

Adam Juszczak*

POLSKI RYNEK GIER WIDEO – SYTUACJA OBECNA ORAZ PERSPEKTYWY NA PRZYSZŁOŚĆ

POLISH VIDEO GAME MARKET – PRESENT SITUATION AND PERSPECTIVES FOR THE FUTURE

Abstract

Video Game Market has develop vastly throughout last 60 years. Even though because of communism system we started developing our first companies in the 90' we were able to establish more than few companies that are creating admired products – both in AAA games and smaller categories. Most successful polish companies such as CD Projekt Red, Techland and CI Games are in good financial shape after releasing games such as Wither 3 or Dying Light that were acclaimed one the best products of 2015 and 2016. In the same time we can observe rise of many new promising smaller studios such as 11 bit studios. Considering this situation and new government program GameINN which will support innovative new productions we can predict that polish video game market will be still developing quickly.

Keywords: Polish game market, GameINN, Development, CD Projekt Red, Techland, CI Games

JEL classification: O1, O12

Wstęp

Gry wideo są dziś szybko rozwijającym się i istotnym sektorem na rynku rozrywkowym. Z tworu kiedyś postrzeganego jako zabawka dla dzieci gry stały się rozrywką, którą na całym świecie pasjonują się ludzie w różnym wieku. Wedle raportów Newzoo oraz SuperData Research zebranych przez fundusz inwestycyjny GAMR przeciętny wiek amerykańskiego gracza to 38 lat. Aż 49% dorosłych uprawia jakąś formę rozrywki elektronicznej, zaś całkowitą populację

* Student II roku studiów magisterskich – Informatyka i Ekonometria, Uniwersytet Łódzki, absolwent studiów licencjackich – Ekonomia oraz Logistyka, Uniwersytet Łódzki; adam.juszcak2@gmail.com.

graczy na całym świecie ocenia się na nieco ponad 2 mld osób, z czego aż połowa to mieszkańcy Azji oraz Australii i Oceanii.

Celem artykułu jest odpowiedź na pytanie, jak wschodzący rynek gier rozwijał się w Polsce, w jakim stanie jest obecnie oraz jakie perspektywy ma przed sobą na nadchodzące lata. W tekście przedstawiona została historia rynku gier wideo zarówno w ujęciu światowym, jak i w Polsce. Zaprezentowano także dane giełdowe i finansowe największych polskich producentów gier wraz z analizą rozwoju i dynamiki tych producentów, jak i ich dokonania w ciągu ostatnich lat. W tekście znalazła się także wzmianka na temat programu GameINN mogącego znacząco wpłynąć na rozwój działalności polskich producentów gier.

Historia gier komputerowych – przedstawienie rozwoju rynku na świecie

Historia gier komputerowych sięga lat 50. XX wieku, czyli czasów, gdy maszyny te można było znaleźć prawie wyłącznie w centrach badawczych lub na uniwersytetach. Za pierwszą grę uznaje się „kółko i krzyżyk” stworzone przez Alexandra S. Douglasa na komputer EDSAC na Uniwersytecie Cambridge w 1952 roku¹. Niezwykle ważne dla początków rozgrywki elektronicznej okazały się *Tennis for Two* – stworzony przez fizyka Williama Higginbothama dla odwiedzających Narodowe Laboratorium Brookhaven (1958) oraz *Space War* autorstwa studenta MIT Steve’a Russela (1961).

Potrzeba było dekady badań i rozwoju, by gry stały się czymś więcej niż tylko ciekawostką dostępną nielicznym. Stało się to w latach 70., w których wskazać możemy dwa kamienie milowe elektronicznej rozgrywki. Pierwszym z nich było wydanie pierwszej konsoli Odyssey Magnavox. Drugim natomiast wydanie przez firmę ATARI gry *Pong*, która do dziś uważana jest za ikonę branży gier komputerowych. Oba te wydarzenia miały miejsce w 1972 roku². Na rozwój wypadków nie trzeba było długo czekać. Jeszcze w latach 70. powstały takie hity, jak *Space Invaders* czy *Asteroids*, zaś na samym początku lat 80. *PacMan*. Mimo że w tamtym okresie najpopularniejszą formą gry były automaty stojące w barach, centrach handlowych czy innych miejscach komercyjnych, coraz większy udział w rynku zaczęły zdobywać konsole przeznaczone do użytku domowego, na czele z ATARI 2600, zaś w latach 80. pod strzechy trafiają komputery IBM, Apple, Amiga, Commodore 64 czy ZX Spectrum. Na rynek wkroczyło także słynne japońskie Nintendo ze swoją konsolą Nintendo Entertainment System (NES).

¹ M. Overmars, *A Brief History of Computer Games*, www.cs.uu.nl/docs/vakken/b2go/literature/history_of_games.pdf (dostęp: 20.12.2016).

² B. Kluska, *Dawno temu w Grach*, Wydawnictwo Orka, Łódź 2008, s. 14.

Kolejny przełom nastąpił w latach 90. Za sprawą firmy Intel, która stworzyła procesory pentium, oraz w wyniku rozwoju akceleratorów graficznych przyspieszających wyświetlanie grafiki komputery osiągały coraz lepsze wyniki, co pozwalało na stworzenie coraz bardziej zaawansowanych gier. Jednocześnie w 1994 roku premierę miała konsola firmy Sony Computer Entertainment. Od tej pory rynek zaczął jeszcze bardziej przyspieszać – gry przestawały być już dziełem grupiek pasjonatów i małych garażowych firm, a zaczęły być głównie domeną ogromnych firm inwestujących w swoje dzieła dziesiątki, a nawet setki milionów dolarów. Proces upowszechnienia gier komputerowych znacząco przyspieszył także rozwój Internetu dającego możliwość zdalnego grania z ludźmi na całym świecie.

Dziś gry wideo to rynek wart 91,5 mld dolarów³, a jego wartość rośnie nieporównywalnie szybciej od innych form rozrywki, takich jak np. przemysł filmowy czy muzyczny. Warto też zauważyć, że w ciągu ostatnich lat znacząco zmienił się profil gracza – dziś nie jest już nim nastolatek, ale zwykle dwudziestokilku- lub trzydziestoletni mężczyzna, który traktuje gry jak hobby i może na nie przeznaczyć zaledwie kilka godzin w tygodniu. Co istotne ze względu na gry mobilne oraz gry przeglądarkowe (także te połączone z portalami społecznościowymi), znacząco rośnie udział graczy „casualowych” składających się w dużej części także z kobiet.

Polski rynek gier wideo na tle rynku zachodniego

Polski rynek gier komputerowych – ze względu na opóźnienie wywołane ustrojem socjalistycznym oraz brakiem szerokiego dostępu do komputerów i konsol – zaczął się rozwijać w latach 80. XX wieku. W 1985 roku na rynku pojawiło się pierwsze czasopismo komputerowe o nazwie „Bajtek”, które początkowo wydawane było jako dodatek do „Sztandaru Młodych”. W tym czasie zaczęły powstawać także pierwsze polskie gry, jednak prawdziwym przełomem było założenie w 1993 roku przez Adriana Chmielarza studia Metropolis oraz wydanie najpierw *Tajemnicy Statuetki* (1993), a następnie *Teenagenta* (1995) – dwóch przygodówek, które na stałe zapisały się w historię polskiej rozrywki komputerowej⁴. Jednocześnie na rynku w ramach przekształceń pojawił się CD Projekt, skupiający się na dystrybucji oraz lokalizacji gier zachodnich. Ten sam CD Projekt (później podzielony na Cdp.pl, Gog.com oraz CD Projekt Red) odpowiedzialny był kilkanaście lat później za stworzenie największego polskiego hitu, czyli serii *Wiedźmin*, znanej zagranicą jako *The Wither*. Obecnie polski

³ www.biznes.newseria.pl/news/swiatowy_rynek_gier,p1066738104 (dostęp: 15.12.2016).

⁴ B. Kluska, *Dawno temu w Grach*, s. 62–63.

rynek gier wideo wyceniany jest (przez firmę Newzoo) na nieco ponad 400 mln dolarów (światowy rynek – przypomnijmy – wart jest 91,5 mld dolarów)⁵.

Najbardziej znaną firmą produkującą gry komputerowe jest CD Projekt Red. Firma wydzielona z dystrybutora gier CD Projekt zadebiutowała w 2007 roku grą *Wiedźmin*, która okazała się sukcesem. Jednak dopiero druga część *Wiedźmin 2: Zabójcy Królów* została dostrzeżona za granicą. Zebrała ona bardzo dobre recenzje oraz szereg nagród (CD Projekt Red deklaruje, że ok. 50)⁶. Z warty wymienia wyróżnień na pewno trzeba wspomnieć o European Games Awards w Kolonii, podczas których gra zdobyła nagrody w sześciu kategoriach (najlepsza gra roku, najlepsze uniwersum, najlepsza grafika, najlepszy design, najlepszy design postaci i najlepsza edycja specjalna)⁷. Została ona też nominowana do nagrody Interactive Achievement Award przyznawanej przez amerykańską Akademię Sztuk i Nauk Interaktywnych. Przegrała jednak z *The Elders Scrolls V: Skyrim*. Do momentu premiery trzeciej części gry dwie pierwsze sprzedały się w liczbie ponad 8 mln kopii⁸. Ta wydana w 2015 roku z podtytułem „Dziki Gon” okazała się hitem na całym świecie. W 2016 roku znalazła się na pierwszym miejscu w rankingu najważniejszego portalu branżowego Metacritic, w ocenie graczy uzyskując najlepszą średnią 9,3 i wyprzedzając królującą przez wiele lat grę *Portal 2*, która mając identyczną średnią (także 9,3) zebrała mniej głosów⁹. *Wiedźmin 3* oraz dodatki do niego (*Serca z Kamienia* wydane jesienią 2015 roku oraz *Krew i Wino* wydane wiosną 2016 roku) zebrały ogromną liczbę nagród na całym świecie. Uzyskując ponad 251 wyróżnień, *Wiedźmin 3* stał się oficjalnie najbardziej utytułowaną grą w historii, przebijając poprzedniego rekordzistę *The last of Us*¹⁰. W 2015 roku gra zdobyła trzy statuetki na The Game Award – za najlepszą grę roku, najlepszą grę RPG (Role Playing Game) roku oraz dla najlepszego developera¹¹. Natomiast w 2016 roku statuetkę za najlepszą grę RPG zdobył dodatek do *Wiedźmina 3 – Krew i Wino*. Zdobył także pięć nagród podczas Golden Joystick Awards¹².

W ciągu dwóch tygodni od premiery *Wiedźmina 3* gra ta sprzedała się w milionach kopii, natomiast na chwilę obecną szacuje się, iż liczba ta wynosi

⁵ www.polskieradio.pl/42/273/Artykul/1604219,Rynek-gier-komputerowych-wart-ponad-90-mln-dolarow-Polska-19-w-globalnym-rankingu (dostęp: 15.12.2016).

⁶ <http://pl.cdprojektred.com/news/wiedzmin-2-obsypany-nagrodami/> (dostęp: 15.12.2016).

⁷ www.gry-online.pl/S013.asp?ID=70268 (dostęp: 15.12.2016).

⁸ <https://naekranie.pl/aktualnosci/cd-projekt-notuje-swietna-sprzedaz-gier-wiedzmin-oraz-wiedzmin-2-zabojcy-krolow> (dostęp: 15.12.2016).

⁹ www.wprost.pl/technologie/10016132/Wiedzmin-3-najwyzej-oceniana-gra-w-historii-Zdetronezowal-wieloletniego-krola.html (dostęp: 15.12.2016).

¹⁰ www.gry-online.pl/S013.asp?ID=97094 (dostęp: 15.12.2016).

¹¹ www.cdaction.pl/news-43468/the-game-awards-2015-wyniki-wiedzmin-3--bez-zaskoczenia-gra-roku-2015-uzupelnione.html (dostęp: 17.12.2016).

¹² www.bbc.co.uk/newsbeat/article/34679591/golden-joysticks-2015-the-witcher-3-wild-hunt-wins-five-gaming-awards (dostęp: 17.12.2016).

ok. 10 mln. Grupa Kapitałowa CD Projekt notuje zaś bardzo dobre wyniki finansowe, nawet ponad rok po premierze gry, która ciągle doskonale się sprzedaje. Wedle informacji podawanych przez CD Projekt wypracowano 100,9 mln zł przychodów ze sprzedaży i 36,6 mln zł zysku netto. Wyniki finansowe Grupy za pierwszych dziewięć miesięcy roku 2016 to 419,8 mln zł przychodów i 171,2 mln zł zysku netto¹³.

Wraz z premierą *Wiedźmina 3* CD Projekt zanotował bardzo duży wzrost wartości akcji, a kapitalizacja wyniosła ponad 2,4 mld zł – firma stała się jednocześnie jedną z 50 najdroższych polskich spółek. Na dzień 5 grudnia 2016 roku cena pojedynczej akcji wynosiła ponad 53,68 zł przy kapitalizacji wynoszącej już blisko 5 mld zł, a sam CD Projekt zdecydował o przeznaczeniu 250 mln zł na skup i umorzenie części akcji¹⁴.



Wykres 1. Porównanie wartości spółek Activision Blizzard, CI Games oraz CD Projekt Red w okresie 3.01.2007–15.12.2016

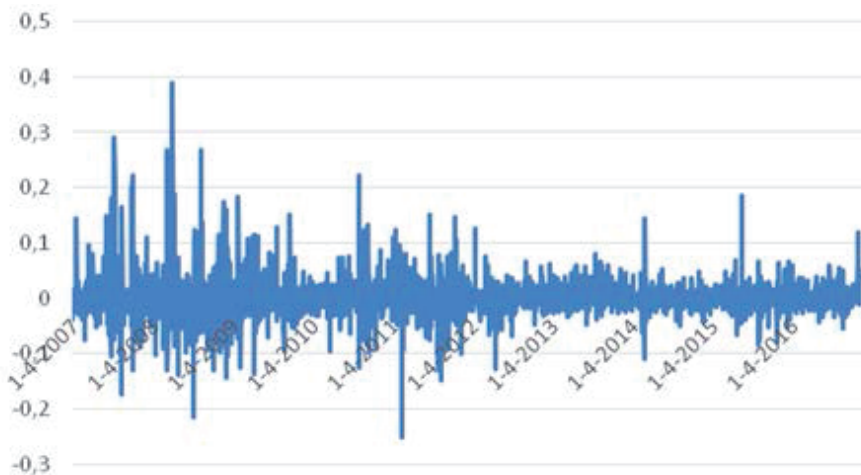
Źródło: opracowanie własne na podstawie danych serwisu stooq.com (dostęp: 15.12.2016).

Jak można zauważyć, analizując wartość akcji CD Projekt Red w porównaniu do innych gigantów rynku gier, takich jak amerykański Activision Blizzard, firma dołączyła do najlepszych (wykres 1). Jednocześnie, co niezwykle istotne, póki co udaje jej się uniknąć spadku wartości akcji wynikającego ze zmniejszania się zainteresowania grą, co było istotnym problemem po premierze *Wiedźmina*

¹³ www.cdprojekt.com/pl/media/aktualnosci/wysoka-sprzedaz-gry-wiedzmin-3-dziki-gon-dodatkov-napedza-wyniki-grupy-cd-projekt/ (dostęp: 17.12.2016).

¹⁴ www.bankier.pl/wiadomosc/Skup-akcji-w-CD-Projekcie-przeglosowany-Wrogie-przejecia-zmartwieniem-na-grudzien-7487046.html (dostęp: 17.12.2016).

w 2007 roku oraz *Wiedźmina 2* w 2011 roku. Ważnym czynnikiem jest tu niewątpliwie premiera dwóch bardzo dobrze przyjętych dodatków oraz zbliżająca się premiera gry karcianej on-line opartej o minigrę z *Wiedźmina 3* o nazwie *Gwint*, która będzie polegać na modelu f2p (*free to play*) i mikrotransakcjach.



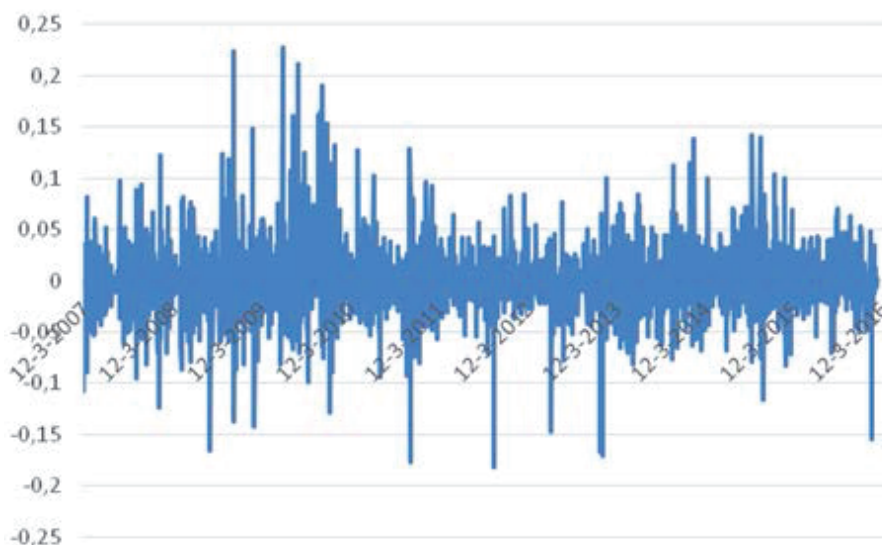
Wykres 2. Logarymiczna stopa zwrotu akcji CD Projekt Red w okresie 4.01.2007–15.12.2016

Źródło: opracowanie własne na podstawie danych serwisu stooq.pl (dostęp: 15.12.2016).

Na podstawie logarymicznych stóp zwrotu (wykres 2) można łatwo zauważyć, że przez lata – dzięki polityce firmy – udało się zminimalizować okresy spadku wartości akcji i są one na raczej stabilnym poziomie, przerywanym od czasu do czasu pozytywnym szokiem wpływającym na zwiększenie się kursu akcji.

Kolejną ważną firmą na polskim rynku gier, o której należy wspomnieć, jest CI Games (dawniej City Interactive). Co ciekawe, model biznesowy tego wydawcy był zupełnie inny niż CD Projekt. Początkowo spółka skupiała się na produkcjach niskobudżetowych o akceptowalnej jakości dostępnych w niskich cenach (10–20 zł) i sprzedawanych głównie w kioskach i salonach prasowych. Okazało się, że okazyjna cena, połączona z niskimi wymaganiami sprzętowymi produkcji, trafiała do mniej zamożnych fanów rozrywki elektronicznej. Poza pojedynczymi tytułami, CI Games wydawało też paczki gier starszych bądź gorszej jakości zbliżonych do siebie tematycznie. W 2010 roku firma po raz pierwszy postawiła na zrobienie gry wyższej jakości i wydała *Sniper: Ghost Warrior*. Mimo że gra uzyskała przeciętne oceny i zebrała krytykę za kiepską sztuczną inteligencję czy schematyczne misje, okazała się komercyjnym sukcesem, sprzedając się do 2013 roku w 3,5 mln kopii. Wartość akcji

firmy zaczęła rosnać w niezwykle szybkim tempie. To spowodowało, że City Interactive zmieniło nazwę na CI Games i postawiło na tworzenie gier z segmentu AAA, czyli hitów wysokiej jakości wymagających wielomilionowych nakładów. CI Games zaczęło się rozrastać i ograniczyło liczbę tworzonych gier – najważniejsze z nich, czyli *Sniper 2* oraz bardzo dobrze przyjęty *Lord of The Fallen*, odniosły spory sukces, co pozwoliło firmie zerwać w końcu z opinią producenta słabych gier. W obecnej chwili firma notuje spadki wartości spowodowane głównie opóźnieniem się premiery najważniejszej gry w jej planie wydawniczym – *Sniper 3*. Po ostatnim przesunięciu na styczeń 2017 roku firma oświadczyła, że i tego terminu nie uda się jej dotrzymać i najprawdopodobniej dopiero 4 kwietnia gra trafi na półki sklepowe.



Wykres 3. Logarytmiczne stopy zwrotu wartości CI Games w okresie 4.01.2007–15.12.2016

Źródło: opracowanie własne na podstawie danych serwisu stooq.com (dostęp: 15.12.2016)

Jak można łatwo zobaczyć po porównaniu logarytmicznych stóp zwrotu między CD Projekt Red (wykres 2) a CI Games (wykres 3), akcje tego drugiego mają znacznie mniej stabilną wartość, co z jednej strony może przyciągać inwestorów chcących dobrze i szybko zarobić, ale z drugiej strony zniechęcić może tych, którzy chcą minimalizować ryzyko inwestycji.

Ostatnim dużym graczem na polskim rynku gier jest niewątpliwie firma Techland. Została założona w 1991 roku, a szerzej znana na świecie stała się przy okazji wypuszczenia na rynek gry FPS *Chrome* z 2003 roku, powstałej na autorskim silniku firmy. Był to jeden z pierwszych polskich produktów z tej

branży z dumą przedstawianym zagranicą¹⁵. Następnym sukcesem firmy był FPS *Call of Juarez* z 2006 roku, który wraz z kolejnymi częściami łącznie rozszedł się w nakładzie 3 mln egzemplarzy¹⁶. Jednakże tym, co sprawiło, że Techland stał się firmą dobrze rozpoznawalną na całym świecie, była kolejna produkcja studia, czyli powstała w 2011 roku *Dead Islands*. Gra w ciągu 90 dni od premiery rozeszła się w 3 mln kopii, natomiast do chwili obecnej wraz z dodatkiem do niej sprzedano się 7,5 mln kopii¹⁷. Bardzo dobrze na rynku radzi sobie też najnowsza produkcja studia – *Dying Light* – z liczbą 3,2 mln nabywców w czasie zaledwie 42 dni od premiery. Natomiast wedle oficjalnego komunikatu z sierpnia 2016 roku grę nabyło w sumie aż 8 mln osób (trzeba jednak zaznaczyć, że Techland do tego wyniku wlicza także osoby, które zakupiły grę używaną)¹⁸. Mimo że zarówno jakością gier (*Dying Light* zdobyło ok. 50 nagród i wyróżnień), jak i kondycją finansową („Forbes” podaje, że w 2015 roku Techland osiągnął 276 mln zł zysku operacyjnego¹⁹) spółka może mierzyć się z królem polskiego rynku gier, firmą CD Projekt, nie jest ona obecna na giełdzie – ani GPW ani NewConnect. Chociaż plotki o planowanym debiucie co jakiś czas rozgrzewają media, właściciel spółki Paweł Marchewka nie zdecydował się jeszcze na ten krok.

Jak można zauważyć z analizy trzech największych polskich producentów gier, nie są one już tylko pomniejszych developerami, a studiami mającymi za sobą duże sukcesy oraz szczytującymi się sytuacją finansową pozwalającą na próby dorównania największym gigantom na rynku światowym.

Sytuacja mniejszych polskich producentów gier

Mimo że to o CD Projekt, CI Games oraz Techlandzie najczęściej mówi się w mediach, to coraz częściej do świadomości zarówno polskich, jak i zagranicznych konsumentów docierają także inne polskie firmy. Jednym z najjaśniejszych przykładów takiej firmy jest 11 bit studios założone w 2009 roku m.in. przez byłych pracowników Metropolis Software. Już rok później spółka zadebiutowała na giełdzie NewConnect²⁰, natomiast w grudniu 2015 roku weszła na GPW.

¹⁵ <http://firma.techland.pl/o-nas> (dostęp: 20.12.2016).

¹⁶ www.gry-online.pl/S013.asp?ID=82296 (dostęp: 20.12.2016).

¹⁷ www.forbes.pl/sukces-techland-dying-light-pobil-rekord-dead-island,artykuly,191922,1,1.html (dostęp: 20.12.2016).

¹⁸ www.gamesindustry.biz/articles/2016-08-04-techland-dead-rising (dostęp: 20.12.2016).

¹⁹ www.forbes.pl/pawel-marchewka-z-techland-zarobil-miliony-na-dying-light-,artykuly,203146,1,1.html (dostęp: 5.01.2017).

²⁰ www.finance.egospodarka.pl/58452,Debiut-11-bit-studios-SA-na-NewConnect,1,48,1.html (dostęp: 05.01.2017).



Wykres 4. Wartość akcji 11 bit studios w okresie 28.10.2010–5.01.2017

Źródło: Opracowanie własne na podstawie danych z serwisu stooq.pl (dostęp: 5.01.2017).

Jak widać z analizy wartości spółki (wykres 4), stała się ona niezwykle atrakcyjna dla inwestorów. Największy wzrost wartości przypada na końcówkę 2014 roku, kiedy miała miejsce premiera hitu studia w postaci gry *This War of Mine* na komputery oraz urządzenia mobilne, która opowiada o ludziach chcących przetrwać w obłożonym mieście. Gra, mimo kontrowersyjnej tematyki, została niezwykle ciepło przyjęta na świecie i do tej pory pokazywana jest jako przykład na to, że gry potrafią ze smakiem poruszać trudniejsze tematy. Z kolei na duży wzrost wartości w roku 2016 złożyła się publikacja rewelacyjnych wyników finansowych za poprzednie okresy oraz zapowiedź przyszłych przychodów z obecnie najważniejszej dla firmy produkcji w toku, jaką jest gra *Frostpunk*²¹.

Z istotnych producentów, których pozycja na rynku staje się coraz silniejsza, a których gry coraz częściej są dostrzegane w kraju i na świecie, należy niewątpliwie wspomnieć także o:

- Reality Pump Studios – studio odpowiedzialne za takie produkcje, jak seria *Two Worlds* czy *Earth 2140*. Po bankructwie w 2015 przejęte przez TopWare Interactive AG, funkcjonuje jako jego oddział.

- People Can Fly – założona w 2002 roku przez legendę branży Adriana Chmielarza oraz Andrzeja Poznańskiego i Michała Kosieradzkiego. Odpowiedzialna m.in. za produkcje takie, jak *Painkiller* czy *Bulletstorm*.

²¹ www.benchmark.pl/aktualnosci/frostpunk-nowa-ambitna-gra-tworcow-this-war-of-mine.html (dostęp: 5.01.2017).

– Wild Flying Hogs – powstałe w 2009 roku studio, lubujące się głównie w grach w klimatach steampunkowych. Odpowiedzialne za dobrze przyjęty remake FPSa *Shadow Warrior* oraz zbierającego dobre recenzje następcę wydanego w drugiej połowie 2016 roku – *Shadow Warrior 2*.

– Teyon – krakowska firma założona w 2006 roku. W swoim portfolio ma głównie mniejsze tytuły. Poza oddziałami w Polsce posiada także filię w Tokio.

– The Farm 51 – studio założone przez byłych pracowników People Can Fly. Poza grami, skupia się także na opracowywaniu technologii VR o nazwie Reality51.

– Artifex Mundi – firma skupiająca się na częstym wydawaniu prostszych gier przygodowych w niskich cenach.

– The Astronauts – powołana do życia w 2012 roku kolejna firma założona przez Adriana Chmielarza. Dotychczas jej największym hitem była dobrze przyjęta gra przygodowa *Zaginiecie Ethana Cartera*.

– SUPERHOT team – łódzki zespół, który zasłynął innowacyjną produkcją *Indie SUPERHOT*.

Tak duża liczba dobrze rozwijających się producentów gier – większość powstała w ciągu ostatnich 10 lat – wydatnie wskazuje na rozwój rynku oraz jego rosnącą dywersyfikację. W razie kłopotów jednej z większych firm rynek zachowa względną stabilność, pozwalając młodszym firmom zająć jej ewentualne miejsce.

Perspektywy na przyszłość

Jak widać po analizie danych historycznych, polski rynek producentów gier wideo przeżywa boom. Należy sobie jednak zadać pytanie, jakie ma on perspektywy na przyszłość.

Patrząc na plany wydawnicze oraz zapowiedziane prace naszych developerów, widać, że planują oni dalej pracować nad rozwojem polskich marek zagranicą. CD Projekt Red, poza będącym obecnie w fazie *Beta Gwintem*, cały czas pracuje także nad zapowiadaną grą *CyberPunk2077*, której premiera ma się odbyć najpóźniej w 2018 roku²². Jednocześnie udział w rynku GoG.com – własnej platformy do sprzedaży gier – zwiększa się z roku na rok. Techland z kolei planuje skupić się na rynku wydawniczym i wkroczyć pewniej na rynek zachodni²³. Natomiast CI Games zмага się z przesunięciem premiery gry *Sniper 3*.

²² www.gamezilla.pl/newsy/2016/46/cd-projekt-red-o-dacie-premiery-cyberpunk-2077-i-planach-na-najblizsze-lata (dostęp: 20.01.2017).

²³ <http://wroclaw.wyborcza.pl/wroclaw/1,35771,20174795,techland-wchodzi-na-globalny-rynek-plany-sa-ambitne.html> (dostęp: 20.01.2017).

Warto wspomnieć o tym, że rynek polskich gier z roku na rok jest coraz wyraźniej dostrzegany przez polski rząd. W ramach programu GameINN producenci zgłaszający swoje projekty będą mogli uzyskać od 500 tys. do 20 mln zł, co ma pokryć od 40 do 80% wartości projektu²⁴. Z kolei Agencja Rozwoju Przemysłu powołała do życia spółkę ARP Games, która ma wychwytywać i finansować najciekawsze startupy próbujące rozwijać się na rynku gier²⁵.

W pierwszej edycji programu GameINN rozstrzygniętej 14 grudnia 2016 roku najwięcej zyskał producent *Wiedźmina* – firma CD Projekt Red. W sumie na pięć projektów otrzymał on dofinansowanie na ponad 30 mln zł. Technologią, na którą przyznano największe środki, było „*City Creation* – kompleksowa technologia służąca do kreacji „żywego”, grywalnego w czasie rzeczywistym miasta o wielkiej skali, bazującego na zasadach, sztucznej inteligencji i automatyzacji oraz uwzględniająca opracowanie innowacyjnych procesów i narzędzi wspierających tworzenie najwyższej jakości gier z otwartym światem”²⁶. Przyznano na nią aż 9 935 394,75 zł. Wysoko pod względem przyznanego finansowania uplasowało się też Farm51, Teyon, Techland czy CI Games. Całość środków przyznanych w ramach pierwszej edycji konkursu wyniosła 115 823 997,68 zł z 190 601 121,67 zł. Trzeba jednak przyznać, że program w samym środowisku producentów gier wywołuje także nieprzychylnie komentarze. Adrian Chmielarz, założyciel m.in. studia Metropolis, związany z branżą od jej początków w Polsce, niezwykle krytycznie wypowiedział się na jego temat:

Projekty są albo bez sensu, albo wtórne (istnieją już świetne rozwiązania na rynku, nie ma sensu odkrywać koła jeszcze raz), albo po prostu celowo pisane na ssanie kasy. Jakież 10% oceniam na coś, co być może ma jakąś prawdziwą treść. Żeby było jasne, nie mam żadnych pretensji do firm, które wystartowały po kasę. Dają, to należy brać. The Astronauts nie wyciągnęło ręki po dotacje, ale to nie znaczy, że piętnujemy tych, co to zrobili²⁷.

Sukces kolejnych firm produkujących gry komputerowe nie pozostał niezauważony na Giełdzie Papierów Wartościowych. Dnia 30 września 2016 roku członek zarządu GPW Dariusz Kułakowski podczas debiutu Vivid Games poinformował, że rozważają stworzenie całkowicie osobnego segmentu dla firm zajmujących się grami wideo²⁸.

²⁴ www.ncbr.gov.pl/funduszeuropejskie/poir/konkursy/konkurs3122016gameinn/aktualnosci/art,4202,konkurs-na-dofinansowanie-projektow-dla-programu-sektorowego-gameinn.html (dostęp: 28.02.2016).

²⁵ <http://forsal.pl/artykuly/963948,arp-powoluje-specjalna-spolke-ma-promowac-na-ryнку-gier-polskie-startupy.html> (dostęp: 28.02.2016)

²⁶ http://www.ncbr.gov.pl/gfx/ncbir/userfiles/_public/fundusze_europejskie/inteligentny_rozwoj/gameinn/lista_rankingowa_3_1.2_2016_poir__gameinn.pdf [dostęp 28.02.2016]

²⁷ www.facebook.com/adrian.chmielarz/posts/1264527406922612 (dostęp: 28.02.2016).

²⁸ <http://wyborcza.biz/Giedy/1,132329,20768581,gpw-rozwaza-stworzenie-segmentu-dla-branzy-rozrywkowej-w-tym.html> (dostęp: 28.02.2016).

Sami producenci także bardzo optymistycznie patrzą na rozwój obecnej sytuacji. Według danych raportu *Kondycja polskiej branży gier wideo. Raport 2015*, opracowanym przez Krakowski Park Technologiczny oraz Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego, jedynie 20% firm odpowiedziało, że nie poszukuje obecnie żadnych pracowników, natomiast tylko 7% zapowiedziało brak planów dotyczących rekrutacji na następne pół roku. Jednocześnie jednak wiele z nich wskazywało na problem wykwalifikowanych pracowników na rynku oraz ich zbyt mały dopływ. Wyżej na liście problemów uplasowały się jedynie wysokie i skomplikowane podatki oraz biurokracja²⁹.

Nadchodzące lata niewątpliwie będą wyzwaniem dla polskich producentów gier. Będą oni musieli udowodnić, że sukcesy produkcji takich, jak *Wiedźmin 3* czy *Dying Light*, uda się powtórzyć. Będą musieli także, na wzór największych producentów i wydawców z zagranicy, rozszerzyć swoją ofertę o poboczne projekty, tak by nie wykazywać strat w okresach między premierami swoich głównych produkcji z segmentu AAA. Prawdopodobny jest też rozwój w segmencie gier Free to play, jak to się dzieje na świecie. Na chwilę obecną jedynie 22% producentów zaznaczyło go jako model biznesowy przynoszący największe korzyści finansowe firmie.

Bibliografia

Kluska B., *Dawno temu w Grach*, Wydawnictwo Orka, Łódź 2008.

Kondycja polskiej branży gier wideo. Raport 2015, www.kpt.krakow.pl/wp-content/uploads/2015/09/Raport_A4_Web.pdf (dostęp: 28.02.2016).

Overmars M., *A Brief History of Computer Games*, www.cs.uu.nl/docs/vakken/b2go/literature/history_of_games.pdf (dostęp: 20.12.2016).

<http://firma.techland.pl/o-nas> (dostęp: 20.12.2016).

<http://forsal.pl/artykuly/963948,arp-powoluje-specjalna-spolke-ma-promowac-na-ryнку-gier-polskie-startupy.html> (dostęp: 28.02.2016).

<https://naekranie.pl/aktualnosci/cd-projekt-notuje-swietna-sprzedaz-gier-wiedzmin-oraz-wiedzmin-2-zabojcy-krolow> (dostęp: 15.12.2016).

<http://pl.cdprojektred.com/news/wiedzmin-2-obsypany-nagrodami/> (dostęp: 15.12.2016).

<http://wroclaw.wyborcza.pl/wroclaw/1,35771,20174795,techland-wchodzi-na-globalny-rynek-plany-sa-ambitne.html> (dostęp: 20.01.2017).

<http://wyborcza.biz/Gieldy/1,132329,20768581,gpw-rozwaza-stworzenie-segmentu-dla-branzy-rozrywkowej-w-tym.html> (dostęp: 28.02.2016).

www.bankier.pl/wiadomosc/Skup-akcji-w-CD-Projekcie-przeglosowany-Wrogie-przejecia-zmarwieniem-na-grudzien-7487046.html (dostęp: 20.12.2016).

www.bbc.co.uk/newsbeat/article/34679591/golden-joysticks-2015-the-witcher-3-wild-hunt-wins-five-gaming-awards (dostęp: 17.12.2016).

²⁹ *Kondycja polskiej branży gier wideo. Raport 2015*, www.kpt.krakow.pl/wp-content/uploads/2015/09/Raport_A4_Web.pdf (dostęp: 28.02.2016).

- www.benchmark.pl/aktualnosci/frostpunk-nowa-ambitna-gra-tworcow-this-war-of-mine.html (dostęp: 5.01.2017).
- www.cdaction.pl/news-43468/the-game-awards-2015-wyniki-wiedzmin-3--bez-zaskoczenia--gra-roku-2015-uzupelnione.html (dostęp: 17.12.2016). www.cdprojekt.com/pl/media/aktualnosci/wysoka-sprzedaz-gry-wiedzmin-3-dziki-gon-dodatkow-napedza-wyniki-grupy-cd-projekt/ (dostęp: 17.12.2016).
- www.facebook.com/adrian.chmielarz/posts/1264527406922612 (dostęp: 28.02.2016).
- www.finance.egospodarka.pl/58452,Debiut-11-bit-studios-SA-na-NewConnect,1,48,1.html (dostęp: 5.01.2017).
- www.forbes.pl/pawel-marchewka-z-techland-zarobil-miliony-na-dying-light-,artykuly,203146,1,1.html (dostęp: 5.01.2017).
- www.forbes.pl/sukces-techland-dying-light-pobil-rekord-dead-island,artykuly,191922,1,1.html (dostęp: 20.12.2016).
- www.gamesindustry.biz/articles/2016-08-04-techland-dead-rising (dostęp: 20.12.2016).
- www.gamezilla.pl/newsy/2016/46/cd-projekt-red-o-dacie-premiery-cyberpunk-2077-i-planach-na-najblizsze-lata (dostęp: 20.01.2017).
- www.gry-online.pl/S013.asp?ID=70268 (dostęp: 15.12.2016).
- www.gry-online.pl/S013.asp?ID=82296 (dostęp: 20.12.2016).
- www.gry-online.pl/S013.asp?ID=97094 (dostęp: 15.12.2016).
- www.ncbr.gov.pl/funduszeuropejskie/poir/konkursy/konkurs3122016gameinn/aktualnosci/art,4202,konkurs-na-dofinansowanie-projektow-dla-programu-sektorowego-gameinn.html (dostęp: 28.02.2016).
- www.polskieradio.pl/42/273/Artykul/1604219,Rynek-gier-komputerowych-wart-ponad-90-ml-dolarow-Polska-19-w-globalnym-rankingu (dostęp: 15.12.2016).
- www.wprost.pl/technologie/10016132/Wiedzmin-3-najwyzej-oceniana-gra-w-historii-Zdetronizowal-wieloletniego-krola.html (dostęp: 15.12.2016).

Streszczenie

Rynek gier komputerowych w ciągu ostatnich 60 lat rozwijał się w niezwykle szybkim tempie. Mimo faktu że przez opóźnienie technologiczne wynikające z komunizmu pierwsze firmy produkujące gry komputerowe zaczęły w Polsce funkcjonować dopiero w latach 90. XX wieku, powstała u nas całkiem imponująca liczba firm, które są w stanie tworzyć gry podziwiane na całym świecie – zarówno z sektora AAA, jak i mniejszych produktów. Najlepsze polskie firmy, jak CD Projekt Red, Techland czy CI Games, są w dobrej kondycji finansowej po wypuszczeniu hitów takich, jak *Wiedźmin 3* czy *Dying Light*, które znalazły się w gronie najlepszych gier 2015 i 2016 roku. W tym samym czasie mogliśmy też obserwować rozwój obiecujących mniejszych developerów, jak 11 bit studios. Biorąc pod uwagę tę sytuację na rynku oraz wchodzący program rządowy GameINN, który ma wspierać innowacyjne nowe produkcje, możemy przewidywać, że polski rynek gier wideo nadal będzie się bardzo szybko rozwijał.

Słowa kluczowe: polski rynek gier, GameINN, rozwój, CD Projekt Red, Techland, CI Games