DATASPELSBRANSCHEN
SWEDISH GAMES INDUSTRY

Dataspelsbranschens rapporter 1-07

Spelutvecklarindex 2005

Battlefield 2142 (EA DICE)

Championship Manager Online (Jadestone)

Dawnspire (Silent Grove)

Häst och Ponny: Min första ponny (Upside Studios)

World in Conflict (Massive Entertainment)

Förord

Sverige har en lång tradition av dataspelsutveckling. Branschen har växt från en- och fåmansföretag till stora bolag som skapar spel med miljonbudgetar. Med väldigt få undantag så exporteras alla spel som skapas i Sverige. Den inhemska marknaden är förhållandevis liten, tillsammans med de övriga nordiska länderna står Sverige för ca 7-8 % av spelförsäljningen i Europa vilket placerar regionen bakom Storbritannien, Tyskland och Frankrike. Internationellt sett har svenska spelutvecklare högt anseende och är kända för att vara tekniskt kompetenta, inneha bra förmåga att berätta en historia, ärliga och håller vad de lovat.

Syftet med denna rapport är att kartlägga de svenska spelutvecklare. Rapporten bygger på en sammanställning av årsredovisningar för företag verksamma inom dataspelsutveckling. Underlaget är hämtat från Bolagsverkets näringslivsdatabas och avser verksamhetsåret 2005. I de fall där bolaget har brutet räkenskapsår har det nyaste bokslutet använts. Urvalet består av företag som har dataspelsutveckling som huvudsakliga verksamhet samt underleverantörer som är specialiserade på tjänster och teknik för spel. I de fall där företagen har visat små intäkter och stora förluster har antagits att finansiering finns i form av t.ex. aktieägartillskott från moderbolag. I dessa fall har förlusten räknats som omsättning eftersom detta ger en bättre bild av den ekonomiska verksamhet som faktiskt pågår i företagen. Spelutveckling präglas av långa projekttider och ibland kan flera verksamhetsår fortlöpa utan intäkter i väntan på produktlansering.

Som jämförelse har även en sammanställning gjorts av årsredovisningarna för 2004. Sammanställningen har gjorts av Lars Andersen.

Den sammanlagda omsättningen var 642 miljoner kronor, vilket är en ökning på 19 % jämfört med 2004. Antalet anställda ökade från 2004 med 14 % till 812,5 personer under 2005. Av dessa var 107,25 kvinnor, vilket motsvarar 15 %.

Notera att dessa uppgifter avser svenskregistrerade aktiebolag. Härutöver finns ett mörkertal i form av verksamheter som utvecklar spel utan att vara aktiebolag, som t.ex. handelsbolag eller bolag registrerade i utlandet. Flera projekt drivs på hobbybasis av t.ex. studenter som inte har registrerade aktiebolag. Det har skett upprepade gånger att studentdrivna projekt kommersialiserats och lett till bildande av företag. Dessutom förekommer utveckling av spel hos företag som inte har det som sin huvudverksamhet och dessa syns alltså inte i den här sammanställningen. Dataspelsbranschen i Sverige antas vara större än vad siffrorna i rapporten anger.

Per Strömbäck
per.stromback@dataspelsbranschen.se
Talesperson, Dataspelsbranschen

Antalet företag som sysslar med spelutveckling som sin huvudsakliga verksamhet uppgår till 68 stycken, vilket är en minskning. Anledningen beror främst på uppköp och konsolideringar. Ett fåtal bolag gick i konkurs, men ett antal nya startades upp.

Det råder stor geografisk spridning på bolagen som utvecklar spel i Sverige. Två regioner utmärker sig dock nämnvärt: Stockholm med 28 företag och Malmö-Lund med 9 företag.

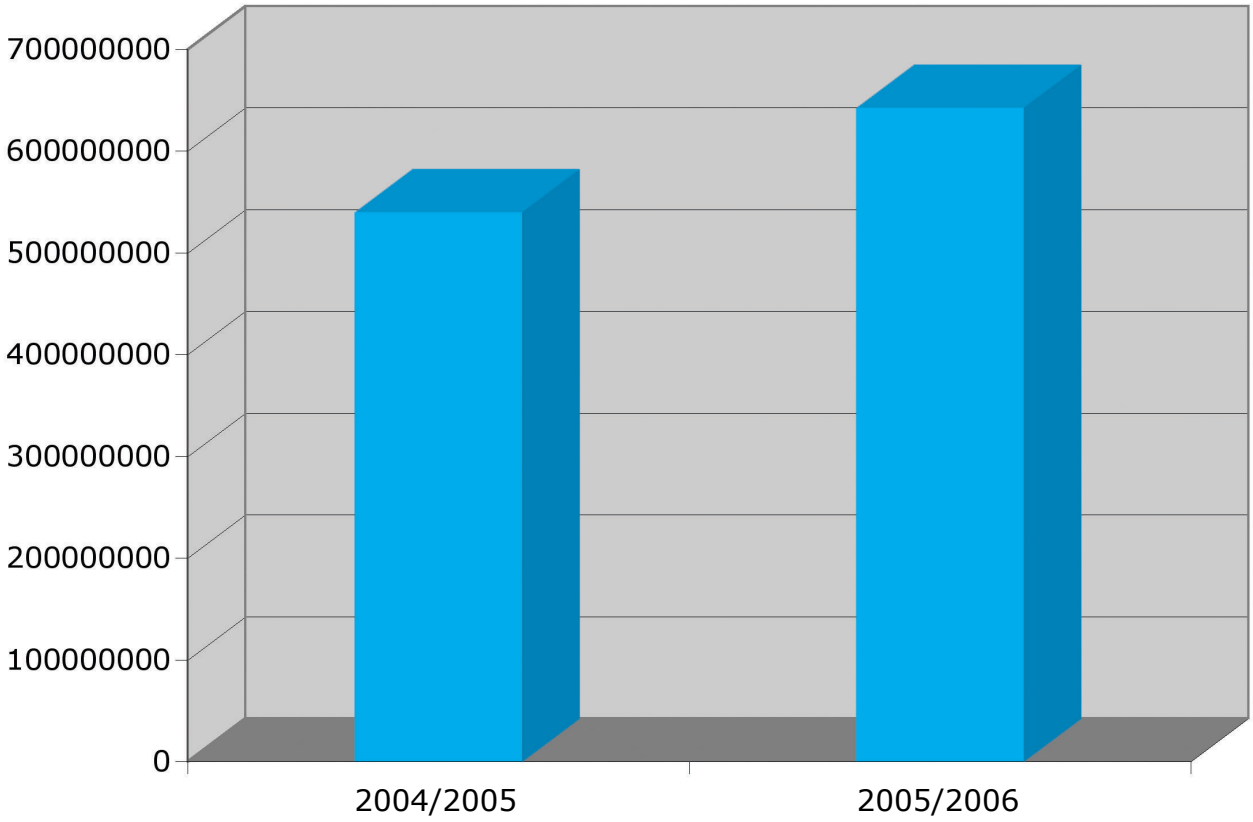
Omsättningen ökade med drygt 100 miljoner kronor till 642 miljoner kronor. Bolagen redovisar sammantaget ett negativt resultat på 23 miljoner, vilket dock är en förbättring jämfört med föregående år. Anledningen är investeringar och lång utvecklingstid. Flera av bolagen arbetar med spel som släpps till den nya generationens plattformar, vilket är kostsamma produktioner. Man räknar dock med avkastning under kommande år om försäljningen av dessa spelen faller ut väl.

De fem bolag (Avalanche Studios, EA DICE, Jadestone, Paradox Interactive och Starbreeze) med störst omsättning står tillsammans för 378 miljoner kronor. De utgör därmed 59 % av omsättningen under verksamhetsåret 2005/2006.

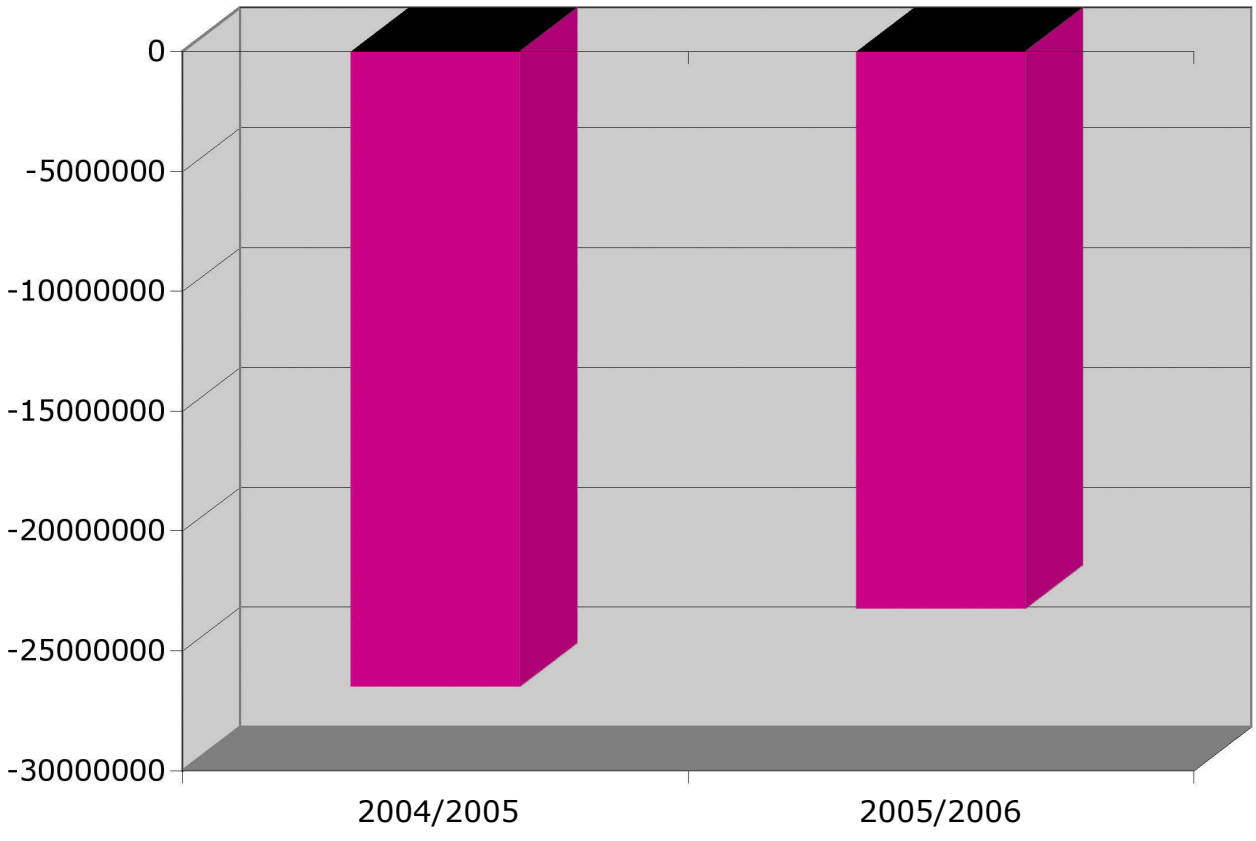
Nyckeltal

	2004/2005	2005/2006	förändring
Antal bolag	71	68	-4%
Omsättning	539 539 015	642 117 984	19%
Resultat	-26 489 140	-23 232 837	-12%
Anställda	715	812,5	14%
varav män	620	702,25	14%
varav män i %	85%	85%	0%
varav kvinnor	95	107,25	13%
varav kvinnor i %	15%	15%	0%

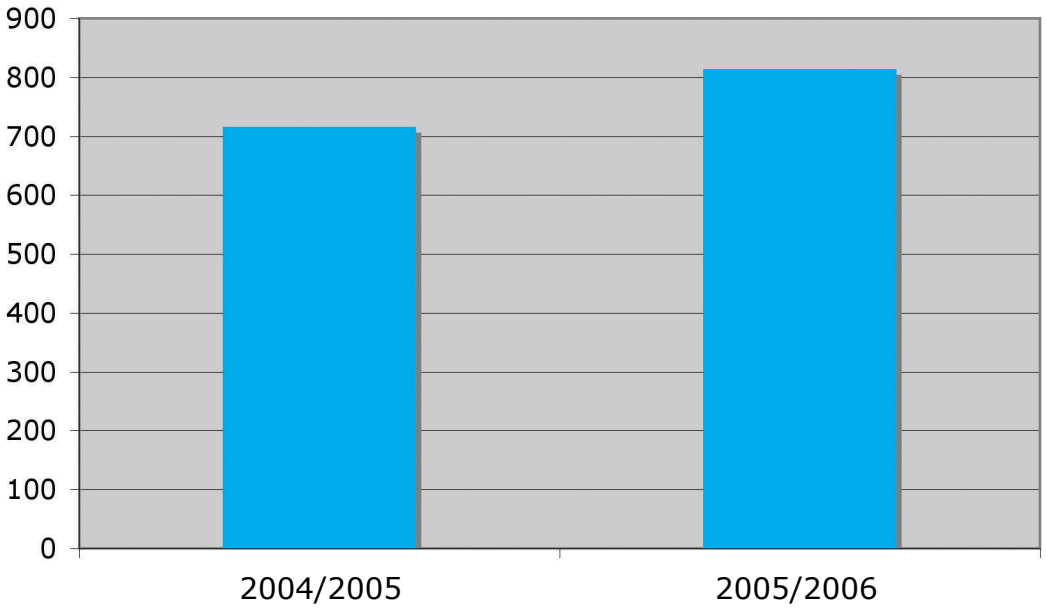
Omsättning



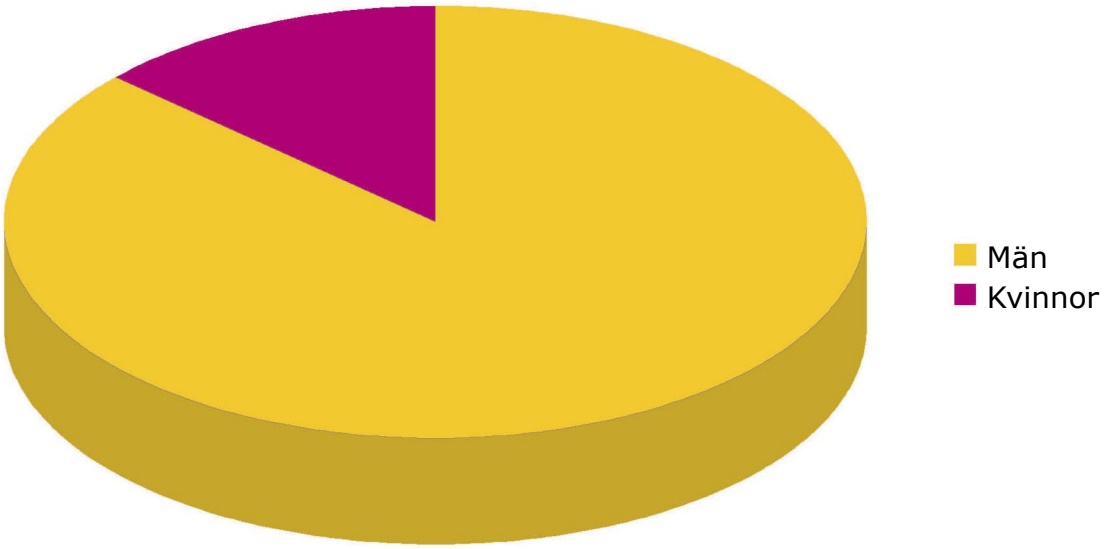
Resultat



Antal anställda



Könsfördelning



Tillväxtstakten är hög och förväntas accelerera då produktionerna kräver allt större resurser i takt med teknikutvecklingen och marknadens ökande krav på underhållning. De svenska spelutvecklarnas utmaning är att finna efterfrågad kompetens. Utbildningar som kretsar kring spelutveckling är populära och branschen hoppas att antalet utexaminerade studenter ska uppfylla efterfrågan på personal.

Den internationella konsumentmarknaden växer kraftigt och Sveriges starka position som exportör av dataspel gör att den goda tillväxten i branschen förväntas fortsätta inom överskådlig tid.

Entropia Universe (Mindark PE)

Race: The WTCC Game (Sim Bin)

Dreamlords (Lockpick Entertainment)

Freakout (Coldwood Interactive)

Europa Universalis III (Paradox Interactive)

Just Cause (Avalanche Studios)

DATASPELSBRANSCHEN
SWEDISH GAMES INDUSTRY

Dataspelsbranschen Swedish Games Industry
Fleminggatan 14, Box 3139, SE-103 62 Stockholm, Sweden
www.dataspelsbranschen.se