

Den norske spillundersøkelsen, v.1.0

Jan 2012

Ved Kristine Jørgensen og Jørgen Tharaldsen på oppdrag av Produsentforeningen

Innholdsfortegnelse

| | |
|---|----|
| 1. Introduksjon | 2 |
| 2. Geografisk lokalisering..... | 3 |
| 3. Aktivitet og omsetning | 5 |
| Outsourcing | 6 |
| Omsetning | 7 |
| Utviklingsaktivitet..... | 8 |
| Plattformer..... | 8 |
| 4. Ansatte i norsk spillbransje..... | 9 |
| 5. Eierskap og investorforhold..... | 12 |
| 6. Støtte gjennom etablerte ordninger i inn- og utland | 13 |
| 7. Nettverk og medlemskap i interesseorganisasjoner | 16 |
| 8. Norske spillselskapers målsetninger | 16 |
| 9. Oppsummering..... | 18 |
| Vedlegg 1. En oppsummering av norsk spillbransje..... | 19 |
| Vedlegg 2. Titler knyttet til selskapene som svarte på undersøkelsen..... | 21 |
| Vedlegg 3. Titler knyttet til aktive selskaper som ikke svarte på undersøkelsen | 27 |

1. Introduksjon

Denne rapporten er den første i en planlagt serie av jevnlig rapporter fra Produsentforeningen om den norske spillbransjen. Som den første av sitt slag er rapporten et utforskende dokument som forsøker å gi et innblikk i det norske spillutviklingsmiljøet, uten at den samtidig skal gi inntrykk av å gi et totalbilde av situasjonen. Rapporten er dermed en ren presentasjon av den informasjonen som har kommet inn, og presenterer ingen omfattende analyse av hva denne informasjonen betyr i en større sammenheng.

Vi sendte ut surveyen til 86 selskaper. Utvalget av selskap er basert på en relativt liberal avgrensning av hva som teller som et spillingselskap; de som har fått tilsendt surveyen er selskaper som benytter seg av ordet "spill", "game" eller "gaming" i offentlige beskrivelser av seg selv; har søkt støtte til interaktive produksjoner fra Norsk filminstitutt; eller de er registrert som medlemmer av Produsentforeningen eller spillnettverket Joingame. I tillegg må de ha, eller ha hatt, minimum en tittel under utvikling. Vi tok også utgangspunkt i Jørgensens oversikt over norske spillingselskaper (2009)¹. I tillegg spurte vi også etter tips om nyetablerte selskaper fra de selskapene vi sendte ut surveyen til.

Vi anser da alle selskapene som har svart på undersøkelsen som spillingselskaper; ved å ha svart på undersøkelsen, er det tydelig at selskapene ser på seg selv som aktive innen spillproduksjon. Samtlige er også registrert i enhetsregisteret i Brønnøysund, med unntak av to selskap. Av disse to selskapene er det ene utenlandsk eid, mens det andre nylig har flyttet til Norge. Begge har imidlertid svart på surveyen og oppgir at de har aktivitet i Norge.

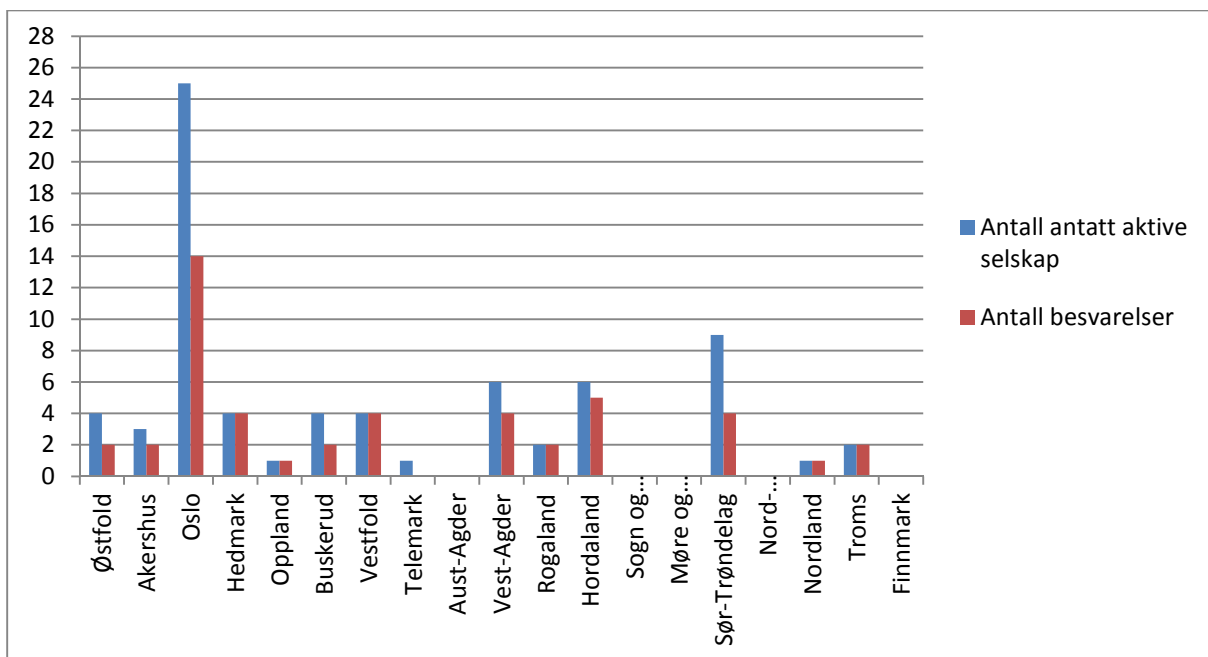
Av de til sammen 86 selskapene som mottok undersøkelsen var det 49 som svarte. Vi er godt fornøyd med dette resultatet, men tror at det aktive norske spillmiljøet er større enn dette, da vi fikk tilbakemeldinger på at flere lot være å svare grunnet faktorer som for eksempel tidspress. Etter en dobbel gjennomgang av selskapenes offentlige data og hjemmesider, har vi grunn til å tro at 13 av de som ikke har svart ikke er aktive som spillingselskaper i dag. Til sammen står vi da med 73 selskaper som antas å drive aktivt med spillproduksjon. Dermed er den antatte tilbakemeldingsraten på vel 67 %.

Da dette er en den første rapporten i sitt slag, er det også en rekke lærende aspekter for oss som har foretatt undersøkelsen. Vi tror først og fremst at den blir virkelig effektiv om den kjøres over flere år, slik at vi kan få data over tid. Vi ser også her at dataene gir oss et godt utgangspunkt for ytterligere spissing i fremtidige undersøkelser. Det skal dog sies at det også var en faktor å ikke gjøre undersøkelsen for lang og omfattende. Vi har antatt, korrekt eller ei, at en svært kompleks survey ville ført til en lavere innrapporteringsgrad, og har dermed fokusert på å få en best mulig begynnelse.

Vi ser her også at det er et enormt sprik i selskapenes profesjonalitet, drift og inntekter, og svarene må også ses i ly av dette. Ikke alle har ønsket å oppgi f.eks. inntekt, kanskje fordi den har vært null? Vi er imidlertid godt fornøyd med at så mange har deltatt, og håper at dette er starten på en langt bedre kjennskap til hvilke spillaktører vi har her til lands, og ikke minst hvordan disse utvikler seg over tid. Dette vil gjøre at vi kjenner bedre til aktørene i markedet, om nye offentlige støttemidler har ønsket effekt og ikke minst også gi Produsentforeningen fakta å støtte seg på i forhold til arbeidet mot eksterne aktører.

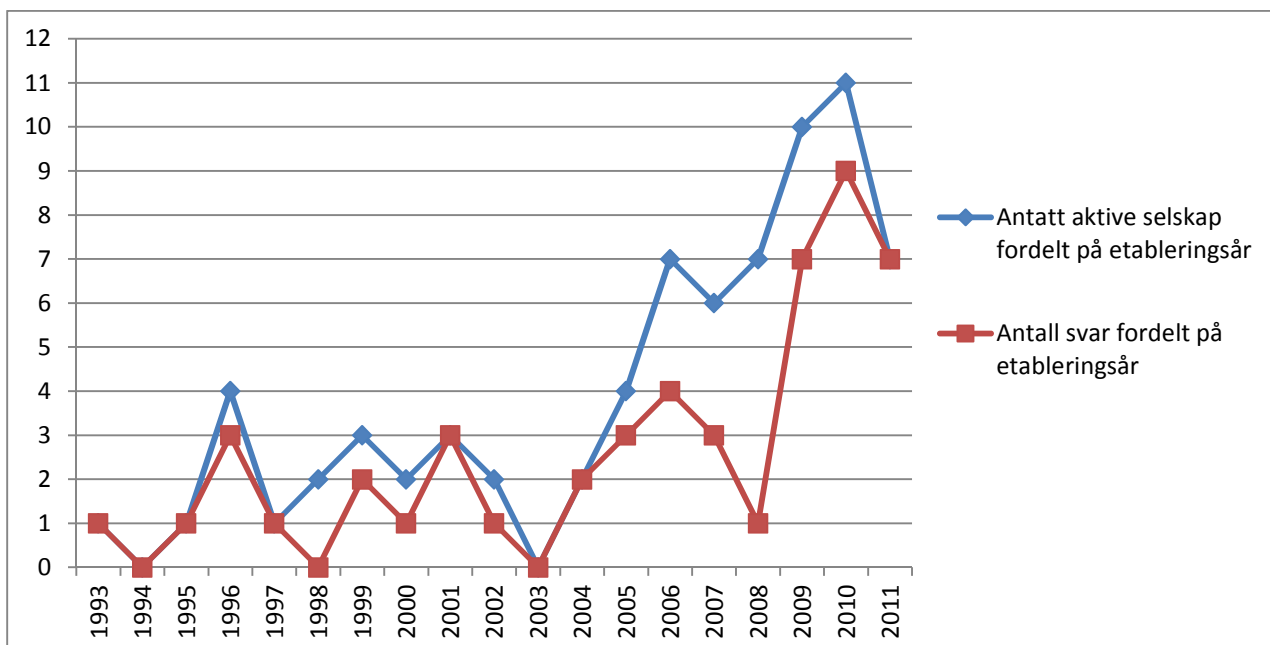
¹ Jørgensen, K. (2009): "Conan eller Josefine? Politikk og økonomi i norsk spillbransje". *Norsk Medietidsskrift 4, 2009*. Universitetsforlaget. Tilgjengelig: <http://www.idunn.no/ts/nmt/2009/04/art01> (31.jan 2012)

2. Geografisk lokalisering



Figur 1. Antall spillselskap per fylke

Spillbransjen spenner over nærmest hele Norge, fra Tromsø i nord til Kristiansand i sør, men som figur 1 viser, er det en klar sentrering av selskaper i Oslo. Vi finner også selskaper i samtlige av de andre Østlandsfylkene. Fylker der det ikke ser ut til å befinne seg aktive spillselskaper er Aust-Agder, Sogn og Fjordane, Møre og Romsdal, Nord-Trøndelag, og Finnmark. Det er viktig å få frem at de norske spillselskapene ikke er utelukkende sentralisert til større byer i de aktuelle områdene. Dette kommer frem i figur 2, som viser en spredning av selskapene også til nærliggende, om ikke direkte tilstøtende, kommuner til de større byene.



Figur 2. Antall aktive selskaper og antall svar fordelt på etableringsår

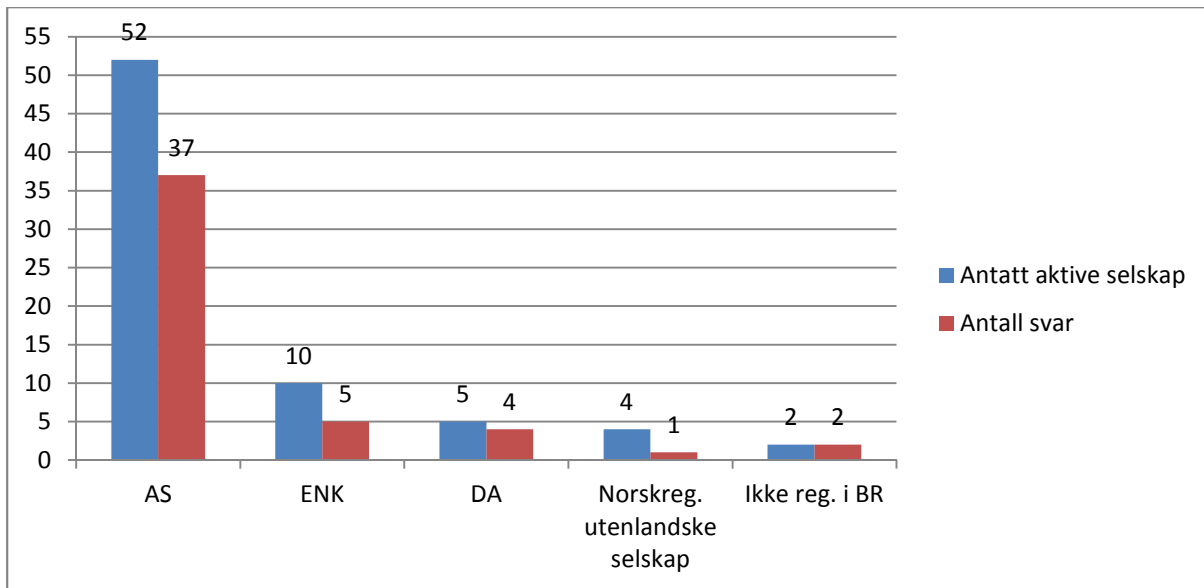
Alle de antatt aktive norske selskapene ble etablert i løpet av 1990- eller 2000-tallet. Det eldste selskapet som svarte på undersøkelsen ble etablert så tidlig som i 1993, men de aller fleste som har svart på undersøkelsen ble etablert på slutten av 2000-tallet (figur 2, rød linje). Dersom vi sammenligner med etableringsårene for de selskapene vi antar er aktive (figur 1, blå linje), ser vi at fordelingen er relativt lik. Det vil si at blant dagens aktive selskaper, har en stor andel blitt etablert fra midten av 2000-tallet og frem til i dag. Likevel er ikke dette ensbetydende med at det har vært en økning i etableringen av spillselskaper de siste 5 årene, selv om det er sterkt grunnlag for å tro dette. Her kan man også anta at mange av selskapene som ble etablert på 90-tallet gjerne er nedlagt i dag (vi vet om flere tilfeller, f.eks. Innerloop). Disse selskapene er ikke fanget opp av denne undersøkelsen, men det har da heller ikke vært noe mål. På samme måte vet vi ikke hvor mange av de som ble etablert mellom 2006-2011 som fortsatt vil eksistere om 10 år.

| Fylke | Kommune |
|---------------|---|
| Sør-Trøndelag | Trondheim, Agdenes |
| Troms | Tromsø, Balsfjord |
| Hordaland | Bergen, Askøy, Voss |
| Vestfold | Tønsberg, Larvik, Holmestrand, Sandefjord |
| Østfold | Fredrikstad, Hvaler, Vestby |
| Buskerud | Drammen, Lier |
| Akershus | Bærum, Nesodden |

Figur 3. Kommuner utenfor Oslo med aktive spillselskaper

Av de 73 antatt aktive selskapene er 52 registrert som aksjeselskap (AS), 10 som enkeltpersonsforetak (ENK), 5 som delansvarlige selskap (DA) og 4 som norskregistrerte utenlandske selskap. I tillegg er det to selskaper som ikke er oppført i Brønnøysunds register.

Av selskapene som har svart, er 37 selskaper registrert som AS, 5 som ENK, 4 som DA og 1 som norskregistrerte utenlandske selskap. I tillegg har de to selskapene som ikke er registrerte i Brønnøysundregisteret svart. Disse er begge imidlertid eid av andre selskap; den ene er 100 % utenlandseid, mens det andre oppgir at norske investeringsselskaper eier selskapet, uten å spesifisere dette nærmere.



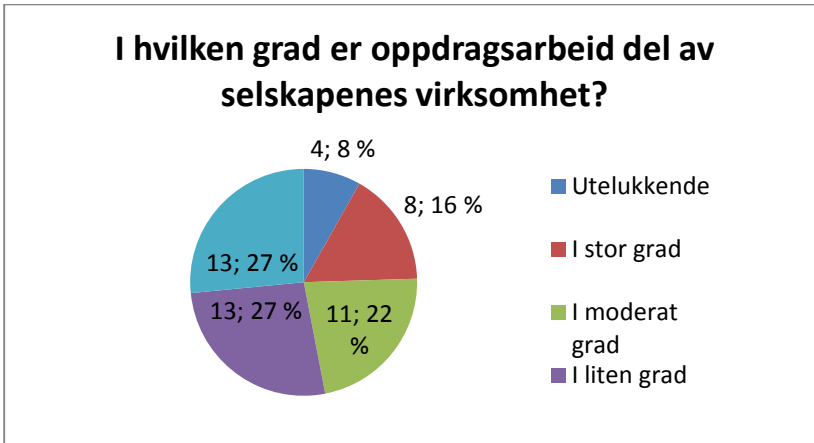
Figur 2. Selskaper fordelt på foretakstype

3. Aktivitet og omsetning

Alle de 49 selskapene som svarte er aktive selskaper, og det er en jevn fordeling mellom selskaper som driver med annen virksomhet i tillegg til spillproduksjon og de som ikke gjør dette: 25 svarte at de driver med annen aktivitet, mens de resterende 24 er rene spill-selskaper

Vi ser at oppdragsarbeid er en viktig del av de fleste selskaperes aktivitet, men kun et mindretall sier at deres aktivitet i stor grad eller utelukkende handler om oppdrag. Til sammenligning er det også relativt mange – 27 % – som angir at de ikke har noen form for oppdragsaktivitet, og dermed kun har egendefinerte prosjekter.

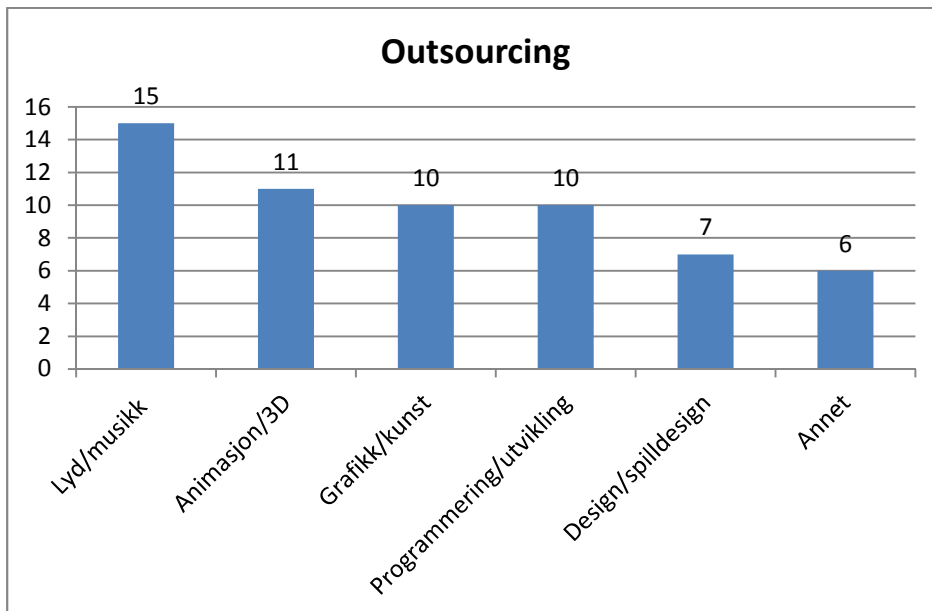
Formålet med undersøkelsen har ikke vært å få utfyllende info om «annet arbeide», men av erfaring vet vi at mange av disse handler om å utvikle reklameprodukter, forskjellige former for applikasjoner, samt installasjoner og opplevelser rettet mer mot bedrifts- og «serious games»-segmentet. Her er det viktig å bite seg merke i at mange av selskapene gjør dette av nødvendighet for å kunne overleve, men samtidig så er dette et marked i rivende vekst. For mange av selskapene kan det derfor, på sikt, være grunn til å anta at «oppdragene» blir så lukrative at dette blir selskapets kjerne, noe vi ser konturene av i dag. Mange av de litt mer kjente selskapene må i dag si ifra seg jobber, og etterspørsel etter «noe med spill» er stadig økende i samfunnet som helhet.



Figur 3. Oppdragsarbeid

Outsourcing

Outsourcing av arbeid betyr ganske enkelt at man setter ut deler av produksjonen av spill til eksterne aktører, og er en praksis som slår stadig sterkere inn i det globale spillmarkedet. Også her i Norge er trenden tydelig, selv om 9 av selskapene som svarte på undersøkelsen oppgir at de sjelden eller aldri outsourcer arbeid, eller benytter innleid arbeidskraft. Figur 6 viser at utvikling av lyd/musikk er den delen av produksjonen som oftest blir outsourcet, og 15 av selskapene oppgir å outsource dette. Andre oppgaver som ofte outsources er animasjon arbeide, tett etterfulgt av grafiske og kunstneriske uttrykk, og programmering og spillutvikling. 7 selskaper oppgir at de outsourcer design (her forstått som spilldesign). 6 selskaper oppgir andre oppgaver, som i dette tilfellet er PR, film, etterarbeid og dramaturgi/scenografi.



Figur 4. Outsourcing, knyttet til område

Omsetning

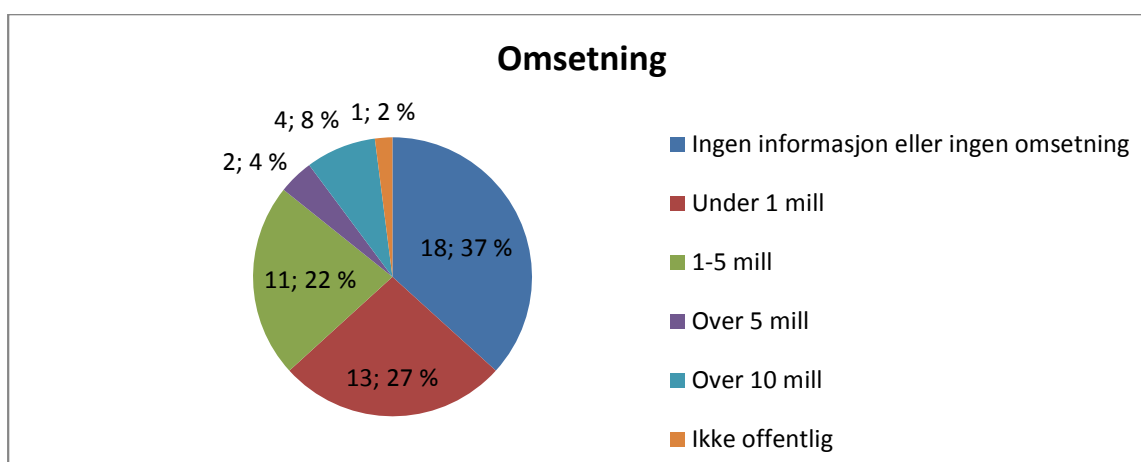
Omsetningen hos selskapene som har svart på undersøkelsen varierer fra mange selskap med ingen eller liten omsetning, til et par selskaper med omsetning over 10 millioner kroner per år. Det er også flere av selskapene som unnlater å svare på dette spørsmålet, enten fordi de ikke har noen inntekt, eller fordi de ikke ønsker å oppgi denne. De selskapene som har oppgitt dette har imidlertid en samlet omsetning på ca. 204 820 000 kr i 2010. Dette beløpet er trolig enda større om man tar med de selskapene som ikke har svart eller som ikke har ønsket å oppgi tall, f.eks. er ikke Playfish og Bertheussen ITs (*Wordfeud*) omsetning inkludert i dette tallet.

Det største selskapet står imidlertid bak Funcom bak hele 51,3 % av denne omsetningen. Dette er dog en betydelig forskyvning fra tidligere år, hvor det var antatt at Funcom sto for så mye som 90 %, eller mer, av all omsetning, og viser også at flere andre aktører nå melder seg på når det gjelder positiv omsetningsvekst.

Den største gruppen av selskaper er allikevel de som ikke har noen omsetning, eller ikke oppgir denne. Dette utgjør 18 selskaper, eller 37 % av de som svarte. Av disse 18 er det 2 som sier at omsetningen siste år var på 0 kr, 2 svarer N/A, og 1 selskap svarer «liten».

13 selskaper (27 %) oppgir å ha under 1 million kroner i omsetning siste år. Blant disse er det ett selskap som har en negativ omsetning på 20 000 kr. 11 selskaper (22 %) oppgir å ha en omsetning på mellom 1-5 millioner kr siste år.

Blant de største selskapene som har en omsetning på over 10 millioner kroner, opplyser et av selskapene at de ligger på like over 10 millioner kroner, mens to andre ligger på litt over 20 millioner kroner. Fra disse selskapene er det et sprang opp til Funcom som opplyser at deres omsetning er på 105 millioner kroner siste år. Playfish opplyser at deres omsetning ikke er offentlig, men basert på at de er et av de største selskapene når det kommer til antall ansatte, og at de ble oppkjøpt av EA Games i 2010, er det all grunn til å anta at de ville plassert seg i kategorien for selskap med en omsetning langt over 10 millioner.



Figur 5. Omsetning

I dette er det også verdt å merke seg at vi ikke spurte etter tapene selskapene har, så vi sitter dermed igjen med rene omsetningstall, og vi har heller ikke f.eks. søkt å finne snitt inntekter per ansatt. Dette er interessant informasjon, og er eventuelt noe man kan komme tilbake til i senere undersøkelser.

Utviklingsaktivitet

Vedlegg 2 viser en oversikt over spilltitler som selskapene opplyser at de har gitt ut eller har under utvikling. Når det gjelder tidligere utgivelser, er det uklart om selskapene oppgir det faktiske antallet, eller et utvalg av aktuelle titler. Her burde vi kanskje vært mer rigide i oppsetningen av rapporteringen, men vi føler allikevel at vi med dette får et relevant utdrag.

Mens 19 av utviklerne ikke opplyser om tidligere utgitte titler, er det 27 selskaper som har en eller flere titler i porteføljen. 3 selskaper oppgir ingen informasjon om tidligere eller fremtidige utgivelser. Dette skyldes flere ting: Mens to av selskapene er nylig oppstartet og derfor gjerne ikke har offentliggjort informasjon om fremtidige titler, så opplyser det tredje selskapet at de i stor grad driver med oppdragsarbeid. Deres begrensede informasjon kan derfor tyde på at de per dags dato ikke har aktuelle spilloppdrag, eller at kunden ikke ønsker dette offentliggjort. I tillegg er det 3 selskaper som presenterer en oversikt over tidligere titler, men ikke informerer om nye titler. Dette kan skyldes at de enten ikke har noe under utvikling per dags dato, eller at de ikke ønsker å opplyse om dette.

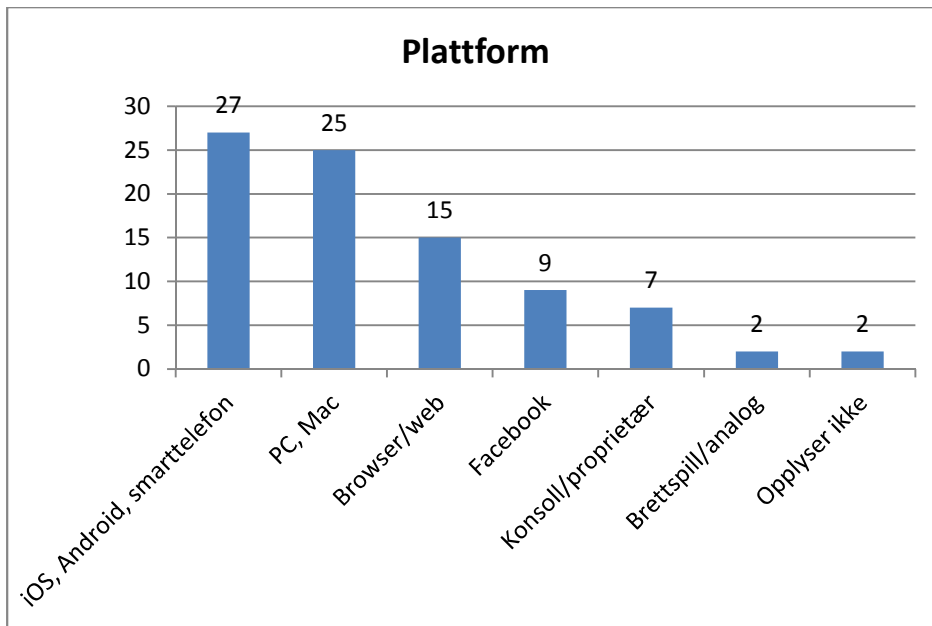
Med unntak av de fire selskapene nevnt over har alle selskapene titler under utvikling. 39 av selskapene opplyser om at til sammen 54 titler skal utgis i løpet av 2012, mens det er 13 prosjekter som skal utgis senere, eller på ubestemt tidspunkt. Det er også til sammen 13 selskaper som ikke angir noen lanseringsplaner for 2013. Dette kan skyldes at eksisterende prosjekter er på et tidlig stadium, eller at de ikke har offentliggjort titlene enda. Det skal også understrekes at antallet titler typisk gjenspeiler intensjon og ønske, men ikke nødvendigvis faktisk lansering.

Det ble tidligere nevnt at 4 selskaper opplyser om at de utelukkende driver med oppdragsarbeid. Disse fire selskapene har til sammen 7 titler under utvikling, alle med planlagt utgivelse i 2012.

Dog, i denne sammenhengen, og basert på all vår tidligere kunnskap om norsk spillindustri, så må det sies å være svært positivt at over 50 spill er i utvikling for 2012. Selv om mindre enn halvparten av disse skulle komme ut, så tegner allikevel 2012 til å bli et rekordår for norsk spill, i det minste når det kommer til antall utgivelser. Dette lover også godt for den videre fremtid, og en får jo håpe at flere av disse titlene vil bli kommersielle suksesser.

Plattformer

Blant selskapene som har svart på undersøkelsen er smarttelefon- og tabletplattformen den mest populære, med 27 selskaper som oppgir at de utvikler til denne. Plattformen er tett fulgt av PC/Mac-segmentet, som 25 selskaper opplyser å utvikle til. Deretter følger browser/web-plattformen med 15 utviklere, fulgt av Facebook med 9 utviklere. Kun 7 av selskapene som har svart på undersøkelsen oppgir å utvikle for de proprietære konsollene til Nintendo, Microsoft og Sony. Så vidt vi vet er det per i dag kun Ravn Studio i Drammen som faktisk lager fysiske butikk bokser til konsollformatene (Nintendo DS), og vi antar derfor at de øvrige posisjonerer seg inn mot onlinetjenestene til konsollene, uten at vi vet dette med sikkerhet. I tillegg er det 2 selskaper som opplyser at de gir ut brettspill mens 2 selskaper unnlater å oppgi informasjon om plattform. Det er verdt å merke seg at de fleste selskapene opplyser at de produserer spill til mer enn en plattform. Se for øvrig vedlegg 1 og 2 for informasjon om utgitte titler og titler under utvikling.



Figur 6. Plattformer fordelt på popularitet

Når det gjelder plattform så ser det dermed ut til at de fleste norske spillselskaper i dag nærmest utelukkende operer i det digitale segmentet av spill, og ikke lenger søker å utgi en fysisk boks i forhandlerleddet. Dermed kan det se ut til at den tradisjonelle distribusjons plattformen, med fysiske bokser i butikk, forsvinner stadig lenger unna for våre utviklere. Det kan vel da også antas at det er her Norges' utvikleres store sjanse ligger; å treffe på den digitale spillbølgen, som nå kommer stadig sterkere.

Samtidig ser det også ut til at digital distribusjon og onlinespilling blir viktigere enn fysisk distribusjon i alle ledd av spillindustrien. I tillegg til at konsollutviklerne fokuserer stadig mer på egne onlinetjenester, er det nå applikasjoner for mobile plattformer som dominerer stadig sterkere, sammen med browser-, web- og Facebookspill. Det skal sies at norske spillere fortsatt er storforbrukere av tradisjonelle konsollspill, men spørsmålet er etter hvert hvor lenge denne modellen vil vare. Det at så å si alle norske utviklere, og dermed den totale skapermengde av all norsk spillkultur, kun skaper spill for digital distribusjon er dermed viktig å anerkjenne. Ikke minst for de som skal legge rammevilkår for spillpolitikken, både når det gjelder støtteordninger, næringsordninger, skattepolitikk, og kulturell innkjøpspolitikk.

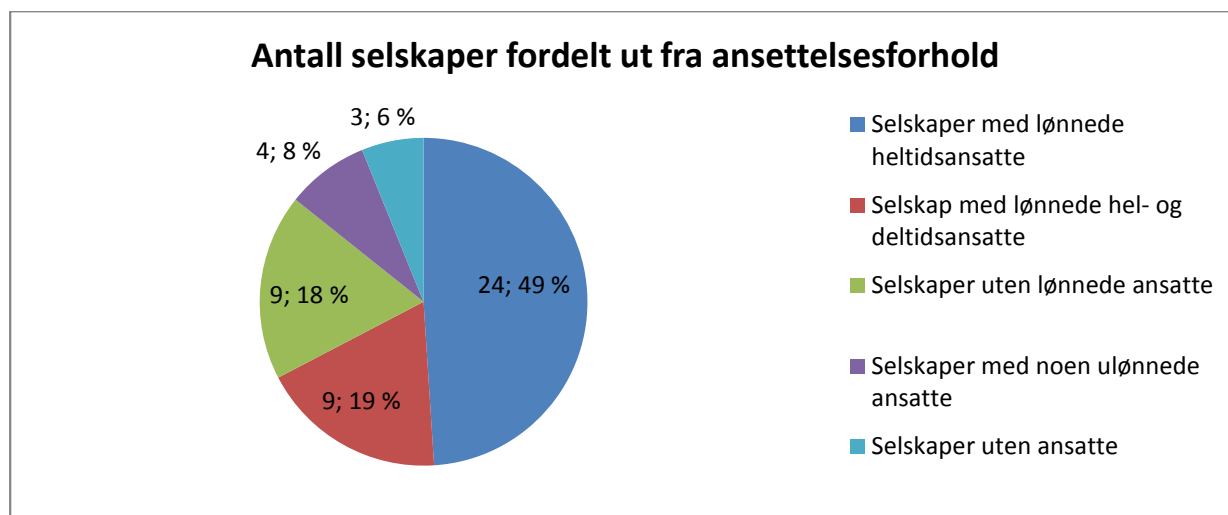
4. Ansatte i norsk spillbransje

Sammenlagt opplyser selskapene som har svart på undersøkelsen at de har totalt 745 ansatte. Dette er imidlertid et tall med modifikasjoner: for det første sier opplysningene at mer enn halvparten av disse befinner seg i utlandet: til sammen opplyser selskapene å ha 358 ansatte i utlandet, mens 387 befinner seg i Norge. I utregningen av disse tallene har vi valgt å se bort fra Playfishs ansatte i utlandet, da disse ikke er ansatt i Playfishs norske avdeling, men i søsterselskaper etablert i utlandet. Imidlertid trekker Funcom opp tallet betraktelig da dette selskapet har etablert kontorer flere steder i utlandet og dermed har 310 ansatte utenfor Norges grenser. Vi anser i dette Funcom som en helnorsk bedrift grunnet selskapets historie, og på samme måte anser vi Playfish globalt for å ikke ha en helnorsk tilhørighet, til tross for at en av selskapets grundere kommer fra Norge.

For det andre skal også presiseres at totaltallet sannsynligvis er lavere i realiteten. 9 av selskapene som har svart opplyser å ha ansatte, til tross for at de er oppført i Brønnøysundregisteret uten ansatte. Dersom vi trekker fra antallet som disse selskapene oppgir (34), står vi igjen med 353 ansatte som befinner seg i Norge og som er ansatt hos selskapene som har svart på surveyen. Dette er en klar økning sammenlignet med tidligere antatte tall, bl.a. Stortingsmelding 14 2007-2008 («Spillmeldingen»)² og undersøkelser utført av Nordic Game. Vi kan dermed slå fast at den norske spillbransjen i dag er større og mer variert enn noen gang tidligere.

Av de 49 selskapene som har svart, oppgir 24 at alle deres ansatte er lønnede fulltidsansatte, mens 9 selskaper oppgir at de både har lønnede deltids- og fulltidsansatte. Tre av selskapene oppgir at de ikke har noen ansatte, men i realiteten gjelder nok dette for flere enn disse tre. 13 av selskapene med færre enn 10 ansatte informerer nemlig om at en del av deres ansatte jobber uten lønn. Denne informasjonen kan tolkes på forskjellig måte. For det første kan det være at Brønnøysundregisteret ikke er oppdatert med tall fra 2011. For det andre ser det ut til at selskapene tolker spørsmålet om antall ansatte forskjellig. Som nevnt over er det nemlig 9 selskaper som rapporterer at de har ansatte, mens de i Brønnøysundregistrene er oppført med 0 ansatte. Dermed ser det ut til at noen rapporterer personer som er involvert i selskapets spillproduksjon på dugnadsbasis, selv om disse ikke er tilknyttet på en måte som krever at selskapet betaler arbeidsgiveravgift for dem. I vedlegg 1 er imidlertid selskapenes egen oppføring registrert.

I tillegg er det 4 selskaper som er registrert med ansatte i Brønnøysundregistrene, men der ikke alle de ansatte er lønnet. Dette kan se ut til gjelde selskaper som har aktive eiere og/eller investorer som ikke formelt sett tar ut lønn, men som likevel rapporteres som del av arbeidsstokken. Samtidig har disse fire selskapene gjerne andre del- eller heltidsansatte.



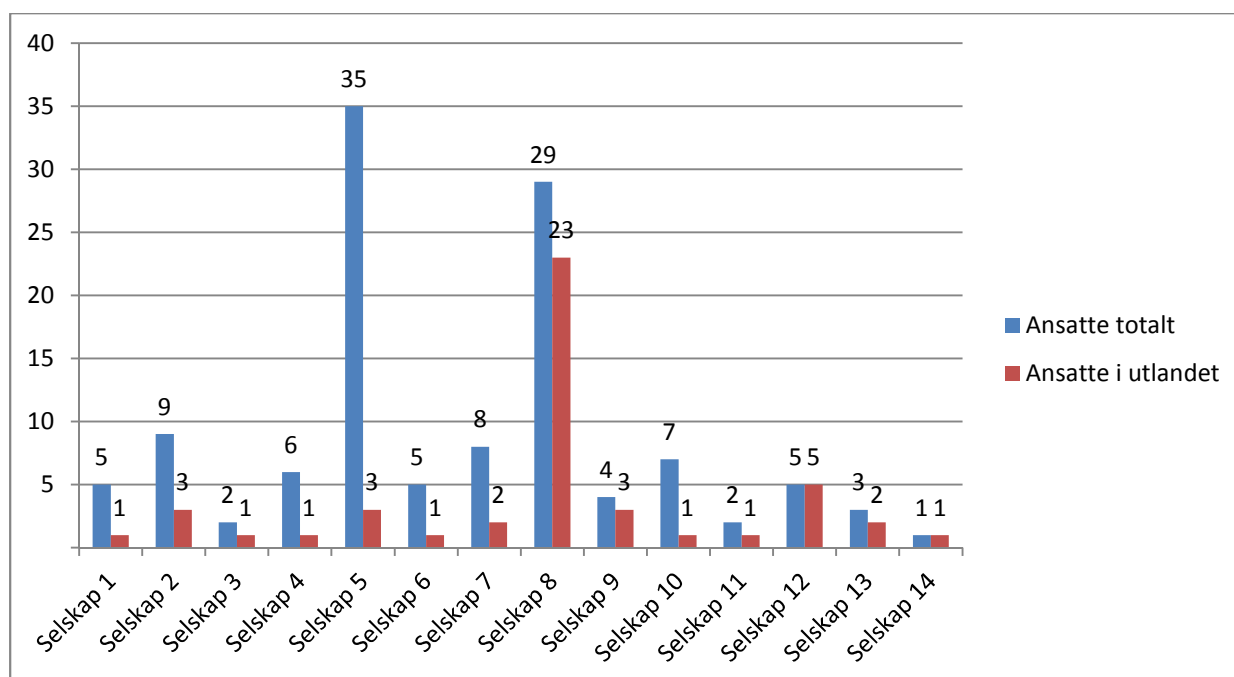
Figur 7. Antall selskaper fordelt ut fra ansettelsesforhold

De fleste av selskapene som har svart på undersøkelsen har under 10 ansatte, og den store majoriteten av selskaper har kun inntil 5 ansatte. Tre selskaper oppgir også at de per dags dato ikke har ansatte, men tall fra Brønnøysund justerer dette til 12 selskaper.

² Kultur- og kirke departementet (2008). *Stortingsmelding 14, 2007-2008*. Tilgjengelig: <http://www.regjeringen.no/pages/2057781/PDFS/STM200720080014000DDDPDFS.pdf> (31.jan 2012)

I tillegg er det 5 selskaper med 11-20 ansatte. Det er også 4 norske selskaper med flere enn 20 ansatte.

Blant selskapene som har svart på undersøkelsen er det 13 selskaper som opplyser at de har ansatte lokalisert utenfor Norges grenser. Hvis man trekker Funcom og Playfish til side som utypiske i norsk sammenheng, ser vi i figur 10 under at det er relativt mange av de mindre norske selskapene som også har en stor andel av sine ansatte i utlandet. For selskap 9, for eksempel, som har 3 ansatte i utlandet slår dette ut i at de ikke er oppført med ansatte i Brønnøysundregisteret, nettopp fordi deres eneste norske "ansatte" er selskapets eier.



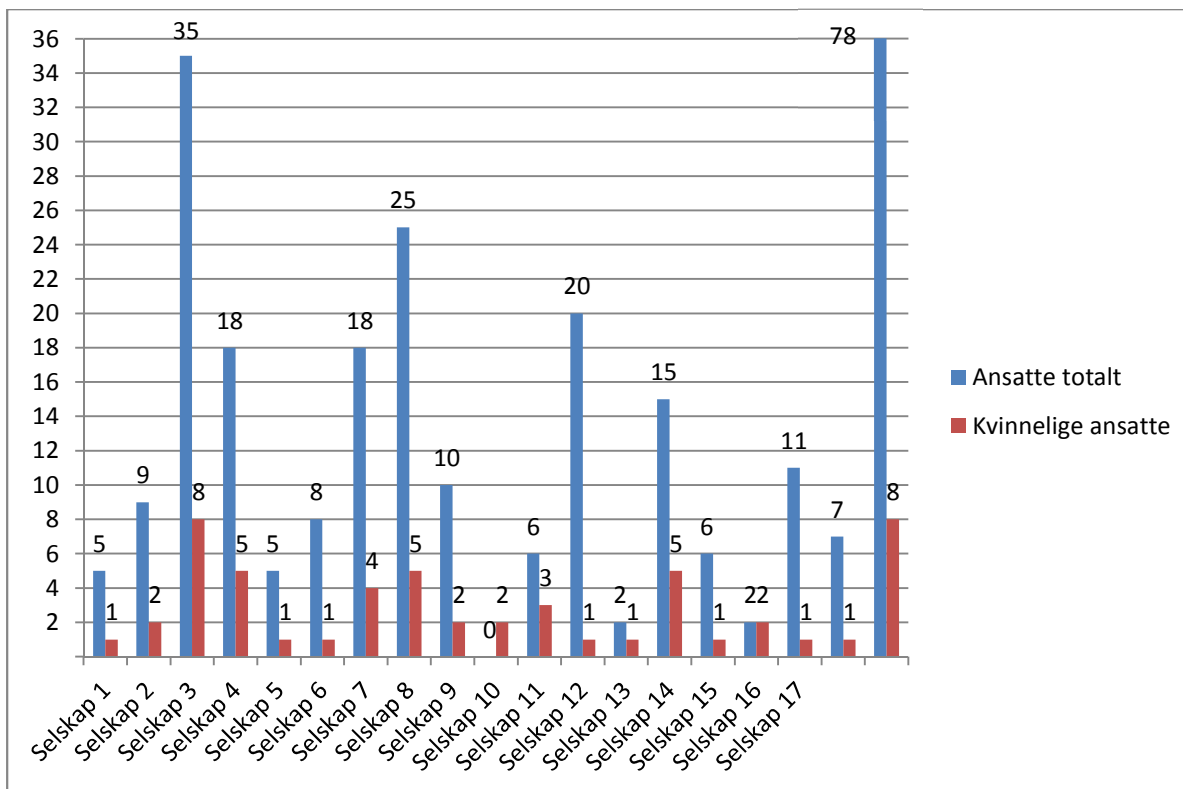
Figur 8. Andel ansatte i utlandet, med unntak av Funcom og Playfish, fordelt på selskap med ansatte i utlandet

30 av selskapene som har svart på surveyen opplyser ikke å ha noen kvinnelige ansatte. For selskapene som har ansatte av begge kjønn, er kvinner generelt sett underrepresentert. Mens mange av de små selskapene gjerne har en kvinne i teamet sitt, ser vi at andelen ikke blir svært mye større hos de mellomstore.

Ut fra tallene som er oppgitt ser det ut til å være 54 kvinnelige ansatte totalt, men det er uklart hvorvidt selskapene har oppgitt hvor mange kvinner de har til sammen i Norge og utlandet, eller hvorvidt dette gjelder kun for Norge. Playfish og Funcom har oppgitt separate tall for sine utenlandske og norske ansatte, men for de øvrige selskapene har vi ikke oversikt over om de kvinnelige ansatte befinner seg i Norge eller utlandet.

Dersom 54 er det faktiske tallet for Norge, ser det ut til å være ca. 14 % kvinneandel i norsk spillbransje, noe som er høyere enn i den internasjonale bransjen. I følge IGDA's rapport om likestilling i spillbransjen fra 2005 er 11,5 % av deres medlemmer kvinner³.

³ International Game Developer Association (2005). *Game Developer Demographics: An Exploration of Workforce Diversity October 2005*. Tilgjengelig: http://www.igda.org/sites/default/files/IGDA_DeveloperDemographics_Oct05.pdf (21.jan 2012).

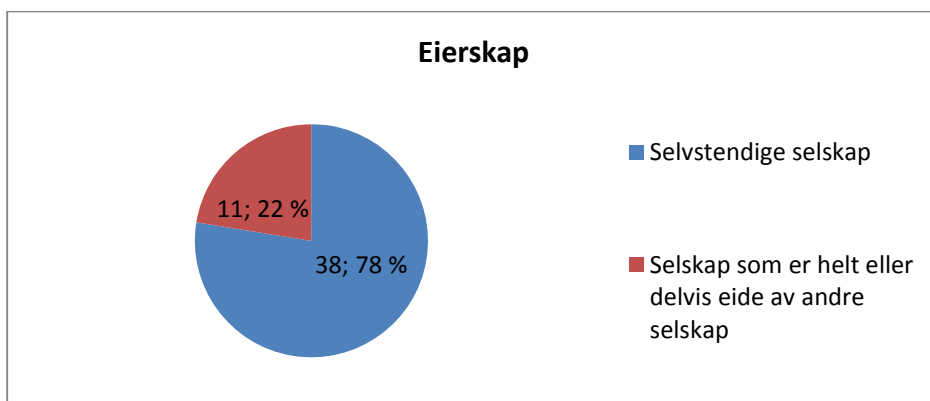


Figur 9. Antall kvinnelige ansatte, fordelt på selskap med kvinnelige ansatte

5. Eierskap og investorforhold

Det er en betydelig overvekt av uavhengige selskaper blant de som har svart på undersøkelsen. 38 av selskapene, det vil si 78 %, oppgir at de er verken helt eller delvis eid av et annet norsk eller utenlandsk selskap, mens 11 (22 %) opplyser at andre selskaper har fullstendig eierskap eller deleierskap over selskapet. Samtidig opplyser 9 av de 38 selvstendige selskapene, eller 17 %, at de har eierskap i andre norske eller utenlandske selskaper. Det er også 1 selskap oppgir at de både har andeler i andre selskap i tillegg til å ha aksjonærer som medeiere i selskapet, men de gir ikke noen flere detaljer rundt dette.

Av de 10 uselvstendige selskapene, er det 1 selskap som opplyser at det er delvis eid av et norsk mediehus, og 3 selskap som er 100 % eid av andre selskaper. Blant disse er det 1 selskap som eies av et utenlandsk selskap, 1 som eies av norske investeringsselskaper, og 1 som er 65 % eid av et norsk selskap, mens de resterende 35 % av selskapet eies av utenlandske selskaper. 6 av selskapene spesifiserer ikke nærmere hvor stor andel av selskapet som er eksternt eid.



Figur 10. Forholdet mellom uavhengige selskap og selskap med eksterne eiere

Hos de selvstendige selskapene, er det 8 selskaper som opplyser at de har eierskap i andre selskaper. Mens 5 av selskapene ikke spesifiserer dette nærmere, er det 2 som opplyser at de har fullt eierskap over datterselskaper. 1 selskap informerer om at de er deleier i en underleverandør.

Når det gjelder investeringer i prosjekter, er det 18 selskaper (37 %) som opplyser at de har vært i kontakt med andre profesjonelle investorer enn Innovasjon Norge, om disse da kan regnes som en vanlig investor. Det er ikke innhentet informasjon om hvorvidt investorkontakten har ført til faktiske investeringer, og er eventuelt et område som bør belyses bedre i fremtidige undersøkelser. Det er en slags oppfatning blant mange norske spillselskaper at det er vanskelig å finne risikovillig kapital til spill her til lands, og selv om vi nå har fått et visst innblikk i strukturen, så har vi verken fått bekreftet eller avkreftet denne påstanden.

Både når det gjelder eierskap og investorer er det imidlertid stor usikkerhet rundt tallene, da dette er sensitiv informasjon som mange av selskapene ikke ønsker å offentliggjøre detaljene rundt.

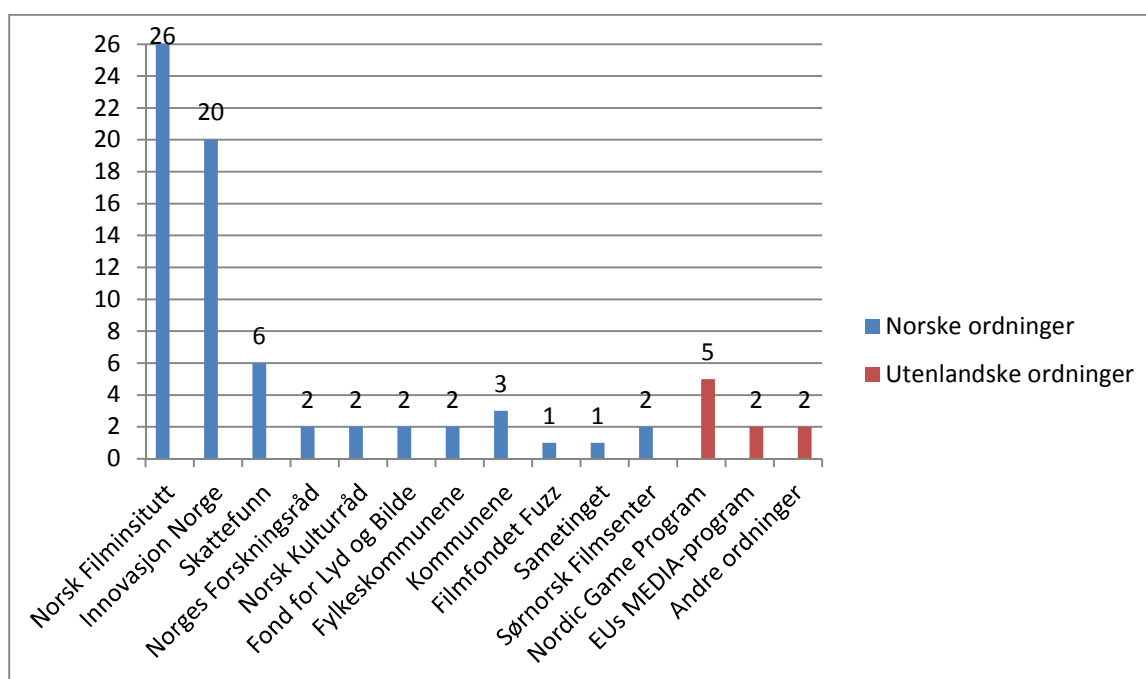
6. Støtte gjennom etablerte ordninger i inn- og utland

26 selskaper (53 %) oppgir at de har fått tilskudd gjennom Norsk Filminstitutt, mens 20 (41 %) har mottatt tilskudd fra Innovasjon Norge. Det er 19 selskaper (39 %) som sier at de har fått støtte gjennom andre norske ordninger. Blant disse ordningene er to som oppgir Norsk Kulturråd og Fond for Lyd og Bilde. I tillegg oppgir to selskaper å ha fått støtte fra fylkeskommunene, hhv. Hedmark og Buskerud, mens to oppgir kommune, dvs. Voss kommune, Drammen kommune og en uspesifisert kommune. To oppgir også Sørnorsk Filmsenter. I tillegg nevnes Filmfondet Fuzz og Sametinget. Seks selskaper oppgir at de har fått innvilget skattereduksjon gjennom Innovasjon Norge og Norges Forskningsråds Skattefunn-ordning. To selskaper oppfører også at de har fått støtte gjennom Forskningsrådet og deres VERDIKT-program.

Når det gjelder støtte fra utlandet oppgir 5 (10 %) at de har fått støtte fra Nordic Game Program, mens 2 (4%) oppgir at de har mottatt støtte fra EUs MEDIA-program. Samtidig er det 2 (4 %) som oppgir andre utenlandske ordninger. Her har et av disse selskapene oppgitt at det er snakk om andre EU-midler.

Det er 14 selskaper som ikke angir at de har fått støtte gjennom noen ordninger. Hvorvidt dette skyldes at de ikke har søkt, eller at de har søkt men ikke fått, kommer ikke frem i denne undersøkelsen.

Blant selskapene som oppgir at de har fått støtte fra Innovasjon Norge, er det 16 selskaper oppgir at de har fått etableringsstøtte fra Innovasjon Norge, mens 5 sier at de har mottatt utviklingstilskudd. To oppgir at de også har fått tilleggsstøtte til en fase to i etableringsfasen, og to oppgir også at de har mottatt prosjektutviklingsstøtte. I tillegg er det enkelt-selskaper som opplyser om at de har mottatt risikolån, markedstilskudd, patenteringstilskudd, støtte gjennom INs mentorprogram, FRAM-deltakelse og forberedelse til vekst-stipend. Det er flere av selskapene som oppgir at de har fått flere former for støtte fra Innovasjon Norge. Dette ser vi som svært positivt, og viser at den norske stat er tilstede for de som tar seg tid med å finne støttesystemer som passer. Det skal sies at denne støtten ikke nødvendigvis er veldig stor i det internasjonale bildet, men med hele 16 etableringsstøtter har definitivt Innovasjon Norge spilt en viktig rolle for mange selskaps første steg mot profesjonalitet.

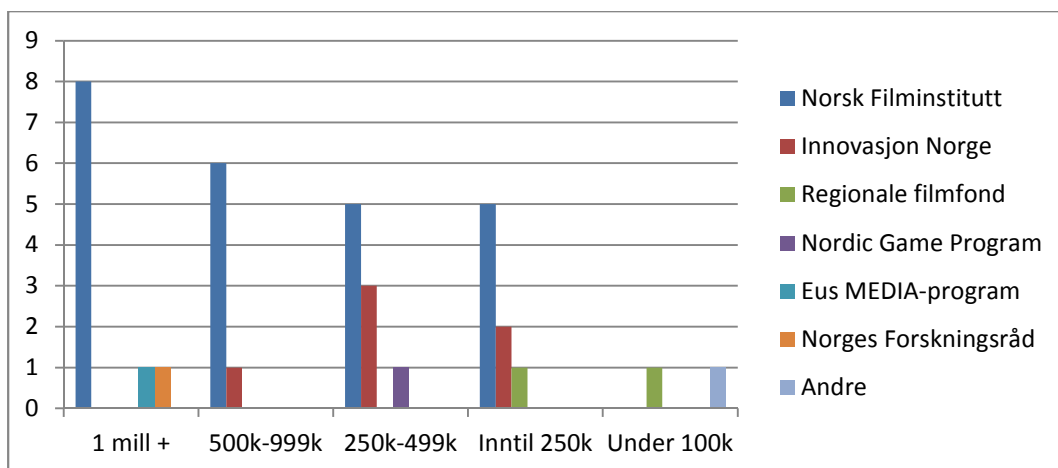


Figur 11. Hvilke støtteordninger har selskapene fått støtte fra?

30 (61 %) av selskapene oppgir at de har fått avslag om støtte fra NFI, mens 12 (24 %) oppgir å ha fått avslag fra Innovasjon Norge. Til sammenligning har hele 16 (33 %) opplevd å få avslag fra Nordic Game Program, mens 3 (6 %) har fått nei fra EUs MEDIA-program.

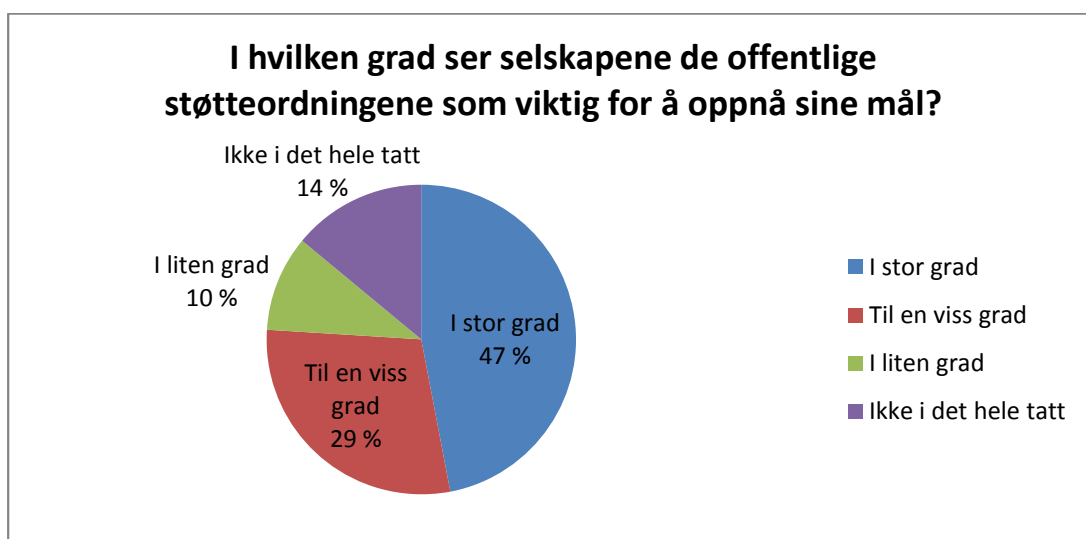
Det er en ganske jevn fordeling blant de som fikk den summen de søkte om og de som ikke fikk det. Mens 20 selskaper (56 %) sier at de fikk de de søkte om, svarer 16 (44 %) at de ikke fikk dette.

Selskapene som har svart på surveyen oppgir svært ulike tall når de blir spurt om hva som er den største summen de har mottatt i tilskudd. Det er også veldig ulike ordninger som oppgis som kildene til tilskuddet. Figur 12 viser at de aller høyeste tilskuddene (over 1 million kr) kommer fra Norsk Filminstitutt i tillegg til Norges Forskningsråd og EU, mens Innovasjon Norge bidrar med tilskudd opp mot en million kroner. Ellers gjør Nordic Game Program seg gjeldende i mellomstøtten, mens regionale filmfond og andre bidrar med mindre summer opp til 250 000 kr. NFI ser ut til å være den dominerende tilskuddsordningen ved å toppe antallet makssummer i de fire øverste kategoriene.



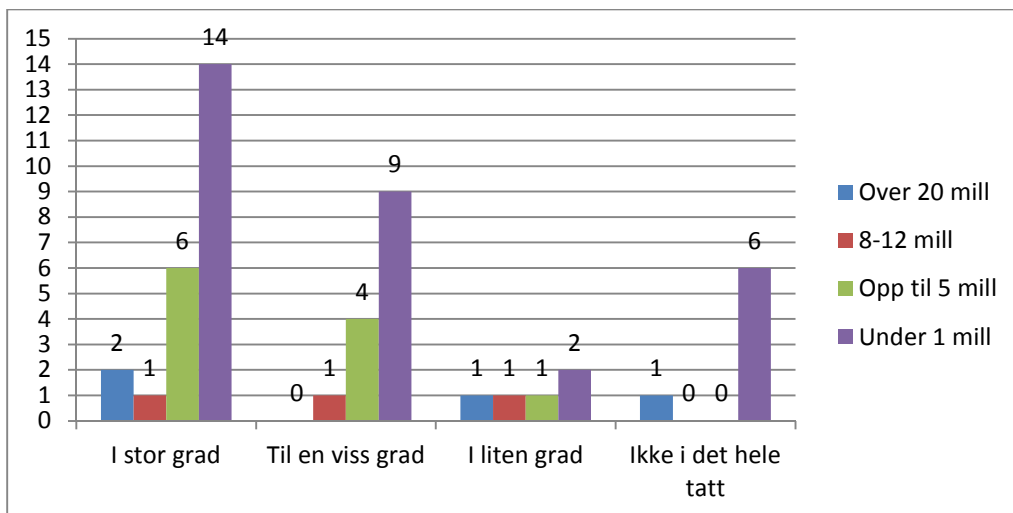
Figur 12. De høyeste tilskuddene basert på ordning

I hvilken grad ser selskapene på offentlige støtteordninger generelt som viktige redskaper for å oppnå sine mål? Mens 47 % av selskapene mener at støtteordningene i stor grad er viktige, er det 29 % som mener de er viktige til en viss grad, til sammen 76 % mener at de offentlige støtteordningene i liten eller ingen grad er viktige redskaper for dem.



Figur 13. Støtteordningenes rolle og viktighet

Av de 31 selskapene som har en omsetning på under 1 million kroner, er det 23 (74 %) som sier at offentlige støtteordninger i stor grad eller til en viss grad er viktige for at selskapet skal kunne oppnå sine mål. Samtidig er det 6 selskaper som mener at offentlige ordninger ikke er viktige i det hele tatt (19,5 %). Tungvektene sprer seg også over hele spekteret. Her mener ett av selskapene at støtteordningene er viktige, mens det andre mener at støtteordningene er uviktige. I mellomstikket ser man generelt på de offentlige støtteordningene som viktige, der 12 av til sammen 14 selskaper med omsetning mellom 1-12 millioner mener støtteordningene i stor eller til en viss grad bidrar for at selskapene kan oppnå sine mål. Norske myndigheters villighet til å være med på å forme veksten til spillselskapene med en fruktbar støttepolitikk kan dermed sies å være svært viktig for bransjens utvikling i helhet.



Figur 14. Hvor viktig støtteordningene vurderes å være ut fra omsetning

7. Nettverk og medlemskap i interesseorganisasjoner

Av selskapene som har svart på undersøkelsen er de aller fleste ikke medlemmer av Produsentforeningen. 38 (78 %) oppgir at de ikke er det, mot 11 (22 %) medlemmer. De spillselskapene som er medlem av Produsentforeningen er typisk de mest etablerte av selskapene, og en del av selskapene som driver flere medieaktiviteter enn kun spillutvikling. Av selskapene som oppgir at de er medlem av Produsentforeningen, er det riktignok bare tre som har blitt etablert i løpet av de siste fem årene, men vi ser dette som naturlig da foreningen også har visse krav for å oppta medlemmer i sitt nettverk.

Imidlertid oppgis flere andre nettverk. Joingame oppgis som det mest populære, der 16 selskaper sier at de enten har ansatte som er individuelle medlemmer, eller at selskapet selv er oppført som medlem av nettverket. I tillegg signaliserer tre av selskapene at de eller enkelte av deres ansatte er medlem av International Game Developers Association (IGDA). Det vestlandsbaserte Spillmakerlauget nevnes også av fire selskaper. Andre nettverk som nevnes er Unity Norge, WIFT, Game Connection og Nordic Game.

8. Norske spillselskapers målsetninger

Spillselskapene ble også spurt om å beskrive sine målsetninger for de neste fem årene. Alle selskapene har klare og tydelige mål, men hvilken type mål og hvilket omfang disse har varierer veldig.

De aller fleste selskapenes målsetninger innbefatter økonomisk ekspansjon på et eller annet nivå, gjerne i sammenheng med ekspansjon på innholdssiden. For mange handler økonomisk ekspansjon om å få et økonomisk overskudd, økt omsetning, eller kunne bli økonomisk selvstendige. En del setter også opp bestemte økonomiske mål som skal nås innen de neste 5 årene. Mange understreker at med økonomisk ekspansjon følger muligheten til å ansette flere og/eller leie inn flere ressurser. Det er også noen av selskapene som har som mål å holde driften på dagens nivå, eller sørge for å holde hodet over vannet.

En del understreker at målsetningen er at denne ekspansjonen skal komme som resultat av at selskapet etablerer en portefølje av spill som sikrer inntekter, eller at selskapet kan utvikle et storprodukt eller

franchise som kan stå for inntjeningen mens de jobber med andre mindre prosjekter parallelt. Mange fokuserer også på en innholdsmessig ekspansjon, der de i løpet av de neste årene enten får gitt ut sine første spill, eller får etablert en rutine som gjør at de kan levere spill i visse sykluser. Mange selskaper vektlegger også ekspansjon innen visse genrer eller plattformer. Tre selskaper understreker også at de ønsker å kunne utvikle og spre sine egne merkevarer. Tre selskaper oppgir at de ønsker å utvikle spillteknologi som kan bidra til vekst i selskapet.

For en del selskaper er internasjonalisering en viktig del av ekspansjonen. Flere selskaper vektlegger at et av deres mål innen en 5-årsperiode er å utgi flere internasjonale titler, men det er også selskaper som ønsker å skape et produkt som kan hjelpe dem med å bli kjøpt opp av internasjonale forlag, eller at de får muligheten til å samarbeide internasjonalt. Ett selskap har som målsetning å kunne flytte selskapet til utlandet i løpet av de neste fem årene.

Når selskapene understreker ønske om økonomisk ekspansjon, understrekes det for en del selskaper at dette er å bli bedre på eksisterende aktivitet. Det ligger også implisitt til grunn for mange at økonomisk ekspansjon betyr større mulighet for å kunne bedrive egenstyrt aktivitet. Det er imidlertid fire selskaper som eksplisitt understreker at de ønsker å gå vekk fra oppdragsaktivitet og over til selvstyrte produksjoner. Dette understrekes ved at selskapene sier at de ønsker å bli økonomisk selvstendig eller at de ønsker å gjøre mindre konsultasjonsarbeid og mer spillutvikling.

Fire av selskapene skisser opp det vi kan kalle idealistiske målsetninger. Dette vil si målsetninger som ikke handler om økonomisk eller innholdsmessig ekspansjon direkte, men om utfordringer som omhandler problemstillinger utenfor bedriftens egen vekst. Målene som peker seg ut som ideelle mål er ønsket om et etisk arbeidsmiljø der alle får «normal lønn og arbeidstid», ønsket om å skape en mer omfattende norsk spillindustri, og å skape teknologi for «spill som reduserer fattigdom».

Det er her viktig å si at spillbransjen i dag spriker ekstremt i hvilke innfallsvinkler man kan ta for å oppnå suksess, og dermed også hvilke målsetninger selskapene setter seg. Det vi imidlertid med sikkerhet kan fastslå er at det er ingenting i veien med ambisjonene til selskapene. Om selskapenes egne mål tas i betraktning vil vi uten tvil få en svært god næringsgren innen spillutvikling om fem år, men det er selvsagt grunn til å ta mange av målene med en viss klype salt da historiens lys viser at det å skape et suksessrikt spill-selskap er vanskelig.

9. Oppsummering

Denne første rapporten om norsk spillbransje er på mange måter en teststudie der vi ikke bare gjør et første forsøk på å kartlegge bransjen sett fra Produsentforeningens side, men også tester hvorvidt det er vilje og tid til å svare på en slik bransjeundersøkelse. Det er også en test av en rekke standard-spørsmål og hvorvidt disse kan gi nok informasjon til å komme med noen klare tendenser som omhandler spillbransjen.

Selv om vi i ettertid ser at noen av spørsmålene kan ha virket uklare for respondentene, mener vi at vi tydelig kan se noen tendenser: Norsk spillbransje er i vekst, både når det gjelder antall nyetablerte spillselskaper og planlagte utgivelser. Vi ser også at det er en stor spredning blant norske spillselskapene både når det gjelder hvilke plattformer det utvikles til, i tillegg til selskapenes størrelse i forhold til omsetning og ansatte og dermed også selskapenes målsetninger.

En viktig utfordring som kommer tydelig frem av undersøkelsen, er hvordan de offentlige støtteordningene oppfattes hos bransjen. Det er store svingninger mellom selskapene om hvor viktig de ser støtten, men hvis vi skal peke på noen tendenser, ser det ut til at den generelle oppfatningen er at offentlig støtte i stor eller til en viss grad er viktige for at selskapene skal nå sine mål: dette er nemlig svarene som 37 av selskapene gir (76 %). Samtidig er det kanskje størst svingninger hos de minste selskapene; selv om 23 selskaper mener at støtten er viktig i stor eller til en viss grad, er det også 6 selskaper som mener at den er ubetydelig. Ut fra det lille antallet selskaper vi har hatt til rådighet i denne undersøkelsen, ser det ut til at det er mellomsjiktet som er mest positive til støtteordningene: her er det ingen av de 14 selskapene som mener at støtteordningene er uviktige. Altså 100% blant mange av våre mest potente «up and coming» selskaper.

Selv om vi ser rom for forbedringer i rapporten fremtiden, mener vi allikevel at undersøkelsen har gitt svært verdifull informasjon om norsk spillbransje. Vi tror at når vi nå har denne informasjonen tilgjengelig vil det bli enklere å samle inn mer spissede data i neste omgang. Ved å henvise til denne informasjonen, og å gjøre den tilgjengelig for hele bransjen, både håper og tror vi at vi vil få en enda høyere svarprosent neste år.

Vedlegg 1. En oppsummering av norsk spillbransje

| Svarte på surveyen | Navn på selskap | Foretaksnr | Sted/etabl.år |
|--------------------|--|-------------|----------------------------|
| ja | 3D-Eksperten AS | 996 228 703 | Stavanger 2009 |
| nei | Able Magic AS | 991 326 804 | Trondheim 2007 |
| nei | Agenius Interactive AS | 991 665 471 | Kristiansand 2007 |
| ja | Agens AS | 988 669 695 | Oslo 2005 |
| ja | Amazing Games | 984 067 143 | Fredrikstad/Sarpsborg 1996 |
| ja | Apdan Roger Hansen (enkeltmannsforetak) | 982 455 936 | Trondheim 2005 |
| ja | Applicus AS | 996 808 637 | Kristiansand 2011 |
| ja | Arctic Hazard Game Studio AS | 995 773 341 | Vestby 2010 |
| ja | Artplant AS | 983 807 747 | Oslo 2001 |
| nei | Attensi AS | 994 202 367 | Oslo 2009 |
| ja | Badger Punch Studios | 996 974 251 | Holmestrand 2011 |
| nei | Bertheussen IT (enkeltpersonforetak) | 984 548 591 | Trondheim 2002 |
| ja | Biometric Game Studios DA | 990 039 429 | Hamar 2006 |
| ja | Blink Studios AS | 996 830 993 | Oslo 2011 |
| nei | BJØRNAR BORG (enkeltpersonforetak) | 992 326 042 | Oslo 2008 |
| nei | Brilliantly Blonde AS | 990 219 540 | Oslo 2006 |
| nei | Cannonball Consulting | 882 598 012 | Hvaler 2000 |
| nei | Caprino Filmsenter AS (inkl Capricornus og Caprino Video Games) | 910 991 272 | Bærum 1975 |
| ja | Cyberlab Org AS | 980 815 706 | Trondheim 2004 |
| ja | D-Pad Studio DA | 995 916 525 | Ask 2010 |
| nei | Dalchow AS | 979 845 529 | Oslo 1999 |
| nei | Derail Games DA | 995 398 346 | Oslo 2010 |
| nei | Digiment Ltd. (BITWISE IT-CONSULTING LTD) | 988 081 639 | London 2005 |
| nei | Earthtree Media AS | 992 754 451 | Fredrikstad 2008 |
| ja | EcoGames AS | 995 088 975 | Kristiansand 2010 |
| ja | Embermoon Entertainment AS | 991 682 732 | Sandefjord 2009 |
| ja | Exit Strategy Entertainment Mæhre | 996 751 139 | Drammen 2011 |
| ja | EyeBall Interactive AS | 992 785 411 | Hamar 2006 |
| ja | FatCow Games AS | 995 424 894 | Kristiansand 2010 |
| ja | Fifth Season AS | 981 342 836 | Oslo 1999 |
| ja | Frost Software AS | 895 350 362 | Oslo 2010 |
| ja | Funcom Oslo AS | 966 232 315 | Oslo 1995 |
| ja | Gatada Games AS | 996 322 955 | Oslo 2011 |
| ja | Gridmedia Technologies AS | 976 783 484 | Agdenes 1996 |
| nei | Guppyworks Norway | 990 507 678 | Oslo 2006 |
| ja | Henrik Dvergsdal IT & Media (enkeltpersonforetak)(Fingerfriendly Soft) | 980 799 247 | Bodø 1999 |
| ja | Hyper Interaktiv | 982 219 469 | Oslo 2000 |
| ja | Inludo | 967 870 412 | Oslo 1995 |
| ja | Kristanix Studio AS | 995 977 028 | Lier 2006 |
| nei | Klapp Media AS | 980 030 784 | Trondheim 1998 |
| ja | Kool Produktion AS | 976 048 148 | Kristiansand 1996 |
| nei | KREA MEDIE NORGE AS | 990 794 952 | Oslo 2007 |
| ja | Krillbite Studio AS | 997 311 876 | Hamar 2011 |
| ja | Kybernesis Ronny Anderssen (enkeltpersonforetak) | 984 807 163 | Trondheim 2007 |
| ja | Mediacircus E AS | 991 143 912 | Bergen 2007 |
| ja | Mediafarm | 976 964 403 | Stavanger 1996 |
| nei | Mentalfish Petter Sundnes (enkeltmannsforetak) | 985 126 976 | Bergen 2004 |
| ja | Minimedia AS | 987 850 507 | Nesodden 2001 |
| ja | Moondrop DA | 994 922 750 | Hamar 2009 |

| Svar på surveyen | Navn på selskap | Foretaksnr | Sted/etabl.år |
|------------------------|--|-------------|-------------------|
| nei | Mottimotti AS | 995 475 383 | Oslo 2010 |
| ja | Oh My Games | 997 175 123 | Balsfjord, 2011 |
| ja | Phidu AS | 994 237 160 | Kristiansand 2009 |
| nei | Pinjata AS | 993 221 589 | Oslo (1994) 2008 |
| ja | Playfish Tromsø | | Tromsø 2007 |
| ja | Playstay (Fifth Element AS) | 988 813 648 | Oslo 2006 |
| ja | Rain AS | 895 383 422 | Bergen 2010 |
| ja | Ravn Studio AS | 984 672 586 | Drammen 2002 |
| ja | Rock Pocket AS | 989 030 760 | Tønsberg 2005 |
| ja | Sandnes Media AS | 977 289 297 | Larvik 1997 |
| ja | Sarepta Studio AS | 996 092 070 | Hamar 2010 |
| nei | Screenplay | 992 807 296 | Oslo 2008 |
| nei | Shadow-Embryo T. Klovholt (enkeltpersonsforetak) | 995 059 266 | Bø 2010 |
| nei | Smartad IT | 989 757 210 | Trondheim 2006 |
| ja | Snow Castle AS | 994 570 633 | Oslo 2009 |
| ja | Social Games Ventures AS | 990 778 515 | Oslo 2009 |
| nei | Tapcat Ltd. | 996 831 620 | Trondheim 2011 |
| ja | THEMOON | | |
| ja | Thomas Viktils Mandarin (Enkeltpersonsforetak) | 982 954 193 | Oslo 2001 |
| ja | Turbo Tape Games AS | 992 341 319 | Bergen 2008 |
| ja | Virtual Game Worlds AS | 993 567 922 | Bærum 2009 |
| ja | Vostopia AS | 994 732 919 | Voss 2009 |
| nei | Yes Games AS | 993 242 969 | Oslo 2008 |
| nei | Zoovolution TV AS | 892 450 382 | Kristiansand 2008 |

Vedlegg 2. Titler knyttet til selskapene som svarte på undersøkelsen

| Navn på selskap | Titler |
|-------------------------------------|--|
| 3D-Eksperten As | ingen info |
| Agens AS | <p><u>Utgitte titler</u>2011:</p> <p><i>Snøballkrig</i>. Action. (Browser/Flash) <i>Pakkeskred</i>. Puzzle. (Browser/Flash) <i>Slyngelslenging</i>. Arkade. Browser/Flash <i>Grind Your Way</i>. Puzzle/Action. (Browser/Flash) <i>Båtbråk</i>. Racing. (Browser/Flash) <i>Bananskliing</i>. Arkade. (Browser/Flash) <i>Eggjakten</i>. Plattform. (Browser/Flash) <i>Påskespillet</i>. Edugame. (Browser/Flash) <i>Andebykollen</i>. Skihopping. (Browser/Flash) <i>Holmenkollen Ski Jump</i> (1 & 2). (Web, iOS, Android).</p> <p><u>Under utvikling:</u> <i>Vikersund Ski Flying</i>. (iOS og Android). 2012 <i>Bukkene bruse</i>. (iOS og Android). 2012</p> |
| Amazing Games | <p><u>Utgitte titler:</u> <i>Chopper Alley</i>. Helikopter-simulator. (Pocket PC/smartphone). <i>Speedway Jam</i>. Racing. (Pocket PC/smartphone). <i>Autopista</i>. Racing. (Gizmondo). <i>Checked Flag Racing</i>. Racing (Div. håndholdte). <i>Northern Lights</i>. Puzzle. (iPhone, iPad). <i>Castle Crunch</i>. Physics. (iPhone). <i>Pirate Climber</i>. Plattform. (iPhone, iPad).</p> <p><u>Under utvikling:</u> <i>Age of Trains</i>. Strategi/simulator. (PC/Mac, iPad, iPhone, Android). 2012</p> |
| Apdan Roger Hansen | <p><u>Under utvikling:</u> <i>Strigatorium</i>. (PC). 2013</p> |
| Applicus AS | <p><u>Under utvikling:</u> 1 tittel. (iPhone, iPad, iPod). 2012</p> |
| Arctic Hazard Game Studio AS | <p><u>Under utvikling:</u> 1 tittel. (PC). 2012</p> |
| Artplant AS | <p><u>Utgitte titler:</u> <i>Månetoppen</i>. (PC-CDROM). <i>Stalljenta</i>. (PC-CDROM). <i>Skomakergata</i>. (PC-CDROM). <i>Stalljenta 2</i>. (PC-CDROM). <i>Sabeltann</i>. (PC-CDROM). <i>Olsenbanden jr.</i> (PC-CDROM). <i>Horse Mysteries</i>. (PC-CDROM). <i>Sabeltann: Grusomme Gabriels Forbannelse</i>. (PC-CDROM). <i>Henga & Bia</i>. (PC-CDROM). <i>Ridingclub</i>. (PC downloadable). <i>Glob</i>. (iPhone). <i>Battlestar Galactica Online</i>. (Web). <i>Ridingclub</i>. (Facebook).</p> <p><u>Under utvikling:</u> 2 konfidensielle prosjekter. (Web). 2012 <i>Mach Tactics</i>. (Web). 2012</p> |
| Badger Punch Studios | <p><u>Utgitte titler:</u> Kun brettspill</p> <p><u>Under utvikling:</u> <i>Gravity Run</i>. (PC). 2012</p> |
| Biometric Game Studios DA | <p><u>Utgitte titler:</u> <i>Idyllisk</i>. (iPhone/iPad).</p> |

| | |
|------------------------------------|--|
| | <p><u>Under utvikling:</u> <i>Reverse Engineering Redux.</i> (iPad). 2012</p> |
| Blink Studios AS | <p><u>Under utvikling:</u> <i>SKAR - Hammeren Vender Tilbake.</i> (iOS, Android, PC, Mac). 2012 <i>Pirate Interactive Toy.</i> (iOS og Android). 2012</p> |
| Cyberlab Org AS | <p><u>Utgitte titler:</u> <i>Energispillet.</i> Læringsspill. (PC) <i>Energispillet Redd Jonia.</i> Læringsspill. (PC) <i>Antilantis.</i> Læringsspill. (PC)</p> |
| D-Pad Studio DA | <p><u>Under utvikling:</u> <i>Owlboy.</i> (PC, Xbox). 2012 <i>Vikings On Trampolines.</i>(PC, Xbox, iPhone, Android). 2012-2013</p> |
| Eco Games AS | <p><u>Under utvikling:</u> 1 flermedialt prosjekt. Usikkert lanseringsår.</p> |
| Embermoon Entertainment AS | <p><u>Under utvikling:</u> <i>Uncharted Peak.</i>(Web). 2012 <i>Lunar Radiation.</i> (Windows, Mac, Linux). 2014</p> |
| Exit Strategy Entertainment | <p><u>Utgitte titler:</u> <i>Planet Buster, Match 3.</i> (Pc, Mac, Ipad, Iphone, Android). 2011 <i>Pirates Of New Horizons,</i> (Pc, Mac). 2010.</p> <p><u>Under utvikling:</u> <i>Pirates Of New Horizons</i> (fullversjon). (PC, Mac, Xbox 360). 2012</p> |
| Eyeball Interactive AS | <p><u>Utgitte titler:</u> <i>Jakten på kjærligheten.</i> (Flash). <i>Stairs: The Game.</i> (Flash/Facebook). <i>Name your Game.</i> (Android/iOS). <i>World Cup Streaker.</i> (Flash). <i>Zombie Streaker.</i> (Flash). <i>Får i Kål.</i> (Flash).</p> <p><u>Under utvikling:</u> <i>Heavy Metal Stagedive.</i> (Flash). 2012 <i>Valgkampen.</i> (Flash). 2012 Diverse konsepter. (Unity/Android/iOS)</p> |
| FatCow Games AS | <p><u>Utgitte titler:</u> <i>Idyllic!</i> Arcade/Action. (iOS).</p> <p><u>Under utvikling:</u> 1 tittel. 2012</p> |
| Fifth Season AS | <p><u>Utgitte titler:</u> <i>Planetarion.</i> (Web). 2000. <i>ManagerLeague.</i>(Web.) 2005.</p> <p><u>Under utvikling:</u> <i>AD2460.</i> (Web). 2012</p> |
| Frost Software AS | <p><u>Utgitte titler:</u> <i>PeeHero2.</i> (iOS) <i>EyeRoller3.</i> (iOS) <i>Skitkasting.</i> (iOS) <i>JetCat5.</i> (iOS) <i>JetCat - Pink Power.</i> (iOS) <i>Stupid Monkeys</i> (iOS) (Ca 200 000 produktnedlastninger totalt).</p> <p><u>Under utvikling:</u> <i>Garbage Rampage</i> (iOS) 3 titler. (iOS). 2012</p> |
| Funcom Oslo AS | <p><u>Utgitte titler:</u> <i>Age of Conan - Savage Coast of Turan</i> (expansion pack). (PC). 2011. <i>Bloodline Champions</i> (PUBLISHER). (PC). 2011.</p> |

| | |
|--|---|
| | <p><i>Chess Attack</i> (PUBLISHER). (PC, Facebook). 2010. <i>Age of Conan - Rise of the Godslayer</i> (expansion pack). (PC). 2009. <i>Anarchy Online - Legacy of the Xan</i> (expansion pack). (PC). 2008. <i>Age of Conan - Hyborian Adventures</i>. (PC). 2006. <i>Dreamfall</i>. (PC, Xbox). 2006 <i>Anarchy Online - Lost Eden</i> (expansion pack). (PC). 2004. <i>Anarchy Online - Alien Invasion</i> (expansion pack). (PC). 2003. <i>Anarchy Online - Shadowlands</i> (expansion pack). (PC). 2002. <i>Anarchy Online - The Notum Wars</i> (booster pack). (PC). 2002. <i>Anarchy Online Special Edition</i>. (PC). 2001. <i>Anarchy Online</i>. (PC). 2000 <i>The Longest Journey</i>. (PC). 2000 <i>No Escape</i>. (PC). 1999 <i>Speed Freaks / Speed Punks</i> (US). (Playstation). 1999. <i>CMX</i>. (Playstation). 1998 <i>Paradigm Shift</i>. (Nettleser med Java-støtte). 1997-2000, <i>Multiplayer web portal: Chat cafe, Backgammon, Spades, Hearts, Poker</i>. (Nettleser med Java-støtte). 1997 <i>Pocahontas</i>. (Sega Genesis). 1997 <i>Deadly Skies</i>. (Playstation). 1997 <i>NBA Hang Time</i>. (Sega Mega Drive). 1996 <i>Casper (the friendly ghost)</i>. (Playstation, Saturn, 3DO). 1996 <i>Winter Gold</i>. (SNES). 1996 <i>Nightmare Circus</i>. (Sega Mega Drive). 1996 <i>Dragonheart: Fire & Steel</i>. (PC, Playstation, Sega Saturn). 1996 <i>Impact Racing</i>. (Playstation, Sega Saturn). 1994 <i>A Dinosaur's Tale</i>. (Sega Mega Drive). 1994 <i>Daze Before Christmas</i>. (Sega Mega Drive/SNES). 1994 <i>Fatal Fury Special</i>. (Sega CD). 1993 <i>Samurai Showdown</i>. (Sega CD).</p> <p><u>Under utvikling:</u> <i>The Secret World</i>. (PC). 2012 <i>Fashionweek</i>. (Web/Facebook). 2012 <i>Pets VS Monsters</i>. (Web/Java). 2012 <i>Adventure Pack for Age of Conan</i>. (PC). 2012 <i>Adventure Pack for Anarchy Online</i>. (PC). 2012 <i>The Longest Journey</i>. (iOS). Foreløpig ingen dato</p> |
| Gatada Games AS | <p><u>Under utvikling:</u> 2 titler. Brettspill. 2012</p> |
| Gridmedia Technologies AS | <p><u>Under utvikling:</u> <i>Asteroidbeltet</i>. (PC). Foreløpig ingen dato</p> |
| Henrik Dvergsdal IT & Media | <p><u>Utgitte titler:</u> <i>N-back Suite</i> (Hukommelsestrening). (iPhone/iPad). <i>Chess+</i> (Brettspill). (iPhone/iPad). <i>Gomoku+</i> (Brettspill). (iPhone/iPad). <i>Dice+</i> (Simulering). (iPhone/iPad). <i>Bubble Breaker</i> (Spill). (iPhone/iPad). <i>Arithmetic+</i> (Matematikkøving). (iPhone/iPad).</p> |
| Hyper Interaktiv | <p><u>Utgitte titler:</u> <i>Utviklingsinvestoren</i>. <i>Reisen til Ethica</i>. <i>Rottenetter</i>. <i>RedSting</i>. <i>SixPackPingPong (Mr Melk)</i> <i>Hodejegerne</i>.</p> <p><u>Under utvikling:</u> <i>Mogul</i>. (Pc/mac/app). 2012 <i>Mr Melk Snowboard</i>. (iPhone/iPad). 2012</p> |
| Inludo | <p><u>Utgitte titler:</u> Flere titler. Online/Bilspill. (Director) Involvert i prosjekter som <i>Josefine</i>, <i>Blåfjell</i> etc.</p> |

| | |
|------------------------------------|--|
| | <p><u>Under utvikling:</u> <i>RagnarRock: Thors Revenge</i>. (iOS, Android). 2012 <i>RagnarRock</i> (flere titler). (iOS og Android).</p> |
| Kristanix Studio AS | <p><u>Utgitte titler:</u> <i>Fantastic Farm</i>. Time Management. (PC/Mac/Linux/iPhone/iPad/Android). <i>Pirate Mysteries</i>. Hidden Object. (PC/Mac/iPhone/iPad/Android).</p> <p><u>Under utvikling:</u> <i>Heroes Guild</i>. (PC/Mac/iPhone/iPad/Android). 2012 Andre prosjekter.</p> |
| Kool Produksjon AS | <p><u>Utgitte titler:</u> <i>Elleville Elfrid</i>. (iPhone/iPad/Android) <i>Ellevill jul med Elfrid</i>. (iPhone/iPad/Android)</p> <p><u>Under utvikling:</u> 1 tittel</p> |
| Krillbite Studio AS | <p><u>Under utvikling:</u> <i>Among the Sleep</i>. (PC/MAC).2012.</p> |
| Kybernesis Ronny Anderssen | <p><u>Under utvikling:</u> <i>Corp Wars</i>. (Facebook /PC). 2012</p> |
| Mediacirkus E AS | <p><u>Utgitte titler:</u> <i>Varg Veums fall</i> <i>Inklings</i>. (iPhone). 2011</p> |
| Mediafarm | ingen info |
| Minimedia AS | <p><u>Utgitte titler:</u> <i>Ungene i gata</i>. (PC). <i>Ungene i gata</i>. (3 samiske versjoner). (PC). <i>Ungene i gata og RockeRagnar</i>. (PC). <i>Reven og Grisungen</i>. (PC). <i>Knertenspillet</i>. (PC).</p> <p><u>Under utvikling:</u> <i>Sáivu, et samisk eventyr</i>. (PC). 2012</p> |
| Moondrop DA | <p><u>Under utvikling:</u> <i>Amphora</i>. (PC/Mac/iPad). 2012</p> |
| Oh My Games | ingen |
| Phidu AS | <p><u>Under utvikling:</u> <i>Sjapper</i>. (iPhone, Android, online). 2012</p> |
| Playfish Tromsø | <p><u>Utgitte titler:</u> <i>Bowling Buddies</i>. (Facebook). <i>Minigolf Party</i>. (Facebook). <i>Quiztastic</i>. (Facebook). <i>Crazy Planets</i>. (Facebook). <i>Hotel City</i>. (Facebook). <i>Poker Rivals</i>. (Facebook).</p> <p><u>Under utvikling:</u> Ikke offentlig</p> |
| Playstay (Fifth Element AS) | <p><u>Utgitte titler:</u> <i>Wild Viking</i>. (Casinospill) <i>21 Duel Blackjack</i>. (Casinospill) <i>Lucky Blackjack</i>. (Casinospill)</p> <p><u>Under utvikling:</u> <i>Bomb Aliens!</i> (iOS). 2012</p> |
| Rain AS | <p><u>Under utvikling:</u> <i>Minute Mayhem</i>. (PC, Xbox). <i>Dark Rain</i>. (PC, Xbox)</p> |
| Ravn Studio AS | <p><u>Utgitte titler:</u> <i>Englekræsj</i>. (PC). 2008 <i>Snakeball</i>. (PS3/PSN). 2007</p> |

| | |
|---------------------------------|---|
| | <p><i>Flåklypa Grand Prix.</i> (NDS). 2010 <i>Knerten gifter seg.</i> (NDS). 2010 <i>Kaptein Sabeltann og ildprøvene.</i> (NDS). 2011 <i>Vinter i Blåfjell.</i> (NDS). 2011 <i>Vennebyen.</i> (iOS). 2011 <i>Blåfjell Julekalender.</i> (iOS). 2011</p> <p><u>Under utvikling:</u> <i>Miljøagentene - med rett til å redde verden.</i> (MMO/PC). 2012 <i>Selma og tanketrollet.</i> (3DS, iOS). 2012 <i>Pippi, verden sterkeste jente.</i> (NDS/3DS). 2012 <i>Bound.</i> (PS3/PSN,PSVita). 2012</p> |
| Rock Pocket AS | <p><u>Utgitte titler:</u> <i>Laser Puzzle.</i> Puzzle. <i>Zombie Headshot.</i> Arcade. <i>The Package.</i> Puzzle. <i>Monster Mania.</i> Plattform. <i>Senkveld - Spark meg bak.</i> Casual. <i>Hjulene på bussen.</i> Barnespill, bok. <i>Mr. Melk Six Pack.</i> Casual. <i>Elleville Elfrid.</i> Barnespill. <i>Blåfjell.</i> Barnespill, bok. <i>Ellevill Jul med Elfrid.</i> Barnespill.</p> <p><u>Under utvikling:</u> <i>Oliver & Spike Dimensjonshoppere.</i> (PS3/PC/Mac). 2013 <i>Gametracer.</i> (iOS, Android, Web). 2012 <i>Jin & Jan bæsje bok.</i> (iOS). 2012</p> |
| Sandnes Media AS | <p><u>Under utvikling:</u> <i>Nøtteliten går til skolen</i>(PC, MAC)</p> |
| Sarepta Studio As | <p><u>Utgitte titler:</u> <i>Battlelords of the 23rd century.</i> Sci-fi. (Facebook/Twitter). 2011 <i>Angler.</i> Arkade. (XBLIG). 2011</p> <p><u>Under utvikling:</u> <i>Shadow Puppeteer.</i> (XBLA, Steam). 2012</p> |
| Snow Castle AS | <p><u>Utgitte titler:</u> <i>Hogworld: Gnart's Adventure.</i> (Interaktiv fortelling/Adventure). (iOS / Mac). 2011</p> <p><u>Under utvikling:</u> <i>Winds of Edea.</i> Plattform/Adventure/Puzzle. (Mac/PC). 2012 <i>Hogworld 2: Festival of Magic.</i> Interaktiv fortelling/Adventure game. (Mac / PC). 2012</p> |
| Social Games Ventures AS | <p><u>Under utvikling:</u> 3 titler. Social games. (Facebook, iPhone). 2012</p> |
| TheMoon | <p><u>Utgitte titler:</u> (Interne testplattformer)</p> <p><u>Under utvikling:</u> 1 tittel. 2013</p> |
| Thomas Viktils Mandarin | <p><u>Utgitte titler:</u> <i>Postdropp.</i> Casual. (Nettleser/Flash). <i>Posten gjennom tidene.</i> Casual. (Nettleser/Director). brukere <i>Hydro rundt.</i> Casual. (Nettleser/Flash). <i>Loco Monos.</i> Casual. (Nettleser/Flash).</p> <p><u>Under utvikling:</u> Oppdragsprosjekt. (Facebook).2012 <i>City Golf.</i> (iPhone). 2012</p> |
| Turbo Tape Games AS | <p><u>Under utvikling:</u> <i>Naval War.</i> (Steam for PC). 2012. <i>Velocipede.</i> (Web). 2012</p> |
| Virtual Game Worlds AS | <p><u>Utgitte titler:</u> <i>Go!Fish.</i> Sosialt. (Facebook).</p> |

| | |
|--------------------|---|
| | <u>Under utvikling:</u> <i>Company of Mammals</i> . (Online browser). 2013 |
| Vostopia AS | <u>Utgitte titler:</u> <i>Wingsuit Challenge</i> . (Web) <i>Vostopia Avatar Plattform</i> . (Plattform for avatarer til bruk i spill på web og mobil) |
| | <u>Under utvikling:</u> <i>Quiztopia</i> . (Facebook). 2012 <i>Survivors</i> . (Web). 2012 |

Vedlegg 3. Titler knyttet til aktive selskaper som ikke svarte på undersøkelsen

| Navn | Eksempler på spill |
|---|---|
| Able Magic AS | 'tisu Bub Spintrip Twirltower |
| Agenius Interactive AS | Afterlife The Foreigner |
| Attensi AS | Attensi ShopSIM |
| Bertheussen IT | Wordfeud |
| Bjørnar Borg | BB Yatzy BB Memory |
| Brilliantly Blonde AS | Polar Pals Birkebeinerne |
| Cannonball Consulting | Plonk! |
| Caprino Filmsenter AS | Flåklypa Grand Prix |
| Dalchow AS | Passport |
| Derail Games DA | CTG Panic Attack Jump n' Bounce |
| Digiment Ltd. (Bitwise IT-consulting LTD) | Marv the Miner Boxit |
| Earthtree Media AS | SuperDoodler Øysteins blyant Cartoon Cards Party Fun |
| Guppyworks Norway | Guppylife |
| Klapp Media AS | Style min 313 Lyden av Norge |
| KREA MEDIE Norge AS | Josefine Sofie Hugo |
| Mentalfish Petter Sundnes | Galactic Fleet |
| Mottimotti AS | Telenor Island Hodejegerne Dicto |
| Pinjata AS | Josefine Sirkeline |
| Screenplay | Oddsduellen Sjokoladeprofilen |
| Shadow-Embryo T. Klovholt | RubyHunter Saucer 44 |
| Smartad IT | Norwegian Mafia |
| Tapcat Ltd. | Snakerace |
| Yes Games AS | Chess Attack |
| Zoovolution TV AS | Flere titler under utvikling |