

# Årsberättelse 2006

**Verksamhetsberättelse  
Räkenskaper  
Nyckeltal och statistik**

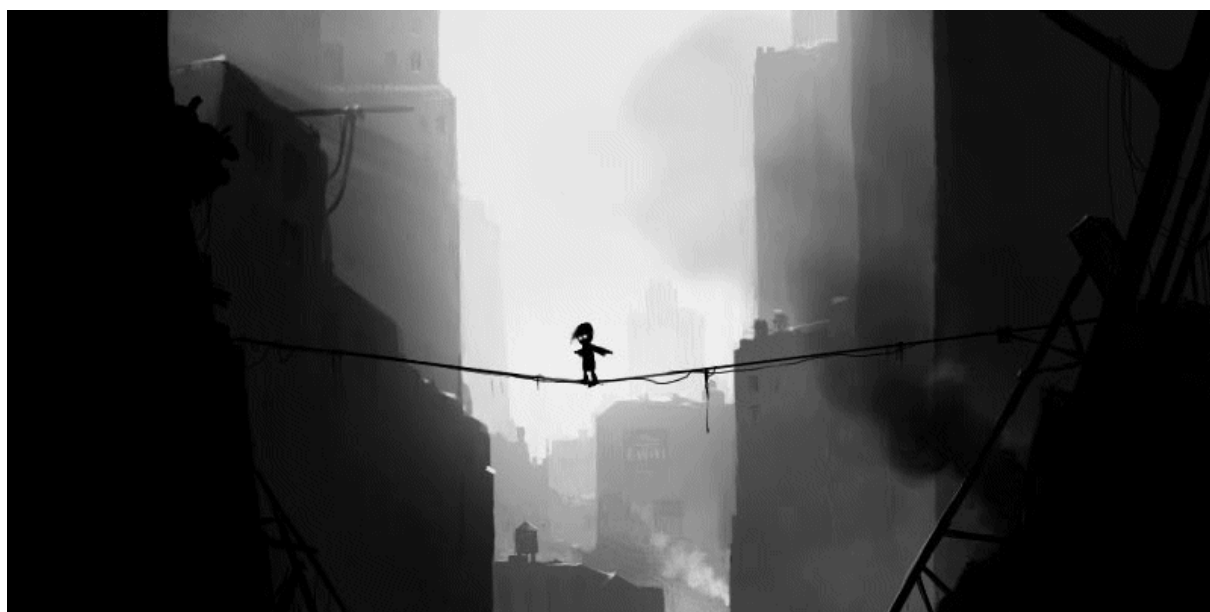


Illustration från utvecklingsstödprojektet "Limbo"

## Nordiska datorspelprogrammet

Nordiska datorspelprogrammet började sin verksamhet 1 januari 2006, och har startats med forcerade planer i förhållande till det ursprungliga förslaget och föregående utredningsarbete. 2006 har vi ändå, med små avvikelser, följt planen och har genomfört de planerade åtgärderna inom den givna kostnadsramen, även om några kostnader har visat sig bli högre än beräknat.

Vi tackar för förtroendet och överlämnar härmed vår årsberättelse för verksamhetsåret 2006.

Malmö 2007-03-28

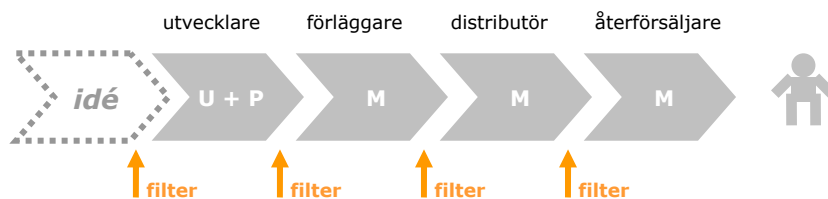
**Nordic Game Resources AB**

Erik Robertson  
På styrelsens uppdrag

## Bakgrund till Nordiska datorspelprogrammet

Datorspel är idag ett av de primära medierna för våra barn och unga. Datorspelprogrammet ska säkra tillgången till kvalitetsdatorspel med tydligt nordisk inslag för barn och unga.

En välmående, exporterande nordisk datorspelindustri är den enda som kan ge oss de önskade nordiska kvalitetsprodukterna, varför insatser för att stärka dessa företags tillgång till marknaderna också är ett stöd för nordiska spel. Digital distribution kan garantera upphovsmännen tillgång till brukarna och ett lokaliseringssystem göra det billigare att göra spel på nordiska språk. Utvecklingsstöd till nya nordiska kreativa projekt skapar nya nordiska upphovsrätter, och om de distribueras digitalt på nordiska språk kan vi försäkra oss om att ett nordiskt kvalitetsutbud av datorspel verkligen når fram till brukarna i Norden.



Åtgärderna inom programmet riktas i grunden mot det allmänt nyttiga, som gemensamma åtgärder för försäljning och export, digital distribution, konsument- och producentinformation samt expertstöd. Ett riktat utvecklingsstöd ska sedan förverkliga utvalda nordiska projekt med kreativ höjd, kvalitet och kommersiell potential. Hänsyn ska tas till ungas skydd från skadligt medieinnehåll. Programmet inleddes 2006-01-01, och är indelat i två treåriga faser med mellanliggande utvärdering. Programmet avslutas under 2011 – 2012.

## Basverksamheten inom Nordiska datorspelprogrammet

Driften och förvaltningen av programmet sköts av Nordic Game Resources AB, och sedan årets början finns för programmets räkning två anställda, motsvarande 1,8 årsarbeten. Övriga

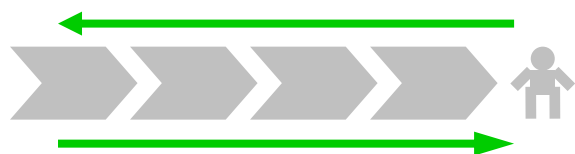
medarbetare har projekt-, deltid- eller olika slags timersättning. Lokaler har hyrts i Malmö Incubator, en företagskuvös i den dynamiska Västra Hamnen.

Stor kraft har lagts på information kring verksamheten, inte minst i portalen <http://nordicgameprogram.org>, som versioneras på de fem nordiska språken, men är i skrivande stund ännu inte översatt till isländska. En presentation av Nordiska datorspelprogrammet gjordes på Skandinavisk Oplevelseskonferans i Kristiansand 10 augusti och utvecklingsstödet hos Spillproducentforeningen i Oslo 9:e november.

Kostnaden för denna del av verksamheten, 503 KDKK, avser huvudsakligen personal- och lokalkostnader.

<b>Basverksamhet och dithörande</b>	<i>Budget (KDKK)</i>	<i>Utfall (DKK)</i>
Basverksamheten	325,0	480 088
Säljstöd - löpande	22,5	22 500
	347,5	502 588

## **Informationsutbyte och marknadstillträde**



Utvecklarnas och brukarnas bristande information om varandra bidrar också till att nordiska spel inte når marknaden. Inom programmet byggs kanaler för konsument- och marknadsinformation upp, och även gemensamma, nordiska exportfrämjande åtgärder ingår, då datorspel på gott och ont är en global marknad, och en välmående nordisk industri närmast per definition är en exporterande industri

### **Gemensamma aktiviteter och evenemang**

Vi samlade i mars över 100 nordiska spelutvecklare till ett informellt möte under Game Developers Conference 2006, i San José. Årets andra aktiviteter var E3 i maj, Games Convention i Leipzig i augusti, vår egen Nordic Game 2006 i Malmö i september och Game Connection i Lyon i december.

#### **E3 2006, Los Angeles**

I den nordiska montern på E3 i maj, världens största branschbegivenhet inom datorspel, deltog 33 företag från alla de nordiska länderna. Utvärderingen av E3-deltagandet visar (23 av 33 företag har svarat) att deltagarna är starkt övertygade om att de fick relevanta industrikontakter som kommer att leda till nya affärer, och att ett samlat nordiskt deltagande är att föredra framför enskilda nationella deltaganden i E3.

#### **Nordic Game 2006, Malmö**

Nordic Game-konferensen (kallad Nordic Game Potential under 2004 och 2005) är den viktigaste mötesplatsen för den samlade nordiska branschen och dess intressenter, som forskning och utbildning och samhällsintressen.

Med Nordic Game 2006, 19-20 september i Malmö, hade vi höga ambitioner, och önskade positionera Nordic Game som den tredje eller fjärde största och viktigaste datorspelkonferensen i Europa. I år hade Nordic Game 694 registrerade deltagare (2004: 200, 2005: 300). Över 80 nordiska och internationella talare deltog i sju parallella spår. Därmed kom vi att göra Europas största datorspelkonferens under 2006.

### **Games Convention, Leipzig**

Leipzig har på fem år kommit att bli hem för den ledande konsument- och branschmässan för datorspel i Europa, efter att de brittiska evenemangen synes ha havererat på grund av interna stridigheter. Den gemensamma nordiska monter på Leipziger Messe vid CG (Games Convention) 2006 (23-26 augusti) samlade sex nordiska företag. En gemensam nordisk mottagning samlade omkring 80 personer.

### **Game Connection, Lyon**

Säljaktiviteten Game Connection, 5-7 december i Lyon, samlade 15 nordiska speltillverkare, som där hyrde mötesrum med gemensam placering och bokade möten med internationella köpare av datorspel. Två av våra utvecklingsstödmottagare medverkade. En gemensam nordisk mottagning för de köpande företagens representanter samlade närmare 100 personer.

<b>Gemensamma aktiviteter och evenemang</b>	<i>Budget (KDKK)</i>	<i>Utfall (DKK)</i>
Nordic Game 2006	285,0	443 140
Nordiska samaktiviteter	1 235,0	1 088 478
Säljaktiviteter - evenemang	190,0	226 068
	1 710,0	1 757 686

### **Information och nätverk**

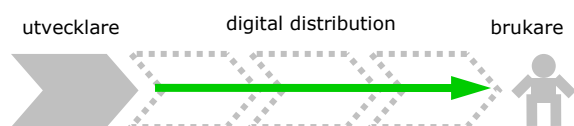
Genom att upprätta databaser som är allmänt tillgängliga över den nordiska branschen och dess publicerade spel, och genom att göra data om marknader och brukare tillgängliga för spelproducenterna, bidrar vi genom ökad information till att minska avståndet mellan de nordiska konsumenterna och producenterna. På <http://NordicGame.Net> finns producent- och annan information om 280 företag och organisationer, därav 209 verksamma i spelutveckling. Därtill är <http://nordiskaspel.se> och ett antal andra landsspecifika domäner ingångar till en konsumentportal för spelinformation.

De externa köpen av marknadsinformation inleddes under årets slut och formerna för förmedlingen är fastställda.

I Nordiska datorspelprogrammet ligger även att understödja bildandet av en nordisk branschorganisation som kan överta ansvaret för och förvalta programmets värden efter dess avslutande.

<b>Information och nätverk</b>	<i>Budget (KDKK)</i>	<i>Utfall (DKK)</i>
Konsumentinformation	72,5	42 609
Kontaktdatabas	95,0	78 943
Marknadsinformation till producenter	172,5	124 343
Nätverk för branschorganisationer, uppbyggnad	72,5	53 789
	412,5	299 684

## Infrastruktur och distribution



Nordiska datorspelprogrammet bygger upp digital distribution, då de rådande strukturerna erbjuder alltför små chanser för nya, kreativa nordiska projekt att bli till färdiga spel. Etableringen av nordisk digital distribution, direkt till konsument, ger ett viktigt, direkt stöd för att säkra den faktiska tillgången till nordiska datorspel.

Diskussioner har under året förts med olika nordiska parter om samarbete kring etableringen av digital distribution av norska och nordiska spel, och även arbetet i övrigt kring digital distribution bedrivs i samarbete med danska, norska och svenska företag och har omfattat kartläggning av system för digital distribution inom teknik, ekonomi och juridik ur utvecklarperspektiv, samt utveckling och förberedelser för etablering av digital distribution för nordiska spel. En enkel utvecklings- och driftsverksamhet har inletts, där tillgängligheten ökats för 17 befintliga nordiska spel. Kostnaden för denna del av verksamheten, cirka 743 KDKK, avser personalkostnader samt kostnader för närstående och externt utrednings- och utvecklingsarbete.

### Infrastruktur och distribution

Digitala distributionssystem, kartläggning  
Distributionssystem, utveckling och drift

Budget (KDKK)	Utfall (DKK)
140,0	88 943
840,0	653 789
980,0	742 732

## Utvecklingsstöd och dithörande



För att nya nordiska kvalitetsspel ska komma ut behövs stöd för att utveckla dem fram till prototypstadiet. Under 2006 gavs 2 MDKK i utvecklingsstöd till fem nya nordiska projekt.

Gruppen av sakkunniga sammanträdde i Malmö 060816-17 och behandlade de 58 inkomna ansökningarna om utvecklingsstöd för datorspel. Från Danmark inkom 16 ansökningar, från Finland 10, från Grönland en, från Island tre, från Norge 8 och från Sverige 20. Sammanlagt ansökningsbelopp var drygt 27 MDKK. De för 2006 tillgängliga 2 MDKK fördelades på fem beviljade projekt, som av Norges kultur- och kyrkominister Trond Giske, uppmärksammades i en ceremoni under konferensen Nordic Game 2006:

Guppyworks ApS	DK	600,0	“The Snow Queen and the Magic Mirror”
Skalden Studio AS	NO	400,0	“Blåblobben Doddo og det grønne monsteret”
Sub-level X Entertainment	SE	500,0	“Nord”
Underholdningsbranchen	DK	300,0	“Limbo”
Upside Studios AB	SE	200,0	“Alfabetsmonster”.

Kostnaden utöver själva utvecklingsstödet, 385 KDKK, avser huvudsakligen resekostnader för gruppen av sakkunniga samt personalkostnader för arbete med utvecklingsstödet.

## Tävlingar och festivaler

För att stimulera till kreativ återväxt i den nordiska datorspelindustrin ges inom programmet stöd till olika slags tävlingar och festivaler som uppmuntrar nya talanger att etablera sig i industrin. Ett annat syfte är naturligtvis att marknadsföra utvecklingsstödet och programmets övriga verksamhet. Bland de evenemang som fått kontant stöd finns "Swedish Game Awards 2006" vid Kungliga Tekniska Högskolan i Stockholm (med 16 KDKK), Danmarks Radios "Spil i folkets tjeneste" (20 KDKK), Danish Electronic Entertainment Expo 2006:s "D3 Awards" (25 DKK) och svenska Dreamhacks "Demo contest" (20 KDKK). Programmet har också bidragit med arbetskraft, juryledamöter och liknande insatser.

### Utveckling och dithörande

	<i>Budget (KDKK)</i>	<i>Utfall (DKK)</i>
Tävlingar och festivaler	245,0	121 224
Utvecklingsstöd	2 000,0	2 000 000
Utvecklingsstödet kringkostnader	135,0	384 788
	2 380,0	2 506 012

## Räkenskaper och budgetuppföljning, översikt

	<i>Budget (KDKK)</i>	<i>Utfall (DKK)</i>
<b>Basverksamhet och dithörande</b>		
Basverksamheten	325,0	480 088
Säljstöd - löpande	22,5	22 500
	347,5	502 588
<b>Gemensamma aktiviteter och evenemang</b>		
Nordic Game 2006	285,0	443 140
Nordiska samaktiviteter	1 235,0	1 088 478
Säljaktiviteter - evenemang	190,0	226 068
	1 710,0	1 757 686
<b>Information och nätverk</b>		
Konsumentinformation	72,5	42 609
Kontaktdatabas	95,0	78 943
Marknadsinformation till producenter	172,5	124 343
Nätverk för branschorganisationer, uppbyggnad	72,5	53 789
	412,5	299 684
<b>Infrastruktur och distribution</b>		
Digitala distributionssystem, kartläggning	140,0	88 943
Distributionssystem, utveckling och drift	840,0	653 789
	980,0	742 732
<b>Utveckling och dithörande</b>		
Tävlingar och festivaler	245,0	121 224
Utvecklingsstöd	2 000,0	2 000 000
Utvecklingsstödet kringkostnader	135,0	384 788
	2 380,0	2 506 012
<b>Revision, kontroll och rapportering</b>	100,0	151 712
<b>Övrigt, oförutsett och periodisering</b>	70,0	0
<b>Summa kostnader</b>	6 000,0	5 960 414
Finansiering från NMR	6 000,0	6 000 000
Erhållna räntor	0,0	29 665
Årets överskott	0,0	69 251

## Nyckeltal och statistik

### Resultat i sammandrag

Datorspelprogrammet ska säkra tillgången till kvalitetsdatorspel med tydligt nordisk inslag för barn och unga.

Från den nordiska datorspelindustrin har företag deltagit 54 gånger i utländska sälj- och utställningsaktiviteter. Konferensen Nordic Game hade 694 registrerade deltagare, över 80 nordiska och internationella talare i sju parallella spår, och var Europas största datorspelkonferens under 2006.

Information har insamlats och gjorts tillgänglig för brukare och industri. En branschdatabas har publicerats, omfattande 280 företag och organisationer, varav 209 verksamma i spelutveckling.

Digital distribution har kartlagts och analyserats, och tillgängligheten har ökat för 17 befintliga nordiska spel.

Det inkom 58 ansökningar om utvecklingsstöd, varav från Danmark 16 ansökningar, från Finland 10, från Grönland en, från Island tre, från Norge 8 och från Sverige 20. Tillgängliga 2 MDKK fördelades på fem beviljade projekt. Fyra tävlingar och liknande gavs stöd, två i Danmark och två i Sverige.

Sammanfattningsvis har Nordiska datorspelprogrammet har under året inlett alla sina planerade åtgärder för att arbeta mot målet, och har uppnått positiva resultat på alla områden.

### Administrativa utgifter

Basprogram	480,1	KDKK
Kringkostnader för utvecklingsstödet	384,8	KDKK
Rapportering	151,7	KDKK
Summa administrativa utgifter	1016,6	KDKK

### Periodiserade medel

Inga periodiserade medel fanns, då 2006 var startår för Nordiska datorspelprogrammet.

### Insats i NABOPOLITIKOMRÅDET

Ingen sådan insats ingår i Nordiska datorspelprogrammet.

### Könsfördelning av aktiviteter

Nordiska datorspelprogrammets aktiviteter och stöd riktar sig främst till juridiska personer. Den mätbara individinriktade aktiviteten är konferensen Nordic Game, som 2006 hade följande utfall:

Män	577	83,1 %
Kvinnor	117	16,9 %
Totalt	694	100,0 %
% av aktivitetsutgifter totalt	100,0 %	
Omkostnader fördelade på kön, totalt	440,3	KDKK
Omkostnader för män	365,9	KDKK
Omkostnader för kvinnor	74,4	KDKK