

Den norske spillundersøkelsen, v.2.0

Ved Kristine Jørgensen

på oppdrag fra Norske film- og tv-produsenters forening

Nov 2013

Innhold

Hovedpunkter:	3
Introduksjon	4
Utvikling fra 2011-2013: bransjens struktur	6
Omsetning og finansiering	8
Eierskap	11
Ansatte	12
Offentlig støtte	16
Aktiviteter	21
Forventninger til den nye regjeringen	25
Vedlegg 1: Oversikt over alle norske spillselskap	26
Vedlegg 2: Utgivelser tilknyttet selskap som svarte på surveyen	29
Vedlegg 3: Spill som har fått støtte fra Norsk Filminstitutt 2012-2013	33
Vedlegg 3: Spillselskap som har fått støtte fra Innovasjon Norge 2012-2013	35

Hovedpunkter:

Mens rapporten fra 2012 talte totalt 73 antatt aktive spillselskap i Norge, står vi i 2013 med et totalt antall på **99** aktive spillselskaper i Norge. Dette er en økning i antall norske spillselskaper på **35,61 %**.

Mens vi registrerte en total omsetning for regnskapsåret 2010 på kr 204 820 000, ser vi at den totale omsetningen for regnskapsåret 2012 er på **kr 286 868 378**. Dette er en økning i omsetning på 40,01 %. Dette er en gjennomsnittlig omsetning per selskap i 2012 **kr 3 876 600**, og en gjennomsnittlig omsetning per registrerte arbeidstaker på **kr 821 792**.

Offentlige tall viser at det er **349 ansatte** i norske spillselskap per 2012. I tillegg kommer **248** arbeidstakere i utlandet. I tillegg kommer et stort antall dugnadsarbeidere, innleid arbeidskraft, outsourcing og annet. Vi teller dermed **597** ansatte i inn- og utland ansatt i den norske spillbransjen, men tallet for antall personer som bidrar til verdiskapning i selskapet på lenger sikt er i praksis betraktelig høyere.

I 2013-2014 er det utgitt **69 unike titler i 2012-2013**, og det planlegges ytterligere 16 i overgangen 2013-2014. I tillegg estimerer selskapene **47 utgivelser for 2014**.

Introduksjon

Denne rapporten er den andre rapporten om norsk dataspillbransje utført på vegne av Norske film- og tv-produsenters forening. Målet med rapporten er å følge opp den første rapporten fra 2012 med ny og oppdatert data og samtidig gi et mer presist bilde enn det den første og utforskende rapporten hadde mulighet til å kunne gjøre.

Ettersom norsk spillbransje fortsatt er en meget ung bransje dominert av små selskaper og nykommere, er det mange usikkerhetsmomenter tilknyttet bransjen, og derfor blir også rapporten et produkt av dette. Disse usikkerhetsmomentene vil bli beskrevet underveis for å gi rapporten den nødvendige gjennomsiktighet for en inngående forståelse av tallmaterialet.

I denne rapporten er tall for omsetning og ansatte fra 2012 fordi det er disse som er tilgjengelig per i dag. Derfor er det også verdt å merke seg at disse tallene sammenlignes med tall fra 2010, som er de tallene som den forrige rapporten var basert seg på.

Metode og kilder:

Det ble sendt en survey med 28 spørsmål til 93 selskap 30. september 2013. Listen med selskap var basert på listen for forrige undersøkelse¹, men i tillegg har den blitt redigert med tanke på nedleggelser og omtale av nyregistrerte selskaper i media. Listen ble også sjekket mot Ryssevik og Vaages rapport på vegne av Kulturdepartementet². Surveyen ble også distribuert via sosiale medier 1. oktober 2013. Den ble distribuert til den lukkede gruppen «Norske spillutviklere» på Facebook. Gruppen hadde i overkant av 400 medlemmer i november 2013. I tillegg ble surveyen formidlet via Twitter 18. oktober 2013. Distribusjon via sosiale medier gjorde at det ble registrert besvarelser fra femten selskap som ikke allerede var registrert på listen. Surveyen var aktiv til og med 5. november 2013.

En grundig gjennomgang av listen viste også at ni selskap som var aktive i årsskiftet 2011-2012 ikke lenger er aktive. Disse selskapene er enten slettet var Brønnøysundregisteret, registrert som konkurs eller oppløst, eller har ingen registrert drift etter 2011. Denne undersøkelsen er dermed basert på en liste over 99 selskap, hvorav totalt 60 selskap besvarte surveyen. Dette er en tilbakemeldingsrate på 60,6 %.

I tillegg til egen survey benytter rapporten offentlig tilgjengelig informasjon. Vi har benyttet oss av informasjon om juridisk selskapsform, organisasjonsnummer, omsetning og antall ansatte tilgjengelig i Brønnøysundregistrene. Dataene er hentet fra Bedriftsdatabasen AS. Undersøkelsen benytter også offentlig tilgjengelig informasjon vedrørende prosjekter som Norsk Filminstitutt og Innovasjon Norge har gitt støtte til.

Avveininger:

I denne surveyen har det vært viktig å justere en del svakheter ved den første undersøkelsen. En motivasjon bak disse justeringene har vært å sørge for at surveyen ble enklere og dermed mindre tidkrevende å fylle ut, slik at svarprosenten kunne bli høyere. Blant annet bestod surveyen av flere standardiserte spørsmål og færre fritekstsvare enn ved forrige rapport. Dette har blant annet skapt bedre oversikt over hvilke former for arbeidskraft selskapene faktisk bruker, hvilke publiseringsplattformer de foretrekker, og hvilke former for offentlig støtte som blir vurdert som aktuelle for norske spill-selskaper.

¹ I 2011 sendte vi surveyen til 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 var spill-selskap registrert som medlemmer av Produsentforeningen eller spillnettverket Joingame. I tillegg måtte selskapene ha hatt minimum en tittel under utvikling. Vi tok også utgangspunkt i Jørgensens oversikt over norske spill-selskaper (Jørgensen, K. (2009). "Conan eller Josefine? Politikk og økonomi i norsk spillbransje". *Norsk Medietidsskrift* 16, 4 (317-340)). I tillegg spurte vi også etter tips om nyetablerte selskaper fra de selskapene vi sendte ut surveyen til.

² Ryssevik, J., Vaage, T. (2012). *Spill levende? En kartlegging av norsk dataspillbransje*. Ideas2Evidence Rapport 3/2012.

For inntekt og ansatte har undersøkelsen benyttet offentlig informasjon tilgjengelig i Brønnøysunds register. Fordelen ved bruk av offentlig informasjon er at man kan være sikker på at man sammenligner og legger sammen tall som har blitt utregnet på den samme måten. Dette er fordelaktig ikke bare for å få et likeverdig bilde på alle selskapenes størrelse med tanke på økonomi og antall ansatte, men det gjør det også mulig å gjøre en reell sammenligning av resultatene fra denne undersøkelsen med resultater fra undersøkelser som rapporterer fra andre norske bransjer. Samtidig er det klart at å basere undersøkelsen på offentlig informasjon har sine begrensninger. For det første får man ingen konkret informasjon for enkeltpersonsforetakene. I tillegg vil det for selskap som også driver med andre aktiviteter enn spillutvikling være uklart hvor stor andel av omsetningen og hvor mange ansatte som konkret jobber med spillutvikling. Sist, men ikke minst skaper bruk av data i de nasjonale registrene unøyaktigheter i forhold til utenlandskregistrerte selskap og selskap med aktiviteter ut over Norges grenser.

For å skape et mer nøyaktig bilde ble derfor selskapene bedt om rapportere egen informasjon i forhold til inntekt og ansatte. Dette gir muligheten til å sammenligne ulike data og skape et inntrykk av det totale bildet gjennom å sette de ulike kildene opp mot hverandre. I tillegg har vi med utgangspunkt i Ryssevik og Vaages rapport fra 2012 valgt å nedjustere tall for inntekt og over ansatte fra større selskap som driver med spillutvikling som en av flere aktiviteter. Denne justeringen har i følge Ryssevik og Vaage blitt gjort i dialog med de aktuelle selskapene. Selskapene dette gjelder for i denne undersøkelsen er:

- Agens AS (30 % spillutvikling)
- Mediafarm AS (50 % spillutvikling)
- Sarepta Studio AS (50 % spillutvikling)

For utenlandsregistrerte og selskaper med aktivitet ut over Norges grenser har det blitt tatt ulike grep. For selskap registrert i Brønnøysund som norskregistrerte utenlandske foretak (NUF) har rapporten tatt utgangspunkt i de tallene oppgitt i den nasjonale databasen. Selskap som ikke er registrert i Brønnøysund ble sjekket mot utenlandske databaser, men uten at det ble funnet nøyaktig informasjon om omsetning og ansatte. Dermed står man igjen med to utenlandsregistrerte selskaper med omsetning av betydning: Digiment Ltd. og Funcom N.V.

Digiment Ltd. selvrappporterer en omsetning på over kr 10 millioner, men spesifiserer ikke dette nærmere. Ved nærmere gjennomgang av selskapet ser dette imidlertid ut til å være et britisk selskap med en ansatt i Norge. Hvor stor den reelle omsetningen tilknyttet Norge er, er derfor uklar. Ettersom Digiment er et utenlandsk foretak uten skatteplikt i Norge, er selskapets omsetning blitt utelatt fra denne rapporten.

Mens Funcom som selskap ble etablert i Norge i 1993, vokste selskapet etter hvert til en internasjonal størrelse. I dag har de avdelinger i flere land, registrert i Nederland under navnet Funcom N.V. I dag opererer Funcom i Norge både under navnet Funcom Oslo AS, og som moderselskapet Funcom N.V. Mens Brønnøysund kun har registrert Funcom Oslo AS' omsetning, finner man et annet tall i Funcom N.V.s offentlige årsrapport³. Her ble det valgt å ta høyde for tallene i Funcom N.V.s årsrapport for å få et reelt bilde av deres aktivitet i Norge. Dette er også i tråd med tilnærmingen fra 2012-rapporten.

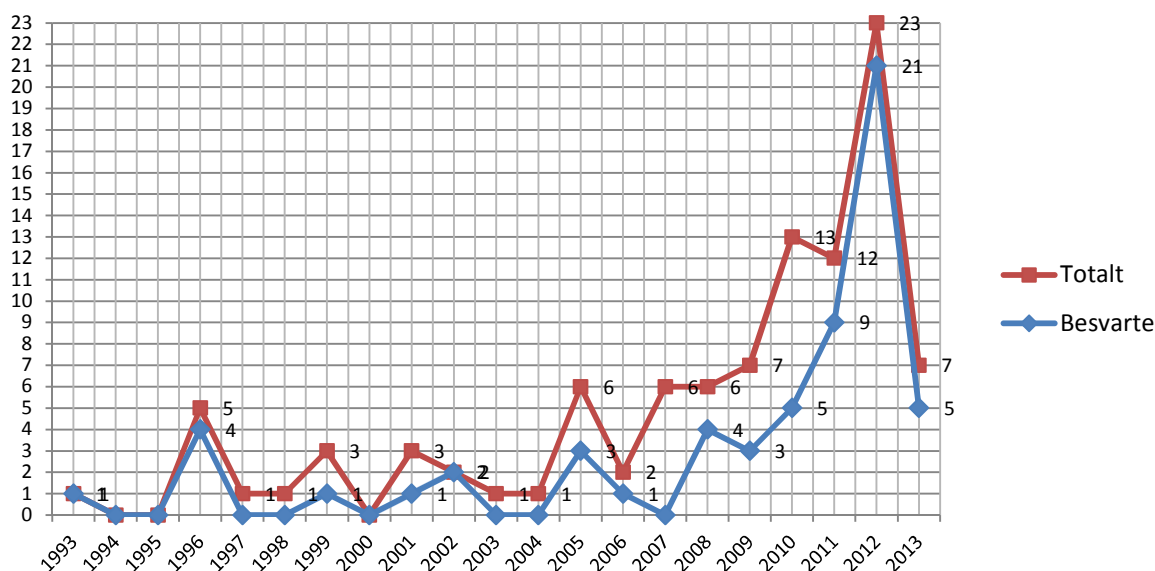
Forfatteren vil takke Morten Larssen (Funcom, styremedlem for Produsentforeningen) for innspill på survey og rapport.

³ Funcom Oslo AS har i Brønnøysundregisteret en omsetning på kr 82 207 000. Funcom N.V. har i følge sin årsrapport en omsetning på \$23 599 000. I følge DNBs gjennomsnittskurs for USD i 2012, utgjør dette en omsetning på kr 138 811 678. (Funcom N.V. (2012). *Annual Report 2012*. Tilgjengelig: http://cdn.funcom.com/investor/2013/Funcom_Annual_Report_2012.pdf)

Utvikling fra 2011-2013: bransjens struktur

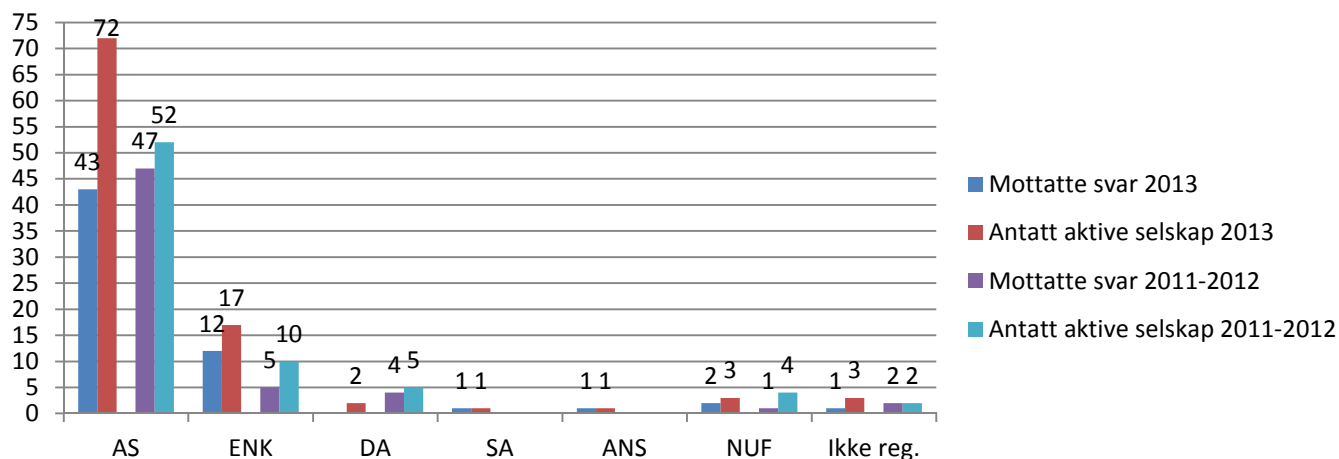
Mens rapporten fra 2011-2012 talte totalt 73 antatt aktive spillselskap i Norge, står man i november 2013 med et totalt antall på **99** antatt aktive spillselskaper i Norge. Dette er en økning i antall norske spillselskaper på **35,61 %**. Mens en viss økning kan skyldes det faktum at vi nå har brukt flere kilder for å registrere selskap og at selskap i større grad kjenner til Produsentforeningens rapport, viser tall for etablering av selskap at trenden fra 2011 om et stadig økende antall norske spillselskap også har fortsatt i 2012 (figur 1). 2012 ser ut til å ha vært et absolutt rekordår med etableringen av 23 norske spillselskaper. Dette er en fordobling fra 2011 da 12 selskap ble etablert. Selv om man ikke kan vite noe om hvor mange av disse selskapene som fortsatt vil eksistere om 5 eller 10 år, viser svarprosenten at etableringen av et høyt antall selskap er absolutt reell, da 21 selskaper etablert i 2012 faktisk svarte på surveyen.

Figur 1 Selskaper fordelt per etableringsår



Når det gjelder foretakstype er det imidlertid ikke store endringer i årets rapport sammenlignet med rapporten fra 2012. Totalt sett er de fleste selskapene registrert som aksjeselskap. Man kan imidlertid se en økning både i antallet aksjeselskap (AS) og antallet enkeltpersonforetak (ENK). Mens forrige rapport viste en fordeling på totalt 52 AS og 10 ENK ser vi i år at det er 72 AS og 17 ENK. Dette skyldes sannsynligvis at det har vært en rekke nyetableringer, og at det for mange nykommere er naturlig å starte med et enkeltpersonforetak som baserer seg på oppdrag før man etter å ha etablert en stabil inntekt velger å danne et aksjeselskap.

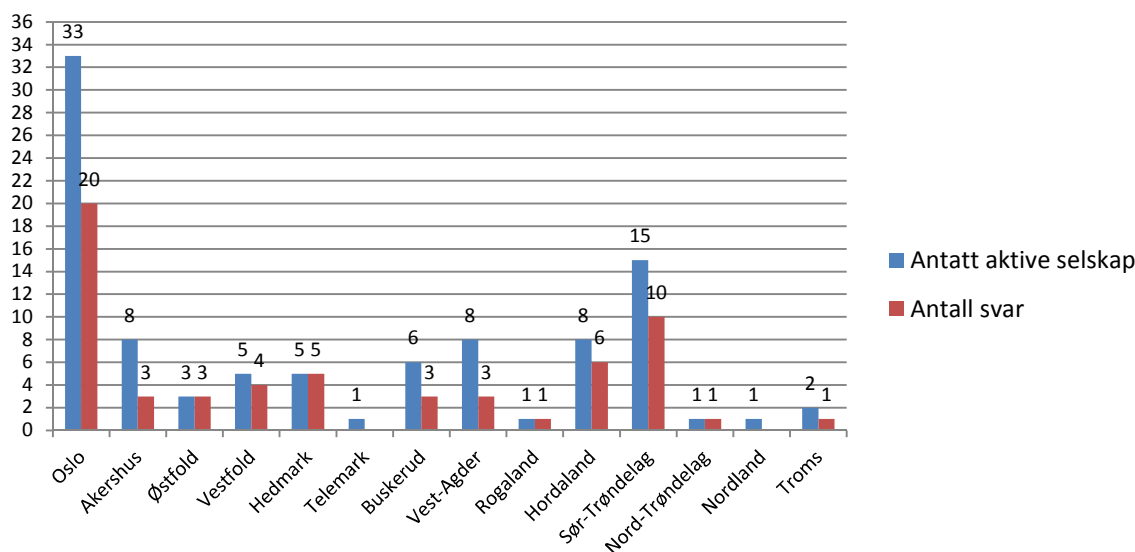
Figur 2 Selskaper fordelt på foretakstype i 2011 og 2013



Veksten i nyetablerte selskap kan ses i sammenheng med at terskelen for å etablere nye selskap som produserer spill er blitt mye lavere i løpet av de siste årene. Spillselskap har nå et klart organ å rette seg mot for å søke støtte til utvikling av spill, og med fremveksten av nye digitale plattformer er det blitt mulig å produsere og lansere suksessfulle spill på en helt annen økonomisk skala enn det som har vært vanlig i den tradisjonelle spillbransjen. Samtidig ser man av mengden aksjeselskap at graden av profesjonalisering er høy. Selskapene tenker langsiktig ved at alle involvert i foretaket skal kunne bidra som aksjonærer og på sikt også få avkastning av det arbeidet som legges inn i selskapet.

Disse endringene har også hatt en effekt på mulighetene for også å kunne dyrke frem levedyktige spillutviklere også utenfor Oslo. Geografisk finnes det i 2013 spillselskaper i alle Norges fylker, med unntak av Oppland, Aust-Agder, Sogn og Fjordane, Møre og Romsdal og Finnmark. Dette er en liten forskyvning nordover sammenlignet med 2011 da Oppland var representert, men ikke Nord-Trøndelag. Oslo er fortsatt dominerende på antall selskaper, og har fått en økning fra 25 til totalt 33 selskaper som utvikler spill. Samtidig er det også skjedd en fremvekst av flere sentrum for spillutvikling. Sør-Trøndelag har en økning av antall spillselskaper fra 9 i årsskiftet 2011-2012 til 15 i 2013, og Hordaland og Vest-Agder har gått fra totalt 6 til 8 selskap i samme periode.

Figur 3 Antall selskaper fordelt på fylke



Vi ser også en tendens mot desentralisering ved at det i 2013 er 28 kommuner utenfor Oslo med registrerte spillselskaper, mot 18 i årsskiftet 2011-2012 (figur 3).

Figur 4 Kommuner utenfor Oslo med aktive spillselskaper

Fylke	Kommune
Akershus	Bærum, Nannestad, Nesodden
Østfold	Fredrikstad, Sarpsborg
Vestfold	Larvik, Horten, Holmestrand, Sandefjord, Tønsberg
Hedmark	Hamar
Telemark	Bø
Buskerud	Drammen, Lier, Ringerike
Vest-Agder	Kristiansand, Songdalen
Rogaland	Stavanger
Hordaland	Bergen, Voss, Askøy
Sør-Trøndelag	Trondheim, Agdenes, Melhus
Nord-Trøndelag	Namdalseid
Nordland	Bodø
Troms	Tromsø, Balsfjord

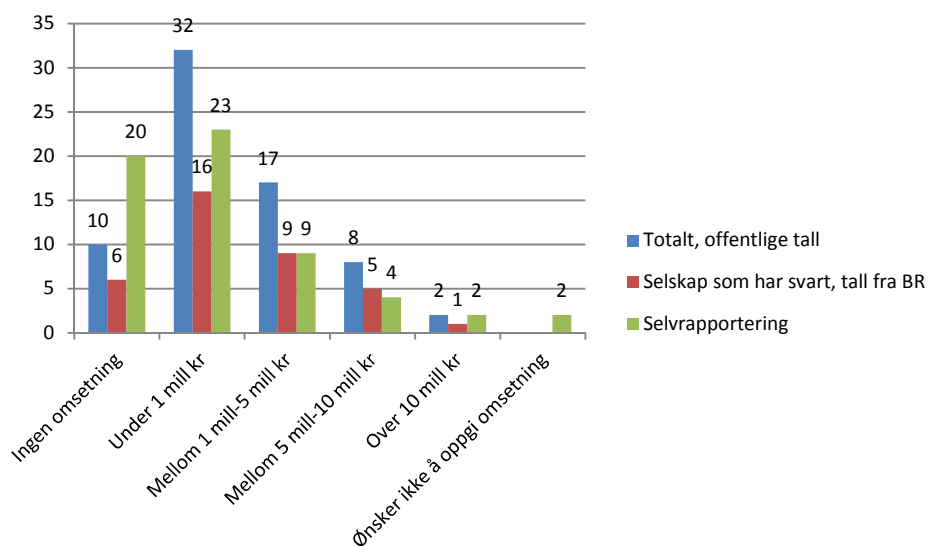
Omsetning og finansiering

Når det gjelder spillbransjens omsetning har det vært en kraftig økning også her siden rapporten fra 2012. Mens det ble registrert en total omsetning for regnskapsåret 2010 på kr 204 820 000, ser man at den totale omsetningen for regnskapsåret 2012 er på **kr 286 868 378**. Dette er en økning i omsetning på 40,01 %. Mens forrige rapport kunne henvise til at Funcom Oslo AS hadde 51,6 % av den totale omsetningen innen dataspillutvikling i Norge i 2010, ser det nå ut til at de kun dekker 48,39 % av omsetningen for regnskapsåret 2012. Ettersom det ikke har vært mulig å rapportere nøyaktige tall for enkeltpersonsforetakene, er det grunn til å tro at totalomsetningen er høyere enn denne summen.

Hvis man trekker fra de 25 selskapene uten registrert omsetning i Brønnøysund, kan man se på en gjennomsnittlig omsetning per selskap i 2012 på **kr 3 876 600**, og en gjennomsnittlig omsetning per registrerte arbeidstaker på **kr 821 792**.

Dermed ser man at den prosentvis økte omsetningen i stor grad samsvarer med økningen i antall selskap. Dette er en meget god utvikling tatt i betraktning at nyetablerte selskap i liten grad klart å skape seg en stabil omsetning. Hele 29 av selskapene – og 27 av selskapene som svarte på surveyen – ble etablert i 2012-2013. I tillegg har 25 av de 99 selskapene ikke offentlig omsetning fra 2012 enten fordi de er enkeltpersonsforetak eller norskregistrerte utenlandske foretak, eller fordi de er så nyetablerte at de ikke enda har levert informasjon til offentlige registre.

Figur 5 Omsetning, gruppert



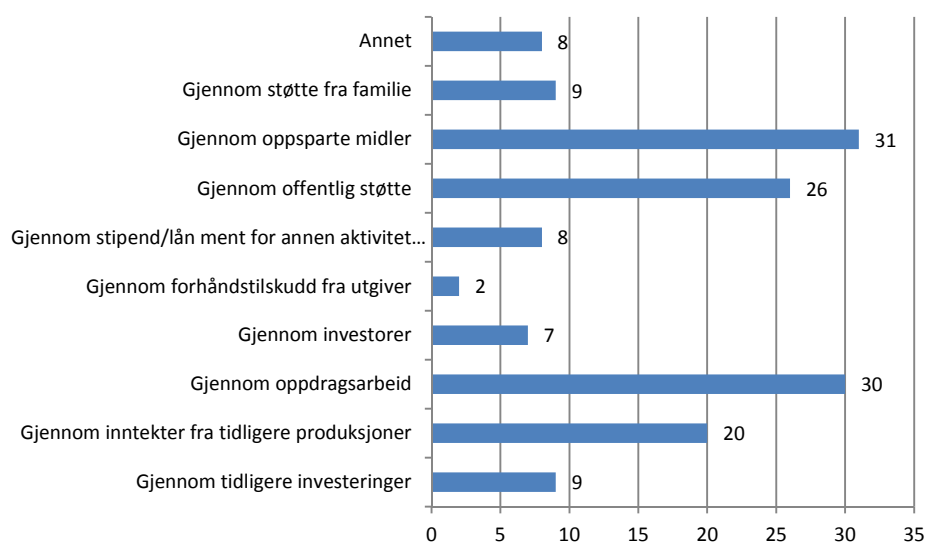
Enkelte uregelmessigheter kan spores i omsetning, og i mange tilfeller ser man at selvrappotereringen viker fra omsetning registrert i Brønnøysundregisteret (figur 5). Dette kan skyldes flere faktorer. Når det gjelder selskapene med ingen omsetning eller omsetning under kr 1 000 000, ser vi av datamaterialet at det er tre selskap med omsetning inntil 125 000 kr som rapporterer om omsetning på 0 kr, og to selskap med kr 0 registrert i det nasjonale registeret som rapporterer å ha en omsetning på under 1 mill kr. Samtidig er det 12 selskap som ikke har omsetningen registrert i Brønnøysund, men som rapporterer at de har 0 kr i omsetning, og 6 selskap som ikke er registrert, men som oppgir at de har under 1 mill kr i omsetning. Begge disse sistnevnte gruppene består i all hovedsak av enkeltpersonsforetak. Av selskap som det ikke finnes offentlig informasjon om er det ett som ikke ønsker å oppgi omsetning, og ett som oppgir at det har omsetning på over 10 mill kr. Dette er imidlertid et norskregistrert utenlandsk foretak (NUF) uten detaljert informasjonsplikt overfor norske myndigheter.

Blant de øvrige selskapene som oppgir at de har en omsetning på over kr 10 mill er det også store variasjoner. I følge Brønnøysundregisteret har de to selskapene dette gjelder for en omsetning på henholdsvis kr 29 mill og kr 82 mill (kr 131 mill i forhold til sitt eget årsregnskap).

Finansiering

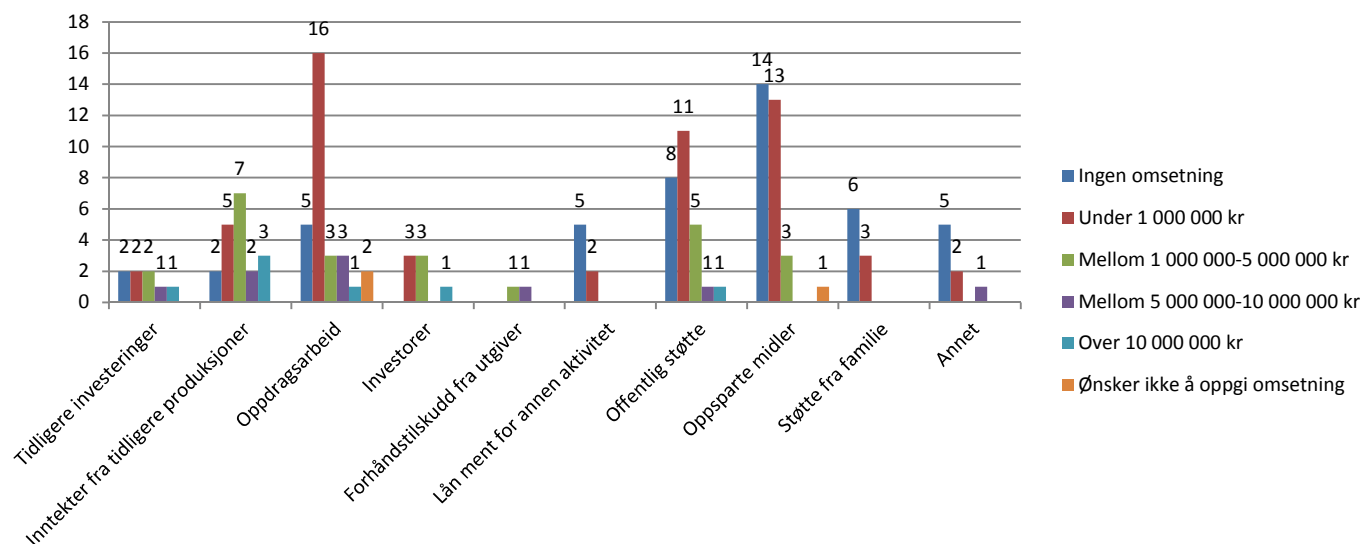
På spørsmål om hvordan selskapene finansierer sin daglige drift, oppgir 31 av de 60 selskapene som har svart på surveyen (51,67 %) at dette skjer gjennom oppsparte midler. 30 selskap (50 %) oppgir at det skjer gjennom oppdragsarbeid. Deretter svarer 26 selskap (43 %) at finansiering av daglig drift skjer gjennom offentlig støtte, og ytterligere 20 (33,33 %) svarer at det skjer gjennom inntekter fra tidligere prosjekter (figur 6).

Figur 6 Finansiering av daglig drift, fordelt på antall svar



Hvis man ser på disse dataene på bakgrunn av selskapenes størrelse kan man se at oppdragsarbeid er særlig viktig for selskap med under kr 1 mill i omsetning (figur 7). For disse er imidlertid også offentlig støtte og oppsparte midler svært viktig. For selskap uten omsetning er oppsparte midler den viktigste finansieringskilden, fulgt av offentlig støtte. I tillegg trekker disse selskapene frem oppdragsarbeid, lån ment for annen aktivitet (for eksempel studielån), støtte fra familie, og annet. Selskap med omsetning mellom kr 1-5 mill trekker først og fremst frem inntekter fra tidligere produksjoner, tett fulgt av offentlig støtte og oppdragsarbeid. For selskapene med høyest omsetning er inntekter fra tidligere produksjoner viktigst, fulgt av oppdragsarbeid.

Figur 7 Finansiering av daglig drift, fordelt på selskapets størrelse

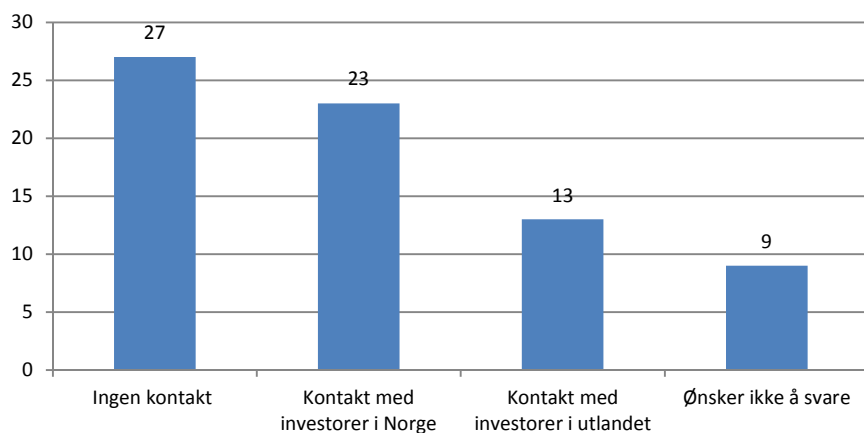


Investorkontakt

Når det gjelder kontakt med investorer i inn- og utland kan man en liten økning i årets rapport sammenlignet med rapporten fra 2011-2012. Mens 18 av selskapene (37 %) i forrige undersøkelse opplyste at de hadde vært i kontakt med investorer, ser vi i år at totalt 24 selskaper (40 %) har hatt slik kontakt. Av disse selskapene opplyser 12 selskaper at de har hatt kontakt med investorer både i inn- og utland, 10 sier at de kun har hatt kontakt med investorer i Norge,

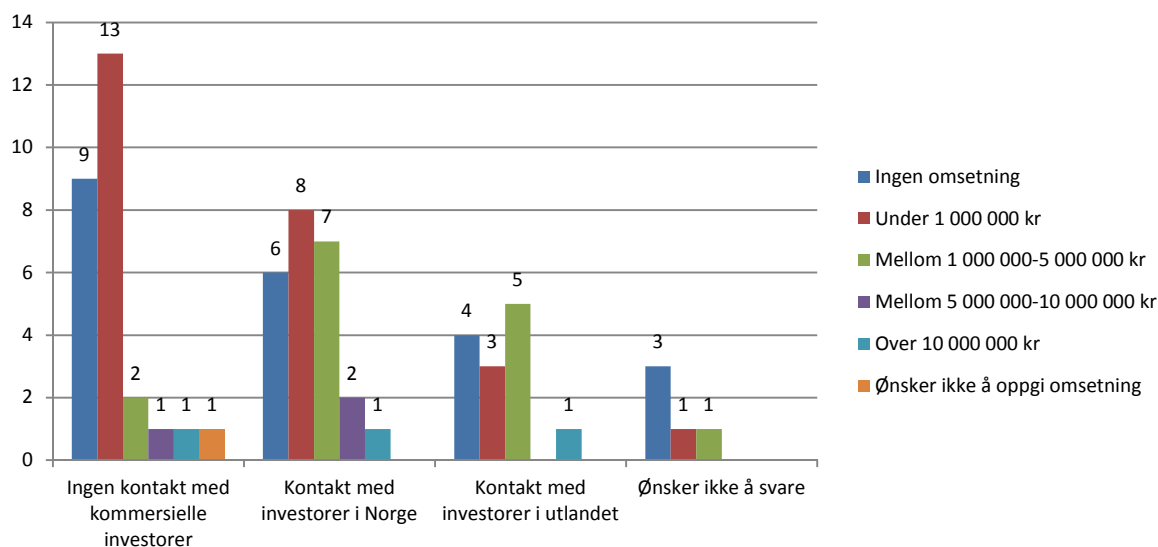
og 1 har kun hatt kontakt med utenlandske investorer. Det er imidlertid uklart hvor mange av disse kontaktene som har ledet til investeringer i faktiske prosjekter. Det er også fortsatt 27 selskap (45 %) som ikke har hatt investorkontakt.

Figur 8 Investorkontakt



Hvis vi ser på investorkontakt i forhold til selskapenes omsetning ser man at det i stor grad er selskapene med lavest omsetning som ikke har hatt investorkontakt. Sammenlignet med årstall for etablering kan man også se at 11 av selskapene som ikke har hatt investorkontakt er nyetablerte selskaper oppstartet i 2012-2013. Samtidig gjør også selskaper fra disse gruppene seg gjeldende når det gjelder kontakt med investorer både i inn og utland, og totalt 10 av selskapene som ble etablert i 2012-2013 har også allerede hatt kontakt med investorer. Dette antyder en høy grad av profesjonalisering for norske spillselskaper, der man sørger for å etablere forhold til mulige investorer allerede tidlig i selskapets karriere.

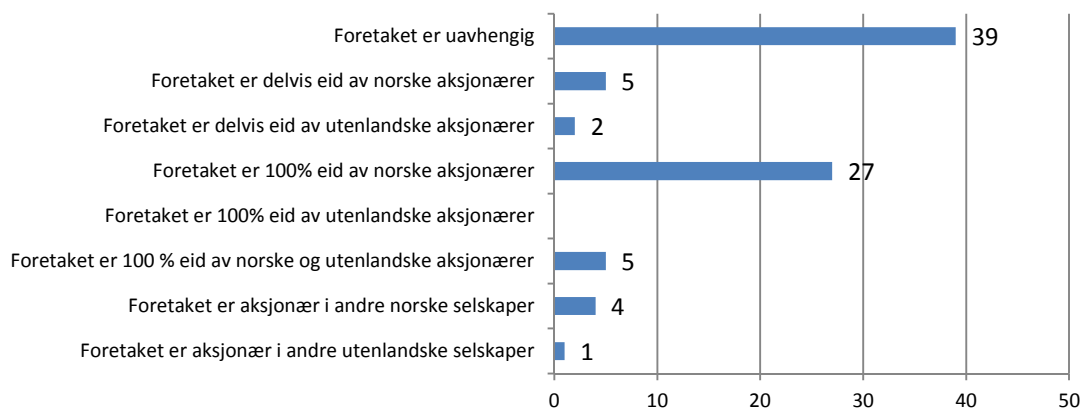
Figur 9 Investorkontakt, basert på omsetning



Eierskap

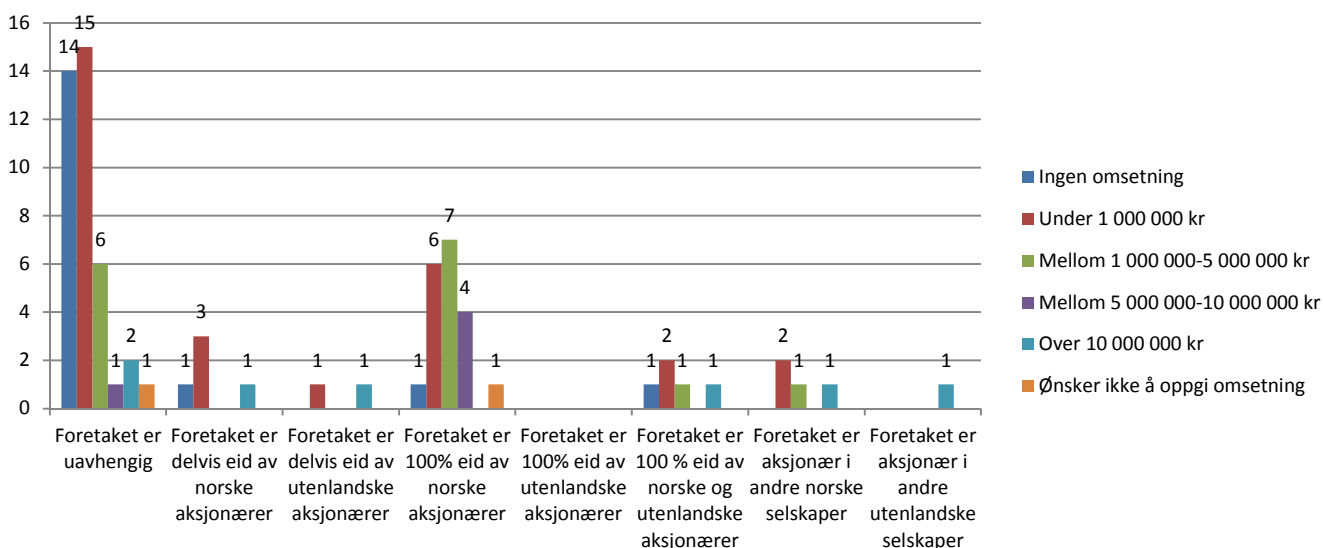
På samme måte som i den første rapporten for Produsentforeningen om norsk spillbransje er de aller fleste norske selskapene uavhengige. Mens totalt 38 av selskaper var uavhengige i 2012 er det nå er totalt 39 uavhengige selskaper. Men selv om antallet har økt med en, har prosentandelen gått ned. Mens det i 2012 var 78 % uavhengige selskaper, er nå prosentandelen sunket til 65 %. Mens det i 2012 var kun 3 selskaper som opplyste at de var 100 % eid av et annet selskap, er det nå 27 spillerselskaper som er 100 % eid av norske aksjonærer. Det er imidlertid verdt å merke at ingen av selskapene er 100 % eid av utenlandske aksjonærer, selv om det er 5 selskaper som har utenlandske deleiere. Vi ser også at 13 selskaper opplyser at de er uavhengige samtidig som de er 100 % eid av norske aksjonærer. Dette kan tyde på at selskapets aksjonærer og eiere også er aktivt involvert i selskapets aktiviteter.

Figur 10 Eierskap



Hvis man ser på eierskap i forhold til selskapenes omsetning, ser vi at det er stor variasjon blant alle selskapene. Hvis vi skal peke på noen tendenser, ser det ut til at de små selskapene i stor grad trekker mot enkle strukturer: de fleste av disse selskapene med en omsetning mellom kr 0-5 mill er uavhengige, og 100 % på norske hender. De større selskapene med mer erfaring og økonomiske krefter kan tillate seg et større handlingsrom og befinner seg derfor både som aksjonær i andre selskaper i inn- og utland, i tillegg til å ha deleiere både i inn- og utland.

Figur 11 Eierskap, fordelt på omsetning



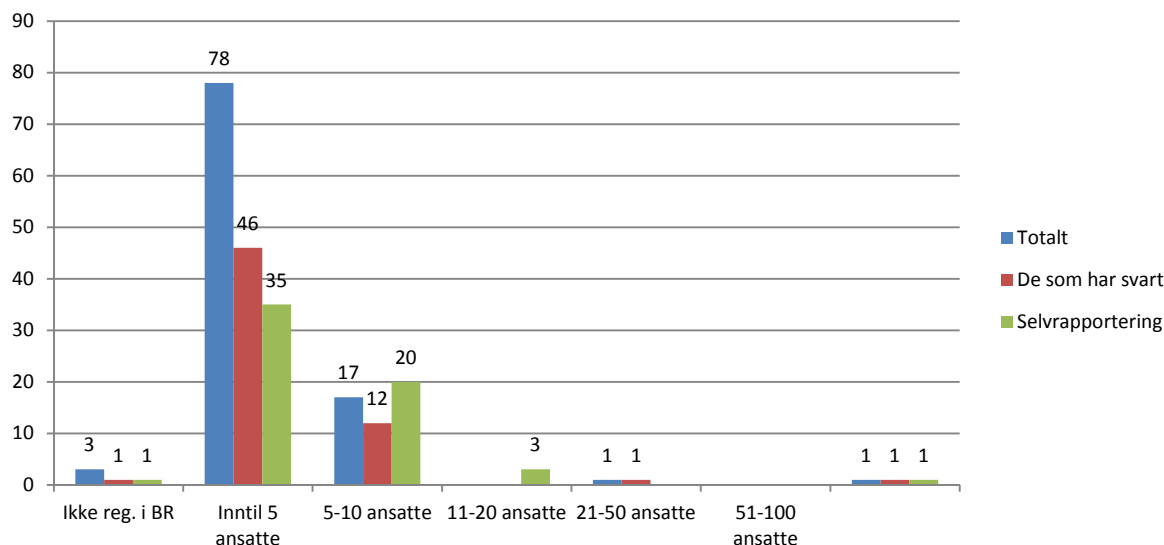
Ansatte

I rapporten fra januar 2012 ble det dokumentert en rekke uklarheter tilknyttet antall ansatte i norsk spillbransje. Med utgangspunkt i egenrapportering var det uklart hvorvidt selskapene rapporterte alle personer som på en eller annen måte bidro til verdiskapning, uavhengig av om vedkommende var en student i praksis eller på dugnadsarbeid, eller om vedkommende var formelt ansatt og en person det ble betalt arbeidsgiveravgift for. Det var også uklart om de innrapporterte ansatte var fulltids-, deltids- eller prosjektansatte. Dermed var det også uklart hvorvidt en person hadde ansetelsesforhold i flere selskap og dermed ble talt flere ganger.

I år har vi derfor valgt å benytte oss av offentlig data fra Brønnøysundregistrene for å sikre at tallene er sammenlignbare. For Funcom har vi imidlertid tatt utgangspunkt i tall fra Funcom N.V. Mens det ble talt 353 ansatte i spillbransjen i Norge i 2011, teller bransjen i dag **349** ansatte i Norge. Dette betyr imidlertid ikke at det er færre personer som arbeider med spill i Norge i dag enn i 2011, men at man har brukt andre kilder for å registrere disse. Tatt i betraktning det store antallet nyetableringer i 2012-2013, og det faktum at Brønnøysunds tall etter all sannsynligvis ikke er oppdatert siden årsskiftet 2012-2013, er det imidlertid rimelig å anta at det totale antallet ansatte i norsk spillbransje er betraktelig høyere i november 2013 enn i januar 2012.

Hypotesen om at det sannsynligvis er flere og ikke færre som i dag jobber med utvikling av dataspill i Norge enn det som anslås av de offentlige tallene fra Brønnøysundregisteret støttes også av at en rekke av selskapene, særlig blant de nystartede, baserer seg på ulønnet arbeidskraft. Denne formen for dugnadsarbeid må forventes i en ung bransje som preges av grundervirksomhet og der mange studenter parallelt med studiene forsøker å etablere et omsetningsdyktig selskap.

Figur 12 Antall selskaper, gruppert etter størrelse



Figur 12 viser at det er visse avvik mellom registrering i Brønnøysund og egenrapportering når det gjelder antall ansatte. Av selskapene som er registrert med inntil fem ansatte er det viktig å presisere at 56 av de totalt 78 selskapene er enkeltpersonsforetak. Også 32 av de 46 selskapene som har svart i samme kategori er enkeltpersonsforetak. Dette betyr at i realiteten er det 22 selskap av totalt 78 som har mellom 2-5 ansatte, mens 14 av 46 av de selskapene som har svart har mellom 2-5 ansatte. En nærmere gjennomgang av dataene viser avvikene illustrert i figur 13.

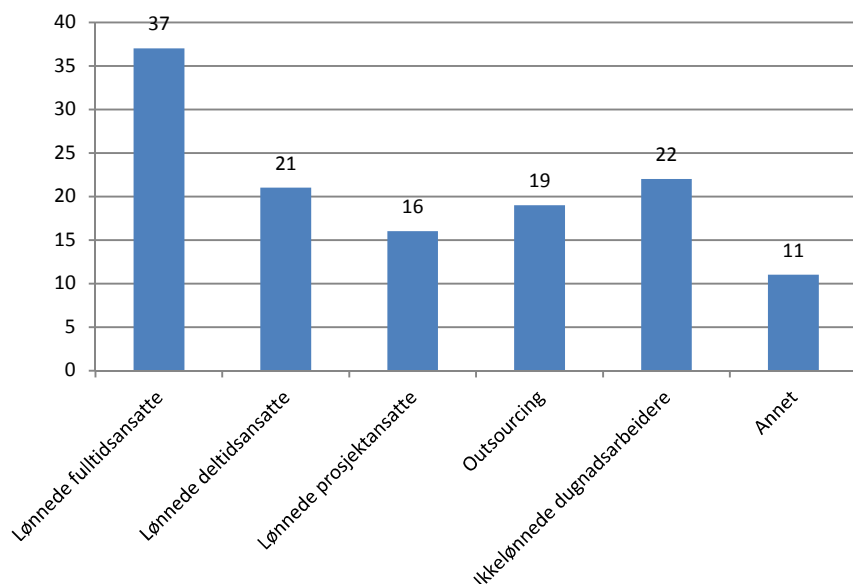
Disse avvikene ser i stor grad ut til å kunne tilskrives at det er mange små foretak med kun 1 eller 2 ansatte som også benytter seg av mye innleid arbeidskraft, prosjektarbeidere, dugnadsarbeidere og studenter. Mange nystartede selskap – ikke bare enkeltpersonsforetak – er gjerne registrert med én ansatt som gjerne ikke mottar noe ordinær lønn. Samtidig trekkes gjerne flere dugnadsarbeidere inn som ikke er formelt registrert som ansatte i eller mottar lønn fra selskapet, men heller kompenseres på andre måter. Dette kan være for eksempel gjennom andeler i selskapet eller gjennom bonusordninger som utbetales etter ferdigstillingen av innbringende prosjekter. For de større selskapene er det også sannsynlig at freelancere og prosjektarbeidere har blitt talt som ansatte, eller at man har ansatt personer siste år som ikke har kommet med i den offentlige oversikten.

Figur 13 Avvik mellom reg. antall ansatte og oppgitt antall ansatte

Selskapstype og antall	Reg. i BR	Selvrappotering
2 ENK	1 ansatt	5-10 ansatte
1 NUF	1 ansatt	5-10 ansatte
1 SA	1 ansatt	5-10 ansatte
5 AS	1 ansatt	5-10 ansatte
1 AS	2 ansatte	5-10 ansatte
1 AS	3 ansatte	11-20 ansatte
2 AS	10 ansatte	11-20 ansatte
1 AS	37 ansatte	Over 100 ansatte

Når det gjelder hvilken type arbeidskraft som faktisk benyttes i den norske spillbransjen, er dette noe som varierer. Av de 60 selskapene som svarte på surveyen oppgir 37 (61,66 %) at de benytter seg av lønnede fulltidsansatte, mens 21 (35 %) oppgir at de benytter lønnede deltidsansatte. 22 selskaper (36,67 %) oppgir å benytte ikkelønnede arbeidskraft, som for eksempel dugnadsarbeidere og studenter i prosjekter. 20 selskaper (33,33 %) benytter outsourcing og 16 (26,67 %) benytter lønnede prosjektansatte. 11 selskaper (18,33 %) benytter andre og uspesifiserte alternativer. I de aller fleste tilfellene kombineres to eller flere av disse, og 17 (28,33 %) benytter seg kun til én form for arbeidskraft.

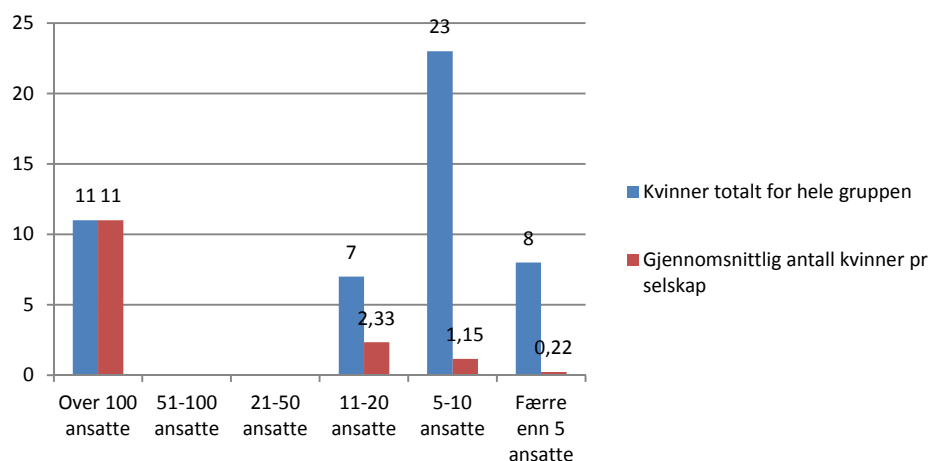
Figur 14 Ansettelsesformer, fordelt på antall selskap



Kvinnelige ansatte

Når det gjelder kvinnelige ansatte i norsk spillbransje er det 28 av de 60 selskapene som svarte på surveyen som opplyste at de har kvinnelige ansatte. Dette utgjør 46,67 %. Hvis vi teller det totale antallet kvinner som selskapene oppgir i surveyen ser vi at det er totalt 49 kvinnelige fordelt over de 60 selskapene. I følge offentlige tall har disse 60 selskapene et totalt antall ansatte på 275, noe som skulle gi et resultat på 17,81 %, men antallet kvinner er etter all sannsynlighet basert på høyere tall enn dette. Det ser vi blant annet ved at det er flere selskaper som selvrappotterer å ha et større antall kvinnelige ansatte enn de har ansatte totalt når man sjekker antall ansatte registrert i offentlige registre. En mer korrekt måte er derfor å se på kvinneandelen ut fra de dataene som selskapene selv rapporterer i surveyen. Hvis vi ser på antall kvinner fordelt over selskapenes størrelse, ser vi imidlertid at fordelingen er svært varierende, og at det i de fleste tilfellene er et relativt lavt antall kvinner i selskap av alle størrelser (figur 15). Unntaket er hos selskaper som rapporterer over 100 ansatte, men i denne kategorien finnes det kun ett selskap som opplyser å ha 12 % kvinnelig andel ansatte. På bakgrunn av disse tallene er det grunn til å tro at prosentandelen kvinnelige ansatte i norsk spillbransje er lavere enn 17,81 %.

Figur 15 Kvinnelige ansatte fordelt over selskapsstørrelse



Ansatte i utlandet

Av de 60 selskapene som har svart på surveyen opplyser 17 at de har ansatte i utlandet. Dette utgjør 28,33 % av selskapene. Totalt rapporteres det om 286 individuelle ansatte i utlandet, der 248 er tilknyttet Funcoms avdelinger i Canada, Kina, USA, Sveits og Storbritannia. Ut over dette er det altså 38 personer i utlandet som har et ansettelsesforhold tilknyttet spillbransjen i Norge.

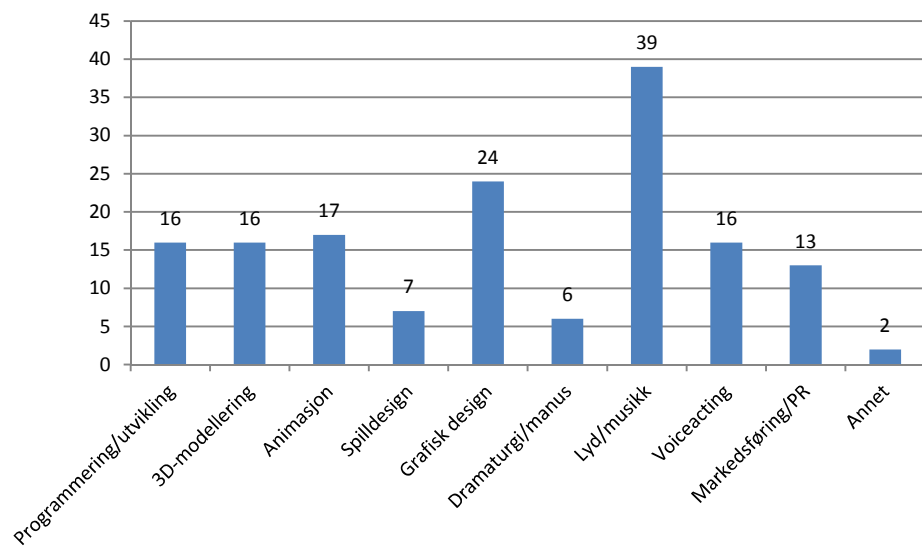
Usikkerhetsmomentene som viser seg i forbindelse med kvinnelige ansatte viser seg også i tallene over utenlandsansatte. Sammenlignet med tall fra Brønnøysund er det flere selskap som her har flere ansatte i utlandet enn i Norge. Dette tyder på utenlandsansatte i stor grad ikke fanges opp av de nasjonale registrene, og sannsynligvis registreres i offentlige registre utenlands. Dermed kommer disse 248 arbeidstakerne i tillegg til 349 som allerede befinner seg i Norge i følge offentlige registre. Totalt kan man dermed telle 597 ansatte i inn- og utland ansatt i den norske spillbransjen.

Outsourcing og innleide tjenester

Mens 19 selskaper (31,67 %) opplyser at de benytter outsourcing som en form for arbeidskraft er det betraktelig flere som sier at de benytter innleid arbeidskraft til utvalgte oppgaver. 52 selskap av totalt 60 (86,67 %) har benyttet seg av innleid arbeidskraft på et eller annet tidspunkt. Dette avviker kan skyldes ulik oppfattelse av hva som menes med innleid arbeidskraft og outsourcing. En forståelse av outsourcing kan være at man på mer eller mindre fast basis setter ut helt bestemte deler av produksjonen til andre foretak, gjerne i utlandet. En slik forståelse av outsourcing er ofte forbundet med effektivisering. For mange kan dette være forbundet med større foretak enn hva de fleste norske spill-selskapene kan sies å tilhøre.

Til sammenligning vil innleide tjenester være av mer kortvarig karakter, og gjerne være knyttet til en konkret og avgrenset oppgave. Det er mest vanlig blant norske spillutviklere å leie inn tjenester knyttet til produksjon av lyd og musikk, og totalt 39 selskap (65 %) opplyser at de har benyttet seg av dette. Deretter er grafisk design den nest vanligste arbeidsoppgaven å benytte seg av innleide tjenester for, og 24 selskap (40 %) opplyser at de har brukt dette. Deretter er animasjon (28,33 %), 3D-modellering, programmering/utvikling, og voiceacting (26,67 %) de vanligste oppgavene å leie inn arbeidskraft for å ta seg av. Også markedsføring/PR er brukt av 21,67 % av selskapene.

Figur 16 Bruk av innleide tjenester



Offentlig støtte

De viktigste kanalene for offentlig støtte for spill-selskaper i Norge er Norsk Filminstitutt (NFI) og Innovasjon Norge. Det er imidlertid kun NFI som har en øremerket ordning for dataspill.

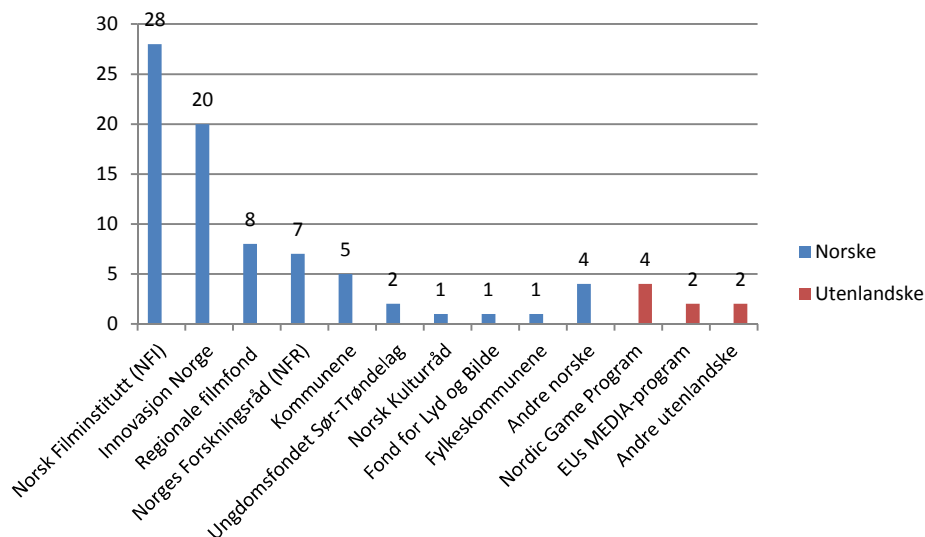
I 2012 ga NFI utviklingstilskudd til 22 ulike spill; totalt kr 15 800 000, noe som utgjør et gjennomsnitt på kr 643 800 per spill. I 2013 har NFI delt ut totalt kr 16 095 000 fordelt på 25 ulike spill; et gjennomsnitt på kr 718 182. I tillegg ga NFI lanseringstilskudd til 3 selskap i 2012 (totalt kr 100 000) og til 4 selskap i 2013 (totalt kr 349 502) (se vedlegg 3). Selv om denne økningen i antall innvilgede søknader ikke sier noe om hvor mange søknader NFI har mottatt, er økningen ikke bare symptomatisk med at flere selskaper etableres i Norge, men viser også at den offentlige støtten er en attraktiv ordning som trolig stimulerer flere til å satse på spillutvikling i Norge.

Innovasjon Norge innvilget i 2012 støtte til 8 spillorienterte selskap, totalt kr 2 160 000 kr, noe som utgjør et gjennomsnitt på kr 270 000 per selskap. I 2013 har de så langt gitt tilskudd til 2 selskap med tilknytning til spillbransjen; totalt kr 2 470 000, eller kr 1 235 000 i gjennomsnitt per selskap (se vedlegg 4). Blant selskapene som fikk støtte i 2012 ble 3 selskap etablert i 2012, 2 i 2011, 1 i 2010 og 2 i 2009. Selskapene som har mottatt støtte i 2013 ble etablert i henholdsvis 2009 og 2007. Tallene for 2012 er særlig optimistiske for spillbransjen og viser at Innovasjon Norge faktisk støtter grunderbedrifter innen spillutvikling.

Evaluering av støtteordningene

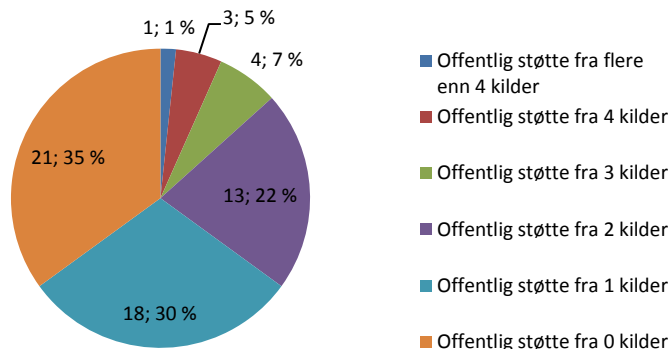
Av de 60 som besvarte surveyen opplyser 28 selskap (46,67 %) å ha mottatt støtte fra Norsk Filminstitutt (NFI), mens 20 (33,33 %) opplyser å ha mottatt støtte fra Innovasjon Norge. 29 selskap (48,33 %) opplyser at de har mottatt støtte fra andre støtteordninger i Norge. I kategorien "andre norske støtteordninger" nevnes Høgskolen i Sør-Trøndelags Grunderstipend, Sparebank1 Nord-Norges Kulturnæringsstiftelse, Hamar-regionen i utvikling (HRU) og Høgskolen i Oslo og Akershus. 8 selskaper (13,33 %) opplyser også å ha mottatt støtte fra nordiske og europeiske støtteordninger. I kategorien "andre utenlandske støtteordninger" rapporteres Nordisk film- og tv-fond og forskningsmidler fra EU.

Figur 17 Støtte mottatt fra offentlige ordninger



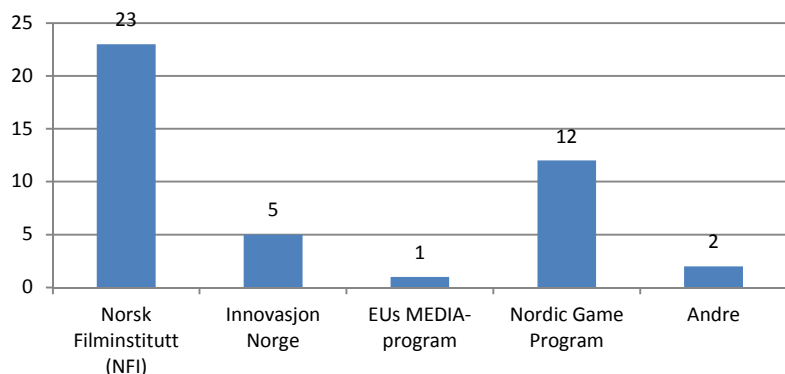
21 selskap (35 %) oppgir at de ikke har mottatt noen form for offentlig støtte, men det går ikke frem hvorvidt de har søkt offentlig støtte eller ikke. 8 av selskapene som ikke har mottatt støtte ble etablert i 2012-2013 og det er derfor grunn til å tro at en del av disse ikke enda har hatt mulighet til å utvikle søknader. Det er også 13 selskap (21,66 %) som opplyser at de hverken har fått avslag eller støtte, og vi må derfor anta at disse aldri har søkt noen form for offentlig støtte. 23 selskaper (38,33 %) opplyser at de har mottatt støtte fra mer enn en støtteordning, og ett av de større og mer veletablerte norske selskapene opplyser å ha mottatt støtte fra totalt 9 norske ordninger 8 (figur 17).

Figur 18 Antall støttekilder det er mottatt støtte fra



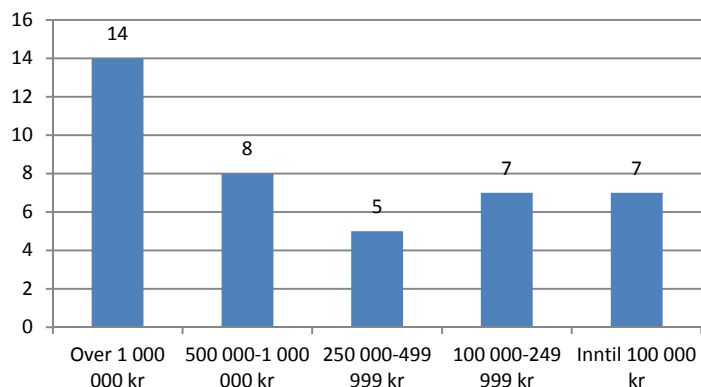
Hvis vi ser på avslåtte søknader, ser vi også at NFI er den ordningen som de fleste har fått avslag fra. 23 selskap (38,33 %) selskap opplyser at de har fått avslag fra NFI (figur 12). At dette er ordningen som både innvilger flest søknader og gir flest avslag viser at dette er den klart mest populære støtteordningen. Vi ser at 14 av selskapene (23,33 %) som har fått avslag fra NFI også har mottatt støtte fra NFI i en annen sammenheng. Tilsvarende er det 2 selskap som både har fått støtte og avslag fra Nordic Game Program, og 1 som har fått støtte og avslag fra EUs Media Program, og 1 som har fått støtte og avslag fra Innovasjon Norge. Ellers er det 15 selskap (25 %) som har fått innvilget alle sine søknader om offentlig støtte, og 3 selskap (5 %) som kun har fått avslag på sine søknader.

Figur 19 Avslag fra støtteordninger, fordelt på antall selskap



Når det gjelder støttesummens størrelse oppgir 14 selskaper (23 %) å ha mottatt over 1 mill kr i støtte, mens 8 selskap (13,3 %) opplyser at den største summen de har mottatt er mellom 500 000-1 mill kr. Samtidig er det 5 (8,53 %) selskaper som oppgir at den største summen de har mottatt er mellom 250 000-500 000 kr og 7 (11,67 %) som sier at den største summen de har mottatt er på mellom 100 000-250 000 kr. Det er 7 selskap (11,67 %) som ikke har mottatt noe høyere støttebeløp enn 100 000 kr (se figur 19).

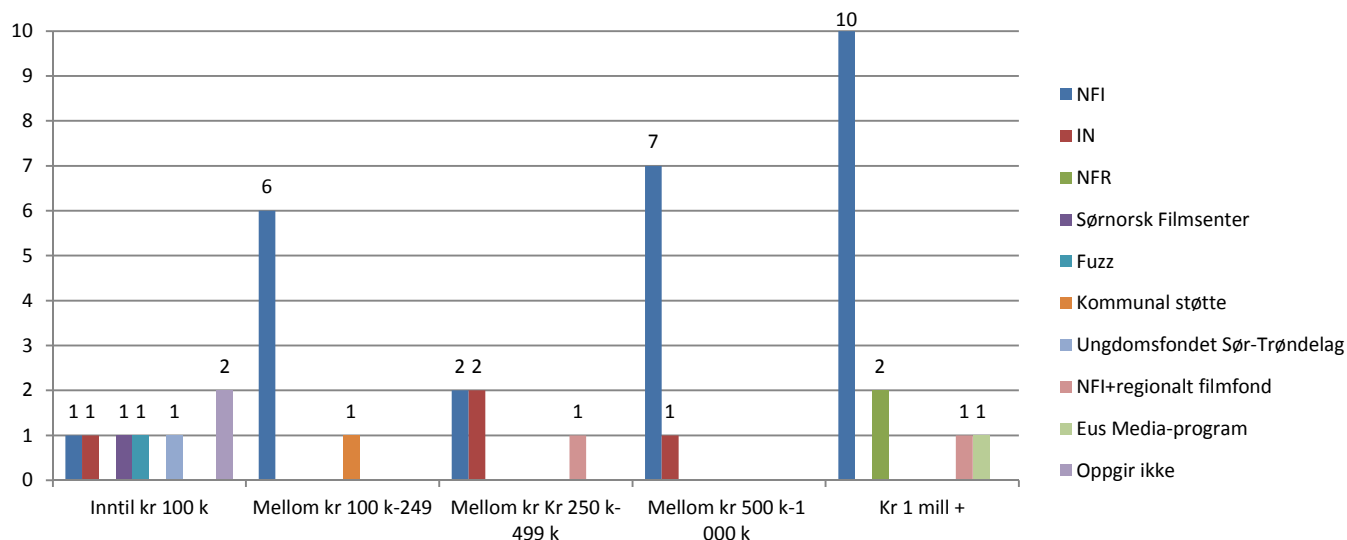
Figur 20 Høyeste mottatte støttesum



Figur 21 viser at de aller høyeste støttesummene kommer fra NFI, Forskningsrådet, EUs Media-program, og NFI i samarbeid med regionale filmfond, her Viken og Fuzz. Ettersom NFI har gitt støttesummer i alle kategoriene, viser

denne oversikten at NFI er et fleksibelt fond som støtter både små og store prosjekter. Når det gjelder den andre store nasjonale støtteordningen, Innovasjon Norge, viser denne seg å støtte prosjekter inntil kr 1 mill. Oversikten antyder også at det er rimelig mange ulike fond som er villige til å gi spillselskaper støtte inntil 100 000 kr.

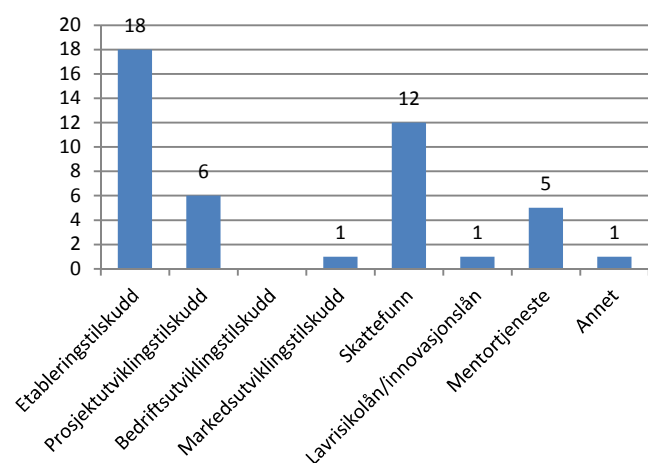
Figur 21 De høyeste tilskuddene basert på ordning



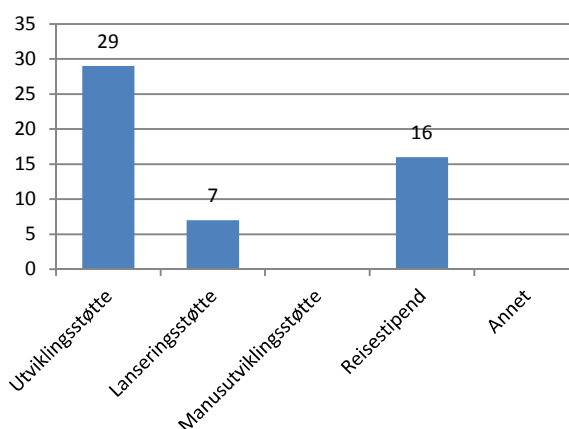
Når vi ser på de to mest brukte støtteorganene, Norsk Filminstitutt og Innovasjon Norge, ser vi at den vanligste støtteformen hos NFI er utviklingsstøtte, mottatt av 29 av de 60 selskapene som svarte på surveyen (48,33 %). I tillegg har 16 selskap (26,67 %) mottatt reisestipend og 7 selskap (11,67 %) har mottatt lanseringsstøtte.

Når det gjelder Innovasjon Norge er etableringstilskudd den vanligste støtteformen. 18 selskap (30%) har mottatt slik støtte. Videre rapporterer 12 selskap (20%) at de har mottatt støtte gjennom Skattefunn-ordningen som er et samarbeid mellom Innovasjon Norge og Norges Forskningsråd og gir fradrag på skatt for kostnader knyttet til gjennomføringen av FoU-aktiviteter i et prosjekt. I tillegg er prosjektutviklingstilskudd innvilget til 6 selskap (10 %) og 5 selskap (8,33 %) har benyttet seg av INs mentortjeneste. I tillegg har selskap involvert i spillutvikling fått markedsutviklingstilskudd, lavrisikolån og annet. Det er imidlertid uklart om støtten fra Innovasjon Norge har blitt innvilget i direkte tilknytning til spillaktiviteter eller om denne er tilknyttet andre former for aktivitet som selskapet driver.

Figur 23 Støtteformer mottatt fra Innovasjon Norge



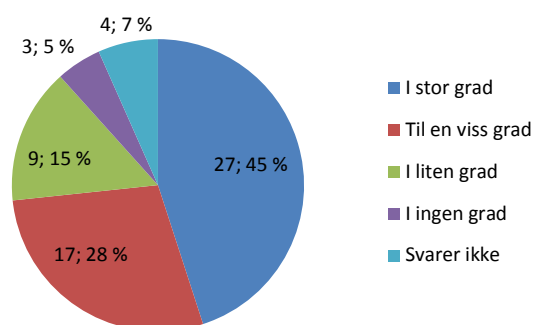
Figur 22 Støtteformer mottatt fra NFI



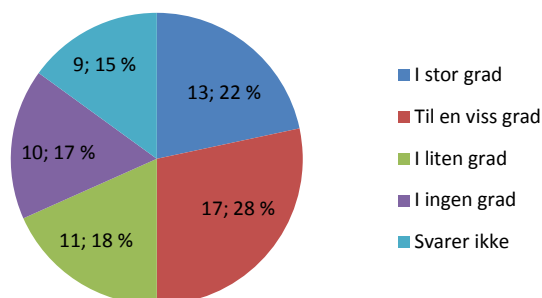
Offentlig støtte som redskap

I hvilken grad ser selskapene på Norsk Filminstitutt (NFI) og Innovasjon Norge som viktige redskaper for å oppnå sine mål tilknyttet spillutvikling? Av de 60 selskapene som svarte på surveyen er det 27 selskap (45 %) som mener at NFIs støtte i stor grad er en faktor for å nå selskapets mål innen spillutvikling, er det 13 selskap (22 %) som mener det samme om Innovasjon Norges ordninger. Samtidig er det 3 selskap (5 %) som mener at NFIs ordning i ingen grad er et redskap for å nå deres mål og 10 selskap (17 %) som mener det samme om Innovasjon Norge.

Figur 24 Er NFRs støtteordning en faktor for å nå selskapets mål?



Figur 25 Er INs støtteordning en faktor for å nå selskapets mål?

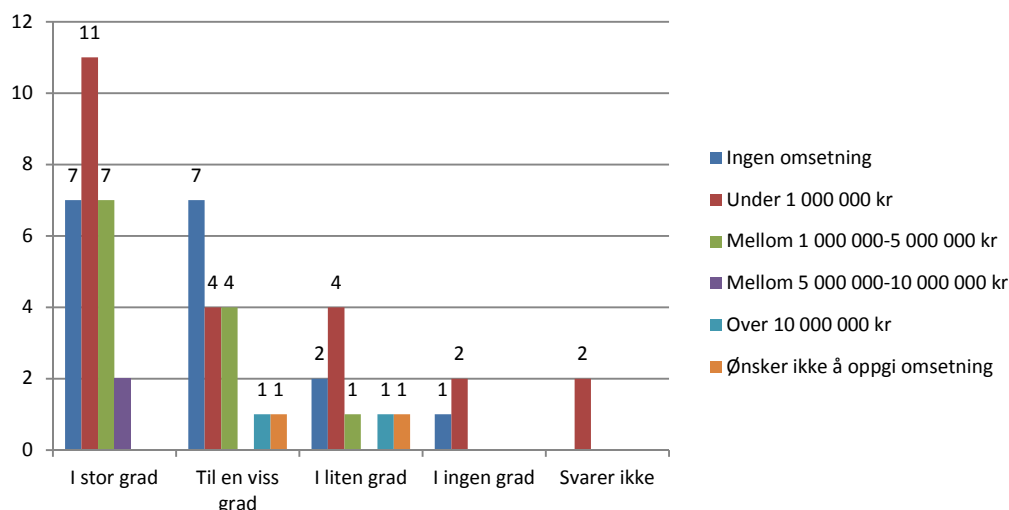


Ved å utvide dette kan man se at det er 44 selskap (66,67 %) som mener at NFI i stor eller til en viss grad er en faktor for å nå sine mål, sammenlignet med 30 selskap (50 %) som mener at Innovasjon Norge i stor eller til en viss grad er en slik faktor. Det er også 12 selskap (20 %) som mener at NFI i liten eller ingen grad har en slik funksjon, mens 22 selskap (35 %) mener at Innovasjon Norge i liten eller ingen grad har en slik funksjon.

Dermed kan man konkludere med at støtteordningen gjennom NFI har større tillit og i større grad ses på som et redskap som gagnar norske spillutvikling enn det Innovasjon Norge har. Dette er kanskje ikke overraskende når man tar i betraktning at mens NFI har en egen støtteordning særlig tilpasset spillutvikling, så har Innovasjon Norge ikke særlige ordninger rettet mot spill, men inviterer spillutviklere å søke samme støtteordninger som andre bransjer.

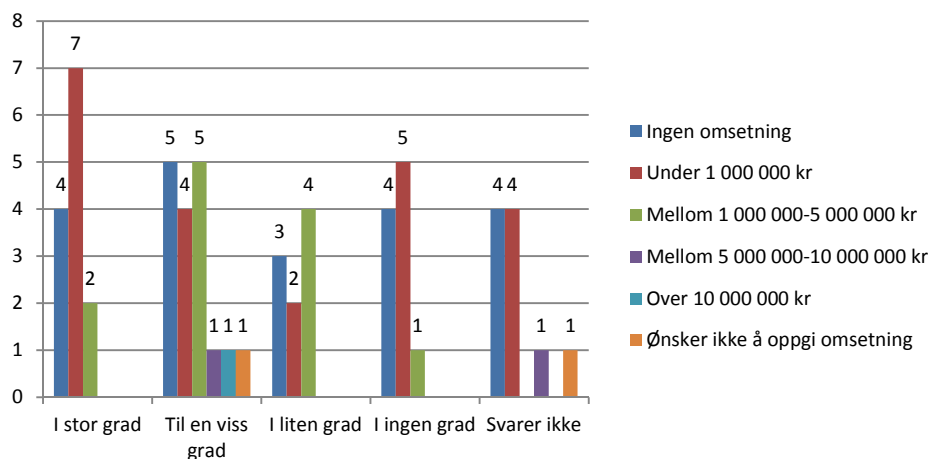
Når vi ser på hvordan dette fordeler seg mellom selskap av ulik størrelse, ser vi at det særlig er selskapene med liten og mellomstor omsetning (under kr 1 mill og mellom kr 1-5 mill) som i stor grad ser NFIs støtte som et redskap for å nå sine mål. Selskapene med ingen omsetning ser støtten også som en faktor for å nå sine mål i stor og til en viss grad. Mens tungvektene med omsetning på over kr 10 mill per år ser støtteordningene som en faktor til en viss grad, er det bare selskap med ingen omsetning eller omsetning under kr 1 mill som svarer at NFIs ordning i ingen grad er en faktor for å nå deres mål. Generelt ser vi at de fleste selskapene i alle skikt anser NFIs støtte for å være en faktor for å nå deres mål innen spillutvikling i stor grad eller til en viss grad.

Figur 26 Hvor viktig NFI vurderes å være ut fra omsetning



Dersom vi sammenligner med hvordan selskap av ulike størrelse vurderer Innovasjon Norge som støtteredskap for norsk spillbransje, ser vi at holdningene til Innovasjon Norge varierer mer. Det er en relativt jevn fordeling over hele spekteret av selskap av alle størrelser. Blant tungvektene er det 1 som svarer at IN til en viss grad er et redskap for selskapet å nå sine mål. Selskapene som har en omsetning på mellom kr 1-5 mill har imidlertid en overvekt mot å se IN som et redskap til en viss grad, mens selskapene med ingen omsetning eller omsetning på inntil kr 1 mill går igjen over hele spekteret. Dette kan tyde på at det er ulike erfaringer med IN, eller at mens enkelte ser på det som en svakhet at IN ikke har særlige spillorienterte programmer, ser andre IN som et fleksibelt organ som absolutt også kan benyttes av spillforetak.

Figur 27 Hvor viktig Innovasjon Norge vurderes å være ut fra omsetning



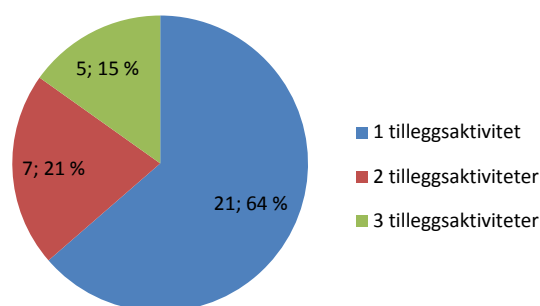
Aktiviteter

Blant de 60 selskapene som svarte på surveyen er det 26 selskap (43,33 %) som utelukkende driver med spillutvikling. Blant disse er det totalt 17 selskap (28,33 %) som opplyser at deres eneste aktivitet er egeninitiert spillutvikling. I tillegg er det 9 selskap (15 %) som i tillegg utvikler spill på oppdrag. Blant de 60 selskapene er det totalt 59 selskap som driver egeninitiert spillutvikling som en av sine aktiviteter. Det er også ett selskap som ikke har egeninitiert spillutvikling. Dette selskapet er imidlertid aktiv innen oppdragsbasert spillutvikling, og er det eneste av de 60 selskapene som kun jobber med oppdrag. I tillegg til spillutvikling tar dette selskapet oppdrag innen media/PR.

Det er totalt 25 selskap blant de 60 som kun er involvert i egeninitierte prosjekter. I tillegg til de 17 som kun er involvert i egeninitiert spillutvikling, har de resterende selskapene også egeninitierte aktiviteter innen media/PR, IT/utvikling og annet. I denne gruppen er media/PR den mest populære aktiviteten – 5 selskap opplyser at de er involvert i dette, mens 3 skriver at de i tillegg er involvert i IT/utvikling.

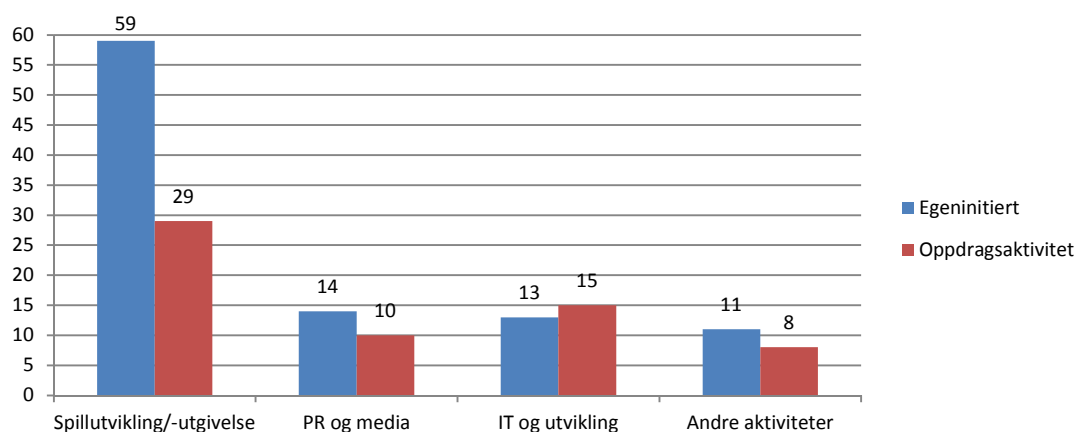
Det er 34 selskap som driver med annen aktivitet i tillegg til spillutvikling. Disse aktivitetene er både egeninitierte og oppdragsbaserte. Det er 21 selskap (64 %) som begrenser seg til én annen aktivitet ut over spillutvikling. 7 selskap (21 %) er involvert i to tilleggsaktiviteter, mens 5 selskap (15 %) er involvert i tre tilleggsaktiviteter (figur 27).

Figur 28 Antall aktiviteter ut over spillutvikling



Figur 18 viser en oversikt over hvilke type aktiviteter selskapene har. Vi ser at oppdragsbaserte IT- og utviklingsaktiviteter er den mest populære aktiviteten ut over spillutvikling, og 15 selskap (25 %) oppgir at de driver med dette. Deretter kommer egeninitierte aktiviteter innen media og PR, som 14 selskaper (23,33 %) opplyser å være aktiv innenfor. Deretter kommer egeninitierte aktiviteter innen IT og utvikling (13 selskap, eller 21,67 %), og andre egeninitierte aktiviteter (11 selskap, eller 18,33 %). 10 selskap (16,67 %) opplyser at de har oppdrag innen media og PR, og 8 selskap (13,33 %) er aktiv innen andre oppdragsaktiviteter. Ut fra disse dataene er det vanskelig å si noe sikkert om selskapene ser på disse tilleggsaktivitetene som sideaktiviteter ment å støtte spillutvikling, eller om tilleggsaktivitetene er et lite viktig fokusområde som spill. Men ettersom disse 60 selskapene har svart på en survey om norsk spillbransje må vi anta at spillutvikling er et av de viktigste områdene for disse selskapene.

Figur 29 Aktiviteter

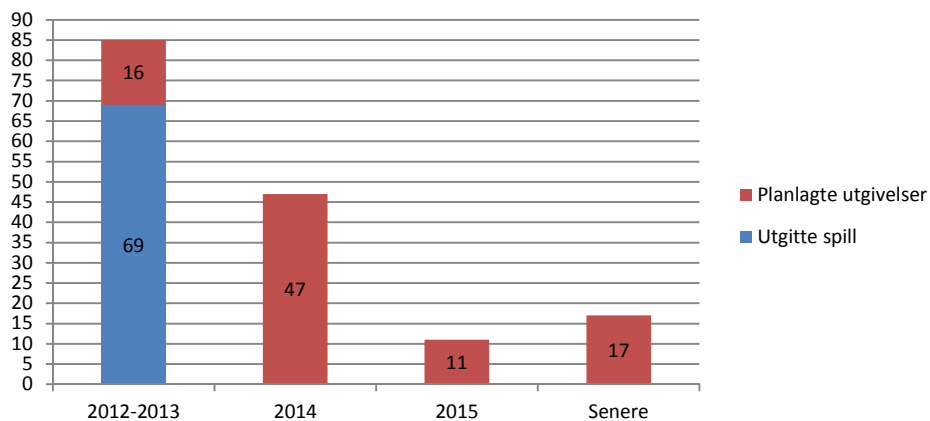


Utgivelser

Når det gjelder utgivelser av spill rapporterer de 60 selskapene som svarte på surveyen at de til sammen har utgitt **69 unike titler i 2012-2013**. Dette til tross for at det er totalt 27 utviklere (45 %) som ikke opplyser om noen utgivelser i 2012-2013, og også til tross for at mange av spillene som i forrige undersøkelse var planlagt for utgivelse i 2012-2013 fortsatt er under utvikling.

I 2012-rapporten oppga selskapene å ha totalt 50 planlagte utgivelser for 2012. Selv 69 utgivelser over nærmere to år kan se lite ut for en bransje som tidligere har estimerte 50 utgivelser over 1 år er det viktig å ta i betraktning at 2013 enda ikke er over. Basert på egenrapportering er det fortsatt 16 titler som forventes utgitt innen utgangen av 2013, noe som bør være et realistisk estimat tatt i betraktning at vi nå er i midten av november.

Figur 30 Utgivelser



Når man vurderer tallet for faktiske utgivelser skal man også ta i betraktning at forsinkelser er vanlig innen spillutvikling, og for nyetablerte selskaper uten mye tidligere erfaring med bransjen kan det være vanskelig å gi et godt estimat for utgivelsestidspunkt. I tillegg kan selskaper ha valgt å kansellere titler. Ved en gjennomgang av de titlene selskapene har rapportert inn i år ser vi at det er 17 spill som fortsatt er under utvikling, men som selskapene i forrige survey anslo ville utgis i løpet av 2012-2013. I tillegg er det 4 titler som var rapportert under utvikling i 2012, men som selskapene ikke har oppgitt noen status for i årets survey. Dette kan tyde på at spillet enten har skiftet tittel eller har blitt kansellert.

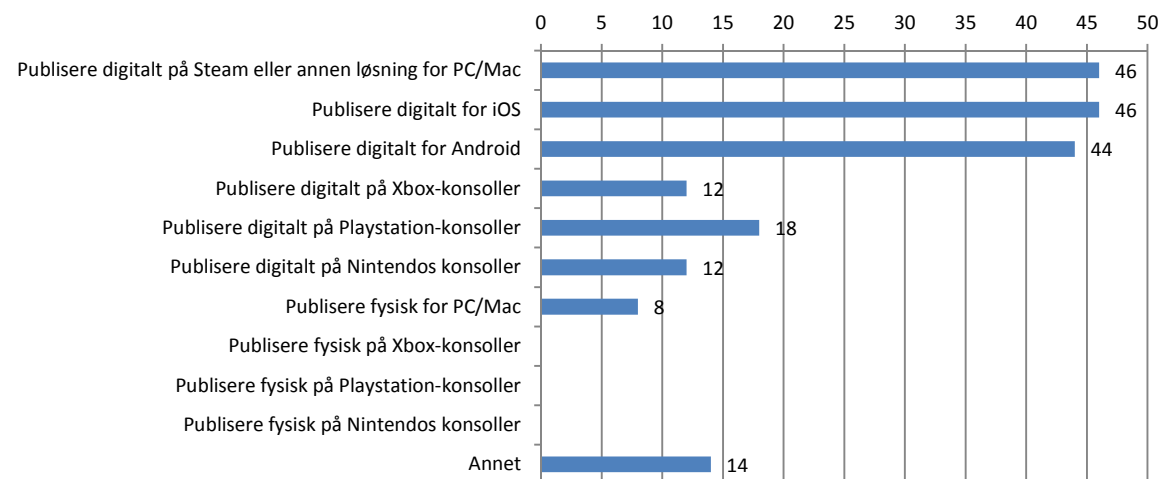
Det er også 6 selskaper som ikke rapporterer om planlagte utgivelser. Det er også totalt 3 selskaper som verken gir informasjon om utgitte titler for 2012-2013 eller planlagte utgivelser. Dette kan skyldes et ønske om ikke å gå ut med informasjon om spill under utvikling før prosjektet tar form og planene er offentliggjort.

Hvis vi ser på planlagte utgivelser ser vi at de 60 selskapene som svarte på surveyen estimerer utgivelse av 47 titler i 2014, og rapporterer planer for ytterligere 28 titler i 2015 eller senere.

Publiseringsplattformer

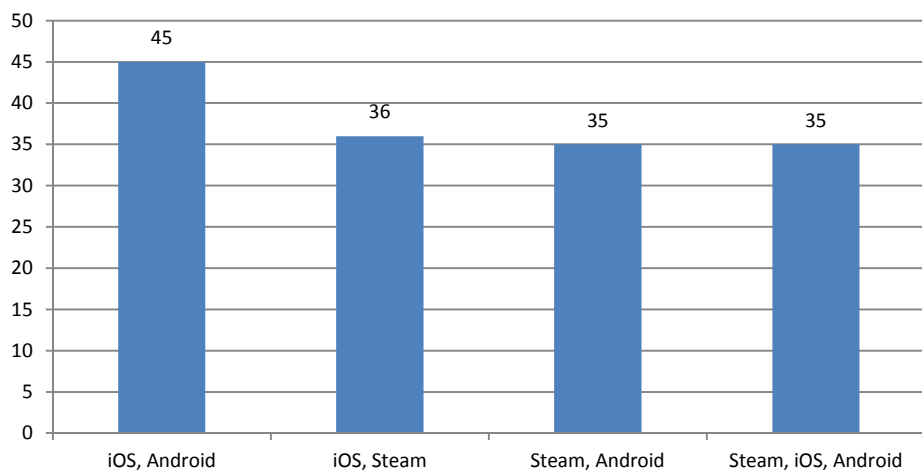
I forrige undersøkelse var det uklart i hvilken grad utviklere av spill til PC/Mac og de proprietære spillkonsollene fokuserte på digital eller fysisk distribusjon. I årets survey har vi bedt selskapene om å presisere dette, og kan nå dokumentere at norsk spillbransje nærmest utelukkende har forlatt fysisk distribusjon. Kun 8 selskaper (13,33 %) ser på publisering av fysiske dataspill som relevant for deres foretak, og da i forbindelse med PC/Mac-plattformen. Samtlige av disse selskapene benytter seg i tillegg av digitale publiseringsløsninger. Det skal imidlertid nevnes at det også er to selskaper som har svart på surveyen som utvikler analoge spill: Ett selskap opplyser at de utvikler analoge brettspill og rollespill, og angir ingen informasjon om dataspill. Ytterligere ett selskap rapporterer at de utvikler både analoge brettspill og dataspill.

Figur 31 Foretrukne plattformer



Totalt 46 selskaper (76,67 %) oppgir at det er mest relevant for deres selskaper å publisere for Steam eller annen digital løsning for PC/Mac. Det er også 46 selskaper som ser på Apples digitale iOS plattform for håndholdte multiplattformer. Nesten like populært er publisering for Android-baserte håndholdte multiplattformer – 44 selskaper (73,33 %) rapporterer at dette er relevant for deres selskaper. Deretter er det et hopp ned til antallet selskaper som oppgir digital distribusjon over de tradisjonelle konsolleierne proprietære plattformer. Grunnen til dette kan være den forestående overgangen til den nye generasjonen spillkonsoller og usikkerhet knyttet til dette. Blant konsollene ser imidlertid Sony ut til å ha mest tillit blant norske spillutviklere, og 18 selskaper (30 %) opplyser at Playstation-konsoller er en relevant publiseringsplattform for dem, mot 12 selskaper (20 %) som nevner Microsoft og Nintendo.

Figur 32 Kombinasjoner av foretrukne plattformer



De aller fleste selskapene utvikler for flere plattformer, og kun 6 selskaper (10 %) opplyser at de kun utvikler for en bestemt plattform. Mer spesifikt er det blant disse 1 selskaper som kun utvikler for iOS og 3 selskaper som kun utvikler for Steam eller annen digital tjeneste for PC/Mac. I tillegg er det 2 selskaper som sier at de utvikler utelukkende for PC/Mac, men både for digital og fysisk publisering. I tillegg til disse 6 er det 4 selskaper som oppgir at de kun publiserer for andre plattformer, men om det betyr kun én annen eller flere andre plattformer er uklart.

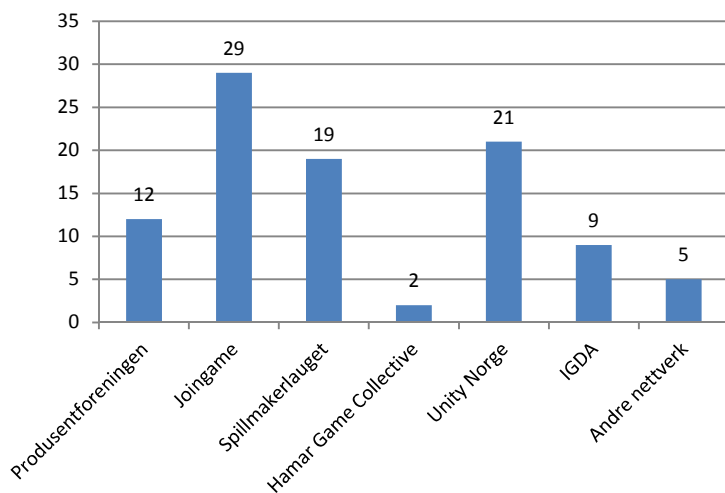
Figur 32 viser hvilken kombinasjon av plattformer som er mest vanlig blant norske spillutviklere. Den mest populære kombinasjonen er iOS og Android, og 45 selskaper (75 %) opplyser at de utvikler for begge disse plattformene. Kombinasjonene iOS og Steam/andre digitale publiseringsformer for PC/Mac, og 36 (60 %) selskaper opplyser at denne kombinasjonen. Videre viser figuren sammenfallende tall (35 selskaper, eller 58,33 %) for kombinasjonen Android og Steam/digitale løsninger for PC/Mac som kombinasjonen Android, iOS og Steam/digitale løsninger for PC/Mac, noe som betyr at det ikke er noen selskaper som utvikler for Steam og Android som ikke også utvikler spill for iOS.

Nettverk

Blant de 60 selskapene som svarte på surveyen oppgir 12 selskap (20 %) at de er medlem av Produsentforeningen. Dette er en oppgang på 1 når det gjelder antall, men en nedgang på 2 % i forhold til forrige undersøkelse. Ettersom det er typisk de mest etablerte selskapene som er medlem av Produsentforeningen er dette ikke så overraskende tatt i betraktning den store veksten i nyetablerte selskap i norsk spillbransje.

Norsk spillbransje er imidlertid tilknyttet flere andre nettverk. Det mest populære er det Forskningsråd støttede spillutvikling og –forskningsnettverket Joingame som ser ut til å ha økt i popularitet. Mens det var 16 selskap som oppga å være medlem hos Joingame i forrige undersøkelse, er det nå 29 selskaper som melder en slik tilknytning. Dette er en økning fra 32,65 % til 48,33 %. Flere andre nettverk har også hatt en stor vekst. Mens det kun var to selskap som i forrige survey nevnte Unity Norge, er det nå 21 selskap som nevner denne organisasjonen. Det er en økning fra 4 % til 35 % blant selskapene som svarte på de to surveyene. Også Spillmakerlauget har hatt stor vekst, og har nå 19 medlemmer mot 4 i 2012. Dette er en økning fra 8 % til 31,67 %.

Figur 33 Tilknytning til nettverk og organisasjoner



Forventninger til den nye regjeringen

Med regjeringsskiftet åpnes det for en ny politisk retning. Hvilke forventninger skaper dette for norske spillsekskap? Gjennom svarene som gis ser vi tre forskjellige tendenser: 1) et håp om status quo, 2) pessimisme med tanke på kulturpolitikk for spill, og 3) optimisme med tanke på næringspolitikk for spill.

- 1) Norge har i løpet av de siste ti årene etablert en kulturstøtteordning for spill som var den første i sitt slag og som har bidratt til at norsk dataspillbransje i dag er i fremvekst. De som argumenterer for kulturstøtte mener gjerne at en slik ordning bidrar til å støtte en bransje som ellers ikke har likeverdige kår i markedet. Men samtidig er det motargumenter fra liberalt hold om at kulturstøtte er en urettmessig påvirkning av markedet. Tatt i betraktning at norsk dataspillbransje er i en kritisk fase der det finnes mange små og mellomstore selskaper med høy grad av kreativitet og skapervilje, men som enda ikke har mulighet til å klare seg selv på det åpne markedet, er det et ønske at nye regjeringen vil opprettholde dagens støtteordning, basert i det potensialet denne bransjen har for å være en økonomisk innbringende og kunnskapsbasert industri for Norge i fremtiden.
- 2) Håpet om status quo antyder også en bekymring for at den nye borgerlige regjeringen vil redusere kulturbudsjettet basert i ideen om at kultur bør kunne finansiere seg selv eller ha potensial for en relativ umiddelbar kommersialiserbarhet og lønnsomhet. Med tanke på den borgerlige regjeringens budsjettforslag der støtten til Norsk Filminstitutt er tenkt redusert med kr 32,5 millioner ser det ut til at pessimistenes bekymringer med tanke på de kulturpolitiske insentivene bak spillstøtten har vært velbegrunnet.
- 3) Samtidig som at det er en tendens til bekymring på kulturpolitikkenes vegne, kan man også spore en viss optimisme med tanke på muligheten for å aktivere en næringspolitikk som kan gagne utviklingen av norsk spillbransje til å bli en bærekraftig og for Norge innbringende industri. Det har vært en generell frustrasjon å spore hos spillbransjen med tanke på næringspolitikk rettet mot dataspill⁴, og denne frustrasjonen kommer også til syne i svarene som gis i forbindelse med denne surveyen. Mange håper på at en borgerlig regjering vil se potensialet for verdiskapnings og verdien for innovasjon i kunnskapsnæringene og økonomisk gevinst som finnes i norsk spillutvikling, og at man med ny politikk kan profilere og anerkjenne dataspill ikke bare som kultur, men også som næring. Med ståsted både i kultursektoren og innen teknologisektoren er spillnæringen et naturlig tverrdisiplinært satsingsområde som kan forene kulturelle og økonomiske verdier i fremtiden. Man håper at kulturpolitikken har demonstrert at kulturstøtte er en fruktbar måte å skape grobunn for utviklingen av en ny norsk underholdningsnæring, og at den kan fungere som en motivator til å aktivere en næringspolitikk som i større grad enn i dag støtter behovene i norsk spillbransje. Blant annet håper mange på mer gunstige vilkår grobunn for grunderbedrifter og småbedrifter særlig med tanke på skatteordninger og arbeidsgiverforhold, og gjerne bedre muligheter for etablering av inkubatorer for spillutvikling. I tillegg håper mange av selskapene på at en borgerlig regjering anerkjenner spillproduksjon som en langsiktig affære som man ikke ser den økonomiske gevinsten av før etter noen år. I tillegg til at veksten i norsk spillbransje er et tegn på at støtteordningene virker som et redskap for å stimulere til vekst, håper flere utviklere at den nye regjeringen vil ta inspirasjon fra andre land der en aktiv spillpolitikk har bidratt til en blomstrende bransje. Sist, men ikke minst er nevner flere behovet om å etablere et eget organ dedikert til spillbransjen og som er løsrevet fra andre bransjer, og mange har tillit til Spillmakerlaugets arbeid i forbindelse med dette.

⁴ Jørgensen, K. (2013). "Mellom næring og kultur: en studie av norsk spillpolitikk". *Norsk Medietidsskrift* 20,1 (5-28).

Vedlegg 1: Oversikt over alle norske spillselskap

Svarte på survey	Navn på selskap	Reg BR	Sted	Etableringsår
Nei	Able Magic AS	991 326 804	Trondheim	2007
Ja	Adrian Tingstad Husby ENK	997 273 583	Oslo	2011
Ja	Agens AS	988 669 695	Oslo	2005
Ja	Amazing Games AS	984 067 143	Fredrikstad	1996
Ja	Antagonist Hillestad ENK	911 703 068	Oslo	2013
Ja	Apdan Roger Hansen ENK	982 455 936	Trondheim	2005
Nei	Applicus AS	996 808 637	Kristiansand	2011
Nei	Appsonite AS	997 806 425	Nannestad	2012
Ja	Arctic Hazard Game Studio AS	995 773 341	Vestby	2010
Ja	Ardoetia Productions Chris Hilmar Kjosmoen ENK	998 814 758	Oslo	2012
Ja	ASIO AS	998 630 010	Oslo	2012
Nei	Artplant AS	983 807 747	Oslo	2001
Nei	Attensi AS	994 202 367	Oslo	2009
Ja	Badger Punch Studios NUF	996 974 251	Holmestrand	2011
Nei	Bertheussen IT AS	984 548 591	Trondheim	2002
Nei	Bifrost Entertainment AS	997 978 935	Oslo	2012
Ja	Biometric Games AS	990 039 429	Ringerike	2012
Ja	BizGames Studios AS	998 767 245	Trondheim	2012
Nei	Bjørnar Borg ENK	992 326 042	Oslo	2008
Ja	Blink Studios AS	996 830 993	Oslo 2011	2011
Nei	Caprino Studios (Caprino Filmsenter AS)	910 991 272	Bærum	(1975) 2003
Ja	Colonthree Enterprises AS	999 638 287	Oslo	2013
Nei	Dalchow AS	979 845 529	Oslo	1999
Ja	Dejawolf Independent Art Sommer ENK	988 167 495	Kristiansand	2005
Nei	Derail Games DA	995 398 346	Oslo	2010
Ja	Digiment Ltd. (Bitwise IT-Consulting Ltd. NUF)	988 081 639	London	2005
Ja	DirtyBit 2 AS	912 002 942	Trondheim	2013
Ja	D-Pad Studio AS	995 916 525	Askøy	2010
Ja	Earthtree Media AS	992 754 451	Fredrikstad	2008
Nei	EcoGames AS	995 088 975	Kristiansand	2010
Ja	Embermoon Entertainment AS	991 682 732	Sandefjord	2009
Nei	Exit Strategy Entertainment Mæhre ENK	996 751 139	Drammen	2011
Nei	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	1993
Nei	Gatada Games AS	996 322 955	Oslo	2011
Nei	GeoGames AS	991 143 912	Bergen	2007
Ja	Gjermund Gisvold ENK	911 945 320	Melhus	2013
Ja	Greenlit Games AS	998 497 965	Namdalseid	2012
Nei	Gridmedia Technologies AS	976 783 484	Agdenes	1996
Ja	Grimnir AS	812 207 822	Drammen	2013
Ja	Henchman & Goon AS	998 790 948	Bergen	2012
Nei	Henrik Dvergsdal IT & Media ENK	980 799 247	Bodø	1999
Ja	Hyper Games AS	999 039 529	Oslo	2012

Ja	Interactive Norwegian Arts Innovations (Norwegian Art Hans Petter Hoff ENK)	999 195 687	Nodeland	2012
Ja	Iver Jordal ENK	997 002 105	Trondheim	2011
Nei	Kelson Consulting AS	991 795 170	Oslo	2007
Nei	Klapp Media AS	980 030 784	Trondheim	1998
Nei	Kool Produktion AS	976 048 148	Kristiansand	1996
Nei	KREA MEDIE NORGE AS	990 794 952	Oslo	2007
Ja	Kreative Spill AS	998 395 658	Vestby	2010
Ja	Krillbite Studio AS	997 311 876	Hamar	2011
Ja	Kristanix Studio AS	995 977 028	Lier	2006
Ja	Kristoffer Jetmundsen Spilldesign ENK	997 874 870	Oslo	2012
Ja	Kybernesis AS	984 807 163	Trondheim	2007
Nei	Lily AS	998 436 435	Sarpsborg	2005
Ja	Mediafarm AS	976 964 403	Stavanger	1996
Ja	Megapop AS	898 785 262	Oslo	2012
Ja	Mentalfish - Petter Sundnes ENK	985 126 976	Bergen	2004
Nei	Minimedia AS	987 850 507	Nesodden	2001
Ja	Mobitroll AS	997 770 234	Trondheim	2011
Ja	Monio Games (ikke i brreg)		Oslo	2012
Ja	Moondrop AS	994 922 750	Hamar	2009
Nei	Mottimotti AS	995 475 383	Oslo	2010
Ja	Nordic Storms SA	911 907 534	Trondheim	2013
Ja	Multisoft AS	999 248 977	Trondheim	2012
Nei	Oh My Games DA	997 175 123	Balsfjord	2011
Nei	Panic Interactive Ruben Fosse ENK	995 986 752	Bergen	2010
Nei	Phidu AS	994 237 160	Kristiansand	2009
Nei	Pinjata AS	993 221 589	Oslo	(1994) 2008
Ja	Plus Point AS	899 157 532	Tromsø	2012
Nei	Poio AS	995 861 585	Bekkestua	2010
Ja	Rain AS	895 383 422	Bergen	2010
Ja	Raster Games AS	912 282 678	Trondheim	2013
Ja	Ravn Studio AS	984 672 586	Drammen	2002
Ja	Red Thread Games AS	898 830 632	Oslo	2012
Ja	Rock Pocket AS	989 030 760	Tønsberg	2005
Ja	Roofmoose AS	998 852 927	Hamar	2012
Nei	Sandnes Media AS	977 289 297	Larvik	1997
Ja	Sarepta Studio AS	996 092 070	Hamar	2010
Nei	Screenplay AS	992 807 296	Oslo	2008
Nei	Shadow-Embryo T. Klovholt ENK	995 059 266	Bø	2010
Nei	SinSquid Games (ikke i brreg)			2012
Ja	Snow Castle AS	994 570 633	Oslo	2009
Ja	Snuti ANS	998 718 643	Horten	2012
Nei	STL Interactive (ikke i brreg)			2007
Ja	Storm Films AS	976 601 742	Oslo	1996
Ja	Straight to Video Games AS	999 043 062	Bærum	2012
Nei	Tapcat Ltd. NUF	996 831 620	Trondheim	2011
Ja	Thomas Viktils Mandarin ENK	982 954 193	Oslo	2001
Ja	Turbo Tape Games AS	992 341 319	Bergen	2008
Nei	Virtual Game Worlds AS	993 567 922	Bærum	2009

Ja	Vostopia.com AS	994 732 919	Voss	2009
Ja	Wewanttoknow AS	998 228 379	Oslo	2012
Nei	Working Mill AS	996 724 883	Oslo	2011
Nei	Zoovolution TV AS	892 450 382	Kristiansand	2008
Ja	Øyvind Byhring Studio ENK	998 787 912	Oslo	2012

Vedlegg 2: Utgivelser tilknyttet selskap som svarte på surveyen

Navn på selskap	Spill utgitt 2012-2013	Planlagte utgivelser
Adrian Tingstad Husby ENK		<ul style="list-style-type: none"> 1 tittel (Puzzle adventure, PC/Mac/Linux/iOS/Android)
Agens AS	<ul style="list-style-type: none"> <i>Bukkene Bruse</i>, 2013, Egenproduksjon (Eventyrspill for barn, iOS/Android) <i>Gullfeber</i>, 2013, for Egmont (Plattformrunner, Web) <i>Få løs bilen!</i>, 2013, for Egmont (Puzzle, Web) <i>EuroJackpot</i> tilleggsspill, 2012, for Norsk Tipping (Ferdighetsspill, iOS/Android/Web) <i>Kjelkeracing</i>, 2012, for Egmont (Plattformracing, Web) <i>Bingecurling</i>, 2012, for Egmont (Presisjon, Web) <i>Pipe Rider</i>, 2012, for Shell (Racingspill, iOS/Android) <i>Frisbeegolf</i>, 2012, for Superblink, (Sportsspill, Web) <i>Wan Hu</i>, 2012, for Egmont (Racing, Web) <i>Bit for bit</i>, 2012, for Telemuseet (Spørrespill, Mac/PC) <i>Vikersund Ski Flying</i>, 2012, for VM Vikersund/Norsk Tipping /Egenproduksjon, (Sportsspill, iOS/Android) 	<ul style="list-style-type: none"> <i>T</i>, 2014 (Plattformaction, iOS/Andorid)
Amazing Games AS		<ul style="list-style-type: none"> <i>Age of Trains</i>, 2014 (Strategi/empire/simulering, PC/Mac/iOS/Android)
Antagonist Hillestad ENK		<ul style="list-style-type: none"> <i>The Island</i>, 2015 (Adventure/Horror, PC/PS4) <i>Sublevel</i>, ukjent (Puzzle/Stealth Game, Android/iOS)
Apdan Roger Hansen ENK		<ul style="list-style-type: none"> <i>Adams Lab</i>, 2013 (Lukket Prototype/Mini Puzzle for NTNU, PC)
Arctic Hazard Game Studio AS		<ul style="list-style-type: none"> <i>Trackday</i>, 2014 (Racing/Manager, PC/Android/iOS)
Ardoetia Productions Chris Hilmar Kjosmoen ENK		<ul style="list-style-type: none"> Tittel TBA, 2014 (Turn-based action, PC/tablet)
ASIO AS		<ul style="list-style-type: none"> Utvikler mot web med HTML5.
Badger Punch Studios NUF	<ul style="list-style-type: none"> <i>Civilization the board game</i> (flere ekspansjoner), for Fantasy Flight Games, USA (Brettspill) <i>Mansions of Madness</i> (med flere ekspansjoner), for Fantasy Flight Games, USA (Brettspill) <i>Cosmic Encounter</i>, for Fantasy Flight Games, USA (Brettspill) <i>Merchant of Venus</i>, for Fantasy Flight Games, USA (Brettspill) <i>Battlestar Galactica, Daybreak</i> expansion, for Fantasy Flight Games, USA (Brettspill) <i>Star Wars the card game</i>, for Fantasy Flight Games, USA (Brettspill) <i>Descent 2nd edition</i> (med flere ekspansjoner), for Fantasy Flight Games, USA (Brettspill) 	<ul style="list-style-type: none"> Kontraktarbeid Fantasy Flight Games og andre brettspillfirmaer. <i>Gravity Run</i>, TBA
Biometric Games AS		
BizGames Studios AS	<ul style="list-style-type: none"> <i>FactoryBiz</i> (iOS) 	
Blink Studios AS		<ul style="list-style-type: none"> <i>Skar - Hammeren Vender Tilbake</i>, 2014 (Action RPG, mobil/PC) <i>Dreamfall Chapters - The Longest Journey</i>, 2014 (samarbeid Red Thread Games, Adventure/PC)
Colonthree Enterprises AS	<ul style="list-style-type: none"> <i>Chairspin</i> (arkadespill, Android) 	<ul style="list-style-type: none"> <i>Catmouth Island</i>, 2014 (Eventyrspill, PC/Mac/Linux/Android/iOS) <i>Chairspin</i> (iOS)

Navn på selskap	Spill utgitt 2012-2013	Planlagte utgivelser
Dejawolf Independent Art Sommer ENK	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Steel Beasts Pro PE 3.0</i> (Sim, PC) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Steel beasts</i> (neste versjon) ▪ <i>Revenants hold</i>
Digiment Ltd. (Bitwise IT-Consulting Ltd. NUF)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Marv The Miner 3: The Way Back</i> (2D plattform) ▪ <i>Miner's Rush</i> (2D Jump'n'run/Runner) ▪ <i>Zoony Match</i> (2D Puzzle-Match) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Marv The Miner: Mines of Skarra</i>, 2014 (3D plattformer, PSVi-ta/PS3/PS4/Android/iOS/Windows/Mac) ▪ <i>Puck Smasher</i>, 2014 (<i>Sports simulator</i>, Android/iOS/WP8)
DirtyBit 2 AS	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Drop the Box</i>, Jan 2012 (Physics puzzle game, iOS/Android/Amazon) ▪ <i>Fun Run</i>, September 2012 (Real-time multiplayer racing game, iOS/Android/Amazon) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>GST</i>, 2013 (Real-time multiplayer racing, iOS/Android/Amazon)
D-Pad Studio AS	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Savant</i> (Arcade Action, PC/Android/iOS) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Owlboy</i>, 2014 (Adventure/Action, PC/konsoll) ▪ <i>Vikings On Trampolines</i>, 2014 (Arcade/Action)
Earthtree Media AS	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Øisteins blyant/ Learn to draw</i> (serier, iOS) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Nye Øisteins blyant-spill</i>, 2014 ▪ <i>Doodleglobe</i>, 2014
Embermoon Entertainment AS	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Uncharted Peak</i>, 2012 (RPG, web) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Lunar Radiation</i>, 2016(Shoot 'em up, PC)
FatCow Games AS		
Fifth Season AS	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>ManagerLeague</i> (egenutviklet, drifting) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ www.ad2460.com, 2014
Frost Software AS	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kundeoppdrag (apputvikling, iOS/Android) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Quizzer 2</i>, 2014 (iOS/Android/Facebook) ▪ <i>Garbage Rampage</i> Skitkating, 2014 (iOS/Android/WP/Blackberry/Steam/PS3/XBOX) ▪ <i>Alex og Drømmestenen</i>, 2014 (iOS/Android/WP/Blackberry/Steam/PS3/XBOX) ▪ <i>Augmented & Virtual Reality FPS solutions</i>, 2015 (iOS/Android/WP/Blackberry)
Funcom Oslo AS	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>The Secret World</i>, 2012 (MMO/PC) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>LEGO Minifigures Online</i>, 2014 (MMO, PC/iOS/Android) ▪ Ikke annonsert, 2014 (iOS/Android) ▪ Ikke annonsert, 2015 (MMO, PC/iOS/Android)
Gjermund Gisvold ENK		<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Heltekvad</i>, 2014 (Rollespill) ▪ <i>Blod</i>, 2014 (Brettspill) ▪ <i>Niflheim</i>, 2015 (Rollespill) ▪ <i>Fredsspillet</i>, 2016 (Brettspill)
Greenlit Games AS	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Words'n Blox</i> (Puzzle/Word, iOS/Android) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Flight of the Creatures</i>, 2014 (Action/Arcade, iOS/Android)
Grimnir AS		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tittel under utvikling, Q2 2014 (Adventure, iOS/touch)
Henchman & Goon AS		<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Sleepy Sheep</i>, 2013 (Casual, Android/iOS) ▪ <i>Flem</i>, 2014 (Platformer, Vita/PS4/Steam) ▪ <i>Megasword</i>, 2015 (Action plattform, Vita/PS4/Steam)
Hyper Games AS	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Hokus Pokus Albert Åberg</i> (iOS/Android) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Mogul</i>, usikker dato (Web/handheld)
Interactive Norwegian Arts Innovations (Norwegian Art Hans Petter Hoff ENK)		<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Figeroa</i>, 2016 (Action rpg, PC/XOne/PS4) ▪ <i>Dilt</i>, 2014 (Puzler, Android/iOS/PC)
Iver Jordal ENK	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Digital Divider</i> (matte/puslespill/touch, Windows/WP7/WP8/iPad) 	
Kreative Spill AS		<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Halatafl</i>, 2013 (Strategi, iOS/Android/web) ▪ Foreløpig uten tittel, 2014-2015 (Action, iOS/Android/PC) ▪ Foreløpig uten tittel, 2013 (Puzzle/iOS/Android/web)
Krillbite Studio AS	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>The Plan</i> (Experimental 2,5 experience, PC/Mac/Linux) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Among the Sleep</i>, 2014 (Horror adventure, PC/Mac/Linux)
Kristanix Studio AS	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Zombies & Trains!</i> (Action/Arcade, iOS/Android/PC/Mac/Ouya) ▪ <i>Fantastic Farm</i> (Simulering/Gård, iOS/Android) ▪ <i>Mahjong Solitaire Epic</i> (Puzzle/Board, iOS/Android/PC/Mac/Windows/Blackberry/web) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Heroes Guild</i>, 2014 (Simulering, iOS/Android/PC/Mac) ▪ <i>Image Finder Game</i>, 2013 (Image/Word, iOS/Android/WP) ▪ <i>Platformer Game</i>, 2014 (Platformer, PC/Mac/iOS/Android)
Kristoffer Jetmundsen Spilldesign ENK		
Kybernesis AS		<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Wasteland Bar Fight!</i>, 2013 (Beat 'em up, mobil)
Mediafarm AS	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kundeoppdrag 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kundeoppdrag

Navn på selskap	Spill utgitt 2012-2013	Planlagte utgivelser
Megapop AS		<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Troll mot Vikinger (Trolls vs Vikings)</i>, 2013 (iOS/Android/web) ▪ <i>Transit Wars</i>, 2014 (iOS/Android/web)
Mentalfish - Petter Sundnes ENK		<ul style="list-style-type: none"> ▪ En tittel, 2013 (Sidescrolling flying, iOS/Android/WP/BlackBerry/web/Facebook/Kongregate)
Mobitroll AS	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Kahoot!</i> (Læringsspill) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Videreutvikling av <i>Kahoot!</i>
Monio Games	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kundeoppdrag 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Pulsus</i>, 2014 (PC/Mac/Android/iOS/Ouya)
Moondrop AS		<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Amphora</i>, 2014 (Physic puzzle, PC/Mac)
Multisoft AS	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>MMAFighter</i> (Turnbasert, Android) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Norwegian Mafia vs 3</i> (Mobile enheter)
Nordic Storms SA		<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Moonlight</i>, 2015 (2D adventure plattform, PC/Mac/Linux)
Plus Point AS		<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>StoryShape</i>, 2014 (Interaktiv barnebok, iPad)
Rain AS		<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Teslagrad</i>, 2013 ▪ <i>Sim-Subsea</i> (På oppdrag fra HiB), 2014 ▪ <i>Minute Mayhem</i>, ukjent dato
Raster Games AS		<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Star Solder</i>, 2013
Ravn Studio AS	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Vennebyen Mini - Tell med Ted</i> (Tellespill for barn, iOS/Android) ▪ <i>Pippi Langstrømpe</i> (Eventyr, NDS/3DS) ▪ <i>Tainted Keep</i> (iOS/Android/Shield) ▪ <i>Vennebyen julekalender</i> (iOS) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Englekræsj</i>, 2013 (Eventyr/barn, iOS/Android) ▪ <i>Kaptein Sabeltann på nye tokt</i>, 2014 (Eventyr/puzzle, iOS/Android) ▪ <i>QuizDan</i>, 2013 (Quizzer, iOS/Android) ▪ <i>SpermAlarm</i>, 2014 (iOS/Android/Shield/Vita) ▪ <i>Endless runner</i>, 2014 ▪ <i>Vennebyen</i> (PS3/4/PSN) ▪ Ikke annonsert, eventyr ▪ <i>Vennebyen - Kopter på oppdrag</i>, 2013 (iOS/Android) ▪ Minispill for naturfag og matte, 2014 (Puzzle/læringsspill)
Red Thread Games AS		<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Dreamfall Chapters</i>, 2014 (Adventure, PC/Mac/Linux)
Rock Pocket AS	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Mr. Melk Winter Games</i>, 2012 (Sport, iOS/Android) ▪ <i>Pusle Pusle</i>, 2012 (Barn, iOS) ▪ <i>Ella Bella Puzzles</i>, 2012 (Barn, iOS) ▪ <i>Ella's Beach Day</i>, 2012 (Barn, iOS) ▪ <i>Madcon - In my head</i> 2013 (Racing, iOS) ▪ <i>Rascal Rabbits</i>, 2013 (Puzzle, iOS/Android) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Shiftlings</i>, 2014 (Plattform/puzzle, PSN/XBLA/WiiU/Steam) ▪ <i>Oliver & Spike</i>, 2015 (Plattform/adventure, PSN/XBLA/WiiU)
Rock Pocket AS (fortsatt fra over)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Your Fairytale</i>, 2013 (Barn, iOS/Android) ▪ <i>Gametracer</i>, 2013 (Creativity/plattform, iOS/Android/PC/Mac) ▪ <i>Little Grey Fergie on the go</i>, 2013 (Racing, iOS/Android) ▪ <i>Little Grey Fergie jigsaw puzzles</i>, 2013 (Puzzle, iOS/Android) 	
Roofmoose AS		<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Trollrun</i>, TBA (Endless runner, iOS) ▪ <i>Bark</i>, TBA (Action-adventure, iOS)
Sarepta Studio AS		<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>1</i>, 2014 (Co-op puzzle plattform, PC/konsoll)
Snow Castle AS	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Hogworld v 1.5</i> (iOS) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Festival of Magic (Den magiske festivalen)</i>, 2014 (RPG, PC/Mac/WiiU)
Snuti ANS	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Fishing for Love</i> (Unity, Web) ▪ <i>No Better then Dinosaurs</i> (Unity, Web) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>DriftBloom</i>, 2013 (iOS/Android)
Storm Films AS		<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Lingo & Lusa</i>, 2014 (Interaktivt musikkspill/barn, iOS)
Straight to Video Games AS	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Superlumina - First Contact</i> (Strategi, iOS) ▪ <i>Superlumina - Humans vs. Aliens</i> (Strategi, iOS) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ TBA, 2014 (Strategi, multiplattform)
Thomas Viktils Mandarin ENK		<ul style="list-style-type: none"> ▪ TBA, 2014 (Plattform, iOS)
Turbo Tape Games AS	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Naval War: Arctic Circle</i>, 2012 (Sanntidstrategi, PC) ▪ <i>Velocipede</i>, 2012, 2013 (Racing, web) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>The Lore of Ravendark</i>, 2014 (Strategi, iPad) ▪ <i>Break Away</i>, 2014 (Racing, iPad)
Vostopia.com AS	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Pub Quiztopia</i> (Quiz, iOS/Android/Facebook) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Survivors</i>, 2014

Navn på selskap	Spill utgitt 2012-2013	Planlagte utgivelser
Wewanttoknow AS	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Dragonbox 5+</i> (læringsspill/ multiplattform) ▪ <i>Dragonbox 12+</i> (læringsspill/ multiplattform) ▪ <i>Dragonbox edu</i> (læringsspill/ multiplattform) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Geometrispill, 2014 ▪ <i>Dragonbox 3</i>, 2014 ▪ Aritmetikkspill, 2014
Øyvind Byhring Studio ENK	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Chroma Cell</i> (Shoot 'em Up, Windows/OSX) ▪ <i>Gobs</i> (Arcade Puzzle, iOS/web) 	

Vedlegg 3: Spill som har fått støtte fra Norsk Filminstitutt 2012-2013

Utviklingstilskudd 2013			
Tittel	Selskap	Støttesum	Mottatt støtte totalt
Amphora	Moondrop AS	kr 300 000,00	kr 600 000,00
Ava - Reisen til verdens ende	Lily AS	kr 390 000,00	
Break Away	Turbo Tape Games AS	kr 800 000,00	
Den magiske festivalen	Snow Castle AS	kr 1 500 000,00	kr 2 500 000,00
Draugen	Red Thread Games	kr 850 000,00	
Flight of the Creatures	Greenlit Games AS	kr 800 000,00	
Frostrunen	Grimnir AS	kr 800 000,00 kr 300 000,00	kr 1 100 000,00
Gametracer	Rock Pocket AS	kr 900 000,00	kr 1 100 000,00
Halatafl	Kreative Spill AS	kr 50 000,00	
Hokus Pokus Albert Åberg	Hyper Games AS	kr 950 000,00	
Kaptein Sabeltann på nye tokt	Ravn Studio AS	kr 1 500 000,00	
Little Big Mansion	Krisjet Spilldesign	kr 200 000,00	
Markus og måneraketten	DigiPilot AS	kr 300 000,00	
Mech Tactics	Artplant AS	kr 500 000,00	
Mega Sword	Henchman & Goon AS	kr 200 000,00	
Shiftings	Rock Pocket AS	kr 1 600 000,00	kr 1 700 000,00
Skar - Hammeren vender tilbake	Blink Studios AS	kr 600 000,00	kr 2 350 000,00
Storyshape	Plus Point AS	kr 380 000,00	kr 380 000,00
Teslagrad (tidl. Dark Rain)	Rain AS	kr 200 000,00	kr 800 000,00
Tetra	Dirtybit AS	kr 500 000,00	
The Lore of Ravendark (tidl. Ravendark)	Turbo Tape Games AS	kr 750 000,00	kr 1 500 000,00
The Mosaic	Adrian Tingstad Husby	kr 225 000,00	
Tomrom	Artplant AS	kr 500 000,00	
Trackday	Arctic Hazard AS	kr 500 000,00	
Transit Wars	Megapop AS	kr 500 000,00	
Utviklingstilskudd 2012			
Tittel	Selskap	Støttesum	Mottatt støtte totalt
AD 2460	Fifth Season AS	kr 600 000,00	kr 1 645 000,00
Among the Sleep	Krillbite Studio AS	kr 820 000,00 kr 400 000,00	kr 1 995 000,00
Den magiske festivalen	Snow Castle AS	kr 1 000 000,00	(se total under 2013)
Drømmefall Kapitler	Red Thread Games AS	kr 1 500 000,00	kr 2 500 000,00
Elleville Elfrids sommereventyr	Kool Produktion AS	kr 380 000,00	kr 600 000,00
Helt vilt	Virtual Game Worlds AS	kr 500 000,00	kr 600 000,00
Håp	Artplant AS	kr 1 500 000,00	
Lag ditt eget eventyr	Rock Pocket AS	kr 300 000,00	
Lingo & Lusa	Storm Film AS	kr 400 000,00	kr 1 750 000,00
Mogul	Hyper Interaktiv AS	kr 750 000,00	kr 1 500 000,00
Oliver & Spike - Dimensjonshoppere	Rock Pocket AS	kr 1 400 000,00	kr 2 700 000,00
Owlboy	D-Pad Studio DA	kr 170 000,00	kr 270 000,00
Pippi Langstrømpe	Ravn Studio AS	kr 900 000,00	kr 2 200 000,00

Tittel	Selskap	Støttesum	Mottatt støtte totalt
Project O	Funcom Oslo AS	kr 700 000,00	kr 1 500 000,00
Ravendark	Turbo Tape Games AS	kr 750 000,00	(se total under 2013)
SKAR - Hammeren vender tilbake	Blink Studios AS	kr 250 000,00	(se total under 2013)
Skyggemesteren	Sarepta Studio AS	kr 800 000,00	kr 1 300 000,00
Space Plants	Poio AS	kr 280 000,00	
Teslagrad (tidl. Dark Rain)	Rain AS	kr 200 000,00	(se total under 2013)
Troll mot vikinger	Megapop AS	kr 1 200 000,00	kr 1 300 000,00
Vennebyen	Ravn Studio AS	kr 900 000,00	
Words 'N' Blox	Greenlit Games AS	kr 100 000,00	

Vedlegg 4: Spillselskap som har fått støtte fra Innovasjon Norge 2012-2013

Innovasjon Norge 2012		
Selskap	Støtteform	Støttesum
Mobitroll AS	Tilskudd	kr 500 000,00
Wewanttoknow AS	Tilskudd	kr 500 000,00
Megapop AS	Tilskudd	kr 400 000,00
Kreative Spill AS	Tilskudd	kr 300 000,00
Applicus AS	Tilskudd	kr 200 000,00
Moondrop AS	Tilskudd	kr 160 000,00
Virtual Game Worlds AS	Tilskudd	kr 50 000,00
Sarepta AS	Tilskudd	kr 50 000,00
Innovasjon Norge 2013		
Selskap	Støtteform	Støttesum
Attensi AS	Tilskudd	kr 2 200 000,00
Kybernesis AS	Tilskudd	kr 270 000,00

