

Gry mają potencjał!

TEMAT NUMERU



Fot. 123rf

Europejskie Centrum Gier to klaster, który powstał w Małopolsce pięć lat temu. Obecnie zrzesza około dwudziestu podmiotów z branży gier wideo. I odnosi coraz większe sukcesy.

Pierwszym projektem realizowanym przez klaster było stworzenie Europejskiej Akademii Gier (European Academy of Games), programu studiów podyplomowych i magisterskich uzupełniających w kierunkach, takich jak scenopisarstwo, reżyseria, projektowanie produkcji i mechaniki gier wideo, modelowanie 3D, animacja, a nawet realizacja dźwięku. Europejska Akademia Gier powstała przy współpracy z Uniwersytetem Jagiellońskim i Akademią Górniczo-Hutniczą oraz firmą Nibris Sp. z o.o., która pełni funkcję koordynatora klastra. Wykładowcy to nie tylko kadra akademicka, ale także praktycy, specjaliści z polskich firm branży gier wideo, którzy dotychczas pracowali przy takich projektach, jak Wiedźmin, Earth 2160, Two Worlds czy Sadness.

KPT WSPIERA

– W Krakowie mamy sporo firm odnoszących sukcesy w branży. Warto tu wspomnieć o Reality Pump – twórcy kultowej sagi Two Worlds oraz o Bloober Team. O sukcesach tej spółki mogliśmy ostatnio dużo się dowiedzieć. Warto zaznaczyć, że projekt tej firmy został odnotowany przez zagraniczne media. Bloober Team – w ramach umowy z firmą Sony – przygotował jedną z 30 startowych gier na najnowszą konsolę Playstation Vita. Należy również wspomnieć o firmach takich jak Tate Interactive, Teyon, Drago Entertainment, Ganymede, czy też o bardzo obiecującej spółce Vinci Games. Krajobraz małopolskich firm growych uzupełniają działające na ich rzecz Alvernia Studios oraz SolInteractive Studio. Podmioty te, razem z Europejską Akademią Gier, tworzą mocne środowisko branży gier wideo w Małopolsce – wylicza Krzysztof Krzysztofiak, wiceprezes zarządu w Krakowskim Parku Technologicznym.

SZANSA DLA MAŁOPOLSKI

Klaster gier w Małopolsce realizuje swoje cele na trzech płaszczyznach. Pierwszą jest kooperacja, wymiana informacji oraz wspólne projekty członków klastra. Drugą jest promowanie i lobbing branży gier wideo w kraju. Na świecie przemysł elektronicznej rozrywki przynosi największe przychody i jest najbardziej dynamiczny. Przekracza swoimi łącznymi obrotami wyniki branży filmowej i muzycznej. Pracownicy sektora gier należą do najbardziej rozchwytywanych i najlepiej opłacanych specjalistów, trzeci cel strategiczny klastra – kształcenie kadr.

– KPT wspiera całą branżę IT w Małopolsce. Doradzamy młodym przedsiębiorcom, oferujemy szkolenia specjalistyczne oraz ogólnobiznesowe. Prowadzimy inkubator technologiczny dla start-upów oraz fundusz załączkowy. Nasza najnowsza inwestycja – Małopolski Park Technologii Informacyjnych – jest także dedykowana firmom z tego sektora. W ramach

parku przygotowujemy specjalną ofertę dla firm produkujących gry, a ponieważ mamy sporo pieniędzy na zorganizowanie nowoczesnych laboratoriów przeznaczonych do rozwijania technologii także z tego sektora, myślę, że pozytywnie zaskoczymy środowisko – podkreśla Krzysztof Krzysztofiak.

– Małopolska ma wspaniałe zaplecze oraz potencjał w postaci wyższych uczelni, które każdego roku kończy rzesza absolwentów z zakresu szeroko pojętego IT, grafiki komputerowej czy marketingu, a także innych specjalności potrzebnych do tego przedsięwzięcia – ocenia Dominika Mamro z Advisory Group TEST Human Resources. – Inwestycja w branżę gier jest dobra dla regionu, dzięki niej powstaną nowe miejsca pracy. Z kolei dzięki nowym kierunkom studiów dostosowanym do realiów rynku Małopolska będzie dysponowała świetnie przygotowanymi absolwentami, którzy przyciągną kolejne firmy – przewiduje.

DOBRCZE SIĘ WYPROMOWAĆ!

Działania klastra gier zmierzają również do tego, aby polskie produkty były promowane za granicą. Klaster prowadzi współpracę z organizatorami imprez branżowych na całym świecie (GTC, E3 Expo, GamesCom). Współpracuje między innymi z organizatorami targów Game Connection Europe w Paryżu oraz Game Connection America w San Francisco. Są to najważniejsze targi business to business dla branży gier wideo tj. twórców gier, dostawców usług i wydawców. Polskim firmom udział w tym wydarzeniu pozwala zaprezentować nowe produkty, znaleźć odpowiednich partnerów biznesowych i wydawców gier komputerowych dla swoich tytułów. Dzięki współpracy z organizatorem targów Małopolska ma możliwość zaprezentowania oferty klastrowiczów na arenie międzynarodowej na preferencyjnych warunkach.

Większość członków klastra to deweloperzy gier wideo – firmy produkujące grę. Ale, jak twierdzi Piotr Babieno z klastra Europejskie Centrum Gier, gry nie wystarczy stworzyć, równie ważna jest późniejsza publikacja tytułu i jego dystrybucja, z czym wiąże się wysokie nakłady finansowe, marketingowe oraz ludzkie. Zwłaszcza że marketing w Stanach Zjednoczonych, Francji czy Japonii znacząco się różni od tego typu działań na lokalnym rynku. Dlatego szereg działań klastra wiąże się z promocją produktów członków klastra za granicą.

W planach klastra jest też uzyskanie statusu polskiego przedstawicielstwa International Game Developers Association IGDA tj. Międzynarodowego Stowarzyszenia Twórców Gier. Małopolska poszukuje też możliwości współpracy międzynarodowej poza Unią Europejską i Stanami Zjednoczonymi. Na przykład w Kanadzie. Współpracuje tam m.in. z władzami prowincji Nowy Brunszwik i Nowa Funlandia oraz z Ambasadą Polski w Ottawie.

Joanna Jałowiec