

SLOVENSKÝ HERNÝ PRIEMYSEL V ROKU 2021

AKTÍVNE SPOLOČNOSTI 63

EKONOMICKÉ UKAZOVATELE

| Celkový obrat v M EUR | € |
|-----------------------|-------|
| 2016 | 24,1 |
| 2017 | 36,1 |
| 2018 | 45,7 |
| 2019 | 51 |
| 2020 | 72,2 |
| 2021 | +84,7 |

TOP 10 spoločností podľa obratu

1. Pixel Federation
2. PowerPlay Studio
3. SuperScale
4. Inlogic Software
5. Blue Brain Games
6. Studio 727
7. Nine Rocks Games
8. Games Farm
9. Old B1ood
10. 3Division



Celkový obrat v 2020 (v EUR)

72 202 888 EUR

Očakávaný obrat v 2021 (odhad)

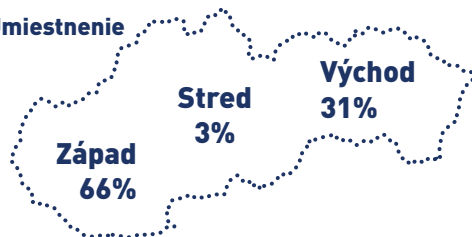
84 690 118 EUR

Obrat top 10% spoločností v roku 2020

62.2M EUR (86%)

GEOGRAFICKÉ ROZLOŽENIE

Umiestnenie



Rozdelenie podľa krajov

| | | | |
|--------------|-----|-------------|----|
| Bratislavský | 52% | Trnavský | 5% |
| Košický | 25% | Trenčiansky | 2% |
| Nitriansky | 7% | Žilinský | 2% |
| Prešovský | 7% | | |

PROFIL SPOLOČNOSTÍ

Ako dlho je vaša spoločnosť aktívna?



| | |
|-----|-------------------|
| 40% | Menej ako 5 rokov |
| 36% | 5+ rokov |
| 13% | 10+ rokov |
| 8% | 15+ rokov |
| 3% | 20+ rokov |

Právna forma



| | |
|----------------|-----|
| s.r.o.: | 83% |
| živnostník: | 11% |
| fyzická osoba: | 6% |

Primárne zameranie



| | |
|---|-----|
| Vývoj vlastných hier | 70% |
| Služby a pridružené aktivity súvisiace s tvorbou hier | 17% |
| Outsourcing častí hier alebo kompletných hier | 13% |

Zakázková tvorba a outsourcing

| | | | |
|---|-----|--|-----|
| Nevenujeme sa zakázkovej tvorbe a outsourcingu: | 41% | Outsourcing častí a kompletných hier: | 22% |
| Outsourcing častí hry a tvorba assetov: | 25% | Outsourcing častí hry a tvorba assetov, na žiadnych sme však ešte neparticipovali: | 12% |

ZAMESTNANCI

 Celkový počet zamestnancov



Počet zamestnancov v top 10% spoločností

537

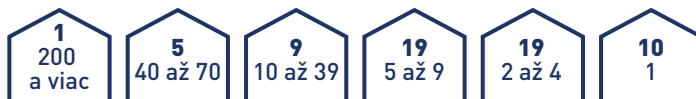


★ Top 10 spoločností podľa počtu zamestnancov

- | | |
|---------------------|---------------------|
| 1. Pixel Federation | 6. Nine Rocks Games |
| 2. PowerPlay Studio | 7. Games Farm |
| 3. Inlogic Software | 8. Artillery |
| 4. Superscale | 9. 60fps |
| 5. Studio 727 | 10. Cypronia |

- 82 Vytvorených nových pracovných pozícií v 2020
- 208 Vytvorených nových pracovných pozícií v 2021 (odhad)
- 32 Priemerný vek zamestnanca (medián)

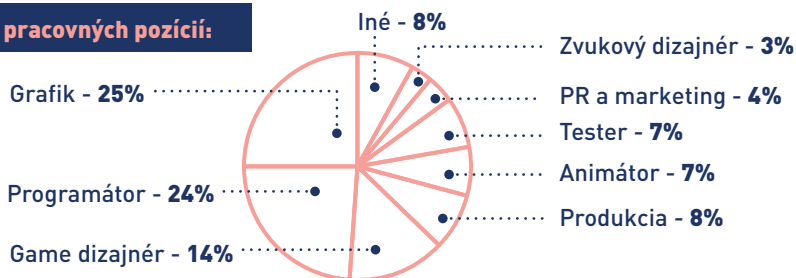
Veľkosť spoločnosti podľa počtu zamestnancov



⇄ Najťažšie obsaditeľné pracovné pozície ⇄

| | | | | | |
|---------------|-----|----------------|-----|------------------|-----|
| Programátor | 27% | Grafik | 18% | Dátový analytik | 4% |
| Game dizajnér | 22% | Producent | 13% | Zvukový dizajnér | 4% |
| Animátor | 21% | Marketing a PR | 10% | Iné | 10% |

Podiel pracovných pozícií:



Počet zahraničných vývojárov v roku 2020 **80 (9%)**

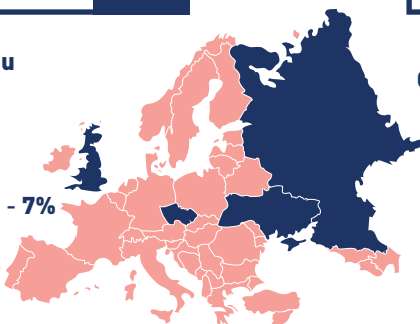


Počet žien v odvetví

141 (16.2%)

Krajina pôvodu zahraničných vývojárov

- Česko - 24%
- Rusko - 7%
- Veľká Británia - 7%
- Ukrajina - 5%
- Ostatné - 57%



Pracovné pozície žien

| | |
|----------------------------|-----|
| Grafička, koncept artistka | 32% |
| Producentka, produkčná | 16% |
| Game dizajnérka | 15% |
| Marketing a PR | 15% |
| Programátorka | 10% |
| HR, operations | 10% |
| Animátorka | 9% |
| Dátová analytička | 9% |
| Testerka | 6% |

TVORBA HIER

| | | | | | |
|--|-----------|--|------------|--|------------|
| Vytvorených full-release vlastných hier | 26 | Vytvorených hier formou spolupráce s iným subjektom | 147 | Celkový počet vydaných a nevydaných projektov | 256 |
|--|-----------|--|------------|--|------------|



Primárna platforma pri vydaných hrách



Spôsob vydania dokončených hier

| | |
|--|-----|
| Self-publishing na Steame (a jeho ekvivalentoch), Google Play alebo AppStore | 27% |
| Prostredníctvom zahraničného vydavateľa | 12% |
| Self-publishing cez držiteľa platformiem Nintendo, Sony, Microsoft a pod. | 10% |
| Self-publishing vo forme vydania na webe | 10% |



Financovanie herných projektov



| | | | |
|-----|------------------------------------|-----|---|
| 75% | Z vlastných zdrojov | 12% | Z bankových pôžičiek |
| 29% | Z verejných zdrojov (grantov) | 9% | Prostredníctvom zahraničného investora |
| 20% | Z finančných zdrojov objednávateľa | 3% | Prostredníctvom domáceho vydavateľa |
| 15% | Zahraničný vydavateľ | 3% | Prostredníctvom prevádzkovateľa platformiem Nintendo, Sony, Microsoft |
| 15% | Slovenský investor | | |

PANDÉMIA A ZAPOJENIE ŠTÁTU

Ovplyvnila pandémia finančnú situáciu v rámci vášho podnikania?

| | |
|-----|-----------------|
| 51% | Nie |
| 20% | Pozitívne |
| 17% | Negatívne |
| 11% | Veľmi negatívne |
| 1% | Veľmi pozitívne |

Ovplyvnila pandémia náklady na vývoj vašich projektov?

| | |
|-----|----------------------------|
| 13% | Ovplyvnila veľmi negatívne |
| 19% | Ovplyvnila negatívne |
| 61% | Nie |
| 6% | Ovplyvnila pozitívne |
| 1% | Ovplyvnila veľmi pozitívne |

Zmenila sa produktivita a tempo vývoja vašich projektov?

| | |
|-----|-------------------|
| 34% | Nie |
| 33% | Spomalila |
| 17% | Výrazne spomalila |
| 11% | Zrýchliła |
| 5% | Výrazne zrýchliła |



Akú podporu od štátu by ste najviac ocenili?

| | |
|-----|---|
| 81% | Granty na R&D |
| 80% | Navýšenie podpory z existujúcich grantov |
| 78% | Daňové úľavy a vratky |
| 75% | Lepšiu edukáciu a podporu vzdelávania |
| 67% | Financie na výstavy a konferencie |
| 54% | Efektívnejšie zamestnávanie zahraničných zamestnancov |
| 49% | Výhodné pôžičky |

Zmena pracovnej štruktúry

| | |
|--|-----|
| Neuvažujeme nad zmenou oproti nastaveniu pred pandémiou | 40% |
| Zvažujeme možnosť zavedenia väčšieho množstva homeoffice | 27% |
| Zvažujeme možnosť zavedenia trvalého homeoffice | 15% |
| Zvažujeme menšie množstvo HO oproti nastaveniu pred pandémiou | 5% |
| Zvažujeme úplné zrušenie trvalého home office po skončení pandémie | 5% |