

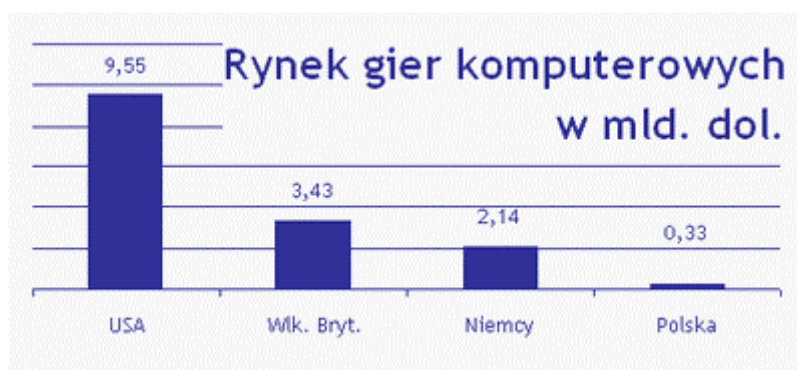
Raport

Polski rynek gier
komputerowych

Money.pl

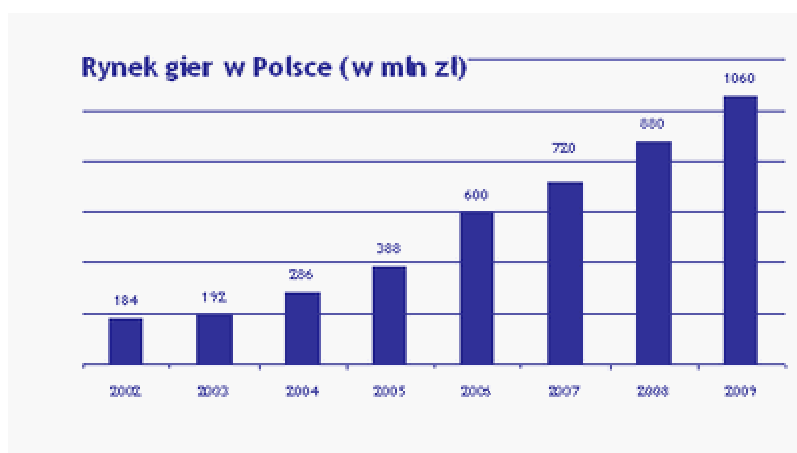
W 2009 roku wartość polskiego rynku gier komputerowych przekroczy miliard złotych - wynika z szacunków Money.pl.

W Stanach Zjednoczonych wartość rynku gier komputerowych w 2007 roku oszacowano na ponad 9,5 mld dolarów. Jeżeli chodzi o Europę, to według szacunków palmę pierwszeństwa dzierży Wielka Brytania (3,43 mld dolarów). Tuż za nią są Niemcy (2,14 mld dolarów). Na świecie wartość rynku przekroczyła już 30 mld dolarów.



Źródło: City Interactive

W Stanach Zjednoczonych rynek rozwija się w tempie około 26 procent. W Niemczech i Wielkiej Brytanii w 2007 roku obroty wzrosły o ponad 21 procent.



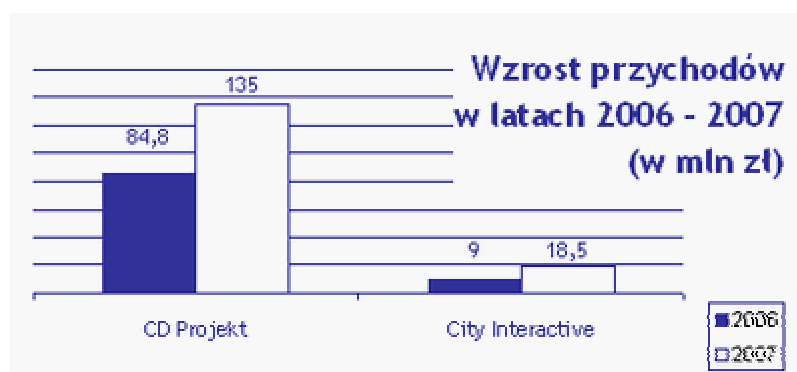
Źródło: CD Projekt

Według szacunków, polski rynek gier komputerowych jest wart obecnie ponad 700 mln złotych (około 330 mln dolarów) i będzie się rozwijał w tempie około 20 procent rocznie - czyli zbliżonym do tempa rozwoju rynku światowego. Oznacza to, że w 2009 roku wartość rynku w naszym kraju przekroczy miliard złotych.

Należy jednak zaznaczyć, że powyższe dane są szacunkowe. W Polsce żadna profesjonalna instytucja badawcza nie zajmuje się badaniem rynku gier komputerowych. Dlatego możliwe są rozbieżności w ocenach. Przykładowo, Nicolas Games jest bardziej ostrożna od CD Projektu, szacując, że w 2007 roku wartość rynku gier w naszym kraju wyniosła ok. 500 mln zł, jego rozwój zaś - 12 procent.

Jednak obserwując obroty polskich firm można się skłaniać ku bardziej optymistycznej wersji. Przychody CD Projekt, największej polskiej firmy zajmującej się grami komputerowymi w 2007 roku, wzrosły o ponad 60 procent, a City Interactive - ponad 100 proc.

Jednak są one nadal niewielkie w porównaniu ze światowymi potentatami. Jak podaje Manager Magazine, Electronic Arts - największy na świecie wydawca gier odnotował w 2006 roku przychody na poziomie prawie 3 mld dolarów. A więc prawie dziesięć razy więcej niż wynosi wartość całego polskiego rynku gier w chwili obecnej.



Źródło: CD Projekt i City Interactive

Na dynamikę wzrostu wartości rynku wpływają takie czynniki jak: niższe ceny gier, a także coraz większa liczba Polaków posiadających komputery.

Gry komputerowe to nie tylko programy na popularnego peceta. Na świecie w tej dziedzinie przodują konsole. Jednak szacuje się, że w Polsce aż 80 procent sprzedawanych gier jest produkowana na komputery osobiste. W USA te proporcje są odwrotne. Jeżeli chodzi o nowości ze świata konsol, to zadomowiły się już u nas konsole Xbox 360 i PlayStation 3. Powoli dołącza do nich konsola Wii.

Skoro polski rynek gier prężnie się rozwija, to czy znajdzie się na nim miejsce na konkurencję? Firmy z branży przyznają, że tak, ale tylko na rynku twórców gier. Wydawcy i dystrybutorzy już dawno podzieli między siebie cały rynek i obecnie pojawienie się na nim nowej firmy byłoby bardzo trudne.

Trudno powiedzieć jak wyglądają dokładne proporcje na rynku wydawniczym. Niewiele firm decyduje się ujawnić swoje dane finansowe.

Zdaniem Roberta Kowalskiego, wydawcy serwisu Gry Onet.pl, rynek wydawniczy w Polsce jest podzielony między trzy duże firmy - Cenegę (z kapitałem rosyjskim), amerykański Electronic Arts oraz rodzimy CD Projekt. W tyle stawki pozostają takie firmy jak TechLand czy LEM. Ciekawą pozycję zajęło City Interactive, które specjalizuje się w produkcji gier prostszych, ale za to tanich. Ponadto firma dobrze radzi na zagranicznych rynkach.

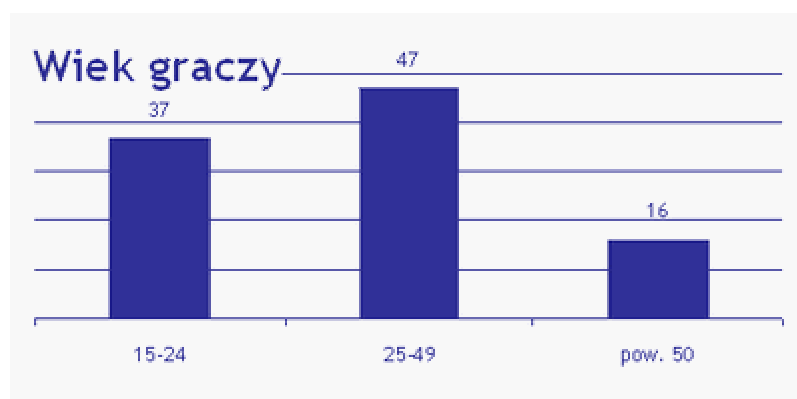
- W Polsce gry tej firmy sprzedają się w nakładzie około 5 tys. egzemplarzy, podczas gdy na przykład w Niemczech już w liczbie 20 tysięcy. Polska cena wynosi 19,9 zł, ale już niemiecka tej samej gry - 19,9 euro - zauważa Kowalski.

Najwięksi gracze na rynku

Wydawcy/dystrybutorzy gier	CD Projekt, Electronic Arts, Cenega, LEM, TechLand, City Interactive, Nicolas Game
Developerzy	CD Projekt RED, Metropolis, People Can Fly
Firmy Lokalizacyjne	CDP Localisation Center

Gracz, czyli kto?

Liczba graczy w Polsce szacowana jest na prawie 7 milionów. A więc niemalże co piąty Polak ma do czynienia z grami komputerowymi. Dla porównania - szacuje się, że 60 proc. mieszkańców USA to gracze.



Źródło: Millward Brown SMG/KRC TGI/NetTrack 2007

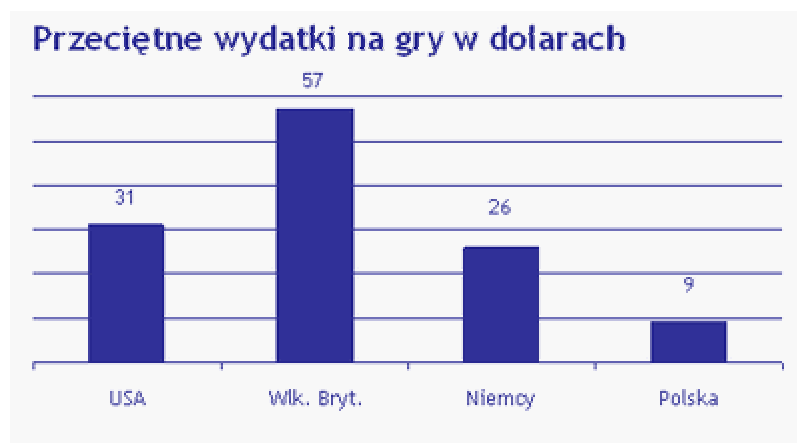
I choć pewnie większość osób uważa gry komputerowe za domenę nastolatków, okazuje się, że w Polsce wcale nie należą oni do większości. Prawie co drugi gracz w Polsce ma od 25 do 50 lat. Ta

sytuacja może wynikać z prostej przyczyny: pierwsze pecety zaczęły być dla nas dostępne na początku lat dziewięćdziesiątych. Nie wspominając o maszynach typu Commodore C64, ZX Spectrum, Amidze 500 czy ATARI. Dzisiejsi czterdziestolatkowie zaczęli swoją przygodę z grami mając około dwadzieścia lat i jak wynika z badań, z biegiem czasu wcale nie zrezygnowali z tej formy rozrywki.

Średni wiek gracza w USA wynosi statystycznie 32 lata, natomiast w Europie Zachodniej 29 lat.

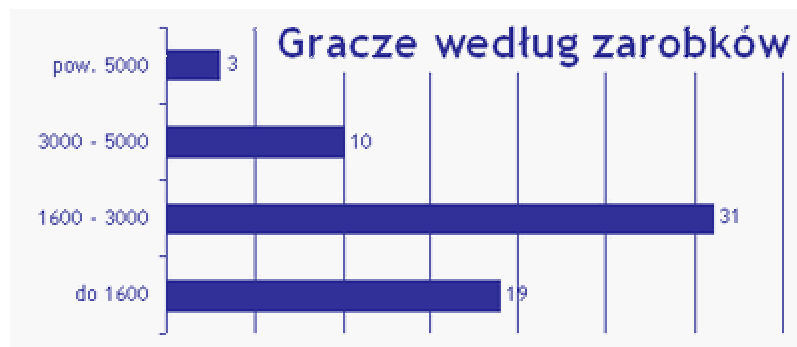
W USA 39 proc. graczy to kobiety, z kolei w Europie Zachodniej wskaźnik ten wynosi 25 proc., a w naszym kraju aż 41 proc. (według Nicolas Games i badań Millward Brown SMG/KRC TGI/NetTrack 2007).

Jeżeli chodzi o wydatki, statystyczny Polak przeznaczył w 2007 roku ponad trzy razy mniej środków na gry niż przeciętny Amerykanin i sześć razy mniej niż Brytyjczyk.



Źródło: City Interactive, CD Project, Nicolas Games

Interesująco wygląda też zamożność polskich graczy. Okazuje się, że w grupie zarabiającej do 3 tys. zł co druga osoba przyznaje, że gra w gry komputerowe. Jednak im wyższe pensje tym mniej graczy. Tylko 3 proc. z osób zarabiających powyżej 5 tys. zł to gracze.



Źródło: Millward Brown SMG/KRC TGI/NetTrack 2007 (dane w procentach)

Biznes trudny jak branża filmowa

Dobłą grę zrobić jest obecnie niezwykle trudno. Trzeba pamiętać, że rynek gier komputerowych jest bardzo specyficzny. O sukcesie decydują głównie pierwsze miesiące jej obecności na rynku. Wszystkie firmy podkreślają, że albo coś stanie się hitem od razu, albo po prostu się nie sprzeda.

- Najstarszą polską firmą produkującą gry jest Metropolis Software, wydawniczą - CD Projekt - zauważa Robert Kowalski.

O pieniądze na grę zresztą nie jest łatwo. Piotr Nielubowicz, dyrektor ds. finansów w CD Projekt przekonuje, że bez wieloletniej znajomości rynku ocena czy dany projekt odniesie sukces jest praktycznie niemożliwa, a już na pewno nie zrobią tego właściwie udzielające kredytów instytucje finansowe. Dlatego fundusze można zdobyć głównie u zagranicznych producentów, a ci zwykle żądają w zamian pełni praw autorskich.

Jak dotychczas najdroższą polską produkcją był wydany pod koniec 2007 roku Wiedźmin. Kosztował około 24 mln zł i jak podkreślają jego twórcy, pieniądze na grę pochodziły wyłącznie z działalności operacyjnej CD Projektu. Pozwoliło to na zachowanie wszelkich praw związanych marką.

A jednak mimo wielkiego sukcesu Wiedźmina, jak do tej pory nie przyniósł on zysków. CD Projekt jednak przekonuje, że ważniejsze dla zespołu było nauczyć się robić i promować gry, w także wyznaczyć nowe standardy w branży.

- Gdybyśmy myśleli o zyskach, projekt Wiedźmina musiałby zostać skasowany - tłumaczy Money.pl Michał Kiciński. - Z minimalnych gwarancji, a więc kontraktów, które płacą wydawcy na całym świecie, uzyskaliśmy około 15 mln złotych. Myślę, że dodatkowe wpływy wyniosą około 2-4 mln. A należy pamiętać, że do samych kosztów, które do listopada wyniosły 24 mln zł, dochodzą także koszty wyprodukowania wszelkiego rodzaju patchy (poprawek do gry - przyp. autora) i innych dodatków. Koszty były ogromne i na projekcie Wiedźmina nie będzie łatwo zarobić.

Kiciński dodaje, że zyski będą możliwe, jeżeli sprzedaż Wiedźmina przekroczy milion egzemplarzy. Dotychczasowa sprzedaż tej gry na świecie wyniosła 600 tys. sztuk.

Gry można też dzielić gatunkowo, na zręcznościowe, MMO - massive multiplayer online (World of Warcraft), gry akcji (Third Person Perspective - np. Army od Two i First Person Shooter - serie Doom, Quake, Unreal Tournament), fabularne (Wiedźmin, Baldurs Gate), przygodówki, strategię (Starcraft), gry sportowe (seria FIFA 08), wyścigowe (seria Need for Speed) i szeroko pojęte gry casualowe - różne gry związane z filmami i książkami (jak Harry Potter, Wiedźmin) i minigierki internetowe (np. brytyjski serwis Pogo), są jeszcze puzzle i gry logiczne, oraz muzyczne (jak Rock Band). Oddzielna kategoria to symulacje życia - gra The Sims.

Cudowny świat gry

Twórcy coraz częściej opierają gry na motywach wcześniej znanych choćby z literatury czy filmu, choć jak sami przyznają nie gwarantuje to sukcesu. Podobnie zresztą jak grafika. A ta obecnie po prostu musi być niemalże doskonała, bo z nią w pierwszej chwili ma do czynienia gracz. Oprócz tego liczy się przede wszystkim klimat gry, intuicyjna obsługa, fabuła. Wszystko to składa się na

tzw. grywalność, a ta decyduje o tym czy gra nas wciągnie na długie godziny, czy też odłożymy ją po kilku minutach na półkę.

Gra Wiedźmin została oparta na prozie kultowego polskiego pisarza fantasy, Andrzeja Sapkowskiego. Geralt z Rivii, tytułowy wiedźmin to wojownik, szkolony do zabijania zagrażających ludziom bestii, takich jak strzygi czy demony, których u Sapkowskiego nie brakuje. W 2001 roku na podstawie dzieł tego pisarza powstał film, gdzie w rolę tytułowego bohatera wcielił się Michał Żebrowski. Można założyć, że popularność gry za granicą przyczyni się także do wzrostu zainteresowania prozą Sapkowskiego.

Ze względu na to, że większość gier naszym rynku nie jest produkcji polskiej, zachodzi potrzeba ich zlokalizowania, a więc pełnego przetłumaczenia gry na język kraju, w którym jest wydawana. Jeszcze dziesięć lat temu gry, w których można było usłyszeć mówiące po polsku postacie, należały do rzadkości. Dziś sytuacja uległa odwróceniu.

Ale profesjonalna lokalizacja to koszty, które mogą wynieść nawet pół miliona złotych. Trzeba opłacić tłumaczy, studio nagraniowe - gdzie prace trwają zwykle wiele tygodni - wreszcie aktorów. A ci najlepsi i najbardziej znani potrafią za kilka godzin czytanego tekstu otrzymać kilkadziesiąt tysięcy złotych. Efekty potrafią być jednak znakomite. Do legendy przeszły już lokalizacje takich gier jak Larry 7 z mistrzowską rolą Jerzego Stuhra, czy Baldur's Gate, gdzie w rolę narratora wcielił się Piotr Fronczewski.

Ze studia pod strzechy

O sukcesie gry decyduje oczywiście liczba sprzedanych egzemplarzy. Liczba sprzedawanych w Polsce gier wzrasta z roku na rok. Początki jednak były trudne, bo gry sprzedawały się w liczbie nie przekraczającej 5 tys. egzemplarzy.



Źródło: CD Project

Sytuacja ta zmieniła się w 1998 roku wraz z pojawieniem się Baldur's Gate-a, który Polsce sprzedał się w nakładzie 18 tys. Po nim nakład zamykał się w granicach od 15 do 30 tys. Dopiero rok 2002 przyniósł kolejny przełom, kiedy to Heroes of Might and Magic IV sprzedała się w ilości 46 tys. W 2007 roku poprzeczkę podniósł Wiedźmin, który został rozprowadzony w Polsce w liczbie 150 tys. egzemplarzy.

The Sims 2 (dystrybutor Electronic Arts) sprzedała się - od czasu premiery 3,5 roku temu - w nakładzie 200 tys. gry podstawowej i 800 tys. podstawy, dodatków i akcesoriów razem.

Na świecie przepustką do pierwszej ligi jest milion sprzedanych sztuk. Gry tworzy się głównie po to, by osiągnęły sukces na światowych rynkach. W Rosji liczba sprzedanych egzemplarzy Wiedźmina powinna niedługo przekroczyć 300 tys. Natomiast City Interactive otworzyło niedawno swoją placówkę w Stanach Zjednoczonych. Nicolas Games eksportuje gry do Czech, Słowacji i na Węgry. Wiele polskich gier dobrze sprzedaje się także w Niemczech. Gry komputerowe stają się więc, podobnie jak film dobrym sposobem na promocję kraju za granicą.

Zdaniem Roberta Kowalskiego pierwszymi udanymi polskimi produkcjami były: Teenagent i wzorowana na fimie „Seksmisja” - A.D. 2044. Sympatyczną pozycją byli też upodobnieni do Warcrafta

Polanie. Następnie pojawił się Gorky, Painkiller, a ostatnio oparty na prozie Andrzeja Sapkowskiego Wiedźmin.

Piractwo

Według szacunków w USA co druga gra jest nielegalnego pochodzenia, natomiast w Azji i Europie Wschodniej, aż 90 proc. gier to pirackie wersje.

I choć piractwo komputerowe to poważny problem (szacuje się, że w przypadku polskiej gry Wiedźmin, 25 proc. to właśnie pirackie kopie), głównie za sprawą możliwości darmowego ściągania gier z internetu, to jednak coraz więcej osób w Polsce decyduje się kupować produkty legalne. Posiadanie oryginału staje się coraz atrakcyjniejsze. W przypadku niektórych tytułów gracze mogą liczyć na dożywotnią gwarancję, która będzie skutkować nawet jeśli płyta zostanie uszkodzona z ich winy.

Średnia cena gry na PC w Polsce na chwilę obecną wynosi ok. 130 zł (w serii wydawniczej taniej, 15 - 60 zł). Średnia cena gry na konsolę to 230 zł.

Problem piractwa zdaje się też rozwiązywać polityka wydawców, podyktowana zresztą średnią długością życia gry. Ta wynosi od 3 do 12 miesięcy. Wszystko zależy oczywiście od jej jakości. Premiera zazwyczaj trwa od 2 do 4 miesięcy. Później gra zostaje przeceniona lub trafia do jednej z serii wydawniczych. W przypadku CD Projektu cena może spaść nawet do niespełna 20 zł. EA przyjęło politykę jednolitej ceny dla gier na PC w kolekcji - ok. 50 zł i 60 - 100 zł na konsole.

Przyszłość branży

Na świecie rynek gier komputerowych zyskami może wkrótce dogonić branżę filmową. Niektórzy mówią nawet, że już się to stało. Jeżeli chodzi o dynamikę wzrostu, to gry komputerowe są w

zdecydowanej czołówce. Zdaniem Anny Anisimowicz z City Interactive, branża rynku muzyki spadła w 2006 roku o 14 proc., a rynek filmów rozprowadzanych na płytach urósł zaledwie o 2 proc. Ponad dwudziestoprocentowy wzrost przychodów rynku gier w USA i krajach Europy Zachodniej to bardzo dobry wynik.

Polskie firmy przepowiadają, że ich czas dopiero nadchodzi. City Interactive planuje rozwijać się w granicach 25 - 30 proc. w czym ma pomóc placówka w USA i dalsze otwieranie się na rynki zagraniczne. Nicolas Games natomiast chce w tym roku osiągnąć 7 mln zł przychodów (2,5 mln zł w 2007 roku), a w 2009 - przychód rzędu 9 mln zł. Podstawą do zrealizowania tego celu jest produkcja gry Afterfall, podobnie jak Wiedźmin, należącej do gatunku RPG.

Także CD Projekt nie zamierza spocząć na laurach. W najbliższym czasie ma ukazać się w nakładzie 40 tys. egzemplarzy dodatek do Wiedźmina. Niedawno firma stała się posiadaczem większości udziałów spółki Metropolis Software. Tym samym doszło do połączenia dwóch najstarszych podmiotów z polskiej branży. Obie firmy pracują już nad następnym dużym projektem - grą THEY. Tym razem ma to być strzelanka typu FPS (First Person Shooter, czyli strzelamy do przeciwników widząc świat gry oczami bohatera). Premiera zapowiadana jest na 2009 rok. Ponadto w tym samym roku CD Project zamierza zadebiutować na GPW. Będzie tym samym, obok Nicolas Games i City Interactive, trzecią spółką z branży gier komputerowych, notowaną na warszawskim parkiecie.

Jeżeli chodzi rynek światowy, to w USA w dalszym ciągu prym wieść będą konsole. Natomiast wielkie perspektywy rysują się przed grami online. Przykładem niech będzie internetowa gra World of Warcraft, gdzie 9 mln graczy regularnie opłaca 13 euro miesięcznego abonamentu. Być może gry internetowe staną się lekarstwem na piractwo. W przyszłości sama kopia może kosztować symboliczne pieniądze, za to główne przychody będą czerpane z opłat abonamentowych.

Ponadto rynek gier otwiera się proponując interaktywne i mobilne sposoby grania, szczególnie dzięki konsoli Wii. Gry wymagające wysiłku fizycznego oraz gry muzyczne - takie jak Rock Band, pozwalający stworzyć zespół rokowy i grać na 3 instrumenty i mikrofon, to także przyszłość rynku.

Money.pl Sp. z o.o.

ul. Kościuszki 29, 50-011 Wrocław
tel. +48 (71) 3374-260, faks +48 (71) 3374-270
firma@money.pl, www.firma.money.pl

NIP 897-16-52-608, REGON 005983438