



BADANIE BRANŻY GIER W KRAKOWIE 2022

Słowo wstępne Prezydenta Miasta Krakowa do raportu *Badanie branży gier w Krakowie 2022*

Szanowni Państwo,

z radością oddaję w Państwa ręce raport *Badanie branży gier w Krakowie 2022*. Zawiera on dogłębną analizę tego dynamicznie rozwijającego się sektora, jego potencjału i stojących przed nim wyzwań, a także wskazuje konkretne rozwiązania we współpracy z Miastem.

Branża gier w wyjątkowy sposób łączy pozorne sprzeczności: kreatywność i przedsiębiorczość, czystą rozrywkę i sztukę nowych mediów, międzynarodowy kapitał i lokalny koloryt, technologie i zasoby ludzkie.

Gamedev jest niezwykle ważny dla Krakowa – oferuje miejsca pracy, przyciąga inwestorów, kreuje ciekawe wydarzenia i w nieszablonowy sposób promuje nasze Miasto. Powstające pod Wawelem gry nawiązują do miejskiego dziedzictwa, przetwarzając twórczo krakowską architekturę, legendy, wydarzenia społeczne i kulturowe.

Kraków jest miastem liczącym się w branży gier i ma temu sektorowi wiele do zaoferowania – młodych specjalistów z poważanych uczelni, dostęp do infrastruktury biurowej, bogaty wybór usług inkubacyjnych oraz systemy wsparcia dla zakładanych *start-upów*, wydarzenia branżowe o międzynarodowej renomie, atrakcyjne warunki do życia i przyciągającą profesjonalistów z innych miast i krajów ofertę kulturalną. To tu odbywają się prestiżowe imprezy targowe, laby, warsztaty i imprezy związane z rynkiem cyfrowej rozrywki.

Już teraz wszyscy korzystamy ze współpracy między Krakowem i branżą gier. Wierzę, że wspólnie będziemy mogli kreować nową rzeczywistość, a *gamedev* stanie się rozpoznawalny jako nieodłączny i wartościowy aspekt krakowskiej kultury.



A handwritten signature in black ink, which appears to read 'Jacek Majchrowski'.

Jacek Majchrowski
Prezydent Miasta Krakowa

Komentarze eksperckie do wyników raportu

Niewątpliwie gry, które w skali globu zdystansowały już rynek fonograficzny i filmowy pod względem wielkości, to ważna dziedzina sztuki, która powinna być traktowana jako istotna część dorobku kulturalnego Małopolski. To jednocześnie filar inteligentnej specjalizacji Przemysły kreatywne i czasu wolnego, dzięki któremu nasz region z roku na rok zwiększa swój ogólny potencjał w zakresie innowacyjności. Wyzwaniem dla samorządu w kontekście wniosków z Raportu jest jeszcze silniejsze położenie akcentu na branżę gier w politykach publicznych, wyrażające się m.in. poprzez organizację wydarzeń branżowych oraz promocję nastawioną w dużej mierze na rynki międzynarodowe.

Raport *Badanie branży gier w Krakowie w 2022* to cenna i użyteczna dla celów analitycznych diagnoza, która prezentuje dynamikę zmian na lokalnym rynku

Rage Quit Games działa w Krakowie od 10 lat. Przez ten czas zauważyliśmy znaczny rozwój zarówno samego miasta, jak i całego ekosystemu stworzonego tutaj dla branży gier. Progres jest wyraźnie dostrzegalny, ale wciąż widać pewne pola do poprawy.

Problem widzimy w samym procesie kształcenia przyszłych absolwentów uczelni technicznych, którzy później trafiają na rynek pracy. Mamy w Krakowie świetne uczelnie, ale programy nauczania często nie przygotowują studentów zainteresowanych gamedevem do realnej pracy w tej dziedzinie, co automatycznie przetrzuca koszty nauki na potencjalnych pracodawców. Chciałbym wyraźnie zaznaczyć, że nie chodzi o to, żeby uczelnia gwarantowała łatwe wejście do gamedevu, ale powinna przynajmniej ułatwić rozwój w tej branży. A niestety z tym jest problem. Mam też przekonanie, że uczelnie w swoim nieco hermetycznym podejściu do układania programów studiów podchodzą bardzo mało elastycznie do oczekiwań szeroko pojętego

gier w newralgicznym z punktu widzenia przedsiębiorców i konsumentów okresie po pandemii COVID-19. Rozbudowana metodologia badań pozwoliła na uzyskanie szczegółowego obrazu branży, wskazując na ważne trendy oraz obszary interesujące z punktu widzenia działań mogących pomóc twórcom w dalszej ekspansji ich działalności. Zachęcając do lektury raportu, jestem przekonana, że będzie on interesujący zarówno dla developerów i fanów gier, jak również całego środowiska związanego z rozwijaniem tego obszaru, nie tylko w Małopolsce.

Agnieszka Bachórz

*Kierownik Zespołu ds. Zarządzania
Inteligentnymi Specjalizacjami*

Urząd Marszałkowski Województwa Małopolskiego

biznesu i nie do końca biorą pod uwagę specyfikę pracy developerów gier, ich potrzeby oraz możliwości zaangażowania w proces edukacji.

Warto przy tym pamiętać że – przynajmniej z perspektywy Rage Quit Games – widoczna w przedstawionym badaniu nadpodaż juniorów w Krakowie nie jest już aż takim problemem. Owszem, zatrudnienie programistów na stanowiska seniorskie to dalej długi i skomplikowany proces, ale pandemia zmieniła jednak zasadniczo zasady gry i otworzyła nowe możliwości pozyskiwania talentów. Stało się tak głównie za sprawą dynamicznego rozwoju rozwiązań pracy zdalnej i hybrydowej. W tej chwili ponad połowa naszej kadry programistów wywodzi się spoza Krakowa.

Łącząc powyższe wątki, jestem przekonany że Miasto Kraków ma tutaj rolę do odegrania – choćby w zakresie budowania platformy wymiany pomysłów czy sugestii pomiędzy przedstawicielami uczelni a krakowskim

gamedevem. Takie miejsce jest potrzebne, by w usystematyzowany sposób nawiązać dialog, który w dłuższej perspektywie może poprawić jakość przystosowania absolwentów uczelni wyższych do pracy w branży gier.

Najważniejszym jednak aspektem z punktu widzenia rozwoju branży jest niezmiennie wsparcie w szeroko rozumianej promocji zagranicznej oraz rozbudowie know-how i kontaktów przez udział w najważniejszych wydarzeniach branżowych na świecie. Jako twórcy gier konkurujemy o graczy globalnie i globalnie też musimy prowadzić działania promocyjne, zarówno dla firmy, jak i produkowanych u nas gier. Oczywiście te potrzeby mogą być zróżnicowane w zależności modeli

biznesowych poszczególnych studiów – dla Rage Quit Games obecność na targach konsumenckich branży gier nie będzie aż tak istotna, gdyż marketing prowadzimy zupełnie innymi kanałami. Ale już uczestnictwo naszego zespołu w zagranicznych konferencjach jest nie do przecenienia i od lat regularnie korzystamy z różnych form wsparcia oferowanych między innymi przez Krakowski Park Technologiczny czy Fundację Indie Games Polska.

Paweł Gumiński

współzałożyciel krakowskiego
studia Rage Quit Games

Wstęp	8
Rynek gier komputerowych - świat, Polska, Kraków	9
Konsole zamieniają się w ekosystemy	9
Wielka konsolidacja w szczytowym momencie	10
Największa europejska grupa ciągle rośnie	11
Wyraźne spowolnienie polskiej branży	12
Słabe premiery głównym źródłem problemów	12
Przegląd firm z branży gier w Krakowie i Małopolsce	15
Przegląd wybranych instytucji oraz inicjatyw branżowych na rynku lokalnym	21
Analiza merytoryczna sukcesów i porażek krakowskich producentów gier w latach 2022-2022	23
Mistrzowie horrorów liderem krakowskiej branży	23
Wielkie zyski z remontów domów	25
Wschodzące gwiazdy grupy PlayWay	26
Wielki sukces dynamicznego Ghostrunnera	26
Wysokie loty Home Net Games	27
Najbliższe premiery zwiastują dobre czasy	28
Analiza wyników badania Polish Gamedev 2022	30
Wstęp	30
Metodologia	30
Lokalizacja studiów tworzących gry w Polsce	31
Absolwenci i współpraca z uczelniami wyższymi	31
Prowadzenie firmy w Małopolsce	34
Ekspansja poza Małopolskę	37
Małopolska jako miejsce pracy	38
Charakterystyka firm i produkcji gier - Małopolska w ujęciu ogólnopolskim	40
Finanse firm	42
Kwestie zatrudnieniowe	43
Projekty i plany produkcyjne	51
Modele wydawnicze	56
Wsparcie publiczne	57
Krakowska branża w oczach ekspertów	61
Analiza SWOT branży gier w Krakowie	61
Mocne strony	61
Słabe strony	61
Szanse	62
Zagrożenia	62
Rekomendacje dotyczące rozwoju branży gier w Krakowie	63
Autorzy	65

Suplement - zestawienia	66
Małopolskie firmy growe	66
Polskie firmy growe	68
Lista kierunków studiów	75
Lista spółek notowanych na GPW	79
Lista spółek notowanych na New Connect	80
Lista wydarzeń branżowych	81
Lista grup nieformalnych poświęconych branży	82
Lista portali branżowych	83
Specjalne podziękowania	84

Najpopularniejsze platformy w 2021	10
Najbardziej zyskowne polskie spółki z branży gier wideo	12
Najbardziej dochodowe polskie spółki z branży gier wideo	13
Jak oceniasz dostępność utalentowanych osób gotowych do zatrudnienia w gamedevie w Małopolsce?	31
Jakie jest przygotowanie do pracy absolwentów studiów wyższych znajdujących zatrudnienie w branży gier?	32
Czy twoja firma w zakresie prowadzonej przez siebie działalności współpracuje lub współpracowała w ostatnich trzech latach ze szkołami wyższymi w Małopolsce?	33
Oceń poszczególne aspekty prowadzenia twojej firmy w Małopolsce	34
Oceń poszczególne elementy ekosystemu branży gier w Małopolsce	35
Oceń przydatność poszczególnych form wsparcia samorządu dla twojej firmy	36
Czy planujesz otworzyć oddział twojej firmy poza Małopolską w perspektywie lat 2022-2024?	37
Jak oceniasz potencjał Małopolski do przyciągania pracowników z innych miast w Polsce?	38
Jak oceniasz potencjał Małopolski do przyciągania pracowników z innych krajów?	38
Co twoim zdaniem decyduje o potencjale przyciągania pracowników z innych miast w Polsce?	39
Co twoim zdaniem decyduje o potencjale przyciągania pracowników z innych krajów?	39
Jak długo twoja firma istnieje na rynku?	40
Oceń, jak poszczególne czynniki wpływały na rozwój twojej firmy w 2021 roku	41
Wskaż obecne źródło finansowania twojej firmy (możesz wybrać więcej niż jedną odpowiedź)	42
Który model biznesowy generuje najczęściej przychodów z projektów w twojej firmie?	42
Podaj liczbę osób zatrudnionych w twojej firmie (niezależnie od formy zatrudnienia: umowy o pracę, umowy cywilnej, umowy B2B)	43
Jaki procent pracowników twojej firmy (niezależnie od formy zatrudnienia: umowy o pracę, umowy cywilne, umowy B2B) stanowią kobiety?	43
Jaka forma zatrudnienia jest dominująca w twojej firmie?	44
Ilu pracowników zamierzasz zatrudnić (na podstawie dowolnej formy umowy) w perspektywie lat 2022-2024?	45
Jaki odsetek pracowników odszedł (niezależnie od powodów) z twojej firmy w roku 2021?	46
Których pracowników obecnie najtrudniej znaleźć na rynku?	47
Wskaż trzy twoim zdaniem najważniejsze czynniki wpływające w twojej firmie na decyzję o zatrudnieniu pracownika	48
Czy twoja firma wspiera lub sama organizuje warsztaty branżowe / wykłady / szkolenia mające przygotować potencjalnych pracowników do pracy w branży gier?	49
Czy w twojej firmie pracują obcokrajowcy?	49
Z jakich krajów pochodzili zatrudnieni w twojej firmie obcokrajowcy w 2021?	50
Zaznacz liczbę projektów, nad którymi twoja firma pracowała w 2021 roku	51
Wykaż wszystkie platformy, na które twoja firma opracowywała gry w 2021 roku	52
Jak istotna jest każda platforma dla aktualnie prowadzonych przez firmę projektów?	52
Sumaryczny przybliżony budżet planowanych gier w perspektywie lat 2022-2024	54
Planowany budżet największego tytułu w perspektywie lat 2022-2024	54
Planowany budżet największego tytułu w perspektywie lat 2022-2024	55
Jaki procent budżetu twojej firmy przeznaczony jest na... ?	55
Jaki jest przeważający model wydawania gier w twojej firmie?	56
Czy w perspektywie lat 2022-2024 zamierzasz podjąć się wydawania gier innych developerów?	56
Czy w latach 2019-2021 korzystałeś z usług zewnętrznego wydawcy?	57
Które z wymienionych poniżej form wsparcia publicznego dla branży gier są ci znane?	57
Z których wymienionych niżej form wsparcia korzystała twoja firma?	58
Jakich form wsparcia twoja firma oczekiwałaby ze strony instytucji samorządowych?	59

Z ogromną przyjemnością oddajemy w Państwa ręce raport **Badanie branży gier w Krakowie 2022**, który powstał dzięki aktywnemu zaangażowaniu miasta Kraków na rzecz wsparcia sektora gier. Raport w syntetycznej formie przedstawia stan branży gier w Krakowie – jej specyfikę, potencjał, wyzwania i dotychczasowe sukcesy – ale także zawiera rekomendacje z punktu widzenia rozwoju polityk publicznych.

Współczesne gry komputerowe stanowią teksty kultury, które z powodzeniem mogą konkurować z literaturą, kinematografią, muzyką, malarstwem, a nawet architekturą. Gry opowiadają poruszające historie, komentują istotne społecznie tematy, gimnastykują umysł, a przede wszystkim dostarczają rozrywki. Jednym słowem: angażują, a robią to w sposób niedostępny innym dyscyplinom sztuki lub mediom. Między innymi z tych powodów są także doskonałym narzędziem edukacyjnym.

Branża gier w Polsce jest również dynamicznie rozwijającym się segmentem rynku, a jej przychody w skali globalnej od kilku lat przerastają przychody z branży filmowej i muzycznej razem wziętych. Gry wideo stanowią wyjątkową część polskiej gospodarki, nie tylko zatrudniając wysokiej jakości specjalistów z wielu dziedzin, ale i generując wysokie przychody.

Nie bez powodu więc wiele krajów i miast (np. Kanada, Malmö, Helsinki, Berlin) na całym świecie zrobiło z gier wideo jeden z filarów swoich polityk publicznych. Coraz lepiej radzi sobie z tym Polska, zachęcona sukcesem *Wiedźmina* i wielu innych tytułów, które okazały się nie mniej przebojowymi produktami eksportowymi niż polskie okna, części do silników, meble, jachty czy zestawy rakietowe „Piorun”.

Krakowski Park Technologiczny wraz z partnerami od 2014 roku realizuje badania pod nazwą **Kondycja polskiej branży gier**. Dotychczas powstało siedem edycji raportów dotyczących polskich graczy (*Polish Gamers*) oraz cztery raporty dotyczące rynku polskich developerów (*Polish Gamedev*). Przeprowadzone badania pokazują, że rynek gier jest jednym z najszybciej zmieniających się sektorów przemysłów kreatywnych, przez co konieczny jest ciągły monitoring oraz analiza danych dotyczących procesów w nim zachodzących. Wiedza na temat potencjału oraz specyfiki lokalnego rynku jest kluczową kwestią nie tylko dla developerów i wydawców w związku z wprowadzaniem na rynek nowymi produktami, lecz także dla instytucji zaangażowanych w działania na rzecz wspierania branży oraz dla administracji publicznej, z punktu widzenia proaktywnego budowania polityk publicznych.

Krakowski Park Technologiczny wspiera polską branżę gier od dekady. Systematycznie buduje i udoskonala narzędzia, odpowiadając na pojawiające się potrzeby branży: organizuje wiodącą w Europie Środkowo-Wschodniej konferencję branżową B2B – Digital Dragons Conference, realizuje program internacjonalizacji poprzez promocję firm na zagranicznych rynkach, co roku organizuje KrakJam w ramach Global Game Jamu, a co miesiąc szkoli młodych adeptów gamedevu podczas Digital Dragons Academy. Prowadzi również krajowy Inkubator i międzynarodowy Akcelerator Digital Dragons wspierające szybszy rozwój biznesowy firm.

Rynek gier komputerowych - świat, Polska, Kraków

Mateusz Mucharzewski

Branża gier wideo już od wielu lat generuje większe przychody niż filmowa czy muzyczna, ale dopiero w ostatnim czasie nastąpił przełom, dzięki któremu pełni ona rolę niekwestionowanego lidera światowej rozrywki. Za tym idą rekordowe inwestycje oraz historyczne transakcje. Wszystko w momencie, kiedy krajowi producenci złapali zadyszkę.

Pandemia COVID-19, mimo że tragiczna dla świata, bardzo pomogła branży gier wideo w osiągnięciu nowych rekordów sprzedaży. Według danych firmy badawczej Newzoo w 2021 roku globalna wartość sektora wyniosła 175,8 mld dolarów. Jest to minimalny spadek o 2 mld dolarów względem 2020 roku, w którym wyniki były bardzo mocno wspierane przez światowy lockdown i przesunięcie części budżetów na rozrywkę konsumentów z zamkniętych branż (m.in. kino czy koncerty) na gry wideo. Newzoo prognozuje, że do 2024 roku obserwować będziemy skumulowany wzrost (wskaźnik CARG) na poziomie 8,7%, co doprowadzi do przychodów w wysokości aż 218,7 mld dolarów.

Konsole zamieniają się w ekosystemy

Nie powinny więc dziwić światowe trendy. Ostatnich kilka lat to wyraźna zmiana strategii producentów konsol. Dla Microsoftu Xbox przestał być marką konsoli, a stał się ekosystemem obejmującym również komputery osobiste oraz urządzenia mobilne. Korporacja mocno inwestuje też w streaming za pośrednictwem usługi xCloud oraz usługę subskrypcyjną Game Pass, która zapoczątkowała jeden z największych rynkowych trendów ostatnich lat. Korzysta na tym wielu producentów, których gry dostępne są w ofercie. To pozwala na uzyskanie stabilnych przychodów oraz dostarczenie do bardzo dużej bazy graczy. Nic więc dziwnego, że Game Pass był wielokrotnie publicznie chwalony przez twórców niezależnych, dla których jest to jeden

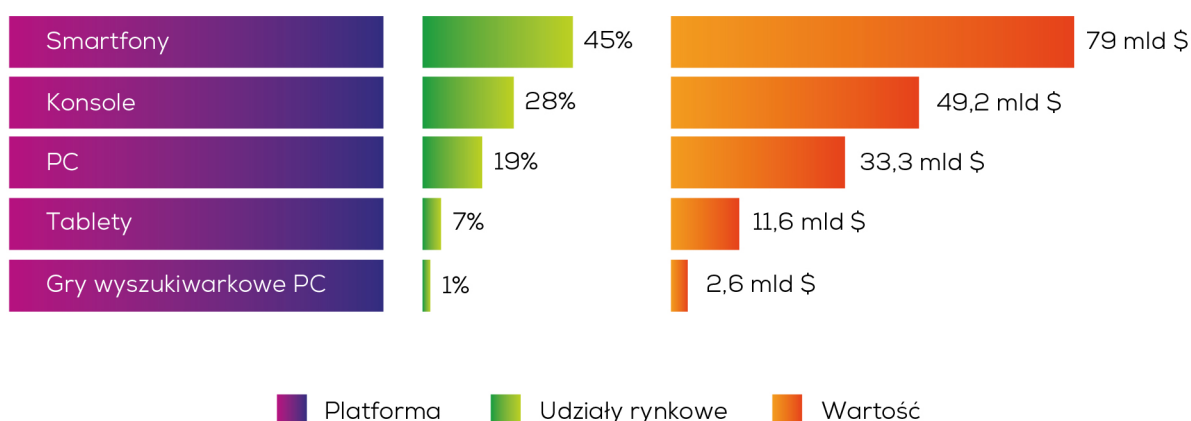
Ponownie największą część branży stanowi Azja, która odpowiada za 55% całości i rośnie w tempie 4,8% rok do roku. Bez zmian również w kwestii najpopularniejszych platform, gdzie 52% globalnych obrotów stanowią smartfony i tablety. W 2021 roku był to nie tylko najdynamiczniej rosnący sektor, ale i jedyny, jaki zanotował wzrost. W większości odpowiada za niego większa liczba transakcji wewnątrz aplikacji mobilnych. Według raportu Newzoo *Global Games Market Report 2021* w zeszłym roku z 3 mld graczy na całym świecie aż 2,8 mld osób grało na smartfonie lub tablecie. Dla porównania sektor konsolowy skurczył się o 8,9%, głównie w wyniku wysokiej bazy w 2020 roku spowodowanej pandemią oraz braku dużej liczby głośnych premier. Dla twórców gier borykających się z coraz większymi kosztami oraz wydłużonym cyklem produkcyjnym (w czym swój negatywny udział miała również pandemia) jest to wyraźny sygnał, w jakim kierunku należy iść.

z najskuteczniejszych sposobów na przebicie się do świadomości odbiorców na konkurencyjnym i przesyconym nowymi tytułami rynku. Za tymi zmianami próbuje nadążyć Sony, które w 2021 roku przebudowało konkurencyjną usługę PlayStation Plus. Na razie mocniej skupia się ona na starszych produkcjach, w przeciwieństwie do pełnego świeżo wydanych gier Game Passa. Japońska korporacja idzie śladem Microsoftu również w kwestii stopniowej rezygnacji z konserwatywnego podejścia do własnej platformy i sukcesywnie przenosi swoje największe produkcje na PC. W tym celu Sony kupiło w styczniu 2021 roku studio Nixxes, specjalizujące się właśnie w portingu. Kolejnym krokiem ma być ekspansja na rynek gier free-to-play.

Mimo dobrej sprzedaży Xbox Series X|S oraz PlayStation 5 obie platformy ciągle mają duże problemy z dogonieniem lidera, czyli Nintendo Switch. Pierwszym powodem jest nadal niska dostępność, która wynika z niewystarczającej podaży wielu komponentów. Problem mocno odbija się nie tylko na konsolach nowej generacji, ale i wielu innych sprzętach elektronicznych (m.in. kartach graficznych). Drugi powód to niesłabnąca popularność Nintendo Switch. Hybrydowa platforma japońskiej korporacji zyskuje dużą dostępnością, niską ceną, wieloma grami z popularnych serii na wyłączność oraz ogromną bazą tytułów niezależnych. Niskie bariery wejścia spowodowały, że wielu producentów znalazło w Switchu bardzo dochodową platformę, również dla starszych tytułów. W Polsce powstało nawet wiele firm, które silną pozycję zbudowały właśnie na portowaniu

na konsolę Nintendo. Sukces ten próbuje powtórzyć Steam Deck od amerykańskiego Valve. Sprzęt jest wydajniejszy od japońskiego konkurenta oraz oferuje dostęp do ogromnej biblioteki gier na Steamie. Mimo pozytywnych opinii nowa platforma nie spowodowała jeszcze znaczących zmian na rynku. Ponownie problemem jest niska dostępność (Steam Deck można kupić tylko na stronie internetowej producenta), która utrudnia zbudowanie skali. Z punktu widzenia developerów nie jest to też zupełnie nowa platforma, a przenośna wersja komputera osobistego. Niewiele więc wskazuje na to, aby Steam Deck miał wprowadzić rewolucję na rynku. Może być jednak poważnym krokiem dla Valve w drodze do stworzenia własnej, konkurencyjnej dla Xboxa i PlayStation platformy.

Najpopularniejsze platformy w 2021



Źródło: raport Newzoo *Global Games Market Report 2021*

Wielka konsolidacja w szczytowym momencie

Największym trendem w światowej branży gier wideo jest jednak postępująca od kilku lat konsolidacja. Każdego miesiąca dochodzi do wielu dużych transakcji, w których niekwestionowanym liderem jest chiński Tencent. Korporacja regularnie inwestuje w pakiety mniejszościowe, ale też całe studia z sektora, jak Riot Games czy Funcom. Kapitał z Państwa Środka napływa również do Polski. Najgłośniejszą historią było objęcie 20% udziałów w Bloober Team oraz pakietu akcji The Parasight (oba studia pochodzą z Krakowa) przez chińskich inwestorów. Do tego dochodzą inwestycje w inne krajowe spółki, np. Exit Plan czy Gruby Entertainment.

Tencent nie odpowiada jednak za największe transakcje. W styczniu 2021 roku Take-Two Interactive pobiło rekord, przejmując 100% udziałów w Zynga za 12,7 mld dolarów. Ten utrzymał się jednak raptem przez osiem dni. Po tym czasie Microsoft ogłosił kupno Activision-Blizzard za kwotę 68,7 mld dolarów. Jest to nie tylko największa transakcja w historii elektronicznej rozrywki, ale i samej technologicznej korporacji. Ta do tej pory najwięcej wydała na serwis społecznościowy LinkedIn, kupiony w 2016 roku za 26,2 mld dolarów. Transakcja jest tak ogromna, że do teraz sprawdzana jest przez regulatorów w Wielkiej Brytanii, Stanach

Zjednoczonych oraz Unii Europejskiej. Instytucje badają, czy nie wpłynie ona negatywnie na konsumentów oraz developerów i nie stworzy przestrzeni do powstania monopolu. Phil Spencer, szef Xboksa, publicznie podkreśla, że po zamknięciu transakcji marka *Call of Duty* nadal będzie dostępna na konsoli PlayStation. Możliwe, że niektóre odsłony pojawią się też na Nintendo Switch. Mimo wszystko posiadanie tak dużej bazy studiów, pracowników i marek to ogromna przewaga konkurencyjna

Microsoftu, która może zmienić obraz rynku konsolowego. Sama obecność takich gier jak *Diablo*, *Starcraft*, *Call of Duty*, *Crash Bandicoot* czy *Overwatch* w usłudze Game Pass może przekonać miliony graczy do sięgnięcia po Xboksa zamiast PlayStation. Do tego dochodzą synergia przy promocji czy skoncentrowanie zawodów e-sportowych wokół platformy Microsoftu. Nie powinno więc dziwić, że Sony podejmuje wiele kroków, aby zablokować przejęcia.

Największa europejska grupa ciągle rośnie

Konsolidacja nie dotyczy tylko Microsoftu, który od 2018 roku kupił aż siedem pojedynczych studiów oraz ZeniMax Media, w skład którego wchodzi tak znani developerzy jak Bethesda, id Software czy Arkane Studios. Bardzo aktywne na tym polu jest też Sony, którego największą transakcją jest zakup za 3,6 mld dolarów Bungie, twórcy *Halo* i *Destiny*. Liderem w liczbie przejęć jest jednak Embracer Group. Do najważniejszych zakupów należą znane studia, takie jak Crystal Dynamics i Eidos Montreal czy Middle-earth Enterprises, spółka zarządzająca marką Władca Pierścieni. W ostatnich latach największa europejska grupa wydała ponad 8 mld dolarów na przejęcia i mimo posiadania ponad 115 wewnętrznych studiów planuje dalsze inwestycje. Zarządzający Embracer Group Lars Wingefors wśród państw, w których szuka nowych nabytków, wymienia również Polskę. Już teraz holding posiada udziały w warszawskim (ale z oddziałami także w Krakowie i Rzeszowie) Flying Wild Hog (twórcy m.in. *Evil West* i *Shadow Warrior*). Należy też zwrócić uwagę, że coraz mocniej w branży rozpycha się Meta, właściciel Facebooka czy Instagrama. Korporacja inwestuje w rynek VR, gdzie jej gogle z serii Quest stanowią ponad 90% całego rynku. Efektem są przejęcia kolejnych studiów, w tym Twisted Pixel czy Armature Studio.

Zmieniające się trendy bardzo mocno widać też po działaniach Netfliksa. Władze platformy streamingowej już w 2019 roku zdradziły, że ich największym rywalem nie jest HBO, a gra *Fortnite*. To pociągnęło za sobą zmianę strategii, która dobrze odzwierciedla zmieniające się

w branży trendy. Netflix ma więc dostarczać nie tylko filmy i seriale, a szeroko pojętą rozrywkę. W efekcie ostatnie dwa lata to intensywne prace nad wprowadzeniem do oferty gier mobilnych. Obecnie portfolio tytułów nie jest zbyt rozbudowane, ale kierunek rozwoju jest dosyć wyraźny. Z tego też powodu Netflix dołączył do wielkiej konsolidacji rynku, przejmując takie studia jak Next Games, Boss Fight Entertainment i Night School Studio. Wszystko oczywiście kręci się wokół gier na smartfony i tablety. Podobnego zdania jest Phil Spencer, szef growej dywizji Microsoftu. Według niego podstawą inwestycji w Activision-Blizzard nie jest marka *Call of Duty*, a King, czyli pion całego holdingu zajmujący się grami mobilnymi.

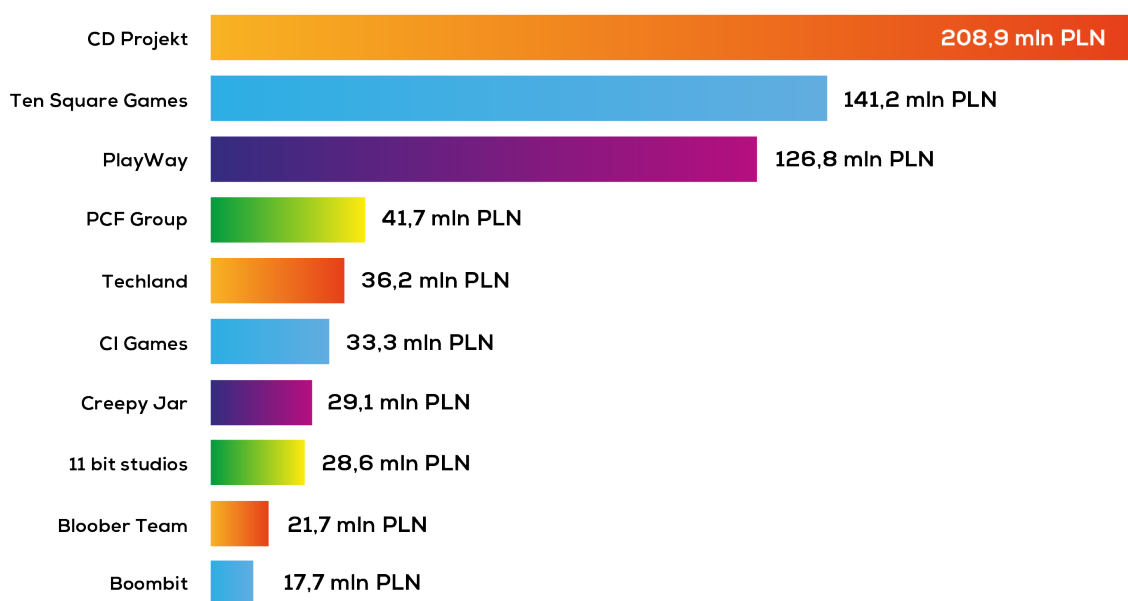
Na świecie widzimy więc ogromne przetasowania, głównie związane z konsolidacją. Niewiele wskazuje na to, aby miała się ona zatrzymać. Po planowanym na połowę 2023 roku zamknięciu przejęcia Activision-Blizzard do dalszych zakupów ma wrócić Microsoft, a właściciele mogą zmienić tak duży wydawcy jak Ubisoft, Square Enix, Warner Bros Interactive czy Electronic Arts. Tymczasem w Polsce nastroje są odmienne. Pandemia COVID-19 spowodowała nie tylko zwiększenie sprzedaży gier, ale i ogromne wzrosty notowań krajowych producentów. Hossa skończyła się jesienią 2020 roku, mniej więcej wraz z nieudanym debiutem *Cyberpunka 2077* od CD Projektu oraz kilkoma niefortunnymi debiutami giełdowymi. W efekcie przez kolejne dwa lata większość studiów mocno traciła na wartości, często nawet ponad 50%.

Wyraźne spowolnienie polskiej branży

W świetnym 2020 roku przychody polskich producentów gier wideo notowanych na giełdzie (wliczając również niepubliczny Techland) wyniosły około 4,9 mld złotych, co dało zysk netto na poziomie 1,3 mld złotych. 2021 roku był jednak wyraźnie słabszy – 4,2 mld zł przychodu i 670 mln zł zysku netto. Największy udział miał w tym CD Projekt. W wyniku problemów związanych ze stanem technicznym *Cyberpunka 2077* sprzedaż szybko spadła, przez co wyniki finansowe w 2021 roku były wyraźnie słabsze. W dołek wpadł też producent gier mobilnych Ten Square Games, a brak nowych premier odbija się na wynikach 11 bit studios. Największym problemem jest jednak bardzo negatywny klimat wokół sektora, który pociągnął za sobą odpływ inwestorów. Nie pomagają liczne opóźnienia premier i rozczarowujące debiuty, które silnie uderzają w mocno optymistyczne wyceny.

Również w kwestii konsolidacji rynku trudno zauważyć duży udział Polski. Oprócz pojedynczych inwestycji Tencentu uwagę wzbudza otwarcie lokalnych biur dużych producentów – Infinity Ward (*Call of Duty*) w Krakowie oraz Epic Games (*Fortnite*) w Warszawie. Oddziały te mają się zajmować głównie kwestiami technologicznymi i pracami B+R. Niewielką aktywność wykazują krajowe studia, które posiadają gotówkę. Mimo ogromnego ruchu na rynku M&A, z krajowych spółek na przejęcia zdecydowali się nieliczni, np. People Can Fly (50,01% udziałów w Incuvo), 11 bit studios (mniejszościowe pakiety w Fool's Theory oraz Starward Industries), Ten Square Games (włoskie Rortos) oraz CD Projekt (amerykańskie The Molasses Flood).

Najbardziej zyskowne polskie spółki z branży gier wideo



Źródło: opracowanie własne Mateusz Mucharzewski, na podstawie raportów finansowych

Słabe premiery głównym źródłem problemów

Brak szybkiego rozwoju i tworzenia nowych zespołów widać również po grupie PlayWay, która składa się z kilkudziesięciu studiów tworzących głównie niskobudżetowe gry. Spółka stale poprawia wyniki i w 2021

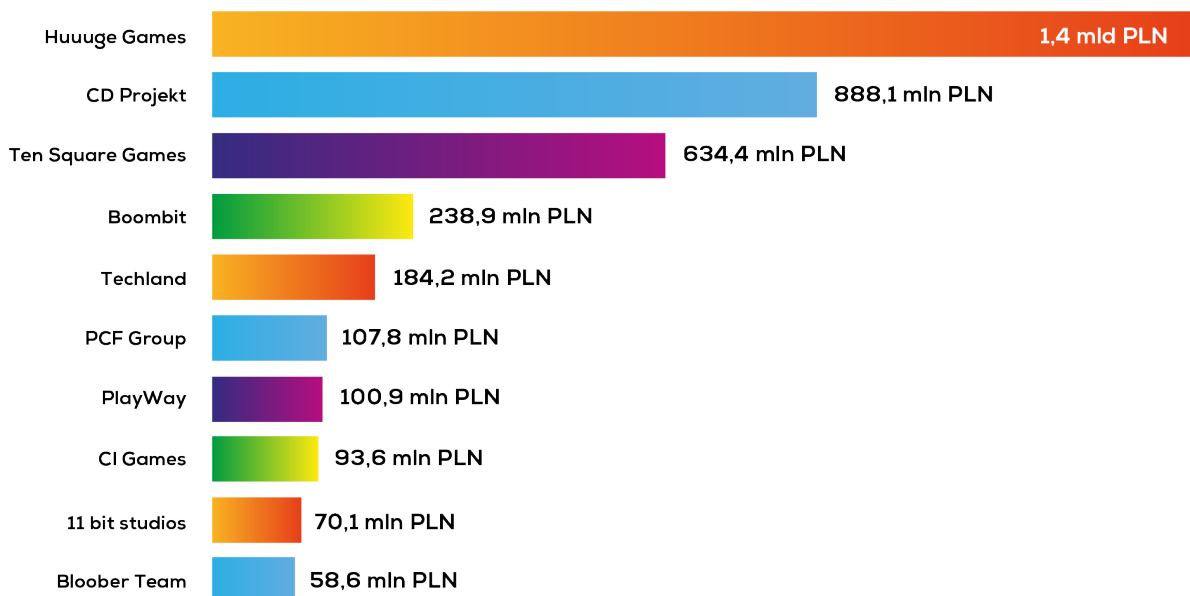
roku była jedną z trzech krajowych firm, której udało się osiągnąć zysk netto powyżej 100 mln złotych (dokładnie 126,8 mln zł). To jednak zasługa wąskiej grupy najpopularniejszych produkcji: *House Flipper*,

Car Mechanic Simulator, *Cooking Simulator* czy *Thief Simulator*. Ostatni rok to z kolei szereg mniej udanych debiutów. W połączeniu z topniejącym stanem gotówki w niektórych spółkach z grupy powoduje to liczne problemy i konieczność szukania nowych źródeł finansowania. Najbardziej jaskrawym przypadkiem jest krakowski Moonlit, który po niezadowolającej sprzedaży *Model Buildera* ogłosił ryzyko utraty możliwości prowadzenia dalszej działalności. Grupie PlayWay nie pomogło też przesunięcie wielu dużych premier, które jednak w jakimś stopniu rekompensują nowe źródła dochodów, głównie porting na konsole Xbox oraz PlayStation, debiuty pierwszych gier w usłudze Game Pass oraz spory nacisk na wydawanie dodatków DLC do najpopularniejszych tytułów.

Polska branża gier wideo nie jest jednak w kryzysie. Ostatni okres to wyraźne spowolnienie, ale w większości przypadków wynikające z cyklu produkcyjnego. Już w 2022 roku można zaobserwować ożywienie, głównie spowodowane sukcesem sprzedażowym *Dying Light 2* od Techlandu czy zmianę nastawienia

do *Cyberpunka 2077*. Liczne poprawki oraz sukces emitowanego na Netflixie anime *Edgerunners* spowodowały, że wielu graczy wróciło do gry lub sięgnęło po nią po raz pierwszy. Dla CD Projektu to też moment odwrócenia trendu. Nieudana premiera spowodowała nie tylko spadek sprzedaży, ale i odejście niektórych pracowników, z których część założyła nowe studia. Na razie najgłośniejszym przypadkiem jest Rebel Wolves, powołane m.in. przez Konrada Tomaszewicza, reżysera *Wiedźmina 3* i *Cyberpunka 2077*. W nowy zespół zainwestował chiński NetEase, który w portfolio ma już łódzkiego producenta gier na VR Something Random. Po odejściu części pracowników CD Projekt intensyfikuje rekrutację i ogłosił nową strategię, której głównymi punktami są nowa saga *Wiedźmina* oraz ekspansja na rynek amerykański. Spółka nawiązała również współpracę z Fool's Theory, które przygotowuje remake pierwszej części trylogii *Wiedźmin*. Niewykluczone, że dla studia z Bielska-Białej ten kontrakt oraz współpraca z 11 bit studios mogą być trampoliną do czołówki polskich producentów gier wideo.

Najbardziej dochodowe polskie spółki z branży gier wideo



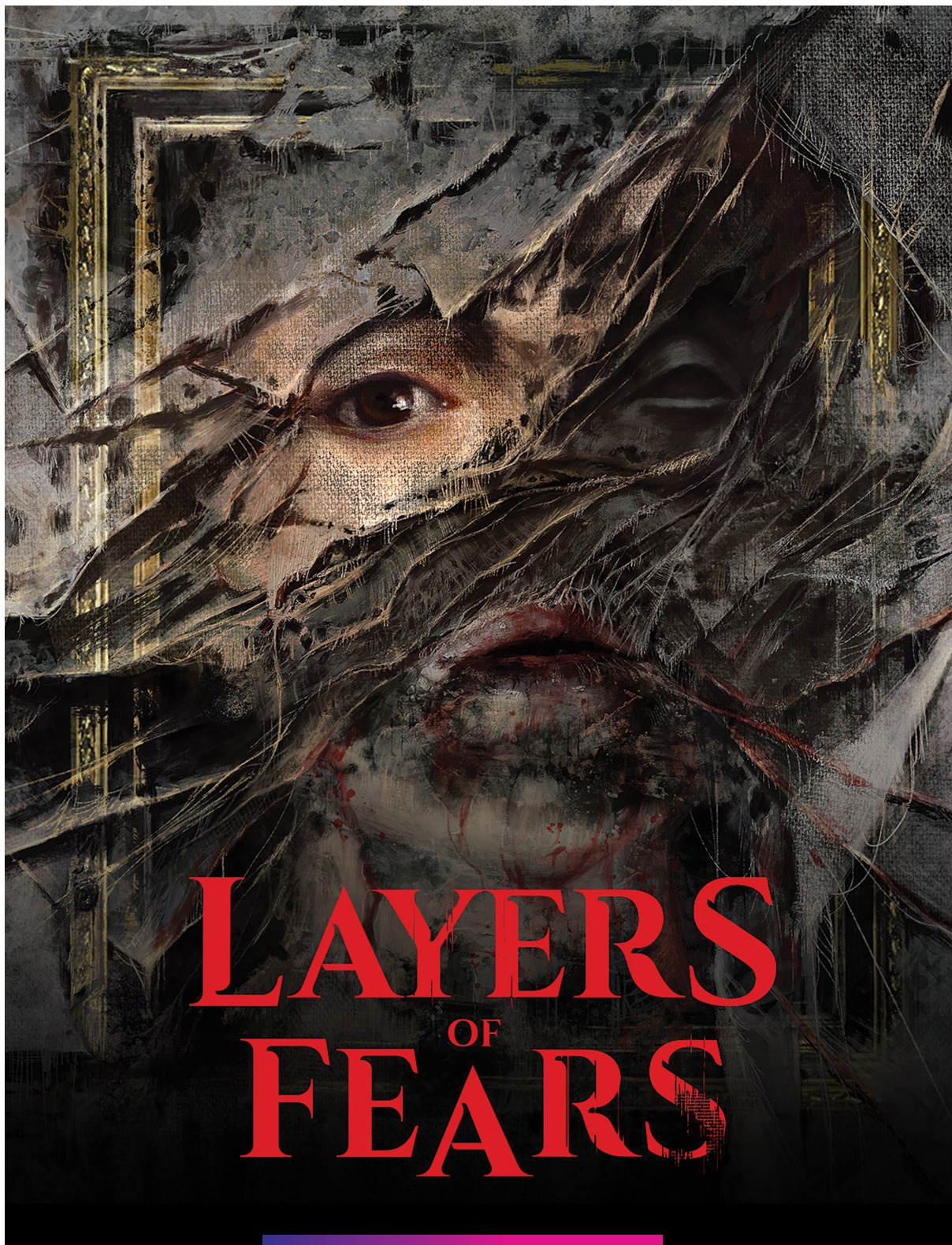
Źródło: opracowanie własne Mateusz Mucharzewski, na podstawie raportów finansowych

Imponująco wygląda też lista rzeczy, które wydarzą się w 2023 roku. Wiele studiów przygotowuje się do dużych premier, a szczególnie aktywni będą krakowscy producenci. Bloober Team szykuje się do wydania *Silent*

Hill 2, odnowionej wersji hitu japońskiego Konami. Z kolei Plot Twist przygotowuje reklamowane i wspierane przez Microsoft *The Last Case of Benedict Fox*. Prace nad *Ghostrunner 2* zapowiedziało również One More

Level. Spore nadzieje związane są także z takimi tytułami jak *The Invincible* na bazie książki Stanisława Lema (Starward Industries), *Forever Skies* (Far From Home) czy *Layers of Fear* (Bloober Team i Anshar Studios). Ważnym wydarzeniem dla branży powinny być też premiery od studiów, które od dawna nie wydały nic nowego – 11 bit studios, CI Games, The Astronauts czy Reikon Games. Uwagę będą też przykuwać debiuty Fallen Leaf, The Dust czy Ironbird Creations.

2023 rok zapowiada się więc na najbardziej obfity w premiery czas być może nawet w całej historii polskiej branży gier wideo. Po nieco słabszym okresie sektor ma szansę na powrót do bardzo dynamicznego wzrostu. Jeśli planowane debiuty będą udane, zbuduje to solidne fundamenty do dalszego rozwoju w kolejnych latach. Dzięki temu Polska ma szansę stać się jednym z najważniejszych graczy w branży gier wideo i centrum całego globalnego sektora elektronicznej rozrywki.



Layers of Fears / Bloober Team

Przegląd firm z branży gier w Krakowie i Małopolsce

Jacek Wandzel

Kraków to z każdym rokiem coraz ważniejszy element ekosystemu gier wideo w całej Polsce. Przed miastem jeszcze długa droga, by faktycznie stać się bastionem branży w Polsce i Europie, ale już teraz krakowskie studia mogą pochwalić się ogromnymi sukcesami nie tylko w segmencie produkcji niezależnych. Warto przyjrzeć się najciekawszym z dużych graczy na krakowskiej scenie: zarówno oddziałom firm z innych regionów, jak i lokalnym developerom, którzy być może za chwilę wyrosną na branżowych liderów.

Trzeba zacząć od niekwestionowanego lidera. Sukces **CD Projekt RED** jest oczywiście najśłynniejszym gamingowym sukcesem w historii naszej branży. Bez niego drogę polskich gier trzeba byłoby wyobrazić sobie całkiem inaczej. Bardzo możliwe, że zabrakłoby na niej wielu firm, które dzisiaj wydają się fundamentalne dla branży, bo wiele polskich studiów zostało założonych właśnie przez twórców poszczególnych części trylogii o wiedźminie.



Cyberpunk 2077 / CD Projekt RED

Firma dochodzi do siebie po burzliwych ostatnich kilku latach. Po trzeciej części przygód Geralta krakowskie i warszawskie oddziały zabrały się za *Cyberpunk 2077*, produkcję science-fiction opartą na kultowej papierowej grze RPG. Turbulentna produkcja, crunch i wiele opóźnień zakończyły się wydaniem tytułu, który potrzebował jeszcze przynajmniej miesiący pracy. Produkcja z Keanu Reevesem mimo wszystko okazała

się megahitem. Grę przedpremierowo zamówiło aż 8 mln graczy. 74% zamówień dotyczyło wersji cyfrowych, co według firmy pokryło koszty nie tylko produkcji, ale i kampanii reklamowej na rok 2020. W dniu premiery gra pobiła cyfrowy rekord sprzedażowy (10,2 mln kluczy i 609 mln dolarów). Do końca grudnia 2021 r. gra sprzedała się w nakładzie 13 mln kopii. Sytuacja techniczna produkcji, w szczególności na konsolach

minionej generacji, mocno jednak nadszarpnęła reputację firmy. W wyniku fatalnej optymalizacji wersji na PlayStation 4 i Xbox One, Sony i Microsoft wycofały *Cyberpunka* ze sprzedaży w cyfrowych sklepach. Przez następne dwa lata studio zmuszone było naprawiać grę i odbudowywać swój status w społeczności graczy. Jednak nawet o latach chudych musimy w kontekście tej firmy opowiadać poniekąd „z gwiazdką”. O pozycji CD Projekt RED niech świadczy fakt, że 2022 rok mogli zaliczyć do udanych bez wydawania nowych produkcji. Pod jego koniec ogłosili nawet zamknięcie dwóch projektów. 30 czerwca 2023 będzie ostatnim dniem działania opartej na geolokalizacji mobilnej gry *Wiedźmin: Pogromca Potworów* autorstwa Spokko – studia z grupy CD Projekt. Z kolei w 2024 roku zakończy

się wspieranie *Gwinta*, sieciowej gry karcianej, która – chociaż zebrala wierne grono odbiorców – nie odbiła się szerszym echem w gatunku zdominowanym przez *Hearthstone* firmy Blizzard. Udało się jednak doprowadzić *Cyberpunk 2077* do znacznie lepszego stanu technicznego. Już stabilna produkcja ponownie zaojowała listy sprzedaży, korzystając z popularności swojej animowanej adaptacji o podtytule *Edgerunners* autorstwa Studio Trigger. Od premiery do końca września 2022 *Cyberpunk* sprzedał się w liczbie ponad 20 mln kopii. CD Projekt RED ogłosił również szereg ekscytujących projektów: remake pierwszego *Wiedźmina* z rąk bielskiego Fool's Theory, całkiem nowe IP, nową interaktywną sagę wiedźminską oraz pełnoprawny dodatek i sequel *Cyberpunka 2077*.



Shadow Warrior 3 / Flying Wild Hog

Historia **Flying Wild Hog** również rozpoczęła się poza Krakowem. Powstałe w 2009 roku w Warszawie studio zbudowało swoją pozycję w gatunku, który przez wiele lat stanowił jego specjalizację: strzelaninach pierwszoosobowych. Zaczęło się od relatywnie ciepło przyjętych *Hard Reset* (wynik 74/100 dla wersji PC na Metacritic) i remake'u *Shadow Warrior* (73/100). To właśnie odświeżenie shootera 3D Realms pozwoliło Flying Wild Hog rozwinąć się w dość szybkim tempie. W 2015 otworzyli oddział w Krakowie, już rok później wydali odświeżenie debiutu oraz sequel *Shadow Warrior*. Druga odsłona wiele zmieniła w rozgrywce. Był to ruch bardzo ryzykowny, ale zdecydowanie opłacalny. Część druga spotkała się z jeszcze cieplejszym przyjęciem: wg firmy zarobiła w pierwszym tygodniu od

premiery cztery razy więcej od poprzedniczki. W 2020 roku firma dołączyła do Embracer Group.

Flying Wild Hog zdaje się nie lubić stagnacji, nawet jeśli pozostaje w obrębie gier akcji. Rok 2022 był tego mocnym dowodem – wydano aż trzy zupełnie różne projekty. *Shadow Warrior 3* już trzeci raz zmienił formułę, stawiając na jeszcze szybszą rozgrywkę i kolejne już odświeżenie estetyki. W środku roku ukazał się *Trek to Yomi* – inspirowany kinem samurajskim klimatyczny sidescroller. Jesienią firma wydała *Evil West*, tym razem trzecioosobową strzelaninę nawiązującą do gier akcji sprzed 20 lat. Krakowski oddział wykazuje się w *Space Punks*, sieciowej grze kooperacyjnej dla Jagex, która wciąż znajduje się w otwartej becie. Kraków nie

jest jednak tylko miejscem do otwierania oddziałów wielkich firm z całej Polski. Miasto jest również domem dla wielu oryginalnych studiów, które odniosły spektakularny sukces w Polsce i za granicą. Dobrym tego przykładem było **One More Level**. Cyberpunkowy, trudny, niszowy *Ghostrunner* nie był debiutem studia, ale okazał się jego największym hitem. Ledwie tydzień po premierze prognozowano, że gra sprzedała się w nakładzie 500 tys. kopii w samym cyfrowym wydaniu na Steamie.

Na kasowy i krytyczny sukces *Ghostrunera* składało się wiele czynników, nie tylko fakt, że jest to bardzo dobra gra. Produkcja została zapowiedziana na Gamescom w 2019 roku, kilka miesięcy przed pandemią COVID-19; ta z kolei wymusiła na branży adaptację, rozpoczynając renesans wersji demo na Steamie i na dobre rozpoczynając modę na cyfrowe pokazy. Właśnie

na możliwości sprawdzenia gry nie tylko na wydarzeniach takich jak Gamescom czy Poznań Game Arena skorzystał *Ghostrunner*. Produkcja One More Level wpisała się w cyberpunkową falę, jaka ogarnęła branżę w ciągu ostatniej dekady. Najważniejszym jej przedstawicielem był oczywiście wspomniany *Cyberpunk 2077*; *Ghostrunner* okazał się zresztą ciekawą propozycją przed blockbusterem CD Projekt RED. Nie można jednak zapominać o tym, że gra krakowskiego studia jest produkcją bardzo niszową – to bardzo trudny tytuł, któremu blisko do testującego pamięć mięśniową gracza *Super Meat Boy*; niemniej *Ghostrunner* przebił ten szklany sufit. Sukces dokonał się tutaj niejako na przekór branżowym nastawieniom, że gra musi trafić do najszerzego możliwego grona odbiorców. One More Level nie zwalnia zresztą tempa pracując nad sequelem, który wstępnie zapowiedziany został na koniec 2023 roku.



Najstabilniejszą wspinaczkę w Krakowie odbywa **Bloober Team**. Przez kilka lat, od założenia w roku 2010, firma szukała swojej tożsamości, co udało się jej uczynić w roku 2016, wydając horror psychologiczny *Layers of Fear*. Od tego momentu renoma firmy rosła, zaliczając po drodze jedynie drobne potknięcie: po ciepłym przyjęciu sequela *Layers of Fear* i cyberpunkowego thrilleru *Observer*, Bloober pierwszy raz poflirtował z cudzą,

uznaną marką, adaptując kinowe mity o wiedźmie z Blair. Jednak gra *Blair Witch* nie zjednała sobie krytyków tak skutecznie jak poprzednie produkcje.

Następnym projektem studia było jednak *The Medium*, wielokrotnie nagradzany gatunkowy hit, rozgrywający się zresztą w wirtualnym Krakowie. Bloober już kilka dni po premierze ogłosił, że gra na siebie zarobiła.

Było to osiągnięcie imponujące tym bardziej, że gra ukazała się premierowo na tylko dwóch platformach. Przy okazji *The Medium* ekipa Bloober Team kolejny raz zetknęła się z legendą horroru, bo w komponowaniu muzyki Arkadiuszowi Reikowskiemu pomagał Akira

Yamaoka, autor ścieżki dźwiękowej m.in. do animowanego *Cyberpunk: Edgerunners*. Przede wszystkim jednak Japończyk odpowiadał za soundtrack kultowej serii horrorów *Silent Hill*.



Silent Hill 2 / Bloober Team

©Konami Digital Entertainment

Przez lata Bloober Team budował silną pozycję w świecie interaktywnego horroru. W 2020 roku pojawiły się pierwsze plotki, że mają pojawić się nowe wydawnictwa sygnowane marką *Silent Hill*. Udział Bloober Team w nowej produkcji, chociaż długo niepotwierdzony, stanowił tajemnicę poliszyneła: jak nie oni, to kto? Pula studiów na świecie o odpowiednim dla takiej marki kunszcie – nie mówiąc o portfolio – nie jest przecież duża. W październiku 2022 Japończycy potwierdzili nieuniknione: Bloober Team stworzy remake

Silent Hill 2, najstynniejszej i najlepszej części serii. To pierwszy projekt studia takich rozmiarów i ambicji; również pierwszy, w którym na pierwszy plan wyjdzie walka, aspekt do tej pory minimalizowany przez studio. Krakowianie budowali swoją pozycję przez lata w gatunku horroru, który podobnie jak w kinie znalazł dom w sektorach indie i AA. Ich cierpliwy wzrost nagrodzono szansą na wejście do developerskiej czołówki i trudno jest nie patrzeć optymistycznie na przyszłość studia.



Gas Station Simulator / Drago Entertainment

Drago Entertainment powstało w 1998 roku. Historia jednego z najstarszych studiów w regionie sięgała jeszcze bielskiego TopWare, jednego z dawnych liderów branży. Drago pozostawało stabilną lokalną firmą, aż nie stało się jednym z pierwszych studiów, które zbudowało sobie pozycję w gatunku symulatorów. Fascynacja graczy tym podgatunkiem narastała przez ostatnią dekadę – od fenomenu TIR-owych *Euro Truck Simulator* na Twitchu przez komediowe, niezależne interpretacje pokroju *Viscera Cleanup Simulator* (którego specjalna wersja promowała zresztą wspomniane *Shadow Warrior* studia Flying Wild Hog) po z czasem gubiący ironię kult serii *Farming Simulator*. Właśnie w Krakowie powstał *Gas Station Simulator*, jeden z popularniejszych tytułów gatunku i jedno z głośniejszych wydań niezależnych roku 2021. Pod koniec minionego roku ogłoszono, że produkcja wydana wraz z Movie Games sprzedała się w liczbie ponad miliona egzemplarzy. Drago długo czekało na hit, który pozwoli im wejść na wyższy poziom. Znalazło go też w gatunku dość niespodziewanym – symulatory to stabilna część

rynku, ale wydanie w niej prawdziwego hitu jest też dużo trudniejsze. To wszystko pokazuje jednak elastyczność, wytrwałość i różnorodność krakowskiego gamedevu. Przy okazji tematu symulatorów warto wspomnieć również o Frozen District, firmie odpowiedzialnej za *House Flipper*, grę o renowacji i późniejszej sprzedaży domu, która okazała się niespodziewanym hitem na każdej wydanej platformie, wobec czego twórcy nie przestają jej wspierać. Dość powiedzieć, że wydany w ubiegłym roku dodatek, *House Flipper Pets*, w ledwie trzy dni sprzedał się w nakładzie prawie 65 tys. kopii. Stolica Małopolski stoi również producentami gier mobilnych. Kraków jest domem grupy kapitałowej GameDesire, jednej z najstarszych firm w mieście, do której należy **Stribog Games** (dawne OneMoreGame STUDIO). Właśnie oni są autorami *Gemstone Legends*, popularnej gry match-3 (ponad 500 tys. instalacji w sklepie Google Play). Również w Krakowie działa **Rage Quit Games** (dawniej SwiftApps), twórcy m.in. sieciowego hitu na platformy mobilne *The Wolf*, w którym gracze wcielają się w wilki (ponad 50 mln instalacji).

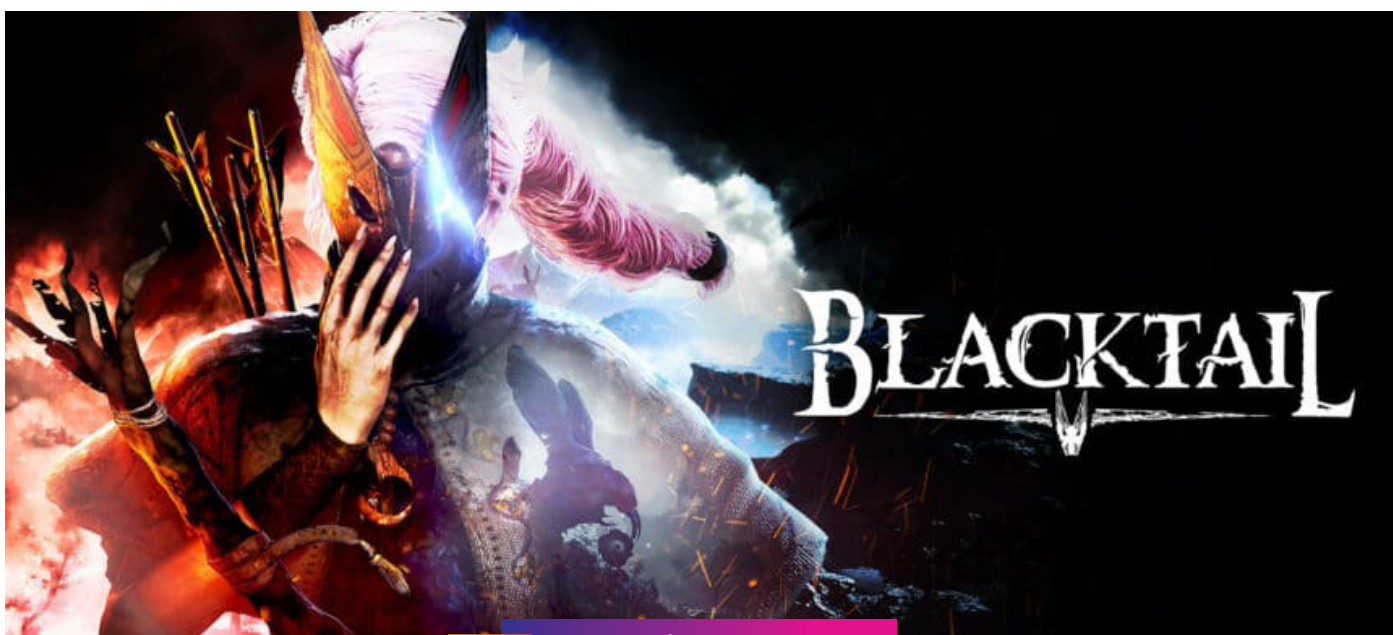


Kraków na oku mają również firmy zagraniczne. W 2017 roku swój oddział otworzyło tutaj amerykańskie **Infinity Ward**, ojcowie *Call of Duty*, jednej z najbardziej kasowych serii w historii gier wideo (najnowsza część o podtytule *Modern Warfare II* zarobiła aż miliard dolarów w ciągu 10 dni od wydania). Początkowo krakowskie studio zajmowało się tworzeniem silnika IW 8.0 dla nowych odsłon serii strzelanin. W 2021 właściciel Infinity Ward, firma Activision, rozpoczął rozbudowę polskiego

oddziału. Z ofert pracy w krakowskim studiu wynika, że będą oni pracować nad całkiem dużym projektem typu RPG. W roku 2019 pojawiły się doniesienia, że francuski producent i wydawca **Ubisoft** (m.in. kasowa seria *Assassin's Creed*, której nowa część *Mirage* ma ukazać się w tym roku) chciał otworzyć oddział właśnie w stolicy Małopolski. Oznaczałoby to, że Kraków dołączyłby do ogromnej rodziny międzynarodowych studiów: wydawcy podlega ponad 40 zespołów na trzech kontynentach.

Dla rodzimego gamedevu byłaby to ogromna szansa. Na wyróżnienie zasługują dwie firmy tworzące produkcje oparte na kulturze regionu w segmencie AA czy też „premium indie”. Pierwszym jest **The Parasight**, założone przez byłych pracowników Bloober Team. Krakowski zespół wydał w grudniu ubiegłego roku grę *Blacktail*, eksperymentalną, pierwszoosobową strzelaniną osadzoną w świecie słowiańskiego folkloru i bajki o Babie Jadze, w której wystąpił Adam „Nergal” Darski. Gra została ciepło przyjęta (80/100 na Metacritic, „Bardzo pozytywne” oceny użytkowników w sklepie Steam) i według danych w serwisie SteamSpy jest na

dobrej drodze, by sprzedać nawet 50 tys. kopii. Drugim takim studiem jest **Starward Industries**, ekipa Marka Markuszczyńskiego z CD Projekt RED, który był również współzałożycielem krakowskiego oddziału twórców *Wiedźmina*. Starward pracuje nad przygodową grą *The Invincible* opartą na ukochanej powieści Stanisława Lema, *Niezwyciężony*. W 2022 roku studio podpisało umowę wydawniczą z 11 bit studios, jednym z czołowych producentów (*Frostpunk*) i wydawców (*Moonlighter*) z Polski. Premiera adaptacji *Niezwyciężonego* planowana jest na rok 2023.



Blacktail / The Parasight

Wspomniane studia i oddziały stanowią część krakowskiego gamedevu. Obecność filii dużych firm z pozostałych części Polski podkreśla wagę Krakowa w kraju. Gry mobilne i symulatorowe znalazły w mieście stabilny dom, gdzie pracują nad kasowymi produkcjami w konkurencyjnym segmencie branży. Zespoły takie jak One More Level czy Bloober Team pokazują, że w Krakowie otwierają się też studia, które mają możliwości, by dostać się do

światowej czołówki. Z kolei Starward Industries czy The Parasight demonstrują stabilność tego ekosystemu: dzięki sukcesom jednych ekip otwierać się mogą kolejne, debiutujące projektami ambitnymi i nieoczywistymi. Przy zapewnieniu odpowiedniego wsparcia dla branży, Kraków ma szansę stać się bardzo ważnym elementem na gamedevowej mapie Europy.

Przegląd wybranych instytucji oraz inicjatyw branżowych na rynku lokalnym

Krakowski Park Technologiczny sp. z o.o. realizujący szereg usług pod marką Digital Dragons:

Digital Dragons Conference – wiodące wydarzenie o charakterze biznesowym, marka rozpoznawalna na arenie międzynarodowej. Jedna z największych konferencji gamedevowych w sektorze B2B w Europie

Środkowo-Wschodniej, organizowana każdego roku w maju w Centrum Kongresowym ICE. W ponad 11 edycjach wydarzenia wzięło udział ponad 13 tys. osób. W ramach wydarzenia odbywają się m.in.:

wręczenie nagród **Digital Dragons Awards** w siedmiu kategoriach

Digital Dragons Arena – marketplace kojarzący twórców gier niezależnych z wydawcami i inwestorami

Indie Showcase – międzynarodowy konkurs dla gier niezależnych

sesje **wykładów** prowadzonych przez największe nazwiska światowego formatu

Digital Dragons Accelerator – program akceleryacyjny dla zespołów z Polski i z zagranicy. W ramach Akceleratora udzielana jest pomoc w soft landingu i w rozpoczęciu działalności w Polsce. W wybranych edycjach można uzyskać wsparcie finansowe do 300 tys. zł na rozwój gier.

Digital Dragons Research – Krakowski Park Technologiczny zainicjował i przeprowadza badanie trendów w zachowaniach konsumenckich graczy – *Polish Gamers Research*. Pierwszy raport ukazał się w 2014 roku. W cyklu dwuletnim przygotowywany jest także raport pn. *Profil polskiego gamedevu*. Oba badania opublikowane zostały w trzech raportach zbiorczych pn. *Kondycja polskiej branży gier*. Ponadto powstał osobny raport poświęcony warszawskiej branży.

Digital Dragons Incubator – program inkubacyjny dla zespołów studenckich: seria warsztatów, wykładów oraz indywidualnych spotkań z mentorami w celu zbudowania lub wzmocnienia kompetencji biznesowych oraz rozwijania produktów.

KrakJam – wydarzenie odbywające się cyklicznie w ramach Global Game Jamu. GGJ powstał z założeniem promowania kreatywności – zachęca do tworzenia innowacyjnych gier, zawierania nowych przyjaźni, uczenia się nieznanymi wcześniej technologii, zdobywania ciekawych doświadczeń i inspiracji. Profesjonaliści, studenci i zwykli fani gier podczas trwającego 48 godzin hackatonu tworzą małe, eksperymentalne gry na zadany przez GGJ temat.

Digital Dragons Academy – projekt edukacyjny dla zainteresowanych rozpoczęciem kariery w branży gier. Wzięło w nim udział ponad 9 tys. osób z całej Polski. Wykłady prowadzone są przez ekspertów pracujących na co dzień w polskich studiach developerskich. Podczas Akademii odbywają się także indywidualne konsultacje CV.

Realizacja części wyżej wymienionych działań jest możliwa dzięki wsparciu finansowemu Miasta Krakowa i Województwa Małopolskiego.

Satus

to grupa podmiotów zarządzających funduszami seed i venture capital. Profil działalności Satus ukierunkowany jest w szczególności na nowatorskie spółki we wczesnej fazie rozwoju, charakteryzujące się najwyższą stopą zwrotu, ale również najwyższym ryzykiem. Przedmiotem zainteresowania Satus jest także skupienie wszystkich działań organizacyjnych i finansowych na ograniczeniu ryzyka inwestycji. Funduszem z grupy wyspecjalizowanym w inwestycjach w branży gier jest Satus Games.

Media

GRY-OnLine.pl – firma GRY-OnLine Spółka Akcyjna to lider polskiego dziennikarstwa elektronicznej rozrywki. Od 2001 roku łączy doświadczenie i wiedzę z zakresu implementacji płatnych i darmowych usług internetowych, tworzenia materiałów, skutecznego marketingu. Należy do grupy Webedia GmbH.

Hackathony i jamy

HackYeah – największy stacjonarny hackathon w Europie, wspierany przez GovTech. Odbywa się w Tauron Arenie w Krakowie.

Hacknarok – 24-godzinny hackathon, organizowany przez EESTEC AGH Kraków.

Grupy na Facebooku

Krakowskie GameDevu Spotkania Przy Piwie

www.facebook.com/groups/KrakGamDev

GameDev Kraków

www.facebook.com/groups/2178007239166756

lvl.up (grupa badaczy gier z UJ)

www.facebook.com/pg/polub.lvl.up

BIT Shader (koło naukowe twórców gier komputerowych na AGH)

www.facebook.com/SKNShader

Gamedev Students Association

(organizacja studencka)

www.facebook.com/GamedevStudents

Analiza merytoryczna sukcesów i porażek krakowskich producentów gier w latach 2020-2022

Mateusz Mucharzewski

Krakowska branża gier wideo urosła już do takich rozmiarów, że zawsze znajdują się firmy będące na fali wznoszącej i takie, które wpadły w dołek. Tak też wyglądały ostatnie trzy lata. Obok kilku dużych sukcesów znalazło się sporo porażek. Perspektywy na kolejne lata są jednak bardzo optymistyczne.

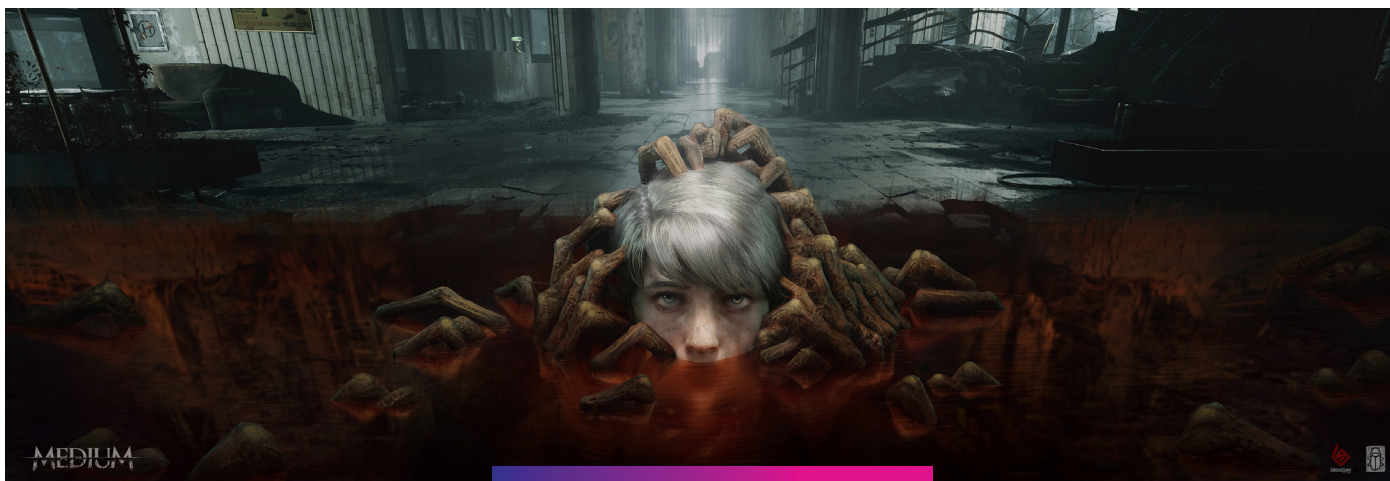
Kraków to historycznie jedno z najważniejszych miast polskiej branży gier wideo. Kiedy sektor stawiał pierwsze kroki, w stolicy Małopolski prężnie funkcjonowało

studio Reality Pump, kojarzone z takimi hitami jak *Polanie*, *Earth* czy *Two Worlds*. Kiedy jednak zostało ono zlikwidowane, Kraków przestał pełnić tak istotną rolę na mapie polskiej branży jak Warszawa. Ostatnie kilka lat to jednak znaczący wzrost kilku dużych producentów oraz powstanie wielu nowych firm. Mimo że w ostatnich trzech latach producentom z Małopolski wiodło się z mieszanym szczęściem, perspektywy na kolejne wydają się optymistyczne.

Mistrzowie horrorów liderem krakowskiej branży

Na przestrzeni lat pozycję niekwestionowanej ikony krakowskiej branży wypracował Bloober Team. Znany producent horrorów i thrillerów w ostatnich latach realizuje strategię, której celem jest zdominowanie gatunku grozy oraz tworzenie wysokobudżetowych gier. Kluczem do sukcesu ma być stopniowe zwiększanie skali projektów. W 2020 roku spółka we współpracy z Anshar Studios zdecydowała się na przygotowanie odświeżonej wersji swojego wcześniejszego hitu, cyberpunkowego thrilleru *Observer*. Wersja o podtytule *System Redux* została wydana na PC oraz wchodzące wówczas na rynek konsole nowej generacji. Kolejne gry miały być już znacznie bardziej rozbudowane

i zawierać większą liczbę elementów zręcznościowych. Takim właśnie tytułem było wydane w 2021 roku *The Medium*. W tym projekcie Bloober Team ponownie umieścił wiele lokalnych akcentów. Większość akcji rozgrywa się w ośrodku wypoczynkowym wzorowanym na krakowskim hotelu Cracovia, a główne role odgrywają Weronika Rosati i Marcin Dorociński. Sam tytuł okazał się dużym sukcesem, zdecydowanie największym w historii Bloober Team. Szacowany na 12 mln dolarów budżet zwrócił się w ciągu doby. Bardzo pomogła w tym współpraca z Microsoftem, który zapewnił czasową wyłączność gry dla konsoli Xbox Series X|S oraz udostępnił ją w usłudze Game Pass.



The Medium / Bloober Team

Bloober Team wykorzystał ostatnie sukcesy do dalszego rozwoju. Oprócz rekordowych wyników finansowych spółka może się pochwalić nowym akcjonariuszem, którym jest chiński gigant Tencent. Studio nawiązało też współpracę z japońskim Konami. Dzięki temu w Krakowie powstaje *Silent Hill 2*, remake jednego z najlepszych horrorów w historii. W projekt zaangażowane jest również Sony, dzięki czemu gra w pierwszej kolejności trafi na PC i PlayStation 5. Dla Bloober Team to bardzo prestiżowy i dochodowy kontrakt. Krakowskie studio pracuje jeszcze nad jednym niezapowiedzianym tytułem. Obecnie wiadomo tylko, że jego wydawcą jest Private Division z grupy Take-Two Interactive. Spółka zdradziła również, że będzie to największa gra w historii studia i zupełnie nowa marka. Równolegle Bloober Team ponownie współpracuje z Anshar Studios, tym razem nad *Layers of Fear*. Będzie to projekt łączący dwie poprzednie części serii, ale zawierający również zupełnie nowe rozdziały.

Bloober Team inwestuje w coraz większe gry, ale rozwija też swoją grupę kapitałową. Tam jednak na razie trudno mówić o sukcesach, chociaż perspektywy wyglądają całkiem optymistycznie. Najwięcej dzieje się w spółce Feardemic, która zajmuje się wydawaniem

gier niezależnych. Mimo kilku produkcji w portfolio na razie tylko amerykańskie DARG cieszy się większym zainteresowaniem. Spółka w ostatnim czasie skupia się głównie na pozyskiwaniu nowych produkcji do oferty wydawniczej. Aktualnie największe nadzieje związane są z *Bloody Hell Hotel*. W przypadku Feardemic trzeba jednak pamiętać, że większość zakontraktowanych gier powstaje za granicą. Nieco mniej optymistyczne nastroje panują w krakowskim Draw Distance, kolejnej spółce kapitałowo powiązanej z Bloober Team. Ostatnie lata to w dużym stopniu bardzo nieudane premiery. Dużą porażką sprzedażową okazało się *Ritual: Crown of Horns*. Zdecydowanie lepiej poradziły sobie dwie części serii *Vampire: The Masquerade – Coteries of New York* oraz *Shadows of New York*. Trzeba jednak pamiętać, że reprezentują one niszowy gatunek visual novel, a więc ich potencjał komercyjny jest ograniczony. Najbardziej bolesny był jednak niedawny debiut *Serial Cleaners*, dotychczas największej gry Draw Distance. Mimo dobrych ocen gra sprzedaje się mocno poniżej oczekiwań. Na razie studio nie chce jednak zdradzać konkretnych liczb. Optymizm na przyszłość daje *Project Cardinal*, który Draw Distance realizuje razem ze szwedzkim wydawcą Paradox Interactive.



Serial Cleaners / Draw Distance

Wielkie zyski z remontów domów

Drugim po Bloober Team krakowskim studium, które może pochwalić się długim pasmem sukcesów, jest Frozen District. Jego *House Flipper*, symulator remontów, cieszy się niesłabnącym zainteresowaniem i generuje milionowe zyski. Pomaga w tym stałe wsparcie dla gry, głównie w postaci dodatków DLC takich jak *Luxury*, *Pets*, *HGTV* czy *Garden Flipper*. Część z nich została już wydana na konsole. Szczególnym zainteresowaniem cieszy się wersja na platformę Xbox, głównie dzięki obecności w usłudze Game Pass. Frozen District w ostatnim czasie wydało też nową, autorską grę – *The Tenants*. Projekt zbiera dobre opinie i sprzedaje się na zadowalającym poziomie. Trzeba jednak pamiętać, że jego skala jest nieporównywalnie mniejsza niż *House Flipper*. Dla krakowskiego developera priorytetem na kolejne lata będzie więc wydanie jego kontynuacji, która została ogłoszona w 2022 roku.

Dużo mniej powodów do zadowolenia miały w ostatnich latach pozostałe krakowskie spółki należące, podobnie jak Frozen District, do grupy PlayWay. W największe tarapaty wpadł Moonlit. Jego symulator składania modeli *Model Builder* został przyzwoicie odebrany przez graczy, ale sprzedaż nie pozwoliła na generowanie zysków. W wyniku trudnej sytuacji finansowej spółka musiała posiłkować się pożyczką od wydawcy, firmy Green Man Gaming, a ze stanowiska zrezygnował jej prezes. Sposobem na wyjście z kryzysu ma być współpraca z CreativeForge Games. Niewiele lepiej wygląda sytuacja z Polyslash, kolejnym producentem, z którego odszedł prezes zarządu. Sytuacji studia nie poprawiła premiera *Mech Mechanic Simulator*, która spotkała się z mieszaną reakcją graczy. Szansą na odbicie będzie przyszłoroczny debiut *Tribe: Primitive Builder*, które reprezentuje popularny gatunek survivali.



House Flipper / Frozen District

Wschodzące gwiazdy grupy PlayWay

W lepszej sytuacji jest za to GameFormatic. Spółka ma stosunkowo krótką historię i realizuje różne projekty, od symulatorów na PC takich jak *Car Detailing Simulator* po porty produkcji innych developerów na VR. Studio nadal jednak jest na wczesnym etapie prac i dopiero przygotowuje swoje kluczowe tytuły. Dobrze można też ocenić sytuację Iron Wolf Studio. Producent wydał w 2022 roku *Destroyer: The U-Boat Hunter*, którego wydawcą jest cenione niemieckie Daedalic Entertainment. Gra została ciepło przyjęta przez miłośników gatunku. Na razie jednak dostępna jest tylko wczesna wersja. Pełna premiera odbędzie się najwcześniej w 2023 roku i niewykluczone, że dzięki niej Iron Wolf Studios stanie się kolejnym mocnym punktem grupy PlayWay.

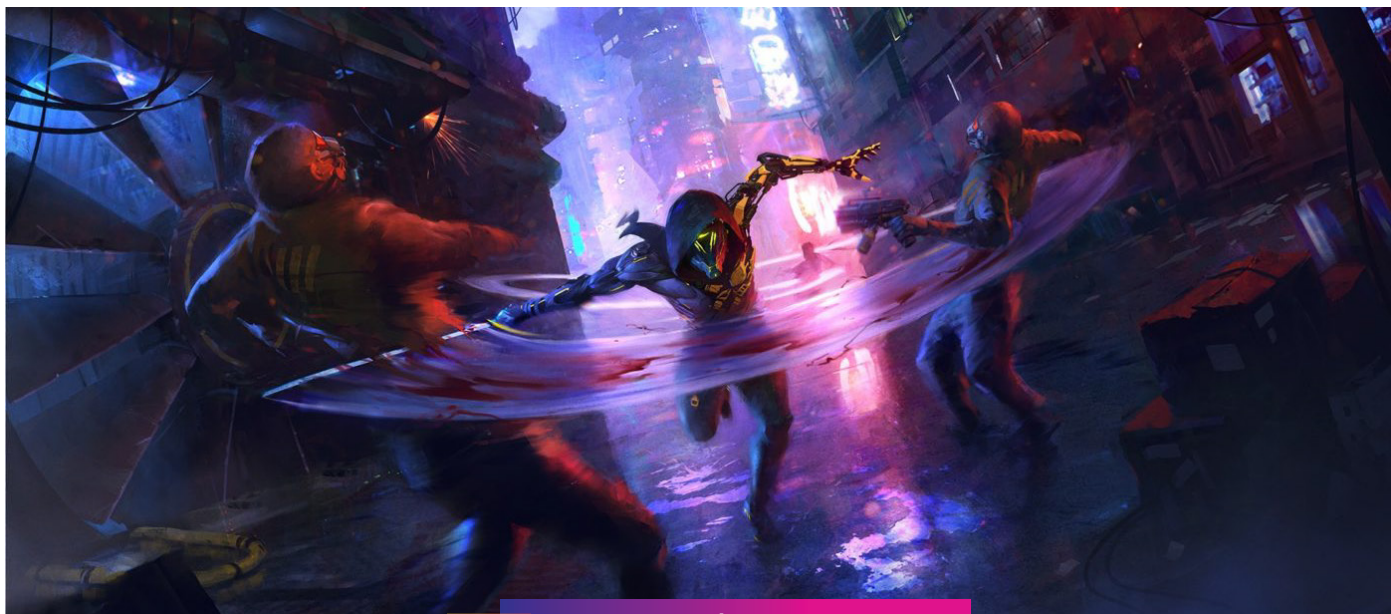
Pośrednio z grupą PlayWay związane było też Drago Entertainment. Spółka była powiązana kapitałowo

z Movie Games, ale w ostatnim czasie doszło do sprzedaży całego pakietu akcji należącego do wydawcy. Wydarzenie wzbudziło spore zainteresowanie na rynku kapitałowym, ponieważ Drago Entertainment w ostatnim czasie rozpała emocje giełdowych inwestorów. Krakowski zespół popularność zdobył dzięki *Gas Station Simulator*, które szybko trafiło na listę najpopularniejszych polskich symulatorów. W ciągu pierwszego roku sprzedaży gra znalazła ponad 700 tys. nabywców. W ostatnim czasie na rynek trafiła też wersja konsolowa, która w pierwszych trzech dniach rozeszła się w liczbie 13 tys. sztuk. Wyraźnie słabszym debiutem może się za to pochwalić kolejna gra, czyli *Food Truck Simulator*. Mimo to ze wszystkich krakowskich producentów gier wideo to właśnie Drago Entertainment zaliczyło w ostatnich latach największy wzrost. Gracze i inwestorzy liczą, że kolejnym dużym krokiem w rozwoju będą premiery *Winter Survival Simulator* czy *Red Frost*.

Wielki sukces dynamicznego Ghostrunnera

Rozwój Drago Entertainment robi wrażenie, ale trzeba pamiętać, że jeszcze jedno krakowskie studio w ostatnich kilku latach weszło na zdecydowanie wyższą półkę. Chodzi o One More Level, które we współpracy z All in! Games wydało pierwszoosobową grę zręcznościową *Ghostrunner*. Gracze otrzymali wymagającą produkcję osadzoną w cyberpunkowym świecie, w którym przeciwników eliminujemy za pomocą miecza. Wysoki poziom trudności nie tylko nie przeszkodził grze, ale

wręcz pomógł jej w odniesieniu dużego sukcesu rynkowego. Średnia not z branżowych mediów wynosi obecnie ponad 80%. Według ostatnich danych (ze stycznia 2021 roku) sprzedaż przekroczyła pół miliona kopii. Obecnie One More Level przygotowuje kontynuację swojego hitu oraz nową produkcję o roboczym tytule *Cyber Slash*. Spółka niedawno pochwaliła się nawiązaniem współpracy z *Private Division*, które będzie pełnić rolę wydawcy gry.



Ghostrunner / One More Level

Nieco inne spojrzenie na sukces *Ghostrunners* ma jego wydawca, również krakowskie All in! Games. Dla młodej spółki było to dotychczas największy i najbardziej dochodowy projekt. Pozostałe gry wydane w ostatnim czasie, jak *Paradise Lost*, *Metamorphosis* czy seria *Red Wings*, nie spotkały się ze zbyt dużym zainteresowaniem. Niestety sukcesu *Ghostrunners* nie udało się przekuć na nowy, długookresowy filar spółki. Podstawowym problemem były liczne konflikty z One More Level. Producent zarzucał wydawcy brak informacji dotyczących wyników finansowych generowanych przez grę w 2020 roku. Spór toczył się również w mediach, co na pewno nie wpłynęło pozytywnie na wizerunek All in! Games. One More Level wypowiedziało też umowę wydawniczą na projekt *Cyber Slash*, który miał być realizowany wspólnie przez krakowskie spółki. W podobnym okresie ze współpracy zrezygnowały

też inne polskie studia – Destructive Creations (gra *War Mongrels*) oraz Knight of the Unity (*Tools Up!*). Finalnie zarząd All in! Games w 2021 roku zdecydował o sprzedaży swoich praw do marki *Ghostrunner* do 505 Games za kwotę 5 mln dolarów, a w bieżącym roku zrezygnował z tantiem z dystrybucji gry na rzecz jednorazowego wynagrodzenia w wysokości 1,04 mln zł. W efekcie powstająca obecnie w One More Level kontynuacja jest realizowana na zlecenie włoskiego wydawcy. Po drodze w All in! Games doszło jeszcze do zmiany prezesa. Aktualnie spółka odbudowuje swoją pozycję, tworzy własną grupę kapitałową oraz szuka nowego hitu, który przez kilka kolejnych lat zapewni odpowiednie przychody. Wydawca największe nadzieje wiąże z zapowiadzianym w tym roku *Phantom Hellcat*. Budżety nowych gier mają dochodzić nawet do poziomu 20 mln złotych.

Wysokie loty Home Net Games

Jednym z najbardziej utytułowanych, ale jednocześnie mało rozpoznawalnych krakowskich studiów jest Home Net Games. Jego założycielem jest Mirosław Dymek, przez lata prezes legendarnego Reality Pump. Jego nowy zespół funkcjonuje na rynku VR, dzięki czemu jest beneficjentem jego dynamicznego wzrostu. Najważniejszą serią należącą do studia jest *Warplanes WWI*, symulator walk myśliwców z okresu I wojny światowej. Wydane w 2021 roku *Fighters* znalazło już pół miliona nabywców. Z dala od błysków fleszy studio Home Net Games wybudowało bardzo mocną pozycję

na dynamicznie rosnącym rynku VR, stając się jednym z kilku najważniejszych polskich studiów działających na tym polu. Posiadanie technologii oraz kompetencji z zakresu wirtualnej rzeczywistości otwiera przed krakowskim producentem szerokie pole do dalszego rozwoju. Upowszechnienie gogli, możliwe wraz z premierą PlayStation VR2, może sprawić, że w najbliższych kilku latach Home Net Games stanie się jednym z najdynamiczniej rosnących polskich studiów, a marka *Warplanes WWI* jednym z największych rodzimych bestsellerów w swojej kategorii.



Space Punks / Flying Wild Hog

Ostatnie dwie warte uwagi krakowskie premiery ostatnich kilku lat to produkcje z zupełnie innego segmentu. Pierwszą jest gra niezależna *Fury Unleashed* od Awesome Game Studios. Kilkuosobowe studio przygotowało dobrze oceniany roguelike, który cieszy się powodzeniem na PC i konsolach. Komiksowa oprawa wizualna oraz głębia rozgrywki zagwarantowały dobrą sprzedaż jak na realia małego studia niezależnego. Nieco inaczej wygląda sytuacja ze *Space Punks*, grą tworzoną przez krakowski oddział Flying

Wild Hog. Projekt finansowany przez firmę Jagex możliwy jest do pobrania wyłącznie na Epic Games Store. Produkcja będąca miksem Diablo i Borderlands jest jednak dostępna tylko w wersji beta. Przed twórcami jeszcze sporo pracy, zwłaszcza że początkowo *Space Punks* przeszedł bez większego echa. Kluczowa będzie więc premiera pełnej wersji. Jeśli jakość będzie na zadowalającym poziomie – możliwe, że uda się zbudować solidną bazę graczy wymaganą do tego, aby gra w modelu free-to-play mogła funkcjonować.

Najbliższe premiery zwiastują dobre czasy

Ostatnie kilka lat to nie tylko liczne premiery, ale też nowe studia otwierane w Krakowie. Dzięki temu najbliższe miesiące to okres pełen potencjalnie bardzo ciekawych debiutów. Interesująco zapowiada się rozwijane od kilku lat *The Invincible*. Odpowiadające za projekt studio Starward Industries to weterani branży, w dużym stopniu wcześniej związani z krakowskim oddziałem CD Projekt RED. Ich pierwsza gra oparta jest na książce *Niezwyknięty* Stanisława Lema. Znaczący wzrost zainteresowania nią było widać po tym, jak studio nawiązało współpracę z 11 bit studios, które zostało wydawcą i mniejszościowym udziałowcem Starward Industries. Jeszcze bardziej imponujących partnerów ma Plot Twist, studio wcześniej znane jako Awesome Industries. Tworzone przez nie *The Last Case of Benedict Fox* zyskało zainteresowanie Rogue Games oraz Microsoftu. Czerwcowy pokaz na konferencji producenta Xboksa zrobił bardzo dobre wrażenie na graczach z całego świata i daje nadzieję na udaną grę.

Jeszcze ciekawszym debiutem może być *Forever Skies*, survival od Far From Home. Ponownie jest to studio założone przez branżowych weteranów, związanych z takimi zespołami jak CD Projekt RED, Techland czy Bloober Team. Biorąc pod uwagę popularność gatunku, szanse na bardzo dobrą premierę są duże. *Forever Skies* może więc powtórzyć sukces innej

rodzimej gry tego typu, czyli *Green Hell* od Creepy Jar. Ostatnim wartym wspomnienia debiutem jest *Blacktail*, gra inspirowana słowiańską mitologią i postacią Baby Jagi. W studio The Parasight za inwestował chiński Tencent, a wydawcą gry będzie francuskie Focus Entertainment. Premiera jeszcze w grudniu 2022 roku. Na koniec należy też wspomnieć o studiu Teyon, znanym od lat z niskobudżetowych produkcji. Krakowski developer już wydanym w 2019 roku *Terminator: Resistance* wykonał duży krok do przodu. 2022 rok przyniósł kolejną zapowiedź, ponownie na licencji. Tym razem developer tworzy grę z postacią Robocopa w roli głównej o podtytule *Rogue City*. Premiera w przyszłym roku.

Ostatnie trzy lata krakowskich producentów gier to więc sporo sukcesów, ale też wyraźne porażki. Sytuacja branży ze stolicy Małopolski niewiele więc różni się od krajobrazu w całym kraju. Producentów gier jest tak wielu, że spora liczba wzlotów i upadków nie dziwi. Z krakowskiej perspektywy najważniejsze jednak, że największe studia (głównie Bloober Team, Frozen District czy One More Level) są na fali wznoszącej i mają przed sobą bardzo dobre perspektywy. Optymizmem napawają też zbliżające się premiery, dzięki czemu miasto może wzbogacić się o kolejne bardzo duże i cenne studia.

THE INVINCIBLE

A videogame by Starward Industries



The Invincible / Starward Industries

Analiza wyników badania Polish Gamedev 2022

Wstęp

Metodologia

Przedstawione w niniejszym raporcie wnioski oparte zostały na autorskim badaniu, zrealizowanym przez Krakowski Park Technologiczny we współpracy z Miastem Kraków. Badanie zostało zrealizowane poprzez triangulację metod, ponieważ składa się ono z części ilościowej oraz jakościowej. Komponent ilościowy zrealizowano przy pomocy techniki CAWI (ang. *Computer-Assisted Web Interview*), co w praktyce polegało na samodzielnym uzupełnieniu przez respondentów kwestionariusza internetowego, udostępnionego w serwisie SurveyMonkey – jednej z wiodących platform umożliwiających prowadzenie badań internetowych oraz generowanie wyników. Kwestionariusz składał się z 45 pytań – głównie zamkniętych, a w pojedynczych przypadkach także półotwartych, w tym filtrujących. Pytania dotyczyły najważniejszych aspektów prowadzenia firmy produkującej gry cyfrowe, w tym relacji z otoczeniem społeczno-biznesowym (uczelniami, samorządem, wydawcami) oraz planami rozwoju przedsiębiorstw. Następnie w oparciu o wstępną analizę wyników części ilościowej, przygotowano scenariusz indywidualnego wywiadu pogłębionego (ang. *Individual In-depth Interview*, IDI) w dwóch wersjach – dla pracowników firm produkujących gry (14 pytań otwartych z podpytaniami) i przedstawicieli pozostałych instytucji odgrywających kluczową rolę w rozwoju krakowskiej branży gier (12 pytań otwartych z podpytaniami).

Do badania ilościowego zaproszeni zostali przedstawiciele firm produkujących gry cyfrowe, których główna siedziba mieściła się w momencie jego przeprowadzania w Małopolsce oraz poza Małopolską. Dane były gromadzone w okresie od połowy października do końca listopada 2022 roku. Respondenci zostali wytypowani do badania z bazy firm przygotowanej przez Krakowski Park Technologiczny.

Po oczyszczeniu bazy z duplikatów i niekompletnych rekordów, znalazło się w niej 601 podmiotów, do których następnie wysłano zaproszenie do udziału w badaniu.

Po odrzuceniu niepełnych i niespójnych kwestionariuszy, ostateczna wielkość próby badawczej dla części ilościowej wyniosła $N = 119$, w tym $n = 33$ podmiotów z województwa małopolskiego¹, co stanowi 41,25% firm z Krakowskiego Parku Technologicznego. Analizując wyniki raportu, należy mieć na uwadze, że używając terminów „samorząd” lub „miasto” autorzy odnoszą się do Miasta Kraków.

Na potrzeby części jakościowej przeprowadzono 12 wywiadów ustrukturyzowanych w okresie od 5 grudnia 2022 do 17 stycznia 2023 roku. Respondentami byli eksperci reprezentujący branżę elektronicznej rozrywki, fundusze kapitałowe VC oraz krakowskie uczelnie wyższe. Lista rozmówców wygląda następująco:

Piotr Żygadło	Drago Entertainment
Mateusz Kirstein	People Can Fly
Radek Ratusznik	One More Level
Marek Wylon	Stribog Games
Hubert Kubit	Wooden Alien
Mariusz Klamra	Gry-OnLine

Paweł Weder	Madcore Games
Michał Litworowski	NanoGames
dr Jan Argasiński	Uniwersytet Jagielloński
dr Krzysztof M. Maj	Akademia Górniczo-Hutnicza
Wojciech Woziwodzki	Satus Games

¹ W kolejnych pytaniach kwestionariusza stosowana była forma „Małopolska” w celu sprecyzowania lokalizacji. Ale w związku z tym, że – jak wykazano – branża gier w województwie małopolskim skoncentrowana jest głównie w Krakowie, odpowiedzi „małopolskie” należy interpretować jako odpowiedzi właściwe dla miasta Krakowa.

Lokalizacja studiów tworzących gry w Polsce

W przebadanej grupie firm produkujących gry cyfrowe, najczęściej posiadała główną siedzibę w województwie mazowieckim (36,97%), następnie małopolskim (27,73%), śląskim oraz dolnośląskim (po 6,72%). W toku badań nie uzyskano odpowiedzi z firm z główną siedzibą w województwach opolskim i świętokrzyskim. Taki rozkład deklaracji odpowiada wynikom uzyskanym w badaniach zrealizowanych na potrzeby raportu *Kondycja polskiej branży gier 2020*².

Biorąc pod uwagę firmy z główną siedzibą w Małopolsce, udało się ujawnić znaczącą dominację Krakowa nad pozostałymi miastami regionu. Na 33 przebadane firmy z Małopolski, aż 32 posiadają główną siedzibę w stolicy województwa. Taka koncentracja firm z branży growej w Krakowie ukazuje kluczową rolę tego miasta dla całego regionu, przy czym należy podkreślić, że taki wynik nie oznacza, że w innych małopolskich miejscowościach takowe nie występują. Ich nieujawnienie może wynikać z braku reakcji przedstawicieli firm na zaproszenie do wypełnienia ankiety.

Dominująca pozycja Krakowa na mapie polskiego gamedevu może wynikać z jego akademickiego potencjału, na co wskazuje Piotr Żygadło, COO w Drago Entertainment:

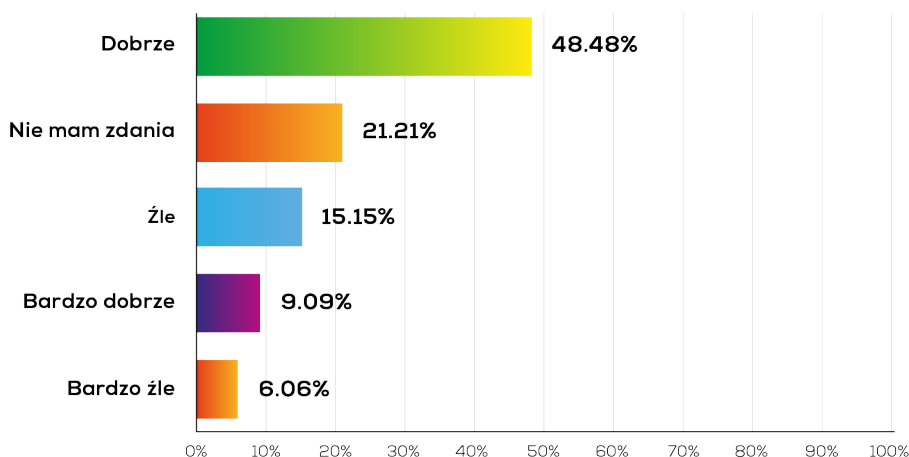
Kraków był zawsze miastem akademickim, a branża gier jest stosunkowo młoda. 20 lat temu prawie nikt nie robił gier, więc najłatwiej jest pozyskiwać pracowników bezpośrednio z uczelni. Dlatego firmy zatrudniają studentów.

Na ciekawy wątek zwraca również uwagę Wojciech Woziwodzki z Satus Games:

W przypadku gamedevu nakładają się dodatkowo kwestie artystyczne; nie jest to typowa branża technologiczna, gdzie po prostu trzeba mieć koderów i frontendowców czy backendowców, tylko wiele aspektów tej działalności ma wyraz artystyczny, kreatywny. No i chyba nie muszą wyjaśniać, że Kraków kojarzy się z miastem sztuki, kreatywnym miastem.

Absolwenci i współpraca z uczelniami wyższymi

Jak oceniasz dostępność utalentowanych osób gotowych do zatrudnienia w gamedevie w Małopolsce?



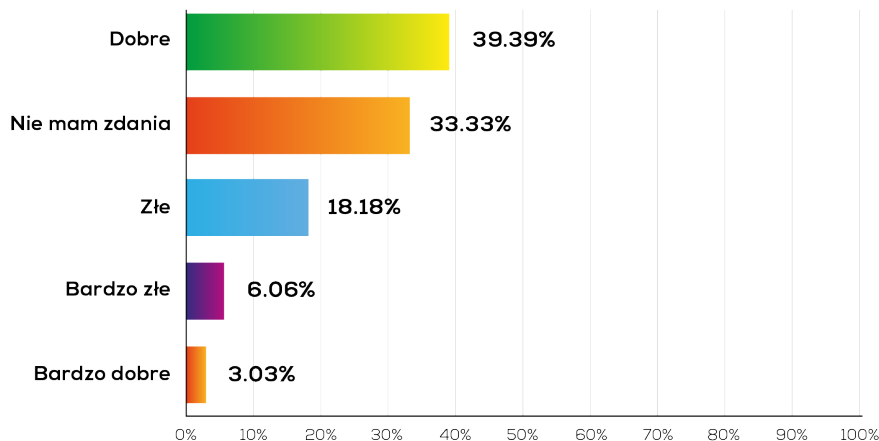
Wykres 1. Źródło: opracowanie własne

Przedstawiciele małopolskich firm pozytywnie oceniają dostępność utalentowanych osób gotowych do zatrudnienia w branży. Odpowiedzi dobrze i bardzo dobrze uzyskały 57,57% wskazań. Jednocześnie warto mieć świadomość, że przeszło 1/5 (21,21%) odpowiedzi wskazuje

na odwrotną ocenę – złą i bardzo złą. Powodów takich ocen doszukiwać się można w strukturze i jakości kształcenia absolwentów szkół wyższych, a także generalnego problemu w dostępie do wykwalifikowanej kadry.

² *Kondycja polskiej branży gier 2020*, s. 113, https://www.kpt.krakow.pl/wp-content/uploads/2021/02/raport_2021_long_final_web.pdf, dostęp: 25.01.2023

Jakie jest przygotowanie do pracy absolwentów studiów wyższych znajdujących zatrudnienie w branży gier?



Wykres 2. Źródło: opracowanie własne

O ile badani najczęściej (39,39%) wskazywali, że przygotowanie absolwentów studiów wyższych zatrudnianych w branży gier jest dobre, o tyle prawie ¼ (24,24%) wskazań przypadła na przeciwstawne odpowiedzi – złe lub bardzo złe. Respondenci zwracali uwagę na szereg kwestii problemowych. W wypowiedziach otwartych wskazywali przede wszystkim brak praktycznych („twardych”) umiejętności po studiach (np. niedostateczne umiejętności w zakresie programowania, projektowania gry czy rozumienia psychologii graczy), co wynika z przedkładania teorii nad praktykę w toku studiów i wymusza szkolenie absolwentów „od zera” – zazwyczaj pod oczekiwania konkretnej firmy produkującej gry w specyficznym dla siebie środowisku, zarówno ludzkim, jak i technologicznym.

Potrzebę posiadania praktycznych umiejętności w procesie rekrutacji podkreślają niemal wszyscy nasi rozmówcy prowadzący studia tworzące gry w Krakowie. Michał Litworowski z Nano Games akcentuje ten aspekt bardzo mocno:

Na przykład dla nas dosyć ważne jest to, czy absolwent poza ogólną wiedzą techniczną pokazuje praktyczne umiejętności. Czyli że może pokazać coś więcej niż tylko to, że ma ogólne pojęcie o wiedzy technicznej. Bardzo lubimy, jak absolwent pokaże coś praktycznego, dlatego często angażujemy się czy doceniamy takie działania jak KrakJam lub hackathony, tego typu przedsięwzięcia, gdzie powstają konkretne prototypy, konkretne rozwiązania.

Perspektywę uczelni przedstawia dr Jan Argasiński z Uniwersytetu Jagiellońskiego:

Gamedev chciałby też konkretnej wiedzy od absolwenta, a my uczymy jednak takiej ogólnej akademickiej wiedzy. To nie są studia zawodowe i nie może być tak, że uczymy tak mocno narzędziówki.

Dodaje również, że wiele w zakresie jakości kształcenia mogą również zrobić same firmy:

Elastyczność z ich strony jest jednak kluczowa, bo branża ma merkantylne oczekiwania względem studentów „siadasz i ciśniesz”, a nie ma kultury wychowywania sobie pracowników («dajmy studiować, uczyć się, a za parę lat będzie dobrym seniorem»). To trzeba usprawnić i tworzyć studia growe przyjazne (pracującym) studentom.

W wypowiedziach przedstawicieli branży w Krakowie przewija się mocno wątek braku biznesowych korzyści ze współpracy z uczelniami. Mariusz Klamra, prezes GRY-OnLine S.A

Rolą naszych firm jest zarabiać pieniądze, więc mogą pracować z uczelnią, jeśli korzyści będą dla mnie i mojej firmy. To jest rolą uczelni, instytucji państwowych, żeby przygotować tych ludzi do wymogów rynku.

Radosław Ratusznik (One More Level) dodaje, że dla poprawy kompetencji osób kończących studia jest również niezbędna inicjatywa ze strony uczelni i chęć współpracy z branżą:

Nigdy nie byliśmy jako firma bezpośrednio zapytani o jakąś stałą współpracę, prowadzenie zajęć na uczelni, konsultację ram programowych, nauczania konkretnych przedmiotów czy choćby organizacji dni otwartych, pokazujących jak wygląda praca studia tworzącego gry od środka.

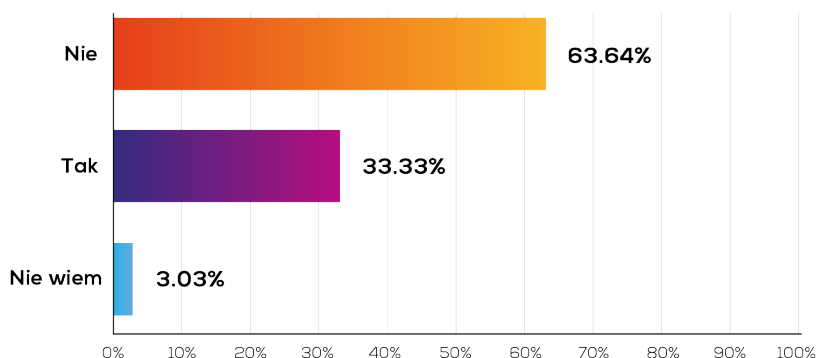
Receptę na lepsze przygotowanie absolwentów do pracy w branży starał się w rozmowie nakreślić również Mateusz Kirstein z People Can Fly:

Uważam, że uczelnie powinny tworzyć jak najwięcej pretekstów do tego, by mieć styczność z realnym gamedevem i w tej relacji tworzyć programy nauczania, ich merytorykę, ich skuteczność, a później zadbać

o przełożenie swoich pomysłów i planów na sukces absolwentów na rynku pracy. Bo, jak rozumiem, to jest również celem tej działalności edukacyjnej: przygotowanie młodych ludzi do pracy w gamedevie, a nie opowiadanie im różnych rzeczy, które potem niekoniecznie złożą się w sensowną całość.

Badani zwracali też uwagę na rolę kompetencji miękkich (np. praca w zespole), a także na czynniki psychologiczne. Pojawiały się zarzuty dotyczące między innymi niskiej elastyczności absolwentów, ich nierealistycznych wyobrażeń o pracy w branży, braku faktycznego zainteresowania produkcją gier cyfrowych czy nieuzasadnionego poczucia elitarności.

Czy twoja firma w zakresie prowadzonej przez siebie działalności współpracuje lub współpracowała w ostatnich trzech latach ze szkołami wyższymi w Małopolsce?



Wykres 3. Źródło: opracowanie własne

Jedną z możliwości poprawy jakości kształcenia absolwentów znajdujących zatrudnienie w branży growej jest współpraca pomiędzy firmami a szkołami wyższymi. Niestety z przeprowadzonego badania wynika, że zdecydowana większość (63,64%) przedsiębiorstw z regionu Małopolski nie angażowała się w taką działalność w ciągu ostatnich trzech lat. Jeśli już do takiej współpracy dochodziło (33,33% wskazań), to najczęściej z następującymi uczelniami: Akademią Górniczo-Hutniczą, Uniwersytetem Jagiellońskim, Wyższą Szkołą Europejską oraz Uniwersytetem Pedagogicznym. Współprace te polegały między innymi na zaangażowaniu pracowników w dydaktykę, oferowaniu staży i praktyk dla studentów, współudziale pracowników w wydarzeniach organizowanych na uczelniach (konferencje, edukatony, testy gier, warsztaty), udziale

w targach, sponsoringu uczelni czy wreszcie rekrutacji nowych pracowników wśród studentów i studentek. W tym ostatnim przypadku wydaje się, że o wiele większe szanse mają absolwenci, którzy już w trakcie studiów zdecydowali się na zdobycie praktycznej wiedzy:

Mam wrażenie, że ten wizerunek studium i pracującego, tworzącego sobie portfolio powinien być dla firm zdecydowanie lepszym papierkiem lakmusowym niż wizerunek studenta, który ma ze wszystkiego piątki. Bo to nie o to chodzi. Coraz częściej studenci zdają sobie z tego sprawę i ja sam to powtarzam studentom

– podkreśla dr Krzysztof M. Maj z Akademii Górniczo-Hutniczej w Krakowie. Wtórzy mu Marek Wylon ze Stribog Games:

Mamy osobę, która zajmowała się 10 lat temu projektowaniem skrzyżowań, a w tym momencie jest czołowym informatykiem w spółce. Mam człowieka, który jest lead designerem, a wcześniej zajmował się sprzedażą odkurzaczy. Kwestia zainteresowań, kwestia tego, czy te zainteresowania realizuje się, czy podchodzi się do tego w sposób profesjonalny. Jeżeli tak, to można zostać ekspertem w danej dziedzinie. Nie mamy takiego podejścia, że trzeba mieć skończone studia, że muszą one być kierunkowe i pasować do tego, co dana osoba robi. Interesują nas umiejętności.

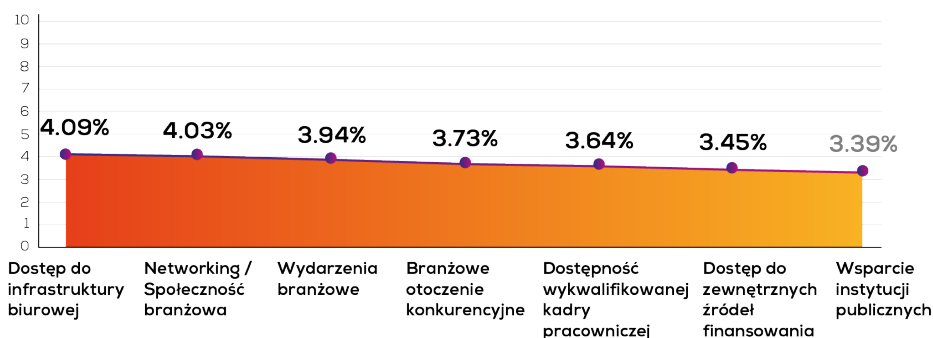
W prowadzonych rozmowach przy tych zagadnieniach kolejny raz wraca temat elastyczności i chęci współpracy ze strony uczelni. Podkreśla to również Mateusz

Kirstein, Co-Head of Studios People Can Fly, które swoje doświadczenia na tym polu zbierało zarówno w Polsce, jak i w Wielkiej Brytanii:

Myślę, że często rzeczywistość uczelniana a rzeczywistość studia gamedevowego to są trochę dwa różne światy. Tak jak my decydujemy się wkroczyć w ten świat edukacji, tak samo ten świat edukacji musi okazać pewną elastyczność we współpracy z partnerem biznesowym. Uważam, że to jest początek: że uczelnia rzeczywiście chce to zrobić, ma na to jakiś pomysł i jest też otwarta spełnić oczekiwania rynku w tym zakresie. To jest moim zdaniem tak naprawdę clou: proaktywna postawa wobec partnerów na rynku gier.

Prowadzenie firmy w Małopolsce

Oceń poszczególne aspekty prowadzenia twojej firmy w Małopolsce

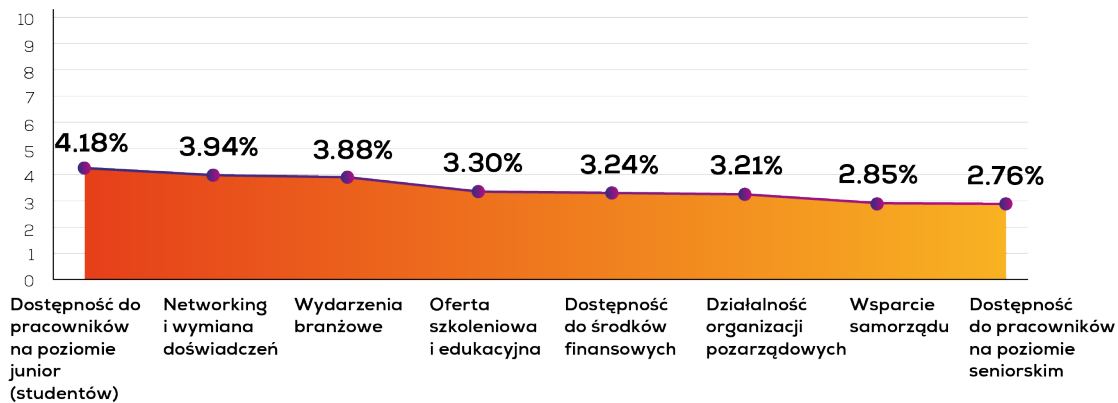


Wykres 4. Źródło: opracowanie własne

Oceniając warunki prowadzenia firmy w Małopolsce, ankietowani z małopolskich firm średnio najlepiej ocenili dostęp do infrastruktury biurowej (średnia ważona odpowiedzi 4,09) oraz możliwości w zakresie networkingu oraz dostępności do społeczności branżowej (4,03).

Z drugiej strony problematyczne okazały się dostęp do zewnętrznych źródeł finansowania (3,45), a przede wszystkim niedostateczne wsparcie ze strony instytucji publicznych (3,39).

Oceń poszczególne elementy ekosystemu branży gier w Małopolsce



Wykres 5. Źródło: opracowanie własne

Podobnie oceniona została małopolska branża gier, co pokazuje spójność ocen i doświadczeń respondentów. Poproszeni o ocenę wybranych aspektów branży w ujęciu regionalnym, ankietowani najlepiej ocenili (średnia ważona 4,18) dostępność pracowników na poziomie juniorskim, czyli zazwyczaj studentów i absolwentów szkół wyższych. Dobrze to koresponduje z opiniami na temat współpracy z uczelniami wyższymi, gdzie sugerowano wysoką podaż absolwentów, chcących podjąć zatrudnienie w branży gamedev. Jednocześnie najslabiej ocenionym (2,76) elementem małopolskiej branży jest dostępność pracowników na poziomie seniorskim, co także zostało relatywnie słabiej ocenione w pytaniu o aspekty prowadzenia firmy w Małopolsce, a także było wzmiankowane jako jeden z powodów planów ekspansji poza ten region.

Niektórzy przedstawiciele firm wskazują, że rekrutacja seniorów jest jednak dalej możliwa:

Przede wszystkim wpływa na to renoma firmy oraz headhunt. Praca przy ciekawym, oryginalnym produkcie jest często dla kandydatów najważniejsza, szczególnie w sytuacji, gdy stawki wynagrodzeń są podobne,

zauważa Paweł Weder, CEO Madcore Games. Ciekawy punkt widzenia pokazuje też jeden z weteranów polskiej branży, Piotr Żygadło:

Branża jest stosunkowo młoda, z drugiej strony mamy bardzo duży współczynnik wypalenia zawodowego. Więc znalezienie osób z 10 letnim

stażem jest już stosunkowo trudne. Odpowiedzią jest import pracowników z zagranicy, to jest zjawisko dotyczące już praktycznie całego gamedevu w Polsce.

Radosław Ratusznik:

Pandemia zmieniła zasady gry i teraz każdy wykwalifikowany pracownik jest w stanie pracować dla każdej firmy na całym świecie i musimy się mierzyć z tym jako lokalne firmy, które często nie mają podobnych możliwości i budżetów do zachodnich czy wschodnich korporacji.

Relatywnie słabo (2,85%) oceniono wsparcie małopolskiej branży gier ze strony samorządu. Powodów takiej oceny jest przynajmniej kilka, ale najczęściej wskazywany przez ekspertów jest brak odpowiedniej komunikacji do branży ze strony instytucji samorządowych. Mariusz Klamra mówi wprost:

Nie mam pojęcia co robi samorząd dla branży gier, mimo że mieszkam tu całe życie, więc już wiesz, z czego wynika słaba ocena jego działań.

Podobnego zdania jest Marek Wylon, prezes firmy działającej w Krakowie od kilkunastu lat:

Ciężko jest mi oceniać coś, co chyba nie istnieje. Ja nie wiem nic na temat działań samorządu na temat branży gier.

Tego samego zdania jest również Michał Litworowski:

Nie do końca jesteśmy świadomi, jako branża, co takiego samorząd w ogóle robi – bo wiemy, co robi na przykład KPT i doceniamy te działania – konferencja Digital Dragons, wyjazdy na konferencje itd. Co się dzieje w szerszej skali – czyli na poziomie samorządowym – nie mam takiej wiedzy.

Nieco więcej światła na ten problem rzuca dr Krzysztof M. Maj z AGH:

Pierwsza kwestia jest taka, że Kraków jest kojarzony ze sztuką i literaturą, a problem polega na tym, że gry wideo również sztuką są i dobrze byłoby, żeby wszystkie agendy, które zajmują się kulturą w Krakowie, od Krakowskiego Biura Festiwalowego po Wydział Kultury i Dziedzictwa Narodowego, zdawały sobie po prostu z tego sprawę. Bo jak się rzekło, minęło już zbyt wiele lat, żeby gry wideo ignorować.

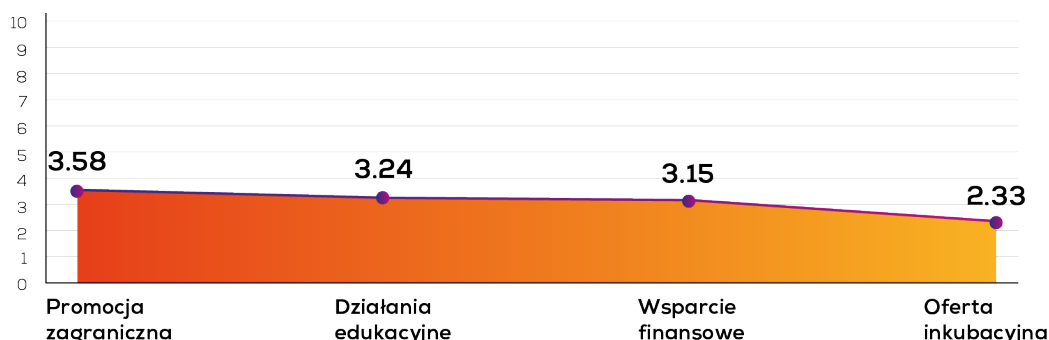
Według dr. Krzysztofa M. Maja jedną z recept na poprawę stanu świadomości branży jest inne rozłożenie akcentów marketingowych przez miasto:

Po prostu to są działania, które nie wymagają dużych nakładów. Wymagają za to przeorientowania strategii marketingowej i promocyjnej i wykorzystania tych zasobów, które już są, między innymi całego ekosystemu zbudowanego wokół Digital Dragons.

Wojciech Woziwodzki również jest zdania, że wsparcie dość prężnie funkcjonującego sektora twórców gier nie wymaga dużych nakładów:

Wydaje mi się, że niewiele potrzeba, żeby tę branżę dodatkowo naoliwić od strony samorządu. Czy to jest poustawianie kwestii programów, w których tym firmom się pomoże, czy wręcz w marketingowo-mediowych działaniach, gdzie ta branża zostanie odpowiednio zaakcentowana.

Oceń przydatność poszczególnych form wsparcia samorządu dla twojej firmy



Wykres 6. Źródło: opracowanie własne

Poproszeni o ocenę przydatności wybranych form wsparcia ze strony samorządu, przedstawiciele małopolskich firm wyrazili największe zainteresowanie pomocą przy promocji zagranicznej (średnia ważona 3,58), a najniższe ofertą inkubacyjną (2,33), co można tłumaczyć bogatą ofertą inkubacyjną ze strony różnych lokalnych i ponadlokalnych podmiotów. O tym, że internacjonalizacja jest nie do przecenienia, wspomina Wojciech Woziwodzki z Satus Games:

Jeżeli chce się traktować tę branżę poważnie, to wsparcie w promocji zagranicznej jest

wprost obowiązkiem samorządu. Istotne jest nie tylko chwalenie się tym, że mamy dużo firm gamedevowych w regionie, ale również realne wsparcie – przykładowo w postaci krakowskiego stoiska na Gamescom.

W tym miejscu należy również nadmienić, że w Krakowie są firmy, które regularnie korzystają z różnych programów wyjazdowych oferowanych na szczeblu zarówno regionalnym, jak i ogólnopolskim (np. Kreatywna Małopolska 2 realizowana ze środków EFRR, których

dysponentem jest Urząd Marszałkowski Województwa Małopolskiego). Jedną z nich jest One More Level:

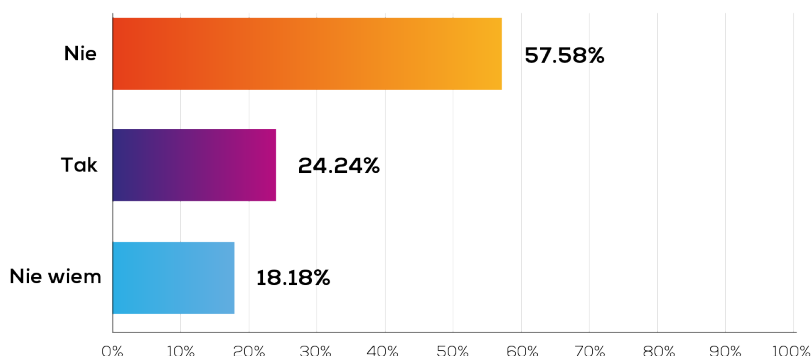
Wyjazdy zagraniczne to często dla mniejszych firm game changer, który może spowodować ich przeskalowanie, nawiązanie odpowiednich relacji biznesowych czy kontakt z mediami, który byłby bez tego praktycznie niemożliwy. Wszystko to ma wielką wartość i realnie wpływa na rozwój sektora w regionie

– przyznaje Radosław Ratusznik.

Warto w tym miejscu podkreślić, że w badanej grupie firm wsparcie finansowe nie jest potrzebą najwyższej wagi, chyba że chodzi o firmy młodsze (działające krócej niż pięć lat) i mniejsze (zatrudniające poniżej 50 pracowników), które częściej deklarowały potrzebę wsparcia finansowego ze strony samorządu.

Ekspansja poza Małopolskę

Czy planujesz otworzyć oddział twojej firmy poza Małopolską w perspektywie lat 2022-2024?



Wykres 7. Źródło: opracowanie własne

Ponad połowa (57,58%) przedstawicieli małopolskich firm zadeklarowała, że w perspektywie lat 2022-2024 nie ma zamiaru otworzyć oddziału poza Małopolską, dlatego można założyć, że dla większości przedsiębiorstw głównym miejscem działalności biznesowej pozostanie Kraków – szczególnie w przypadku mniejszych podmiotów, ponieważ im większa jest firma, tym częściej deklarowano plany ekspansji poza region. Wymieniane przez rozmówców powody otwarcia oddziału poza Małopolską dotyczą konieczności stworzenia oddziału sprzedażowego poza Polską, potrzebą poprawy dostępu do kadry w połączeniu z obniżeniem konkurencji do zatrudnienia, obawami związanymi z wojną w Ukrainie (bliskie sąsiedztwo działań wojennych) czy

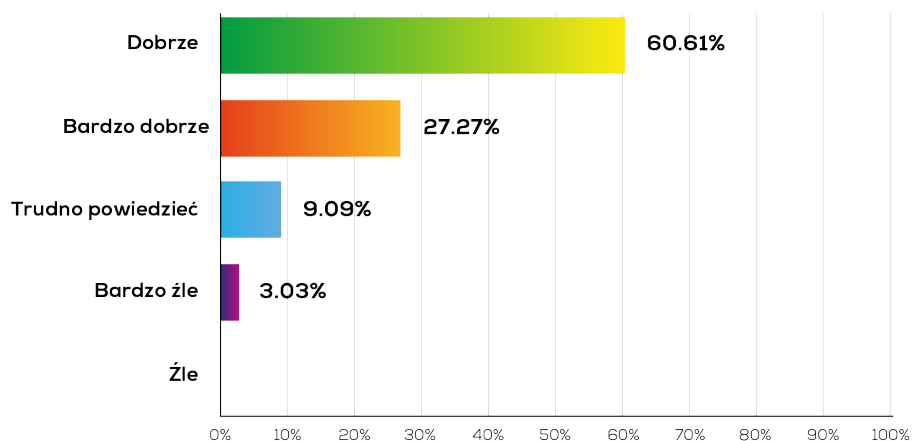
oczekiwaniami pracowników względem alternatywnych dla Krakowa miejsc zatrudnienia. Międzynarodową drogę rozwoju wybrało między innymi od niedawna obecne w Krakowie People Can Fly.

Działamy międzynarodowo, mamy swoje studia w Polsce, w Kanadzie, w Stanach Zjednoczonych, w Wielkiej Brytanii, co automatycznie otwiera nam więcej możliwości rekrutacyjnych. Do tego w tych krajach jest też po prostu większa dostępność ludzi o większym doświadczeniu w produkcji gier, w silniku Unreal itd.

– podkreśla Mateusz Kirstein.

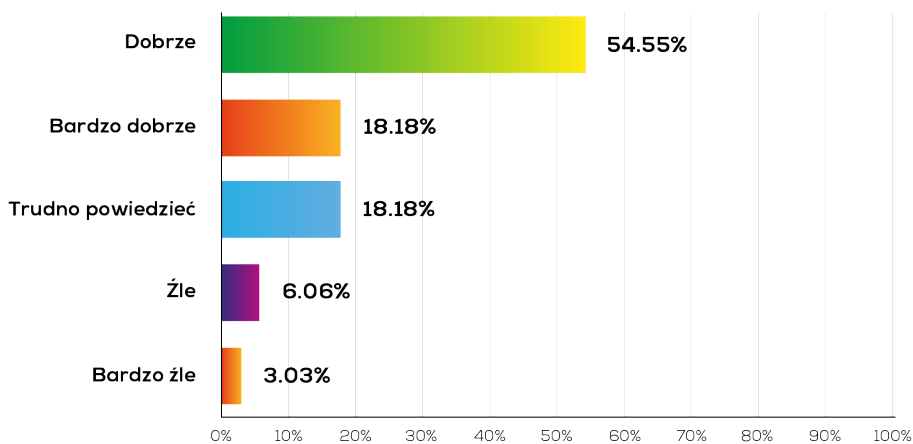
Małopolska jako miejsce pracy

Jak oceniasz potencjał Małopolski do przyciągnięcia pracowników z innych miast w Polsce?



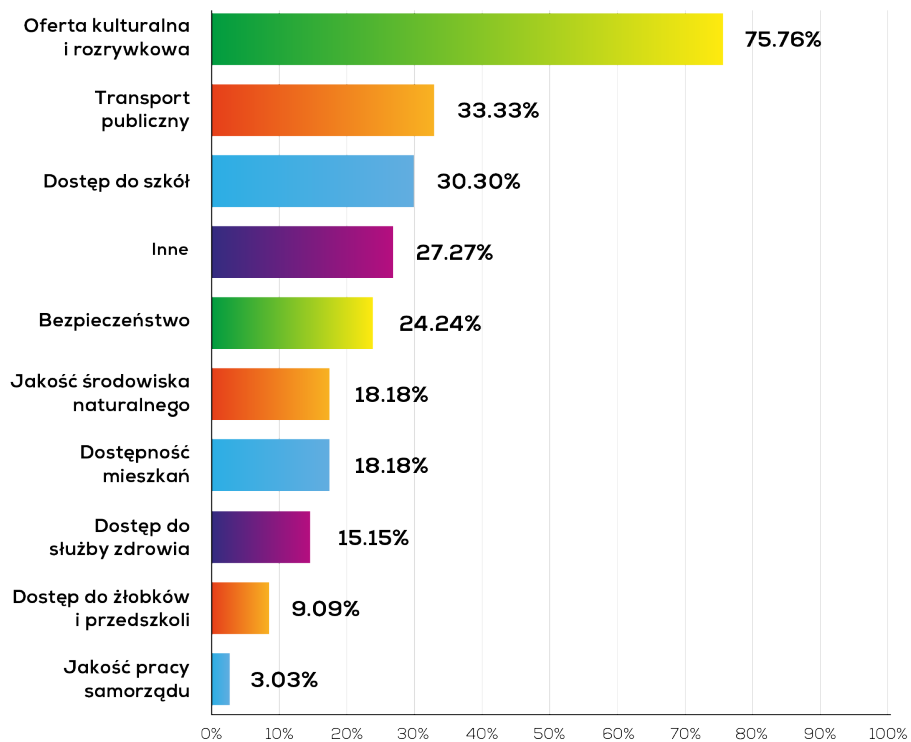
Wykres 8. Źródło: opracowanie własne

Jak oceniasz potencjał Małopolski do przyciągnięcia pracowników z innych krajów?



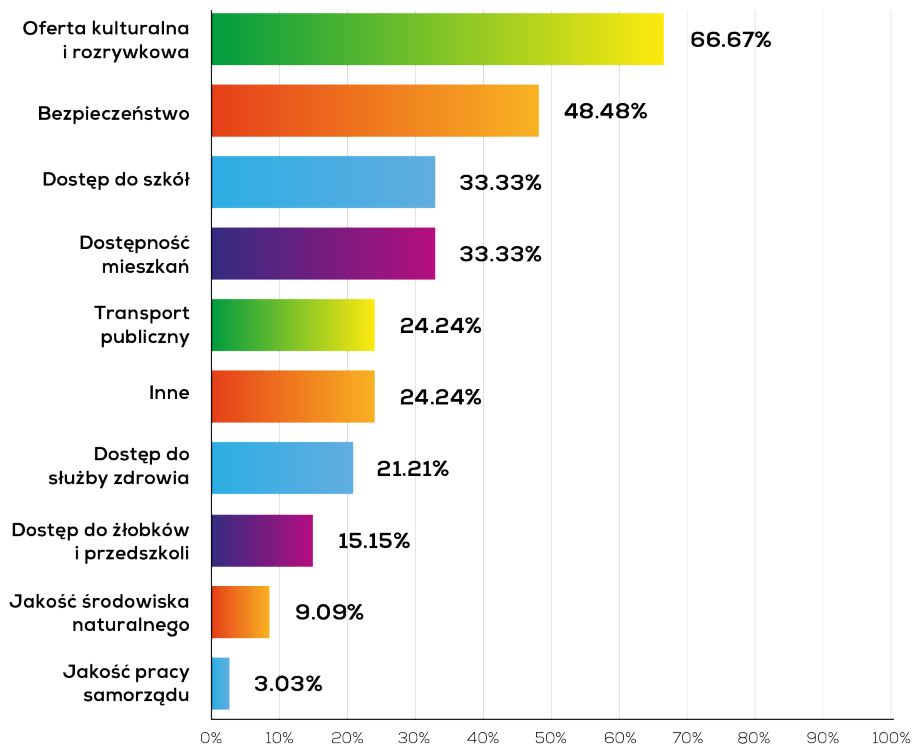
Wykres 9. Źródło: opracowanie własne

Co twoim zdaniem decyduje o potencjale przyciągania pracowników z innych miast w Polsce?



Wykres 10. Źródło: opracowanie własne

Co twoim zdaniem decyduje o potencjale przyciągania pracowników z innych krajów?



Wykres 11. Źródło: opracowanie własne

Małopolska jawi się przedstawicielom lokalnych firm jako region z dużym potencjałem do przyciągania pracowników z innych polskich miast. Prawie 90% respondentów przyznało, że oceniają ten potencjał dobrze lub bardzo dobrze. Wśród czynników zachęcających do podjęcia pracy w Małopolsce, zdecydowanie najczęściej wskazywano ofertę kulturalną i rozrywkową (75,76%). Natomiast dostęp do żłobków i przedszkoli (9,09%) oraz jakość pracy samorządu (3,03%) były wyraźnie najrzadziej wskazywane przez ankietowanych.

Nieco słabiej, ale wciąż wyraźnie pozytywnie, respondenci ocenili potencjał Małopolski do przyciągania pracowników z innych krajów, co ilustruje w sumie 72,73% wskazań na odpowiedzi dobrze i bardzo dobrze, a także ponad 9% wskazań na odpowiedzi źle i bardzo źle. Podobnie jak w przypadku mieszkańców innych polskich miast, zdaniem respondentów także w odniesieniu do pracowników z innych krajów czynnikiem najczęściej wskazywanym jako zachęcający do podjęcia pracy w Małopolsce jest oferta kulturalna i rozrywkowa (66,67%). Jednocześnie w odniesieniu do tej kategorii pracowników, ankietowani wyraźnie częściej wskazywali na rolę poczucia bezpieczeństwa (48,48%), co można powiązać z wysokim odsetkiem zatrudnionych w polskiej branży gier obywateli Ukrainy, dla których poczucie bezpieczeństwa może mieć szczególne znaczenie. Inną różnicą rozkładu odpowiedzi na pytanie

o przyciąganie mieszkańców innych krajów w stosunku do mieszkańców innych polskich miast jest niski odsetek wskazań (9,09%) na jakość środowiska naturalnego, co może wiązać się z przekonaniem respondentów o występowaniu wyższych standardów ochrony i jakości środowiska naturalnego poza Polską. Natomiast niezmiennie najrzadziej wskazywanym (3,03%) czynnikiem zachęcającym do podjęcia pracy w Małopolsce jest jakość pracy samorządu.

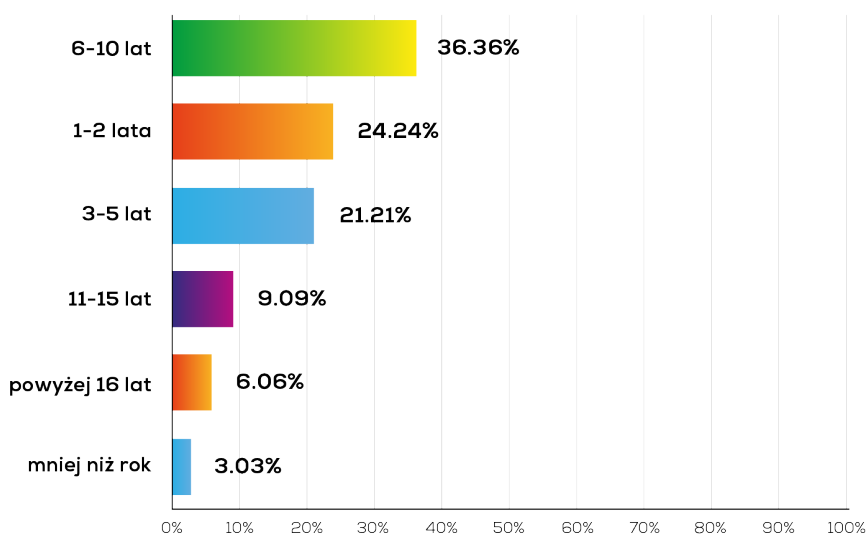
Przedstawiciele branży komentują atrakcyjność regionu w następujący sposób:

Wydaje mi się, że jednym z głównych czynników jest fakt, że Kraków jest atrakcyjnym miejscem do życia i przez to jest łatwiej znaleźć potencjalnych pracowników. Myślę, że to ma kluczowe znaczenie. Mamy uczelnie wyższe, które uczą w kierunkach czy to związanych z gamedevem, czy też IT, więc ludzie, którzy kończą te uczelnie, często zostają w Krakowie, szukają tu pracy. Kraków jest w ogóle atrakcyjnym miejscem pod kątem infrastruktury i pod względem komunikacyjnym, chociaż wiadomo, że w dobie pracy zdalnej ma to troszkę mniejsze znaczenie, ale jednak nadal gdzieś trzeba mieszkać i czasem łatwiej jest żyć w dużym mieście

– ocenia Radosław Ratusznik z One More Level.

Charakterystyka firm i produkcji gier - Małopolska w ujęciu ogólnopolskim

Jak długo twoja firma istnieje na rynku?

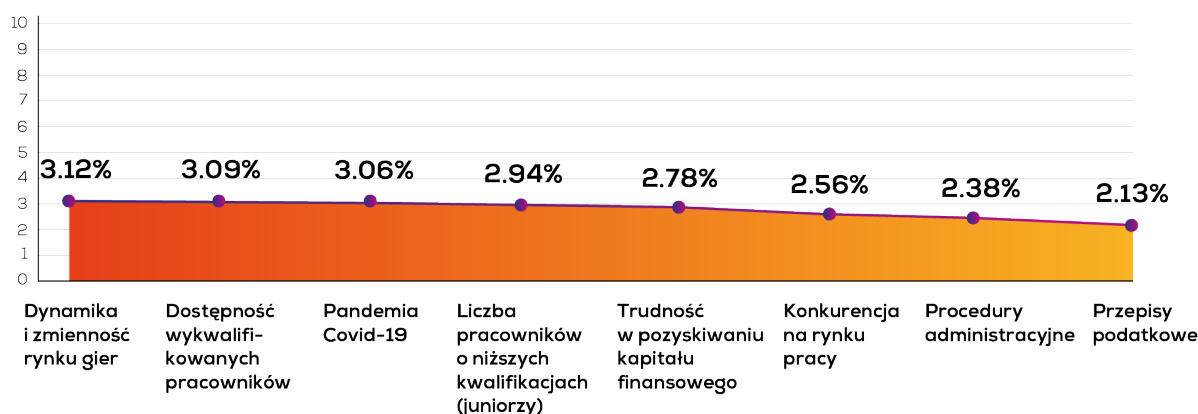


Wykres 12. Źródło: opracowanie własne

Biorąc pod uwagę staż firmy na rynku, w samej Małopolsce najliczniejszą grupę stanowią podmioty 6-10 letnie (36,36%), ale drugą najpopularniejszą kategorię firm stanowią relatywnie młode przedsiębiorstwa 1-2 letnie (24,24%). W pozostałych województwach rozkład odpowiedzi wygląda nieco inaczej. Najwięcej firm uwzględnionych w badaniu istniało od trzech do pięciu lat (40,70%), a następnie od roku do dwóch lat (20,93%). Najmniej liczne, co wpisuje się w ogólne tendencje statystyczne, okazały się firmy reprezentujące krańcowe wartości, czyli przedsiębiorstwa najmłodsze, tj. działające mniej niż rok, oraz najstarsze, czyli istniejące powyżej 16 lat. Przy czym w Małopolsce minimalnie

więcej odnotowano firm najstarszych, a w pozostałych województwach najmłodszych. Wyniki te wskazują, że w Małopolsce, przynajmniej w wygenerowanej próbie badawczej, jest więcej nieco starszych przedsiębiorstw w zestawieniu z pozostałymi województwami. To pokazuje, że krakowska branża gier jest społecznością dojrzałych biznesowo przedsiębiorstw, co jest informacją ważną z punktu widzenia oceny potencjału branży gier w Krakowie i Małopolsce. Jednocześnie może niepokoić brak najmłodszym stażem firm, co należałoby uznać za sygnał konieczności stymulowania powstawania nowych zespołów tworzących gry w Krakowie.

Oceń, jak poszczególne czynniki wpływały na rozwój twojej firmy w 2021 roku



Wykres 13. Źródło: opracowanie własne

W ocenie badanych, rok 2021 był trudny przede wszystkim ze względu na obowiązujące przepisy podatkowe i procedury administracyjne oraz trudności w pozyskaniu kapitału finansowego, chociaż badani z Małopolski nieco częściej wskazywali na negatywny wpływ konkurencji na rynku pracy. Na bałagan w przepisach zwraca uwagę między innymi Marek Wylon:

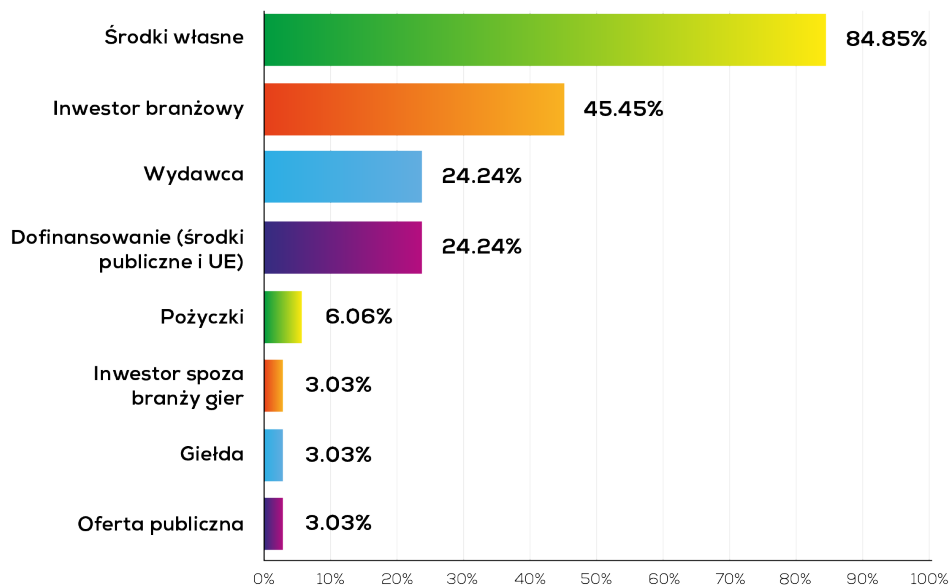
Totalny chaos w przepisach oraz problem z interpretacją czegokolwiek powoduje, że w mojej firmie w tym momencie około 15% osób to te, które zajmują się jej obsługą administracyjną czy utrzymaniem komunikacji z różnego rodzaju urzędami podatkowymi, ZUS-em itd.

Z drugiej strony badani pozytywnie ocenili wpływ takich czynników jak dynamika i zmienność rynku gier oraz pandemia COVID-19, co można interpretować jako efekt przystosowania firm z branży do realiów tego rynku, natomiast ocenę wpływu pandemii na sytuację w branży w 2021 r. można wyjaśnić większym zainteresowaniem i zwrotem ludzi ku graniu w efekcie kolejnych pandemicznych doświadczeń (m.in. lockdownów, izolacji), które jednak niekoniecznie muszą pozytywnie oddziaływać na sytuację w branży w dłuższej perspektywie czasowej³.

³ Na podstawie raportu *Kondycja polskiej branży gier 2020*, https://www.kpt.krakow.pl/wp-content/uploads/2021/02/raport_2021_long_final_web.pdf, dostęp: 25.01.2023

Finanse firm

Wskaż obecne źródło finansowania twojej firmy (możesz wybrać więcej niż jedną odpowiedź)

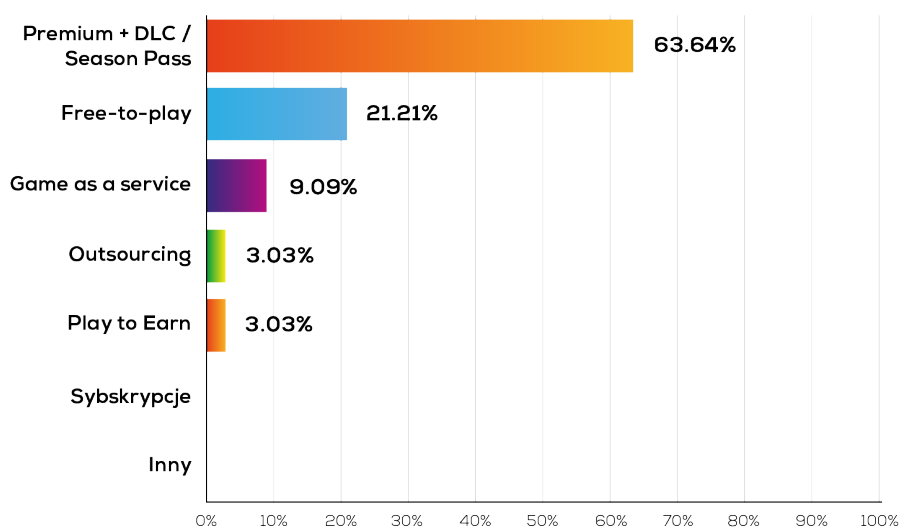


Wykres 14. Źródło: opracowanie własne

Zarówno wśród małopolskich firm, jak i tych z siedzibą w innych województwach wyraźnie najpopularniejszym źródłem finansowania przedsiębiorstwa są środki własne (75,58% wskazań poza Małopolską i 84,85% w Małopolsce). Jednocześnie w Małopolsce większą popularnością cieszy się finansowanie ze strony inwestora branżowego (45,45%), z kolei w pozostałych województwach – ze strony wydawcy (36,05%).

Być może wynika to z dojrzałości krakowskich firm, w tym zaplecza portingowego, z poukładanych procesów marketingowo-sprzedazowych itp., co marginalizuje współpracę z wydawcami. Z drugiej strony: duże, stabilne przedsiębiorstwa to interesujący partner dla funduszu kapitałowego, a zatem i oferta VC wobec studia będzie lepsza.

Który model biznesowy generuje najwięcej przychodów z projektów w twojej firmie?



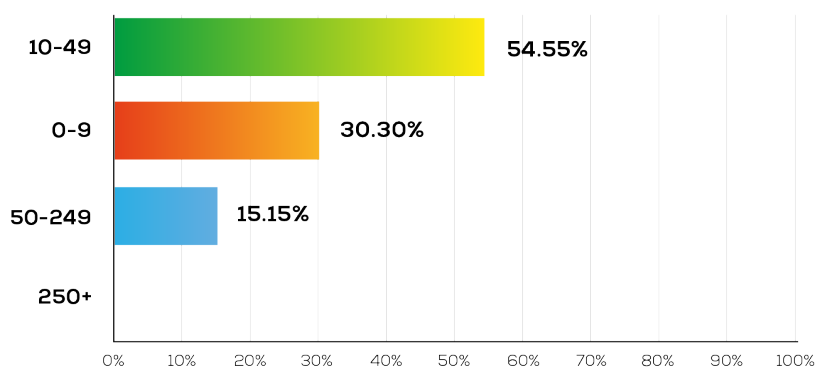
Wykres 15. Źródło: opracowanie własne

Zarówno w firmach z Małopolski, jak i z pozostałych województw najwięcej przychodów generują gry wydawane w modelu premium z ewentualnymi dodatkami DLC czy przepustkami sezonowymi, co zasadniczo wpisuje się w od lat obserwowane przez KPT w badaniach trendy branżowe⁴. W Małopolsce, w stosunku do pozostałych

województw, wyraźnie częściej wskazywano na model free-to-play, a rzadziej na outsourcing. Alternatywne modele, takie jak game as service i subskrypcje, utrzymują marginalne znaczenie w grupie przebadanych przedsiębiorstw.

Kwestie zatrudnieniowe

Podaj liczbę osób zatrudnionych w twojej firmie (niezależnie od formy zatrudnienia: umowy o pracę, umowy cywilnej, umowy B2B)

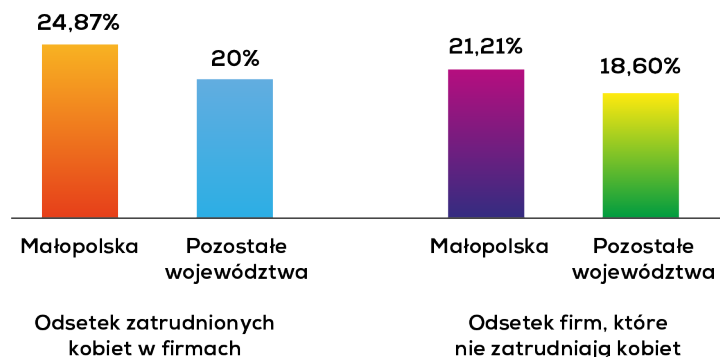


Wykres 16. Źródło: opracowanie własne

W przebadanej próbie firm odnotowano zbliżony ich rozkład pod względem wielkości przedsiębiorstwa – zarówno w Małopolsce, jak i poza jej granicami. Jednocześnie w przypadku podmiotów z Małopolski nieznacznie wyższy odsetek respondentów zadeklarował występowanie firm małych (10-49 pracowników)

i średnich (50-249), przy niższym odsetku występowania mikroprzedsiębiorstw (0-9). Dane te dobrze korelują z danymi o stażu krakowskich firm, ukazując je jako organizacje doświadczone, dojrzałe, stosunkowo duże.

Jaki procent pracowników twojej firmy (niezależnie od formy zatrudnienia: umowy o pracę, umowy cywilne, umowy B2B) stanowią kobiety?



Wykres 17. Źródło: opracowanie własne

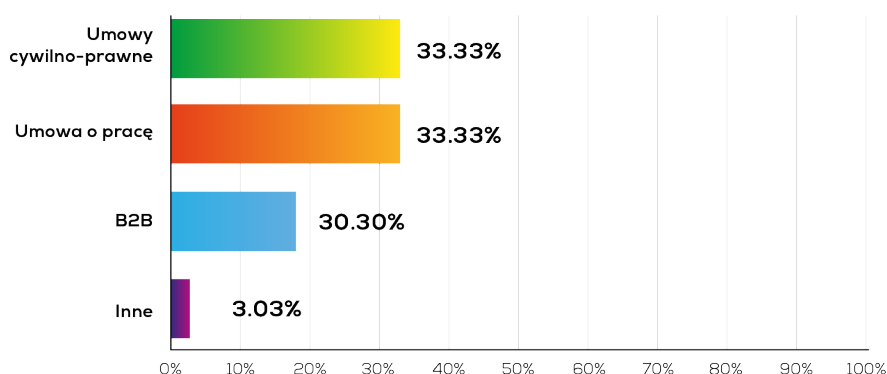
⁴ Tamże, s. 119

Odsetek zatrudnionych w przeanalizowanych firmach kobiet nie jest wysoki ani w małopolskich przedsiębiorstwach, ani w tych z siedzibą w innych regionach. Z deklaracji badanych wynika, że w przedsiębiorstwach spoza województwa małopolskiego w firmach zatrudnia się średnio 20% kobiet, z czego 18,60% podmiotów nie zatrudnia ani jednej kobiety. W przypadku małopolskich firm średni odsetek zatrudnionych kobiet jest nieco wyższy i wynosi 24,87%, podobnie jak firm, które wcale nie zatrudniają kobiet – 21,21%. Co prawda w tej grupie dominują mikroprzedsiębiorstwa zatrudniające mniejszą liczbę pracowników (do 9), ale zarazem już z kilkuletnim stażem na rynku.

Na ciekawy wątek w tym kontekście wskazuje dr Krzysztof M. Maj:

Generalnie rzecz biorąc, kobiet-graczek jest dziś więcej niż mężczyzn-graczy na świecie, co wynika ze wszystkich badań. Oznacza to, że tworzenie dobrych produktów, które będą się podobały wszystkim, w całym spektrum genderowym, wymaga tego, żeby byli zatrudniani ludzie o różnej wrażliwości i świadomości różnorodnych potrzeb.

Jaka forma zatrudnienia jest dominująca w twojej firmie?



Wykres 18. Źródło: opracowanie własne

Biorąc pod uwagę dominującą formę zatrudnienia pracowników, w przebadanych firmach z Małopolski da się zauważyć dość równomierny rozkład procentowy bez wyraźnej przewagi którejkolwiek z form, natomiast w pozostałych województwach nad umowami o pracę przeważają umowy cywilno-prawne (zlecenia, o dzieło) i kontrakty B2B, co koresponduje z wynikami wcześniejszych badań KPT nad branżą elektronicznej rozrywki⁵. Rosnącą wartość UoP w branży zauważa między innymi Marek Wylon:

Ja akurat jestem zwolennikiem tego, żeby uczciwie do tego podchodzić, żeby mieć ludzi na umowie o pracę, jest do dla mnie wygodniejsze. Chociażby z perspektywy dotacji – jakiegokolwiek dotacje unijne są dużo łatwiejsze do uzyskania, jeżeli się ma ludzi na umowie o pracę.

Warto jednak pamiętać, że dla budżetów małych studiów koszty takiego zatrudnienia są bardzo często barierą nie do przeskoczenia. Wspominają o tym między innymi Piotr Żygadło oraz Wojciech Woziwodzki:

Natomiast z punktu widzenia studiów, gdzie na początku wszystkim brakuje pieniędzy, koszty zatrudnienia osób, szczególnie tych, które nic nie umieją i które trzeba szkolić, bardzo drastycznie zwiększają koszty skalowania się czy zaczynania działalności. Dlatego wszyscy wybierają alternatywne formy zatrudnienia. Tym bardziej, że chcą oferować pensje, które są konkurencyjne na rynku

– mówi P. Żygadło, a W. Woziwodzki wzmocnia znaczenie aspektu ekonomicznego:

⁵ Tamże, s. 122

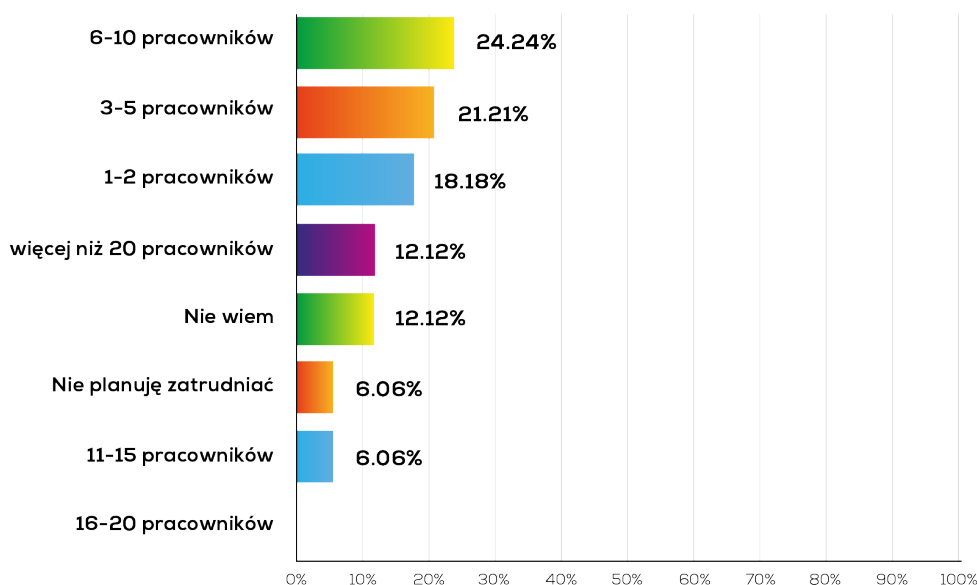
Wiele z tych firm ma krótkie runwaye i trudno oczekiwać od założycieli, że zatrudnią na umowę o pracę, na lata do przodu, duże zespoły, jeżeli mają w banku (środki) na sześć miesięcy finansowania, a potem ściana. Nie są samobójcami finansowymi. Jest to też odpowiedzialne podzielenie się ryzykiem zaangażowania się w kreatywny projekt, tzn. „ja mam w banku finansowanie na

6-12 miesięcy, więc musisz się pogodzić z pewną dozą finansowego ryzyka osobistego, jeśli chodzi o formę zakontraktowania.

Wtóruje im również Hubert Kubit z Wooden Alien:

Pracownicy w mniejszych studiach nie są do tego przyzwyczajeni i mam wrażenie, że nie oczekują posiadania umowy o pracę.

Ilu pracowników zamierzasz zatrudnić (na podstawie dowolnej formy umowy) w perspektywie lat 2022-2024?



Wykres 19. Źródło: opracowanie własne

Zestawiając plany zatrudnieniowe małopolskich firm z planami firm z siedzibą w pozostałych województwach, uwidacznia się większe deklarowane zapotrzebowanie na pracowników w grupie tych pierwszych. Przedstawiciele przedsiębiorstw z Krakowa i okolic częściej zgłaszali potrzebę zatrudnienia 11 i więcej pracowników w latach 2022-2024, co ukazuje stosunek procentowego rozkładu odpowiedzi – 18,18% w Małopolsce i 13,95% w pozostałych województwach. Jednocześnie przedstawiciele lokalnych podmiotów rzadziej deklarowali brak planów zatrudnieniowych w zestawieniu do ankietowanych spoza Małopolski. Deklaracje te dobrze korespondują ze zgłaszanymi przez lokalnych producentów gier problemami z kadrą i powiązaną z tym koniecznością poszukiwania pracowników

poza lokalnym rynkiem czy też ekspansji przedsiębiorstwa poza Małopolskę.

Rozbudowa zespołów wewnątrz firm w celu pracy nad kilkoma projektami to również odpowiedź na coraz większą konkurencję na rynku gier:

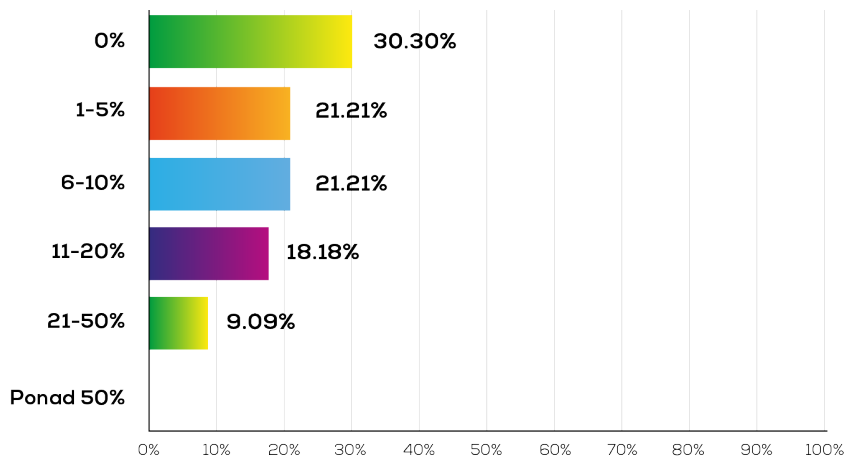
To wynika z tego, że wszyscy uważają, że jak będą robić więcej projektów, to jako firma będą mieć większe bezpieczeństwo, no bo jak zaczną drugi, trzeci projekt, będzie większa szansa, że któryś z nich wyjdzie

– zauważa Piotr Żygadło. Podobnego zdania jest Mateusz Kirstein:

Wydaje mi się że deklarowanie chęci zatrudniania jest jednak bardziej związane z chęcią rozwoju niż otwierania kadry. Oczywiście każdy przypadek jest inny, więc trudno mi tutaj wypowiadać się za

wszystkie firmy, ale intuicyjnie, biznesowo na to patrząc, to jeżeli ktoś deklaruje chęć zatrudniania, to raczej deklaruje też chęć rozwoju, wzmocnienia swoich struktur i projektów.

Jaki odsetek pracowników odszedł (niezależnie od powodów) z twojej firmy w roku 2021?

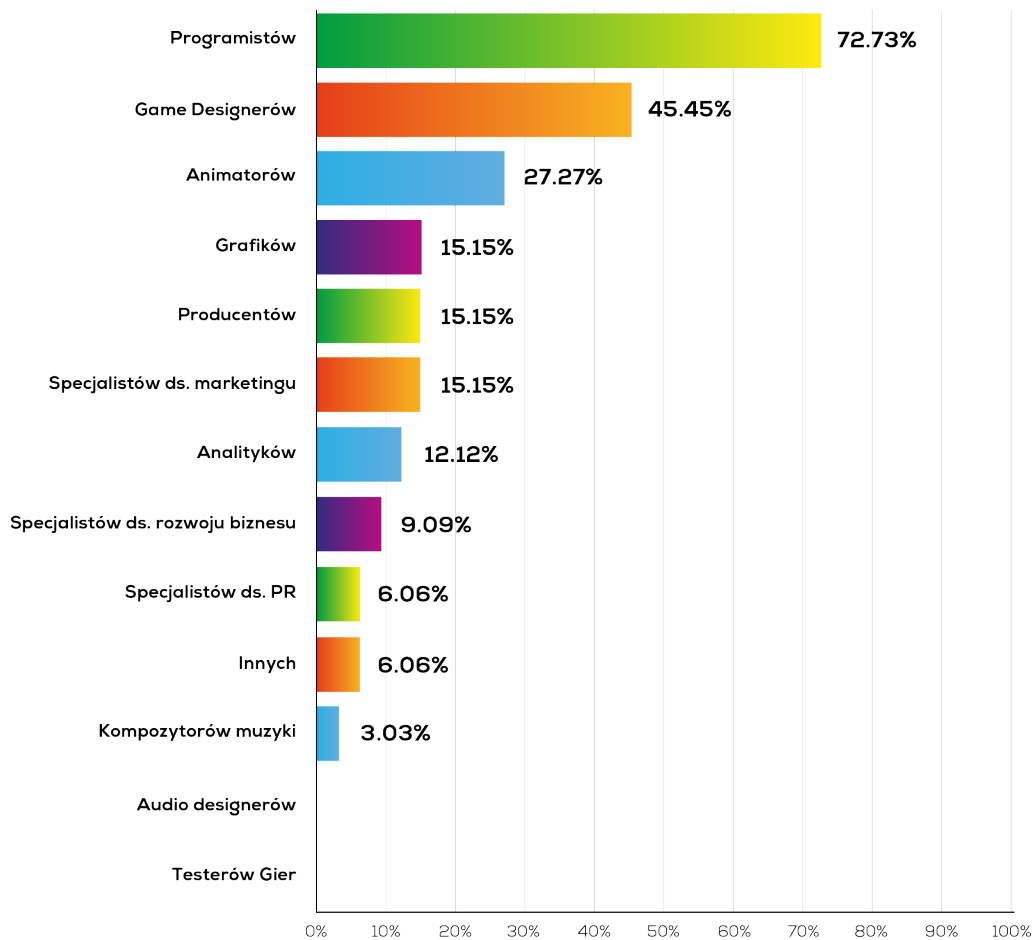


Wykres 20. Źródło: opracowanie własne

W pytaniu o odsetek pracowników, którzy w 2021 roku odeszli z firmy, respondenci z Małopolski nieco częściej (69,70% do 61,63%) deklarowali straty w kadrze. Obserwacja ta pokrywa się z wcześniejszą, wedle której przedstawiciele małopolskich przedsiębiorstw deklarowali większe zapotrzebowanie na zatrudnianie pracowników w kolejnych latach. Taki stan rzeczy może wskazywać na podwyższoną dynamikę zmian

zatrudnienia wśród małopolskich przedstawicieli branży elektronicznej rozrywki. Biorąc pod uwagę fakt, że szacuje się, że organizacja powinna utrzymywać rotację na poziomie 10%, a większość firm utrzymuje ją w przedziale 12-50%, wyniki krakowskiej branży gier należy uznać za bardzo dobre, dobrze świadczące o stabilności organizacji.

Których pracowników obecnie najtrudniej znaleźć na rynku?



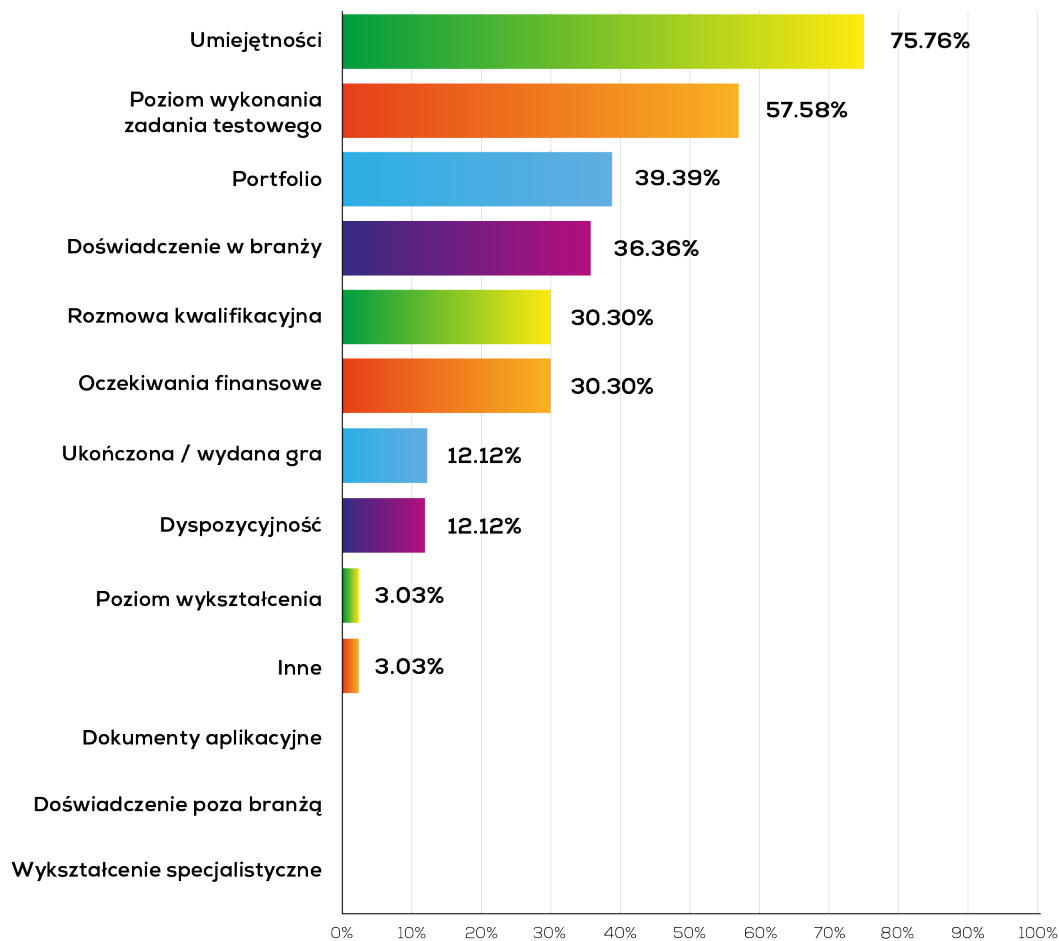
Wykres 21. Źródło: opracowanie własne

Firmy poszukujące nowych pracowników, zarówno te z Małopolski, jak i pozostałych województw mają zdecydowanie największe problemy z rekrutacją na stanowiska programistyczne, co w obu przypadkach zadeklarowało ponad 70% ankietowanych. Trudno dostępni na rynku – lokalnym i ogólnopolskim – są także animatorzy oraz game designerzy. Zasadniczo te trzy kategorie pracowników od lat są najtrudniej dostępne w Polsce, na co wskazywaliśmy w raportach sprzed kilku lat⁶. Pomimo

upływu czasu, sytuacja nie uległa więc znaczącej zmianie, szczególnie w odniesieniu do doświadczonych kandydatów. Jednocześnie respondenci zwracali uwagę na mniej oczywiste kategorie pożądanych pracowników, wynikających z przemian branży gier wideo, czego przykładem są osoby odpowiedzialne za projektowanie ekonomii czy sposobów monetyzacji gier (m.in. Economy Designer, Monetization Designer).

⁶ Tamże, s. 128

Wskaż trzy swoim zdaniem najważniejsze czynniki wpływające w twojej firmie na decyzję o zatrudnieniu pracownika

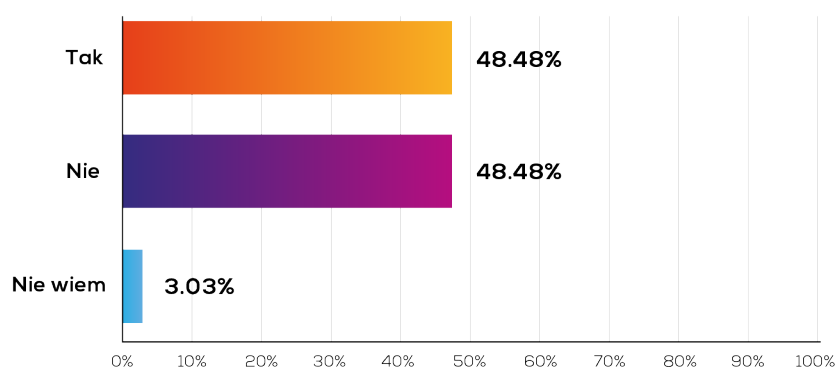


Wykres 22. Źródło: opracowanie własne

Podobnie analizując ważne czynniki wpływające na decyzję o zatrudnieniu pracownika, i w Małopolsce, i w pozostałych województwach, jednoznacznie najważniejsze są umiejętności kandydata, na co wskazało odpowiednio 75,76% i 83,72% badanych. Znaczenie kompetencji potwierdzają też powiązane z tym zagadnieniem wysokie oczekiwania co do poziomu wykonania zadania testowego, jakości portfolio przyszłego pracownika, a także jego doświadczenia w branży. Wśród małopolskich respondentów nieco mniejszą wagę przykładano do rozmowy kwalifikacyjnej czy możliwości pochwalenia się ukończoną bądź wydaną grą. Natomiast bez względu na miejsce działania przedsiębiorstwa, ankietowani zgodnie twierdzili, że takie czynniki jak doświadczenie poza branżą, dokumenty aplikacyjne, a przede wszystkim wykształcenie specjalistyczne, nie

mają większego znaczenia w procedurze rekrutacyjnej. Ta ostatnia obserwacja wskazuje, że pracodawcy z branży produkcji gier cyfrowych przedkładają kompetencje praktyczne nad wiedzę teoretyczną, co zresztą uwidoczniło się także w innych wątkach, między innymi przy ocenie współpracy firm z uczelniami wyższymi. Warto też odnotować, że pod kategorią „Inne” kryją się sugestie, że czynnikami ważnymi dla zatrudnienia pracownika są jego dopasowanie charakterologiczne i w zakresie wyznawanych wartości, zdolności komunikacyjne, nastawienie na samorozwój czy dobra opinia. Przyszli kandydaci powinni więc nie tylko zadbać o rozwój umiejętności twardych, ale też miękkich, a także starać się nawiązywać kontakty (biznesowe, szkoleniowe) z przedstawicielami branży.

Czy twoja firma wspiera lub sama organizuje warsztaty branżowe / wykłady / szkolenia mające przygotować potencjalnych pracowników do pracy w branży gier?

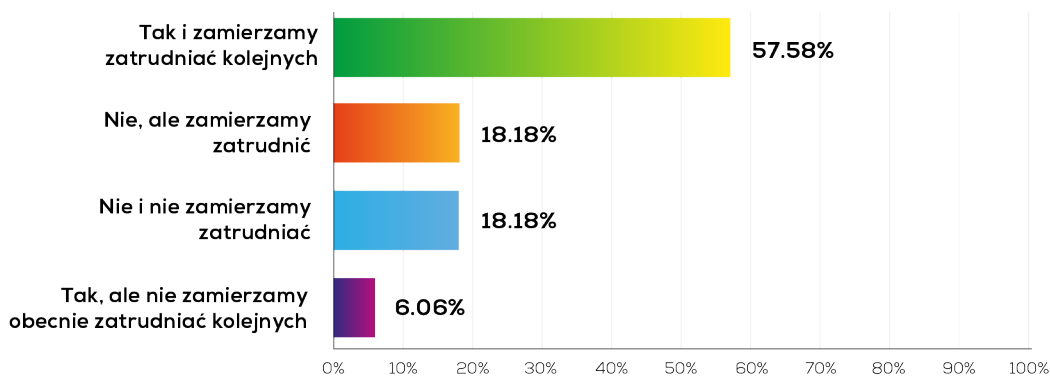


Wykres 23. Źródło: opracowanie własne

Jednym ze sposobów na zredukowanie problemów zatrudnieniowych jest zaangażowanie firmy w warsztaty, wykłady czy szkolenia dla potencjalnych pracowników. Małopolskie przedsiębiorstwa, które wzięły udział w badaniu, są pod tym względem bardzo podzielone. Natomiast w grupie firm z pozostałych województw częściej deklarowano brak zaangażowania w takie formy

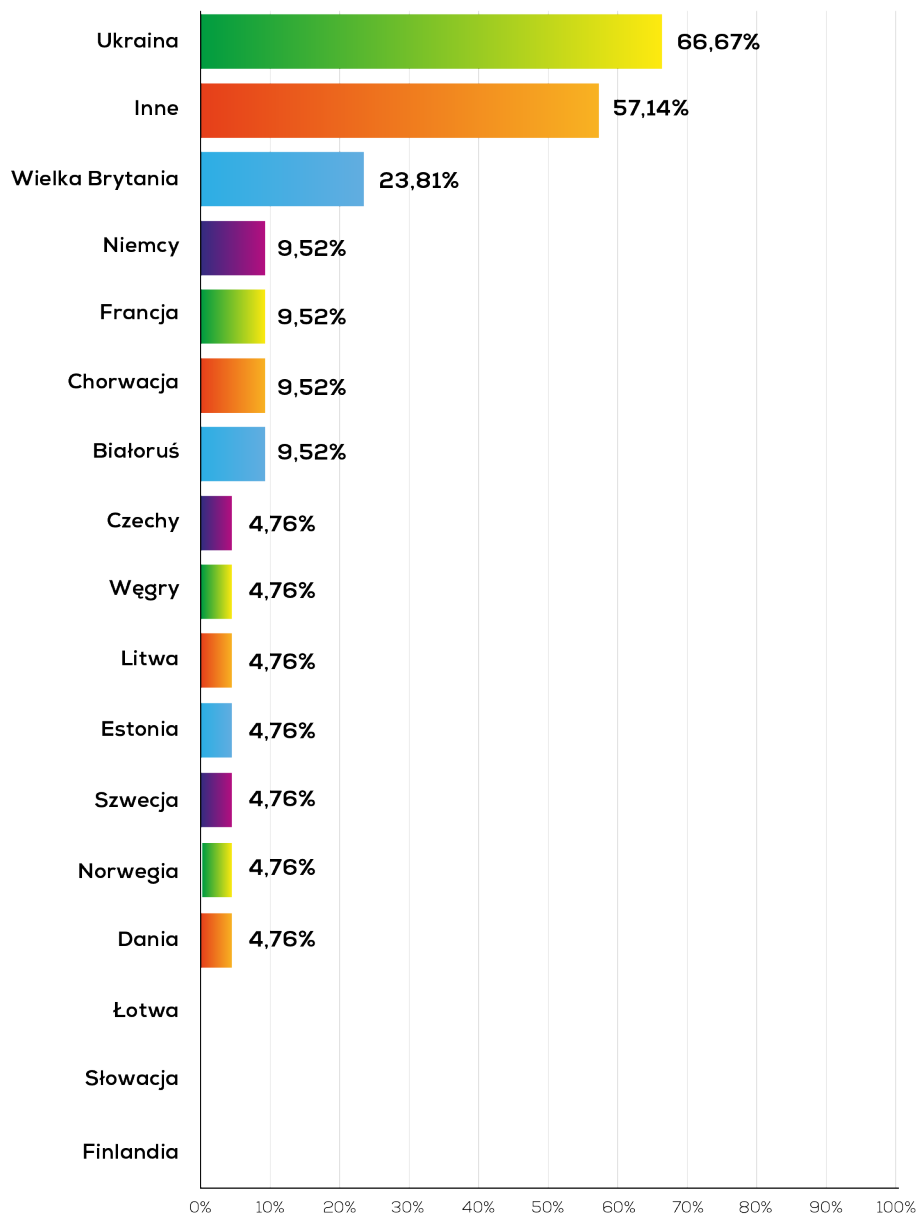
spotkań. Pośrednio może to świadczyć o dobrze rozwiniętej w Małopolsce siatce wydarzeń okołobranżowych, na co wskazują też wyniki dalej omawianych pytań. Na co dzień widać to m.in. w obecności przedstawicieli firm w aktywnościach ekosystemu Digital Dragons: w roli uczestników, mentorów, ekspertów, panelistów, wykładowców, sponsorów, doradców itd.

Czy w twojej firmie pracują obcokrajowcy?



Wykres 24. Źródło: opracowanie własne

Z jakich krajów pochodzili zatrudnieni w twojej firmie obcokrajowcy w 2021?



Wykres 25. Źródło: opracowanie własne

Innym sposobem na pozyskiwanie nowych pracowników jest zatrudnianie obcokrajowców. Przedstawiciele małopolskich firm wyraźnie częściej w stosunku do przedsiębiorstw z pozostałych części kraju deklarowali, że wśród ich współpracowników są obywatele innych państw (63,64% do 45,35%).

Od lat⁷ niezmiennie najliczniejszą grupą obcokrajowców zatrudnionych w polskich firmach gamedev są obywatele Ukrainy. Z deklaracji ankietowanych wynika, że ich odsetek jest nieco większy w Małopolsce w stosunku do pozostałych województw, co w oczywisty sposób można

tłumaczyć bliskością geograficzną, a także sytuacją społeczno-polityczną w Ukrainie. Wśród ankietowanych z Małopolski częściej wskazywano też na obecność Brytyjczyków w firmach, a rzadziej Białorusinów, którzy są częściej zatrudniani w pozostałych województwach. Jedną z największych niewiadomych w najbliższym czasie będzie status obywateli Ukrainy i ich możliwości pozostania w Polsce. Szansę na rozwój branży widzi między innymi dr Krzysztof M. Maj:

Aby zatrzymać Ukraińców w Polsce, potrzebna jest większa współpraca między firmami, które są chociażby w Krakowie, a firmami, które

⁷ Tamże, s. 138

jeszcze się ostały w Ukrainie. Można pomyśleć o jakichś wspólnych projektach. Mogłyby się tym zainteresować agendy grantowe i rządowe, żeby takie działania współfinansować w ramach długofalowej integracji w obszarze przepływu kapitału ludzkiego i transferu technologii.

Marek Wylon zaznacza:

Warto w tym miejscu wspomnieć, że jeszcze kilkanaście miesięcy temu ukraińską branżę gier komputerowych była bardzo silna, choć posiadała zupełnie inną strukturę niż w Polsce, nastawioną głównie na outsource i realizację projektów dla czołowych firm z rynku amerykańskiego czy izraelskiego.

Wątek rozwija również Piotr Żygadło:

Sądzę, że to wymieszanie może nie być takie jednostronne jak się wszystkim wydaje, że to

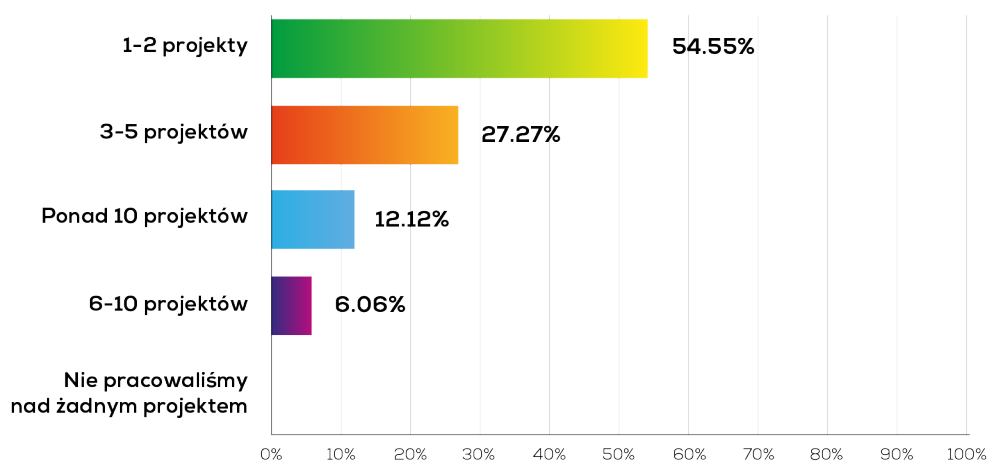
tylko polska branża będzie zyskiwać. Na dłuższą metę polska branża zyska, ale właśnie przez to, że ukraiński gamedev będzie dużo mocniej reprezentowany na polskim rynku.

Inne, poza wskazanymi na wykresie, kraje pochodzenia zatrudnianych pracowników to między innymi: USA, Indie, Hiszpania, Rumunia czy Portugalia.

Ankietowani, którzy zadeklarowali brak planów zatrudnienia obcokrajowców, zwracali uwagę na trudności związane z procedurami oraz wdrażaniem takich pracowników – zarówno w wymiarze formalnym, jak i kulturowym. Jednym z podanych przykładów jest bariera językowa i związana z tym konieczność zmiany obowiązującego w firmie języka. Inny to skomplikowane formalności związane z zakładaniem jednoosobowej działalności gospodarczej w Polsce przez obywateli innych państw.

Projekty i plany produkcyjne

Zaznacz liczbę projektów, nad którymi twoja firma pracowała w 2021 roku

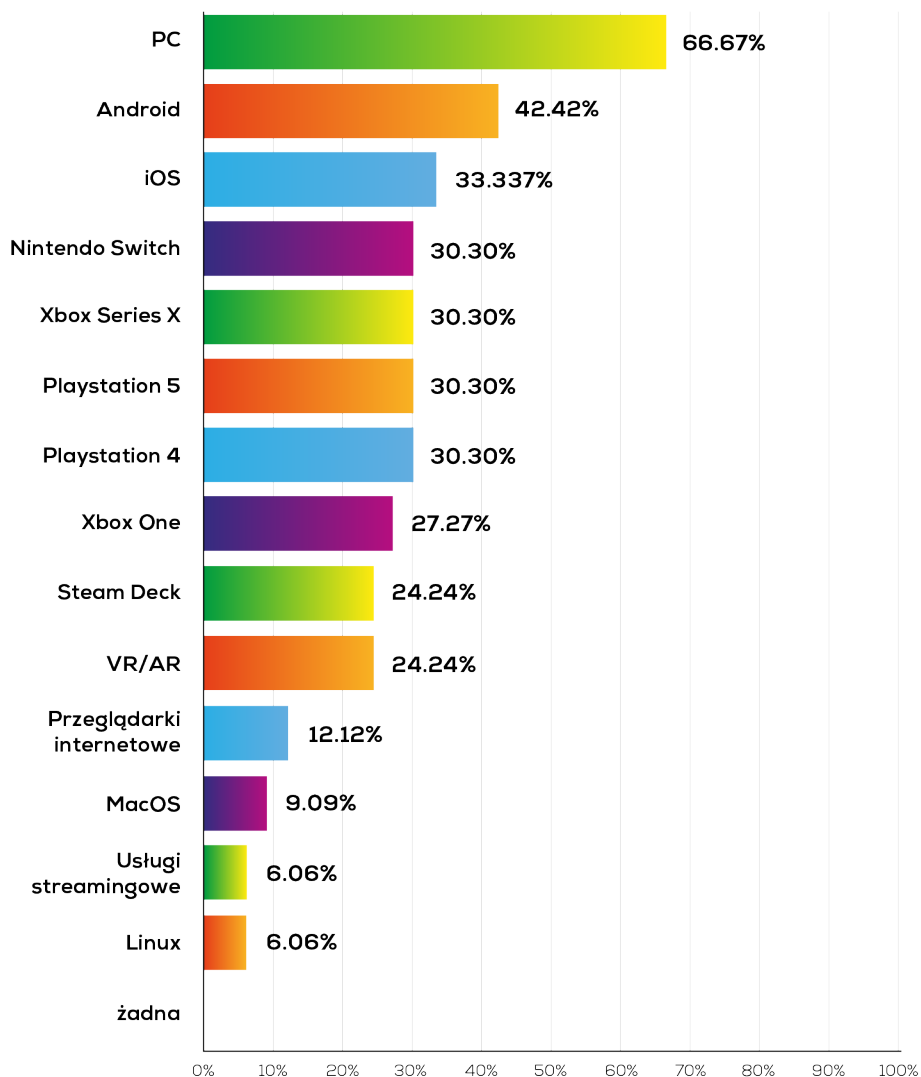


Wykres 26. Źródło: opracowanie własne

W 2021 roku większość przebadanych firm – tak z siedzibą w Małopolsce, jak i poza jej granicami – pracowała nad 1-2 projektami. W obu grupach ujawnił się trend, wedle którego większe przedsiębiorstwa częściej podejmują się jednoczesnej realizacji większej liczby projektów, co wynika z szerszego potencjału produkcyjnego takich podmiotów. Piotr Żygadło zdradza przy tym jedną z tajemnic sukcesów symulatorów, którymi polska branża zalewa rynek gier w ostatnich latach:

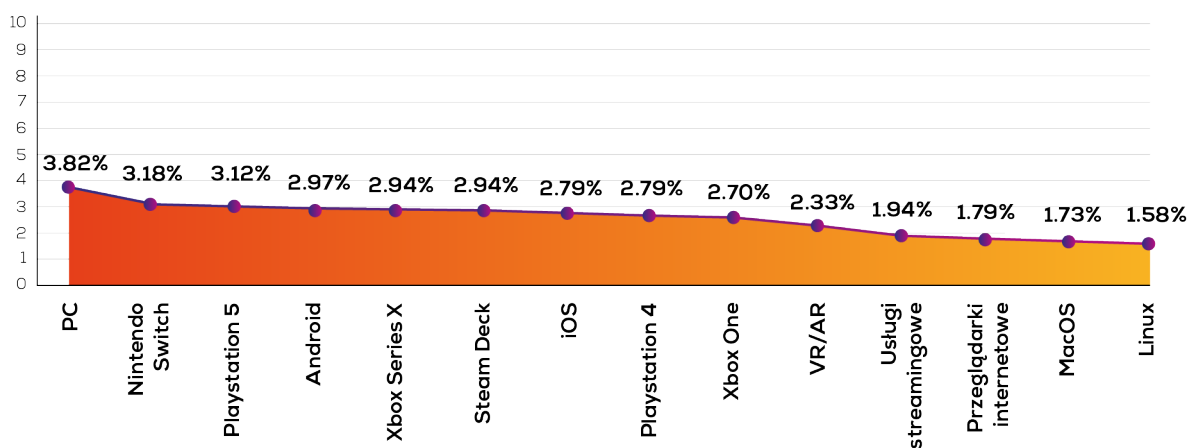
Jeżeli mówimy o tworzeniu gry typu symulator, to już kilkusobowym, maksymalnie 11-12 osobowym zespołem można taką grę wyprodukować. Tutaj koszty są stosunkowo nieduże, kilkaset tysięcy, mniej niż milion złotych, wystarcza na wyprodukowanie gry, która może sprzedać się bardzo dobrze.

Wykaż wszystkie platformy, na które twoja firma opracowywała gry w 2021 roku



Wykres 27. Źródło: opracowanie własne

Jak istotna jest każda platforma dla aktualnie prowadzonych przez firmę projektów?



Wykres 28. Źródło: opracowanie własne

Projekty realizowane przez polskie firmy gamedev niezmiennie od lat⁸ są kierowane przede wszystkim na komputery osobiste oraz urządzenia mobilne z systemami Android i iOS. Tę typową strukturę produkcji wyraźniej widać w grupie firm z Małopolski, natomiast w pozostałych województwach wysoką pozycję uzyskały konsole najnowszej generacji – Xbox Series X i Sony PlayStation 5. Polscy producenci gier wciąż jednak tworzą gry skierowane na starsze generacje konsol, a także otwierają się na nowe nisze, jakie oferują urządzenia VR/AR czy relatywnie nowa konsola Steam Deck. Przykładem sprawnego wykorzystania platform VR/AR jest choćby wywodzące się z Krakowa Home Net Games, które szturmem podbiło chiński rynek jedną ze swoich produkcji.

Przeportowali jedną ze swoich gier mobilnych na VR i przynajmniej na jednej z chińskich platform są wśród najpopularniejszych tytułów, a za tym już idą konkretne pieniądze. To są rzeczy nieoczywiste, ale ta nieoczywistość wynika z tego, że, podobnie jak z grami f2p, jest to inny model rozrywki, do którego polski gamedev nie jest przyzwyczajony

– opowiada Piotr Żygadło.

Steam Deck w świadomości developerów nie jawi się jako nowa konsola, a uzupełnienie rynku PC:

Steam Deck jest tak naprawdę kolejną mobilną platformą do grania, wykorzystującą kompatybilne tytuły z ogromnej biblioteki Steam. To jest naprawdę dobre urządzenie, na pewno ma pozytywny wpływ na branżę, ponieważ jest kolejną platformą, która umożliwi graczom granie w nasze produkcje. Przygotowanie gry pod Steam Decka nie jest aż tak problematyczne,

bo jest to w zasadzie ta sama wersja, która działa na komputerach osobistych, trzeba tylko dostosować trochę interfejs i ustawienia graficzne do wielkości ekranu, ale nie jest to zbyt skomplikowany proces, a na pewno zwiększa atrakcyjność produktu

– zaznacza Radosław Ratusznik.

Większe firmy coraz częściej spoglądają również w kierunku platform VR:

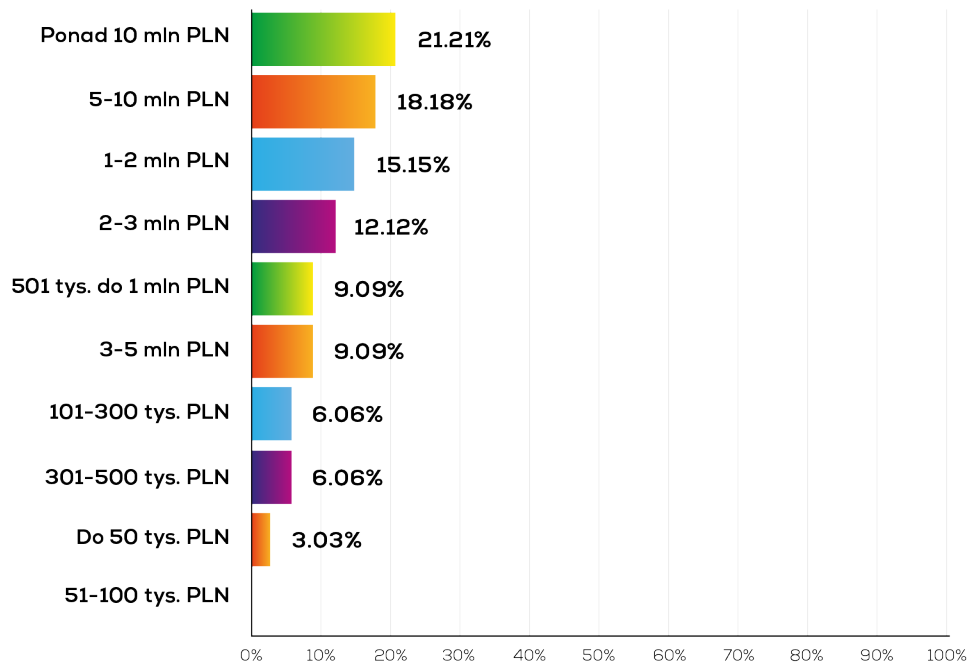
Uważamy, że ten segment będzie rósł, technologicznie idzie coraz bardziej do przodu, widzimy zainteresowanie dużych partnerów, by go rozwijać. Incuvo, które jest częścią PCF Group, wydało w zeszłym roku Green Hell VR, obecnie pracuje nad projektem VR-owym, który jest interpretacją jednego z naszych IP. Po czasie pewnego niedowierzania w VR, jest dla tego medium dobry moment. Ta platforma ma przed sobą dużą przyszłość i my świadomie w ten segment inwestujemy

– zdradza Mateusz Kirstein z PCF.

Rozkład odpowiedzi na pytanie o najważniejsze platformy dla aktualnie prowadzonych projektów wygląda podobnie – wyraźnie dominują pecety, przy czym w grupie firm spoza Małopolski widać przekierowanie wysiłków produkcyjnych na najnowszą generację konsol (XSX, PS5), natomiast wśród małopolskich podmiotów mocną pozycję utrzymuje konsola Nintendo Switch. Warto odnotować, że pomimo pewnych nadziei sprzed kilku lat, usługi streamingowe pozostają marginalną platformą wśród producentów gier wideo, którzy zdecydowali się wypełnić ankietę.

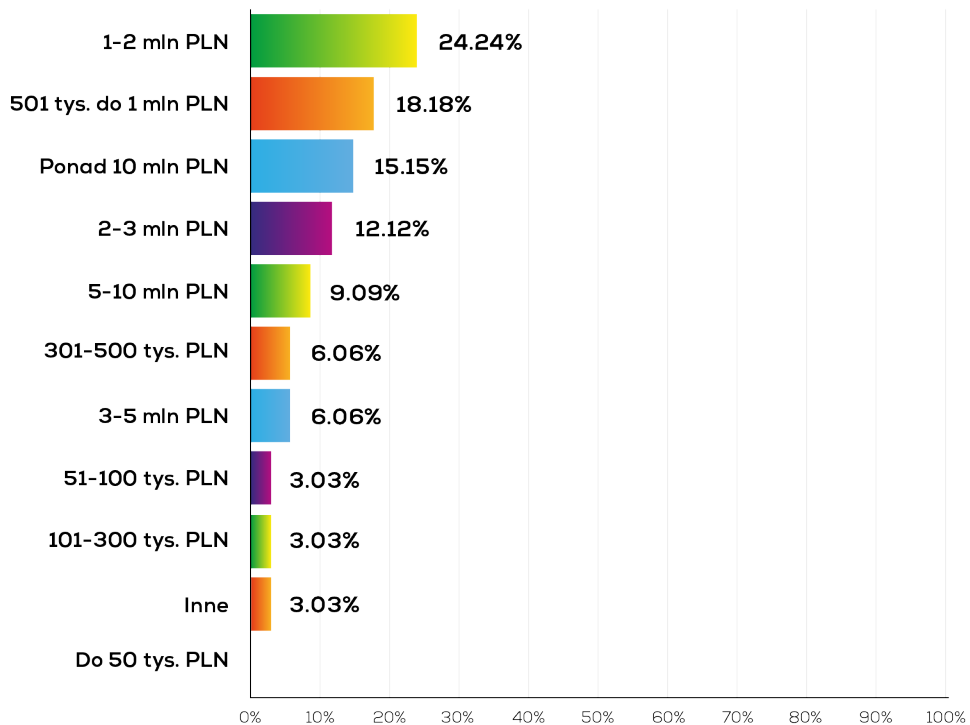
⁸ Tamże, s. 117

Sumaryczny przybliżony budżet planowanych gier w perspektywie lat 2022-2024



Wykres 29. Źródło: opracowanie własne

Planowany budżet największego tytułu w perspektywie lat 2022-2024

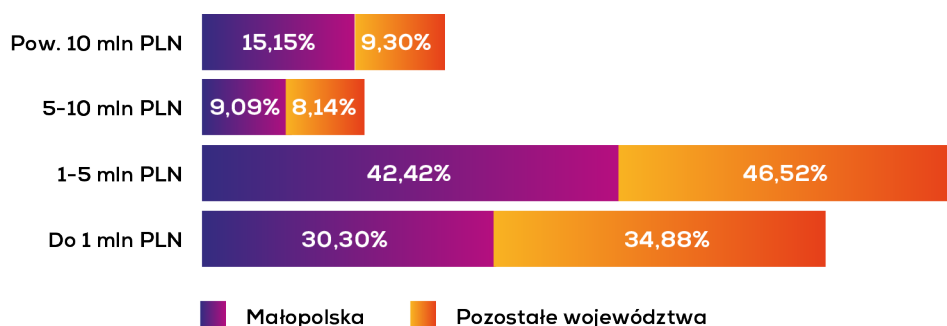


Wykres 30. Źródło: opracowanie własne

Najczęściej wskazywanym przedziałem budżetowym dla planowanych w latach 2022-2024 gier były: ponad 10 mln złotych dla firm z Małopolski (21,21%) i 3-5 mln dla przedsiębiorstw spoza tego regionu (17,44%). Większość (53,5%) podmiotów spoza Małopolski planuje budżety w kwotach od 501 tys. do 5 mln złotych. Natomiast w grupie firm lokalnych większość (54,54%) zakłada budżety w kwotach od 1 mln do ponad 10 mln złotych. W obu przypadkach większe firmy deklarowały wyższe budżety.

Biorąc pod uwagę powyższe dane, nie budzi zdziwienia fakt, że ponad połowa (57,57%) ankietowanych z Małopolski zadeklarowała, iż budżet największego projektu planowanego na lata 2022-2024 mieści się w przedziale od 501 tys. do ponad 10 mln złotych, podczas gdy większość (55,82%) respondentów spoza Małopolski wybrała przedział od 501 tys. do 3-5 mln złotych. Takie wyniki mogą sugerować, że aktualnie w Małopolsce prowadzone są prace nad kilkoma dużymi gramami.

Planowany budżet największego tytułu w perspektywie lat 2022-2024

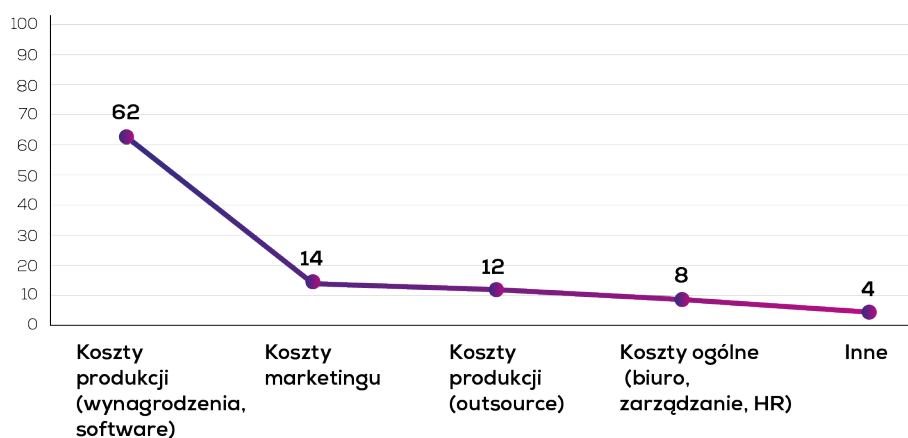


Wykres 31. Źródło: opracowanie własne

Biorąc pod uwagę powyższe dane, nie dziwi fakt, że ankietowani z Małopolski w zestawieniu z przedstawicielami pozostałych województw rzadziej deklarowali

niższe budżety na pojedynczą produkcję, a także nieco częściej wybierali odpowiedzi wskazujące na wyższe budżety na produkcję największego tytułu.

Jaki procent budżetu twojej firmy przeznaczony jest na... ?



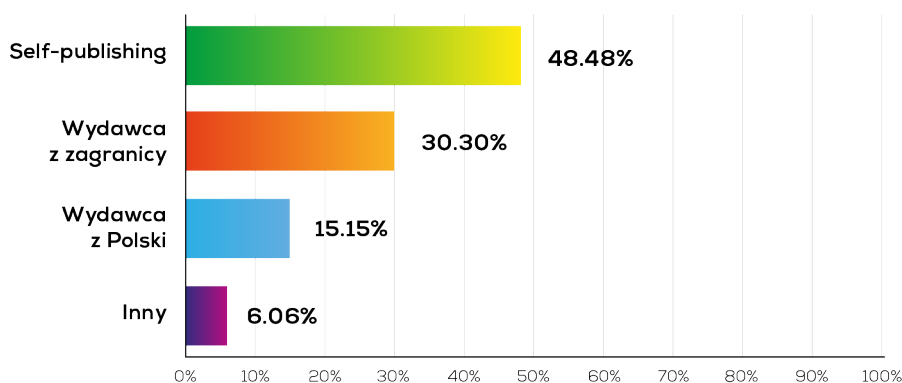
Wykres 32. Źródło: opracowanie własne

Znaczna część realizowanych budżetów w grupie przebadanych firm jest przeznaczana na podstawowe koszty produkcji, czyli między innymi wynagrodzenia i zakup niezbędnych narzędzi. Pozostałe kategorie kosztów, w tym istotne z perspektywy promocji produkowanych gier wydatki na marketing, są zdecydowanie mniej istotne w strukturze zakładanych budżetów.

Szczególnie ciekawym fragmentem są stosunkowo niskie koszty marketingu: może to oznaczać albo że krakowskim studiom udało się zoptymalizować te koszty do zadowalającego poziomu, albo część z nich jest ponoszona przez wydawcę. Albo że na marketingu najłatwiej jest obcinać budżet gry w przypadku przekraczania zapreliminowanych środków finansowych.

Modele wydawnicze

Jaki jest przeważający model wydawania gier w twojej firmie?

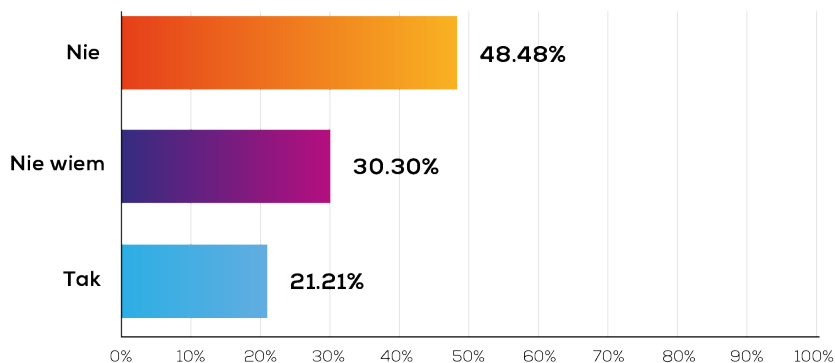


Wykres 33. Źródło: opracowanie własne

Przedsiębiorstwa produkujące gry z Małopolski i pozostałych województw cechują się podobną strukturą wydawniczą – najczęściej wskazywanym modelem wydawania gier pozostaje self-publishing, następnie zagraniczny wydawca, a rzadziej wskazywaną opcją jest wydawca z Polski, przy czym jest to bardziej widocznie

w odniesieniu do firm z siedzibą w Małopolsce. Dla nadania szerszego kontekstu warto wspomnieć, że w raporcie KPT o stanie branży growej z 2019 roku respondenci częściej wskazywali na współpracę z wydawcami zagranicznymi w porównaniu do rodzimych⁹.

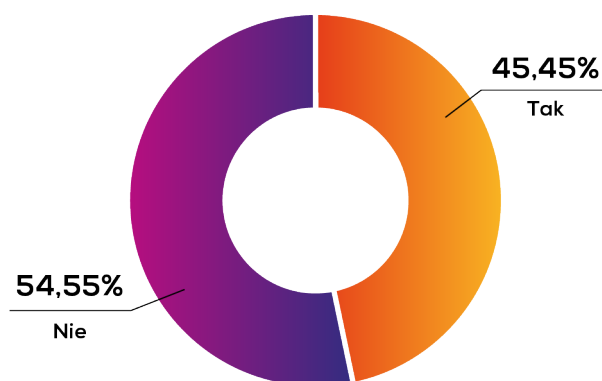
Czy w perspektywie lat 2022-2024 zamierzasz podjąć się wydawania gier innych developerów?



Wykres 34. Źródło: opracowanie własne

⁹ Tamże, s.119

Czy w latach 2019–2021 korzystałeś z usług zewnętrznego wydawcy?



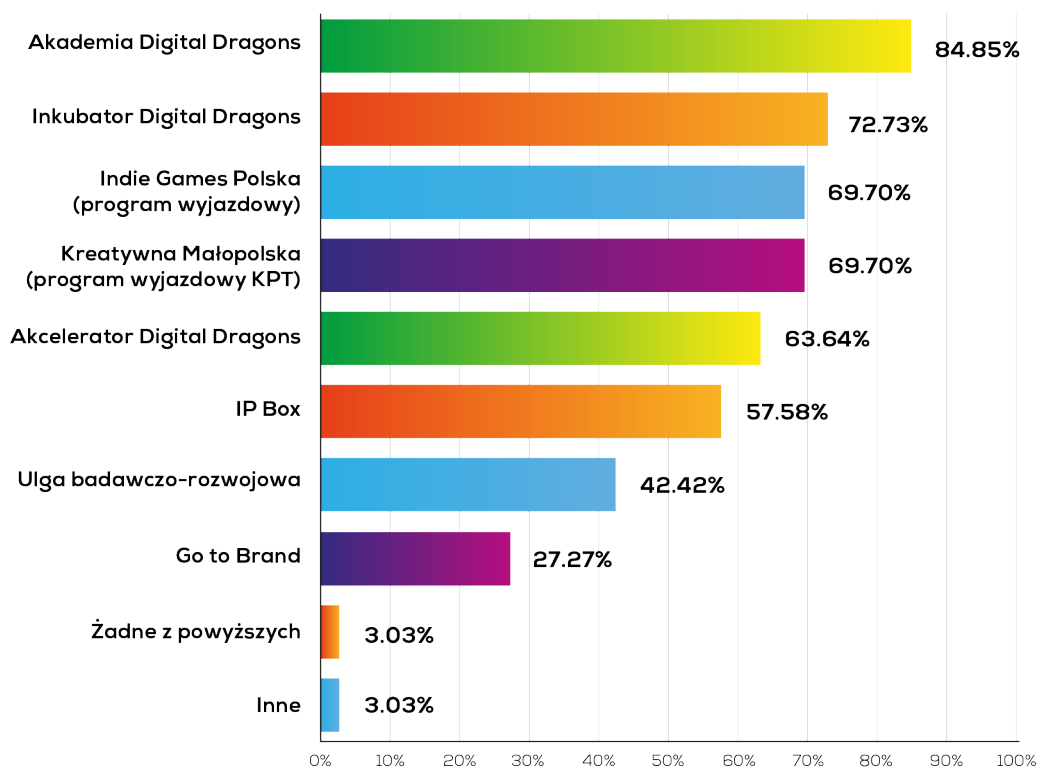
Wykres 35. Źródło: opracowanie własne

Biorący udział w badaniu producenci gier (zarówno działający na terenie Małopolski, jak i poza nią) skupiają się przede wszystkim na wydawaniu własnych gier. W najbliższej przyszłości jedynie około 20-25% firm zamierza podjąć się wydawania gier innych twórców.

Wśród przebadanych firm nieco rzadziej te z siedzibą w Małopolsce deklarowały korzystanie z usług zewnętrznego wydawcy w latach 2019-2021.

Wsparcie publiczne

Które z wymienionych poniżej form wsparcia publicznego dla branży gier są ci znane?

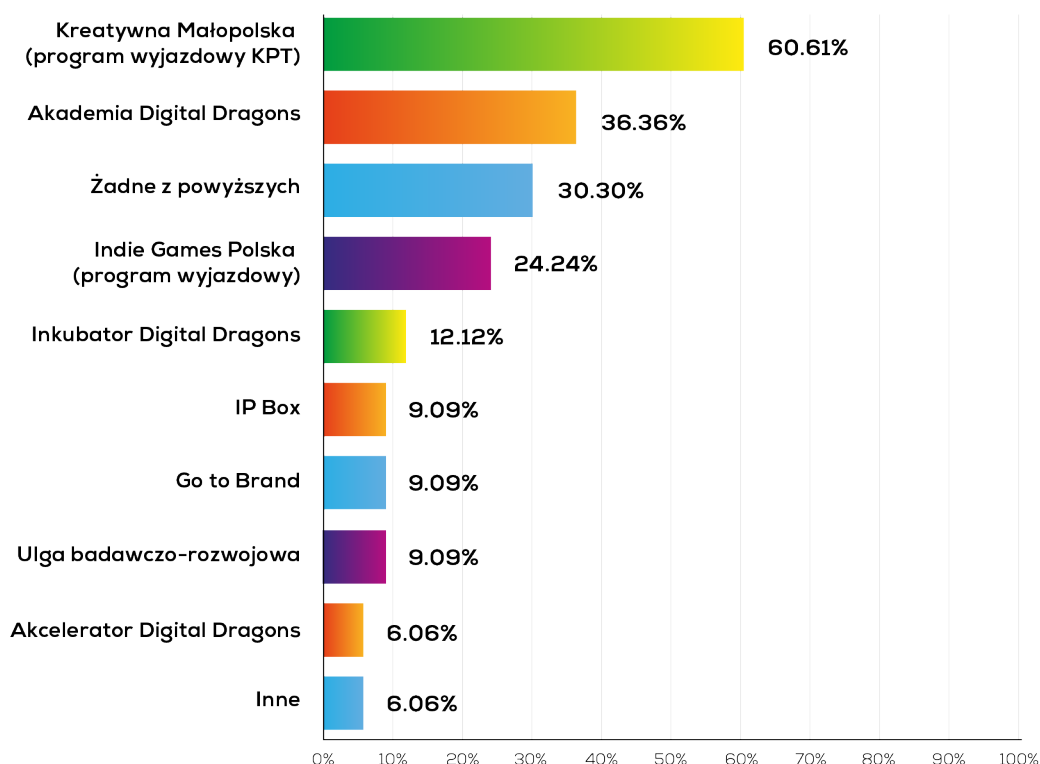


Wykres 36. Źródło: opracowanie własne

W pytaniu o znajomość dostępnych form wsparcia publicznego dostrzec można pewne różnice regionalne. Przedstawiciele małopolskich firm najczęściej wskazywali na oferty bezpośrednio związane z regionem: Akademię Digital Dragons (84,85%) i Inkubator Digital Dragons (72,73%) obsługiwane przez Krakowski Park Technologiczny. Wysoki odsetek wskazań uzyskały też program wyjazdowy Kreatywna Małopolska (69,70%) i Akcelerator Digital Dragons (63,64%). Jeśli chodzi o formy wsparcia o zasięgu ogólnopolskim, to

podobną skalą rozpoznawalności wśród respondentów z Małopolski cieszy się jedynie program wyjazdowy Fundacji Indie Games Polska (69,70%), który wraz z ulgą podatkową IP BOX okazał się najpopularniejszy w pozostałych województwach. Pojedynczy ankietowani wskazywali na znajomość programu Kreatywna Europa Unii Europejskiej, Programu Rozwoju Sektorów Kreatywnych MKiDN, Centrum Rozwoju Przemysłów Kreatywnych czy dotacji PARP.

Z których wymienionych niżej form wsparcia korzystała twoja firma?



Wykres 37. Źródło: opracowanie własne

W badaniu zapytano ankietowanych nie tylko o znajomość, ale także faktyczne wykorzystanie dostępnych form wsparcia publicznego, co ma znaczenie wobec obserwowanego od lat rozdziewięku pomiędzy oboma możliwościami. W stosunku do pozostałych województw, przedstawiciele małopolskich firm rzadziej deklarowali brak korzystania z dostępnych ofert wsparcia i częściej realnie angażowali się w lokalne inicjatywy, czyli program wyjazdowy KPT Kreatywna Małopolska (60,61%) i Akademię Digital Dragons (36,36%). Warto tutaj nadmienić, że w opinii przedstawicieli branży, niektóre z programów, szczególnie ogólnopolskie, wydają się

zbyt skomplikowane do pozyskania i obsługi przez małe studia tworzące gry. Na takie problemy zwraca między innymi uwagę Piotr Żygadło:

Problemem jest dość złożony proces pozyskiwania tego typu wsparcia. Jeżeli chodzi o IP BOX, to nie wszyscy są pewni kiedy i gdzie można z niego skorzystać. Każdy myśli, że aby do tego tematu podejść, trzeba zatrudnić prawników albo przynajmniej mieć bardzo dobrą księgowość. Każdy myśli że będzie to powodować dodatkowe komplikacje z rozliczeniami.

W tym samym duchu wypowiada się również Mariusz Klamra:

Wiedzieć teoretycznie, że coś istnieje to jedno, a umieć się tym na bieżąco posługiwać lub wiedzieć, co wiąże się z tym od strony administracyjnej, obsługiwaniana tego typu programów – to drugie. Moim zdaniem w pewnych wypadkach mogłoby się okazać, że atrakcyjniejsze od samych programów wsparcia, grantów, będzie wsparcie obsługi księgowej IP BOX.

Niekorzystanie z dostępnych mechanizmów wsparcia komentuje również Radosław Ratusznik:

Pokazanie możliwości, jakie są dostępne dla przedsiębiorców, jest moim zdaniem kluczowe. Wydaje mi się, że obecnie z takiej pomocy korzystają często firmy, które już

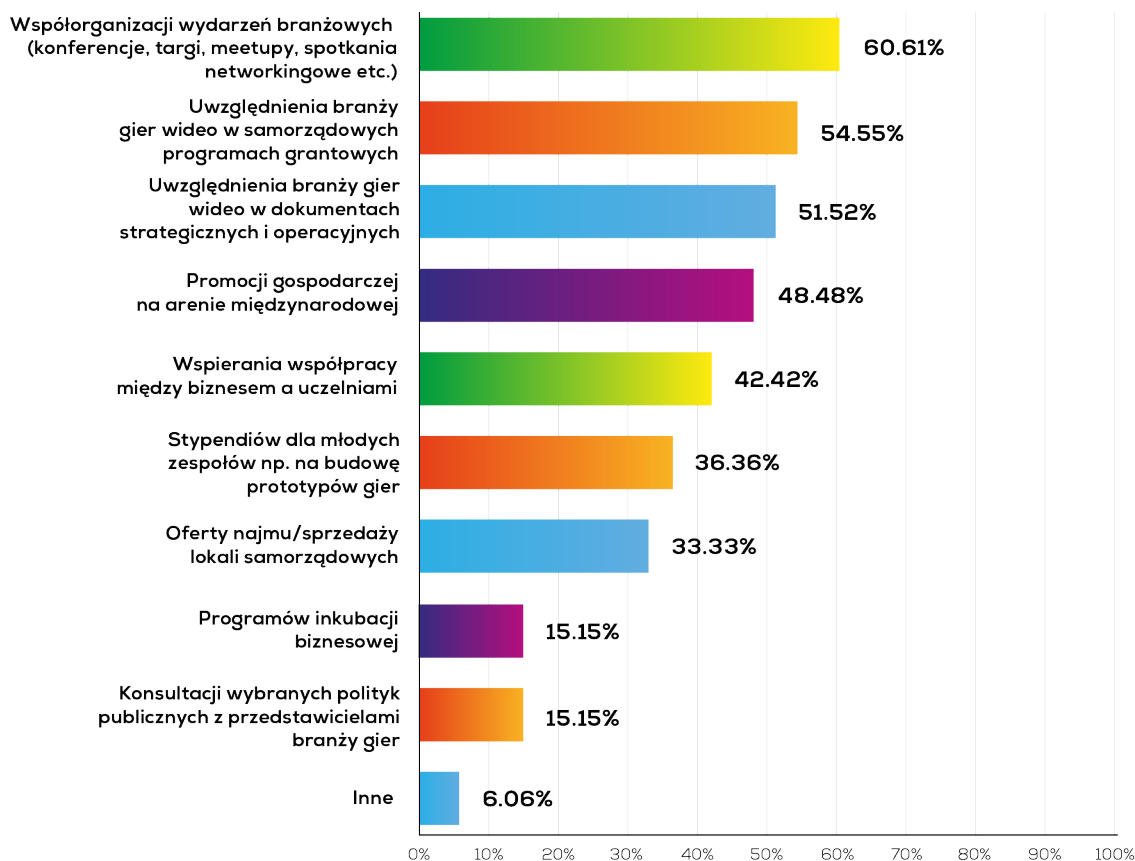
mają doświadczenie w tego typu programach, natomiast niekoniecznie rozszerza się to na inne, więc edukacja podmiotów w tym kierunku byłaby moim zdaniem wskazana.

W narracji producentów gier niezmiennie przewija się również kwestia promocji zagranicznej:

U nas szczególnie ważna jest Kreatywna Małopolska i pomoc z wyjazdami na targi, bo to i droga, i skomplikowana organizacyjnie sprawa dla małej firmy jak nasza. Dzięki wsparciu organizacji takich wyjazdów, my przede wszystkim musimy poumawiać spotkania biznesowe i możemy się tak naprawdę zająć swoją pracą, tym, co nam przyniesie największe korzyści

– podkreśla Hubert Kubit z Wooden Alien.

Jakich form wsparcia twoja firma oczekiwałaby ze strony instytucji samorządowych?



Wykres 38. Źródło: opracowanie własne

Ankietowani wyrazili także swoje zdanie na temat oczekiwanych form wsparcia ze strony instytucji samorządowych. Wśród przedstawicieli małopolskich firm największe zapotrzebowanie zgłoszono na pomoc przy współorganizacji wydarzeń branżowych (60,61%), a także uwzględnianie branży gier wideo w samorządowych programach grantowych (54,55%) oraz dokumentach strategicznych i operacyjnych (51,52%). Ważna jest też promocja gospodarcza na arenie międzynarodowej (48,48%), a także wspieranie współpracy między biznesem a uczelniami (42,42%). Z drugiej strony respondenci najrzadziej wskazywali na konieczność rozwijania dostępnych programów inkubacji biznesowej (15,15%), co nie dziwi wobec skali już dostępnych w Małopolsce tego typu ofert. Nieco dziwić może natomiast niskie – zarówno w Małopolsce jak i w pozostałych województwach – zapotrzebowanie na konsultacje wybranych polityk publicznych z przedstawicielami branży gier.

Z pewnością stanowi to dodatkowe zobowiązanie i obciążenie dla przedstawicieli firm, ale to tylko jedno z możliwych wyjaśnień. Kolejne kryje się pod odpowiedziami z kategorii „Inne”, gdzie część respondentów sugerowała brak potrzeby jakiegokolwiek wsparcia ze strony instytucji publicznych, które nie powinny „przeszkadzać” w prowadzeniu działalności gospodarczej lub ewentualnie powinny ją ułatwiać (m.in. poprzez uproszczenie systemu podatkowego czy procedur zatrudniania pracowników). Tego typu podejście prezentuje między innymi Paweł Weder z Madcore Games:

Wszystkie formy wsparcia mają swoje ograniczenia – co z firmami, które nie chcą się ograniczać, narzucać sobie konkretnych limitów? Jeżeli chcą zmienić projekt, to dlatego, że to ich decyzja biznesowa a nie narzucona przez ramy otrzymanego wsparcia.

Analiza SWOT branży gier w Krakowie

MOCNE STRONY

- Siedziba ekosystemu Digital Dragons:
 - o Konferencja DD – bardzo duże, międzynarodowe wydarzenie branżowe B2B o rozpoznawalnej marce
 - o Inkubator DD – program rozwoju nowych studiów i talentów
 - o Akcelerator DD – program przyspieszania rozwoju młodych studiów gromych
 - o Badania DD – kompleksowe, cykliczne, oparte na danych badania polskiej branży gier
 - o Akademia DD – cykl wykładów i konsultacji CV, w celu rozwijania nowych talentów dla branży gier
 - o DD Awards – uznane w branży nagrody dla twórców gier
 - o Indie Showcase – prestiżowy konkurs dla niezależnych studiów gier
 - o KrakJam – największa krajowa edycja Global Game Jamu – konkursu intensywnego projektowania gier
 - o Silne, otwarte i aktywne społeczności twórców gier
- Lokalne wydarzenia branżowe (gamejamy, czwartkowe spotkania branży, działalność kół naukowych, networking)
- Duża liczba firm i nieformalnych zespołów game developerskich: zróżnicowanych pod kątem wielkości, specjalizacji, platformowym
- Studia z realnymi sukcesami biznesowymi na skalę międzynarodową (m.in. Bloober Team, One More Level, Rage Quit Games, Flying Wild Hog, CD Projekt RED, Nano Games itd.)
- Firmy zorientowane globalnie w realizacji swoich biznesów, dążące do ekspansji międzynarodowej
- Dobra dostępność specjalistów na poziomie juniorskim
- Kraków – dobre miejsce do życia i pracy, wskazywane przez rankingi jako miasto przyjazne ludziom
- Kraków – dobrze skomunikowany z innymi dużymi ośrodkami w Europie i na świecie
- Kraków – miasto metropolitalne (kultura i sztuka, historia, komunikacja, przyroda, oferta rekreacyjna, szeroki wachlarz usług, liczne wydarzenia, aktywność samorządu, biznesu oraz NGO itd.)
- Duża dostępność infrastruktury biurowej
- Duża liczba uczelni o różnych specjalizacjach: technologiczne, biznesowe, artystyczne – źródło pozyskiwania talentów dla firm wśród studentów i absolwentów; dużo kierunków przygotowujących specjalistów do pracy w branży gier
- Duże skupisko osób kreatywnych, przedsiębiorczych, artystów
- Szerokie zaplecze R&D krakowskich uczelni
- Regionalne programy UMWM współfinansowane ze środków UE

SŁABE STRONY

- Wsparcie samorządu oceniane jest słabo – przez 25% ankietowanych negatywnie, przez 60% ani źle, ani dobrze. Pokazuje to, że samorząd mógłby zrobić więcej, nie zachęca i nie przyciąga pracowników (tylko 3% wskazuje na czynnik „jakość pracy samorządu”), nie udziela dostatecznego wsparcia, nie przyciąga obcokrajowców
- Rynek przepiętny jest juniorami, niedobór seniorów
- Środowisko – zanieczyszczenie powietrza
- Dominują duże, wieloletnie firmy – z natury będą dominować na rynku pracy nad całkiem nowymi bytami, zwiększona konkurencja w pozyskiwaniu talentów

- Niewystarczająca oferta w zakresie stypendiów, grantów, programów rozwojowych adresowanych do pracowników z branży gier
- Brak strategicznej obecności branży gier wideo w politykach publicznych miasta (w szczególności: wydarzenia branżowe, wsparcie

promocyjne na arenie międzynarodowej, stypendia, finansowanie itd.) w odróżnieniu od np. filmu czy literatury

- Słaba lub niemal nieistniejąca komunikacja między miastem a firmami z sektora branży gier, nieznanostwo oferty miasta przez firmy z branży

SZANSE

- Rozwiązania z pracą zdalną (w tym nowelizacja prawa pracy), która pozwoli nabyć wykwalifikowaną kadrę na poziomie seniorskim oraz wprowadzi elastyczność w zatrudnianiu specjalistów z innych krajów
- Komunikacja ze strony miasta nt. branży gier, jej globalnych sukcesów, aktywnych studiów, a przez to promocja Krakowa jako miejsca dobrego do rozwoju biznesu.

- Ekspansja lokalnych studiów na rynek ukraiński w perspektywie powojennej, a w wyniku tego ich rozwój
- W związku z wojną w Ukrainie – wzrost liczby specjalistów gamedev i IT
- Nowe środki UE – wsparcie rozwoju firm, kompetencji itd.
- Możliwość zaprojektowania nowych działań wspierających branżę gier z nowych środków UE

ZAGROŻENIA

- Praca zdalna – wielu pracowników może opuścić miasto i dalej pracować w branży czy u tych samych pracodawców, nie będąc mieszkańcami Krakowa
- Praca zdalna – odpływ pracowników do firm międzynarodowych
- Pracownicy z Ukrainy mogą odejść – już mają opcję pracy zdalnej i powrotu w rodzinne strony
- Przygotowanie absolwentów do pracy w gamedevie – zbyt ogólne, absolwenci nie przygotowują się do wejścia w konkretną kulturę organizacji, nie mają wiedzy praktycznej, a programy nauczania często są oderwane od wymagań i rzeczywistości rynkowej

- Uczelnie nie chcą blisko współpracować ze studiami, stają się generatorami stażystów
- Niestabilna sytuacja geopolityczna w Europie Środkowo-Wschodniej
- Nowe środki UE – niejasny status, struktura i wartość
- Wysoki stopień biurokratyzacji oraz nieprzyjazny system podatkowy
- Brak preferencyjnych rozwiązań podatkowych dla branży gier
- Rosnąca konkurencja ze strony innych ośrodków miejskich, w szczególności: Warszawy, Katowic, Wrocławia

Syntetyczny obraz analizy przedstawiony powyżej znajduje odzwierciedlenie w rekomendacjach dla Miasta Krakowa.

Rekomendacje dotyczące rozwoju branży gier w Krakowie

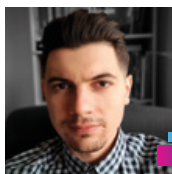
- Kraków to jeden z najważniejszych ośrodków skupiających sektor gier w Polsce, z olbrzymim potencjałem na dalszy rozwój. Zespół pracujący nad niniejszym raportem jest przekonany, że wdrożenie poniższych działań, będących efektem analizy wyników ankiety, rozmów z przedstawicielami branży gier oraz analizy SWOT, pozwoli na dołączenie Krakowa do liderów branży elektronicznej rozrywki na świecie.
- Stworzenie strategii rozwoju branży gier w Krakowie.
- Powołanie koordynatora ds. branży gier działającego na rzecz Miasta Krakowa, odpowiedzialnego za koordynację i komunikację działań i oferty samorządu dla firm i pracowników z sektora gier, zaangażowanego w życie branży.
- Powołanie ciała doradczego działającego na rzecz Miasta Krakowa, składającego się z branżowych ekspertów wywodzących się z krakowskiego środowiska twórców gier, instytucji wspierających oraz środowiska akademickiego, pełniącego funkcje doradcze i komunikacyjne między samorządem a branżą i adresującego jej długoterminowe potrzeby, dostarczającego wiedzy eksperckiej i doradzającego przy wyborze konkretnych działań.
- Analiza rozwiązań systemowych stosowanych przez miasta, które z sukcesem wpierają branżę gier w oparciu o ekosystemy (m.in. Malmö w Szwecji, Montreal w Kanadzie, Berlin w Niemczech). Organizacja wizyt studyjnych do wybranych miast w celu budowania relacji, szukania inspiracji i poznawania dobrych praktyk.
- Wsparcie internacjonalizacji dla lokalnych podmiotów poprzez promocję gospodarczą na arenie międzynarodowej – stworzenie wspólnej przestrzeni wystawieniowej do promocji firm i Krakowa na najważniejszych wydarzeniach branżowych na świecie, obejmującego zarówno konferencje B2B, jak i targi B2C. Uczestnicy badania wskazali internacjonalizację jako najbardziej pożądane wsparcie ze strony samorządu lokalnego. Program wyjazdowy w swoich założeniach powinien pokrywać główne koszty.
- Organizacja cyklicznych spotkań pod egidą ciała doradczego, mających na celu wypracowanie rozwiązań na rzecz podniesienia poziomu kompetencji absolwentów kierunków studiów związanych z gamedevem (połączenie przedstawicieli biznesu, uczelni i miasta).
- Organizowanie przez Miasto Kraków cyklicznych spotkań edukacyjnych dla branży gier z zakresu ulg podatkowych i programów wsparcia związanych z sektorem.
- Stworzenie koalicji z innymi centrami branży gier w Polsce (Warszawa, Poznań, Wrocław, Aglomeracja Śląska) w celu lobbowania na rzecz korzystnych dla samorządu i branży gier rozwiązań podatkowych na szczeblu centralnym.
- Programy wsparcia soft landingu i relokacji talentów z zagranicy, aby zwiększyć dostęp branży gier do wysokiej jakości zagranicznych specjalistów na poziomie regular i senior.
- Stypendia dla młodych twórców gier (np. korzystając z doświadczeń Regionalnego Funduszu Filmowego w Krakowie) np. na produkcję, udział w wydarzeniach branżowych itp.
- Bon szkoleniowy lub bon stażowy jako narzędzia ułatwiające podnoszenie kwalifikacji pracowników w branży gier oraz przekwalifikowanie się osób z innych branż.
- Włączenie tematyki gier wideo i edukacji z nią związanej do miejskich konkursów grantowych (np. w zakresie działalności wspomagającej rozwój gospodarczy, w tym rozwój przedsiębiorczości).
- Aktywne zaangażowanie Miasta Krakowa w ekosystem Digital Dragons i wykorzystanie jego potencjału do promocji Miasta na arenie międzynarodowej.
- Wykorzystanie potencjału Digital Dragons i osiągnięć krakowskiego sektora twórców gier w celu organizacji wydarzeń kulturalnych na skalę międzynarodową (koncerty, wystawy).

- Promowanie kultury gier wideo oraz ich produkcji w ramach w działalności lokalnych instytucji kulturalnych (np. domy kultury, muzea), społecznych (np. Centra Aktywności Senioralnej), edukacyjnych (np. szkoły ponadpodstawowe).

- Realizacja badań wśród ekspertów pracujących w małopolskich firmach growych, których celem będzie pogłębienie wiedzy o walorach i barierach lokalnego rynku pracy.



Autorzy



Dr Damian Gałuszka

Socjolog, adiunkt na Wydziale Humanistycznym AGH, członek Laboratorium Badań Rzeczywistości Wirtualnej „EduVRLab”. Badacz gier i autor wielu publikacji im poświęconych, w tym raportów branżowych i książki *Gry wideo w środowisku rodzinnym. Diagnoza i rekomendacje*.



Maciej Śliwiński

PR & Brand Manager w jednym z największych polskich studiów – Rage Quit Games. Współautor raportów *Kondycja polskiej branży gier 2017* oraz *Warszawska branża gier 2019/2020* opracowanych przez Krakowski Park Technologiczny. W latach 2016–2019 odpowiadał za działania promocyjne oraz program merytoryczny konferencji Digital Dragons oraz Digital Dragons Academy. Z branżą gier związany od 18 lat, doświadczenie zdobywał pracując w GRY-OnLine S.A, Razer, ESL Polska czy Kool Things.



Małgorzata Marzęcka

W Krakowskim Parku Technologicznym zajmuje się wieloaspektowym wsparciem na rzecz rozwoju studiów growych. W ramach Inkubatora i Akceleratora Digital Dragons pomaga krajowym i zagranicznym podmiotom zaistnieć na polskim rynku gier wideo, rozwijać ich potencjał oraz działalność biznesową. Posiada doświadczenie w pracy w zespołach projektowych i badawczych.



Anna Krampus-Sepielak

Kierowniczka zespołu ds. branży gier w Krakowskim Parku Technologicznym. Od 10 lat aktywnie wspiera sektor gier na arenie międzynarodowej. Jest szefową konferencji Digital Dragons, wiodącego wydarzenia B2B w Europie, oraz Digital Dragons Academy – kursów i warsztatów dla studentów, profesjonalistów i osób aspirujących do pracy w branży gier. Współautorka raportów *Kondycja polskiej branży gier* – kompleksowego opracowania dotyczącego polskiego rynku gier wideo oraz *Warszawska branża gier 2019/2020* – szczegółowo analizującego studia developerskie z siedzibą w Warszawie.



Łukasz Leszczyński

Koordynator Inkubatora i Akceleratora Digital Dragons w Krakowskim Parku Technologicznym, członek zarządu Funduszu Załączkowego KPT. Entuzjasta studiów i zespołów tworzących gry niezależne – wideo, planszowe i inne. Bywa projektantem gier i grywalizacji, szkoli, zarządza projektami, buduje narzędzia rozwojowe dla firm. Wykorzystuje doświadczenia projektowe zdobyte w różnych rolach, sektorach i branżach do budowania nowej wartości w produktach, usługach, eventach i komunikacji, które współtworzy.

Współpraca

**Igor Gałkowski, Anna Małecka,
Mateusz Mucharzewski, Agata Pietras,
Paulina Pyziół, Klaudia Stawska-Magdziak,
Krzysztof Szeremeta, Dawid Szopa,
Konrad Turaj, Jacek Wandzel**

Małopolskie firmy growe

NAZWA		
2Dynamic Games	małopolskie	Kraków
4toon Studio	małopolskie	Kraków
7LEVELS S.A.	małopolskie	Kraków
All in! Games	małopolskie	Kraków
All Out Fun	małopolskie	Kraków
Alrauna Studio	małopolskie	Kraków
Awesome Games Studio	małopolskie	Kraków
Awesome Industries Sp. z o.o.	małopolskie	Kraków
Baltoro Games Sp. z o.o.	małopolskie	Kraków
BeautifulBee Team	małopolskie	Kraków
Bit Golem	małopolskie	Kraków
Blinkclick Games sp. z o.o.	małopolskie	Kraków
Blobber Team S.A.	małopolskie	Kraków
Bob Games	małopolskie	Kraków
Bulbware	małopolskie	Kraków
CD Projekt RED	oddział w Krakowie	
Coverain	małopolskie	Kraków
DevWolf	małopolskie	Kraków
Dardanele	małopolskie	Kraków
DM Game Studio	małopolskie	Kraków
Drago Entertainment	małopolskie	Kraków
Draw Distance	małopolskie	Kraków
Empyrean Games	małopolskie	Kraków
F.G.I. S.A.	małopolskie	Kraków
Feardemic	małopolskie	Kraków
Fera Games	małopolskie	Kraków
Flying Wild Hog	oddział w Krakowie	
Fontes Sp. z o.o.	małopolskie	Kraków
FreeMind Games	małopolskie	Kraków
Frozen Way	małopolskie	Kraków
FunVenture	małopolskie	Kraków
GameDesire Company Sp. z o.o.	małopolskie	Kraków
GameFormatic S.A.	małopolskie	Kraków
Gamesture Sp. z o.o.	małopolskie	Kraków
Gamezaur	małopolskie	Kraków
Home Net Games	małopolskie	Mogilany
In Images	małopolskie	Kraków

NAZWA		
Infinity Ward Poland	oddział w Krakowie	Kraków
Ironbird Creations	małopolskie	Kraków
Kalamba Games	małopolskie	Kraków
Madcore Games	małopolskie	Kraków
Moonlit Games Studio	małopolskie	Kraków
Nano Games sp. z o.o.	małopolskie	Kraków
One More Level	małopolskie	Kraków
Played with Fire	małopolskie	Kraków
Pentacle	małopolskie	Kraków
Petard Games Sp. z o.o.	małopolskie	Kraków
Playstack sp. z o.o.	małopolskie	Kraków
Poliman	małopolskie	Kraków
Purple Ray Studio	małopolskie	Kraków
Rage Quit Games	małopolskie	Kraków
Reality Games Polska	małopolskie	Kraków
Polyrain	małopolskie	Kraków
Polyslash	małopolskie	Kraków
Redi Games	małopolskie	Kraków
Rune Powered	małopolskie	Kraków
Rock Square Thunder	małopolskie	Kraków
Rosetta Gaming	małopolskie	Kraków
Simteract	małopolskie	Kraków
Sodigital	małopolskie	Kraków
Spacewalkers	małopolskie	Kraków
Sperasoft	małopolskie	Kraków
Squatting Penguins Team	małopolskie	Ciężkowice
Starward Industries	małopolskie	Kraków
Stribog Games	małopolskie	Kraków
Teyon	małopolskie	Kraków
Submachine Factory	małopolskie	Kraków
Sylen Studio	małopolskie	Kraków
The Parasight	małopolskie	Kraków
Titanite Games Sp. z o.o.	małopolskie	Kraków
Tutu Lab	małopolskie	Kraków
Two Mammoths	małopolskie	Kraków
Wooden Alien	małopolskie	Kraków

Polskie firmy growe

NAZWA	REGION
11 bit Studios S.A.	mazowieckie
1Z Games	
2B Games	śląskie
2DEV	kujawsko-pomorskie
3R Games SA	wielkopolskie
3T Games	mazowieckie
4EVOLVE Games	lubuskie
4Experience - Virtual Reality Studio	śląskie/małopolskie/mazowieckie
7A Games	lubelskie
A&A Games	dolnośląskie
A2Softworks	wielkopolskie
Abstraction Games	mazowieckie
Achara Studios	podkarpackie
Acid Wizard Studio	mazowieckie
Acram Digital	podkarpackie
Act Zero	
mazowieckie	
Action Games Lab	mazowieckie
Actum Games	mazowieckie
Adria Games	kujawsko-pomorskie
Aexol	podlaskie
Afterburn	łódzkie
Ahoy Games Sp. z o.o.	mazowieckie
All Blue Studio	pomorskie
All Those Moments	podkarpackie
Anawiki Games	zachodnio-pomorskie
Ancient Forge Studio	zachodnio-pomorskie
Angry Bulls Studio	dolnośląskie
AngryAngelGames	mazowieckie
Another Angle Games	mazowieckie
Anshar Studios S.A.	śląskie
apccadabra	pomorskie
Appendix Games	mazowieckie
Ariadna Studio	wielkopolskie
Art Games Studio	mazowieckie
Artifex Mundi S.A.	śląskie/dolnośląskie
Artificer Games	mazowieckie
Arts Alliance S.A.	mazowieckie
Asmodev SA	mazowieckie
Astrolabe Stories	dolnośląskie

NAZWA	REGION
ATGames	mazowieckie
Atomic Jelly	wielkopolskie
Atomic Wolf	mazowieckie
Baad Games Sp. z o.o.	dolnośląskie
Baby Bison Games	mazowieckie
BackStab Game Studio	pomorskie
Bad Bones	śląskie
Baked Games	śląskie
Bearded Brothers Games	mazowieckie
BeeFlame Studio	wielkopolskie
Berobasket	wielkopolskie
Berrygames	dolnośląskie
Best Toilet Games	wielkopolskie
Big Cheese Studio	łódzkie
Big Daddy's Creations	mazowieckie
Billog Studio	mazowieckie
B-Interactive	śląskie
Black Drakkar Games	mazowieckie
Black Eye Games	lubelskie
Black Rose Projects SA	śląskie
Black Sail Games	mazowieckie
Black Torch Games (Skullstone Team)	
BlackMoon Design	wielkopolskie
Blue Sunset Games	pomorskie
BLUM Entertainment	mazowieckie
Bold Pixel	mazowieckie
BoomBit	pomorskie
BoomTownGames	świętokrzyskie
Borek Games	łódzkie
Bowhead Games	mazowieckie
Brave Lamb Studio	mazowieckie
Broken Arrow Games	
Btc Studios	mazowieckie
Buckshot Software	mazowieckie
Bugbomb	kujawsko-pomorskie
BW Team	łódzkie
Byss	Zachodnio-pomorskie
Byte Barrel	pomorskie
C.I.T.Y. Games (Cow In The Yard Games)	wielkopolskie

NAZWA	REGION
Calaris Studios Sp. z o.o.	łódzkie
Carbon Studio	śląskie
Cat-astrophe Games	dolnośląskie
Chaos Forge	dolnośląskie
Cherry Pick Games Sp. z o.o.	mazowieckie
Chicken in The Corn	mazowieckie
Chronospace	pomorskie
CHV'OK Studio	dolnośląskie
CI Games S.A.	mazowieckie
Cleversan	łódzkie
Cobble Games	mazowieckie
Cocomo	wielkopolskie
Code Horizon	śląskie
Coduar	wielkopolskie
Cogwheel Software	mazowieckie
Console Labs	pomorskie
Consoleway SA	mazowieckie
Corpix Games	śląskie
Cosmic Dreams	mazowieckie
Covenant.dev	mazowieckie
Crazy Goat Games	śląskie
Crazy Oyster Games	
Creative Forge Games S.A.	mazowieckie
Creepy Jar S.A.	mazowieckie
Crimson Pine Games Sp z o.o.	śląskie
Critical Hit Games Sp. z o.o.	dolnośląskie
Crunching Koalas	mazowieckie
Cublo Games	dolnośląskie
Cyber Magic Studio	mazowieckie
Cyber Rain Games sp. z o.o.	mazowieckie
Cyfrogen	dolnośląskie
Daftmobile	mazowieckie
Dali Games	dolnośląskie
Dark Lord	mazowieckie
Dark Passenger	mazowieckie
Dark Point Games S.A.	kujawsko-pomorskie
Deadbit	mazowieckie
Deep Blue Production	mazowieckie
Deep Water Studio	mazowieckie
Defunct Horizon	wielkopolskie
Degenerals	łódzkie

NAZWA	REGION
Degu Studios Bartłomiej Rogowski	łódzkie
Demolish Games	mazowieckie
Desert Fox	lubuskie
Despair Games	mazowieckie
Destructive Creations	śląskie
Detalion	podkarpackie
Dev4play (Western Warsaw Group Developer)	mazowieckie
DevHero.es	śląskie
DFour Games - Bartosz Dębski	mazowieckie
Different Tales	mazowieckie
Digital Melody Games	mazowieckie
Disolve Studios	pomorskie
DIStudios	opolskie
Ditix Games	mazowieckie
DOJI	wielkopolskie
Don' T Bite Devs	mazowieckie
DonislawDev	
Donkey Crew	dolnośląskie
dosowisko.net	wielkopolskie
Drageus Games S.A.	mazowieckie
Dragon's Diamond	podkarpackie
Dragonsan Studios	mazowieckie
Dragwa Games	
Dreamgrit	
Dreamplant Studio	kujawsko-pomorskie
DreamStorm Studios	śląskie
DreamWay Games	dolnośląskie
Duality S.A.	mazowieckie
ECC (Eccentricity) Games Sp. z o.o.	mazowieckie
Eery Lab	śląskie
eFactor Sp. z o.o.	lubelskie
Efez Games	mazowieckie
E-Fun	dolnośląskie/mazowieckie
Ehnenu	
ElectroRide (gra)	lubelskie
Emergency Exit Studio	mazowieckie
Enclave Games	mazowieckie

NAZWA	REGION
Ende Games	kujawsko-pomorskie
Enidust (Manufractal Studio)	kujawsko-pomorskie
Enitvare	kujawsko-pomorskie
Enjoy Studio S.A.	mazowieckie
Epic Hamster	wielkopolskie
Eremite Games	dolnośląskie
Error Games Studio	warmińsko-mazurskie
Estelion	opolskie
Evil Indie Games	mazowieckie
Evor Games	mazowieckie
Examobile S.A.	śląskie
Exit Plan Games	mazowieckie
EXOR Studios	zachodnio-pomorskie
Fabryka Gier / Game Factory	zachodnio-pomorskie
Fabulous Worlds Studio	
FAILCORE	mazowieckie
Falcon Games SA	mazowieckie
False Prophet sp. z o.o.	mazowieckie
FancyCoconutGames	
Far From Home S.A.	dolnośląskie
Farathan	śląskie
Farmind Studio	mazowieckie
Fat Lion Games	dolnośląskie
Fearful Entertainment	pomorskie
Feel Free Interactive	lubelskie
Flint Arts	pomorskie
Flissoft	pomorskie/małopolskie
FluckyMachine	mazowieckie
Flybridge Studio	kujawsko-pomorskie
Fool's Theory	śląskie
Forestlight Games	mazowieckie
Forever Entertainment S.A.	pomorskie
Foxsox Games	lubelskie
fragOut Studio	łódzkie
FrogVille Games	mazowieckie
Frozen District	małopolskie
Frozensgem Studio	pomorskie
Frying Jelly	mazowieckie
Fuero Games Sp. z o.o.	mazowieckie
Full Throttle Studio	wielkopolskie
Fumi Games	mazowieckie

NAZWA	REGION
Fye Game Studios	mazowieckie
G - Devs	mazowieckie
Galante Games	mazowieckie
Game Hunters	mazowieckie
Game Island S.A.	dolnośląskie
GameBoom VR S.A.	dolnośląskie
Gamedust	wielkopolskie
GameKraft sp. z o.o.	warmińsko-mazurskie
Gameparic	mazowieckie
Gameplanet S.A.	mazowieckie
Games Box	mazowieckie
Games Operators	mazowieckie
Games4Earth	małopolskie
Gaming Factory S.A.	mazowieckie
Garmory Games Studio Sp. z o.o.	śląskie
G-Devs	mazowieckie
GECKO-LAB Sp. z o.o.	łódzkie
Glivi Games S.A.	śląskie
Glob Games Studio S.A.	mazowieckie
Golden Eggs Studio S.A.	mazowieckie
Goobstagrams	dolnośląskie
Grey Shark Apps	mazowieckie
G-spot Studios	wielkopolskie
Guby Entertainment	mazowieckie
Hamster King Studio	
Hamster On Coke Games	zachodnio-pomorskie
Head Motion Games	mazowieckie
Hexy Studio	mazowieckie
Hobo Bunch	mazowieckie
Hodu Games	mazowieckie
Holy Pangolin	mazowieckie
Home-Based Studio	małopolskie
HONETi Games	pomorskie
Hussar Entertainment	mazowieckie
Huuuge Games Sp. z o.o.	kujawsko-pomorskie/ małopolskie mazowieckie/ zachodnio-pomorskie dolnośląskie
Hydra Games	mazowieckie
Hyperbook Studio	mazowieckie
Hyperstrange	mazowieckie
Hypnotic Ants	mazowieckie

NAZWA	REGION
Ice Code Games	mazowieckie
Ice Flames	kujawsko-pomorskie
IceTorch Interactive	mazowieckie
Igero	warmińsko-mazurskie
Ignibit	pomorskie
Ignition Interactive	zachodnio-pomorskie
Igrek Games	warmińsko-mazurskie
Illusion Ray Studio	pomorskie
Image Power	mazowieckie
Imaginini	
Immersion Games S.A.	mazowieckie
Incuvo S.A.	śląskie
Indago VR	wielkopolskie
Indeep Studios	mazowieckie
Infinite Dreams Inc. (iDre-ams)	śląskie
Innominate Games	mazowieckie
Insane Code	kujawsko-pomorskie
InteliFun	
Intermarum	opolskie
IonForce Studio	mazowieckie
Iron VR	śląskie
itSilesia	śląskie
Janusze Internetu	lubelskie
Jet Toast	mazowieckie
Juggler Games Sp. z o.o.	mazowieckie
Jujubee S.A.	śląskie
Jutsu Games	mazowieckie
Kajosoft	śląskie
Kantal Collective	
Karibu Digital Entertainment	łódzkie
Katila	śląskie
Kids With Sticks	dolnośląskie
Kivano	mazowieckie
Kiwi Games	kujawsko-pomorskie
Klabater	mazowieckie
Kool2Play sp. z o.o.	mazowieckie
Korba Games	mazowieckie
Kosek.com	łódzkie
Kubold	mazowieckie
Kuklam Studio	małopolskie
Last Qubit	mazowieckie

NAZWA	REGION
Layopi Games	mazowieckie
Le Polish Bureau - oddział firmy Unit 9	łódzkie
Liberty Games Interactive Sp. z o.o.	dolnośląskie
Lichthund	mazowieckie
Lifesim Games	mazowieckie
Limedev Sp z o.o.	śląskie
Live Motion Games	śląskie
Longterm Games	mazowieckie
Low Poly Dreams	wielkopolskie
Low Poly Wolf	lubelskie
LudosLabs	wielkopolskie
LUK KUS SOFT	lubelskie
Lunar Cult Studios	śląskie
Łukasz Jakowski Games	łódzkie
Macaque Games	śląskie
Madmind Studio	kujawsko-pomorskie
Madnetic Games	dolnośląskie
Maggeeks	mazowieckie
Magory	
Majewski Krystian (gra: TRAUMA)	
Mandas Artur	mazowieckie
Manufactal Studio (gra: Enidust)	kujawsko-pomorskie
ManyDev Studio	mazowieckie
Mass Creation Sp. z o.o.	mazowieckie
MATABOO	mazowieckie
MeanAstronauts	mazowieckie
Mechanistry sp. z o.o.	mazowieckie
MegaPixel Studio	pomorskie
Merixgames	wielkopolskie
Metaversum S.A.	mazowieckie
MGP Studios	
Micazook	dolnośląskie
Mill Games	mazowieckie
Mind Crew	mazowieckie
MindHelix	śląskie
Mindjar Design	mazowieckie
MK Studios	mazowieckie
MoaCube	mazowieckie
Mobilefabric	mazowieckie

NAZWA	REGION
Mobilway S.A.	mazowieckie
Monad Rock S.A.	podkarpackie
Monologic Games	śląskie
Monster Couch	wielkopolskie
Monuments Games	mazowieckie
Moonday Games	wielkopolskie
Mooneaters	warmińsko-mazurskie
MoonMana Game Studios	pomorskie
MoonWolf Studio	mazowieckie
Mousetrap Games	dolnośląskie
Movie Games S.A.	mazowieckie
Mr Lizard	łódzkie
MS Games	mazowieckie
MuHa Games	
My Next Games	śląskie
MythicOwl	mazowieckie
Nano Titans	mazowieckie
naptime.games	mazowieckie
Nawia Games Sp. z o.o.	pomorskie
Neofuturism	zachodnio-pomorskie
Nesalis Games Sp. z o.o.	śląskie
Neurodio	kujawsko-pomorskie
Neurogames Lab	mazowieckie
Neurone Studio	wielkopolskie
New Exception Games	mazowieckie
Nikolaus Games	dolnośląskie
No Gravity Development	mazowieckie
No Gravity Games S.A.	mazowieckie
No Rush Games	dolnośląskie
Noble Fox Games	lubelskie
Noble Muffins	pomorskie
Noobz from Poland	mazowieckie
Odd Qubit	mazowieckie
OhNoo Studio	pomorskie
One Minute Games	pomorskie
Onion Milk	
Orbital Knight	mazowieckie
Orchid Games	mazowieckie
OrdinaryCorp	mazowieckie
OurGames	
Ovid Works	mazowieckie
OxGames	mazowieckie
Pancake Games	mazowieckie

NAZWA	REGION
Pandoneum Studio	wielkopolskie
Paradark Studio	mazowieckie
Pavrek Games	małopolskie
Peaceful Games	mazowieckie
People Can Fly	mazowieckie
Perimeter Games	śląskie
Petums	
Phobia Game Studio	mazowieckie
Picadilla	dolnośląskie
Pindwin	wielkopolskie
Pineapple Works	mazowieckie
Pixel Crow Games	mazowieckie
Pixel Edge Games	śląskie
Pixel Flipper	mazowieckie
Pixel Perfect Dude	wielkopolskie
Pixel Storm	dolnośląskie
PixelAnt Games	dolnośląskie
PixelContinuous	mazowieckie
Play of Battle	łódzkie
Play2Chill S.A.	mazowieckie
Playember	pomorskie
Playsoft	pomorskie
Playstric	podkarpackie
PlayWay S.A.	mazowieckie + ogólnopolskie
Poligon Studio	lubelskie
PolyAmorous	mazowieckie
Polyarty sp. z o.o.	mazowieckie
Postpunk Games	lubelskie
Prime Bit Games	podkarpackie
Prison Games	podlaskie
Profanum: Sclavinia (gra)	
Professor Why S.A.	pomorskie
PuNCH PuNK games	łódzkie
Punk Notion	śląskie
PunkPirates	mazowieckie
Pyramid Games Sp. z o.o.	lubelskie
QED Games	mazowieckie
QLOC S.A.	mazowieckie
Quantized bit	świętokrzyskie
Qubic Games	mazowieckie
Quite OK Games	mazowieckie
Raba Games	dolnośląskie
Rabid Rat Studio	wielkopolskie

NAZWA	REGION
Raccoons Studio SA	mazowieckie
Ragged Games	mazowieckie
Ragnacode sp. z o.o.	śląskie
RAION Games	mazowieckie
Raving Bots Sp. z o.o.	dolnośląskie
Real Time Warriors	mazowieckie
Reality Unit	lubelskie
Rebel Twins	mazowieckie + ogólnopolskie
Rebel Wolves	mazowieckie
Rebelia Games	śląskie
Red Band Games sp. z o.o.	mazowieckie
Red Block Studio	łódzkie
Red Deer Games	mazowieckie
Red Dev Studio	zachodnio-pomorskie
Red Dot Games	podkarpackie
Red Limb Studio	małopolskie
Red Zero Games	mazowieckie
Reddeer.Games	zachodnio-pomorskie
REIKON GAMES	mazowieckie
Rejected Games	śląskie
RemiVison	kujawsko-pomorskie
Render Cube	łódzkie
Retrovibe	mazowieckie
Revenge Studios	mazowieckie
RG Crew	świętokrzyskie/łódzkie
Riddle Games	podkarpackie
Ritual Interactive	mazowieckie
RI9Sport Games S.A.	mazowieckie
Road Studio	mazowieckie
Robimy Gry	pomorskie
Robohero	łódzkie
Robot Gentelman Studios	wielkopolskie
RockGame	mazowieckie
Rookiez From Warsaw	mazowieckie
S2 Games	mazowieckie
Sand Witch Games	wielkopolskie
Saurus Digital	lubelskie
Scriptwelder	łódzkie
Septarian Games	mazowieckie
Serious Sim	mazowieckie
Sheepyard	pomorskie
Shockwork Games	lubelskie

NAZWA	REGION
Sigma Games (Simulation Games Manufacture)	mazowieckie
Sigur Studio	śląskie
Silesia Games	śląskie
Silk Road Games	mazowieckie
Silver Lemur Games	dolnośląskie
Silversource Studio	pomorskie
Sim Factor	mazowieckie
Sim Farm S.A.	mazowieckie
SimFabric S.A.	mazowieckie
Simplicity Games	podkarpackie
Simrail S.A.	śląskie
SimulaM	mazowieckie
Sino4 Games	łódzkie
Slavgames	mazowieckie
Slavic Monsters Sp. z o.o.	warmińsko-mazurskie
Sleepless Clinic sp. z o.o.	śląskie
Sleepwalking Potatoes	podkarpackie
SoftKiwi	śląskie
Solid9 Studio	mazowieckie
SONKA	mazowieckie
Soro Games SA	łódzkie
Soroka Games	mazowieckie
Sos Sosowski	wielkopolskie
Space Boat Studios	łódzkie
Space Fox Games	mazowieckie
Spectral Games Sp z o.o.	śląskie
SplashXR	mazowieckie
Spokko Sp. z o.o.	mazowieckie
SQRT3	mazowieckie
Star Drifters Sp. z o.o.	mazowieckie
Star Socks Team	
Stereo Games S.A.	mazowieckie
Storm Trident S.A.	pomorskie
Strategy Forge	śląskie
Strategy Labs	mazowieckie
Sublunar Games	mazowieckie
Suicide Penguin	
Superbright	dolnośląskie
SUPERHOT	łódzkie
Superkami Games	mazowieckie
Swimming Scorpions	dolnośląskie

NAZWA	REGION
Take IT Studio!	śląskie
Tapnice S.A.	pomorskie
Tate Multimedia	mazowieckie
T-Bull S.A.	dolnośląskie
Techland Sp. z o.o.	dolnośląskie/mazowieckie
Telepaths Tree Sp. z o.o.	mazowieckie
Ten Square Games S.A.	dolnośląskie
Tequila Mobile	dolnośląskie
The Andronauts	
The Astronauts	mazowieckie
The Dust	dolnośląskie
The Farm 51	śląskie
The House of Fables	mazowieckie
The Knights of Unity	dolnośląskie
The Moonwalls	zachodnio-pomorskie
The Rat Project	mazowieckie
Thirsty Skeletons sp. z o.o.	mazowieckie
Tiny Dragon Adventure Games	dolnośląskie
Titan Gamez	mazowieckie
Toucan Studio	pomorskie
Touché Games	
Transhuman Design	
T-Rex Interactive	śląskie
Trigger Labs Sp. z o.o.	śląskie
True Games Syndicate	mazowieckie
Twisted Twice Games	śląskie
Two Horizons S.A.	dolnośląskie
Ububoo Games	pomorskie
UF Games S.A.	mazowieckie
Ultimate Games S.A.	mazowieckie
Unbound Creations	
Underdog Studio	mazowieckie
Unnamable Arts	wielkopolskie
Unseen Silence	mazowieckie
VarsaV Game Studios	mazowieckie
Vavel Game Studios	mazowieckie
VeCube Studio	mazowieckie
Very Nice Studio SA	pomorskie
Viabo Games	kujawsko-pomorskie
Viking Potatoes	pomorskie
Vile Monarch	mazowieckie
Vinyl Pixels	kujawsko-pomorskie

NAZWA	REGION
Virtual Alchemy	mazowieckie
Vision Edge Entertainment	mazowieckie
Vivid Games S.A.	kujawsko-pomorskie
Vixa Games	pomorskie
Vogelfänger	wielkopolskie
VR Factory	mazowieckie
VRFabric S.A.	mazowieckie
Vulpesoft	dolnośląskie
Wacławek Tomasz	
Walkabout Games	mazowieckie
War Bear Games	dolnośląskie
Wastelands Interactive	łódzkie
Wazdan	opolskie
WE Dig Games	mazowieckie
Weird Fish S.A.	mazowieckie
Weird Johnny Studio	pomorskie
Wenkly Studio Sp. z o.o.	śląskie
West Wind Games	mazowieckie
Whitemoon Games	dolnośląskie
Winzebra sp. z o.o.	śląskie
Wisent Games	mazowieckie
Woodland Games Sp. z o.o.	kujawsko-pomorskie
World-LooM	mazowieckie
Xi4G	dolnośląskie
Yaza Games	mazowieckie
Yeyuna	mazowieckie
Zorilla Studios	

Lista kierunków studiów

Miasto	Uczelnia	Kierunek	E-mail	WWW
Białystok	Uniwersytet w Białymstoku	Fizyka gier komputerowych i robotów	fizyka@uwb.edu.pl	https://physics.uwb.edu.pl/wf/?page_id=786
Bielsko-Biała	Wyższa Szkoła Informatyki i Zarządzania	Grafika komputerowa	biurowsiz@gmail.com	https://www.wsi.edu.pl/project/grafika-komputerowa/
Bydgoszcz	Wyższa Szkoła Gospodarki	Grafika i projektowanie 3D	rekrutacja@byd.pl	https://oferta.byd.pl/grafika-i-projektowanie-3d.50.html
Chorzów	Górnośląska Wyższa Szkoła Przedsiębiorczości	Projektowanie gier (specjalność na kierunku Gry i grafika interaktywna)	gwsp@gwsp.edu.pl	https://www.gwsp.edu.pl/specjalnosc/projektowanie-gier/
	Górnośląska Wyższa Szkoła Przedsiębiorczości	Projektowanie graficzne (specjalność na kierunku Gry i grafika interaktywna)	gwsp@gwsp.edu.pl	https://www.gwsp.edu.pl/specjalnosc/projektowanie-graficzne/
Cieszyn	Uniwersytet Śląski w Cieszynie	Projektowanie Gier i Przestrzeni Wirtualnej	info@us.edu.pl	http://www.projektowaniegier.us.edu.pl/pl/strona-glowna/
	Uniwersytet Śląski w Cieszynie	Dźwięk w grach (specjalność na kierunku Muzyka w mediach)	info@us.edu.pl	https://katalog.us.edu.pl/catalog/program/view?id=6253
	Uniwersytet Śląski w Cieszynie	Grafika komputerowa gier (specjalność na kierunku Projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej)	info@us.edu.pl	http://www.projektowaniegier.us.edu.pl/pl/about-the-course-2/
Elbląg	Akademia Nauk Stosowanych	Grafika komputerowa i multimedia	ans@ans-elblag.pl	https://ans-elblag.pl/podyplomowe-grafika-komputerowa-i-multimedia.html
Gdańsk	Wyższa Szkoła Bankowa	Projektowanie gier komputerowych	rekrut@wsb.gda.pl	https://www.wsb.pl/gdansk/studia-i-szkolenia/studia-i-stopnia/kierunki-i-specjalnosc/informatyka/projektowanie-gier-komputerowych
	Akademia Sztuk Pięknych w Gdańsku	Animacja (specjalność na kierunku Grafika)	biuro.rekrutacji@asp.gda.pl	https://asp.gda.pl/rekrutacja/wydzial-grafiki/kierunki/grafika-i-stopnia,341
Gliwice	Politechnika Śląska w Gliwicach	Interaktywna grafika trójwymiarowa (specjalność na kierunku Informatyka)	inf_waei_rekrutacja@polsl.pl	https://www-arch.polsl.pl/Wydzialy/RAu/Strony/informatyka.aspx
Katowice	Uniwersytet Śląski w Katowicach	Programista gier komputerowych (specjalność na kierunku Informatyka)	info@us.edu.pl	http://www.informatykaz.us.edu.pl/studia-wnas/programista-gier-komputerowych/
	Uniwersytet Śląski w Katowicach	Projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej	info@us.edu.pl	https://us.edu.pl/instytut/isp/projektowanie-gier-i-przestrzeni-wirtualnej/
	Uniwersytet Śląski w Katowicach	Projektowanie rozrywki interaktywnej oraz lokalizacja gier i oprogramowania (specjalność na kierunku Filologia Angielska)	info@us.edu.pl	https://irk.us.edu.pl/irk/application/program?id=1563
Katowice	Wyższa Szkoła Technologii Informatycznych	Projektowanie gier i rzeczywistości wirtualnej (specjalność kierunku Grafika)	info@wsti.pl	https://www.wsti.pl/pl/projektowanie-gier#opis-specjalno%C5%9Bci
	Uniwersytet Ekonomiczny w Katowicach	Programowanie gier i aplikacji mobilnych (specjalizacja kierunku Informatyka)	info@ue.katowice.pl	https://www.ue.katowice.pl/kierunki-i-specjalnosc/informatyka/programowanie-gier-i-aplikacji-mobilnych.html

Miasto	Uczelnia	Kierunek	E-mail	WWW
Katowice	Uniwersytet Ekonomiczny w Katowicach	Gry i aplikacje mobilne (specjalizacja kierunku Informatyka)	info@ue.katowice.pl	https://www.ue.katowice.pl/kierunki-i-specjalnosci/informatyka/gry-i-aplikacje-mobilne.html
	Akademia Sztuk Pięknych w Katowicach	Pracownia animacji i gier komputerowych (kierunek Projektowanie Graficzne)	dziekanat_proj@asp.katowice.pl	https://www.asp.katowice.pl/uczelnia/struktura-uczelnipracownie/pracownia-animacji-i-gier-komputerowych.html
	Wyższa Szkoła Techniczna	Projektowanie środowisk gier komputerowych (specjalizacja na kierunku Grafika)	wst@wst.com.pl	https://www.wst.com.pl/oferta_educacyjna/projektowanie_gier
Kielce	Politechnika Świętokrzyska	Grafika komputerowa (specjalność na kierunku Informatyka)	weaii@tu.kielce.pl	https://tu.kielce.pl/informatyka/
	Uniwersytet Jana Kochanowskiego w Kielcach	Projektowanie aplikacji i gier (specjalność na kierunku Wzornictwo)	rektor@ujk.edu.pl	https://isw.ujk.edu.pl/wzornictwo/
Koszalin	Politechnika Koszalińska	Technologie internetowe i mobilne (specjalność nakierunku Informatyka)	kancelaria.uczelnia@tu.koszalin.pl	https://www.tu.koszalin.pl/kat/176/informatyka
Kraków	Uniwersytet Jagielloński w Krakowie	Informatyka gier komputerowych	wydzial.fais@uj.edu.pl	https://fais.uj.edu.pl/dla-kandydatow/kierunki-studiow/informatyka-gier-komputerowych
	Wyższa Szkoła Ekonomii i Informatyki w Krakowie	Grafika i animacja w grach komputerowych	kancelaria@wsei.edu.pl	https://wsei.edu.pl/dla-studentow/informatyka-i-ekonometria/grafika-i-animacja-w-grach-komputerowych/
	Wyższa Szkoła Ekonomii i Informatyki w Krakowie	Projektowanie gier komputerowych	kancelaria@wsei.edu.pl	https://wsei.edu.pl/dla-studentow/informatyka-i-ekonometria/projektowanie-gier-komputerowych/
	Wyższa Szkoła Ekonomii i Informatyki w Krakowie	Gry komputerowe i multimedia	kancelaria@wsei.edu.pl	https://wsei.edu.pl/dla-studentow/informatyka-stosowana/gry-komputerowe-i-multimedia/
	Wyższa Szkoła Europejska im. ks. Józefa Tischnera w Krakowie	Game Design	wse@wse.krakow.pl	https://wse.krakow.pl/studia-i-stopnia/game-design/
	Wyższa Szkoła Europejska im. ks. Józefa Tischnera w Krakowie	Sztuka Cyfrowa/Digital Art.	wse@wse.krakow.pl	https://wse.krakow.pl/studia-i-stopnia/sztuka-cyfrowa/
	Krakowska Akademia im. Andrzeja Frycza Modrzewskiego	Projektowanie gier i aplikacji VR (specjalizacja na kierunku Informatyka i ekonometria)	rekrutacja@afm.edu.pl	https://rekrutacja.ka.edu.pl/informatyka-i-ekonometria-1st/
Lublin	Uniwersytet Marii Skłodowskiej-Curie w Lublinie	Produkcja w branży gier (specjalność na kierunku Produkcja medialna)	rekrutacja@umcs.pl	https://www.umcs.pl/pl/produkcja-medialna,19581.htm
	Uniwersytet Marii Skłodowskiej-Curie w Lublinie	Technologie cyfrowe w animacji kultury	rekrutacja@umcs.pl	https://irkmost.amu.edu.pl/en-gb/offer/2022Z/programme/UMCS_WL_TCAK_LS/?from=org-unit:UMCS
Łódź	Akademia Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi	Ilustracja i komiks z elementami preprodukcji gier i filmów	podyplomowe@asp.lodz.pl	https://podyplomowe.asp.lodz.pl/index.php/2018-04-18-10-10-58
	Akademia Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi	Pracownia Projektowania Grafiki Multimedialnej	instytut.projektowanie.graficzne@asp.lodz.pl	https://www.asp.lodz.pl/index.php/pl/wsp2-projektowanie-graficzne-instytut/302-wsp2/wsp2-projektowanie-graficzne/wsp2-inst-projektowanie-graficzne/wsp2-projektowanie-graficzne-pracownie/655-gim-pracownia-projektowania-grafiki-multimedialnej

Miasto	Uczelnia	Kierunek	E-mail	WWW
Łódź	Akademia Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi	Instytut Animacji i Gier	instytut.animacja@asp.lodz.pl	https://www.asp.lodz.pl/index.php/pl/wsp1-animacja-instytut
	Akademia Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi	Pracownia Projektowania Przestrzeni i Obiektów Wirtualnych dla Gier		https://www.asp.lodz.pl/index.php/pl/wiawkat-architektury-wnetrz/45-wiaw-pl/wiaw-pracownie-architektura-wnetrz-pl/491-wiaw-pracownia-projektowania-gier
	Spółeczna Akademia Nauk	Grafika komputerowa - projektowanie gier i efektów	uczelnia@san.edu.pl	https://lodz.san.edu.pl/oferta/studia-i-stopnia/grafika-komputerowa/realizowane-przedmioty
	Uniwersytet Łódzki	Gry Komputerowe (specjalizacja na kierunku Nowe media i kultura cyfrowa)	filolog@uni.lodz.pl	https://www.uni.lodz.pl/strefa-kandydata/oferta-studiow/nowe-media-i-kultura-cyfrowa-1
	Akademia Humanistyczno-Ekonomiczna w Łodzi	Grafika 3D i game art (specjalizacja kierunku Grafika)	uczelnia@ahelodz.pl	https://www.ahelodz.pl/specjalnosc/5189/projektowanie-grafiki-i-srodowiska-w-grach-komputerowych
	Politechnika Łódzka	Technologie gier i symulacji komputerowych (specjalizacja kierunku Informatyka Stosowana)	rekrutacja@info.p.lodz.pl	https://rekrutacja.p.lodz.pl/pl/informatyka-i-stopnia-wydzial-fizyki-technicznej-informatyki-i-matematyki-stosowanej
	Politechnika Łódzka	Grafika komputerowa i multimedia (specjalność na kierunku Grafika)	w-7@adm.p.lodz.pl	https://ftims.p.lodz.pl/course/view.php?id=41
	Wyższa Szkoła Informatyki i Umiejętności	Projektowanie Gier (specjalność na kierunku Grafika)	rekrutacja@wsinf.edu.pl	http://wsinf.edu.pl/p-25-Grafika-Komputerowa
Nowy Sącz	Wyższa Szkoła Biznesu w Nowym Sączu	Game Developer (specjalność na kierunku Informatyka)	biuro@wsb-nlu.edu.pl	https://www.wsb-nlu.edu.pl/pl/informatyka
Nysa	Państwowa Wyższa Szkoła Zawodowa w Nysie	Gry komputerowe i multimedia (specjalność na kierunku Informatyka Stosowana)	rekrutacja@pwsz.nysa.pl	https://rekrutacja.pwsz.nysa.pl/kierunki_informatyka.php
Opole	Uniwersytet Opolski	Game Studies	abogocz@uni.opole.pl	http://wfil.uni.opole.pl/game-studies/
	Uniwersytet Opolski	Kultura Gier Komputerowych	instytutjezykoznavstwa@uni.opole.pl	http://instytutjezykoznavstwa.wfil.uni.opole.pl/kultura-gier-komputerowych/
Płock	Mazowiecka Uczelnia Publiczna	Grafika komputerowa i projektowanie gier (specjalność na kierunku Informatyka)	mazowiecka@mazowiecka.edu.pl	https://mazowiecka.edu.pl/dla-kandydatow/studia-i-stopnia/wydzial-nauk-humanistycznych-i-informatyki/informatyka/specjalnosci/
Poznań	Collegium Da Vinci	Game Development	rekrutacja@cdv.pl	https://cdv.pl/studia-i-stopnia/studia-i-stopnia-pl/game-development-programowanie-gier/
	Collegium Da Vinci	Animacja i grafika interaktywna (specjalność na kierunku Grafika)	rekrutacja@cdv.pl	https://cdv.pl/studia-i-stopnia/studia-i-stopnia-pl/grafika-komputerowa/
	Politechnika Poznańska	Gry i technologie internetowe	rekrutacja@put.poznan.pl	https://www.put.poznan.pl/karty-ects/20222023/informatyka/stacjonarne/studia-drugiego-stopnia
Poznań	Uniwersytet Artystyczny w Poznaniu	Animacja	rekrutacja@uap.edu.pl	https://rekrutacja.uap.edu.pl/2022/animacja/
Radom	Akademia Handlowa Nauk Stosowanych	Grafika komputerowa i techniki multimedialne (specjalność na kierunku Informatyka)	ahns@ahns.pl	https://ahns.pl/oferta-edukacyjna/studia-inzynierskie/informatyka/grafika-komputerowa-i-techniki-multimedialne/

Miasto	Uczelnia	Kierunek	E-mail	WWW
Radom	Akademia Handlowa Nauk Stosowanych	Projektowanie i programowanie gier komputerowych (specjalność na kierunku Informatyka)	ahns@ahns.pl	https://ahns.pl/oferta-edukacyjna/studia-inzynierskie/informatyka/projektowanie-i-programowanie-gier-komputerowych/
Rzeszów	Wyższa Szkoła Informatyki i Zarządzania w Rzeszowie	Inżynieria gier komputerowych (specjalność na kierunku Informatyka)	rekrutacja@wsiz.rzeszow.pl	https://wsiz.edu.pl/studia-1-stopnia/informatyka/
	Wyższa Szkoła Informatyki i Zarządzania w Rzeszowie	Projektowanie gier komputerowych	rekrutacja@wsiz.rzeszow.pl	https://wsiz.edu.pl/studia-1-stopnia/projektowanie-gier-komputerowych/
	Wyższa Szkoła Informatyki i Zarządzania w Rzeszowie	Grafika komputerowa i produkcja multimedialna	rekrutacja@wsiz.rzeszow.pl	https://wsiz.edu.pl/studia-1-stopnia/grafika-komputerowa-i-produkcja-multimedialna/
	Wyższa Szkoła Informatyki i Zarządzania w Rzeszowie	Grafika komputerowa 2D i 3D	csp@wsiz.edu.pl	https://podyplomowe.wsiz.pl/studia-podyplomowe/grafika-komputerowa/
Szczecin	Akademia Sztuki w Szczecinie	Gry komputerowe i rzeczywistość wirtualna	sekretariat@akademiasztuki.eu	https://www.akademiasztuki.eu/Product/gry-komputerowe-i-rzeczywistosc-wirtualna-i-stopien-1
	Zachodniopomorska Szkoła Biznesu w Szczecinie	Inżynier oprogramowania gier (specjalność na kierunku Informatyka)	rekrutacja@zpsb.pl	https://www.zpsb.pl/studia-i-stopnia/kierunki-i-specjalnosci/informatyka/inzynier-oprogramowania-gier/
Toruń	Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu	Tworzenie gier (specjalność na kierunku Informatyka stosowana)	kontakt@umk.pl	https://www.umk.pl/kandydaci/informacje/?id=20190528090533&id_kierunku=239#:~:text=Tworzenie%20gier%20%E2%80%93%20specjalno%C5%9B%C4%87%20zorientowana%20na%20tworzenie%20gier,i%20praktyczne%20zwi%C4%85zane%20z%20projektowaniem%20i%20programowaniem%20gier.
Warszawa	Akademia Sztuk Pięknych w Warszawie	Projektowanie gier i komiksów	grafika@asp.waw.pl grafika.wieczorowa@asp.waw.pl	https://wg.asp.waw.pl/projektowanie-gier-i-komiksow/
	Akademia Finansów i Biznesu Vistula	Inżynieria tworzenia gier komputerowych (specjalność na kierunku Informatyka)	rekrutacja@vistula.edu.pl	https://www.vistula.edu.pl/kierunki-studiow/studia-i-stopnia/studia-inzynierskie/informatyka-2
	Warszawska Szkoła Filmowa	Kreacja dźwięku: Film, Telewizja, Gry	rekrutacja@szkolafilmowa.pl	https://szkolafilmowa.pl/kreacjadzwieku
	Warszawska Szkoła Filmowa	Tworzenie gier wideo	rekrutacja@szkolafilmowa.pl	https://szkolafilmowa.pl/pl/wsf/C_WSFO.WSF.2/223/tworzenie-gier-wideo
	Wyższa Szkoła Informatyki Stosowanej i Zarządzania	Zaawansowane multimedia (specjalność na kierunku Grafika)	rekrutacja@wit.edu.pl	https://www.wit.edu.pl/studia-magisterskie/grafika/zaawansowane-multimedia
	Wyższa Szkoła Informatyki Stosowanej i Zarządzania	Techniki multimedialne (specjalność na kierunku Grafika)	rekrutacja@wit.edu.pl	https://www.wit.edu.pl/studia-licencjackie/grafika/techniki-multimedialne
	Polsko-Japońska Akademia Technik Komputerowych w Warszawie	Multimedia – Programowanie Gier (specjalizacja na kierunku Informatyka)	pjat@pja.edu.pl	https://pja.edu.pl/informatyka/inzynierskie/specjalizacje/programowanie-gier
Warszawa	Polsko-Japońska Akademia Technik Komputerowych w Warszawie	Multimedia – Animacja 3D (specjalizacja na kierunku Informatyka)	pjat@pja.edu.pl	https://pja.edu.pl/informatyka/inzynierskie/specjalizacje/animacja-3d

Miasto	Uczelnia	Kierunek	E-mail	WWW
Warszawa	Liceum Kreacji Gier Wideo		sekretariat@liceumgier.pl	https://liceumgier.pl/
Wrocław	Państwowa Uczelnia Zawodowa we Wrocławku	Grafika komputerowa i aplikacje internetowe (specjalność na kierunku Informatyka)	rekrutacja@puz.wloclawek.pl	https://puz.wloclawek.pl/informatyka/
Wrocław	Wyższa Szkoła Informatyki i Zarządzania Copernicus	Tworzenie Gier Komputerowych (specjalność na kierunku Informatyka)	dziekanat@wsiz.wroc.pl	https://www.wsiz.wroc.pl/informatyka-inzynierska/
	Dolnośląska Szkoła Wyższa	Programowanie gier komputerowych (specjalność na kierunku Informatyka)	rekrutacja@dsw.edu.pl	https://www.dsw.edu.pl/studia-i-szkolenia/studia-i-stopnia/kierunki-i-specjalnosci/informatyka/programowanie-gier-komputerowych
	Dolnośląska Szkoła Wyższa	Game design (specjalizacja na kierunku Media kreatywne)	rekrutacja@dsw.edu.pl	https://www.dsw.edu.pl/studia-i-szkolenia/studia-i-stopnia/kierunki-i-specjalnosci/media-kreatywne-game-design-animacja-efekty-specjalne/game-design
	Dolnośląska Szkoła Wyższa	Animacja i efekty specjalne dla filmu i gier (specjalizacja na kierunku Media kreatywne)	rekrutacja@dsw.edu.pl	https://www.dsw.edu.pl/studia-i-szkolenia/studia-i-stopnia/kierunki-i-specjalnosci/media-kreatywne-game-design-animacja-efekty-specjalne/animacja-i-efekty-specjalne-dla-filmu-i-gier
	Akademia Sztuk Pięknych im. Eugeniusza Gepperta	Pracownia Projektowania Gier Komputerowych i Form Wirtualnych (na Katedrze Projektowania Graficznego)	ama@asp.wroc.pl	https://www.asp.wroc.pl/pl/pracownia-projektowania-gier-i-form-wirtualnych
	Wrocławska Wyższa Szkoła Informatyki Stosowanej	Programowanie gier komputerowych (specjalność na kierunku Informatyka)	rekrutacja@horyzont.eu	https://horyzont.eu/uczelnia/informatyka/programowanie-gier-komputerowych/
Zielona Góra	Uniwersytet Zielonogórski	Literatura popularna i kreacje światów gier	rekrutacja@uz.zgora.pl	http://rekrutacja.uz.zgora.pl/kierunek/literatura-popularna-i-kreacje-swiatow-gier/

Lista spółek notowanych na GPW

Nazwa (GPW)	Nazwa (GPW)
11 bit Studios S.A.	Gaming Factory
3R Games S.A.	Huuuge Games
All In Games	ManyDev Studio
Artifex Mundi	PlayWay
Big Cheese Studio	PunkPirates
BoomBit	SimFabric S.A.
CD Projekt RED	T-Bull S.A.
CI Games	Ten Square Games S.A.
Creepy Jar	Ultimate Games S.A.
Games Operators	Vivid Games S.A.

Lista spółek notowanych na New Connect

Nazwa (New Connect)	
7levels S.A.	Kraków
Art Games Studio S.A.	
Asmodev S.A.	
Atomic Jelly	
Baked Games	
Black Rose Projects	
Blobber Team S.A.	Kraków
Btc Studios	
Cherrypick Games	
Console Labs	
Creative Forge Games	
Detalion Games	
Drageus Games	
Drago Entertainment	Kraków
Draw Distance	Kraków
Duality S.A.	
ECC Games	
Falcon Games	
Forever Entertainment	
Gamedust	
Games Box	
Hydra Games	
Ice Code Games	
Image Power Immersion Games	
Incuvo S.A.	
Intermarum	
Iron Wolf Studio	
Jujubee	
Klabater	
Kool2Play	Kraków

Nazwa (New Connect)	
Live Motion Games	
Longterm Games	
Madmind Studio	
MegaPixel Studio	
Metaversum S.A.	
Moonlit Games	Kraków
Movie Games	
Neurone Studio	
No Gravity Games	
Noobz from Poland	
One More Level	Kraków
Ovid Works	
Pixel Crow Games	
Play2Chill S.A.	
Polyslash	Kraków
Prime Bit Games	
Punch Punk Games	
Qubic Games	
Red Dev Studio	
Render Cube	
Road Studio	
Sheepyard	
Simteract	
SONKA	
Starward Industries	Kraków
The Dust	
The Farm 51	
True Games Syndicate	
VarsaV Game Studio	
VR Factory	

Lista wydarzeń branżowych

Nazwa	WWW	Region
ARS Independent Festival	www.arsindependent.pl/festiwal	śląskie
BialJam	www.facebook.com/bialjam	podlaskie
Blu Game Show	www.facebook.com/BGS.Bydgoszcz/	kujawsko-pomorskie
Digital Dragons Academy	www.academy.digitaldragons.pl	małopolskie
Digital Dragons Conference	www.digitaldragons.pl	małopolskie
Digital Night Studio	www.facebook.com/DigitalNightStudio	łódzkie
Game Dude WSF	www.facebook.com/gamedudewsf	mazowieckie
Game Industry Conference	www.gic.gd	wielkopolskie
Gamedev & Creative Careers Expo	www.gcce.eu/	mazowieckie
gameDev Evening	www.gde.carbonstudio.pl/	mazowieckie
Gamedev.js	www.facebook.com/Gamedevjs	mazowieckie
Gaming na Giełdzie		online
GRAWITACJA - 8bit GameJam	www.grawitacja.eu/index.php?page=	małopolskie
Gryf Game Jam	www.gryfjam.pl/	zachodnio-pomorskie
Hackerspace Game Jam	www.facebook.com/hackerspacegamejam	pomorskie
Konkurs Zespołowego Tworzenia Gier Komputerowych	www.facebook.com/ztgkpl	łódzkie
KrakJam	www.krakjam.pl	małopolskie
Międzynarodowy Festiwal Komiksu i Gier	www.komiksfestiwal.com/	łódzkie
Mine GameDev Conference	www.minegamedev.com/	śląskie
Pixel Heaven	www.pixelheavenfest.pl	mazowieckie
Pog(r)adajmy	www.facebook.com/pogradajmy	pomorskie
PolyJam	www.facebook.com/kntg.polygon	mazowieckie
Poznań Game Arena	www.gamearena.pl/pl	wielkopolskie
Promised Land Art Festival	www.promisedland-artfestival.com/en	łódzkie
Science Game Jam	www.sgj.maszdlanauki.pl	mazowieckie
TK x Sensei Game Jam	www.tksensei.pl/	dolnośląskie

Lista grup nieformalnych poświęconych branży

Nazwa	WWW
Gamedev GPW	https://www.facebook.com/groups/1108799655982294/
GameDev i Programowanie - Tworzenie Gier i Aplikacji	https://www.facebook.com/groups/tworzenie.gier.i.aplikacji/
GameDev Kraków	https://www.facebook.com/groups/2178007239166756/
Gamedev Łódź	https://www.facebook.com/groups/gamedevlodz/
GAMEDEV POLSKA - Praca Współpraca Ogłoszenia Zlecenia Warsztat Pomoc Gry	https://www.facebook.com/groups/gamedevpolska/
GameDev Polska: Praca	https://www.facebook.com/groups/gamedevpolskapraca
GameDev Polska: Wsparcie	https://www.facebook.com/groups/gamedevpolskawsparcie/
GameDev Praca PL	https://www.facebook.com/groups/gamedevpracapl/
Gamedev Szczecin	https://www.facebook.com/groups/gamedevszczecin/
GameDev Wrocław	https://www.facebook.com/groups/1387042821510731/
Gamedev.js	https://www.facebook.com/groups/gamedevjs/
GameJam: ZostanWDomuRobGry	https://www.facebook.com/groups/1136369880032440/
GSA - Gamedev Students Association	https://www.facebook.com/groups/1261279653913546/
Indie Games Developers Polska	https://www.facebook.com/groups/429483520479205/
Inwestowanie w Polski GameDev	https://www.facebook.com/groups/InwestowaniePolskiGameDev/
Lublin GameDev	https://www.facebook.com/groups/172023522965911/
Łódzki GameDev	https://www.facebook.com/groups/lodzkgamedev/
Mobile GameDev Poland	https://www.facebook.com/groups/mobilegamedevpoland/
Nastoletni GameDev	https://www.facebook.com/groups/1582448352081401/
Polski GameDev	https://www.facebook.com/groups/polskigamedev/
Poznański GameDev	https://www.facebook.com/groups/1410038562616706/
Praca: GameDev/Branża Gier (Cała Polska)	https://www.facebook.com/groups/gamedev.praca/
Silesia GameDev	https://www.facebook.com/groups/1387042821510731/
Studencki Game Dev	https://www.facebook.com/groups/studgd/
Trójmiejski GameDev	https://www.facebook.com/groups/3citygamedev/

Lista portali branżowych

Nazwa	WWW
Bedziegrane.pl	https://bedziegrane.pl/
CD-Action	https://cdaction.pl/
Eurogamer.pl	https://www.eurogamer.pl/
Gamerweb.pl	https://gamerweb.pl/
Gamezilla	https://www.komputerswiat.pl/gamezilla
Gra.pl	https://gra.pl/
Graczpospolita	www.graczpospolita.pl
grajmerki.pl	https://grajmerki.pl/
Gram.pl	https://www.gram.pl/
Gry Online WP	https://gryonline.wp.pl/

Nazwa	WWW
GRY-OnLine.pl	https://www.gry-online.pl/
IGN Polska	https://pl.ign.com/
Interia Gry	https://gry.interia.pl/
justgeekit.pl	https://geek.justjoin.it/
Miasto Gier	https://www.miastogier.pl/
PlanetaGracza.pl	https://planetagracza.pl/
PolskiGamedev.pl	https://polskigamedev.pl/
Polygamia.pl	https://polygamia.pl/
PPE.pl	https://www.ppe.pl/
Tester Gier	https://www.testergier.pl/

Specjalne podziękowania

Dla Pana **Roberta Piaskowskiego**, który dostrzegł potencjał rynku gier i stał się ambasadorem branży, wspierając między innymi powstanie niniejszego raportu

Dla Pani **Joanny Szulborskiej-Łukaszewicz**, głównej specjalistki na stanowisku ds. strategii, badań i analiz z zakresu kultury w Referacie ds. Rozwoju i Kreatywności

Dla Pana **Filipa Jarmakowskiego**, kierownika referatu Centrum Wspierania Przedsiębiorczości



