots att det förmodligen fortsätter att vara en svårlöst ekvation. En mer lyckosam strategi är sannolikt att komma närmare västerländska spelare via uppköp och investeringar i västerländska spelföretag. Kina utmärker sig också som en region med hårdföra protektionistiska åtgärder, i stark kontrast med EU som t.ex. arbetar med att harmonisera den inre marknaden. Det är även svårt för västerländska aktörer att ge ut spel i Kina utan samarbete med någon av landets internetjättar.

Kina är samtidigt en enorm marknad för PC-spel. 51 procent av av den kinesiska marknaden består av spel till datorer. Försäljningsplattformen Steam vittnar dessutom om att hela 17 procent av tjänstens intäkter numera härrör från Kina, Japan och Sydkorea. Ett enormt uppsving jämfört med tidigare år, inte minst med åtanke att plattformens totala intäkter fortsätter att stiga.

SVERIGE

Sverige har flera år i rad varit i topp i omröstningar om Europas bästa land för spelutveckling. När Steam, världens största marknadsplats för digitalt distribuerade PC-spel, för första gången gav utmärkelser för fjolårets bästa spel som sålts på plattformen hade inte mindre än 11/100 spel en svenskkoppling. Nintendo lanserade sin nya spelkonsol Switch i mars 2017, en hybridkonsol som kan spelas både bärbart och stationärt. När det anrika japanska spelföretaget producerade en trailer som visade upp kommande indiespel till plattformen var närmare en tredjedel av spelen utvecklade eller utgivna av svenska företag. Bland spelen syntes bland annat *Flipping Death* av Zoink, *SteamWorld Dig 2* av Image & Form och *GoNNER* av



Art in Heart (som ges ut av Raw Fury). När spelsajten IGN listade E3-mässans 11 mest lovande titlar var tre utvecklade i Sverige.

2017 vann tre svenska spel utmärkelser på IMGA, världens största pris för mobilspel. Det är emellertid ingen anomali i de här sammanhangen, utan ett ganska vanligt år för svenska spel. När IMGA, IGF, BAFTA, DICE Awards och andra renommerade prisceremonier utser nomineringar och vinnare är svenska spel ständigt återkommande. För landets omfång, både i termer av befolkningstal och den inhemska spelbranschens storlek, är Sveriges framgångar i det närmsta ojämförliga. Under 2016 pågick utveckling av mer än ett tiotal AAA-spel och takten har inte svalnat av, snarare tvärtom.

VÄRLDENS STÖRSTA SPELFÖRETAG

Bland de tio börsnoterade företag som hade störst spelrelaterade intäkter 2016 är endast Activision Blizzard, EA, Namco Bandai och Nintendo renodlade spelföretag. Företag som står ut är Apple och Google, som tydligt visar inflytandet hos starka plattformsägare (App Store respektive Google Play). Övriga företag är underhållningskoncerner som Warner Bros., hård- och mjukvaruföretag som Sony och Microsoft, samt de kinesiska internetjättarna Tencent (störst spelintäkter) och NetEase. Tillsammans växte de största företagen 25 procent jämfört med föregående år, alltså betydligt mer än marknaden överlag. Eftersom topplistan endast tar med börsnoterade företag utgår jättar som Valve. Det kan också vara en anledning till att inte fler renodlade spelföretag syns på listan.

TRENDER

Dagens spel erbjuder ofta tre saker: möjligheten att spela, skapa och beskåda. En tydlig trend som utmejslats under de senaste åren innefattar en ny grupp spelkonsumenter. Det märks i växande skaror av spelentusiaster. En spelentusiast gillar att titta på, läsa om, eller på andra sätt engagera sig i spel och spelkultur, men spelar nödvändigtvis inte mycket på egen hand. Att titta på spel har dessutom bjudit tillbaka många före detta spelare som ansett sig inte ha tid för spel, eller framförallt att bli bra på spelen (något som relativt ofta stod i centrum för tidiga spelargenerationer). De kan istället titta på andra som har tid att bli duktiga. Exempel är Games Done Quick, ett live-sänt event där skickliga spelare spelar igenom ett spel så fort som möjligt.

Spelbranschen i Norden

Omsättning	Miljarder SEK
Danmark	1,48
Finland	23,85
Island	0,72
Norge	0,368
Sverige	12,38

Företag	Antal
Danmark	151
Finland	250
Island	12
Norge	180
Sverige	287

Anställda	Antal
Danmark	770
Finland	2750
Island	443
Norge	599
Sverige	4267

På grund av olika metoder är ländernas siffror inte direkt jämförbara

Med Sverige och Finland i spetsen har Norden utvecklats till en av världens främsta regioner för framgångsrikt spelskapande. Konkurrensen länderna emellan 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 och Sverige i varumärkenas bredd och omfång. Men våra grannar i Norge, Danmark och Island drivs tydligt av en strävan att stärka och diversifiera den nordiska spelmetropolen.

På pappret är Danmark ingen stor spelnation än så länge, men faktum kvarstår att det internationellt stora grafikmotorföretaget Unity grundades i landet och att mobilspelshitten *Subway Surfers* utvecklas av danska Kiloo och Sybo Games. I Danmark finns även basen för hela Lego:s digitala satsning och landet har en livskraftig indie-scen med Napnok Games, Copenhagen Game Collective och Lyst Summit som exempel.

Isländsk spelutveckling kännetecknas framförallt av CCP och spelet *EVE Online*. Spelet är ett av historiens mest lönsamma och företaget bidrar fortfarande till lejonparten av den isländska branschens omsättning. Samtidigt tycks en växande skara mindre spelföretag, främst inom mobilsegmentet, att växa och nå stabilitet.

Inte helt olikt Island så har Norges spelscen historiskt sett dominerats av ett företag, utvecklaren och förläggaren Funcom (*Age of Conan* mm). Samtidigt har norsk spelutveckling varit mer framgångsrik på att etablera fler aktörer, framförallt inom core-segmentet på PC. Ett av fjolårets mest uppmärksammade indiespel var det unisont hyllade *Owlboy* som utvecklats av Bergen-baserade D-Pad Studio.

Den finska framgångssagan har löpt mer eller mindre parallellt med den svenska. Finländska spelutvecklare besitter en relativt stor bredd med anrika företag som Housemarque, AAA-studios som Remedy och Bugbear, samt ett större antal framgångsrika spelutvecklare av mindre storlek. Däremot har landets enorma framgångar på senare år framförallt präglats av mobilspelsutveckling i smartphone-erans svallvågor, med jätteföretag som Rovio och Supercell i täten. Inte minst Supercells framsteg är väldokumenterade och företaget står för 92 procent av den finska spelindustrins totala omsättning.

Battlerite, Stunlock Studios

Framtid

Trots att tiden av hypertillväxt med 40 procents ökning från ett år till ett annat kan vara över för den här gången ser framtiden fortsättningsvis ljus ut för svensk spelutveckling. Svenska spelföretag verkar i ett globalt sammanhang som gör det komplicerat att ge en holistisk bild av tillväxten enbart utifrån de svenska bolagens årsredovisningar. Det är på samma gång viktigt att se närmare på fler tillväxtparametrar som anställningar och företagande, och där fortsätter utvecklingen oavkortat.

I dag har branschen en sund stabilitet, med enorm tillväxtpotential i framtida innovationscykler och paradigmskiften. En närstående stark tillväxtperiod är dessutom att vänta när många av de nu intensivt uppbackade företagen med många investeringar börjar att växa organiskt. Detsamma gäller våra största börsnoterade bolag som onekligen bara börjat sina resor. Fler noteringar är därtill att vänta. VR är förstås också ett framtidslöfte. Även investerings- och förvärvsviljan hos inhemska spelföretag visar på framtida potential.

Under 2017 återuppstod IGDA – International Game Developers Association – i Sverige. IGDA är en internationell organisation med över 8000 medlemmar vars syfte är att förbättra, informera om och skydda rollen som spelutvecklare världen över. I Sverige vill organisationen göra det enklare för utvecklare att dela med sig av sina erfarenheter och utvecklas i sina roller som spelskapare. IGDA Sweden startar filialer i Malmö, Karlshamn, Skellefteå, Skövde, Stockholm och Malmö. Nätverkande sker på den officiella Facebook-gruppen, game jams, konferenser, barer och arbetsplatser.

2017 markerar också tredje året i följd för den ideella spel-acceleratorn Stugan.

2017 OCH FRAMÅT

Svensk spelutvecklings ljusa framtid sammanfattades på ett förträffligt sätt under årets stora mässor som GDC, E3 och Gamescom. Likt de senaste åren är den svenska närvaron påtaglig på presskonferenser och i nyhetsflöden.

DICE har släppt kritikerrosade *Battlefield 1* som i dagsläget nått över 21 miljoner spelare. Samtidigt fortsätter grafikmotorn Frostbite att bli mer oumbärligt för EA-koncernen och syns bland annat i BioWares uppmärksammade rymdäventyr *Anthem*.

Stockholmsföretaget har också visat upp *Battlefield 1*-expansionen *In the Name of the Tsar* och *Star Wars Battlefront II*. Den Göteborgsbaserade systerstudion Ghost jobbar på sitt kommande bilspel *Need for Speed Payback* och Josef Fares kommande *A Way Out* ges ut under parollen EA Originals. EA har även annonserat den nya, hemlighetsfulla företagsgrenen SEED, en slags intern inkubator som fokuserar på högteknologisk innovation. Teamet baseras i Los Angeles och Stockholm och kommer att arbeta med science fiction-doftade ämnen som deep learning, neurala nätverk och virtuella människor.

Mojang lanserar den skönlitterära boken *Minecraft: The Island* av *World War Z*-författaren Max Brooks. De utannonserar även Minecon Earth, en globalisering av den tidigare stadsbelägna mässan som nu kan beskådas var som helst via streaming. Mojang har även flaggat för en stor *Minecraft*-uppdatering som bland annat inkluderar crossplay och möjligheten att spela i upplösningen 4K.

Framgångssagan Massive i Malmö har yppat om massiva planer. Företaget har tecknat ett avtal med regissören David Camerons

Deep Rock Galactic (ges ut av Coffee Stain Studios)

Lightstorm Entertianment om att producera ett flertal spel baserade på *Avatar*, världens mest framgångsrika film. För det kommer Massive att behöva anställa hundratals personer under de närmaste åren. Ubisoft, Massive Entertainments franske ägare, öppnar därförutom en ny spelstudio i den svenska huvudstaden. Ubisoft Stockholm leds av Patrick Bach, tidigare Studio Manager på DICE. Med över 30 kontor runtom i världen är Ubisoft en av världens största spelutvecklare och förläggare. Vad det nya Stockholmskontoret kommer att syssla med är ännu inte känt men inledningsvis assisterar det Massives arbete med *Avatar*. Ett av Patrick Bachs första uppdrag blir att anställa ett hundratal medarbetare. Tillsammans med den planerade rekryteringen av 200 personer i Malmö skapar Ubisoft 300 nya jobbtillfällen i Sverige. Massives egenutvecklade grafikmotor Snowdrop syns i så vitt skilda spelupplevelser som *Starlink: Battle for Atlas*, *South Park: Fractured But Whole* och *Mario+Rabbids Kingdom Battle*. Nu har alltså självaste Super Mario renderats i en svensk grafikmotor!

Bland fler uppmärksammade karriärbyten utmärks Daniel Kaplan, Mojangs förste anställda, som har gått vidare till Coffee Stain Studios. Förläggaren Raw Fury har rekryterat välkända namn som Karl-Magnus Troedsson (tidigare DICE) och Callum Underwood (tidigare Occulus Rift). Coffee Stain Studios arbetar bland annat med dansk-utvecklade Deep Rock Galactic, det första spelet studion ger ut som fullfjädrad publisher.

Paradox Interactive lanserade sin första egna mässa, PDXCon i Stockholm. Företaget har även förvärvat Triumph studios, lanserat *Steel Division: Normandy 44* till PC och *Cities: Skylines* till Xbox One. Koncernen har även öppnat en mobilstudio i Malmö. Under Gamescom-mässan i augusti 2017 visade företaget upp flera expansioner till existerande spel som *Crusader Kings II* och *Tyranny*, men även helt nya titlar som *BattleTech* och *Surviving Mars*. Andra företag som visade upp nyheter på den växande Kölnmässan var Toadman Interactive, som arbetar på en Dark Souls-inspirerad shooter med namnet *Immortal: Unchained*. Goodbye Kansas nybildade studio Experiment 101 utannonserade kung-fu-fabeln *Biomutant* (med THQ Nordic som utgivare). THQ meddelade även att de förvärvat den tyska spelutvecklaren Black Forest Games. Även Zoinks kommande *Fe* fick mycket uppmärksamhet och flera Best of Show-utmärkelser av journalister. Senare samma månad förvärvade THQ Nordic den Skövde-baserade utvecklaren Pieces Interactive.

I Uppsala utvecklar MachineGames *Wolfenstein 2: The New Colossus*, uppföljaren till studions hyllade *Wolfenstein*-reboot.

Starbreeze släpper *Dead by Daylight* till Xbox One och PS4. Som förläggare ger det börsnoterade företaget ut *Psychonauts 2* av renommerade Double Fine Productions och investerar i och förlägger *System Shock 3*. I Barcelona utvecklas en mobilspelsversion av *Payday*.

Med kontinuerlig support, fysisk lansering till konsoler och nytt material har Fatshark sålt över 1,5 miljoner exemplar av Warhammer-spelet *Vermintide*. Företaget är i en expansiv fas där man bygger varumärket och lockar nya spelare. Samtidigt har studion investerat i flera nya projekt. I augusti 2017 avsöljades *Warhammer: Vermintide 2*.

Fall Damage är senast i raden av nybildade företag med stjärnspäckad tjänstgöringslista. Grundarna har DICE som gemensam bakgrund och backas

Statik, Tarsier Studios

upp med medel från Goodbye Kansas investeringsgren Game Invest. Ett annat exempel på företag med mångfacetterad bakgrund hos större utvecklare är Malmöitiska Midnight Hub. Bolaget arbetar på sitt första spel, det mystiska pusselspelet *Lake Ridden*. Armin Ibrisagic, tidigare PR Manager på Coffee Stain Studios, har bildat studion DoubleMoose tillsammans med svenska Youtube-stjärnan Pewdiepie.

Landfall arbetar på det väldigt lovande *Totally Accurate Battle Simulator* (*TABS*). Spelet har redan innan lansering blivit en Youtube-favorit med över 200 miljoner visningar.

En allt större del av södra Skandinaviens spelsatsningar tycks konsolideras i Malmö. Frictional Games som utvecklat de framgångsrika skräckspelen *Amnesia* och *Soma* öppnar även de kontor i staden.

Tarsier Studios välkomnade 2017 som företagets ojämförligt största år någonsin med bravur. Malmö-studion lanserade två spel under kort tid, de hyllade framgångarna *Statik* och *Little Nightmares*. Det första lanserades som ett VR-spel i samarbete med Sony och det andra i samarbete med Namco Bandai.

I Malmö finns även Divine Robot som inte bara gör barnspel utan också arbetar med VR-simuleringar och bara under det senaste året ökat sin omsättning med 54 procent till 6,3 miljoner.

På mobilfronten har MAG Interactive två spel i soft launch. Snowprint Studios öppnar nytt kontor i Berlin. Filimundus har befintliga samarbeten med Apple, Google och Amazon och under 2017 kommer Samsung att distribuera företagets appar i olika bundles. Appmarknaden för barn är fortfarande i startgroparna och erbjuder stora möjligheter att växa.

King släppte nyheten som nog många väntat på sedan Activision förvärvade bolaget. *Candy Crush*-skaparen arbetar just nu med att sätta sin prägel på en mobilversion av *Call of Duty*, ett av världens största spelvarumärken.

Ruckus Rumble är världens första PlayStation 4-spel skapat av studenter från en yrkeshögskola, och det gjordes på utbildningen PlaygroundSquad i Falun. Skolan har sedan några år tillbaka samarbetat med PlayStation First - en avdelning inom Sony som hjälper ett fåtal noggrant utvalda spelutbildningar världen över genom kunskapsutbyte och hårdvara.

SPELUTVECKLINGSKLUSTER

I en bransch som växer föds behov av regionala stödfunktioner, engagemang och samverkan med utbildningar och lokalt näringsliv. Arctic Game Lab är ett initiativ som syftar till att samla spelbranschen i Norra Norrland och utveckla ett kluster av framgångsrikt spelskapande. Projektet startades i Skellefteå 2014 men blommade ut ordentligt under 2016 och 2017 med Boden, Piteå, Umeå och Luleå kommun som nya partners. De har organiserat flertalet game jams och samarbetet har också lett till den unika tvåårsutbildningen Indiespelutvecklare i Boden – ett samarbete mellan Sunderby folkhögskola och Changemaker Educations.

East Sweden Game invigdes i augusti 2017 som en co-working space (ett slags kontorshotell) för

Little Nightmares, Tarsier Studios

spelutvecklare i Östra Götaland. På plats har spelföretag och entreprenörer möjlighet att samlas, inspireras av varandra och förverkliga sina projektet. Satsningen drivs av spelveteranen Tomas Ahlström och ligger i Ebbepark i Linköping.

The Game Incubator har under flera år framgångsrikt lett inkubatorsverskamhet för spelföretag i Skövde. 2016 knoppade konceptet av sig till Göteborg och etableringen har bidragit till att ytterligare stärka Västra Götaland som spelregion. Under året öppnade även STING en spelinkubator i Stockholm, huvudstadens första.

I södra Sverige har Gameport sedan tidigare drivit framgångsrik inkubatorsverksamhet i Karlshamn, en del av Blekinge Business Incubator, och 2017 startade MINC en spelinkubator i Malmö. I de båda länen verkar dessutom intresseföreningen Game City.

INVESTERINGAR

Under året bildade danska Egmont den nya affärsenheten Nordisk Film Games vars syfte är att investera i nordiska spelföretag. Bakom rodret står bland andra Martin Walfisz, en av Massives medgrundare och VD för spelföretaget Planeto. Nordisk Film Games planerar att investera ett tresiffrigt miljonbelopp under sin inledande fas och riktar främst in sig mot core-titlar på PC och konsol. Sedan starten har de investerat 13 miljoner i danska Flashbulb Games och 100 miljoner kronor i Stockholmsbelägna Avalanche Studios.

Trenden att utländska aktörer förvärvar svenska dataspelsföretag har fortsatt efter de uppmärksammade affärerna med Mojang och King. I januari 2017 köptes 3D-företaget Simplygon upp av IT-jätten Microsoft. Simplygon, vars teknik syns i mängder av succéspel som *Resident Evil 7* och *Player Unknown's Battlegrounds* fortsätter dock som vanligt under Microsofts flagga. Däremot kommer aktiebolaget Donya Labs att avvecklas vilket tyvärr medför att deras siffror inte längre ingår i Spelutvecklarindex.

Samtidigt visar en ny utveckling att trenden med förvärv även går i motsatt riktning – från en säljares till en köpares marknad. Bolag som THQ Nordic, Starbreeze och Paradox Interactive visar att det finns en vilja och ekonomiska muskler att konsolidera sig i Sverige, med ett utökat ägarskap av utländska företag.

Besök gärna Dataspelsbranschens sida på Nordic Tech List för mer information om olika investeringar (fortfarande i beta): swedish-games.nordictechlist.com.

E-SPORT

Trots att e-sport ofta nämns som ett av de viktigaste och största tillväxtområdena i branschen (vilket stämmer på många sätt) är det i regel inte lika centralt för utvecklare. Det är trots allt relativt få spelutvecklare som kan sägas göra e-sport-inriktade spel. Det är snarare turneringar, lag, prispengar och organisationen runt e-sporten som behöver utvecklas. Det märks bland annat på de många e-sportsrelaterade företag som startats under senare år. Trots sin ringa befolkningsmängd placerar sig svenska lag och spelare i täten av flera topplistor om flest proffsspelare, mest vinstpengar, antal segrar per land osv.

Immaterialsrättsliga intrång

Digitala marknader innebär särskilda utmaningar för alla som skapar innehåll. Dataspel har en stor fördel jämfört med grannarna inom de kreativa näringarna som musik och film i det att innehållet är interaktivt. Det ger vissa möjligheter att undvika piratanvändning eller rentav sprida spel i piratkanaler för att i nästa steg tjäna pengar på innehållet. Andra spelutvecklare väljer att ge ut täta uppdateringar för att trötta ut de som hackar och sprider piratversioner. Klart är att piratmarknaden 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 traditionell konsument-piracy som t.ex. fildelning, har denna kapplöpning lett fram till nya former av intrång. Det kan inte alltid rubriceras som immaterialrättsliga intrång, utan lika ofta handlar det om om dataintrång eller bedrägeri. Här följer några exempel:

Klonappar – 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. I dessa fall behöver spelutvecklaren ta hjälp av mellanhänderna såsom internetplattformarna eller de digitala handelsplatserna där klonapparna sprids för att begränsa spridningen, eftersom det ofta är svårt att nå själva intrångsgöraren.

Falska hemsidor – många spel säljs direkt via utvecklarens hemsida. En pirat kan sätta upp en snarlik hemsida med ett till förväxling likt domännamn och sälja en knäckt version av originalspelet. Konsumenten vilseleds att tro att det är det riktiga spelet, men får ofta problem med t.ex. uppdateringar.

Icke auktoriserade nycklar – många spel distribueras via flera olika kanaler men 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. Genom dataintrång eller andra metoder kan brottslingar komma åt dessa nycklar och sälja dem, ofta på särskilda marknadsplatser vars officiella affärsidé är att låta spelare sälja begagnade spel.

Listan kan göras längre 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 handels-platser, konsumentupplysning och även tekniska skyddsåtgärder.

Battlefield 1: In the Name of the Tsar, DICE

Hot & utmaningar

Bland hot och risker för de svenska spelutvecklarnas positiva utveckling märks konkurrens samt tillgång på kapital och personal. De hårdaste konkurrenterna finns i länder som USA, Kanada, Storbritannien och Finland. Flera av dessa länder har mycket generösa subventioner som syftar till att ge inhemska företag fördelar i den internationella konkurrensen, såsom skatterabatter, ”mjuka” lån till nystartade företag och diverse kontanta stöd. I jämförelse är de svenska offentliga satsningarna på spelföretagens konkurrenskraft mycket begränsade. Detta leder bland annat till mindre utländska riskkapitalinvesteringar jämfört med till exempel Finland. Även digitala konkurrensfrågor som olika slags intrång (data-, upphovsrätts- och varumärkesintrång) och rättssäkerheten på de digitala marknaderna behöver förbättras. Spelutvecklare har ofta en mycket svag förhandlingsposition i förhållande till de digitala handelsplatser som i praktiken är den enda vägen att nå publiken för många.

Ibland används tyvärr de stora framgångarna för svensk spelbransch som ett skäl till varför det inte behöver satsas något på spel, men de svenska bolagen har lyckats *trots* bristen på stöd, inte tack vare. Ser man till de få satsningar som gjorts har de slagit väl ut, och byggt nya fristående företag. Tarsier Studios med prisbelönade *Little Nightmares* är ett gott exempel på detta. Men bristen på alternativa finansieringsmöjligheter och bristen på kapital gör det svårt för ett litet bolag att stå kvar på egna ben, och det gör det svårare att utforska nya spelkoncept och höja nivån i den kulturform som spel tillhör.

Tillgången på kapital är en ödesfråga för nyföretagande i många sektorer och på den punkten är dataspel inget undantag. Det är ett välkänt ämne att tillgången på kapital i Sverige är svag, särskilt för affärer i storleksordningen 5-50 miljoner kronor.

Tillgången på kompetens är en annan faktor som riskerar att hämma svenska spelföretags fortsatta utveckling. Här behövs fortsatta satsningar på utbildning och forskning, men även kortare handläggningstider för arbetstillstånd. På längre sikt efterlyser branschen satsningar på programmering och estetiska ämnen i grundskolan. Bostadssituationen innebär mycket konkreta problem för arbetsgivare som rekryterar medarbetare som behöver flytta till storstadsregionerna.

Slutligen utmanar den digitala utvecklingen många etablerade strukturer, med dubbelmomsen på appar 2011 i färskt minne. Denna typ av byråkratiska buggar kan uppstå oväntat och måste lösas snabbt. Orosmoln i skrivande stund är överläggningarna i EU kring förslagen för den digitala inre marknaden och vilka konsekvenser det nya regelpaket kommer få för små och medelstora spelutvecklare och den ensidiga svenska kemikalieskatten som kommer slå mot den svenska detaljhandeln av spelkonsoler utan att hjälpa miljön. Som framgår är de flesta hoten politiska till sin natur, eller så kan de enkelt avhjälpas med politiska åtgärder som snabbt skulle resultera i ökad sysselsättning och större skatteintäkter. Företagens verksamheter är framgångsrika, men med politisk vilja kan framgången bli ännu större och räcka längre.

Spelutveckling är en intellektuell, konstnärlig, teknisk och många gånger affärsorienterad syssla. Man behöver inte bryta malm eller investera i stora maskiner för att branschen ska växa. Det handlar om samspel mellan individers kreativa förmågor och förutsättningar för effektivt företagande som kan konkurrera på en global arena. Med relativt små medel kan Sveriges beslutsfattare vara med om att göra svensk spelutveckling till en världssensation för århundradet. Spelutvecklare är utan större externa insatser redan en god bit på vägen.

Wonderglade, Resolution Games

Mario+Rabbids Kingdom Battle, Ubisoft (med Massives grafikmotor Snowdrop)

Minecraft, Mojang

Spelutvecklare på börsen

Gästartikel av Oscar Gray, Grant Thornton

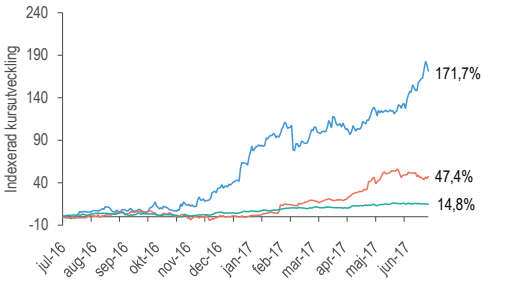
Återigen kan vi se tillbaka på en tolvmånadersperiod präglad av stark tillväxt och stigande aktiekurser för merparten av noterade svenska spelutvecklare, ett segment som även växer till antalet.

Graf 1 nedan visar på aktiekursutvecklingen för en portfölj av svenska respektive globala spelutvecklare under den senaste tolvmånadersperioden. Båda portföljerna har utvecklats positivt. Bland svenska spelutvecklare hittar vi bland annat Starbreeze, Paradox Interactive och G5 Entertainment. Den svenska portföljen har ökat ca 172 procent under perioden. Globala portföljen har ökat med ca 47 procent och består bland annat av Activision Blizzard och Ubisoft. Starkast utveckling under den senaste tolvmånadersperioden hade dock Take-two Interactive med en ökning om 83 procent. Indexering används för att visa vad portföljernas utveckling hade varit idag, givet att portföljens värde var 100 kr vid periodens ingång. I tillägg har Dow Jones Världsindex lagts till som referenspunkt.

Precis som föregående graf visar graf 2 utveckling för portföljer bestående av svenska respektive utländska spelutvecklare. Grafen säger oss att portföljen med svenska spelföretag värderas till 8,2 gånger försäljningen vid periodens ingång och 7,1 gånger försäljningen vid periodens utgång. Motsvarande för den globala portföljen uppgår till 5,1 gånger respektive 5,8 gånger försäljningen. Vid en jämförelse kan konstateras att värderingen av den svenska portföljen är högre än den globala, samtidigt som vi ser en nedåtgående trend för den svenska portföljens värdering och det motsatta avseende den globala portföljen. Ser vi till försäljningsutvecklingen för båda portföljerna kan vi konstatera att svenska portföljen uppvisat ett försäljningsökning om ca 43 procent, samtidigt som motsvarande för den globala portföljen uppgår till ca 23 procent. Den väsentligt högre försäljningstillväxten för den svenska portföljen kan till viss del motivera utvecklingen i intilliggande graf.

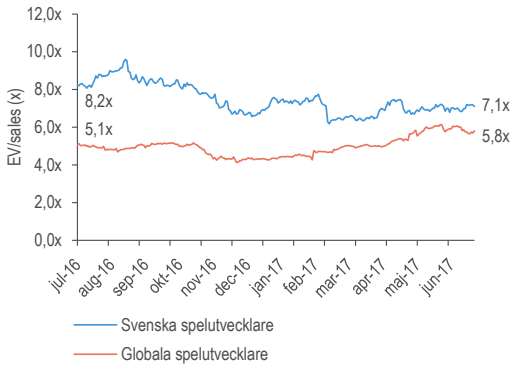
Vad är det som driver den starka kursutvecklingen, och varför blir den svenska spelbranschen allt hetare bland investerare? Följande sammanfattar några av branschens

Graf 1



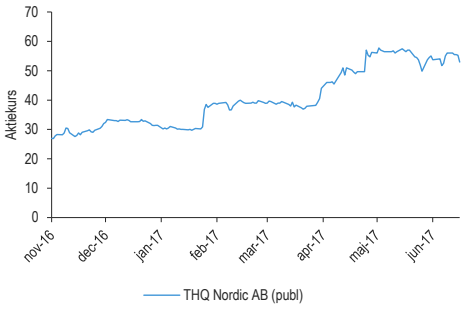
Svenska spelutvecklare: Starbreeze, G5 Entertainment, Paradox Interactive, Stillfront Group
Globala spelutvecklare: Activision Blizzard, Ubisoft, Electronic Arts, Take-Two Interactive

Graf 2



NOTERADE FÖRETAG	BÖRS	IPO/LISTBYTE	EV (SEKM)	EV/SALES (X)	EV/EBITDA (X)
THQ Nordic	First North	2016	3 807,6	9,5x	30,3x
Three Gates	Nordic MTF	2016	46,9	15,6x	NM
Gold Town Games	Nordic MTF	2016	16,3	2,5x	NM
Paradox Interactive	First North	2016	6 787,2	9,9x	19,3x
Stillfront Group	First North	2015	537,5	4,6x	31,6x
Gaming Corps	First North	2015	22,0	3,0x	NM
Starbreeze	First North	2014	3 765,7	7,1x	NM
G5 Entertainment	Nasdaq Sthlm	2014	2 493,3	3,8x	39,5x
King	NYSE	2014	n/a	n/a	n/a

karaktäristika som investerare tittar på inför beslut. Branschen kännetecknas av en stark strukturell tillväxt, där bolagen erbjuder allt fler produkter med längre livscykler. Detta samtidigt som allt mer tid ägnas åt dataspel, och allt fler spelar högre upp i åldrarna, vilket ökar köpkraften i en väsentlig del av marknaden. Skiftet från fysisk till digital distribution är också något som är attraktivt ur investeringssynpunkt, där det digitala ledet växer. Stora som små spelutvecklare hittar nya affärsmodeller i det digitala fönstret som gör det enklare att återaktivera spelare, skapa fler expansioner och mer interaktivitet. Sist men inte minst, ett karaktärsdrag som kännetecknar samtliga verksamheter inom digitala plattformar: en skalbar affärsmodell. När ett bolag lanserar ett spel och försäljningen väl tar fart, har oftast de stora utvecklingskostnaderna redan tagits, vilket leder till en hög lönsamhet. Idag ser vi också hur allt fler spelutvecklare arbetar med sina spel som en tjänst snarare än en produkt, d.v.s. när spelen släpps finns redan en strategi för fortsatt arbete med expansioner. Ett gott exempel på detta är utvecklingen efter att Starbreeze lanserade sin egenutvecklade storsäljare *Payday 2*, där bolaget månatligen lanserat nytt innehåll i form av nedladdningsbart innehåll.



I slutet av november 2016 börsnoterades THQ Nordic (tidigare Nordic Games), som utvecklar och förlägger PC- och konsolspel med fokus på att förvärva etablerade men tillfälligt underpresterande spelvarumärken för att successivt förädla dem. Bolaget övertecknades 19

Pinout, Mediocre

Need for Speed Payback, Ghost Games

TRANSAKTIONSÅR	MÅLBOLAG	KÖPARE	EV (SEKM)	EV/SALES (X)	EV/EBITDA (X)
2017	Triumph Studios	Paradox Interactive	241	n/a	n/a
2017	Kongregate	MTG	484	1,57x	n/a
2017	eRepublik Labs	Stillfront Group	202	8,26x	n/a
2017	Avalanche Studios	Nordisk Film Games	n/a	n/a	n/a
2016	Dhruva Interactive	Starbreeze	95	2,22x	n/a
2016	Red Fly Studio	Gaming Corps)	36	n/a	n/a
2016	Simutronics Corp.	Stillfront Group	29	1,78x	n/a
2016	Starbreeze	Smilegate	344	n/a	n/a
2015	King	Activision Blizzard	49 900	2,33x	6,77x
2015	Delinquent	MAG Interactive	n/a	n/a	n/a
2015	DreamHack	MTG	244	3,54x	n/a
2015	Resolution Games	Partech; Bonnier	51	n/a	n/a
2015	White Wolf	Paradox Interactive	n/a	n/a	n/a
2015	Farm Clan	G5 Entertainment	n/a	n/a	n/a
2014	Mojang	Microsoft	17 795	7,67x	n/a
2014	Geminose	Starbreeze	120	n/a	n/a

gånger inför börsnoteringen på First North, med ett stort intresse från institutionella investerare som Swedbank Robur, Handelsbanken Fonder, Didner & Gerge och Lancelot Asset Management som investerade 210 MSEK, motsvarande 14,5 procent av börsvärdet vid introduktionen. Ovan nämnda aktörer representerade ankarinvesterare, d.v.s investerare som på förhand åtagit sig att teckna en viss andel av aktierna, vilket ger en trygghet vid noteringen. Teckningskursen för THQ Nordic sattes till 20 SEK, sedan dess har aktien stigit till 53 SEK, en kursuppgång på imponerande 165 procent.

När det gäller företagstransaktioner kan vi konstatera att svenska börsnoterade spelutvecklare har varit fortsatt aktiva under det gångna året. Ser vi till EV/Sales-multiplarna för dem senaste transaktionerna kan vi också konstatera fortsatt höga värderingar med en samtidigt relativt stor spridning. Faktorer som delvis kan förklara variationen i värdering är affärs- och intäktsmodeller, mognadsgrad såväl som potential i verksamheten. Utöver förvärv av noterade svenska spelutvecklare finner vi även köpare som består av finansiella investerare. Under andra halvåret 2016 lanserade den danska mediejätten Egmont fonden Nordisk Film Games, som investerar i nordiska spelföretag. Fonden kommer i en första fas att investera ett tresiffrigt miljonbelopp, med fokus på minoritetsinvesteringar i företag med beprövad bas av speltitlar. Sedan start har Nordisk Film Games bland annat investerat 100 MSEK i svenska spelutvecklaren Avalanche Studios till en okänd ägarandel. Investeringen innebär att Avalanche kan intensifiera satsningen på global expansion och spel under eget varumärke.

Med ytterligare ett år bakom oss kan vi konstatera att dataspelsbranschen, ur ett investeringsperspektiv, fortsätter att mogna samtidigt som branschen fortfarande befinner sig i en stark tillväxtfas. Sektorn är idag hetare och mer upptäckt bland investerare, där bland annat amerikanska institutionella investerare gått in i flera svenska spelbolag. Med ett ökande allmänintresse och gott investerarklimat vore det därför inte osannolikt att vi under kommande år ser fler svenska spelutvecklare som söker sig till börsen.

Zlatan Legends, Isbit Games

Totally Accurate Battle Simulator, Landfall

Steel Division: Normandy 44 (ges ut av Paradox Interactive)

Slutsats

Svensk spelutveckling drivs av starka immateriella rättigheter skapade av en rik blandning med företag som gör spel för samtliga kommersiella plattformar på marknaden. Spel är en mognande marknad, med flera tidiga spelskapare och entreprenörer som gått vidare och skapat nya bolag där några återinvesterar i nya spel. Coffee Stain Studios förläggarsatsning, Snowprint Studios, Fall Damage, Hazelight, Hatrabbit, 10 Chambers Collective, the Outsiders, Warpzone Studios och Lavapotion är alla bra exempel på detta.

Tillväxten för svensk spelexport drivs av en växande efterfrågan från stora delar av världen, inte minst tack vare att nya målgrupper som tidigare inte efterfrågat spel tillkommer, och att redan befintliga målgrupper blir mer värdefulla. Denna utveckling visar inga tecken på att avta inom överskådlig tid och de svenska företagen har en mycket stark konkurrensposition på den globala marknaden. Sammantaget ger detta goda förutsättningar för fortsatt tillväxt. Spelutveckling nämns ibland som en framtidsbransch – ett framtida hopp för svensk ekonomi. Det stämmer förstås, men siffrorna talar sitt tydliga språk: svensk spelutveckling var relevant för svensk ekonomi igår, är det tveklöst idag, och en obegränsad möjlighet imorgon.

Metod

Den här rapporten 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 Simplygon (3D-optimering), Game Hosting (servrar och hosting) och Localize Direct (lokalisering/ översättning av spel). Spelbolag huvudsakligen inriktade på dobbel ingår inte i urvalet. 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.

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 årsrapporter varit otillgängliga används föregående års siffror om resultat, omsättning och antal anställda. Dessa företag är: *Sector3 Studios, Tarhead Studio, Three Gates* och *Toca Boca.*

I den mån de upprättats och där samtliga företag relaterar till spelutveckling används bolagens koncernbokslut.

Tidslinjen

2017
Spelacceleratorn Stugan öppnar för tredje året i rad

2016
Massive släpper *The Division*, och slår mängder av rekord

2015
Svenska spelutvecklare dominerar branschens största mässor (E3, Gamescom)

2014
Branschen slår tillväxt-rekord för femte året i rad

2012
Kings *Candy Crush Saga* blir ett av världens mest spelade spel

2011
Minecraft lanseras och blir ett av världens mest sålda spel någonsin

10-tal
Mobilspel blir en stor del av branschen. Företag som Starbreeze och King börsnoteras

2000
Paradox släpper det första *Europa Universalis*

00-tal
AAA-utveckling lägger grunden för det moderna spelundret. Indie-utvecklingen boomar

1997
Massive grundas i Ronneby. Flyttar sedan till Malmö

1995
Aniware släpper *Backpacker*, multi-media-erans största spelserie

1993
Unique Development Studios (UDS) grundas i Norrköping

1992
Digital Illusions (DICE) grundas i Växjö

90-tal
Demoscenen mynnar ut i de första stora företagen. Storhetstid för “multimedia”

1983
Space Action släpps, ett av Sveriges första kommersiella spel

80-tal
Commodore 64 banar vägen för demoscenen

70-tal
Atari kom in i vardagsrummet. Spelet *Stugan* började utvecklas

50-60-tal
Sveriges försvar utvecklar prototyper till vad som kan kallas datorspel

Surviving Mars (ges ut av Paradox Interactive)

Crusader Kings II: Jade Dragon, Paradox Development Studio

Ordlista

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

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 datorgenererade 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

eCPM: Effective cost per mille; effektiv kostnad per tusen annonsvisningar

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 användare att spela spelet gratis i sitt grundutförande men där intäkterna istället görs genom t.ex annonser eller där man kan låsa upp en fullversion av spelet mot en avgift.

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

Off-shoring: Outsourcing internationellt.

On-shoring: Outsourcing inom landets gränser.

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

Retail: Spel som säljs i detaljhandeln.

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

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

Social games: samlingsnamn för spel på sociala nätverk, exemeplvis 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.