



Spelutvecklarindex 2018

Andra upplagan

September 2018

Utgiven av Dataspelsbranschen

Research: Nayomi Arvell

Layout: Kim Persson

Framsida (collage) & fristående illustrationer: Anna Nilsson

Text & analys: Johanna Nylander

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

Dataspelsbranschen | Swedish Games Industry

Klara norra kyrkogata 31, Box 22307 SE-104 22 Stockholm

www.dataspelsbranschen.se

Kontakt: johanna.nylander@dataspelsbranschen.se

Nyckeltal

NYCKELTAL	Förändring 2012-2017
Antal bolag	137%
Omsättning	296%
Oms. Per anställd	46%
Resultat	1169%
Antal Anställda	171%
Män	157%
Kvinnor	255%

NYCKELTAL	2017	2016	2015	2014	2013	2012
Antal bolag	343(+23%)	282 (+19%)	236 (+11%)	213 (25+%)	170 (+17%)	145 (+24%)
Omsättning MSEK	14695 (+17%)	12548 (+7%)	11679 (+25%)	9355 (+43%)	6546 (+76%)	3715 (+60%)
Oms. Per anställd TSEK	2753 (-6%)	2924 (-13%)	3372 (+19%)	2838 (+10%)	2583 (+37%)	1888 (+23%)
Resultat MSEK	4284 (-48%)	8254 (+67%)	4931 (+47%)	3358 (35+%)	2483 (+635%)	338 (+164%)
Antal Anställda	5338 (+24%)	4291 (+16%)	3709 (+19%)	3117 (+23%)	2534 (+29%)	1967 (+30%)
Varav Män	4297 (80%)	3491 (81%)	3060 (82%)	2601 (83%)	2128 (84%)	1674 (85%)
Varav kvinnor	1041 (20%)	800 (19%)	651 (18%)	516 (17%)	405 (16%)	293 (15%)

Innehåll

Förord

Svenska spelutvecklare stärker sin position på världsmarknaden

1	Förord
3	Sammanfattning
5	Omsättning
6	Omsättning och resultat
9	Anställda
10	Över 1000 nya jobb
11	Antal företag
13	Könsfördelning
14	Kvinnor
15	Anställda och omsättning per företagstyp
17	Största företag
19	Distributionsplattformar
21	Spelutvecklarkartan
25	Spelinvesteringar
31	Spelutvecklingsbolag på börsen
33	Spelutvecklingskluster
35	Spelbranschen i Norden
38	Immateriella rättigheter driver investeringar
39	Hot och utmaningar
41	Metod
42	Tidslinjen
43	Ordlista

Det är ett nöje att kunna presentera ännu ett Spelutvecklarindex med all time high i omsättning, sysselsättning, antal företag och andel kvinnor. Spelutvecklarnas utveckling de senaste nio åren har skapat en märklig situation där rekord är det normala. Det finns många faktorer bakom framgångarna, inte minst ambitiösa utvecklare och företagsledare. Den viktigaste omvärldsfaktorn är den växande globala marknaden, värd 138 miljarder dollar 2018 enligt analysföretaget Newzoo. En ökning med 13,3%. Att som svenska spelutvecklare ha en global tätposition i en konsumentmarknad som växer så starkt är en svårslagen utgångspunkt. De svenska företagens omsättning växer dock med 17% enligt denna rapport, dvs ännu bättre än marknaden som helhet. De svenska spelutvecklarna fortsätter att stärka sin position på världsmarknaden.

Tillväxten på världsmarknaden drivs av flera faktorer. Geografiskt tillkommer nya marknader till exempel i Asien och i utvecklingsländer i takt med spridning av internet, smarta telefoner och ökande levnadsstandard. Nya spelare tillkommer i etablerade marknader, inte minst i målgrupper som tidigare inte spelat så mycket. Det snabbast växande segmentet i väst är åldersgruppen 46-65 år. Ökat utbud, större variation och mer konsumentvänliga erbjudanden bidrar också till utvecklingen. Men bortom dessa faktorer finns djupare mänskliga drivkrafter: lek och gemenskap. Alla samhällen genom historien har haft spel och lek som en central del av sin kultur. I vår civilisations vagga – Mesopotamien – fanns ett populärt spel kallat Ur som tros ha uppkommit cirka år 2500 f Kr. Dataspel ingår alltså i en mångtusenårig tradition och det finns ingen anledning att tro att dagens människor är mindre roade av spel än antikens. Dataspelens spridning ger fler möjligheten att delta. Mot den bakgrunden finns anledning att anta att dataspel kommer att fortsätta att nå fler och fler, utöver de cirka två miljarder människor som redan spelar.

De svenska spelutvecklarna växer tack vare efterfrågan från riktiga människor världen över. De tjänar pengar tack vare att spelarna betalar för spelen med sina egna pengar. Det är motsatsen till spekulation. Det är motsatsen till en bubbla. Dataspel är på riktigt.

En stor förändring i den svenska branschen de senaste åren är att flera företag börsnoterats. Börsveteranen Starbreeze har fått sällskap av bolag som Paradox Interactive och THQ Nordic med mycket fin kursutveckling. 2017 noterades finska Nitro Games om First North-listan i Stockholm. Att ett utländskt bolag väljer Stockholm får tolkas som ett kvitto på kunskapen och investeringsviljan hos de som köper aktier här. Få börser, om någon, i världen har så snabb utveckling av dataspelsföretag. Den globala tillväxt som nämnts ovan är ojämnt fördelad, en stor del av kompetensen både hos företag och investerare finns i Stockholm och därmed sker en stor del av investeringarna här. Till skillnad från t ex tech-sektorn, är de noterade dataspelsföretagen relativt få på andra börser. Stockholm blir ett viktigt alternativ för den som vill investera i dataspel. Det är en trend som startade 2006 när Electronic Arts köpte ut DICE från börserna med flera uppmärksammade förvärv under åren efter, inte minst Mojang och King som såldes för miljardbelopp i dollar. Men med noterade svenska företag sker också förvärv i andra riktningen, Starbreeze har gjort många uppmärksammade förvärv genom åren och nu sällar sig fler till den skaran. Inte minst THQ Nordic med förvärvet av tyska Koch Media för 1,2 miljarder kronor. Genom att handlas på börserna kan även svenska företag göra riktigt stora förvärv. Värt att nämna är också Nordisk Film Games som på kort tid etablerat sig som en handlingskraftig och initierad investerare med flera uppmärksammade affärer, inte minst förvärvet av Avalanche Studios tidigare i år till en värdering av 117 miljoner Euro.

En annan effekt av den förbättrade kapitalförsörjningen är att nya specialister vuxit fram. Företag utanför börserna såsom Raw Fury, Coffee Stain, Goodbye Kansas, Landfall och flera andra har utifrån olika utgångspunkter kommit fram de senaste åren med erbjudanden till spelutvecklare inom förlag, investering, rådgivning, marknadsföring, produktion, distribution med mera. Det är en utveckling av den etablerade spelförlagsrollen, mer flexibel i avtalsformer och affärsmodeller, mer på spelutvecklarens villkor. Det är en anpassning till nya marknadsvillkor med digitala distributionskanaler, spel som tjänster och konvergens i värdekedjan. Jag vågar påstå att den kompetens och arbetsmetod som dessa aktörer representerar är unik i världen, att den kommer att bli mer efterfrågad och rentav en nyckelfaktor för Sveriges framtida konkurrenskraft inom dataspel.

Slutligen är det mycket glädjande att utvecklingen mot en mer jämställd dataspelsnäring fortsätter. Även om mycket arbete kvarstår har antalet kvinnor bland spelskaparna femdubblats på sex år. Även på denna punkt finns alltså anledning att vara optimistisk.

Stockholm 6 september 2018

Per Strömbäck

Talesperson Dataspelsbranschen

Sammanfattning

Spelutvecklarindex kartlägger, redovisar och analyserar svenska spelföretags verksamhet och internationella branschtrender under det gångna året genom att sammanställa bolagens årsredovisningar. Svensk spelutveckling är en exportnäring som verkar på en i hög grad globaliserad marknad. Spelbranschen har på några årtionden vuxit från en hobby för entusiaster till en världsomspännande industri med kulturell och ekonomisk betydelse. Spelutvecklarindex 2018 sammanställer de svenska bolagens senast redovisade verksamhetsår (2017). Rapporten i korthet:

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

Svenska spelutvecklare kännetecknas av bredd och kvalitet. Sverige har världsledande utvecklare inom AAA/konsol, PC, mobilspel, VR, digital distribution och specialiserade underleverantörer. Branschens största utmaningar är tillgången på kompetens och tillgång till kapital, det senare inte minst i tidiga skeden, samt lagar och regler kring digitala marknader som kommer i otakt med utvecklingen. Den viktigaste framtidsfrågan handlar om mångfald, både bland spelskaparna och spelarna. Även om utvecklingen

skett snabbt de senaste åren återstår mycket arbete. På längre sikt har dataspel alla förutsättningar för mångfald och inkludering, spel erbjuder en möjlighet att lämna sin vardag och stiga in i världar där bara fantasin sätter gränserna.

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

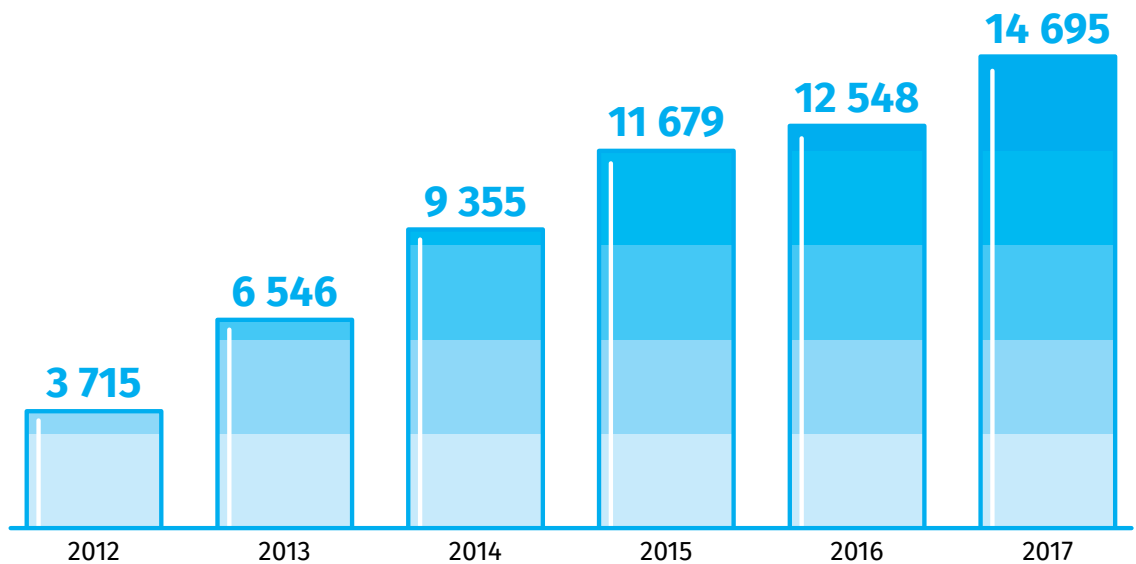
Antalet investeringar och förvärv där svenska bolag är köpare ökar. Totalt var det ett svenskt bolag som var huvudfinansiär i 21 av 23 spelrelaterade affärer under 2017. Tretton av dessa var förvärv och investeringar helt på den svenska marknaden.

Framgångsrika företag investerar allt mer tillbaka i branschen, och ofta på den svenska marknaden. En riskfaktor är dock att det är en snäv typ av spel som finansieras eftersom finansiärer med branschfarenhet oftare finansierar projekt som de anser vara säkra kort, och i större utsträckning liknar redan framgångsrika projekt.

- Svenska spelutvecklarens omsättning växte till **14,7 miljarder kronor** under 2017 vilket är en **ökning med 17%**. På fem år har den tredubblats. Den svenska tillväxten är högre än det globala snittet i branschen på 13%.
- Branschen kommer för första året upp i **20% kvinnor**, närmare bestämt 1047 heltidstjänster. Det är en ökning med 241 personer, 30%, från föregående år
- Merparten av företagen är lönsamma och branschen redovisar en sammanlagd vinst för nionde året i rad.
- Sysselsättningen ökade med **24 procent**, över **1047 heltidstjänster**, till 5338 anställda. Det är nästan en fördubbling i antalet nyanställningar jämfört med 2016.
- **61 nya bolag** har tillkommit, vilket resulterar i 343 aktiva företag, en ökning med **22 procent**.
- 2017 rapporterades 23 investeringar och förvärv för **över 2 miljarder kronor**. I 21 av dessa var ett svenskt bolag köpare.
- Från januari till september 2018 rapporterades 23 investeringar och förvärv för sammanlagt över **3 miljarder kronor**.

Omsättning

Omsättning i MSEK



Omsättning och resultat

Med en tillväxt på 17 procent till 14,7 miljarder kronor var 2017 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 61 nya bolag och över tusen nyanställda ser branschen sin största ökning någonsin av nyetablerade företag. I en värld där svenskutvecklade spel når ut till över en miljard människor* har svenska spelmakare effektivt vårdat och förfinat relationen till sina användare. Med en sammanlagd vinst på över fyra miljarder är branschen lönsam för nionde året i rad. På tio år har antalet företag tredubblats och det är fyra gånger fler anställda nu som då. Tillväxten för svenska bolag är högre än det globala snittet i branschen som Newzoo uppskattar till 13%.

*Baserat på försäljnings- och nedladdningssiffror av svenskutvecklade spel.

Efter ett starkt år bland spelreleaser och flera framgångsrika AAA-lanseringar under 2016 har 2017 präglats av satsningar, investeringar och nya projekt. Det märks på årets siffror genom att det sammanlagda resultatet minskar, jämfört med 2016 nästan halveras, men som även jämfört med 2015 är något lägre. Det största enskilda skälet för detta är att Mojang med dotterbolag under 2016 redovisade en ovanligt stor vinst på totalt 6,4 miljarder, vilket var 78% av branschens totala redovisade resultat. Stora delar av den vinsten delades ut till ägaren under 2017. Under 2017 var Mojang fortfarande

branschens starkaste bolag, men stod enbart för 55% av branschens totala resultat.

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

Antalet svenskutvecklade spel som kommer ut varierar från år till år, men numera har branschen tillräcklig bredd att enskilda titlar har mindre inverkan på det samlade utfallet. Här är några exempel på större händelser under 2017:

Mojang ökar sin omsättning och står liksom föregående år för ca 30 procent av branschens totala omsättning. Bolaget gjorde under året en stor planerad utdelning till ägaren Microsoft vilket har gjort att det redovisade resultatet minskat markant. Minecraft fortsätter att toppa försäljningslistor, och räknas vara ett av världens mest framgångsrika varumärken. Under året har bolaget även lanserat den skönlitterära boken *Mineraft: The Island* av Max Brooks och har tagit fram projektet *Litcraft* för att främja läsning. Mässan Minecon har blivit Minecon Earth och flyttat ut på nätet och kan besökas i webbsändningar.

King (Midasplayer) ägs sedan 2016 av amerikanska Activision Blizzard, och redovisade under 2017 2,4 miljarder i omsättning, samt 845 miljoner i vinst i Sverige. Det är en ökning jämfört med tidigare år. Företaget har tre utvecklingskontor i Sverige, två i Stockholm och en i Malmö. Under 2017 ökade bolaget antalet anställda tio procent och är en av landets största arbetsgivare för spelutvecklare. Det ikoniska spelet Candy Crush Saga har laddats ner hela 3 miljarder gånger(!) och är det mest nedladdade spelet i App Store genom tiderna.

1 315 000 000 000
Candy Crush-rundor hade spelats i maj 2018

EA DICE ökade både omsättning och antalet anställda med runt 10% och var i december 2017 landets största spelarbetsgivare med 722 personer anställda. 101 av dessa arbetar på Göteborgsstudion Ghost och 44 i Uppsala. Under 2017 släppte den stockholmsbaserade studion sitt andra Star Wars-spel, Star Wars Battlefront II, och skördade stora försäljningsframgångar med den egenutvecklade titeln Battlefield 1 som släpptes under slutet av 2016 och som fått flera hyllade expansioner. Företaget arbetar under 2018 med Battlefield V. Grafikmotorn Frostbite används flitigt i Electronic Arts-koncernen, inte minst i Biowares kommande storsatsing Anthem, och EA:s forskningscenter SEED i Stockholm fokuserar på artificiell intelligens, inklusive deep learning, neurala nätverk och virtuella människor. Systerstudion Ghost Games i Göteborg släppte sitt tredje racingspel, Need For Speed: Payback, under slutet av 2017.

Avalanche Studios släppte jaktspelen theHunter: Call of the Wild under 2017. Under sommaren 2018 utannonserade de kommande Just Cause 4 med Square Enix och Rage 2 tillsammans med Bethesda

och iD Software, samt Generation Zero som företaget utvecklar och publicerar själva. Företaget förvärvades under 2018 av danska Nordisk Film Games för 117 miljoner euro. Under 2018 startade de upp ett nytt utvecklingskontor i Malmö.

Malmöbaserade Ubisoft Massive expanderade stort under året och efter viss personalomsättning som kan noteras i årsredovisningen kunde de i december 2017 räkna till 460 anställda varav tre på den nyöppnade studion i Stockholm. Studion arbetar vidare på det kommande Avatar-spelet i samarbete med James Cameron, och beta-versionen av kommande The Division 2 var redan före release den mest populära betan i Ubisofts historia. Massives egenutvecklade grafikmotor Snowdrop syns i Ubisoft-spel som Battle for Atlas, South Park, samt Mario+Rabbids: Kingdom Battle.

Paradox Interactive är landets största oberoende spelföretag som börsnoterades 2016. Under 2017 ökade bolaget sin omsättning med 25% och rönt stora framgångar med nya expansioner till en rad av bolagens egenutvecklade spel som Stellaris, Hearts of Iron, Crusader Kings och Europa Universalis. Under året annonserades även externt utvecklade spel som Surviving Mars. Paradox Interactive köpte under 2017 holländska Triumph Studios och utannonserade i samband med det ett nytt Age of Wonders-spel som beräknas bli klart 2019.

Börsnoterade Starbreeze arbetade vidare på flera större projekt under året, både egna utvecklingsprojekt och förlagsaktiviteter som Overkills Walking Dead, System Shock 3, och Double Fines Psyconauts. Starbreeze gjorde under 2017 flera större investeringar och förvärvade under året den indiska grafikstudion Dhruva i en affär på 71 miljoner SEK samt det svenska VR-företaget Enterspace AB. Under 2018 öppnade bolaget sin första VR-hall i Stockholm, och är samarbetspartner till Emaar Entertainments satsning VR Park i Dubai Mall.



Warhammer: Vermintide 2, Fatshark

Starbreeze håller också på att ta fram egenutvecklad hårdvara för VR med namn StarVR, som de under 2018 utannonserade ett samarbete med ögonspårningsföretaget Tobii.

THQ Nordic har under 2017 fortsatt växa stort med en ökad omsättning på 68%, till en halv miljard kronor. Bolaget förvärvade under året tyska Black Forest Games, och svenska studiorna Pieces Interactive och Experiment 101. Under 2017 hade bolaget sju helägda utvecklingskontor varav fyra i Sverige.

I februari 2018 fortsatte expansionerna och THQ Nordic förvärvade Koch Media i en miljardaffär som totalt omfattade 121 miljoner EURO, vilket till exempel inkluderar hela tyska Deep Silvers verksamhet. Ägare till hela THQ Nordic är THQ Nordic AB med bas i Karlstad.

MachineGames släppte i slutet av 2017 kritikerrosade Wolfenstein II: The New Colossus. Den uppsalabaserade studion ägs av amerikanska ZeniMax Media och hade under året 107 anställda.

Tarsier Studios i Malmö släppte i april 2017 sitt första spel baserat på eget varumärke, Little Nightmares. I augusti 2018 meddelade bolaget att spelet sålt i över en miljon exemplar.

MAG Interactive förvärvade under året en annan svensk spelstudio, FEO Media, och har med det kompletterat sin ordspelsportfölj med internationellt framgångsrika frågespelet Quizkampen. Bolaget börsnoterades i december 2017.

Stunlock Studios i Skövde lanserade Battlerite i full version under 2017 efter bland annat en investering från Coffee Stain och ett lyckat förhandssläpp. 2018 utannonserades Battlerite Royale. Ett annat framgångsrikt Skövdebolag är Flamebait som med sitt målar spel Passpartout: The Starving Artist snabbt

nådde både lönsamhet och en blandad publik.

Bland de mindre bolagen men med hög omsättning och lönsamhet sticker Robtop Games ut även i år med fortsatt stora framgångar med Geometry Dash, och under året släpptes uppföljaren Geometry Dash SubZero.

Hazelight släppte sitt första spel, A Way Out, våren 2018, med stöd av EA:s Originals-program och blev snabbt hyllat av kritiker och sålde över en miljon exemplar under de första två veckorna. I EA Originals återfinns även göteborgsstudion Zoinks spel Fe. Zoink bildade tillsammans med Image & Form bolaget Thunderful under 2017.

Starstables omsättning ökade och företaget arbetar med att vidareutveckla varumärket och spelet med samma namn som lockar många unga tjejer som spelare. Starstable har även arrangerat Starstable Live, ett event för fansen i Stockholm. Under 2018 tog bolaget in en investering på 160 miljoner från Nordisk Film Games.

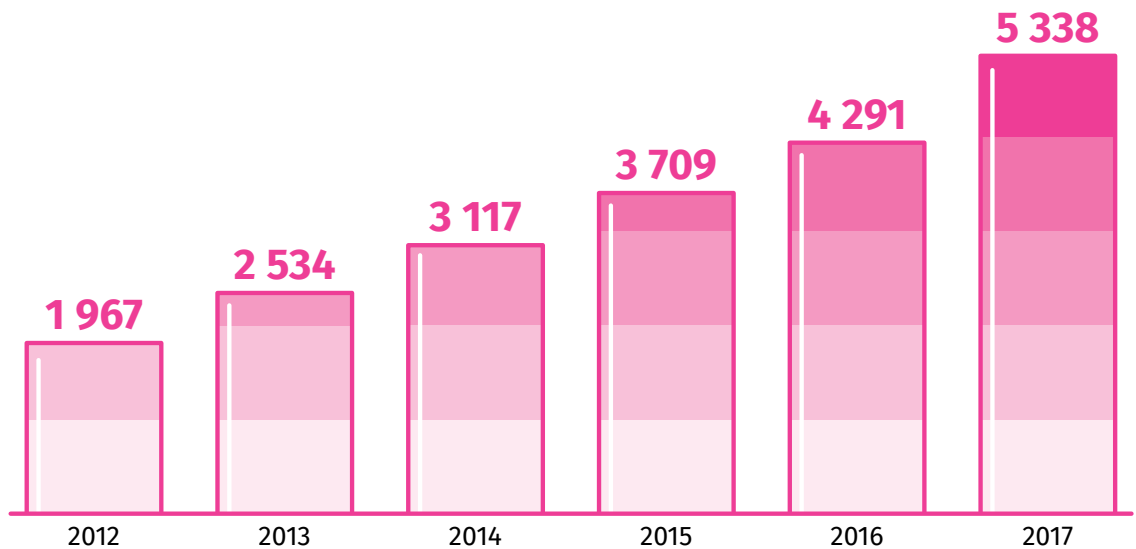
Umeåbolaget Level Eight har skördat stora framgångar med mobilspelet Robbery Bob 2. Zordix som gör Moto Racing på blött och fruset vatten och Turborilla i Luleå med Mad Skills BMX och Motorcross är två andra bolag med kommersiella framgångar som är baserade i de norra delarna av landet.

Vi kan se flera bolag i branschen investera i varandra och hitta synergieffekter. På investerarsidan är bolag som Coffee Stain, Goodbye Kansas och THQ Nordic mycket aktiva och betydelsefulla för den svenska branschens framtid.

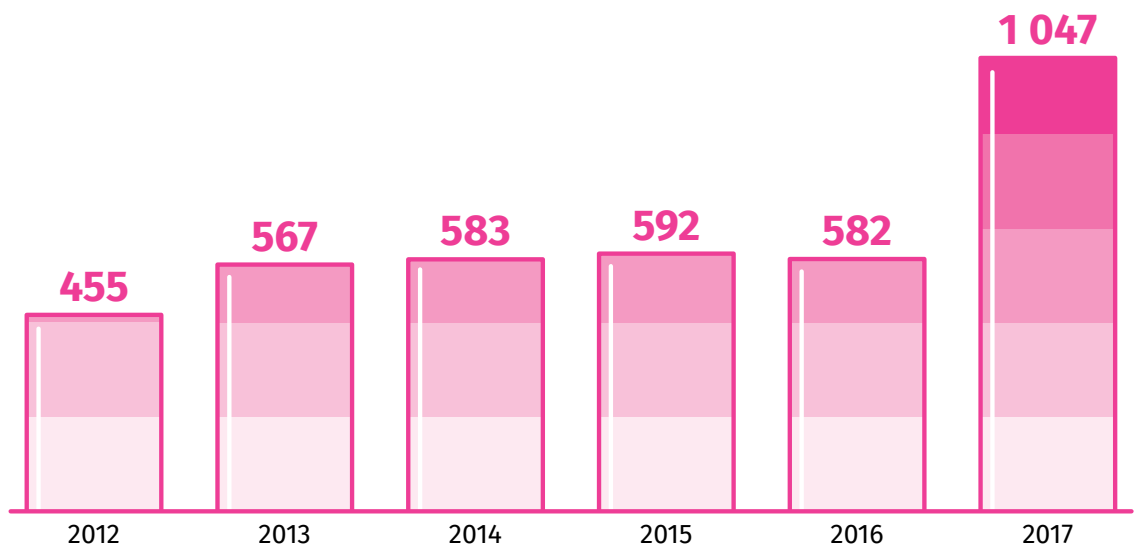
Ovanstående uppräknings är inte uttömmande, det finns många fler exempel på framgångar för de svenska företagen under det gångna året.

Anställda

Antal anställda



Nyanställda



Över 1000 nya jobb

Antalet anställda ökade med 24% eller 1047 heltidstjänster. Det är nästan en fördubbling av antalet nyanställda från 2016 då branschen ökade med 558 heltidstjänster. Ökningen motsvarar nästan lika många personer som jobbade totalt i branschen tio år tidigare, 2007. Att svenska spelföretag rekryterar och expanderar sin personalstyrka följer också årets trend för investeringar i framtida bolag och projekt. Många rekryteras från utlandet då det är svårt att hitta tillräckligt många utbildade spelutvecklare i Sverige. Företagen vittnar fortfarande om kompetensbrist och rekryteringsproblem, samt om praktiska svårigheter gentemot myndigheter vid arbetskraftsinvandring. I några fall syns det även på de investeringar som gjort – ett par svenska bolag har investerat i större spelutvecklingsstudior utomlands för att täcka upp produktionsnivåerna och behovet av personal.

5338

**heltidsanställningar i
spelbranschen 2017**

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

fler anställda i slutet av året än i början av året.

I några fall har antalet anställda i december 2017 använts som referens. Det rör dels fördelningen av personal på olika platser i landet för de bolag som har flera studios under ett och samma bolagsnamn. I något fall används decemberuppgiften för att fastställa könsuppdelningen på företaget, och för de tre största arbetsgivarna, Ubisoft Massive, EA DICE och King används data från december 2017, för att bättre spegla det aktuella antalet anställda då två av tre bolag dessutom har brutna räkenskapsår. Jämfört med årsredovisningarna ger detta en ökning på 155 personer.

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

Det råder fortsatt stor efterfrågan på arbetskraft i alla yrkeskategorier, vilket håller tillbaka företagens utveckling. Upplysningar från företagen tyder på att personalbehovet och ökningen av antalet anställda inte minskar under 2018.

Antal företag

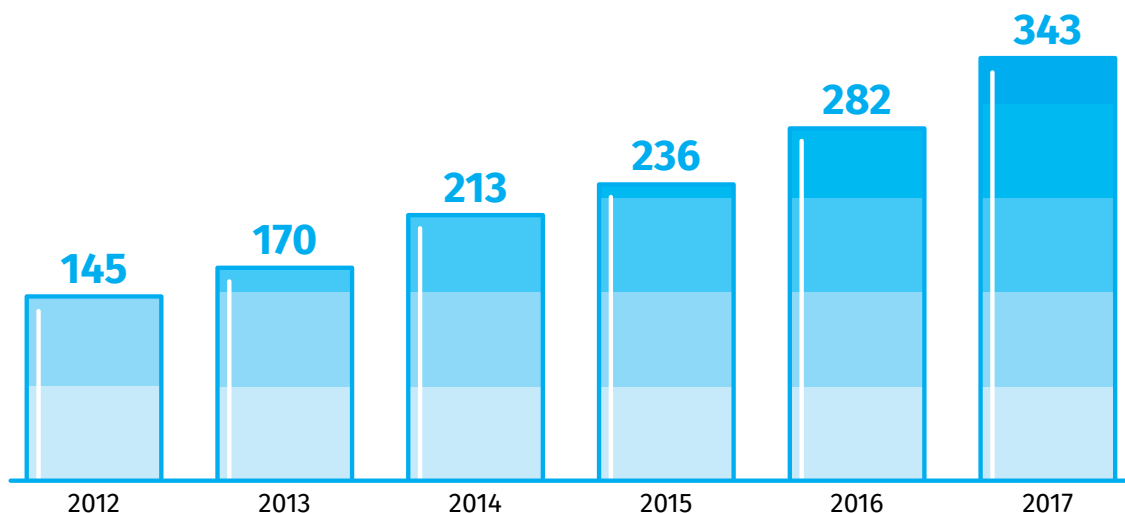
Likt det växande antalet anställda bevisar antal nyetablerade företag att branschen fortsätter att expandera. 61 nya företag tillkom i 2017 års statistikunderlag vilket är en ökning med 22%. Branschen har aldrig haft fler nyetablerade företag än nu.

De flesta av de nytillkomna bolagen i rapporten startade 2016 och lämnade in sin första årsredovisning 2017. Lokala kluster och inkubatorer spelar en större roll för att nya företag skall bildas. I Skövde har inkubatorsverksamheten funnits i över tio år och har även en filial i Göteborg. Under de senaste åren har initiativ samlats i städer som Linköping, Skellefteå, Malmö och Stockholm. I Falun finns motsvarande verksamhet sedan många år.

En handfull bolag har gått i konkurs, och några bolag har i praktiken lagt ner verksamheten men finns

kvar som bolag för att kunna underhålla befintliga spel. Några företag tas inte med i rapporten, som apputvecklare eller mediebyråer som under vissa år ökar eller minskar sin spelinriktade verksamhet. Några bolag försvinner dessutom för att de är registrerade som annan typ av verksamhet än spelutveckling. Det finns också en växande andel spelföretag som är handelsbolag eller enskilda firmor. Dessa är viktiga för branschen men kan av redovisningsskäl inte tas med i rapporten. Några av dessa återfinns på spelutvecklarkartan. Exempel på företag som inte är AB är Niffas som drivs av Nicklas Nygren i Umeå och bland annat utvecklat prisvinnaren Uurnog Uurlimited, Elden Pixels i Göteborg som utvecklat kritikerrosade Alva's Awakening och Teotl Studios i Uppsala som utvecklat framgångsrika singleplayerspel sedan 2010.

Antal bolag

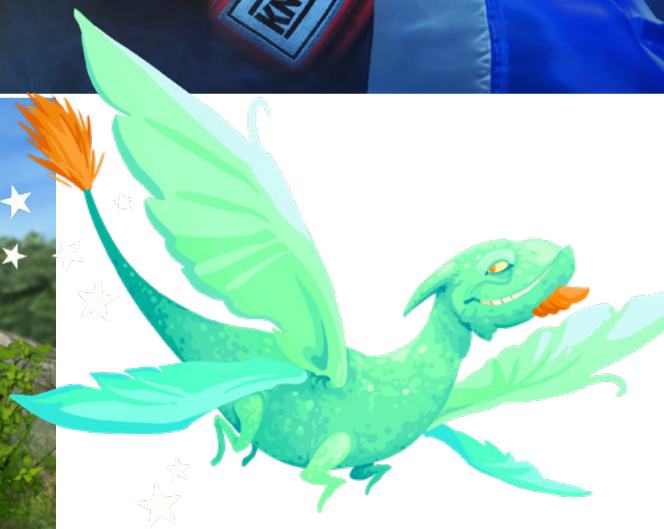




Glowing Gloves, Bublar



Star Stable, Star Stable Entertainment



Könsfördelning

Under 2017 var för första gången en femtedel av alla anställda, 20%, i spelbranschen kvinnor. Det är också året som kvinnorna passerade 1000-strecket med totalt 1041 kvinnor i branschen. Det är en ökning av antal kvinnor med 30%, att jämföra med en 23% ökning av antalet anställda män.

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

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

branschen är att många arbetar i roller som ofta är mer branschöverskridande än deras manliga kollegor. En handfull bolag består av fler kvinnor än män. 83 bolag med fler än en anställd har inte en enda kvinna i bolaget.

20% En femtedel av alla anställda i den svenska spelbranschen är kvinnor

Inom branschen är det få kvinnor som leder spelföretag, men det blir fler. I augusti 2018 tillträdde Ebba Ljungerud som VD på Paradox och blev således den person som leder ett av landets största börsnoterade spelföretag. Bland flera andra större företag återfinns flera kvinnor som studiochefer, operativa chefer och som VD.

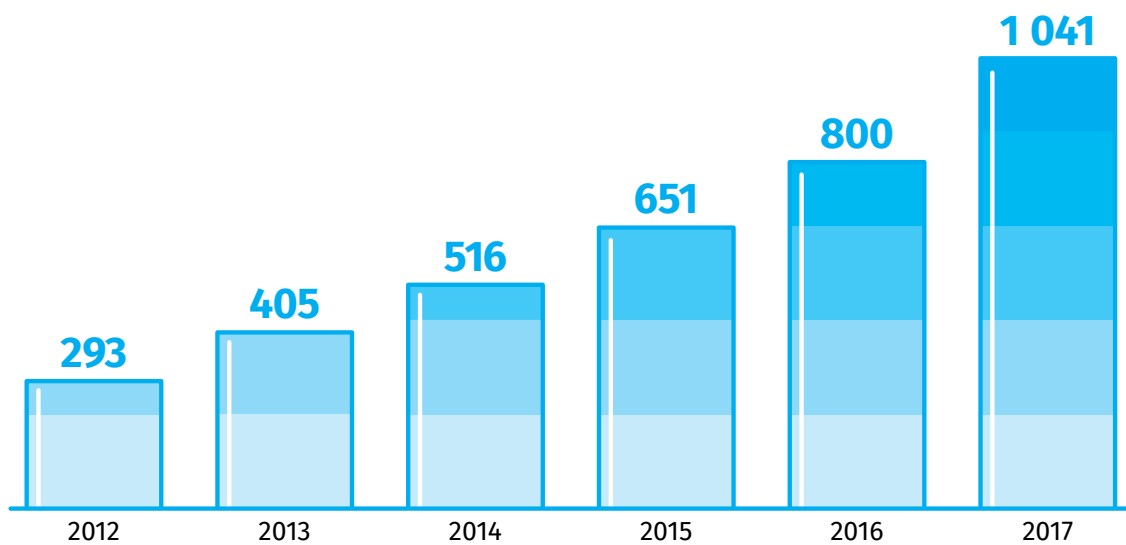
Andra aktiviteter som kan nämnas är att Coffee Stain under 2018 startade en investeringsfond som riktar sig särskilt till små bolag med minst hälften verksamma kvinnor, och att Women in Games har startat upp på flera håll i landet, och arrangerar nätverksträffar för kvinnor aktiva i branschen.

Antalet kvinnor som arbetar i branschen i dag är fler än antalet män som arbetade i hela 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 Dataspelsbranschens flera initiativ inom mångfald, jämställdhet och inkludering. Flera av dessa har fått internationell uppmärksamhet. Diversi Scholarship finansierade under 2017 15 kvinnliga spelstudenter resan till GDC.

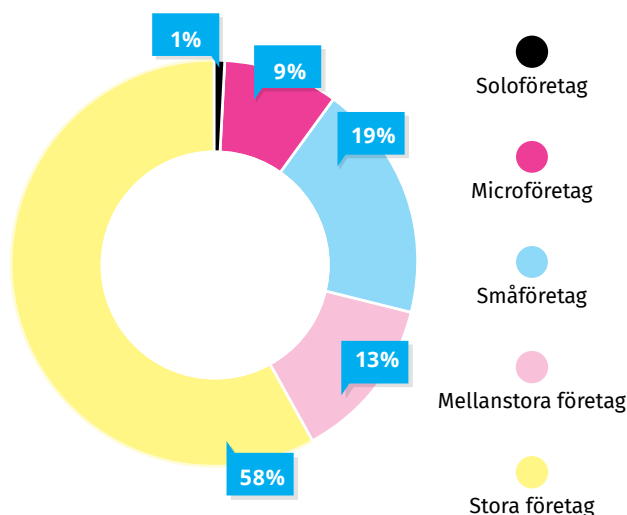
Antal kvinnor



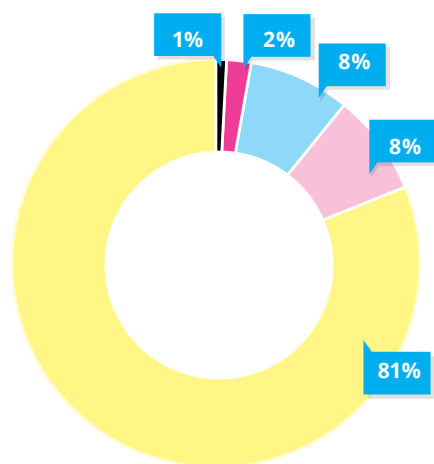
Anställda och omsättning per företagstyp

För att kvala in som en viss typ av företag räcker det att man uppfyller ett av kriterierna. Mojang räknas till exempel som stort företag trots färre anställda än 250, liksom Ubisoft Massive som har över 400 anställda men som redovisar en omsättning på under 50 miljoner euro. Ett utbrett entreprenörskap bidrar samtidigt till många mikroföretag med inledningsvis små intäkter men som är livsviktiga för branschen på lång sikt. Se spelkartan för geografisk distribuering av företagen.

Andel anställda per företagstyp



Omsättning per företagstyp



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

- **Soloföretag:** Företag där endast ägaren är anställd, och i övrigt inte uppfyller något av kraven för små eller större företag.
- **Mikroföretag:** Färre än 10 anställda eller högst 2 miljoner euro i omsättning.
- **Små företag:** Mellan 10-49 anställda och vars omsättning inte överstiger 10 miljoner euro.
- **Medelstora företag:** Mellan 50-249 anställda och vars omsättning inte överstiger 50 miljoner euro.
- **Stora Företag:** företag som har större omsättning eller fler anställda än ett medelstort företag.

Jämfört med föregående år har de stora bolagen växt sig större, både i procent och i absoluta tal. Detta beror på att två till bolag, THQ och Avalanche, kvalificerade sig som stora under 2017 jämfört med föregående år. Omsättningen minskar därför något hos de mellanstora bolagen i rena siffror, men antalet anställda ökar i alla kategorier. Småföretagen ökar i omsättning, men mikro- och soloföretag får fler anställda men håller lägre omsättning.

Det finns en rörlighet mellan bolagskategorier, inte minst för att det går att nå relativt hög omsättning med få anställda men under 2017 har tillväxten och ökningarna framför allt skett i de större och mer etablerade bolagen.

Budget Cuts, Neat Corporation

**WE FEEL
TOO MUCH
AND THINK
TOO LITTLE**





Största företag

Årets lista på de största företagen inkluderar för andra gången tio företag i varje kategori. Fler bolag växer sig större. Fyra bolag redovisar miljardomsättning och elva bolag hade över 100 anställda. En klar majoritet av bolagen visar positiva resultat, och 70 bolag hade över 10 anställda.



Tom Clancy's The Division 2, Massive Entertainment

Omsättning i miljoner SEK

1	Mojang	4 517
2	King	2 437
3	EA Digital Illusions CE	1 297
4	G5 Entertainment	1 135
5	Paradox Interactive	814
6	Starbreeze	593
7	THQ Nordic	590
8	Avalanche Studios	333
9	MAG Interactive	283
10	Ubisoft Massive	237

Anställda

1	EA Digital Illusions CE	722
2	King	657
3	Ubisoft Massive	460
4	G5 Entertainment	315
5	Starbreeze	278
6	Avalanche Studios	252
7	Paradox Interactive	243
8	THQ Nordic	148
9	GoodBye Kansas Holding AB	144
10	Stillfront Group	129

Distributionsplattformar

En av den svenska spelbranschens många kännetecken är bredden i utvecklingen. Det kan verka självklart att satsa på alla de största formaten (PC, AAA/konsol, mobil), men i verkligheten är det få länder som har framgångsrika företag inom alla segment. Sverige är med i världstoppen på i stort sett alla kommersiella plattformar, och det ser lovande ut även för VR och AR, då många svenska utvecklare anammat teknikerna, fångat intresse från omvärlden liksom flera investeringar, både utifrån och egenfinansierade. Starbreeze arbetar till exempel med egen VR-hårdvara, och Bublar har skapat en plattform för AR- och platsbaserade spel och arbetar med varumärken som Hello Kitty.

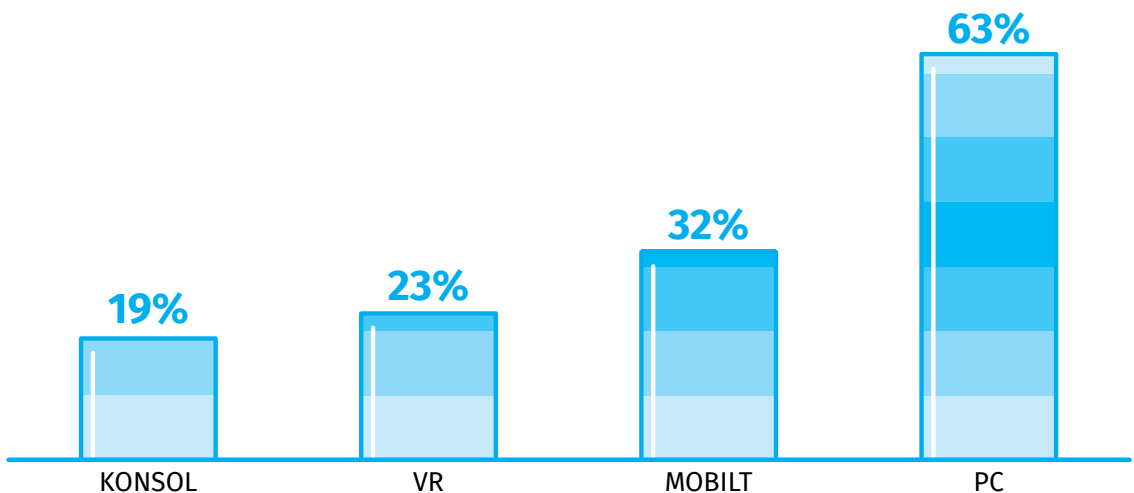
Samtidigt som bredden är en av hörnstenarna i det svenska spelundret är branschen inte lika beroende av hårdvaruplattformar som den en gång varit. Försäljningen av spel är i dag till största delen digital, och samma spel finns allt oftare på flera typer av plattformar. En handfull företag driver sina egna distributionskanaler, men dominerande på marknaden

är de stora globala aktörerna, digitala köpkanaler såsom App Store, Steam och Playstation Network.

Jämfört med föregående år är distributionen av vilka plattformar som bolagen arbetar med sig lik. De större företagen har etablerade profiler och arbetar oftare på flera plattformar. Den svenska branschen är bred, och bland de tio största bolagen finns företag som arbetar enbart för mobila plattformar, enbart för större skärmar, och några som gör spel till alla befintliga plattformar.

Ser man till spridningen på plattformar som nya bolag väljer att utveckla emot är PC och mobilt vanliga val. Många som börjar utvecklar mot PC arbetar också med någon annan plattform, vilket gör att samma bolag kan räknas flera gånger i stapeldiagrammet nedan. Minst hälften av alla nya bolag som gör spel till VR arbetar också på någon annan plattform. Flera bolag bedriver också konsultarbete, ibland för att finansiera framtida spelutveckling, och ibland som renodlad tjänsteverksamhet.

Plattformar, nya bolag



Plattformarval hos 62 spelutvecklingsbolag grundande 2016–2017 och som angett vad de arbetar med.



Stellaris: Apocalypse, Paradox Interactive

Spelutvecklarkartan

Nedan är en tabell över de största regionerna rangordnade efter antal anställda och antal bolag. Tabellen går efter procentenheter 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 de

Stockholmsbaserade företagen, King, Avalanche, Paradox Interactive och DICE, har kontor på flera platser i landet. Malmöbaserade Massive och Skövdebaserade Coffee Stain har också kontor i Stockholm.

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

REGION	Antal bolag	Antal anställda
HUVUDSTAD	160	3532
VÄST	60	470
SYD	62	738
NORR	29	183

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

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

***Malmö**

Stockholm



2Play Studios
A Small Game AB
A Sweet Studio
Approe
Aptitude (Blastronaut)
Arcticmill (Arcmill)
Arrowhead Game Studios
Avalanche Studios
Axolot Games
Bambino Games
Beadhead Games
BITZUM AB
Blackbeard (Svartskagg AB)
Bodbacka:Boom
BoldArc
Bridgeside AB
Bublar

Casual Games FK
Codarica
Coffee Stain North
Collecting Smiles
Committed Gaming Thule
Crackshell
Daikon Media
Deadbreed
Defold
DorDor
EA DICE
Ekvall Games
Eldring Games
Elias Software
Enterspace
Experiment 101
Fablebit AB
Fall Damage
Fast Travel Games
Fatshark
FEO Media
Filimundus
Foxglove Studios
Freshly Squeezed AB
Frojo Apps
Frosty Elk
Fula fisken
Funrock Development
G5 Entertainment
Gamersgate
Gleechi
Glorious Games

Go Fight Fantastic
Good Learning
Good Night Brave Warrior
GoodBye Kansas Holding AB
Grindstone Interactive
Gro Play Digital
Happi Studios AB
Happy L-Lord AB
Hatrabbit
Hazelight Studios AB
iGotcha
IMGNRY International
Interactive Productline
Isbit Games
Jajdo
Kaludoscope
KEP Games
King
LandFall Games
LeadTurn Gaming
Light & Dark Arts
Like a Boss Games
Lionbite AB
Liquid Media AB
Logtown Studios
Massive
MAG Interactive
Mibi Games
Midjiwan
Might and Delight
Mimerse
Mojang

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

Star Stable Entertainment
Starbreeze
Stockholm App Lab
Strange Quest
Stringent Ljud
Sunhammer (Outsiders)
SVRIVE Studios
Talawa Games
Tealbit
Tiger & Kiwi
Toadman Interactive
Toca Boca
Tomorrowworld AB
Troisdin Aktiebolag
TwifySoft
Unity Technologies Sweden
Valiant Game Studio
Villa Gorilla AB
Vinternatt Studio
Visiontrick media
Warpzone Studios
White Wolf Entertainment
Xpert Eleven
10 Chambers Collective
DevM Games
Epic Games Sweden
Kaludoscope
Kavalri Games
Logtown Studios
Mibi Games
Ride & Crash

Göteborg

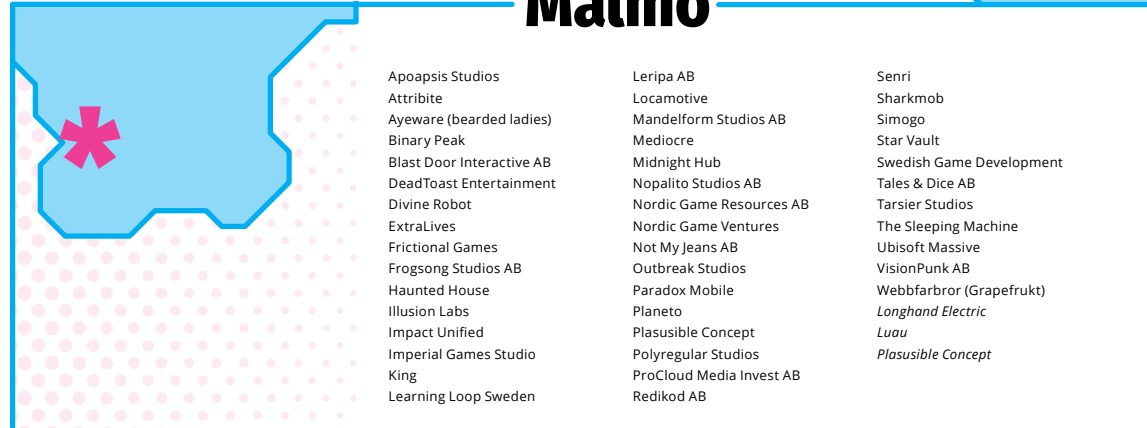


1337 Game Design
8 Dudes in a Garage
Bulbsort
Carry Castle
Craft Animations
Creative AI Nordic
Creative Vault AB
Devkittens
Dreamon Studios AB
Erik Svedäng AB
EA Ghost

Free Lunch Design
Hello There
Image & Form International
Insert coin
Int3 Software
Itatake
IUS Innovation
Lavapotion
Legendo Entertainment
MindArk
Nornware

Pathos Interactive
Pax6 Games
Retroid Interactive
Räven
Steelraven7
YCY AB
Zoink
Elden Pixels
Kirikoro
Skygoblin
Hiber

Malmö



Apoapsis Studios
Attribite
Ayeware (bearded ladies)
Binary Peak
Blast Door Interactive AB
DeadToast Entertainment
Divine Robot
ExtraLives
Frictional Games
Frogsong Studios AB
Haunted House
Illusion Labs
Impact Unified
Imperial Games Studio
King
Learning Loop Sweden

Leripa AB
Locomotive
Mandelform Studios AB
Mediocre
Midnight Hub
Nopalito Studios AB
Nordic Game Resources AB
Nordic Game Ventures
Not My Jeans AB
Outbreak Studios
Paradox Mobile
Planeto
Plasusible Concept
Polyregular Studios
ProCloud Media Invest AB
Redikod AB

Senri
Sharkmob
Simogo
Star Vault
Swedish Game Development
Tales & Dice AB
Tarsier Studios
The Sleeping Machine
Ubisoft Massive
VisionPunk AB
Webbfarbror (Grapefrukt)
Longhand Electric
Luau
Plasusible Concept



Narrows, Resolution Games



Surviving Mars, Paradox Interactive

Spelinvesteringar



RAGE 2, Avalanche Studios

De senaste fem åren uppgår de samlade investeringarna till närmare 80 miljarder i den svenska spelmarknaden. Två stora affärer sticker ut, den ena är Microsofts uppköp av Minecraftutvecklaren Mojang för 18 miljarder 2014, och den andra är Activision Blizzards förvärv av mobilspelsutvecklaren King för 50 miljarder 2016.

I november 2017 gav Dataspelsbranschen ut rapporten Faith om investeringar, värdering av spelutvecklingsföretag och immaterialrättens betydelse för branschen i stort. Den kartlade ett femtiotal investeringar mellan 2015–2017 och finns att ladda ner under rapporter på Dataspelsbranschens webbsida. Nu finns hela 2017 tillgängligt, och det är sammanlagt 23 kända spelaffärer som innefattar

svenska bolag. Dessa uppskattas ha ett värde över 2,1 miljarder svenska kronor, och i nästan samtliga fall är det svenska bolag som investerat i eller förvärvat andra bolag.

Under 2018 fortsatte antalet investeringar och förvärv av och med svenska bolag. Två affärer har under året passerat miljardstrecket. Dels danska Nordisk Films förvärv av Avalanche och dels THQ Nordics förvärv av tyska Koch Media.

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

Investeringar och förvärv av och med svenska spelutvecklare 2017

Årtal	Säljare	Säljarland	Köpare / Investerarare	Köparland	Typ av affär
2017	Avalanche Studios	Sverige	Nordisk Film Games	Danmark	Investering
2017	Black Forest Games	Tyskland	THQ Nordic	Sverige	Förvärv
2017	Bublar	Sverige	Goodbye Kansas	Sverige	Investering
2017	Dhruva Interactive	Indien	Starbreeze	Sverige	Förvärv
2017	Donya Labs	Sverige	Microsoft	USA	Förvärv
2017	Enterspace AB	Sverige	Starbreeze	Sverige	Förvärv
2017	eRepublik Labs	Irland/Rumänien	Stillfront Group	Sverige	Förvärv
2017	Esportal	Sverige	Peter Liljestränd mfl	Sverige	Investering
2017	Experiment 101/ Goodbye Kansas	Sverige	THQ Nordic	Sverige	Förvärv
2017	Fast travel games	Sverige	Industrifonden	Sverige	Investering
2017	FEO Media	Sverige	MAG Interactive	Sverige	Förvärv
2017	Fall Damage	Sverige	Goodbye Kansas	Sverige	Investering
2017	Gamestop/ Kongregate	USA	MTG	Sverige	Förvärv
2017	Ghostship Games	Danmark	Coffee Stain Studios	Sverige	Investering
2017	Inferno Online	Sverige	Esportal	Sverige	Förvärv
2017	Lavapotion	Sverige	Coffee Stain Studios	Sverige	Investering
2017	Mag Interactive	Sverige	Swedbank Robur Microcap	Sverige	Investering
2017	Peppy Pals	Sverige	Internetstiftelsen	Sverige	Investering
2017	Pieces Interactive	Sverige	THQ Nordic	Sverige	Förvärv
2017	Raw Fury	Sverige	Lootspawn mfl	Sverige	Investering
2017	Simutronics Corp	USA	Stillfront Group	Sverige	Investering
2017	Slipgate Studios	Danmark	THQ	Sverige	Varumärkesköp
2017	Triumph Studios	Nederländerna	Paradox Interactive	Sverige	Förvärv

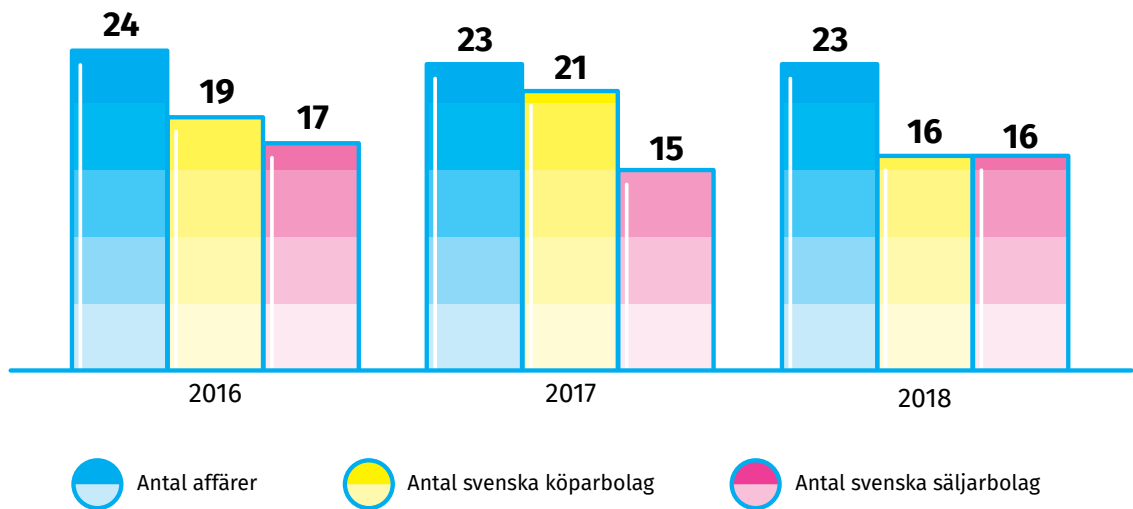
Investeringar och förvärv av och med svenska spelutvecklare 2018

Årtal	Säljare	Säljarland	Köpare / Investerare	Köparland	Typ av affär
2018	Artplant	Norge	Toadman Interactive	Sverige	Förvärv
2018	Avalanche Studios	Sverige	Nordisk Film Games	Danmark	Förvärv
2018	Gone North Games	Sverige	Coffee Stain Studios	Sverige	Förvärv
2018	Handy Media	Tyskland	THQ Nordic	Sverige	Förvärv
2018	Hardsuits Labs	USA	Paradox Interactive	Sverige	Investering
2018	Harebrained Schemes	USA	Paradox Interactive	Sverige	Förvärv
2018	IGDB	Sverige	Goodbye Kansas mfl	Sverige	Investering
2018	Image & Form/ ZoinK	Sverige	Thunderful	Sverige	Merger
2018	Koch Media	Tyskland	THQ Nordic	Sverige	Förvärv
2018	Like A Boss Games	Sverige	Leo Vegas	Sverige	Investering
2018	Neat Corporation	Sverige	KM Troedsson	Sverige	Investering
2018	Neon Giant	Sverige	Goodbye Kansas	Sverige	Investering
2018	Other Tales Interactive	DK/SE	Coffee Stain Studios	Sverige	Investering
2018	Peppy Pals	Sverige	LEGO	Danmark	Investering
2018	Quixel	Sverige	GP Bullhound mfl	Sverige	Investering
2018	Raw Fury	Sverige	Craig Fletcher	USA	Investering
2018	Raw Fury	Sverige	Nordisk Film Games	Danmark	Investering
2018	Rising Star Games	UK	Thunderful	Sverige	Förvärv
2018	Snowprint	Sverige	King mfl	Sverige	investering
2018	Star Stable	Sverige	Nordisk Film Games	Danmark	Investering
2018	Starbreeze	Sverige	Behaviour	USA	Varumärkesköp
2018	Time Stop Interactive	Sverige	Gold Town Games	Sverige	Förvärv
2018	Toadman	Sverige	Craig Fletcher	USA	Investering

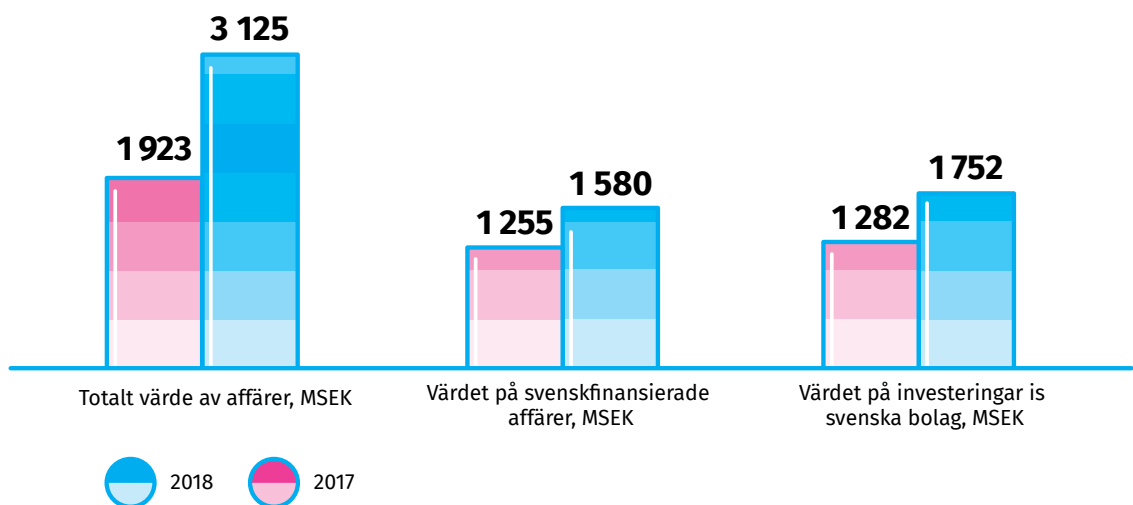


Apex Construct, Fast Travel Games

Investeringar och förvärv



Affärsvärde, MSEK



Spelinvesteringar

Totalt värde för de 23 affärer som genomfördes 2017 uppskattas till drygt två miljarder svenska kronor. Under 2018 har tremiljardersstrecket redan passerats.

Av de 23 affärer som genomfördes under 2017 är 11 förvärv. Förutom danska Nordisk Film Games initiala investering i Avalanche på 100 miljoner kronor och Microsofts förvärv av Simplygonutvecklaren Donya Labs har samtliga affärer genomförts av svenska köpare. I några fall är det svenska personer eller bolag som lett en investeringsrunda.

Störst affär under 2017 uppskattas Microsofts förvärv av Donya Labs innebära. Det exakta beloppet är inte känt, men har i affärspressen uppskattats till 800 miljoner kronor. Den största redovisade affären är MTG:s köp av Kongregate från amerikanska Gamestop för 461 miljoner kronor, följt av Paradox förvärv av holländska Triumph Studios för 242 miljoner.

THQ Nordic har gjort flera förvärv och expanderat sin katalog med speltitlar rejält. Under 2017 köpte bolaget tyska studio Black Forest Games, skövdebolaget Pieces Interactive samt nya studio Experiment 101 som de redan hade förläggaravtal med inför kommande spelet Biomutant. THQ köpte även rättigheterna till spelet Rad Rogers från danska Slipgate Studios. Under 2018 fortsatte expansionerna med en miljardaffär i förvärvet av tyska Koch Media för 1,2 miljarder svenska kronor samt ett par andra mindre studios och varumärken.

Coffee Stain är ett annat bolag som under de senaste åren gjort flera investeringar och förvärv samt startat upp en publishingdivision. De har till exempel skapat en investeringsfond för små bolag med minst hälften kvinnor och investerat i svensk-danska Other Tales Interactive, utan även gjort investeringar i bolag som nystartade Lavapotion och danska Ghostship Games. I början av 2018 förvärvade bolaget Gone North Games som i samband med uppköpet bytte namn och blev Coffee Stain North.

Som större aktör bland investeringar är nystartade Nordisk Film Games. Med bas i Danmark och med svenske speltveteranen Martin Walfisz som leder

investeringssatsningarna har bolaget gjort flera investeringar i den svenska spelbranschen. Störst är förvärvet av Avalanche under 2018 som totalt gick på över en miljard svenska kronor. Bolaget har även investerat 160 miljoner kronor i Star Stable och 49 miljoner i Raw Fury.

Starbreeze och har gjort flera investeringar och satsningar de senaste åren, och har bland annat genom nyemissioner investerat i flera bolag och varumärken som de har någon form av samarbete med. 2017 förvärvade, som nämnts ovan, Starbreeze den indiska grafikstudio Dhruva Interactive för 71 miljoner samt det svenska VR/location-företaget Enterspace för 20 miljoner. Under 2018 sålde Starbreeze rättigheterna för Dead by Daylight till amerikanska Behaviour i en affär värd 146 miljoner.

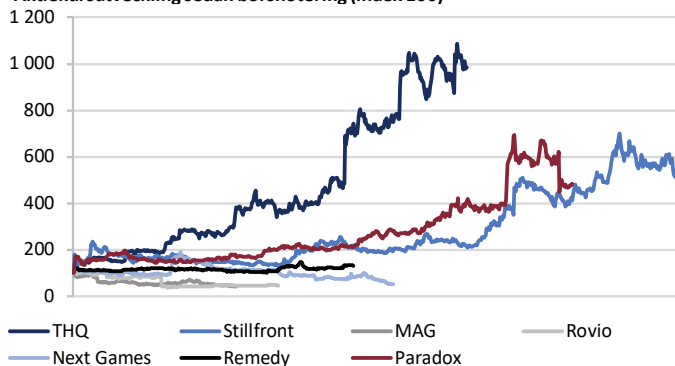
Goodbye Kansas har förutom egen produktion riktad till spelbranschen ett växande stall med spelutvecklingskontor som de har olika former av andelar och partnerskap. Goodbye Kansas Game Invest går ofta in som relativt tidiga investerare och arbetar nära nystartade studios. De är sedan tidigare delägare i The Bearded Ladies, Palindrome och Tarhead. Under 2017 och 2018 gick bolaget in i Fall Damage, Bublar, IGDB samt Neon Giants. Ett bolag lämnade portföljen när Experiment 101 förvärvades av THQ Nordic under 2017.

Som nämnts tidigare i rapporten förvärvades Quizkampen-utvecklaren FEO Media under 2017 av ett annat stockholmsbolag som skapar kluriga mobilspel, MAG Interactive, för 122 miljoner. I december 2017 börsnoterades bolaget. På mobilsidan har Snowprint och King haft ett nära samarbete och Snowprint lanserade i augusti 2018 sitt första spel Legend of Solgard. I samband med det tog Snowprint in en investering på 51 miljoner från ägarna, däribland King. Två andra svenska bolag som under flera år haft många samarbeten är göteborgsbaserade Image & Form och Zoink. Under 2018 bildade de tillsammans med Bergsala det nya bolaget Thunderful, och förvärvade från Bergsala även Rising Star Games med kontor i Storbritannien och USA som skall lansera bolagets spel på den japanska marknaden.

Spelutvecklingsbolag på börsen

Av: Lars-Ola Hellström & Viktor Högberg,
analytiker, Pareto Securities

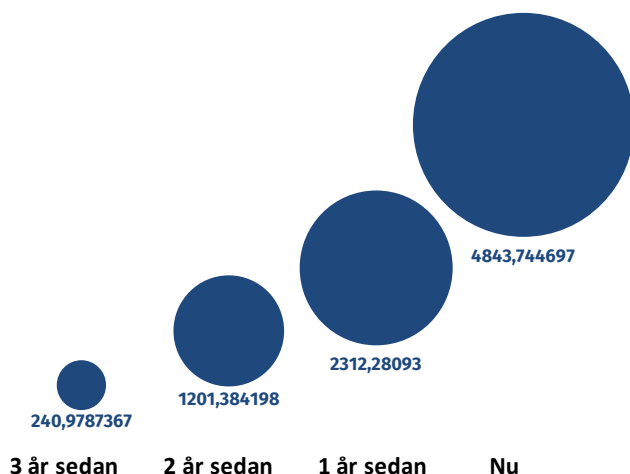
Aktiekursutveckling sedan börsnotering (index 100)



Några av de spelutvecklingsbolag som listats de senaste åren.

Källa: Pareto, FactSet

Totalt marknadsvärde på de noterade spelbolagen i Norden, EURm



Dataspelsbolag på Stockholmsbörsen är starka. De senaste fem åren har inneburit kraftigt positiva kursutvecklingar för de noterade bolagen ur ett globalt perspektiv. Internationellt är branschen i kraftig tillväxt vilket i kombination med mer stabila affärsmodeller har gjort bolagen allt mer populära bland både institutionella investerare och privatpersoner. Sverige står sig väl i denna utveckling med allt fler svenska dataspelsbolag som under de senaste åren hittat till börsen och genererat god avkastning för sina aktieägare. Stockholmsbörsen har nu blivit något av en naturlig spelhubb med ett brett urval av noterade bolag och alltmer kunniga investerare.

Från ett investerarperspektiv och för den breda massan är sektorn fortfarande relativt ny. Investerare har fått lära sig en ny branschdynamik och spelens värdekedja, skillnaden mellan digitalt vs fysiskt, AAA vs indiespel, mikrotransaktioner och framväxande områden som prenumerationsmodeller och E-sport. Samt att release-datum för spelen med korta tidsmarginaler kan flyttas för att maximera genomslagskraften vid spelsläpp.

Tack vare de senaste årens framgångar har de nordiska spelbolagens marknadsvärde på börsen ökat markant men sektorn som helhet är fortfarande liten jämfört med övriga börssektorer men också om man jämför med större utländska konkurrenter.

Multipelexpansion i internationella spelbolag

Historiskt sett har volatiliteten i branschens intäktsmodell varit hög vilket medfört att investerare ansett dataspel som en högrisksektor. Med allt större möjligheter till digital försäljning har de traditionella intäktsmodellerna kompletterats med digitala kampanjer, GaaS (spel som service), mikrotransaktioner, spelexpansioner, prenumurationsmodeller samt ökade möjligheter för bolagen att bygga lojala communityn för sina spel vilket har bidragit till mer stabila intäktsflöden samt påverkat bolagens marginaler positivt.

Stabilare intäktsflöden, stigande marginaler och generellt god marknadstillväxt för dataspel har bidragit till ökat intresse för de noterade bolagen och med ökad tillförsikt om framtida vinststillväxt har investerare varit villiga att betala allt högre vinstmultiplar för spelbolag på börsen. I graferna till höger ser vi hur fyra bolagsvärderingar för Take Two, Electronic Arts, Activision Blizzard och Ubisoft sammantaget utvecklats de senaste fem åren sett till hur investerare värderat intäkter och vinster (EBIT). Sammanfattningsvis innebär vår bedömning att sektorn nu värderas som den tillväxtbransch den faktiskt är.

EV/Sales, 12 månader framåtblickande



EV/EBIT, 12 månader framåtblickande



Mindre volatila intäkter & digitalisering



Marginal expansion & god finansiell utveckling



Ökat investerarintresse



Multipelexpansion



God aktiekursutveckling

Konkurrensen i sektorn ökar dagligen och slutkonsumenten har en ökande förväntansbild på nya produkter. Som investerare i sektorn måste man även vara beredd på att vissa spelprojekt inte säljer som förväntat även om spelet ser lovande ut då det till syvende och sist är spelarna som fäller domen. Men generellt sett befinner sig branschen i en stark tillväxt, vilket sannolikt kommer att fortsätta under en överskådlig framtid och digitaliseringen ger stöd åt en framtida högre marginalbild. Vad gäller E-sport och prenumurationsmodeller är dessa fortfarande i sin linda men kommer sannolikt stödja tillväxten för branschen.

Spelutvecklingskluster

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

Arctic Game Lab är ett initiativ som syftar till att samla spelbranschen i Norrbotten och utveckla ett kluster av framgångsrikt spelskapande i norra Sverige. Projektet startades i Skellefteå 2014 och finns nu även i Boden, Piteå, Umeå och Luleå. I Boden arrangerades Valkyrie Game Jam för första gången sommaren 2018, ett speljam för kvinnor under ledning av Jenny Nordenborg. Spelmässan Nordsken i Skellefteå hade under 2017 över 8000 deltagare.

East Sweden Game invigdes i augusti 2017 och har sedan dess samlat 48 personer i huset som inkluderar kontorshotell och acceleratorsprogram. I ramen för projektet finns 12 aktiva spelstudios. Satsningen drivs av spelveteranen Tomas Ahlström och ligger i Ebbepark i Linköping. East Sweden Games har blivit ett nav för spelutveckling i Östergötland med öppna arbetsplatser och föreläsningar. I Linköping arrangeras även LiU Game Conference och LiU Game Awards årligen i slutet av november.

På Gotland finns Science Park Gotland som driver projektet Game Camp tillsammans med partners i östersjöländerna. Ett tiotal bolag och 240 aspirerande spelutvecklare har deltagit i projektet som nu är inne på sitt sista år.

I Falun har spelutbildningen Playgroundsquad länge varit en motor för aktiviteter i Dalarna, och regionen startade under året projektet Gamification of Dalarna tillsammans med företaget Tension där besöksnäringen och spelutvecklare skall samarbeta. I Dalarna finns också en handfull spelutvecklings-

bolag i olika former av inkubationsprocesser, och i Borlänge satsar Science Center 2047 på spel för att locka unga till tekniska yrken. Utanför Falun genomfördes spelacceleratorsprogrammet Stugan sommaren 2018.

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

The Game Incubator har sedan 2004 framgångsrikt lett inkubatorsverksamhet för spelföretag i Skövde, och finns sedan 2016 även i Göteborg. Spelinkubatorn har genom åren fött fram över 100 bolag, och är en stor bidragande faktor till att Västra Götaland är en stor grogrund för spelföretag. Skövde är bas för projektet Sweden Game Arena som gjort flera exportsatsningar på spelmässor och internationella konferenser, och i stan arrangeras även Sweden Game Conference årligen i oktober med talare från hela världen.

I södra Sverige har Gameport sedan länge drivit framgångsrik inkubatorsverksamhet i Karlshamn, en del av Blekinge Business Incubator, och under 2017 drev MINC ett spelprogram i ramen av inkubatorsverksamheten i Malmö. Representerat i syd finns dessutom intresseföreningen Game Habitat (tidigare Game City) som i samverkan med regionen och kommunen arbetar för det lokala spelcommunityt och med mål att bli Europas ledande spelregion. I september 2018 öppnade Game Habitat ett gemensamt kontorshotell vid namn Game Habitat Dev Hub med mål att bli ett nav för den lokala branschen och skapa gemenskap för mindre bolag och enskilda utvecklare.



Legend of Solgard, Snowprint Studios



Immortal: Unchained, Toadman Interactive

Spelbranschen i Norden

Land	Antal företag	Omsättning	Personal
Finland (2017)	ca.260	22 926 MSEK	2 900
Norge (2016)	180	365 MSEK	599
Danmark (2016)	162	1 303 MSEK	804
Island	12 (2016)	608 MSEK (2015)	443 (2014)
Sverige (2017)	343	14 695 MSEK	5 338

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

Med Sverige och Finland i spetsen har Norden utvecklats till en av världens främsta regioner för framgångsrikt spelskapande. Konkurrenten länderna mellan och företagen i regionen är liten. De tjänar snarare på en växande arbetsmarknad och fler företag som lockar internationell talang till närliggande områden. Goda synergier märks både på arbetsplatser och på utbildningar, där personer från andra nordiska länder kan söka till Sverige. Finland har en dominerande ställning i termer av inhemsk omsättning som framför allt drivs av Supercells stora framgångar. Den svenska spelbranschen består av

en större bredd bolag, framgångar och varumärken till alla plattformar. Att det finns synergier länderna emellan märks också på spelbolagens börsnoteringar och samverkan på exempelvis Nasdaq.

Den nordiska spelkonferensen Nordic Game Conference arrangerades för 15:e året i rad i maj i Malmö 2018. Den är Europas största spelutvecklarkonferens räknat i antal deltagare.



Aimpoint, Divine Robot



Generation Zero, Avalanche Studios



OVERKILL's *The Walking Dead*, Overkill Software, Starbreeze Publishing

Immateriella rättigheter driver investeringar

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

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

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

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

svårt att nå själva intrångsgöraren.

Icke-auktoriserade nycklar används eftersom många spel distribueras via flera olika kanaler. Det är själva "nyckeln" – en komplicerad serie tecken – som gör det möjligt att aktivera spelet. Nyckeln blir tillgänglig efter betalning men det finns också gratisnycklar som delas ut till exempelvis press och återförsäljare, och olika nycklar kan ha differentierade priser på olika marknader. Genom intrång eller genom att begå avtalsbrott kan brottslingar komma åt dessa nycklar och sälja dem, ofta på särskilda marknadsplatser vars officiella affärsidé är att låta spelare sälja begagnade spel.

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

Hot och utmaningar

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

2017 nästan fördubblades antalet anställda i branschen, och trots att över tusen nya jobb skapades finns det en stor brist på kompetens. Färre spelutvecklare utexamineras varje år än vad som nyanställs. Branschen rekryterar i hög grad från andra länder, och det är svårt för nykomna att hitta bostad och få arbetstillstånd. Flera spelutvecklare har blivit utvisade på grund av administrativa missar, och långa handläggningstider för både nya arbetstillstånd och förlängning av gamla leder både till osäkerhet på arbetsmarknaden och personal som väljer bort svenska arbetsgivare till förmån för spelföretag i länder där processen är enklare och mer förutsägbar, samt praktiska hinder som att det kan försvåra för medarbetare att resa i tjänsten i väntan på tillståndsbesked. Arbetet inom branschen med mångfald och jämställdhet har bland annat inneburit att fler kvinnor har anställts och rekryteringsunderlaget har ökat, men detta arbete, samt att kompetensutveckling av befintlig personal behöver också vidareutvecklas för att branschen skall kunna fortsätta växa.

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

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

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



Totally Accurate Battle Simulator, Landfall



Battlefield V, EA DICE

Metod

Denna rapport är en sammanställning av årsredovisningar från Bolagsverkets Näringslivsregister, från bolag som har spelutveckling, publishing eller specialiserade underleverantörsfunktioner som betydande del av sin verksamhet. Exempel på underleverantörer är Elias Software (adaptiv ljudmotor), Quixel (texturlösningar) och Localize Direct (lokalisering/översättning av spel). Spelbolag huvudsakligen inriktade på poker, gambling eller kasinospel ingår inte i urvalet. 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 årsredovisningen för 2017 inte varit tillgängligt används föregående års siffror om resultat, omsättning och antal anställda. I årets rapport rör detta 35 bolag som 2016 tillsammans redovisade en omsättning på 134 miljoner och hade 33 anställda. De största av dessa är Donya Labs, Hello There, Raw Fury och Unity Technologies Sweden.

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

Budget Cuts, Neat Corporation

METOD



Tidslinjen

2018

THQ Nordic köper Koch Media för 1,2 miljarder SEK.

2016

Massive släpper The Division, och slår mängder av rekord.

2014

Branschen slår tillväxtrekord för femte året i rad.

2011

Minecraft lanseras och blir ett av världens mest sålda spel någonsin

2000

Paradox släpper det första Europa Universalis.

1997

Massive grundas i Ronneby. Flyttar sedan till Malmö.

1993

Unique Development Studios (UDS) grundas i Norrköping.

90-tal

Demoscenen mynnar ut i de första stora företagen. Storhetstid för "multimedia".

80-tal

Comodore 64 banar vägen för demoscenen.

50-60-tal

Sveriges försvar utvecklar prototyper till vad som kan kallas datorspel

2017

Spelacceleratorn Stugan öppnar för tredje året i rad.

2015

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

2012

Kings Candy Crush Saga blir ett av världens mest spelade spel.

10-tal

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

00-tal

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

1995

Aniware släpper Backpacker, multimedia-erans största spelserie.

1992

Digital Illusions (DICE) grundas i Växjö

1983

Space Action släpps, ett av Sveriges första kommersiella spel

70-tal

Atari kom in i vardagsrummet. Spelet Stugan började utvecklas.

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

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

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

AR/Augmented Reality: Direkt eller indirekt betraktelse av en fysisk miljö vars element förstärks (eller kompletteras) med 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

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

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

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

Indie: Från engelskans "independent" (oberoende). Ett prefix som kännetecknar spel av oberoende utvecklare, oftast av den mindre sorten med få inblandade i utvecklingsprocessen. Indie har på

senare tid fått känneteckna den ström av utvecklare som nått ut med sina spel till en bredare publik tack vare digital distribution, vilket gjort dem finansiellt gångbara.

IP: Intellectual Property, ett företags imateriella rättigheter.

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

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

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

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

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

Off-shoring: Outsourcing internationellt.

On-shoring: Outsourcing inom landets gränser.

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

Retail: Spel som säljs i detaljhandeln.

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

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

Android och iOS.

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

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

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

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

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

