

Kontakt dla mediów:

Luiza Nowicka, PARP

e-mail: luiza_nowicka@parp.gov.pl

tel.: 880 524 959

Warszawa, 08.08.2022 r.

Polska branża gamedev nie zwalnia. Producenci gier z dotacjami Funduszy Europejskich

Trwa hossa na polskim rynku gamedev. Jesteśmy w światowej czołówce producentów gier, gdzie w 2020 roku przychody branży osiągnęły wartość blisko miliarda euro. Nic nie zapowiada jej spowolnienia, a do światowych liderów z Polski, takich jak CD Projekt, Techland czy 11 bit studios dołączają kolejni. Wiele firm skorzystało z dotacji unijnych – w ramach Programu Inteligentny Rozwój (POIR) oraz Polska Wschodnia (POPW) – dzięki którym udało się wdrożyć innowacyjne rozwiązania oraz zdobyć rynki zagraniczne.

W 2020 roku przychody polskiej branży gier wyniosły 969 mln euro – podaje raport „The Game Industry of Poland 2021”. Branża, po roku pełnym ograniczeń związanych z pandemią COVID-19, wciąż dynamicznie się rozwija. Polska jest niezaprzeczalnym liderem w produkcji gier na PC. W „Top 200 Steam wishlists” (ranking najbardziej oczekiwanych tytułów) Polska wysunęła się na globalne prowadzenie z 38 tytułami gier w sierpniu 2021 roku.

Polskie gry komputerowe są towarem eksportowym. Eksport generuje blisko 96% przychodów polskiej branży gier. Stany Zjednoczone pozostają kluczowym kierunkiem eksportu. Drugim, co do wielkości rynkiem zbytu jest Unia Europejska, w tym przede wszystkim: Niemcy, Wielka Brytania i Francja. Jesteśmy niezaprzeczalnym liderem w tym sektorze, odnosząc każdego roku globalne sukcesy.

W 2020 roku polska branża gier osiągnęła w końcu stan, w którym więcej gier było eksportowanych niż importowanych. Oznacza to, że branża odnotowała większe przychody ze sprzedaży gier za granicę, niż polscy konsumenci wydali na zagraniczne tytuły. Produkcja gier jest jedyną branżą sektora kreatywnego, której udało się to osiągnąć.

Do sukcesu w biznesie prowadzi zaoferowanie czegoś unikalnego, wyróżniającego się. Program Inteligentny Rozwój (POIR) jest dedykowany mikro, małym i średnim przedsiębiorcom i przewiduje wsparcie dla firm realizujących nowatorskie projekty oraz dla tych, którzy myślą o promocji na rynkach zagranicznych.

Z takiej możliwości, w ramach tego programu i poddziałania „Bony na innowacje dla MŚP”, skorzystały dwie kolejne firmy.

Wsparcie finansowe, w wysokości niemal 340 tys. zł, przeznaczone na zakup usług B+R w zakresie opracowania nowej, znacząco ulepszonej usługi, tj. platformy do wieloosobowych rozgrywek i turniejów wraz z opracowaniem aplikacji zamieniającej urządzenia mobilne w kontrolery, otrzymała firma **Jarosław Kochański Easyit**. Platforma do tworzenia gier adresowana jest na użytek własny przedsiębiorstwa i stanowi narzędzie do świadczenia usług na rzecz obecnych i potencjalnych klientów, tj. przedsiębiorstw, agencji reklamowych, uczelni i instytucji oraz jako produkt dla wszystkich użytkowników, którzy chcą stworzyć własną rozgrywkę i zagrać ze swoimi znajomymi. W trakcie prac określono koncepcję produktu i jego przyszłe zastosowanie, zweryfikowano możliwości wykorzystania zarządzania informacją w inteligentnych sieciach, przetwarzanie złożonych, dużych, zmiennych i różnorodnych zbiorów danych (ang. *big data*, *data mining*). Weryfikacji poddano wykorzystanie technologii przetwarzających, gromadzących i przesyłających informacje w formie elektronicznej. W efekcie prac wdrożono w usługę, umożliwiającą pracę w chmurze, która znacząco wpływa na rozwój techniki *motion capture* i *performance capture* (techniki polegające na „przechwytywaniu” trójwymiarowych ruchów aktorów i zapisywaniu w komputerze), interfejsu z wykorzystaniem digitalizacji obrazu i urządzeń mobilnych jako kontrolerów rozgrywki. Opracowanie i wdrożenie w przedsiębiorstwie nowej usługi przyczyniło się do zaspokojenia jej bieżących potrzeb w zakresie zastosowania najnowszych rozwiązań opartych o wiedzę naukową oraz wzrostu konkurencyjności na rynku twórców gier użytkowych i rozrywkowych.

Natomiast firma **Black Lemon Karolina Milewska** otrzymała ponad 105 tys. zł w ramach tego samego poddziałania. W wyniku realizacji projektu w działalności przedsiębiorstwa wdrożono innowację produktową i procesową, dotyczącą opracowania oraz pilotażu platformy symulacyjnej o charakterze *serious game* (gra zaprojektowana w podstawowym celu innym niż czysta rozrywka), umożliwiającej zdobywanie umiejętności w zakresie zarządzania projektami informatycznymi, pracy zespołowej oraz umiejętności przywódczych. Sercem platformy są zaawansowane algorytmy rozgrywki, umożliwiające interakcję na linii człowiek-maszyna, jak również rozgrywki online. Firma Black Lemon wdrożyła nową technologię IT (tj. algorytmy i oprogramowanie), pozwalającą na zaoferowanie innowacyjnej usługi symulatora środowiska zarządzania projektami informatycznymi – PMdojo. Użytkownicy mogą wcielić się w rolę Kierownika Projektu lub Scrum Mastera oraz uczestniczyć w symulowanych projektach (scenariuszach) biznesowych. Algorytmy sterujące rozgrywką, uwzględniają kluczowe dla sukcesu projektu parametry środowiska wytwórczego oprogramowania.

Z kolei firma **Aim Controllers** uzyskała niemal 283 tys. zł wsparcia na ekspansję na nowe rynki. Ich działalność opiera się na dostarczaniu graczom kontrolerów, które swoją konstrukcją i funkcjonalnością pozwalają osiągnąć doskonałą wydajność w grach, dzięki połączeniu modyfikacji wizualnych i technicznych. Konfigurator niestandardowych kontrolerów daje możliwość zbudowania własnego, zmodyfikowanego kontrolera, np. poprzez takie opcje jak zastąpienie lub dodanie przycisków, drążków, wybór kolorów i tekstur. Firma uczestniczyła w targach w Stanach Zjednoczonych oraz w Niemczech.

Wśród projektów, które otrzymały wsparcie znajdują się również te, które startowały w konkursie „Rozwój startupów w Polsce Wschodniej”, finansowanym z POPW. **Esportfield** to e-sportowa platforma analityczno-społecznościowa, która pomaga graczom zwiększać efektywność treningów i podnosić umiejętności poprzez łączenie z trenerami, dostarczając narzędzia treningowe i analityczne, wzbogacone o każdy rodzaj treningu, statystyki, ciągłe monitorowanie postępów oraz analizę danych, pozwalającą na racjonalną grę z korzyścią dla zdrowia. Platforma jest odpowiedzią na coraz dynamiczniej rozwijającą się branżę e-sportową. Projekt obejmuje swoim zakresem moduły statystyk graczy w 2 wersjach: automatyczne pobieranie dla gier, gdzie możliwe jest dzięki API (ang. *application programming interface*, interfejs programowania aplikacji) pobieranie statystyk z gry dla innych gier, poprzez integrację z hardwarem (smartwatchami i opaskami EEG) oraz dodatkowe statystyki w postaci mierzalnych parametrów fizycznych. Dzięki tym funkcjom możliwe będzie dotarcie do jak największej liczby amatorskich zawodników, wyłonienie utalentowanych graczy oraz wprowadzenie racjonalnej metodologii grania w gry komputerowe, przy tym rozwinięcie społeczności e-sportowej i w konsekwencji zbliżenie do tradycyjnego sportu. Startup otrzymał 852 tys. zł dofinansowania ze środków unijnych.

ShareLock EscapeRoom AR to połączenie idei escape room i gry na smartfon z wykorzystaniem technologii Augmented Reality (rozszerzona rzeczywistość) skierowanej do graczy w różnym wieku, którego pomysłodawcą jest **Creativity AR Sp. o.o.** To możliwość przeniesienia pokoju zagadek do własnego mieszkania i nadania przedmiotom codziennego użytku nowego, magicznego znaczenia, a wszystko to skierowane na dobrą zabawę oraz rozwój kompetencji – logicznego myślenia, rozwijania pamięci, współpracy z innymi przy rozwiązywaniu problemów, łączenia faktów oraz działania pod presją czasu. Gracz po zainstalowaniu gry na smartfonie, będzie miał do wyboru dostępne scenariusze. Po wyborze, otrzyma plik do wydruku z kodami QR, które następnie rozmieszcza po pomieszczeniu rozgrywki. Do gry może przystąpić maksymalnie 10 osób, które w jednym czasie mogą wspólnie rozwiązywać zadania. Zadania lub wskazówki będą pojawiały się po skanowaniu kodów QR na przedmiotach codziennego użytku w mieszkaniu, np. pralce, szafie, obrazie czy lustrze. Po zbliżeniu telefonu do kodu QR na danym przedmiocie, w smartfonie pojawi się przedmiot, postać lub inna wskazówka, w postaci animacji 3D i będzie ona stanowić element prowadzący do rozwiązania zagadki. W przypadku problemu z rozwiązaniem zadania gracze będą otrzymywali podpowiedź w postaci komunikatu od wirtualnego asystenta gry. Poziom trudności scenariusza będzie dostosowany do wieku graczy, dzięki czemu żaden scenariusz nie będzie zbyt prosty albo zbyt trudny. Dzięki swojej uniwersalności ShareLock EscapeRoom AR to idealne rozwiązanie na kreatywną rozrywkę podczas spotkań ze znajomymi, imprez firmowych czy imprez dla najmłodszych. Firma otrzymała 976 tys. zł na realizację projektu.