

DATASPELSBRANSCHENS RAPPORTER 2010

# Spelutvecklarindex 2009





## Sverige ligger i frontlinjen i spelbranschen

Välkommen till den fjärde upplagan av Spelutvecklarindex, Dataspelbranschens årliga sammanställning av de svenska dataspelutvecklingsföretagens årsredovisningar.

**Svenskutvecklade dataspel** är med alla mått en internationell succé. Sett till omsättning och sysselsättning i förhållande till folkmängden är Sverige en stor exportnation som håller hög kvalitet på spel. I fjolårets Spelutvecklarindex illustrerade vi detta med viktade snittbetyg från Metacritic, en branschstandard som är vanlig i avtal som bonusklausul om ett spel uppnår ett visst s.k. Metascore. I år tar vi ytterligare ett steg och har samlat ihop försäljningssiffror på svenska spel som blivit globala framgångar.

Det är ingen hemlighet att den ekonomiska krisen satte sina spår även i den svenska spelbranschen med en rad konkurser, där Grin med över 200 anställda utmärkte sig. Som en naturlig följd redovisar vi för 2009 en lägre sysselsättning.

Men trots ett utmanande år är branschen i god form och rustad för framtiden. Det sammantagna positiva resultatet för 2009 visar att de svenska spelutvecklarna är starkare och stabilare än på flera år.

Antalet bolag i årets undersökning är 101 till antalet, endast tre färre än i fjol. Förutom konkurser har även flertalet bolag som inte längre huvudsakligen sysslar med spelutveckling plockats bort. Nystartade bolag väger upp bortfal-

let och då ingår dessutom inte flertalet nystartade företag som ännu inte lämnat någon årsredovisning, vilket talar för att siffran kommer att vara högre i nästa års undersökning.

Framtidstron är positiv och det råder en entreprenöranda som liknar boomen under 90-talet när branschen på allvar började formuleras. I takt med att intresset för spel växer öppnas det upp fler fönster och nya affärsmodeller för att nå såväl nya som befintliga målgrupper. Möjligheterna i spelbranschen fler än tidigare, det rör sig om mobilspele, spel på sociala nätverk, digital distribution, reklamspel, specialiserade underleverantörer och konsulter som funnit sina nischer. En inte alltför avlägsen jämförelse är filmbranschen som förutom stora Hollywoodproduktioner har flera affärsformer som t.ex. film direkt på dvd, streaming och tv-serier.

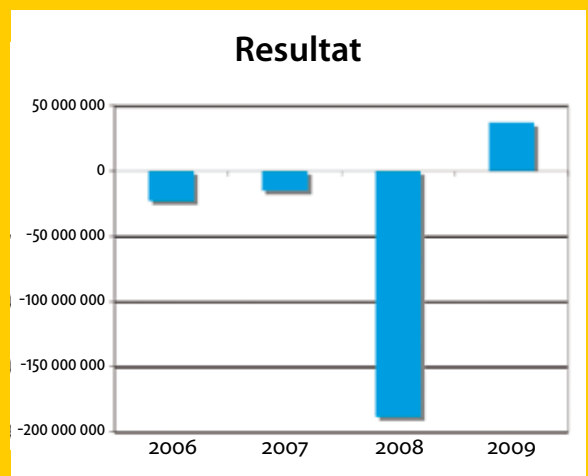
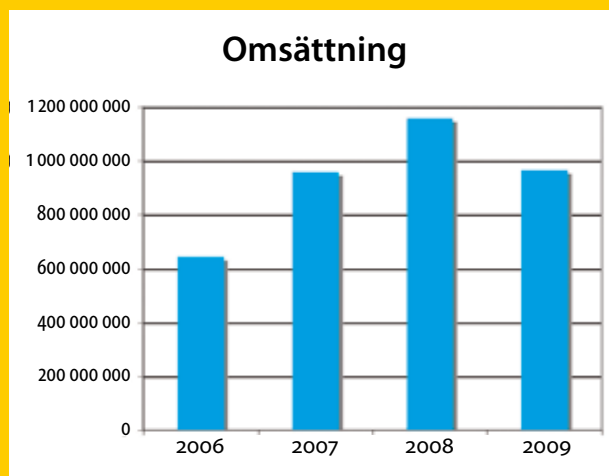
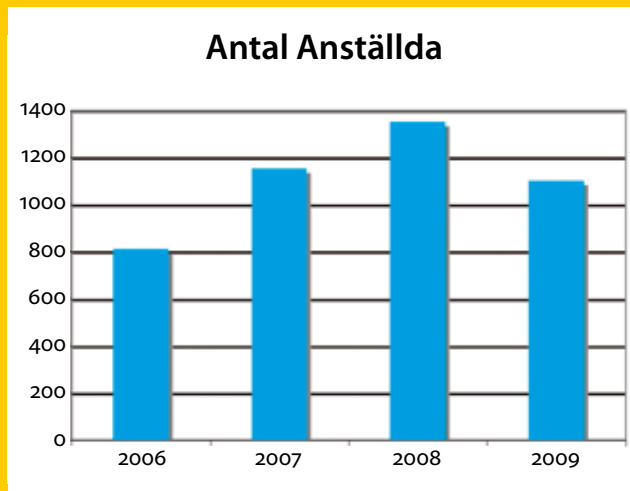
Dataspel har etablerat sig som en global underhållningsform och Sverige ligger i frontlinjen i utvecklingen!



**Martin Lindell**

*[martin.lindell@dataspelbranschen.se](mailto:martin.lindell@dataspelbranschen.se)*

Analytiker, Dataspelbranschen



## Svenska utvecklare går mot ljusare tider

**Trots en törn mot den svenska spelbranschen under 2009 finns det tydliga tecken på en positiv framtid.**

Antalet sysselsatta för 2009 minskade med 19 procent och omsättningen sjönk med 17 procent jämfört med 2008. Trots detta redovisar majoriteten av de 101 bolagen i undersökningen svarta siffror och det samlade resultatet är positivt jämfört med föregående års negativa resultat.

Även nyckeltalet omsättning per anställd ökade för tredje året i rad (se nästa sida), vilket är ytterligare ett sundhetstecken.

Det samlade resultatet är positivt.

Den positiva trenden återspeglas i det faktum att flertalet av de större bolagen rekryterar och det fortsätter att starta många nya bolag som specialiserar sig inom nya affärsområden.

Sett till jämställdhet är det för tredje året i rad 10 procent kvinnor som arbetar med spelutveckling. Antalet kvinnliga spelare har ökat och är nästan i paritet med andelen manliga enligt en undersökning av Reflect januari 2010. Det är dock få kvinnor som söker sig till spelutbildningarna. Insatser görs för att attrahera fler kvinnliga studenter, det lär dock tar ytterligare år innan det reflekteras i arbetsmarknadsstatistiken.



Icy Tower, Muskedunder Interactive



The Fight: Lights Out, Coldwood Interactive

# Nyckeltal

	2009	2008	2007	2006
Antal bolag	101 (-3 %)	104 (+14 %)	91 (+34 %)	68
Omsättning	966 631 432 (-17 %)	1 158 070 721 (+21 %)	958 977 633 (+49 %)	642 117 984
Oms. per anställd	877 161 (+3 %)	855 675 (+3 %)	831 486 (+5 %)	790 299
Resultat	37 028 731 (+120 %)	-188 807 573 (-1121 %)	-15 462 761 (+33 %)	-23 232 837
Antal anställda	1102 (-19%)	1353,4 (+17 %)	1153,33 (+42 %)	812,5
varav män	993 (90%)	1217,7 (90 %)	1034,13 (90 %)	702,25 (85 %)
varav kvinnor	109 (10%)	135,7 (10 %)	119,2 (10 %)	107,25 (15 %)

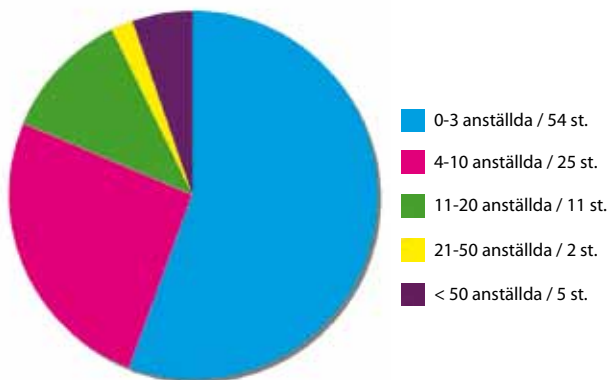
## Storlek på aktörerna

För att ge en bättre och rättvisare bild av den svenska spelbranschen har de 101 bolagen som ingår i undersökningen delats upp i segment baserat på omsättning och antal anställda.

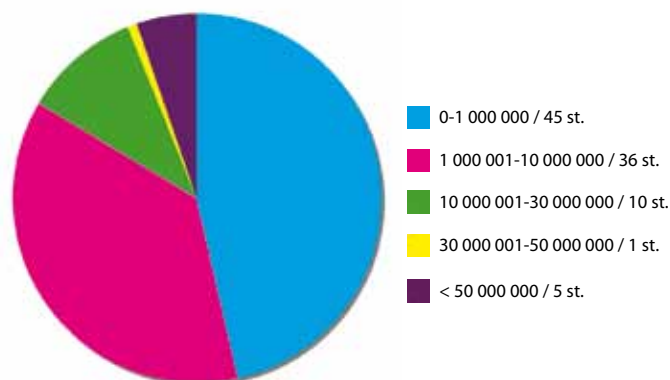
En stor andel av bolagen som sysslar med någon form av spelutveckling är småföretag med upp till tre anställda och omsätter mindre än miljon kronor. Andelen bolag i segmentet 11-20 an-

ställda och 10-30 miljoner i omsättning har ökat jämfört med 2008. Däremot är det i år färre bolag som klassas i de två högsta kategorierna, både sett till antal anställda och omsättning.

### Antal anställda



### Omsättning



Tecmo Bowl Throwback, Southend Interactive



Aqua Moto Racing, Resolution

## Svenska branschens största aktörer

I sammanställningen av Spelutvecklarindex ingår 101 bolag. Det råder en polarisering mot de större bolagen. De fem företagen med flest anställda står för 60,6 procent av sysselsättningen i branschen. De fem bolag med högst omsättning står för 61,2 procent av branschens sammanlagda omsättning.

### Största bolagen rankat efter omsättning

1. EA DICE	310
2. Starbreeze	87
3. Avalanche Studios	82
4. Mindark	66
5. Paradox Interactive	53

miljoner kronor

### Största bolagen rankat efter antal anställda

1. EA DICE	254
2. Avalanche Studios	129
3. Ubisoft Massive	120
4. Starbreeze	92
5. Mindark	73

antal anställda

## Notiser till Spelutvecklarindex 2009

Underlaget i Spelutvecklarindex baseras på svenskregistrerade aktiebolag, vilket innebär att uppgifterna är granskade av respektive bolags revisor. Aktiebolag har sju månader på sig att skicka in årsredovisningen, vilket betyder en fördröjning för sammanställningen. Förutom renodlade studios som gör kommersiella spel så omfattas

även underleverantörer av teknik och innehåll, vars verksamhet är huvudsakligen inriktad på spel samt även reklamspel och serious games. Dock inkluderas ej e-learning eftersom det måste finnas ett form av spelelement. Bolag som sysslar med gambling, casino eller andra pengabaserade spel räknas ej in. Det finns ett mörkertal i form av verk-

samheter som utvecklar spel utan att vara aktiebolag, som t.ex. handelsbolag eller enskild firma. Dataspelsbranschen i Sverige antas vara större än vad siffrorna i rapporten anger. Förutom spelutveckling sysselsätts även åtskilliga personer inom förlagsverksamhet, distribution och återförsäljare, dessa inkluderas ej i undersökning.

### Årsredovisning saknas för:

Game-Hosting GH  
Hidden Dinosaur  
Managerzone  
Power Challenge

### Aktörer som lämnar sin första årsredovisning räkenskapsåret 2010:

AE Interactive Studios  
Aikona Games  
Localize Direct  
Machinegames Studios

Might and Delight  
Pixelbite  
Spelgrim  
Stunlock Studios

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

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

Det finns en rad eftergymnasiala utbildningar inriktade på dataspel: yrkeshögskolor som Playground Squad i Falun, The Game Assembly i Malmö och Futuregames Academy i Stockholm samt högskolor/universitet som Högskolan i Skövde, Chalmers och Stockholms Universitet, DSV. En tydligare samverkan mellan bransch och utbildning har höjt

kvalitetsnivån på examinerade studenter. Steget ut i arbetslivet går i många fall via inkubatorer som t.ex. Gothia Science Park och Stiftelsen Teknikdalen, vars roll är att fånga upp kunskapsbaserade idéer med tillväxtpotential.

### Exportinsatser och lokal styrka

Nordiska dataspelsprogrammet är ett projekt som lanserades 2006 och pågår till 2012 initierat av Nordiska ministerrådet. Uppgiften är att säkra spel med hög kvalitet och distinkt nordiskt innehåll för barn och unga.

Nordiska dataspelsprogrammet genomför exportinsatser med närvaro på mässor och konferenser som bl.a. Game Developer Conference i San Francisco och Game Connection i Lyon. Vidare arrangeras årligen konferensen Nordic Game som attraherar mer än 1000 delegater från hela världen.

Spelutvecklare kan ansöka om utvecklingsstöd för att t.ex. skapa nya intellektuella rättigheter samt spel för den nordiska marknaden. Under 2010 delas 6 miljoner danska kronor ut till nordiska aktörer.



# Karta över spelutvecklare i Sverige

## Stockholm

21-0 Media  
A Different Game  
Active Media Group  
Avalanche Studios  
Bajoum  
Bitsquid  
Content Garden  
Curictus  
DDM Agents  
EA DICE  
Expansive Worlds  
Extra Lives  
Fabrication Games  
Fatshark  
Foolish Entertainment  
G5 Entertainment  
Game and Gain  
Game Installations Rinman  
Gamefederation  
Hidden Dinosaur  
Interactive Productline  
Liquid Media  
Lonely Duck  
Might and Delight  
Mobile Interaction  
Movinto Fun  
OnGolf  
Paradox Interactive  
Pixel Tales  
PlayCom Game Design  
Play-DO  
Polarbit  
Raketspel  
Reachin  
Semionetix  
SoGamed International  
Spearhead Entertainment  
Straycat Studios  
Supersledge  
YayPlay Games

## Luleå

Velcro Interactive

## Skellefteå

Arrowhead

## Umeå

Coldwood  
ICE Game Studios  
Oryx Simulations  
Resolution Interactive  
Two 58 Productions  
Zordix

## Östersund

Prelusion

## Sundsvall

Corncrow Games

## Falun

AE Interactive Studios  
Megafront  
Sim Bin  
Tension  
Tenstar

## Uppsala

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

## Köping

LS Entertainment

## Strängnäs

Funflower

## Eskilstuna

Kobolt Media

## Nyköping

Pin Interactive

## Norrköping

Goes International

## Linköping

Donya Labs  
Power Challenge

## Motala

Onetooofree

## Växjö

Play n' Go

## Karlshamn

Custom Red  
Spelgrim  
Tarsier Studios

## Karlskrona

Aikona Games  
GlobalFun  
Managerzone  
Power Challenge

## Skövde

Colossai Studios  
Lockpick Entertainment  
Pieces Interactive  
Sevenatus  
Shortfuse Games  
Sim Bin  
Stunlock Studios

## Örebro

Swedish E-Sport Association

## Vara

Sim Bin

## Trollhättan

The Bearded Ladies

## Göteborg

Curictus  
Develant Technologies  
EPOS  
Illuminate Labs  
Image & Form International  
Legendo Entertainment  
Mindark  
Muskedunder Interactive  
Outbreak Studios  
Sim Bin  
Zoink Games

## Malmö

Illusions Labs  
Junebud  
Leripa  
Ozma  
Planeto  
Pushplay  
Redikod  
Southend Interactive  
Starvault  
Swedish Game Development  
Tarsier Studios  
Ubisoft Massive  
Wanna Play Productions

## Helsingborg

Localize Direct  
Pixelbite

## Lund

Aescapia

# Urval av svenskutvecklade spel

Spel utgivna under 2009



World in Conflict: Soviet Assault  
Ubisoft Massive



Riddick: Assault on Dark Athena  
Starbreeze



Race Pro  
Sim Bin



Dirk Dagger & Nuclear Zeppelin  
Jadestone

Spel utgivna under 2010



Victoria 2  
Paradox Interactive



Lead and Gold  
Fatshark



Landit Bandit  
The Bearded Ladies Consulting



Tecmo Bowl Throwback  
Southend Interactive



Battlefield: Bad Company 2  
EA DICE



Medal of Honor  
EA DICE



The Fight: Lights Out  
Coldwood Interactive



Just Cause 2  
Avalanche Studios

# Svenska spel med trippel-A-kvalité

**Genom åren har åtskilliga storsäljare och internationella hits skapats i Sverige. Svenska spel håller genomgående hög kvalitet.**

Spelbranschen använder sig av Metacritic för att mäta kvalitet. Det är vanligt

att bonus utgår till spelutvecklare vars titel uppnår ett visst s.k. Metascore som är en form av viktat snittbetyg. Metacritic samlar betyg från mängder av media och publikationer i flera olika länder. Till skillnad från ett traditionellt snittbetyg så viktas Metacritic de

insamlade betygen, vilket innebär att vissa medias bedömningar har högre inverkan på det Metascore som redovisas av Metacritic.

Nedan listas ett urval av svenska spel från år 2000 och framåt med betyg från Metacritic.

Titel	Utvecklare	Metascore	Format	År
Battlefield: Bad Company 2	EA DICE	88	PS3	2010
Just Cause 2	Avalanche Studios	84	PC	2010
Puzzle Dimension	Doctor Entertainment	83	PC	2010
Battlefield 1943	EA DICE	84	Xbox 360	2009
Hearts of Iron 3	Paradox Interactive	77	PC	2009
Lode Runner	Southend Interactive	76	Xbox 360	2009
Mirror's Edge	EA DICE	81	PC	2009
R-Type: Dimensions	Southend Interactive	76	Xbox 360	2009
The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena	Starbreeze	82	Xbox 360	2009
Battlefield: Bad Company	EA DICE	84	PS3	2008
Bionic Commando: Rearmed	Grin	87	PS3	2008
GTR Evolution	SimBin	83	PC	2008
Europa Universalis 3	Paradox Interactive	83	PC	2007
Race 07 Official WTCC Game	SimBin	83	PC	2007
The Darkness	Starbreeze	82	Xbox 360	2007
World in Conflict	Ubisoft Massive	89	PC	2007
Battlefield 2142	EA DICE	80	PC	2006
GTR 2 FIA GT Racing Game	SimBin	90	PC	2006
Race: The WTCC Game	SimBin	81	PC	2006
Battlefield 2	EA DICE	91	PC	2005
GTR FIA GT Racing Game	SimBin	85	PC	2005
Hearts of Iron 2	Paradox Interactive	83	PC	2005
Battlefield Vietnam	EA DICE	84	PC	2004
Ground Control 2	Ubisoft Massive	80	PC	2004
Rallisport Challenge 2	EA DICE	87	Xbox	2004
The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay	Starbreeze	90	PC	2004
Battlefield 1942	EA DICE	89	PC	2002
Rallisport Challenge	EA DICE	87	Xbox	2002
Europa Universalis 2	Paradox Interactive	87	PC	2001
Europa Universalis	Paradox Interactive	86	PC	2001
Ground Control	Ubisoft Massive	86	PC	2000



Metascore i denna rapport är avlästa den 16 augusti 2010. För lista över vilka aktuella media som ingår samt beskrivning av hur sammanställningen sker besök <http://www.metacritic.com>.





Just Cause 2, Avalanche Studios



Europa Universalis 3, Paradox Interactive



World in Conflict, Ubisoft Massive



The Chronicles of Riddick: The Escape from Butcher Bay, Starbreeze

# Svenska spel som erövrat världen

Att svenska spel håller hög kvalitet är vida känt. Nu kan vi även äntligen ge svar på hur det återspeglas i försäljningen.

Nedanstående sammanställning bygger på delvis offentlig information som delgetts i rapporter, dels från uppgifter direkt från utvecklare och förlag samt dels från tredjepartsinformation som analytiker och datainsamlingsföretag. Det innebär att t.ex. siffrorna för Battlefield-spelen är de senast delgivna

talen som finns tillgängliga från Electronic Arts. För t.ex. Battlefield 2 är denna siffra från 2006, det är alltså troligt att spelet sålt ytterligare sedan dess. Det kan också saknas titlar från studios som ej kan p.g.a. avtal med förlag delge försäljning eller valt att delge oss sina försäljningssiffror, i dessa fall har vi försökt samla in data från tredjepart.

Några notiser: Backpacker 2 (och dess föregångare som ej syns i listan nedan) avser endast nordiska försäljning, spelet har även sålts i andra län-

der som ej inkluderas i nedanstående sammanställning

Krakel Spektakel-spelen har sammantaget sålts i 1 825 106 exemplar. Försäljningen har varit relativt jämnt fördelad på de tre titlarna och därför helt sonika delats upp.

Battlefield-serien har sammantaget nu sålt mer än 30 miljoner exemplar. EA DICE som ligger bakom serien meddelar att deras klassiska Pinball-trilogi som var starten på deras framgång sålde i 500 000 exemplar.

Titel	Utvecklare	Försäljning	Lanserad	Uppgift
Battlefield: Bad Company 2	EA DICE	5 000 000	2010	2010
Battlefield 1942	EA DICE	3 000 000	2002	2004
Battlefield: Bad Company	EA DICE	2 320 000	2008	2010
Battlefield 2	EA DICE	2 250 000	2005	2006
Just Cause 2	Avalanche Studios	1 500 000	2010	2010
Battlefield 1943	EA DICE	1 444 000	2009	2010
Battlefield 2: Modern Combat	EA DICE	1 330 000	2005	2010
Just Cause	Avalanche Studios	1 300 000	2006	2010
Battlefield Vietnam	EA DICE	1 000 000	2004	2004
Mirror's Edge	EA DICE	1 000 000	2008	2008
Rallisport Challenge	EA DICE	900 000	2002	2006
Sno-Cross Championship Racing/Sno-Cross Extreme	UDS	900 000	2000	2010
The Darkness	Starbreeze	800 000	2007	2010
World's Scariest Police Chases	UDS	800 000	2001	2010
No-Fear Downhill Mountainbiking	UDS	750 000	1999	2010
Headhunter	Amuze	700 000	2001	2010
Bionic Commando Rearmed	Grin	699 000	2008	2010
World in Conflict	Ubisoft Massive	650 000	2007	2010
Terminator Salvation	Grin	620 000	2009	2010
Krakels ABC: Den galna dammsugaren	Pan Vision	608 369	1998	2010
Krakels ABC: Det magiska äventyret	Pan Vision	608 369	1999	2010
Krakels ABC: Storm över Allemansland	Pan Vision	608 369	1998	2010
Backpacker 2	Aniware	600 000	1997	2010
Bionic Commando	Grin	550 000	2009	2009
Wanted: Weapons of Fate	Grin	550 000	2009	2010
Ground Control	Ubisoft Massive	500 000	2000	2010

Försäljning är hämtad från årsredovisningar, information direkt från utvecklare och förlag samt tredje part som t.ex. analysföretag som NPD och VGchartz.

Lanserad avser år då spelet introducerades och uppgift visar från vilket år försäljningssiffran är hämtad.

# Svensk teknik i globala storsäljare

**Den svenska spelbranschen är kanske främst känd för de de miljonsäljare som skapats i Sverige, men svenska företag är även delaktiga i andra internationella hits.**

Det är ofta våra stora svenska studios som producerat miljonsäljare och sysselsätter över 100 personer och i vissa fall över 200 personer som får stor uppmärksamhet. Men det finns även flertalet svenska specialister inom olika områden som anlitas av andra spelskopare.

I en bransch där produktionerna är kostsamma blir det allt vanligare med outsourcing. Ofta rör det sig om teknik och s.k. middle-ware eller musik och grafik. Det kan både vara kostnads- och tidsbesparande att anlita utomstående experter. Många utvecklare använder

en spelmotor på licens. Syftet är att inte behöva bygga hela spelet från grunden. Istället används en beprövad spelmotor som sedan anpassas för projektet. Bitsquid med sin spelmotor Stone Giant är ett exempel på bolag som ej utvecklar själva spelet, utan tekniken bakom.

Vissa studios bygger hellre egna spelmotorer med syfte att äga tekniken, ha kompetensen och undvika att betala licens till en underleverantör bakom en spelmotor. Exempel är EA DICE som tagit fram Frostbite som de använder i flertalet egna spel.

Andra bolag erbjuder programvara och komponenter som förenklar och förbättrar utvecklingen. Donya Labs sysslar med grafikoptimering och har kunder som bl.a. Bioware, Crytek och From Software, som ligger bakom globala storsäljare. Illuminate Labs i Göteborg som sysslar med belysningsteknik har blivit så framgångsrika att Autodesk

förvärvade bolaget i slutet av juli 2010. Illuminate Labs teknik används av bl.a. Electronic Arts, Bioware och Sony.

## Specifika experter

Vissa delar av projektet sker under en begränsad period, vilket gör det kostsamt att sköta det internt såvida det inte

är en stor studio eller koncern med åtskilliga parallella projekt. I vissa fall är experterna så skickliga att det inte bara är billigare utan även bättre. Imagination Studios är experter på motion

capture, en teknik som innebär att man fångar rörelser från en människa och för över dem digitalt. Genom motion capture skapar man betydligt mer realistiska och trovärdiga anima-

tioner och rörelser i ett spel. De har bl.a. arbetat med Remedy, IO Interactive och i kommande spel åt Epic Games och Nitro Games. Ett helt annat exempel är Localize Direct som sköter lokalisering i spel. Genom ett system som underlättar översättningen av strängar blir översättningsprocessen effektivare. Bland deras användare syns bl.a. Sega Europe, Yager, Reto-Moto, Pixelbite, Junebud och Page 44 Studios.

## Traditionell outsourcing

En traditionell typ av outsourcing är innehåll till spel. Det kan röra sig om föremål, musik eller gränssnitt. Exempel är Tarsier Studios som skapar innehåll till Little Big Planet, ett spel där användaren själv kan skapa banor och spel, vilket sätter höga krav på att det finns mycket innehåll att välja på. EA DICE som frekvent anlitar externa utvecklare, används även internt i koncernen som underleverantör. Ett team på EA DICE

arbetade på miljöerna, som bl.a. öknar, berg, skogar och kustvägar till racing-spelet Need for Speed: Hot Pursuit

som utvecklas av Criterion.

Illuminate Labs i Göteborg som sysslar med belysningsteknik har blivit så framgångsrika att Autodesk förvärvade bolaget.

## Andra typer av specialister

Det behöver inte enbart röra sig om teknik i spelet, utan kan även vara

projektstyrning speciellt för utveckling. Hansoft började med spelbranschen, men ett så omtyckt verktyg att de även attraherat kunder utanför sitt kärnsegment. Ett vidare steg är affärsutveckling som DDM Agents fokuserar på. De är kreativa agenter som agerar producen-ter och tittar på avtal.

Det är alltså inte bara genom våra storspel som Sverige gör avtryck i spelbranschen. Det finns en stor chans att nästa storspel som hamnar i en konsol inte huvudsakligen är utvecklad i Sverige, men innehåller svensk kompetens.



Little Big Planet 2



Spec Ops: The Line



Titel	Svensk leverantör	Utvecklare	Tjänst/mjukvara
The Sims 3 World Adventures	Illuminate Labs	Electronic Arts	Ijussättning
God of War 3	Illuminate Labs	Sony	Ijussättning
Supreme Commander 2	Illuminate Labs	Gas Powered Games	Ijussättning
Dante's Inferno	Illuminate Labs	Visceral Games	Ijussättning
Tomb Raider: Underworld	Illuminate Labs	Crystal Dynamics	Ijussättning
Killzone 2	Illuminate Labs	Guerrilla	Ijussättning
Heavenly Sword	Illuminate Labs	Ninja Theory	Ijussättning
Little Big Planet: Game of the Year	Tarsier Studios	Media Molecule	innehåll
Little Big Planet 2	Tarsier Studios	Media Molecule	innehåll
Need for Speed: Hot Pursuit	EA DICE	Criterion	miljöer
Alan Wake	Imagination Studios	Remedy	motion capture
Battlefield: Bad Company 2	Imagination Studios	EA DICE	motion capture
Battlefield 3	Imagination Studios	EA DICE	motion capture
Kane & Lynch 2: Dog Days	Imagination Studios	IO Interactive	motion capture
Riddick: Assault on Dark Athena	Imagination Studios	Starbreeze	motion capture
Bulletstorm	Imagination Studios	People Can Fly/Epic	motion capture
Hellion	Imagination Studios	Flying Fish Works	motion capture
Eve Online	Donya Labs	CCP Games	automatisk 3D-optimering
DUST 514	Donya Labs	CCP Games	automatisk 3D-optimering
Mabinogi 2	Donya Labs	Nexon	automatisk 3D-optimering
Split/Second: Velocity	Donya Labs	Black Rock Studios	automatisk 3D-optimering
Blade & Soul	Donya Labs	NC Soft	automatisk 3D-optimering
Star Wars: The Old Republic	Donya Labs	Bioware	automatisk 3D-optimering
Spec Ops: The Line	Localize Direct	2K Games	lokalisering
Project Gotham Racing: Ferrari Edition	Localize Direct	Pixelbite	lokalisering
MilMo	Localize Direct	Junebud	lokalisering

*Denna lista visar exempel på svenska bolag som anlitats i andra projekt. Det är inte en komplett förteckning, fler exempel finns.*



Star Wars: The Old Republic



Need for Speed: Hot Pursuit



Alan Wake



#### Antal studios i Norden

Danmark (2009)	72
Finland (2010)	65
Island (2009)	5
Norge (2010)	45
Sverige (2009)	101
Totalt i Norden	288

antal bolag

#### Omsättning för Norden

Danmark (2009)	51
Finland (2008)	87
Island (2009)	24
Norge (2009)	30
Sverige (2009)	103
Totalt för Norden	295

miljoner euros

#### Antal anställda i Norden

Danmark (2009)	552
Finland (2008)	1147
Island (2009)	240
Norge (2010)	200
Sverige (2009)	1102
Totalt i Norden	3241

antal anställda

#### Sysselsatta med spelutveckling i olika regioner

Frankrike (2008)	2500
Tyskland (2008)	2900
Storbritannien (2008)	9900
Europa (2008)	22000
Kanada (2009)	10500
USA (2009)	44806

antal anställda

## Internationell utblick

### Hur står sig den svenska branschen internationellt? För att skapa en förståelse jämför vi Sverige med övriga nordiska länder och Norden med andra framgångsrika regioner.

Många internationella storsäljare har skapats i Sverige, men med utländska ögon så ser man ofta Norden som ett växande kluster inom spelutveckling. Förutom de svenska framgångarna har våra nordiska grannar hjälpt till att få ramplyset riktat hit tack vare spel som Trials HD av RedLynx i Finland, Limbo skapat av danska Playdead, Age of Conan utvecklat av Funcom i Norge och isländska Eve Online av CCP.

I Norden utgör Sverige och Finland de enskilt största länderna sett till omsättning och sysselsättning. Medan de största bolagen i Sverige koncentrerar sig på storskaliga konsolproduktioner så arbetar de fem största i Finland (Sulake, Sumea/Digital Chocolate,

Gamelion, Apaja och Universomo/THQ) uteslutande med mobilspel eller onlinebaserade spel.

Danmark är på frammarsch och likt Sverige råder det en polarisering mot de större bolagen. I Danmark står de två största aktörerna för 55% av sysselsättningen, medan de små med 1-9 anställda står för 20% av sysselsättningen och 11% av omsättningen.

Notera att undersökningarna i Norden är gjorda olika år och således svåra att jämföra. Men som en trendmätare finns det i år 288 bolag och 3241 anställda jämfört med förra årets sammanställning som landade på 246 företag och 3340 anställda.

Norden som region sysselsätter fler personer än andra stora europeiska länder som Frankrike och Tyskland, men ligger fortfarande en bra bit efter Storbritannien.

Sett till antalet anställda är Nordamerika med USA och Kanada mer

än dubbelt så stort som Europa. I Nordamerika ökade sysselsättningen med tre procent under 2009. Tillväxten skedde främst i Kanada. Sammantaget sysselsätter Kanada och USA drygt 55000 personer i spelutveckling. Enskilt största staten i USA är Kalifornien med över 20000 spelutvecklare.

*Siffrorna är sammanställda av Nordiska datorspelsprogrammet och Dataspelsbranschen som samlat in fakta genom intervjuer med branscheexperter i respektive land och från rapporter som bl.a. Game Developer Census av Game Developer Research, Innovasjon Norge og Dataspillindustrien i Norge av PricewaterhouseCoopers, Finnish Game Business 2008 av Neogames och Danske indholdsproducenter: Film, tv og computerspil i tal - 2009 av Copenhagen Entertainment i samarbete med Aalborg Universitet och Producentforeningen.*



ilomilo, Southend Interactive



Magicka, Arrowhead



Touch Dance 2, Yay Play Games



Disc Pool, Raketspel



Hail to the King, Shortfuse Games



Rag Doll Kung Fu: Fists of Plastics, Tarsier Studios



Planeto Quiz, Planeto

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

*Swedish Games Industry is a partnership between MDTS and Spelplan-ASGD. For information in English please visit [www.swedishgamesindustry.com](http://www.swedishgamesindustry.com).*

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

**Per Strömbäck**  
 Talesperson  
 Telefon +46(0)708 436 214  
[per.stromback@dataspelsbranschen.se](mailto:per.stromback@dataspelsbranschen.se)

**Dataspelsbranschen** Swedish Games Industry  
 Klara norra kyrkog 31, Box 22307  
 SE-104 22 Stockholm  
[www.dataspelsbranschen.se](http://www.dataspelsbranschen.se)

