

CapSeks Klash Studio satsar på spelstudios för att nå 80 000 kunder globalt om fem år

Göteborgs- och Piteåbaserade investmentbolaget Northern CapSek Ventures AB ("CapSek") portföljbolag Klash Studio erbjuder en molntjänst som hjälper produktionsteam inom tv, film och spel att effektivisera samarbetet och hantera produktionens filer och arbetsflöden. Under en investerarträff berättade vd Fredrik Munthe om målet att ta bolaget till break even under året och 80 000 användare inom fem år.

Klash Studio hjälper produktionsteam samarbeta kring granskning och hantering av mediafiler i en enda plattform. Bolaget påskyndar produktions-, efterproduktions- och screeningstadierna för allt från indiestudios som försöker få sitt första spel publicerat till stora mediehus som behöver hantera flera projekt med hög säkerhet. Klash har sitt huvudkontor i Göteborg men teamet arbetar från hela världen. Bland kunderna finns bland annat Tint, SVT, Funcom med flera.

Plattformen har flera innovationer, bland annat ett nytt synsätt på hur man kan arbeta smartare med rörlig bild under produktion genom en kombination av livestreaming och överföring av digitala filer.

- Du kan ansluta ditt redigeringsprogram, 3D-program eller kameror på filminspelningar till Klash, och dina kollegor kan i realtid följa produktionen via en högupplöst videoström, från varsomhelst i världen. I nästa steg väljer vilka filer som ska överföras via molnet. Det skapar ett snabbare och enklare arbetsflöde som sänker totalkostnaderna, säger Fredrik Munthe, vd för Klash Studio.

Klash började bygga plattformen 2018 och tecknade ett ramavtal med SVT 2020, en viktig kund som nu hanterar stora delar av sitt programutbud i plattformen. Det rör sig om 500+ team på Klash, där ett team normalt representeras av ett program, där man också utnyttjar den höga säkerhetsklassningen i plattformen.

SaaS-modell med storaffärer i Klashs nisch

I Klash plattform kan alla involverade i en produktion, från kreatörer, producenter och postproduktion till kunder eller vd, ge feedback på rörliga bildsekvenser som importerats direkt in i redigerarnas redigeringsprogram. Det gör att man kan korta ner feedbackloopen, hjälpa produktionen att gå snabbare och effektivare, samtidigt som fler medarbetare i projektet kan sitta spridda geografiskt.

- Idag är bolaget fem anställda och vi siktar på att öka till 10 anställda till slutet av 2023. Under samma period är målet att gå från dagens 500 betalande användare till 2 000 betalande användare. När vi har det räknar vi med att nå break even också.

Klash tjänst erbjuds i en SaaS-modell vilket innebär abonnemang på licenser per användare och månad. Som många andra SaaS-bolag använder man en så kallad freemium-modell, med en kostnadsfri instegsnivå, en plan för team på 5-20 personer för 129 SEK per användare och månad, samt en Enterprise-plan.

En av Klash främsta konkurrenter Frame.io köptes av Adobe 2021 för 1,3 miljarder dollar. Men att en jätte som Adobe förvärvat närliggande teknologi ser Munthe som ett mindre hot än om Frame.io fortsatt som oberoende.

- Jag är mer orolig för nya snabba uppstickare än de stora jättarna. Det viktiga för att lyckas är att ha en bra go-to-market strategi kombinerat med innovativ teknologi, och för det krävs mycket mer än bara en stor kassa, säger Fredrik Munthe.

Växa med integrationer med spelmotorer

Jämte uppskalningen av försäljningen mot TV och film satsar Klash på att växa försäljningen till spelstudios.

- På tekniksidan var produktutvecklingen klar i Q4 2022. Då nådde vi en viktig milstolpe när vi rullade ut koncept för film, tv och spel. Nu är vi i kommersialiseringsfasen och kommer satsa mycket på spelbranschen från Q2 i år. Vi kommer även satsa på den sorts utveckling som genererar tillväxt, alltså integrationer med de stora spelmotorerna.

Spelmotorer kan förklaras som spelindustrins motsvarighet till tv och filmindustrins redigeringsprogram. På spelsidan handlar det om namn som Unreal Engine och Unity. Inom TV och film hör Avid, Blackmagics DaVinci Resolve, Adobe Premiere och Apples Final Cut till marknadsledarna.

- Att integrera med Unreal ser vi som en särskilt spännande möjlighet eftersom ekosystemet kring Unreal är så pass orört. Samtidigt ser vi också att spelmotorer används allt mer inom TV och film, som exempelvis en av de senaste Harry Potterfilmerna som producerades med hjälp av Unreal.

Nu räknar bolaget med snabb tillväxt, men för att accelerera mot målen på 35 000 användare om tre år och 80 000 användare om fem år kommer det behövas kommersiella samarbetspartners. Microsoft är en särskilt intressant sådan, med bland annat Xbox och Mojang. Microsoft investerade också 120 000 USD i Azure-krediter (Microsofts molntjänst) i Klash begynnelse, så där finns Klash redan på kartan.

- Framåt siktar vi på global expansion utanför våra hemmamarknader Sverige och Norden och då kommer vi behöva addera ytterligare kompetens. Långsiktigt är ambitionen att bygga ett bolag som omsätter en miljard svenska kronor, säger Fredrik Munthe.

CapSek investerade i Klash första gången 2022 och äger cirka 24 procent av bolaget.

För mer information, kontakta:

Henrik Jerner, VD Northern CapSek Ventures AB, telefon +46 761 08 65 44

Om Northern CapSek Ventures AB

Northern CapSek Ventures AB (CapSek) är ett investmentbolag med kontor i Göteborg och Piteå och som investerar i tillväxtbolag, främst techbolag, med skalbara affärsmodeller. Målbolagen återfinns i södra, mellersta och norra Sverige. Investeringar görs när affärsmodellen är bevisad och målbolaget tar in expensionskapital i en så kallad A-runda. Drivkrafter för målbolagens tillväxt är digitaliseringen av samhället, det kan vara verksamheter inom Software as a Service ("SaaS"), Internet of Things ("IoT"), Computer Gaming (datorspel) eller AI/Machine Learning ("AI/ML"). CapSek investerar i både onoterade och noterade bolag. CapSek är noterat på NGM Nordic SME. Bolagets hemsida är <https://capsek.se>

Bolagets Mentor är Mangold Fondkommission AB som nås på ca@mangold.se eller tel: 08-503 015 50.

Bifogade filer

[CapSeks Klash Studio satsar på spelstudios för att nå 80 000 kunder globalt om fem år](#)