



**Raport przygotował: Maciej Żmuda-Adamski,**

tel. 501 391 911, [maciej@tryevidence.com](mailto:maciej@tryevidence.com).

Redakcja: Michał Dębek.

Ten utwór jest dostępny na licencji Creative Commons Uznanie autorstwa -  
Użycie niekomercyjne - Bez utworów zależnych 4.0 Międzynarodowe.  
Try Evidence sp. z o.o., 2020.

Wydanie 1.3



Nazwy gier lub nazwy własne będące lub mogące być znakami towarowymi  
odpowiednich przedsiębiorstw zostały użyte wyłącznie w celach  
informacyjnych.

Chcesz zacytować ten dokument? Zrób to elegancko:

Żmuda-Adamski, M. (2020). *Przekrój polskiej branży gier wideo 01-2020*. Wrocław.  
Pobrano ze strony Try Evidence: [www.tryevidence.com](http://www.tryevidence.com)

# Spis treści

<b>5</b>	Wprowadzenie
<b>6</b>	Polscy rozgrywający
<b>8</b>	Wiadome
<b>15</b>	Nadzieje
<b>18</b>	Niewiadome
<b>19</b>	Rozczarowania
<b>20</b>	Perspektywy



# Wprowadzenie

**Polski rynek gier wideo od lat dynamicznie rośnie. Jak wynika z podsumowania graczpospolita.pl ze stycznia 2020 roku, wartość 36 notowanych na giełdzie krajowych spółek tworzących i wydających gry wzrosła w ciągu roku z 17,7 do 32,3 mld zł. Do 28 lutego 2020, nawet w czasie rynkowej paniki spowodowanej oczekiwaną epidemią koronawirusa, spółki gamingowe głównego parkietu radziły sobie w większości lepiej niż szeroki rynek.**

Branża wzrosła o ok. 80% rok do roku. Boom widoczny jest zwłaszcza od roku 2015, gdy dwie polskie produkcje – Wiedźmin 3 (CD Projekt) oraz Dying Light (Techland) – podbiły rynki globalne. Te dwa tytuły były jasnymi gwiazdami polskiej branży gier, dlatego zna je większość inwestorów, choćby ze słyszenia. Warto jednak spojrzeć jak sprawy mają się dziś, czyli jak radzi sobie branża i jakie pokazuje perspektywy kilka lat po tych punktowych, ikonicznych sukcesach.

Po pierwsze: należy wspomnieć, że wiele polskich firm tworzących i wydających gry wideo nie ma na giełdzie. Czołowym, znakomicie rozpoznawalnym graczem pozagiełdowym jest wspomniany wcześniej, i jak na polskie warunki bajecznie zasobny Techland.

Poza tym, nawet w przypadku analizy podmiotów obecnych na warszawskiej GPW brakuje łatwo dostępnych, rzetelnych informacji, jak faktycznie poradziły sobie na rynkach międzynarodowych polskie tytuły wydane w 2019 roku.

**Wyniki sprzedaży, poza ewidentnymi sukcesami, często są owiane tajemnicą. Zatem trudno jednoznacznie określić w jakiej sytuacji rynkowej jest wiele polskich studiów deweloperskich oraz wydawców.**

Mimo wszystko spróbowaliśmy ułożyć obraz rynkowej rzeczywistości oparty o dane pochodzące z różnych źródeł i naszych estymacji.



**Maciej Żmuda-Adamski**

Członek Zarządu Try Evidence sp. z o.o.

# Polscy rozgrywający\_

Poza giełdowym liderem branży, CD Projektem, notowanych jest jeszcze trzech największych graczy: 11 bit studios, PlayWay i Ten Square Games. Są to zupełnie różne firmy, o odmiennych modelach biznesowych i pozycjach rynkowych. Przyjrzeliśmy się im nieco bliżej.



**11 bit studios** w 2019 roku zabrakło premier tak spektakularnych, jak ich dotychczasowy hit: **Frostpunk**, który tylko na platformie PC w niecały rok trafił do rąk ponad 1,4 mln graczy na całym świecie. Studio przeniosło tę wzbudzącą dylematy moralne, survivalową strategię z gatunku city builder na konsole. Niestety, o ile wersja PC była niewątpliwym hitem, to brakuje jakiegokolwiek danych na temat rynkowego przyjęcia konsolowej wersji gry.

Poza Frostpunkiem najważniejszym tytułem 2019 roku dla 11 bit studios była **Children of Morta** - pixel artowa, oryginalna gry na pograniczu rogue-like<sup>1</sup> i hack'n'slash<sup>2</sup>, której to polska spółka była wydawcą (gra została stworzona przez studio **Dead Mage**). Niestety tu także brakuje potwierdzonych danych sprzedażowych, poza oficjalnym komunikatem spółki, że koszt jej produkcji i promocji gry zwrócił się w dwa dni. Children of Morta także trafiła na konsole, a ma znacznie wyższy potencjał niż Frostpunk właśnie na urządzeniach innych niż PC; zwłaszcza na Nintendo Switch. Świadoma tego faktu Spółka ogłosiła szerokie plany rozwoju tego tytułu (w tym darmowe dodatki). Według Try Evidence jeszcze przed końcem 2019 roku gra mogła trafić do ponad 350 000 użytkowników.

Kolejny rozgrywający, **PlayWay**, to spółka której wartość na początku lutego 2020 roku przekroczyła 2 mld zł. To duże osiągnięcie; dotychczas udało się to tylko CD Projektowi. Najważniejszymi tytułami spółki w 2019 roku były symulatory **UBOAT** i **Cooking Simulator** oraz **The Beast Inside**. Nie ujawniono danych o sprzedaży tych trzech gier. Z szacunków Try Evidence wynika, że i UBOAT, i Cooking Simulator, sprzedały się na zbliżonym poziomie i każdy z tych tytułów w zeszłym roku znalazł ok. 250 000 nabywców.

Połączenie survival horroru z grą przygodową, **The Beast Inside**, zostało bardzo dobrze przyjęte przez graczy i krytyków, lecz wg szacunków Try Evidence, sprzedaż na platformie PC nie przekroczyła 70 000 szt. Tytuł zmierza na konsole i może rozwinąć sprzedażowe skrzydła.

W czołówce najbardziej wartościowych polskich spółek gamingowych znajduje się także jedyny obecnie tak mocny przedstawiciel sektora gier mobilnych: **Ten Square Games**.

Imponujące wyniki zawdzięcza wzorcowej wręcz monetyzacji swoich hitów, jak i skutecznemu wejściu na rynek chiński. Dobrą sytuację spółka zawdzięcza przede wszystkim grom o tematyce wędkarskiej: **Fishing Clash** oraz **Let's Fish**; ta ostatnia przekroczyła już 30 milionów pobrań. Zdaje, że spółka wynalazła swoiste klucze do sukcesu na rynku mobile, tak w ilości pobranych gier, jak ich monetyzacji.

## Pięciu największym polskim spółkom gamingowym towarzyszą, by użyć żargonu piłkarskiego: dynamiczni skrzydłowi.

Są w stanie przeprowadzić imponujące rajdy, a nawet strzelić światowej klasy gola. Mowa tu o firmach takich jak **Blobber Team**, **People Can Fly**, **CI Games**, **Creepy Jar**, **The Astronauts**, **Flying Wild Hog** czy **The Farm 51**. Są to doświadczone studia, które potrafią tworzyć tytuły klasy AAA<sup>3</sup> i odnosić sukcesy na skalę globalną. Ich dokonaniem w ostatnim roku przyjrzymy się jeszcze bliżej.

# Wiadome

**Wiemy, że w roku 2020 ma mieć premierę co najmniej jedna ze świetnie zapowiadających się polskich gry klasy AAA, zdolnych podbić światowe rynki: Cyberpunk 2077 (CD Projekt) oraz Dying Light 2 (Techland).**

8

Faktem jest również, że w połowie 2019 roku Polska rozbłysnęła na niespotykaną dotąd skalę na najważniejszych targach poświęconych grom wideo, czyli E3 w Los Angeles.

Największą zasługę dla globalnej promocji polskiej branży gier miał fakt ujawnienia przez **CD Projekt** współpracy z Keanu Reevesem przy produkcji **Cyberpunk 2077**. Aktor nie tylko pojawi się w grze, ale i też osobiście wystąpił przed zgromadzonymi dziennikarzami zaraz po prezentacji najnowszego trailera, co wywołało ogromny entuzjazm wszystkich zgromadzonych.

**Jeszcze nigdy dotąd stworzone w kraju gry nie miały takiej ekspozycji, a w mediach branżowych nie brakowało nagłówków o polskich firmach, które “skradły show”.**

Warto jednak pamiętać, że istotne, globalnie odnotowane miejsce na targach zajęły wspomniane wcześniej **Dying Light 2 (Techland)**, strzelanina **Outriders (People Can Fly)** oraz horror **Blair Witch (Bloober Team)**.

Swoją obecność zaznaczyły także inne gry o krajowym rodowodzie: horror **Carrion (Phobia Game Studio)**, survivalowa gra MMO **Last Oasis (Donkey Crew)**, czy wielogatunkowa hybryda: **The Riftbreaker (Exor Studio)**. Był także **Dark Times**, samodzielny dodatek do **The Wizards (Carbon Studio)**, obok **Superhot Team** jeden z najbardziej obiecujących, krajowych twórców gier w technologii VR). Wszystkie te tytuły, poza wydanym już Blair Witch, mają mieć premiery w 2020 roku.

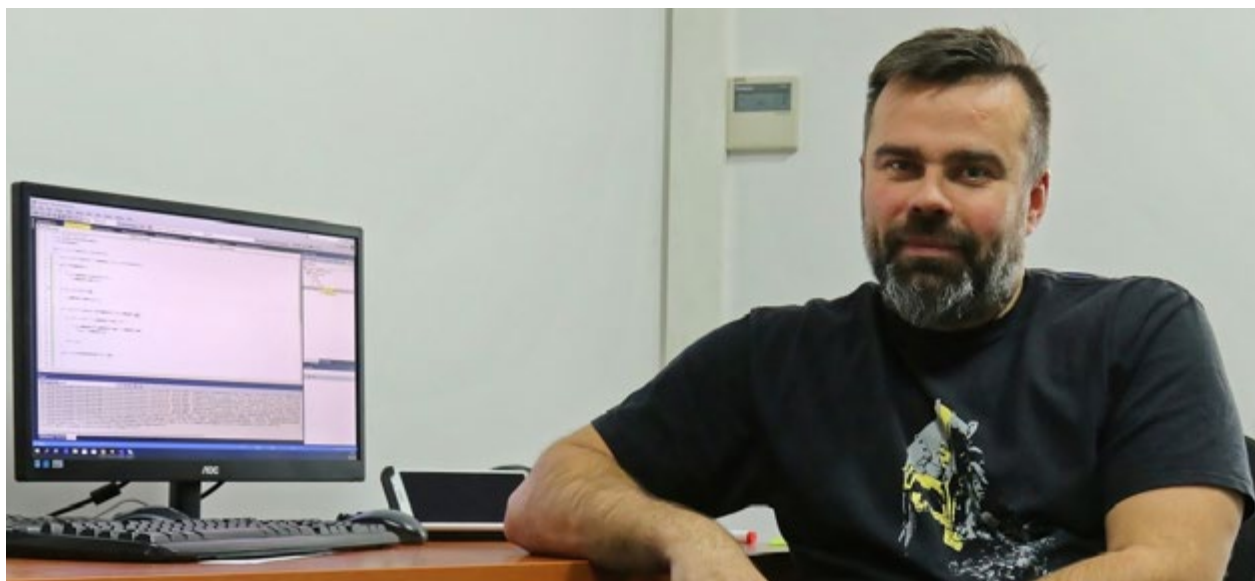
Wiemy też kto odniósł największe sukcesy w roku 2019. Jedną z niezaprzeczalnie najlepszych i najlepiej sprzedających się polskich produkcji 2019 roku była **Green Hell** - niezwykle realistyczna, survivalowa gra, w której gracz musi przetrwać w tropikalnej dżungli. Producent gry, spółka **Creepy Jar**, została założona przez branżowych weteranów i byłych pracowników Techlandu, a Green Hell jest ich debiutem. Gra nie tylko została wyko-



nana na bardzo wysokim poziomie, ale skradła serca graczy m.in. ogromnymi możliwościami craftingu<sup>5</sup>. Tytuł zaczął gromadzić uwagę społeczności graczy i zbierać pozytywne opinie już w fazie Early Access<sup>6</sup>, a po premierze jego popularność dynamicznie wzrosła. Green Hell cieszy się nie tylko wysoką oceną dziennikarzy branżowych (77/100 wg Metacritic.com), ale też jest odbierany pozytywnie wśród użytkowników: aż 86% z ponad 7000 recenzji użytkowników Steam oceniło grę pozytywnie. Planowana sprzedaż (300 000 sztuk do końca 2019 roku) została przekroczona już w październiku, a z oficjalnego raportu spółki wynika, że w połowie stycznia sprzedaż przekroczyła 360 tys. szt. Na uwagę zasługuje także bardzo wysoka konwersja z wishlisty<sup>7</sup> na faktyczną sprzedaż: z 610 tys. zainteresowanych osób aż 60% faktycznie kupiło Green Hell. Wygląda także na to, że studio Creepy Jar trafiło i dobrze zagospodarowało survivalową niszę, oraz wzbudziło na rynku popularność gier o tej tematyce. Z różnych źródeł wiemy, że w najbliższych dwóch latach doczekamy się ich co najmniej kilku.

***Jesteśmy bardzo zadowoleni jak Green Hell zostało przyjęte przez graczy. Tytuł wciąż się rozwija, od listopada dodaliśmy dwa duże rozszerzenia do rozgrywki, wkrótce wdrożymy także bardzo oczekiwany tryb kooperacji. A co najważniejsze: przygotowujemy także wersje na PlayStation 4 i Xbox One, gra trafi także na konsole***

– Krzysztof Sałek, Członek Zarządu Creepy Jar.



Krzysztof Sałek. Fot.: Creepy Jar

Dobrym wynikiem może pochwalić się także **CI Games** (poprzednio znane jako Citi Interactive), którego ostatnią grę, **Sniper Ghost Warrior Contracts** zakupiło już przeszło 250 tys. osób (PC, Xbox One, PlayStation 4), i to w niecałe dwa miesiące. To czwarta odsłona snajperskiej serii, liczącej sobie już dekadę, która poza sukcesem sprzedażowym, może także pochwalić się jakością. Wersja na platformę PC osiągnęła po raz pierwszy w historii serii pułap 70/100 średniej ocen z recenzji wg Metacritic.com. To powinno dać wiatr w żagle przy dalszych działaniach, wszyscy czekają na kontynuację drugiej, rozpoznawalnej na całym świecie marki CI Games, czyli **Lords of the Fallen**. Nastąpi to jednak nie wcześniej niż w roku 2021.

Bardzo dobrymi wynikami sprzedaży może się także pochwalić **Ancestor's Legacy** - stworzona przez **Destructive Creations**, strategiczna gra czasu rzeczywistego (RTS). Produkcja przenosi gracza do epoki wikingów, umożliwiając kierowanie oddziałami w trakcie łupieżczych rajdów i walnych bitew. Co ciekawe, wśród frakcji dostępnych w grze są także Słowianie, wraz z dedykowaną kampanią o Mieszku I. Tytuł pierwotnie został wydany na PC w maju 2018 roku, wersje konsolowe zadebiutowały jednak dopiero w sierpniu roku 2019. Gra została dobrze przyjęta, uzyskując średnią ocen Metacritic.com na poziomie 72-77/100 w zależności od platformy. Przed końcem 2019 roku sprzedaż Ancestor's Legacy na wszystkich platformach (PC, Xbox One, PS4) przekroczyła 300 000 egzemplarzy.

Obiecująco wygląda strategia **Driftland: Magic Revival** stworzona przez **Star Drifters** - nowe studio, założone przez współtwórców Citi Interactive (obecnie CI Games). Wysoka średnia ocen z recenzji gry raportowana przez Metacritic.com

kształtuje się na poziomie 76/100. Choć wyniki sprzedaży nie zostały oficjalnie ujawnione, wg szacunków Try Evidence sprzedaż na PC przekroczyła 80 000 szt. I to zapewne nie koniec popularyzacji tego tytułu, bo gra wkrótce doczeka się portu na konsole.

Z całą pewnością powody do zadowolenia może mieć **SimFabric**. Wcześniejsze tytuły wciąż dobrze funkcjonują na rynku i doczekują się nowych wersji oraz portów<sup>8</sup>, a wydana w 2019 roku strzelanina **Preventive Strike** podbiła platformę Switch, w samym USA osiągając pułap sprzedaży na poziomie 1 miliona egzemplarzy (przy czym w cenie max. 2 USD).

**Grę wydajemy wkrótce na PlayStation 4 (luty-marzec 2020 roku) oraz Xbox One (marzec-kwiecień 2020 roku), gdzie liczymy na podobne przyjęcie. Do tego planujemy produkcję kontynuacji, która powinna zadebiutować na rynku pod koniec 2020 r**

- mówi nam Emil Leszczyński, Przewodniczący Rady Nadzorczej SimFabric.

Nie brakuje też produkcji tworzonych mniejszymi nakładami, lecz przynoszących szybki zwrot. Małe zespoły developerskie cechuje dynamika i elastyczność działań. Często wśród małych gier

indie<sup>9</sup> można znaleźć najbardziej odkrywcze tytuły oraz wzorcowe wręcz działania, dzięki którym np. rozczarowującą, zwiastującą katastrofę premierę, udaje się przekuć w sukces. Dobrym tego przykładem jest wydany w październiku 2019 **Crossroads Inn** - symulator średniowiecznej knajpy, stworzony przez **Kraken Unleashed**, a wydany przez **Klabater**. W bardzo słabym dniu premierowym gra zaczęła otrzymywać krytyczne recenzje od użytkowników, ale dzięki dynamicznym działaniom dewelopera i wydawcy, w ciągu tygodnia udało się naprawić grę i uzyskać pozytywne opinie użytkowników.

Efekt? Przychody ze sprzedaży pokryły koszty wydawnicze już po pierwszym tygodniu obecności gry na rynku, a tytuł znalazł się wśród najlepiej sprzedających się premier października na platformie Steam. Post mortem całego projektu opublikowane m.in. na platformie LinkedIn przez prezesa Klabatera, Michała Gembickiego, powinno być lekturą obowiązkową dla twórców gier indie. Dokładny poziom sprzedaży nie został ujawniony, ale według szacunków Try Evidence grę przed końcem 2019 roku mogło zakupić nawet ponad 100 000 graczy. Popularność tytułu wciąż rośnie, a gra jeszcze w tym roku trafi na konsole.

Z całą pewnością Klabaterowi mniej stresów, a nawet powodów do dumy, dostarczyła stworzona przez studio **Polyslash** oryginalna gra **We. The Revolution**, która pozwala graczowi wcielić się w rolę sędziego Trybunału Rewolucyjnego w czasie rewolucji francuskiej. Tytuł zaraz przy premierze pojawił się na liście bestsellerów Steam (i to na drugim miejscu!), zdobył uznanie w oczach mediów (średnia ocen 75/100 w wersji na PC) nie tylko branżowych - zdobył m.in. Paszport Polityki. W tydzień zwróciły się nakłady poniesione przez

wydawcę na produkcję i marketing, zanim jeszcze gra trafiła na konsole. Tu również nie ujawniono dokładnej liczby sprzedanych sztuk. Wg szacunków Try Evidence sprzedaż na wszystkich platformach przekroczyła 100 000 sztuk przed końcem roku 2019. Z pewnością bardzo interesujące byłyby dane dotyczące sprzedaży na rynku francuskim ze względu na tematykę gry. Mamy nadzieję, że wydawca oficjalnie je ujawni.

## Gdy mowa o zweryfikowanych sukcesach nie sposób nie wspomnieć dwóch fenomenów w świecie polskich gier mobilnych.

11

Na pierwszy plan wybija się **Traffic Puzzle**, stworzona przez wrocławskie studio **Picadilla Games** i wypuszczona na rynek przez międzynarodowego wydawcę, **Huuuge Games**. Już w sierpniu media obiegły informacje o tym, że gra przyniosła milion dolarów przychodu w pierwszych 8 tygodniach od premiery. Był to pierwszy sygnał, że mamy do czynienia hitem o niebagatelnym potencjale. Rezultaty za 2019 r. i wzajemną współpracę podsumowali dla nas zarówno przedstawiciel wydawcy, jak i twórcy tego hitu.

*Dzięki współpracy z Picadilla Games, HUUUGE Publishing debiutujący na początku 2019 roku zaliczył iście atomowy start. Głównym założeniem działu wydawniczego w HUUUGE Games jest szukanie utalentowanych deweloperów, którym możemy pomóc w rozwijaniu obiecujących produkcji, ale nie spodziewaliśmy się, że tak szybko uda nam się znaleźć pierwszą prawdziwą perełkę. Gra zadebiutowała w kwietniu na Google Play Store oraz w październiku na AppStore.*

- podsumowuje Krzysztof Kusak, Dyrektor Wydawnictwa w HUUUGE Games



**Traffic Puzzle przyniosła milion dolarów przychodu w pierwszych 8 tygodniach.**

*Dzięki zaangażowaniu i jakości pracy całego zespołu znacznie ulepszyliśmy naszą produkcję i przekuliśmy ją w sprawnie działającą usługę, którą docenili gracze na całym świecie. Dziś Traffic Puzzle jest stawiany jako przykład idealnego odświeżenia lekko skostniałego gatunku match3 i to tuż obok takich potęg jak Angry Birds Dream Blast od Rovio czy Dr Mario World produkcji Nintendo. Udowodniliśmy, że znane i lubiane przez graczy mechaniki można podać w trochę inny sposób i z miejsca zyskać ich sympatię.*

13

- dodaje Łukasz Adziński, CEO Picadilla Games



**Traffic Puzzle  
ma ponad 1000  
poziomów, a fani  
ciągle chcą więcej.**

Niespodziewanym, a wyjątkowym pod wieloma względami sukcesem okazał się **#DRIVE** stworzony w kooperacji przez **Pixel Perfect Dude** (developer i wydawca) i **Lionsharp Studios**. Prosta gra wyścigowa, wyróżniająca się nawiązaniem do motoryzacji lat 70-tych i 80-tych, w której można odnaleźć także kultowe samochody PRL. #DRIVE przekroczyło 3,6 mln pobrań na Android i ponad 1,8 mln na iOS, przynosząc ponad pół miliona PLN zysku (z czego 67% to iOS, a 33% Android).

***Na ten moment #DRIVE zarobił ok. 500 tys. złotych.***

***Są to dane z 10 miesięcy obecności w sklepie Google Play oraz 8 miesięcy w App Store. Nasza uwaga skupia się aktualnie na portowaniu gry na Nintendo Switch. W planach jest rozwój marki #DRIVE, rozszerzenie jej o kolejne produkcje, również na innych platformach, niekoniecznie mobilnych***

- ujawnia Dariusz Pietrala z Pixel Perfect Dude.

Gra wylądowała na pierwszym miejscu w kategorii "wyścigi" na urządzeniach Apple w ponad 30 krajach, a w systemie Android zaraz po swojej premierze zdobyła tytuł "Indie Game of The Month" Google Play. Co istotne i wyjątkowe: prace nad grą trwały 12-13 miesięcy i spoczywały na barkach głównie dwóch osób, ze wsparciem zewnętrznych partnerów.



Od lewej: Dariusz Pietrala i Karol Miklas. fot. Pixel Perfect Dude

# Nadzieje\_

2020

**Poza potwierdzonymi polskimi premierami na rok 2020, na rynku sporo ciekawego może pokazać Bloober Team, dotychczas intrygujący nietuzinkowymi zapowiedziami.**

**Bloober Team** ma za sobą nierówny rok. Horror **Layers of Fear 2** nie powtórzył wielkiego sukcesu pierwszej części. Pomimo dość zbliżonych ocen do pierwowzoru (w okolicach 7/10), tytuł sprzedał się zdecydowanie słabiej i przeszedł bez echa, pozostając w cieniu drugiej wielkiej premiery ujawnionej raptem dwa tygodnie po premierze Layers of Fear 2 - horrorze **Blair Witch**. Gra zyskała uznanie do tego stopnia, że jej trailer był prezentowany w trakcie głównej konferencji targów E3 Microsoftu, producenta konsoli Xbox.



Piotr Babieno.Fot. Bloober

Blair Witch wyprodukowano na licencji Lionsgate i osadzono w uniwersum znanym z kultowego filmu.

15

***Przygotowujemy się do premiery Medium, zaplanowanej na końcówkę roku 2020 - nowatorskiej produkcji opartej o koncepcję symultanicznej rozgrywki na dwóch ekranach. Będzie to nasza pierwsza gra, która wyjdzie na nadchodzące kosole nowej generacji. Aktualnie posiadamy trzy zespoły developerskie i planujemy dostarczać gry wysokobudżetowe, tytuły AAA, minimum raz na dwa lata***

- komentuje Piotr Babieno, prezes Bloober Team.

Przekrój polskiej branży gier wideo / 01-2020

W mediach światowych pojawiły się opinie sugerujące, że jest to najlepsze, co przytrafiło się tej marce od czasu premiery oryginalnego filmu z 1999 r. Bloober Team nie ujawnił danych dotyczących sprzedaży gry (tak samo jak w przypadku Layers of Fear 2), ale doczekała się ona w grudniu 2019 roku również wersji na PlayStation 4, co może wskazywać na nie najgorsze rokowania sprzedażowe.

Bloober Team przygotowuje się jednak do mocnego uderzenia w latach 2020-2021. Spółka opublikowała w styczniu enigmatyczny film, który szybko został rozszyfrowany przez graczy jako zapowiedź nowego **Observera**. Oryginalny Observer miał premierę w sierpniu 2017 roku, a w rolę głównego bohatera wcielił się ś.p. Rutger Hauer (w grze wystąpił także Arkadiusz Jakubik). Gra zdobyła nagrody - m.in. tytuł "Najlepsza Polska Gra" Digital Dragons 2017 i Paszport Polityki. Przypuszczamy, że przy kolejnej odsłonie marki Bloober Team ponownie sięgnie po gwiazdy światowego kina. Wiemy też, że w produkcji znajduje się bardzo intrygujące **Medium**, na które spółka uzyskała nawet ochronę patentową dla oryginalnej mechaniki.

Warto mieć także na uwadze **Tools Up!**, grę stworzoną przez **The Knights of Unity** i dostarczoną na rynek przez nowego gracza na rynku wydawców, **All in! Games**, planującego na 2020 r. co najmniej 10 premier. Tools Up! to zabawna gra stawiająca na rozrywkę wieloosobową (nieco w stylu obsypanego nagrodami hitu **Overcooked**), w której gracze wcielają się w ekipę remontową. Gra tuż po premierze 3 grudnia 2019 roku znalazła się w TOP 10 najlepiej sprzedających się gier na Nintendo Switch w Japonii. Co prawda Japonia to nie cały świat, a raczej specyficzny rynek, ale warto odnotować ten sukces i obserwować

dalsze kroki młodego wydawcy. Na początku lutego wydawca ujawnił sprzedaż na poziomie 60 000 szt. W marcu gra trafi na rynek japoński także w wersji dla PlayStation 4; trwają też przygotowania do wypuszczenia gry na rynku chińskim. W obliczu tych działań wydawca szacuje, że łączna sprzedaż na wszystkich platformach przekroczy 400 000 przed końcem roku.

Bardzo obiecująco wygląda **Vampire: The Masquerade - Coteries of New York** od **Draw Distance** (przekształcone z iFun4All, twórcy i wydawcy Serial Cleaner). Ta przygodowa gra oparta o znaną na całym świecie licencję była ostatnim istotnym, polskim tytułem wydanym w 2019 r. Na rynek trafiła 11 grudnia w wersji na PC, z planowanymi portami na konsole w roku 2020. Na razie wiemy, że w niecały tydzień zwróciły się wszystkie koszty produkcyjne i wydawnicze, wliczając w to marketing. Przy braku jakichkolwiek wiarygodnych danych, pozwalających oszacować poziom sprzedaży, poprosiliśmy o komentarz bezpośrednio u źródła.



*To dla nas nowe doświadczenie, nigdy wcześniej nie pracowaliśmy nad w 100% licencjonowaną grą, tymczasem osiągnęliśmy sukces sprzedażowy. W pierwszym kwartale tego roku Koterie Nowego Jorku zadebiutują na Switchu, PS4 i Xbox One, więc spodziewamy się jeszcze lepszych wyników, a zespół pracuje ciężko nad wsparciem dla gry, a przede wszystkim nad poprawieniem user score, bo ten jest nieco poniżej naszych oczekiwań. W 2019 roku, po raz drugi w historii, dostaliśmy dofinansowanie z programu GameINN, a to potężna motywacja do dalszej pracy.*

- podsumowuje Jacek Głowacki, Company Development Manager w Draw Distance.

**Vampire: The Masquerade – koszty produkcyjne zwróciły się w niecały tydzień.**



Jacek Głowacki. Fot.: Draw Distance.

# Niewiadome

**Największymi niewiadomymi są największe polskie nadzieje, czyli wspomniane już Cyberpunk 2077 i Dying Light 2. Już w styczniu br. zarówno CD Projekt Red, jak i Techland ogłosiły opóźnienie premier swoich flagowców.**

18

**Cyberpunk** przesunięto z kwietnia na wrzesień 2020, a **Dying Light** nie utrzymał ogłoszonego terminu wydawniczego na wiosnę br. i ma mieć premierę w bliżej nieokreślonej przyszłości (być może nawet w roku 2021).

**Bardzo obiecująco zapowiada się Chernobylite, survival horror stworzony przez doświadczone studio The Farm 51.**

Gra jest jeszcze w produkcji, a dokładna data premiery nie została jeszcze podana. Jednak opublikowana roadmapa rozwoju gry sugeruje, że powinna ona trafić na rynek na przełomie roku 2020 i 21. Fragment gry jest dostępny w trybie Early Access na platformie Steam od 16 października 2019 i, choć twórcy nie potwierdzają żadnych liczb, wg szacunków Try Evidence w zaledwie trzy miesiące nabyło już ją ponad 50 000 graczy. Niewątpliwie podziałała tu tematyka Czarnobyli, której popularność ogromnie podbił w połowie

roku wspaniały i wysoko oceniany miniserial HBO "Czarnobyl". Jakie będą dalsze losy tej produkcji? Na pewno warte obserwowania.

Warto także wspomnieć o jednej z najbardziej oryginalnych produkcji nie tylko ostatniego roku - **Wanderlust Travel Stories (Different Tales)**. Tytuł wymyka się oczywistym klasyfikacjom, trudno go nawet jednoznacznie zakwalifikować jako typową grę komputerową. Przypomina bardziej interaktywną opowieść, w której "gracz" ma wpływ na wydarzenia i podejmuje decyzje w trakcie podróży po całym świecie. Tytuł zgarnął szereg nagród i wyróżnień, m.in. aż dwie nagrody na ubiegłorocznym Digital Dragons (w kategorii "Najlepsza mobilna gra indie" oraz "Nagroda publiczności"), Baltic Sea Award za "Best Game Narrative" oraz nominację do Paszportów Polityki. Wobec braku jakichkolwiek danych o sprzedaży na platformie Steam można przypuszczać, że mimo uznania i nagród gra nie odniosła sukcesu komercyjnego.

# Rozczarowania

2020

**Ujęte w dotychczasowym podsumowaniu kilkanaście najważniejszych polskich gier z 2019 roku nie pokazuje oczywiście stanu całej branży. Trzeba pamiętać, że na rok 2019 zapowiadano premiery ponad 50 różnych produkcji "made in Poland".**

Część z nich została opóźniona, części premier zatłoczony rynek gier wideo w ogóle nie zauważył, w końcu produkcja niektórych została zupełnie skasowana lub przeniesiona na deski kreślarskie na bliżej nieokreślony czas.

Najbardziej niepokojącą i zasmucającą branżą był upadek części **Artifex Mundi**. Studio wyspecjalizowane w grach typu HOPA<sup>10</sup> próbowało wejść w segment gier indie premium, wypuszczając świetnie ocenione i docenione przez krytyków tytuły. Mowa o **Irony Curtain: From Matryoshka with Love**, oraz **My Brother Rabbit**. Pierwsza uzyskała średnią ocen aż 81/100 w oczach recenzentów i 80/100 od graczy, a My Brother Rabbit, nawet zdobył nagrodę CEEGA w kategorii "Najlepsze udźwiękowanie (audio)". Po twarzach osób odbierających nagrodę było jednak widać, że nawet po ogłoszeniu wyników nie mają zamiaru triumfować. Niestety oba tytuły przyjęły się na rynku bardzo słabo.

Zdecydowanie poniżej oczekiwań wypadły dwa polskie twin-stick shootery: **God's Trigger** oraz **Ritual: Crown of Horns**. Ich relatywnie wysoka jakość nie pociągnęła za sobą sukcesu komercyjnego. Najgorzej spośród mocno aspirujących

tytułów wypadł **Devil's Hunt** od **Layopi Games**. Tytuł ten był nie tylko porażką sprzedażową, ale też uzyskał średnią ocen na poziomie 47/100, co czyni z niego jedną z najgorszych gier stworzonych w Polsce i wydanych w 2019 roku.

19

**Niestety rok 2019 był także rokiem dotkliwych, choć może jednocześnie budzących czujność inwestorów oraz wydawców, porażek.**

Mocno już dało się odczuć, że tworzenie gier to nie tylko "ułańska fantazja" i młodzieńczy zapał. Największe sukcesy odniosły gry spod skrzydeł osób doświadczonych w branży. Nawet, jeżeli stworzyły i wydały gry pod nową egidą. Przewidujemy, że w bieżącym roku nastąpią kolejne, często gorzkie, weryfikacje oczekiwań zarówno twórców i wydawców.

Przekrój polskiej branży gier wideo / 01-2020

# Perspektywy\_

20

Rok 2020 zapowiada się jako historycznie najważniejszy dla rodzimej branży gier. Oczy graczy i recenzentów zwrócone są w stronę największych tytułów, na które czeka cały świat - czyli Cyberpunk 2077, Dying Light 2, Outriders oraz Medium.

Poza innymi tytułami wspomnianymi powyżej, na rynek wyjdą także mniejsze tytuły, zapowiadające się znakomicie i zdolne odnieść istotne sukcesy, by wspomnieć m.in. **Gamedec (Anshar Studios)**, czy nową odsłonę **Superhot (Superhot Team)**.

Ogromne nadzieje budzi także **Witchfire (The Astronauts)**, twórców Zaginięcia Ethana Cartera) kierowanego przez legendę polskiej branży gier, Adriana Chmielarza. Co prawda nie wiadomo, czy gra wyjdzie w 2020 roku, ale zapowiada się wspaniale i może przebić się do światowej czołówki. Wielu także oczekuje ujawnienia nowej gry 11 bit studios - tajemniczego projektu kryjącego się pod nazwą **Project 8**.



Maciej **Żmuda-Adamski**

**Absolwent Politechniki Wrocławskiej, który wybrał gry jako sposób życia łączący pracę z pasją.**

W branży gier od 1997 roku jako dziennikarz (aktywny do dzisiaj, m.in. nieprzerwanie w PSX Extreme od pierwszego numeru), wkraczając do game dev & publishingu w 2007 roku i poznając rynek od strony ściśle biznesowej.

Były PR Manager i Brand Manager w Techlandzie (odpowiedzialny m.in. za Dying Light) oraz CMO w agencji projektującej i tworzącej aplikacje mobilne, Nomtek. Producent pierwszej stworzonej w Europie gry w przyszłościowej technologii Mixed Reality, B-all One na urządzenie Magic Leap.



Michał **Dębek**

**Doktor psychologii i certyfikowany marketer the Chartered Institute of Marketing (CIM).**

Absolwent Politechniki Wrocławskiej i Uniwersytetu Wrocławskiego. Badacz konsumentów metodami jakościowymi i ilościowymi. Były adiunkt, a dziś wykładowca w Instytucie Psychologii Uniwersytetu Wrocławskiego, gdzie uruchomił specjalizację Psychologia Konsumenta.

Były dyrektor marketingu w Techlandzie, odpowiedzialny między innymi za zarządzanie portfelem wydawniczym, analizy ROI, a także planowanie oraz strategię komunikacyjne dziesiątek wydawanych gier. Dziś pochłonięty analizami branży VG oraz wydobywaniem wartościowych insightów z badań graczy, aby pomagać twórcom i wydawcom gier osiągać niecodzienne sukcesy.

## Przypisy

- <sup>1</sup> Gry rogue-like cechują się pseudolosowym rozmieszczeniem przeciwników, lokacji, kluczowych miejsc i skarbów, dzięki czemu każda rozgrywka jest odmienna. W takich grach zazwyczaj śmierć bohatera jest permanentna i oznacza rozpoczęcie gry od nowa.
- <sup>2</sup> Hack'n'slash to podgatunek gier RPG nakierowany na walkę i akcję w czasie rzeczywistym, w którym gracz zdobywa coraz mocniejszą broń, elementy ekwipunku i specjalne zdolności, by mierzyć się z coraz potężniejszymi przeciwnikami. Najsłynniejszym przedstawicielem gatunku jest seria Diablo.
- <sup>3</sup> Gry "triple-A", czyli tytuły o najwyższych budżetach produkcyjnych i marketingowych.
- <sup>4</sup> MMO czyli Massive Multiplayer Online to gry o bardzo dużej ilości użytkowników grających jednocześnie online w tym samym świecie / polu walki.
- <sup>5</sup> Crafting, czyli tworzenie różnych przedmiotów z rzeczy znajdujących w otoczeniu (np. zbudowanie szałas, czy prowilorycznych narzędzi).
- <sup>6</sup> Gra z tzw. Wczesnym Dostępem: zawierająca tylko jej próbkę, fragment rozgrywki.
- <sup>7</sup> Lista Życzeń: deklarowane przez gracza zainteresowanie tytułem i chęć nabycia gry. W pewnym stopniu przekłada się na późniejsze faktyczne zakupy.
- <sup>8</sup> Port lub konwersja: proces przeniesienia wersji gry na inną platformę, dostosowana do jej możliwości; np. przeniesienie gry PC na konsolę Playstation 4
- <sup>9</sup> Gry "indie" od "independent": produkcje niezależnych twórców, przeważnie o mniejszych budżetach i tworzone przez małe zespoły deweloperskie
- <sup>10</sup> Hidden Object Puzzle Adventure: gry polegające na odnalezieniu na ekranie kluczowych elementów i wskazówek do rozwiązania zagadki.



Right decisions, data driven.  
[www.tryevidence.com](http://www.tryevidence.com)



Try Evidence sp. z o.o.  
Renaissance Business Centre  
ul. Św. Mikołaja 7, 50-125 Wrocław, Poland  
office: +48 71 34 11 670

Try Evidence używa sprzętu gamingowego

