

Poland.

Branża gamedev. Polska. Japonia.

Charakterystyka branży. Rozwój branży gamedev w Polsce i w Japonii. Trendy rozwojowe oraz potencjał dla dalszego rozwoju współpracy. Potencjał rozwoju współpracy polsko-japońskiej. Katalog polskich firm z branży gamedev.

Expo2025.Osaka.Kansai



Poland.

Charakterystyka branży

Według prognoz najnowszego raportu firmy Newzoo wartość rynku gier w 2026 r. przekroczy granice 200 mld dolarów. Dla porównania cała tradycyjna branża rozrywkowa (kino, muzyka i wideo) w 2024 r. wygenerowała przychody na poziomie około 100 mld dolarów.

Gry komputerowe to najprężniej rozwijająca się branża, zaliczana do tzw. sektorów kreatywnych. Cyfrowa dystrybucja pozwala nawet małym, niezależnym producentom i wydawcom konkurować na globalnym rynku, który rozwija się w zawrotnym tempie.

Wartość globalnego rynku gier w 2023 roku

Największy udział w globalnym rynku gier mają gry mobilne. W 2023 roku odpowiadały za 49% rynku gier. Liczona rok do roku dynamika wzrostu jednak nieznacznie wyhamowała, co spowodowane jest w dużej mierze kończeniem się nowych rynków możliwych do podbicia, ale też zmianami w modelu dystrybucji gier mobilnych i problemami w monetyzacji. Na drugim miejscu znalazły się gry na konsole z 28% udziałem. Rynek konsol do gier dynamicznie się rozwija, zarówno pod względem liczby graczy, jak i wartości rynku. Szacuje się, że wartość rynku konsol do gier wzrośnie z zakładanych 57,20 miliarda USD w 2024 roku do 80,98 miliarda USD w 2029 roku, co oznacza CAGR na poziomie 7,2%. Głównym motorem wzrostów tej kategorii są kolejne premiery najbardziej wyczekiwanych tytułów (przynoszących największe zyski, gier z kategorii AAA). Gry na komputery PC stanowiły 22% rynku, a gry przeglądarkowe niecały 2%. W przypadku gier na komputery osobiste odnotowywano największy wzrost udziału rok do roku. Granice pomiędzy poszczególnymi platformami zacierają się poprzez coraz silniejszy trend wieloplatformowości i rozgrywek międzyplatformowych, czyli możliwości uruchomienia gier na wszystkich największych platformach i wspólnej rozgrywki niezależnie od posiadanej platformy.

Poland.

Wartość globalnego rynku gier w 2023 roku

Wartość rynku gier, rozumianego jako przychody ze sprzedaży gier odbiorcom końcowym czy monetyzowania ich są zróżnicowane w zależności od szerokości geograficznej. Statystyki podają Azję i Pacyfik jako największy rynek z 46% udziałem w całości. Na drugim miejscu znajduje się Ameryka Północna (27%), następnie Europa (18%) i Ameryka Południowa (5%). Takie ujęcie zamazuje jednak obraz, bo zachodnie rynki są zglobalizowane, docierają tam dość porównywalnie globalne gry, Azja zaś ma nieporównywalnie większy udział produkcji miejscowej i odpowiednio mniejszy potencjał dla naszego eksportu.

Największymi rynkami gier wśród krajów są Chiny oraz Stany Zjednoczone, oba porównywalnej wielkości. Do pierwszej trójki zalicza się również Japonia, szacowana na mniej więcej połowę każdego z tamtych. Łączny udział rynku chińskiego, amerykańskiego i japońskiego to ponad 3/4 wypracowanego zysku całej branży gier. Dalsze miejsca w rankingu zajmują Korea Południowa, Niemcy, Wielka Brytania, Francja, Kanada. Przewaga pierwszej trójki wynika z demografii tych rynków oraz silnej kultury grania. Dla przykładu, w Japonii spośród 125 mln mieszkańców, ponad 100 mln jest zaliczane do potencjalnych użytkowników gier.

Europejska branża gier rozwija się dynamicznie, będąc coraz istotniejszym pracodawcą i generatorem wartości oraz innowacji. Według raportu *The Game Industry of Poland*, pierwsze miejsce w Europie zajmuje Wielka Brytania z ponad 20 tys. osób zatrudnionych w branży. Polska, w rankingu zatrudnienia znajduje się na drugim miejscu, nieznacznie wyprzedzając Francję i od kilku lat znacząco wyprzedzając Niemcy. Wyzwaniem dla polskiej branży pozostają jednak ciągle jeszcze wskaźniki finansowe – Polskę znacząco wyprzedzają w przychodach, rentowności czy dostępności kapitału mniejsze zatrudnieniem Niemcy, a zwłaszcza Szwecja i Finlandia.

Poland.

Największe branże gier w Europie (pod względem zatrudnienia i liczny deweloperów)

I.p.	Państwo	Zatrudnienie	Data danych	Liczba deweloperów i wydawców	Data danych
1	Wielka Brytania	20975	(2021)	1528	(2021)
2	Polska	15290	(2023)	494	(2022)
3	Francja	15000	(2023)	577	(2022)
4	Niemcy	11242	(2022)	750	(2022)
5	Hiszpania	9621	(2022)	447	(2022)
6	Szwecja	8445	(2022)	939	(2022)
7	Rumunia	6800	(2022)	222	(2022)
8	Holandia	4560	(2022)	501	(2021)
9	Finlandia	3700	(2022)	232	(2022)

W branży postępuje konsolidacja, objawiająca się wchłanianiem małych producentów przez większe podmioty. Choć wydawcy i dystrybutorzy gier to osobna kategoria podmiotów w branży, to często w wyniku procesów konsolidacji w branży powstają ogromne konglomeraty zajmujące się całym łańcuchem wartości. W przypadku największych firm, odpowiedzialnych za produkcję gier, normą są przedsiębiorstwa będące jednocześnie wydawcami oraz dystrybutorami swoich tytułów za pomocą cyfrowych platform sprzedaży. Również producenci konsol do gier (w szczególności Microsoft i Sony) przejmują wydawców i dystrybutorów gier, tym samym zdobywając kontrole nad łańcuchem wartości od twórców, przez dystrybutorów, na platformach sprzętowych kończąc.

Wśród największych firm pod względem przychodów w branży gier w 2023 roku, znaczna część z pierwszej 10 stanowią platformy sprzedażowe gier (np. iOS od Apple, Google Play Store od Google).

Poland.

Największe publiczne firmy w branży oraz ich przychody z gier w H1 2023 r.

Firma, kraj pochodzenia	Przychody z gier H1 23, zmiana r/r	Główne motywy osiągniętych przychodów
1. Tencent (Chiny)	15,4 miliarda \$, pomimo spadku o 3,6% w porównaniu do roku poprzedniego.	Pozostaje liderem rynku dzięki popularnym tytułom, takim jak Honor of Kings, PUBG Mobile oraz Valorant.
2. Sony (Japonia)	8 miliardów \$, wzrost o 8,7%.	Wzrost jest napędzany przez sukcesy tytułów wydawanych na PlayStation.
3. Apple (USA)	6,9 miliarda \$, wzrost o 3,2%.	Przychody pochodzą głównie z gier mobilnych dostępnych na iOS.
4. Microsoft (USA)	6 miliardów \$, wzrost o 3,5%.	Microsoft dodatkowo wzmocnił swoją pozycję na rynku poprzez przejęcie Activision Blizzard.
5. NetEase (Chiny)	5 miliardów \$, spadek o 3,8%.	Mimo spadku, NetEase utrzymuje silną pozycję na rynku chińskim.
6. Google (USA)	5 miliardów \$, wzrost o 2%.	Czerpie przychody głównie z gier dostępnych w Google Play Store.
7. Activision Blizzard (USA)	4,4 miliarda \$, wzrost o 35,5%.	Firma zyskała dzięki popularnym tytułom, takim jak Call of Duty i World of Warcraft.
8. Electronic Arts (USA)	3,8 miliarda \$, wzrost o 5,5%.	Czerpie przychody głównie z gier sportowych i tytułów jak FIFA oraz Madden NFL.
9. Nintendo (Japonia)	3,1 miliarda \$, wzrost o 3,3%.	Nintendo odnotowuje stały wzrost dzięki sukcesom takich gier jak The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom.
10. Take Two Interactive (USA)	2,4 miliarda \$, wzrost o 26%.	Sukcesy takie jak Grand Theft Auto i Red Dead Redemption napędzają przychody firmy.
CD Projekt	80 milionów \$, spadek o 14%.	Dla porównania wyniki największej publicznie notowanej polskiej firmy z branży gier.

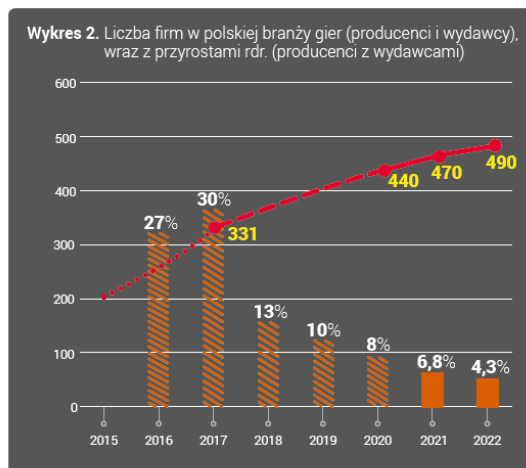
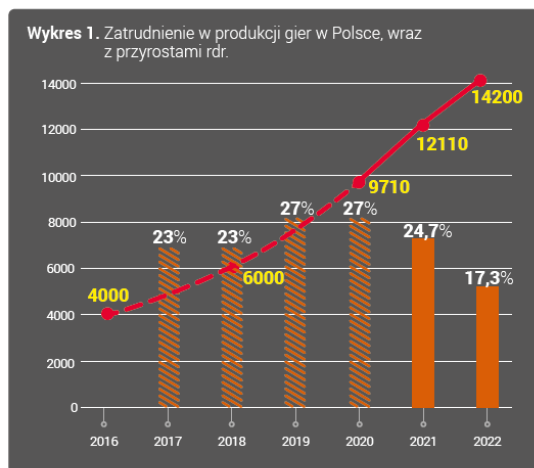
Poland.

Polska branża gier

W ciągu kilkunastu ostatnich lat Polska zmieniła się z kraju, gdzie rewolucja komputerowa docierała z opóźnieniem, w producenta gier z wieloma globalnymi sukcesami. Okres najbardziej dynamicznego rozwoju branży producentów gier w Polsce przypada na lata 2014-2020. Branża gier w Polsce stała się na tyle złożonym systemem, iż w jej ramach funkcjonuje szereg wyspecjalizowanych firm, które uczestniczą w procesie produkcji i dystrybucji.

W 2023 roku Polsce działało blisko 500 deweloperów i wydawców gier, łącznie zatrudniających ponad 15 tysięcy ludzi. Polska branża gier zyskała w ten sposób na istotności w wymiarze europejskim, będąc dzisiaj w pierwszej trójce największych pracodawców względem swoich europejskich odpowiedników.

Istotnymi ośrodkami dla branży producentów gier jest Warszawa, Kraków i Wrocław. To w tych miastach zlokalizowana jest zasadnicza większość przedstawicieli polskiej branży gier.



Linia przerywaną oznaczono wartości zgrubnie estymowane, sprzed publikacji dokładnych raportów.

Poland.

Polska branża gier

Obecnie przychody polskich deweloperów i twórców gier dynamicznie rosną. Choć na pierwszy rzut oka w ostatnich latach widać pewną stagnację, jest to jednak spowodowane zmianami w wynikach największych producentów i dystrybutorów gier, a przede wszystkim premierami największego polskiego dewelopera i wydawcy – CD Projekt. Odcinając wahania notowań giełdowych twórców *Wiedźmina* i *Cyberpunk 2077*, reszta sektora twórców i wydawców gier odznacza się znacznymi wzrostami sprzedaży rok do roku.

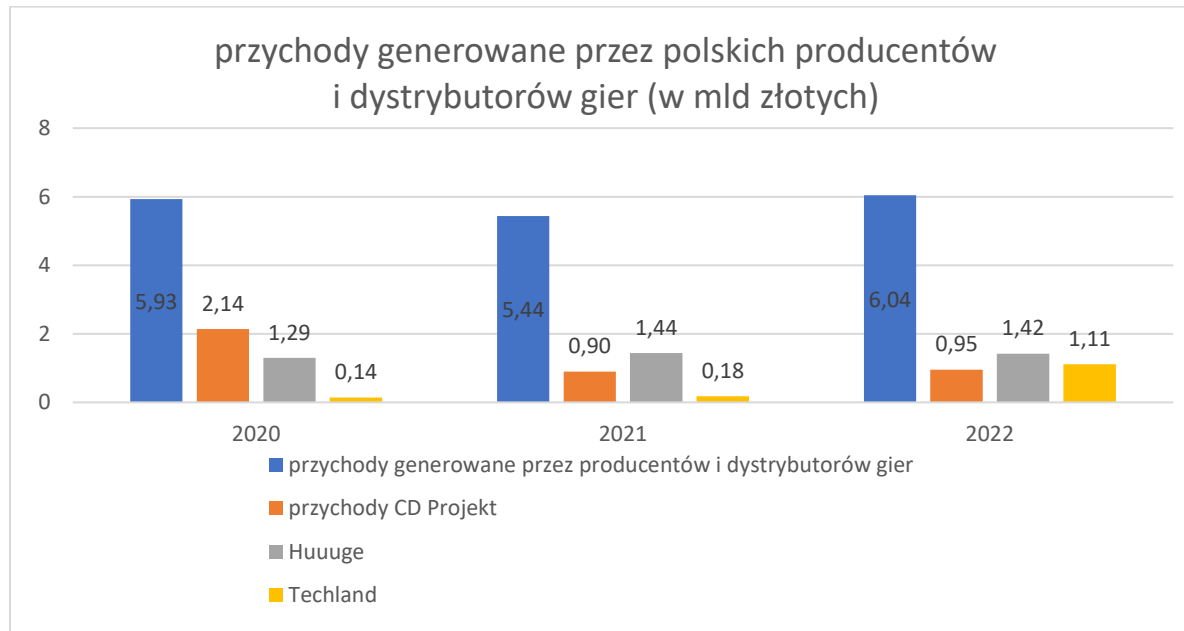
Polscy twórcy gier dynamicznie rozwijają się niemal w każdym segmencie, tworząc zarówno gry wysokobudżetowe, jak i niewielkie produkcje niezależne. Dla ogromnej większości polskich producentów priorytetowym obszarem działania jest produkcja gier na PC, przede wszystkim na platformę Steam. Dopiero za tymi sukcesami idzie często przenoszenie tytułów na konsole. Na wydawanie gier na konsole mogą pozwolić sobie raczej tylko najwięksi deweloperzy. Polskie gry notują sukcesy wydawnicze też na konsoli handheld Nintendo Switch, będąc od początku zaangażowane w powstający segment.

Dla odmiany, produkcją gier mobilnych zajmuje się tylko kilka studiów, za to w większości dużych, z zatrudnieniem na poziomie stu, albo i kilkuset pracowników. Analizując przychody producentów gier należy zwracać uwagę na ich cykliczność, przychody są wysokie w roku premiery gry, a potem nurkują aż do kolejnej premiery. Jeżeli producent ma więcej tytułów produkowanych równolegle, albo zarabia na grach w innym modelu niż uzależniony od premier model premium, zjawisko to może być mniej widoczne.

Poland.

Polska branża gier

Przychody generowane przez polskich producentów gier (w mld złotych)



Poland.

Polska branża gier

Wyceny największych polskich producentów i wydawców gier

Miejsce	Nazwa	Wartość w mld złotych
1	CD Projekt	13,32
2	Techland	9,40
3	PlayWay	2,20
4	11 bit studios	1,68
5	Huuuge	1,40
6	Ten Square Games	0,63
7	PCF Group	0,62
8	Bloober Team	0,45
9	Creepy Jar	0,37
10	CI Games	0,31
11	Artifex Mundi	0,30

Niemal całość przychodów polskich producentów gier pochodzi z eksportu. Lokalny krajowy rynek stanowi zazwyczaj około 2-4% sprzedaży dla polskich producentów gier. W 2020 roku po raz pierwszy wartość eksportu gier z Polski na rynki globalne przekroczyła import globalnych gier w jakie grają Polacy. Ten stan utrzymuje się w latach kolejnych czyniąc Polskę jednym z niewielu globalnie eksporterów gier netto.

W 2023 roku wartość eksportu gier z Polski przekroczyła miliard dolarów, co czyni Polskę jednym z czołowych eksporterów gier wideo w Europie. Kluczowymi rynkami, na których sprzedawane są polskie gry są Stany Zjednoczone, Chiny, Wielka Brytania, Niemcy, Francja i Japonia.

Poland.

Japońska branża gier

Japonia jest jednym z najważniejszych krajów dla branży gier. Historycznie, rynek ten był całkowicie zdominowany przez japońskie konsole. Obecnie dwie z trzech najważniejszych na rynku konsol do gier, czyli Sony PlayStation 5 i Nintendo Switch, są produkowane przez japońskie firmy (trzecią z nich jest amerykańska konsola Xbox Series X/S). W związku z oligopolistycznym charakterem rynku konsol do gier, praktycznie każdy duży producent i dystrybutor gier wideo musi nawiązać współpracę z Sony lub Nintendo. Marki stworzone przez japońskie firmy gamingowe są rozpoznawalne na całym świecie.

Pozycja japońskich firm w kontroli platform dystrybucji na rynku gier PC jest zdecydowanie słabsza, prymat tutaj wiodą amerykańskie firmy takie jak Valve (Steam), Microsoft (Xbox App) i Epic Games (Epic Games Store). Relatywnie silną pozycję ma także w tym sektorze także polski CD Projekt. W ostatnich latach Sony zaczęło wprowadzać swoje gry, które historycznie były wydawane wyłącznie na PlayStation, na platformy PC.

Poland.

Trendy rozwojowe branży gier i potencjał rozwoju współpracy polsko-japońskiej

Trend 1. Wydłużający się cykl życia gier oraz zmieniające się modele biznesowe

Wymagające otoczenie makroekonomiczne oraz coraz wolniej rosnąca globalnie baza graczy skutkują eksperymentami twórców czy dystrybutorów gier na PC i konsole z różnymi strategiami monetyzacji. Obejmuje to coraz częściej wprowadzanie różnych modeli subskrypcji oraz mikropłatności (np. battle pass, lootboxy). Zacięta walka o rynek zdominowany przez kilka platform wzmacnia ruch w kierunku szerszego wykorzystania abonamentów jako modelu płatności. Kolejnym z trendów jest także wydłużanie cyklu życia gier. Gry otrzymują wsparcie od deweloperów przez dłuższy czas, angażując graczy poprzez dodatkową zawartość przechodząc w model gra jako usługa (ang. Game as a Service). Zmienia się również model dystrybucji gier. Większą siłę na rynku zyskują cyfrowi wydawcy, którzy tworzą ekosystem sprzedaży i korzystania z gier (np. Steam (Valve), Microsoft Store i Game Pass, PS Store (Sony), Nintendo eShop, Google Play, App Store (Apple) czy wreszcie GOG (CD Projekt)). Przywiązanie do poszczególnych konsol i innych platform oraz włączenie w ekosystem dystrybucji cyfrowej jest także elementem wiązania klienta ze sobą na dłużej.

Trend 2. Wzrost znaczenia gier mobilnych

Segment gier mobilnych przez lata rozwijał się najszybciej spośród wszystkich platform. Rosnąca liczba smartfonów i rozwój sieci telekomunikacyjnych to główne składniki tego wzrostu - segment ten zyskuje nowe grupy odbiorców, a także silnie rozwija się w nowych obszarach geograficznych. Gry mobilne, poprzez innowacyjne sposoby budowania zaangażowania, ale przede wszystkim monetyzacji, wciąż odpowiadają za największą część udziałów w całym rynku gier. Na rozwiniętych rynkach przed grami mobilnymi stoją wyzwania dotyczące zakresu dostępu do danych użytkowników i postępujących obostrzeń w zakresie prywatności, które utrudniają tworzenie kampanii reklamowych stanowiących ważne źródło dochodu dla przeważnie darmowych gier mobilnych. Wyzwanie dla gier mobilnych stanowi także zmiana i dostosowanie do tych realiów modeli biznesowych, tak aby zapewnić równowagę pomiędzy reklamami i płatnościami w grach. Rynek ten jest też silnie zdominowany przez największe podmioty już na poziomie producentów gier.

Poland.

Trendy rozwojowe branży gier i potencjał rozwoju współpracy polsko-japońskiej

Trend 3. Hybrydowe platformy i granie w chmurze

Prekursorem nowego myślenia o platformach jest Nintendo, które w 2017 roku wypuściło na rynek konsolę Switch. Konsola ta pozwala grać w domu na telewizorze, ale także może działać w trybie przenośnym (jako ręczna konsola). Obecnie istnieje już kilka rozwiązań pozwalających grać w najbardziej zaawansowane tytuły bez względu na wykorzystywaną platformę. Istotnym przełomem jest tutaj także rozwój technologii chmurowych. Dzięki rozwiązaniom chmurowym możliwe jest podłączenie się do gry z każdego urządzenia, również przenośnego jak telefon czy tablet. Normalnie urządzenia tego typu nie spełniają tych samych wymagań technicznych co komputery stacjonarne czy konsole, jednak dzięki zastosowaniu streamingu na żywo możliwe jest korzystanie z nawet najbardziej wymagających tytułów na różnych urządzeniach.

Trend 4. Metaverse, czy to już rewolucja?

Choć AR i VR coraz śmielej wkraczają w świat cyfrowej rozrywki, to w przypadku branży gier wciąż nie widać wielkiej rewolucji spowodowanej możliwościami kreowania wirtualnego środowiska. Platformy obsługujące technologie rozszerzonej rzeczywistości nie są wśród najlepiej sprzedających się nośników gier, a wykorzystujące technologię tytuły dalej są dość niszowe. To jednak nie znaczy, iż przyszłość gier nie może należeć do tzw. *metaverse*. Rozszerzona rzeczywistość i immersyjny wirtualny świat stanowią naturalnych kandydatów do miana kolejnej rewolucji w branży gier, na miarę grafiki 3D i rozgrywek sieciowych.

Poland.

Trendy rozwojowe branży gier i potencjał rozwoju współpracy polsko-japońskiej

Trend 5. Gry niezależne (*indie game*)

Dzięki rozwojowi platform cyfrowej dystrybucji takich jak Steam, itch.io, Epic Games Store oraz dedykowanych marketplace dla konsol (PlayStation Store, Xbox Live, Nintendo eShop), możliwe stało się docieranie z niszowymi produkcjami do globalnego odbiorcy. Dzięki łatwiejszemu dostępowi do narzędzi deweloperskich (narzędzia takie jak Unity, Unreal Engine, GameMaker Studio stały się bardziej przystępne cenowo), nastąpiło znaczne obniżenie barier wejścia i możliwości w tworzeniu jakościowych projektów. Do zwiększenia możliwości realizowania takich projektów przyczynił się również rozwój platform crowdfundingowych, które umożliwiają pozyskanie finansowania przez twórców bez konieczności poszukiwania instytucjonalnych inwestorów. Zmieniają się również gracze i rośnie popularność gier oferujących unikalne doświadczenia. Zainteresowanie grami niezależnymi rośnie także dzięki popularności tematyki gier na platformach społecznościowych. Społeczności graczy na YouTube i Twitch aktywnie promują i wspierają gry niezależne.

Trend 6. Generative AI tools

Technologia generatywnej sztucznej inteligencji (AI) zyskała niezwykle na popularności w ciągu ostatniego roku, a platformy takie jak ChatGPT, GitHub Copilot i Midjourney zwiększają dostępność narzędzi dla coraz szerszego gronu użytkowników. Branża gier jest beneficjentem upowszechniania się wykorzystywania sztucznej inteligencji. Nowe narzędzia AI mają poszerzać kreatywność, poprawiać produktywność i obniżać bariery wejścia pracy w branży. Kluczowe zastosowania AI już dziś implementowane w procesie tworzenia gier obejmują: generowanie zawartości gier i tworzenie światów, tworzenie postaci niezależnych (NPC), generowanie dialogów i fabuły, optymalizacje rozgrywki, testowanie przyjętych założeń oraz tworzenie tekstur, grafik oraz ścieżek dźwiękowych.

Poland.

Potencjał rozwoju współpracy polsko-japońskiej w branży gier

Niewiele branż ukazuje ogromny potencjał współpracy pomiędzy Polską i Japonią tak dobitnie jak branża gier. Potencjał współpracy polsko-japońskiej w zakresie gier jest znaczący, biorąc pod uwagę dynamiczny rozwój branży w obu krajach. Polska jest jednym z liderów produkcji gier w Europie, Japonia jest trzecim największym krajowym rynkiem dla gier, który pomimo ogromnej populacji graczy dalej rośnie.

Japonia jest domem dla wielu globalnych gigantów w branży gier, takich jak Nintendo czy Sony. Firmy z tego kraju są znane z produkcji gier o najwyższej jakości technologicznej i artystycznej. Stanowiący niegdyś bastion konsol wraz z hegemonią rodzimych potentatów Sony i Nintendo, dziś japoński rynek przeżywa kolejną falę rozkwitu poprzez rosnącą popularność gier mobilnych i przede wszystkim gier na komputery PC. W ciągu minionych pięciu lat rynek gier PC w Japonii podwoił się, a Japończycy przejawiają coraz większe zainteresowanie zagranicznymi tytułami oraz produkcjami indie.

Polscy producenci, poprzez sporą liczbę publikowanych tytułów, stają się naturalnym kierunkiem rosnącego zainteresowania graczy z Japonii. Już dziś w Japonii, polska branża gier odnosi pewne sukcesy na platformach Steam, konsolach Nintendo i PlayStation. Japońscy gracze w szczególności cenią polskie gry utrzymane w klimacie horroru. Polscy producenci, korzystając z tego zainteresowania, tworzą z sukcesami tytuły specjalnie skierowane do japońskiej publiczności.

Poland.

Katalog polskich firm z branży gier, które są obecne na rynku japońskim lub mają potencjał ekspansji na rynek japoński

Poniższa tabela zawiera listę przedsiębiorstw, które są już obecne na rynku japońskim lub mają potencjał ekspansji na rynek japoński. Uwzględniając definicję i zakres branży gier, poniższa tabela prezentuje listę firm zestawionych według następującego podziału: producenci gier AAA, producenci tytułów AA i indie z największymi zasięgami, producenci nagradzanych gier indie, wydawcy działający w modelu 3rd party, zewnętrzni deweloperzy oraz wyspecjalizowane przedsiębiorstwa świadczące usługi na rzecz branży gier (innych niż tworzenie gier). W prezentacji poszczególnych grup w pierwszej kolejności posłużono się przykładami przedsiębiorstw, które są notowane na głównym rynku Giełdy Papierów Wartościowych. Oprócz spółek o największej kapitalizacji, które są przykładem firm obecnych lub posiadających potencjał ekspansji na rynek japoński, zaprezentowano także nienotowane przedsiębiorstwa realizujące z powodzeniem projekty docierające i popularne na rynku japońskim.

Poland.

Katalog polskich firm z branży gier, które są obecne na rynku japońskim lub mają potencjał ekspansji na rynek japoński

	Firma (adres i rok założenia) związki z rynkiem japońskim	Najważniejsze wydane tytuły/zrealizowane projekty oraz zapowiedziane premiery	Platformy / model biznesowy
Producenci gier AAA			
Gry AAA i aspirujące do tej kategorii, to produkcje o najwyższych budżetach, z założenia o bardzo dobrej jakości produkcji i najmocniej promowane, tworzone przez największe studia deweloperskie, w kilku wiodących gatunkach. Są odpowiednikiem blockbusterów w przemyśle kinowym.			
1	CD Projekt – obecna na GPW (Jagiellońska 74, 03-301 Warszawa) Firma polska założona w 1994 r.	Najważniejsze wydane tytuły: seria Wiedźmin, Cyberpunk 2077 Najważniejsze zapowiedziane premiery: Wiedźmin 4 Polaris, Cyberpunk Orion, całkowicie nowy tytuł - Hadar?	PC, PlayStation, Xbox, Nintendo Switch Model: Premium
2	Techland (Jana Szczyrki 11, 54-426 Wrocław) Większościowy pakiet akcji posiada Tencent, firma założona w 1991 r.	Najważniejsze wydane tytuły: Seria The Dying Light Najważniejsze zapowiedziane premiery: Dodatek do The Dying Light 2	PC, PlayStation, Xbox Model: Premium
3	PCF Group. – obecna na GPW (al. Solidarności 171, 00-877 Warszawa) Firma polska założona w 2002 r.	Najważniejsze wydane tytuły: Painkiller, Bulletstorm, Outriders Najważniejsze zapowiedziane premiery:	PC, PlayStation, Xbox Model: Premium

Poland.

4	Flying Wild Hog (Bonifraterska 17, 00-203 Warszawa) Firma polska założona w 2009 r.	Najważniejsze wydane tytuły: Shadow Warrior 3, Trek to Yomi, Evil West, Space Punk Najważniejsze zapowiedziane premiery:	PC, PlayStation, Xbox, Nintendo Switch Model: Premium
5	CI Games – obecna na GPW (Rondo Daszyńskiego 2B, 00-843 Warszawa) Firma polska założona w 2002 r.	Najważniejsze wydane tytuły: seria Sniper Ghost Warrior, Lords of the Fallen Najważniejsze zapowiedziane premiery: Project III, Project Survive	PC, PlayStation, Xbox Model: Premium
6	Bloober Team – obecna na GPW (Cystersów 9, 31-553 Kraków) Firma polska założona w 2008 r.	Najważniejsze wydane tytuły: The Medium, Layers of Fear, Observer: System Redux, Blair Witch Najważniejsze zapowiedziane premiery: SILENT HILL 2	PC, PlayStation, Xbox, Nintendo Switch, VR/AR Model: Premium

Poland.

Producenci tytułów AA plus, AA i indie z największymi zasięgami			
Gry AA+ i AA to kolejne półki, nieco tańsze, mniejszym rozmachem, często bardziej skoncentrowane na jakiejś części całości, wciąż jednak próbujące oferować bardzo dobrą jakość. Gry indie to najmniejsze tytuły, tworzone przez małe zespoły niezależne, a nawet jednoosobowo.			
7	11 bit studios – obecna na GPW (Brzeska 2, 03-737 Warszawa) Firma polska założona w 2010 r.	Najważniejsze wydane tytuły: This War of Mine Najważniejsze zapowiedziane premiery: Frostpunk 2 – sequel	PC, PlayStation, Xbox, Nintendo Switch, mobilne Model: Premium
8	Robot Gentleman (Garbary 64, 61-758 Poznań) Firma polska założona w 2012 r.	Najważniejsze wydane tytuły: 60 seconds! Najważniejsze zapowiedziane premiery:	PC, PlayStation, Xbox, Nintendo Switch, mobilne Model: Premium
9	Playway – obecna na GPW (Bluszczańska 76, 00-712 Warszawa) Firma polska założona w 2011 r.	Najważniejsze wydane tytuły: Ponad 100 wydanych tytułów (m.in.: House Flipper, Car Mechanic Simulator) Najważniejsze zapowiedziane premiery: Builders of Egypt, Cooking Simulator 2	PC, PlayStation, Xbox, Nintendo Switch, mobilne VR/AR Model: Premium
10	Creepy Jar – obecna na GPW (Człuchowska 9, 01-360 Warszawa) Firma polska założona w 2017 r.	Najważniejsze wydane tytuły: Green Hell Najważniejsze zapowiedziane premiery: StarRupture	PC, PlayStation, Xbox, VR/AR Model: Premium
11	Render Cube – obecna na GPW (Piotrkowska 295, 93-004 Łódź) Firma polska założona w 2012 r.	Najważniejsze wydane tytuły: Medieval Dynasty Najważniejsze zapowiedziane premiery: Rozwój Medieval Dynasty – DLC	PC, PlayStation, Xbox, VR/AR Model: Premium

Poland.

12	Eremit Games (Księcia Witolda 27, 50-202 Wrocław) Firma polska założona w 2017 r.	Najważniejsze wydane tytuły: Against the Storm Najważniejsze zapowiedziane premiery: Rozwój Against the Storm	PC Model: Premium
13	Mechanistry (Rondo Daszyńskiego 2B, 00-843 Warszawa) Firma polska założona w 2018 r.	Najważniejsze wydane tytuły: Timberborn Najważniejsze zapowiedziane premiery:	PC Model: Premium
14	Superhot Team (Kościuszki 17, 90-418 Łódź) Firma polska założona w 2014 r.	Najważniejsze wydane tytuły: Superhot Najważniejsze zapowiedziane premiery: Superhot JP	PC, PlayStation, Xbox, Nintendo Switch, VR/AR Model: Premium
15	3R Games – obecna na GPW (Pokorna 2/211, 00-199 Warszawa) Założona w 2021 r. spółka z grupy PlayWay	Najważniejsze wydane tytuły: Thief Simulator VR 1 and 2 Najważniejsze zapowiedziane premiery: Następne części Thief Simulator i DLC	VR/AR, Meta Quest
16	Drago Entertainment – obecna na GPW (Malborska 130, 30-624 Kraków) Firma polska założona w 1998 r.	Najważniejsze wydane tytuły: Gas Station Simulator, Winter Survival Najważniejsze zapowiedziane premiery: Farm Simulator, American Airport Simulator	PC, PlayStation, Xbox, Nintendo Switch, mobilne VR/AR Model: Premium
17	Gaming Factory – obecna na GPW	Najważniejsze wydane tytuły: Electrician Simulator, Bakery Simulator Najważniejsze zapowiedziane premiery:	PC, PlayStation, Xbox, Nintendo Switch Model: Premium

Poland.

	(Powązkowska 15, 01-797 Warszawa) Firma polska założona w 2017 r.	Japanese Drift Master	
--	--	-----------------------	--

Producenci nagradzanych gier indie

Gry niezależne, mogące pozwolić sobie na więcej swobody i eksperymentacji niż muszące się zwrócić wysokobudżetowe produkcje często są nośnikami innowacji, oryginalnymi, pełnymi poszukiwań nowych rozwiązań, czy nastawionymi bardzo artystycznie małymi dziełami sztuki.

18	Afterburn (Orla 23/24, 90-317 Łódź) Firma polska założona w 2016 r.	Najważniejsze wydane tytuły: Railbound, Inbento, Golf Peaks Najważniejsze zapowiedziane premiery: Pup Champs	PC, Nintendo Switch, mobilne Model: Premium
19	Ice Code - obecna na GPW NewConnect (Prosta 51, 00-838 Warszawa) Firma polska założona w 2014 r.	Najważniejsze wydane tytuły: Hard West Najważniejsze zapowiedziane premiery: Odysseus	PC, PlayStation, Xbox, Nintendo Switch Model: Premium
20	Awesome Games Studio (Prądnicka 12, 30-002 Kraków) Firma polska założona w 2009 r.	Najważniejsze wydane tytuły: Fury Unleashed Najważniejsze zapowiedziane premiery: Yet Another Zombie Survivors	PC, PlayStation, Xbox, Nintendo Switch, mobilne Model: Premium

Wydawcy 3rd party

Wydawca w branży gier zajmuje się wprowadzeniem tytułów innych producentów na globalny rynek, marketingiem, promocją, a częściowo nawet dystrybucją. Do zaliczenia do tej kategorii nie wystarczy wydawanie własnych produkcji, czyli tzw. self publishing, czym na obecnym rynku może zajmować się właściwie każdy developer. Jednocześnie polską specyfiką

Poland.

jest, że większość tych wydawców 3rd party wyrasta z bycia właśnie developerami i jednocześnie ma drugi pion, który cały czas produkuje własne gry.			
21	<p>Forever Entertainment - obecna na GPW NewConnect (al. Zwycięstwa 96/98, 81-451 Gdynia) Firma polska założona w 2010 r.</p> <p>Jeden z największych wydawców gier na Nintendo Switch</p>	<p>Najważniejsze zrealizowane projekty: 120+ wydanych tytułów</p> <p>Najważniejsze zapowiedziane premiery: Kolejny remake kultowych tytułów z lat 90'</p>	<p>Nintendo Switch, PC, PlayStation, Xbox</p> <p>Model: Premium, publisher, 3rd party development - portowanie</p>
22	<p>Teyon (Kuźnicy Kołłątajowskiej 13, 31-234 Kraków) Firma polska założona w 2006 r.</p> <p>Teyon Japan G.K. - oddział wydawniczy w Tokio.</p>	<p>Najważniejsze zrealizowane projekty: Terminator: Resistance, RoboCop: Rogue City</p> <p>Najważniejsze zapowiedziane premiery: Rennsport</p>	<p>PC, PlayStation, Xbox, Nintendo Switch</p> <p>Model: Premium, publisher</p>
23	<p>Hyperstrange (Cybernetyki 19B, 02-677 Warszawa) Firma polska założona w 2015 r.</p>	<p>Najważniejsze zrealizowane projekty: twórcy Postal: Brain Damaged, Blood West wydawcy Frozenheim, Jupiter Hell i innych.</p> <p>Najważniejsze zapowiedziane premiery: Hordes of Hunger</p>	<p>PC, PlayStation, Xbox, Nintendo Switch</p> <p>Model: Premium, publisher</p>
24	<p>Games Operators – obecna na GPW (Bukowińska 22B, 02-703 Warszawa)</p>	<p>Najważniejsze zrealizowane projekty: 911 Operator, Infection Free Zone</p> <p>Najważniejsze zapowiedziane premiery:</p>	<p>PC, PlayStation, Xbox, Nintendo Switch</p> <p>Model: Premium, publisher</p>

Poland.

	Firma polska założona w 2017 r.	Survival Machine, Urban Warfare	
25	Movie Games – obecna na GPW (Wernyhory 29a, 02-727 Warszawa) Firma polska założona w 2016 r.	Najważniejsze wydane tytuły: Drug Dealer Simulator, Gas Station Simulator, Lust from Beyond Najważniejsze zapowiedziane premiery: DDS x Narcos, Sports: Renovations	PC, PlayStation, Xbox, Nintendo Switch Mode: Premoium, publishing
26	Ultimate Games – obecna na GPW (Marszałkowska 87, 00-683 Warszawa) Firma polska założona w 2015 r.	Najważniejsze wydane tytuły: Thief Simulator, Ultimate Fishing Simulator Najważniejsze zapowiedziane premiery:	PC, PlayStation, Xbox, Nintendo Switch, mobilne Model: Premium
27	Untold Tales (Al. Zjednoczenia 36, 01-830 Warszawa) Firma polska założona w 2020 r.	Najważniejsze zrealizowane projekty: Arise a Simple Story, The Hong Kong Massacre, Golf Club, Bang-on balls: Chronicles Najważniejsze zapowiedziane premiery: Beautiful Desolation	PC, PlayStation, Xbox, Nintendo Switch, mobilne, przeglądarki Model: Premium, publisher, 3rd party development - portowanie
28	Crunching Koalas (Al. Jana Pawła II 61, 01-031 Warszawa) Firma polska założona w 2012 r.	Najważniejsze zrealizowane projekty: wydawca The Gap, Darkwood, Ad Infinitum twórca Wojna Krwi: Wiedźmińskie Opowieści Najważniejsze zapowiedziane premiery: Beautiful Desolation	PC, PlayStation, Xbox, Nintendo Switch Model: Premium, publisher, 3rd party development - portowanie

Producenci i wydawcy gier mobilnych i free to play

Poland.

29	Artifex Mundi – obecna na GPW (Tarasa Szewczenki 8b, 40-855 Katowice) Firma polska założona w 2006 r.	Najważniejsze wydane tytuły: Ponad 80 gier i 10 mln sprzedanych kopii Najważniejsze zapowiedziane premiery: Unsolved	PC, PlayStation, Xbox, Nintendo Switch, mobilne Model: free to play
30	Boombit – obecna na GPW (Zacna 2, 80-283 Gdańsk) Firma polska założona w 2010 r.	Najważniejsze wydane tytuły: Hunt Royale, Darts Club oraz inne mid-core/casual/hyper-casual Najważniejsze zapowiedziane premiery: Bogate portfolio kolejnych zapowiadanych tytułów na urządzenia mobilne	Mobilne Model: free to play
31	Huuuge – obecna na GPW (Rondo Daszyńskiego 2b, 00-843 Warszawa) notowana na GPW amerykańska spółka, posiadająca biuro w Warszawie	Najważniejsze wydane tytuły: Huuuge Casino, Billionaire Casino Najważniejsze zapowiedziane premiery: Huuuge Pods – kilka projektów nowych gier mobilnych	Mobilne, przeglądarki Model: free to play
32	Ten Square Games – obecna na GPW (Traugutta 45, 50-416 Wrocław) Firma polska założona w 2011 r.	Najważniejsze wydane tytuły: Fishing Clash, Hunting Clash, Wings of Heroes Najważniejsze zapowiedziane premiery: Kolejne tytuły z serii Clash	Mobilne, przeglądarki Model: free to play
33	Vivid Games – obecna na GPW (Ogińskiego 2, 85-092 Bydgoszcz) Firma polska założona w 2006 r.	Najważniejsze wydane tytuły: Seria Real Boxing, Knights Fight 2: New Bood, Eroblast, Lovenest Najważniejsze zapowiedziane premiery: Real Boxing 3	PC, PlayStation, Xbox, Nintendo Switch, mobilne Model: free to play

Poland.

Międzynarodowe wydarzenia odbywające się w Polsce, pozwalające na dotarcie do firm z polskiej branży gier

Game Industry Conference i Poznań Game Arena to unikalne połączenie targów gier B2C z konferencją dla profesjonalistów z własną strefą wystawców B2B - w Europie największe wydarzenie branżowe na wschód od Kolonii. Game Industry Conference to konferencja walcząca o tytuł największej w Europie, miejsce spotkań i wydarzenie naładowane wartościowymi prelekcjami i wymianą doświadczeń, z których co roku cieszy się przeszło 3500 uczestników. Ale GIC to także bogate możliwości dla biznesu, z strefą wystawców B2B liczącą 45 stoisk i niezwykle efektywnie działającym systemem oraz strefą spotkań biznesowych. Odbywające się jednocześnie Poznań Game Arena to jedno z najważniejszych i największych targów gier w Europie, organizowane zarówno dla branży jak i indywidualnych zwiedzających. PGA ma już blisko 20-letnią historię i ponad 79 300 gości odwiedzających wystawę co roku, testujących gry i sprzęt od ponad 220 wystawców. Głównym celem jest zapewnienie przyjaznego środowiska do zawierania kontaktów biznesowych, dyskusji na temat aktualnych trendów oraz wymiany cennych doświadczeń.

Oba wydarzenia odbywają się jednocześnie **co roku w październiku** na terenie **Międzynarodowych Targów Poznańskich**, Głogowska 14, 60-734 Poznań

DigitalDragons - to wiodące wydarzenie B2B, które od ponad 10 lat przyciąga przedstawicieli branży gier z całej Europy. Na trzydniową konferencję do Krakowa ściągają deweloperzy, artyści, wydawcy, inwestorzy oraz czołowi dziennikarze zajmujący się grami z całego świata. Wydarzenie wciąż rośnie, przyciągając do stolicy Małopolski ponad 2500 osób związanych z branżą gier. Główną osią konferencji są specjalistyczne prelekcje, które odbywają się w Centrum Kongresowym ICE Kraków. Krakowski Park Technologiczny, który jest organizatorem wydarzenia, szczególną wagę przykładają do aspektu relacyjnego – spotkania w ramach Business Network Zone pozwalają na wymianę doświadczeń oraz nawiązywanie kluczowych relacji biznesowych.

Konferencja odbywająca się **co roku w maju** na terenie **Centrum Kongresowego ICE Kraków**, Marii Konopnickiej 17, 30-302 Kraków

Poland.

Misją Polskiej Agencji Inwestycji i Handlu jako Agencji Rządowej jest:

- Umożliwienie małym i średnim firmom osiągnięcia pełnego potencjału w eksporcie swoich produktów i usług na całym świecie;
- Wspieranie potencjalnych inwestorów w Polsce poprzez świadczenie kompleksowych i aktualnych usług informacyjnych dotyczących aspektów prawnych i podatkowych, lokalizacji i kapitału ludzkiego, a także dostępnego wsparcia finansowego;
- Promowanie „Polski jako marki”.

Jak działamy?

Doświadczony zespół ekspertów Agencji z praktycznym podejściem i doskonałym zrozumieniem potrzeb przedsiębiorców sprawi, że Państwa projekty będą przebiegać tak szybko i sprawnie, jak to tylko możliwe.

www.paih.gov.pl

Poland at Expo 2025 Osaka, Kansai

Polska Agencja Inwestycji i Handlu S.A. jest instytucją odpowiedzialną za przygotowanie obecności Polski na Wystawie Światowej Expo 2025 Osaka, Kansai. Agencja realizuje to zadanie pod nadzorem Ministerstwa Rozwoju i Technologii.

www.expo.gov.pl



[ExpoPL](#)



[PolandAtExpo](#)



[PolandAtExpo](#)



[ExpoPL](#)



[ExpoPoland](#)

Expo2025.Osaka.Kansai



Poland.



Polska Agencja
Inwestycji i Handlu
Grupa PFR



Ministerstwo
Rozwoju i Technologii

Poland.
Business Forward

Expo2025.Osaka.Kansai