

Computer- und Videospielbranche in Polen

Handout zur Zielmarktanalyse

Geschäftsanhahnungsreise, 22. – 25. Oktober 2024



Durchführer

IMPRESSUM

Herausgeber

Deutsch-Polnische Industrie- und Handelskammer

Text und Redaktion

Kosma Kaim, Dominika Knauer

Stand

September 2024

Gestaltung und Produktion

Deutsch-Polnische Industrie- und Handelskammer

Bildnachweis

Canva

Mit der Durchführung dieses Projekts im Rahmen des Bundesförderprogramms Mittelstand Global/ Markterschließungsprogramm beauftragt:



Das Markterschließungsprogramm für kleine und mittlere Unternehmen ist ein Förderprogramm des:



Bundesministerium
für Wirtschaft
und Klimaschutz



MITTELSTAND
GLOBAL
MARKTERSCHLIESSUNGS-
PROGRAMM FÜR KMU

Die Studie wurde im Rahmen des Markterschließungsprogramms für Geschäftsanhaltungsreise, Polen, Computer- und Video-spielbranche erstellt.

Das Werk, einschließlich aller seiner Teile, ist urheberrechtlich geschützt.

Die Zielmarktanalyse steht der Germany Trade & Invest GmbH sowie geeigneten Dritten zur unentgeltlichen Verwertung zur Verfügung.

Sämtliche Inhalte wurden mit größtmöglicher Sorgfalt und nach bestem Wissen erstellt. Der Herausgeber übernimmt keine Gewähr für die Aktualität, Richtigkeit, Vollständigkeit oder Qualität der bereitgestellten Informationen. Für Schäden materieller oder immaterieller Art, die durch die Nutzung oder Nichtnutzung der dargebotenen Informationen unmittelbar oder mittelbar verursacht werden, haftet der Herausgeber nicht, sofern ihm nicht nachweislich vorsätzliches oder grob fahrlässiges Verschulden zur Last gelegt werden kann.

Inhalt

Inhalt	2
Abbildungsverzeichnis	3
Tabellenverzeichnis	3
1 Abstract	4
2 Wirtschaftsdaten kompakt	5
Weitere Informationen über Wirtschaft in Polen.....	11
3 Branchenspezifische Informationen	12
3.1 Marktpotenziale und -chancen und künftige Marktentwicklungen in den relevanten Segmenten und Nachfragesektoren.....	12
3.1.1 Einführung.....	12
3.1.2 Export und Präsenz auf globalen Märkten.....	12
3.1.3 Potenzial des polnischen Humankapitals.....	13
3.1.4 Binnenmarkt der Gamer und Konsumpräferenz	14
3.1.5 eSport	17
3.2 Marktchancen für deutsche Unternehmen.....	18
4 Aktuelle Vorhaben, Projekte und Ziele	19
4.1 Finanzierung	19
4.2 Die wichtigsten Veröffentlichungen polnischer Computer- und Videospiele im Jahr 2024	20
5 Informationen zur Wettbewerbssituation	21
5.1 Dynamisches Wachstum (vor 2023)	21
5.2 Krise in der polnischen Videospiegelbranche (2023/2024)	21
5.3 Aussicht auf die nächsten Monate.....	22
5.4 Wichtige Spielentwickler in Polen.....	23
6 Stärken und Schwächen des Marktes für die Branche Computer- und Videospiele (SWOT-Analyse) 26	
7 Kontaktadressen	27
8 Quellenverzeichnis	29

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Umsatzprognose für die polnische Videospielebranche (2017–2027).....	12
Abbildung 2: Prognose zur Anzahl der Computer- und Videospiele in Polen (2017 – 2027).....	14
Abbildung 3: Computer- und Videospiele nach Alter (2023).....	15
Abbildung 4: Beruflicher Status polnischer Spieler (2020).....	15
Abbildung 5: E-Sport Engagement Trends in Polen (2020-2022).....	17

Tabellenverzeichnis

Tabelle 1: Formale Ausbildung im Bereich Videospielebranche in Europa.....	14
Tabelle 2: Jährliche Ausgaben für Spiele in verschiedenen Ländern (in USD, pro Kopf).....	16
Tabelle 3: Beispiele von polnischen Spielentwickler.....	24
Tabelle 4: SWOT-Analyse der Videospielebranche in Polen.....	26

1 Abstract

Die polnische Gamedev-Branche hat in den letzten Jahren eine bemerkenswerte Entwicklung durchlaufen und ist zu einem bedeutenden Akteur auf dem globalen Videospielemarkt geworden. Dieses Handout bietet einen umfassenden Einblick in die faszinierende Welt der polnischen Videospielebranche, die sich durch eine beeindruckende Vielfalt an Talenten, Studios und Erfolgen auszeichnet.

Zunächst werden die wesentlichen Chancen der Videospielebranche in Polen sowie die aktuellen Trends hervorgehoben. Zu den wichtigsten Aspekten zählt die wachsende Bedeutung Polens als Exporteur von Videospiele auf globalen Märkten, insbesondere in Nordamerika, Europa und Asien, die zusammen 75 % bis 90 % des Umsatzes ausmachen. Weiterhin wird das bedeutende Potenzial des polnischen Humankapitals in der Videospielebranche betrachtet, das durch die vielfältigen und noch recht jungen Ausbildungsmöglichkeiten im Bereich Spieleentwicklung in Polen gestärkt wird. Ein weiteres charakteristisches Merkmal der polnischen Spielebranche ist das steigende Interesse an E-Sport, das Polen zusammen mit Spanien zum prozentual aktivsten E-Sport-Markt in Europa macht.

Im Kapitel „Aktuelle Vorhaben, Projekte und Ziele“ werden die Unterstützungsmöglichkeiten durch die polnische Regierung und die Europäische Union für die Spieleindustrie behandelt. Darüber hinaus wird ein Überblick über die wichtigsten Veröffentlichungen polnischer Computer- und Videospiele im Jahr 2024 gegeben.

Das Kapitel „Informationen zur Wettbewerbssituation“ bietet einen Überblick über das Wachstum und die Herausforderungen der polnischen Videospielebranche. Aufgrund der unterschiedlichen Zeitperioden lässt sich dieses Kapitel in drei Phasen unterteilen: Vor 2023, als die Situation der Spielebranche in Polen erheblich besser war; 2023 und 2024, als die Branche mit zahlreichen Herausforderungen aufgrund der globalen Krise im Gaming-Sektor konfrontiert war und die Aussichten für die kommenden Monate, die Hoffnung auf eine Verbesserung der Lage bieten. An dieser Stelle werden auch die wichtigsten Spielentwickler in Polen vorgestellt.

Zusammenfassend werden die Stärken und Schwächen der Spieleindustrie in Polen sowie die damit verbundenen Chancen und Risiken dargestellt. Dieses Handout liefert eine umfassende Perspektive auf eine der dynamischsten und innovativsten Videospielebranchen weltweit. Es richtet sich an Interessierte, die mehr über die Zukunftsaussichten der polnischen Videospiele- und Gamedev-Industrie erfahren möchten und bietet einen fundierten Überblick über eine Branche, die weiterhin im Aufschwung ist und neue Maßstäbe setzt.

2 Wirtschaftsdaten kompakt

WIRTSCHAFTSDATEN KOMPAKT		GTAI GERMANY TRADE & INVEST
Polen		
Mai 2024		
Basisdaten		
Fläche (km ²)		312.710
Einwohner (Mio.)		2023: 41,0; 2028: 38,9*
Bevölkerungswachstum (%)		2023: -2,2; 2028: -0,3*
Bevölkerungsdichte (Einwohner/km ²)		2023: 134,0
Fertilitätsrate (Geburten/Frau)		2023: 1,5
Geburtenrate (Geburten/1.000 Einwohner)		2023: 10,2
Altersstruktur		2023: 0-14 Jahre: 14,9%; 15-24 Jahre: 11,1%; 25-64 Jahre: 55,4%; 65 Jahre und darüber: 18,5%
Analphabetenquote (%)		2021: 0,2
Geschäftssprachen		Polnisch, Englisch, Deutsch, Russisch (regional unterschiedlich)
Rohstoffe	agrarisches	Milch, Zuckerrüben, Weizen, Kartoffeln, Triticale, Mais, Gerste, Äpfel, Korn, Roggen
	mineralisch	Kohle, Schwefel, Kupfer, Erdgas, Silber, Blei, Salz, Bernstein
Gas - Produktion (Mrd. cbm)		2020: 3,9; 2021: 3,9; 2022: 4,0
Gas - Reserven (Billionen cbm)		2020: 0,1
Erdöl - Produktion (in 1.000 t)		2020: 911,4; 2021: 858,0; 2022: 816,5
Erdöl - Reserven (in Mio. t)		2020: 21,7; 2021: 21,8; 2022: 21,0
Währung	Bezeichnung	Zloty (Zł); 1 Zł = 100 Groszy
	Kurs (März 2024)	1 Euro = 4,301 Zł; 1 US\$ = 3,989 Zł
	Jahresdurchschnitt	2023: 1 Euro = 4,528 Zł; 1 US\$ = 4,203 Zł 2022: 1 Euro = 4,688 Zł; 1 US\$ = 4,462 Zł 2021: 1 Euro = 4,578 Zł; 1 US\$ = 3,865 Zł

Wirtschaftslage	
Bruttoinlandsprodukt (BIP, nominal)	
- Mrd. Zł	2023: 3.396; 2024: 3.652*; 2025: 3.950*
- Mrd. US\$	2023: 808,4; 2024: 844,6*; 2025: 884,6*
BIP/Kopf (nominal)	
- Zł	2023: 92.406; 2024: 99.519*; 2025: 107.809*
- US\$	2023: 21.996; 2024: 23.014*; 2025: 24.144*
BIP/Kopf in Kaufkraftstandard	2021: 25.200; 2022: 28.200; 2023: 30.000*

* vorläufige Angabe, Schätzung bzw. Prognose

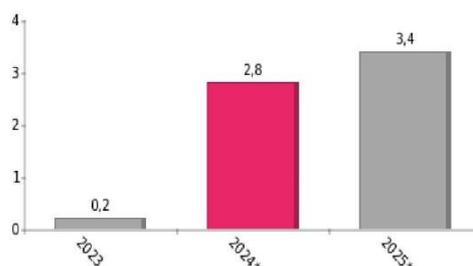
-1-

© Germany Trade & Invest 2024 - Gefördert vom Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz aufgrund eines Beschlusses des Deutschen Bundestages.

BIP-Entstehung (Anteil an nominaler Bruttowertschöpfung in %)	2022: Bergbau/Industrie 25,0; Handel/Gaststätten/Hotels 17,6; Transport/Logistik/Kommunikation 11,8; Bau 6,5; Land-/Forst-/Fischereiwirtschaft 3,2; Sonstige 35,9
BIP-Verwendung (Anteil an BIP in %)	2022: Privatverbrauch 57,9; Staatsverbrauch 18,3; Bruttoanlageinvestitionen 16,8; Bestandsveränderungen 5,6; Außenbeitrag 1,4

Wirtschaftswachstum

Bruttoinlandsprodukt
Veränderung in %, real



Wirtschaftswachstum nach Sektoren (% real)	2022: Bergbau/Industrie 5,9; Transport/Logistik/Kommunikation 5,4; Bau 5,1; Handel/Gaststätten/Hotels 2,6; Land-/Forst-/Fischereiwirtschaft 1,1
Inflationsrate (%)	2023: 10,9; 2024: 4,3*; 2025: 4,2*
Arbeitslosenquote (%)	2023: 2,8; 2024: 3,0*; 2025: 2,9*
Durchschnittslohn (brutto, Monatslohn, Jahresdurchschnitt)	in Zł: 2020: 5.167; 2021: 5.663; 2022: 6.346 in Euro: 2020: 1.165; 2021: 1.241; 2022: 1.354
Haushaltssaldo (% des BIP)	2023: -5,1; 2024: -5,4*; 2025: -4,6*
Leistungsbilanzsaldo (% des BIP)	2023: 2,0; 2024: 1,2*; 2025: 1,0*
Investitionen (% des BIP, brutto, öffentlich und privat)	2023: 17,9; 2024: 18,7*; 2025: 20,4*
Ausgaben für F&E (% des BIP)	2019: 1,3; 2020: 1,4; 2021: 1,4
Staatsverschuldung (% des BIP, brutto)	2023: 49,6; 2024: 53,7*; 2025: 57,7*
Ausländische Direktinvestitionen	
- Nettotransfer (Mio. US\$)	2020: 15.195; 2021: 29.580; 2022: 29.462
- Bestand (Mio. US\$)	2020: 256.008; 2021: 270.719; 2022: 269.840
- Hauptländer (Anteil in %, Bestand)	2022: Niederlande 19,2; Deutschland 16,9; Luxemburg 14,1; Frankreich 8,0; Spanien 4,3; Vereinigtes Königreich 4,0; Zypern 4,0; Österreich 3,7; Belgien 3,4; Schweiz 2,4; Sonstige 20
- Hauptbranchen (Anteil in %, Bestand)	2022: verarbeitendes Gewerbe 33,1 (Metallverarbeitung/Maschinenbau 6,6; Kfz 5,9; Chemie-, Kunststoffverarbeitung 5,5; Nahrungsmittel 5,2); Handel und Reparaturen 15,8; Finanz-, Versicherungsdienste 11,7; Immobilien 9,9; Bau 5,6; IKT 5,4; Sonstige 18,5

* vorläufige Angabe, Schätzung bzw. Prognose

Währungsreserven (zum 31.12.) *Mrd. Euro 2021: 122,8; 2022: 138,9; 2023: 150,6*
Mrd. US\$ 2021: 145,2; 2022: 146,3; 2023: 162,8

Auslandsverschuldung (zum 31.12.) *Mrd. Euro 2021: 323,3; 2022: 347,6; 2023: 386,4*
Mrd. US\$ 2021: 366,3; 2022: 370,3; 2023: 426,9

Außenhandel

Warenhandel (Mrd. US\$, Veränderung zum Vorjahr in %, Abweichungen durch Rundungen)

	2021	%	2022	%	2023	%
Einfuhr	335,5	31,7	358,6	6,9	341,4	-4,8
Ausfuhr	317,8	25,0	342,8	7,9	354,7	3,4
Saldo	-17,6		-15,7		13,3	

*Aus Gründen der internationalen Vergleichbarkeit wird der Warenhandel des Landes in US\$ angegeben. Den Warenhandel auf Eurobasis finden Sie bei [Eurostat](#).

Außenhandelsquote (Ex- + Importe/BIP in %) 2021: 95,9; 2022: 101,9; 2023: 86,1

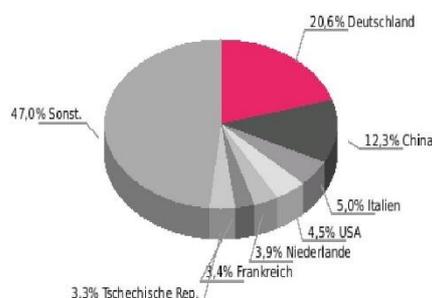
Exportquote (Exporte/BIP in %) 2021: 46,6; 2022: 49,8; 2023: 43,9

Einfuhrgüter nach SITC (% der Gesamteinfuhr) 2023: Chem. Erzg. 14,0; Maschinen 11,3; Kfz und -Teile 9,3; Nahrungsmittel 8,1; Elektrotechnik 6,0; Elektronik 6,0; Textilien/Bekleidung 5,1; Erdöl 4,5; Eisen und Stahl 4,2; Metallwaren 3,4; Sonstige 28,1

Ausfuhr Güter nach SITC (% der Gesamtausfuhr) 2023: Nahrungsmittel 12,7; Maschinen 11,0; Kfz und -Teile 10,7; Elektrotechnik 10,0; Chem. Erzg. 8,7; Elektronik 5,2; Metallwaren 4,9; Textilien/Bekleidung 4,1; Möbel und -teile 3,1; NE-Metalle 2,4; Sonstige 27,2

Hauptlieferländer

Hauptlieferländer
2023; Anteil in %

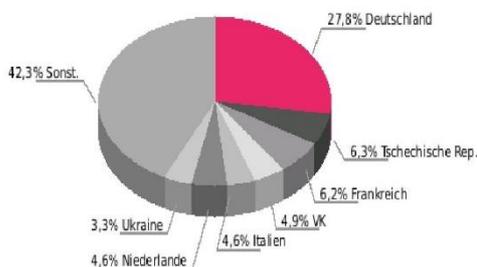


* vorläufige Angabe, Schätzung bzw. Prognose

Hauptabnehmerländer

Hauptabnehmerländer

2023; Anteil in %



Dienstleistungshandel (Mrd. US\$, Veränderung zum Vorjahr in %, Abweichungen durch Rundungen)

	2021	%	2022	%	2023*	%
Ausgaben	49,5	22,4	57,0	15,3	65,3	14,6
Einnahmen	81,1	21,8	95,4	17,6	106,5	11,6
Saldo	31,7		38,4		41,1	

WTO-Mitgliedschaft

Ja, seit 01.07.1995

Freihandelsabkommen

Polen profitiert im Rahmen seiner EU-Mitgliedschaft von den Freihandelsabkommen der EU. Derzeit bestehen Abkommen mit 78 Staaten; weitere Freihandelsabkommen werden zurzeit verhandelt. Zur Übersicht siehe www.wto.org -> Trade Topics, Regional Trade Agreements, RTA Database, By Country/territory

Mitgliedschaft in Zollunion

EU-Zollunion, seit 01.05.2004

Beziehung der EU zu Polen

Warenhandel EU-27 (Mrd. Euro, Veränderung zum Vorjahr in %, Abweichungen durch Rundungen)

	2021	%	2022	%	2023	%
Einfuhr der EU	204,8	21,8	247,7	20,9	249,3	0,7
Ausfuhr der EU	206,8	24,4	245,1	18,5	252,9	3,2
Saldo	2,0		-2,5		3,6	

Dienstleistungshandel EU-27 (Mrd. Euro, Veränderung zum Vorjahr in %, Abweichungen durch Rundungen)

	2020	%	2021	%	2022	%
Ausgaben der EU	32,7	-12,1	39,3	20,1	48,1	22,6
Einnahmen der EU	25,3	-12,8	30,0	18,8	38,3	27,6
Saldo	-7,5		-9,3		-9,8	

* vorläufige Angabe, Schätzung bzw. Prognose

Beziehung Deutschlands zu Polen

Warenhandel (Mrd. Euro, Veränderung zum Vorjahr in %, Abweichungen durch Rundungen)

	2021	%	2022	%	2023*	%
dt. Einfuhr	69,0	18,1	78,3	13,4	81,5	4,0
dt. Ausfuhr	78,6	20,9	92,7	17,9	92,0	-0,7
Saldo	9,5		14,4		10,5	

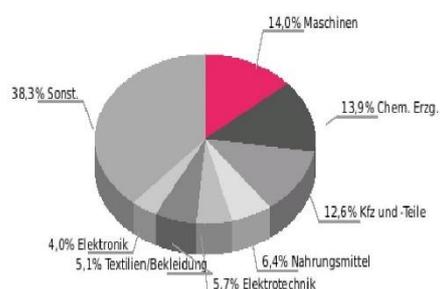
Deutsche Einfuhrgüter nach SITC (% der Gesamteinfuhr)

2023*: Elektrotechnik 12,5; Kfz und -Teile 12,3; Maschinen 11,8; Nahrungsmittel 10,3; Chem. Erzg. 6,7; Möbel und -teile 5,1; Metallwaren 3,9; Elektronik 3,3; Getränke/Tabak 2,9; NE-Metalle 2,5; Sonstige 28,7

Deutsche Ausfuhrgüter

Deutsche Ausfuhrgüter nach SITC

2023*; % der Gesamtausfuhr



Rangstelle bei deutschen Einfuhren

2023: 4 von 239 Handelspartnern*

Rangstelle bei deutschen Ausfuhren

2023: 5 von 239 Handelspartnern*

Dienstleistungshandel (ohne Reiseverkehr) (Mrd. Euro, Veränderung zum Vorjahr in %, Abweichungen durch Rundungen)

	2021	%	2022	%	2023	%
Ausgaben	9,1	12,9	10,1	10,9	11,5	13,0
Einnahmen	5,3	10,5	6,2	18,6	6,6	6,3
Saldo	-3,9		-3,9		-4,8	

Deutsche Direktinvestitionen (Mio. Euro)

- Bestand

2020: 36.720; 2021: 39.375; 2022: 44.059

- Nettotransfer

2021: +2.025; 2022: +4.875; 2023: +2.900

Direktinvestitionen Polens in Deutschland (Mio. Euro)

- Bestand

2020: 515; 2021: 911; 2022: 1.224

- Nettotransfer

2021: +1.070; 2022: +162; 2023: +1.381

Doppelbesteuerungsabkommen

vom 14.05.2003, in Kraft seit 01.01.2005

Investitionsschutzabkommen

Kein Abkommen

Anzahl wichtiger vom Bund geförderter Auslandsmessen

2024: 1 (Rebuild Ukraine)

Weitere Informationen unter:

www.auma.de/de/ausstellen/messen-finden --> Erweiterte Suche

* vorläufige Angabe, Schätzung bzw. Prognose

Auslandshandelskammer	Warschau, http://polen.ahk.de/
Deutsche Auslandsvertretung	Warschau, https://polen.diplo.de/
Auslandsvertretung Polens in Deutschland	Botschaft in Berlin, https://www.gov.pl/web/deutschland/botschaft

Klimaindikatoren

Treibhausgasemissionen (tCO ₂ eq. pro Kopf)	2010: 8,4; 2020: 8,5
Treibhausgasemissionen (Anteil weltweit in %)	2010: 0,7; 2020: 0,7
Emissionsintensität (tCO ₂ eq. pro Mio. US\$ BIP)	2010: 669,4; 2020: 537,9
Erneuerbare Energien (Anteil am Primärenergieangebot in %)	2011: 7,9; 2021: 11,8
Emissionsstärkste Sektoren (2020, nur national, Anteil in %)	Elektrizität/Wärme: 39,8; Transport: 18,6; Gebäude: 12,1

Infrastruktur

Straßennetz (km)	427.580 km (2022, befestigt und unbefestigt)
Schiennetz (km, alle Spurbreiten)	2020: 19.461
Mobiltelefonanschlüsse	2022: 1.319 pro 1.000 Einwohner
Internetnutzer	2022: 869 pro 1.000 Einwohner
Stromverbrauch/Kopf (kWh)	2022: 4.435

Einschätzung des Geschäftsumfeldes

Hermes Länderkategorie	keine Risikoeinstufung
Corruption Perceptions Index 2023	Rang 47 von 180 Ländern
Sustainable Development Goals Index 2023	Rang 9 von 193 Ländern

Weitere Informationen zu Wirtschaftslage, Branchen, Geschäftspraxis, Recht, Zoll, Ausschreibungen und Entwicklungsprojekten können Sie unter www.gtai.de/polen abrufen.

Für die Reihe Wirtschaftsdaten kompakt werden die folgenden Standardquellen verwendet: ADB, AUMA, BMF, BMWK, BMZ, BP, Bundesbank, CIA, Climatewatch, Destatis, Euler Hermes, Europäische Kommission, Eurostat, FAO, IEA, IWF, OECD, SDSN, United Nations, UN Comtrade, UNCTAD, UN-Stats, Transparency International, Weltbank. Zum Teil wird zudem auf nationale und weitere internationale Quellen zurückgegriffen.

Quellen: *Germany Trade & Invest* bemüht sich, in allen Datenblättern einheitliche Quellen zu nutzen, so dass die Daten für unterschiedliche Länder möglichst vergleichbar sind. Die **kursiv gedruckten Daten** stammen aus nationalen Quellen oder sind für das jeweilige Land in unserer Standardquelle nicht verfügbar. Dies ist bei einem Vergleich dieser Daten mit den Angaben in Datenblättern zu anderen Ländern zu berücksichtigen.

* vorläufige Angabe, Schätzung bzw. Prognose

-6-

© Germany Trade & Invest 2024 - Gefördert vom Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz aufgrund eines Beschlusses des Deutschen Bundestages.

Weitere Informationen über Wirtschaft in Polen

GTAI-Informationen zu Polen	Link
Prognosen zu Investitionen, Konsum und Außenhandel	Wirtschaftsausblick von GTAI
Potenziale kennen, Risiken richtig einschätzen	Link zur SWOT-Analyse
Kulturelle Hintergründe und Regeln für den Geschäftskontakt	Link zu Verhandlungspraxis kompakt
Länderspezifische Basisinformationen zu relevanten Rechtsthemen in Polen	Link zu Recht kompakt
Kompakter Überblick rund um die Wareneinfuhr in Polen	Link zu Zoll und Einfuhr kompakt

3 Branchenspezifische Informationen

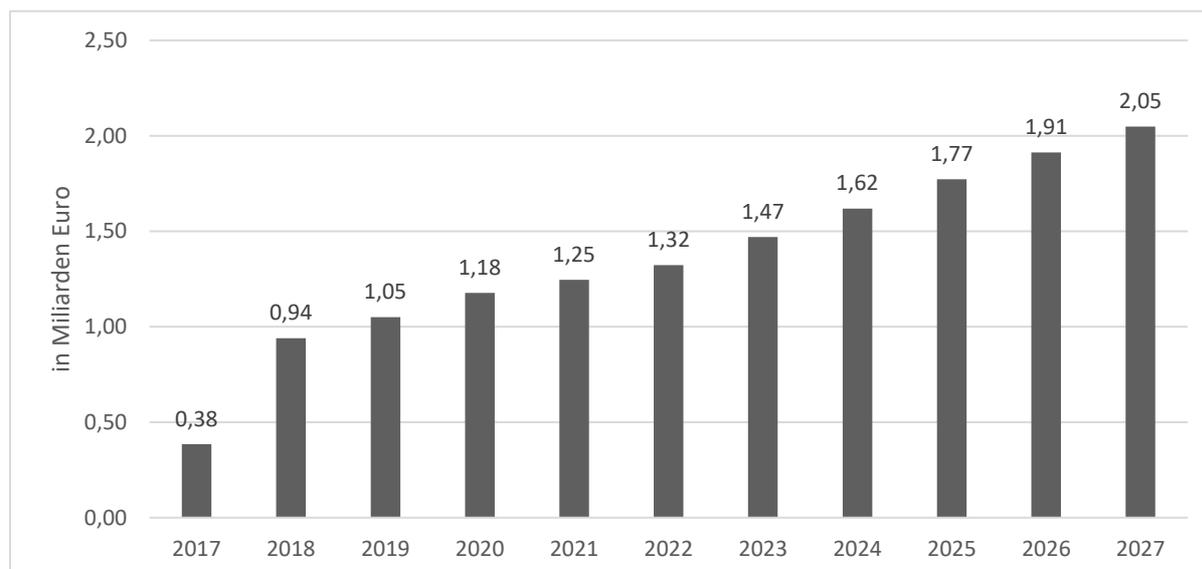
3.1 Marktpotenziale und -chancen und künftige Marktentwicklungen in den relevanten Segmenten und Nachfragesektoren

3.1.1 Einführung

Die Videospielebranche in Polen erfreut sich seit Jahren an einer dynamischen Entwicklung, zeichnet sich durch Innovationskraft aus und entwickelt sich zu einem der Schlüsselsektoren der nationalen Wirtschaft. Dazu trägt eine starke Tradition der lokalen Spieleindustrie sowie die globale Anerkennung polnischer Produktionen bei. Polnische Spieleentwickler genießen weltweites Ansehen, und Spiele, die in Polen entwickelt wurden, werden oft zu internationalen Hits. Erfolge wie die „Witcher“-Reihe oder „Cyberpunk 2077“, produziert von CD Projekt Red, haben die Aufmerksamkeit sowohl von Spielern als auch von Investoren auf sich gezogen, was das Entwicklungspotenzial dieser Branche unterstreicht.

Zwischen 2017 und 2023 erlebte die polnische Videospielebranche eine bedeutende Transformation, bei der der Umsatz um 280% anstieg und 2023 etwa 1,47 Milliarden EUR erreichte. Im gleichen Zeitraum erreichte der globale Videospielemarkt einen Wert von 230,75 Milliarden EUR. Der Wert des polnischen Marktes wächst kontinuierlich, und für 2024 wird ein Umsatz von 1,62 Milliarden EUR prognostiziert, während der globale Markt voraussichtlich 261,85 Milliarden EUR erreichen wird. Bis 2027 wird ein weiterer Anstieg des polnischen Marktes auf 2,05 Milliarden EUR erwartet, während der globale Videospielemarkt in diesem Jahr einen Wert von 339,16 Milliarden EUR erreichen soll¹².

Abbildung 1: Umsatzprognose für die polnische Videospielebranche (2017–2027)



Quelle: Statista - Eigene Darstellung

3.1.2 Export und Präsenz auf globalen Märkten

Polen ist zu einem bedeutenden Exporteur von Spielen geworden. Polnische Spiele sind auf internationalen Märkten beliebt, was in Verbindung mit der steigenden Produktionsqualität und Innovationskraft eine große Chance für weiteres Wachstum darstellt.

Die wichtigsten Regionen für den Verkauf polnischer Spiele sind Nordamerika, Europa und Asien. Jeder dieser drei Kontinente macht je nach Relevanz eines bestimmten Titels 20-40% des Gesamtumsatzes aus. Im Allgemeinen machen die Kontinente der Nordhalbkugel 75% bis 90% des Gesamtumsatzes polnischer Spiele aus³.

¹ <https://de.statista.com/outlook/amo/medien/videospiele/polen> Letzter Abruf: 06.09.2024

² <https://de.statista.com/outlook/dmo/digitale-medien/videospiele/weltweit#umsatz> Letzter Abruf: 06.09.2024

³ <https://www.trade.gov.pl/en/news/the-game-industry-of-poland-report-2023/> Letzter Abruf: 06.09.2024

Die USA und China sind laut globalen Rankings die größten und nahezu gleichwertigen Märkte. Bei polnischen Spielen hat typischerweise eines dieser Länder die führende Position im Verkauf und trägt 20% bis 40% der Gesamterlöse bei. Die Europäische Union als Ganzes könnte einen vergleichbaren Anteil am Verkauf haben. Häufig erscheinen jedoch in den Spitzenrankings für polnische Spiele eher drei bevölkerungsreiche europäische Länder, nämlich das Vereinigte Königreich, Deutschland und Frankreich, in unterschiedlicher Reihenfolge.

Weitere Märkte, die oft als bedeutend angesehen werden, sind Brasilien, Russland und die Türkei. Da die Spielpreise in diesen Märkten jedoch 40-50% niedriger sind als in Europa oder Polen, machen sie typischerweise nur 2-4% des Umsatzes aus (mit Ausnahme einiger Titel)⁴.

Polnische Spieleentwicklungsstudios investieren erhebliche Anstrengungen in den Export ihrer Titel, was durch die Anzahl der Sprachen, in die Spiele auf Steam übersetzt werden, belegt wird, wenn man polnische und ausländische Spiele vergleicht. Mehr als 65% der in Polen produzierten Spiele werden in mehr als zwei Sprachen übersetzt, während es außerhalb Polens nur 29% der Spiele sind, die solche Übersetzungen haben. Dies könnte ein weiterer Faktor für den Erfolg der polnischen Spieleindustrie sein. Im Kontext der Marktpräferenzen konzentrieren sich polnische Studios auf größere Märkte während die Anzahl der Übersetzungssprachen begrenzt ist.

Der Anteil der digitalen Verteilung am globalen Verkauf polnischer Spiele wird für das Jahr 2020 auf über 85% geschätzt und wächst weiter. Zudem bestehen die verbleibenden 15% des Einzelhandelsumsatzes hauptsächlich aus den größten Titeln. Laut CD Projekt Red wurden weniger als 30% der Exemplare von Cyberpunk 2077 in physischer Form verkauft und dies bleibt wahrscheinlich ein Rekord für die letzten polnischen Spiele. Kein anderes Unternehmen im Land hatte ein so großes Team, das weltweit unterwegs war, um Vertriebsvereinbarungen für jeden Markt vor der Veröffentlichung des Spiels zu unterzeichnen. Kleinere Studios, die vor einigen Jahren zufriedenstellende Einnahmen aus lokalen Vertriebsvereinbarungen für physische Kopien erzielt haben, schätzen diese nun auf 2-3% des digitalen Marktes oder haben sich entschieden, diesen Sektor ganz aufzugeben⁵.

Es gibt noch einen wichtigen polnischen Beitrag zum globalen Gaming-Markt. Obwohl allgemein angenommen wird, dass globale Spielevertriebsplattformen aus den USA oder Japan stammen, gibt es eine bedeutende Ausnahme: GOG.com, mit Sitz in Warschau, eine Tochtergesellschaft von CD Projekt SA. Auch wenn ihr Anteil am Markt für digitale PC-Spiele wahrscheinlich nie zweistellige Werte erreicht hat und in naher Zukunft keine Anzeichen eines solchen Wachstums zeigt, ist es seit Jahren die zweitwichtigste Plattform für Spieleentwickler weltweit. Obwohl der Epic Games Store derzeit GOG in Bezug auf Investitionen und Anzahl der registrierten Nutzer übertrifft, spielt GOG weiterhin eine zentrale Rolle im internationalen Vertrieb⁶.

3.1.3 Potenzial des polnischen Humankapitals

Obwohl der Bereich der Spieleentwicklungsausbildung in Polen im Hochschulsystem noch relativ jung ist und stärkere Verbindungen zur Industrie benötigt, hat er eine bedeutende Rolle beim außergewöhnlichen Wachstum der Beschäftigung im Spielbereich gespielt. In den letzten zehn Jahren hat sich das Bildungsangebot erheblich erweitert, was die Qualität und Vielfalt der verfügbaren Schulungsoptionen weiter verbessert hat. In 2022 bieten 52 Universitäten insgesamt 62 Studiengänge im Bereich der Videospiegelbranche an, wobei 23 davon staatliche Universitäten und 26 private Hochschulen sind⁷.

Trotz eines Rückgangs der Studentenzahl in Polen um fast 33% seit 2010 wächst die Spieleentwicklungsausbildung dynamisch. 2020 wurde der Höhepunkt der Anzahl an Studiengängen und Hochschulen erreicht, gefolgt von einer leichten Korrektur. Neun Studiengänge wurden geschlossen, aber vier neue an privaten Hochschulen eröffnet. Drei Hochschulen haben ihre Programme im Bereich Spieleentwicklung vollständig eingestellt.

Fast die Hälfte dieser Studiengänge (26) richtet sich an Programmierer. Polen ist seit langem für die Ausbildung exzellenter Programmierer bekannt, was ein wesentlicher Faktor für den Erfolg der Branche war. Kurse zur Spieleentwicklung in den Bereichen Programmierung und Kunst sind in der Regel Bachelor-Studiengänge. Diese haben meist ein allgemeineres Profil, wobei die Fächer, die direkt mit der Spieleentwicklung verbunden sind, von wenigen Kursen innerhalb eines Studiengangs bis hin zu ganzen Spezialisierungen in höheren Semestern reichen. Im Gegensatz dazu werden Kurse im Bereich Spieldesign häufiger von Grund auf neu entwickelt, mit dem Fokus auf die Ausbildung von Spieleentwicklern.

⁴ Ebenda, Letzter Abruf: 06.09.2024

⁵ Ebenda, Letzter Abruf: 06.09.2024

⁶ Ebenda, Letzter Abruf: 06.09.2024

⁷ Ebenda, Letzter Abruf: 06.09.2024

Jedoch bietet fast ein Viertel der öffentlichen Hochschulen mindestens ein Bildungsprogramm im Bereich Spiele an. Bei den Spezialisierungen ist dieser Anteil höher, da 40% der technischen Hochschulen Spieleprogrammierung unterrichten und 43% der Kunstakademien Kurse zur Spielekunst anbieten. Im Vergleich zu anderen europäischen Ländern hat die Spieleentwicklungsausbildung in Polen nahezu westliche Standards erreicht⁸.

Tabelle 1: Formale Ausbildung im Bereich Videospielebranche in Europa

Land	Universitäten, die solche Studiengänge anbieten	pro 1 Million Einwohner
Frankreich	150	2.2
Deutschland	109	1.3
Vereinigtes Königreich	135	2.0
Spanien	67	1.4
Polen	52	1.4
Finnland	37	6.7

Quelle: The Game Industry of Poland 2023 PARP – Eigene Darstellung

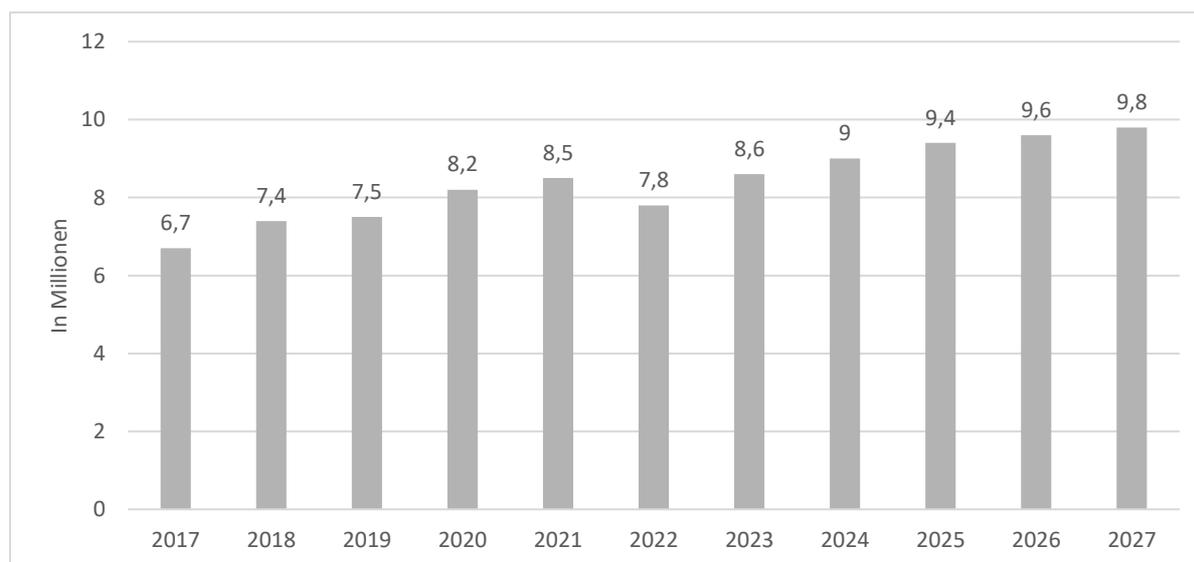
Das Bildungsangebot für zukünftige Spieleentwickler in Polen geht über das Studium hinaus. Hierbei handelt es sich insbesondere um Nicht-Abschlusskurse sowie um die Ausbildung an weiterführenden Schulen, wo spezialisierte Klassen und außerschulischen Programmen im Bereich Spieleentwicklung etabliert werden. Diese Initiativen tragen dazu bei, die Fähigkeiten und Talente angehender Spieleentwickler in einem früheren Stadium zu fördern und eine Talentbasis für die Branche aufzubauen.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass Polen ein solides, in der Region führendes Hochschulsegment bietet, das ein exponentiell wachsendes Marktsegment abdeckt. Es fördert eine Pipeline von Talenten für die Industrie. In Kombination mit den Schwierigkeiten letzter Zeit und dem Rückgang nach der Pandemie ist die Situation für internationale Unternehmen reif, um in Polen ein reichhaltiges Angebot an neuen Arbeitskräften zu finden.

3.1.4 Binnenmarkt der Gamer und Konsumpräferenz

Die polnische Videospielebranche verzeichnet nicht nur ein erhebliches Wachstum beim Umsatz, sondern auch bei der Zahl der Spieler. Laut Daten von Statista spielen 2023 8,6 Millionen Menschen in Polen Videospiele, während die Anzahl der Spieler im Jahr 2017 bei 6,7 Millionen lag⁹. Laut Daten von Statista wird die Anzahl der Spieler in Polen im Jahr 2027 auf 9,8 Millionen geschätzt, im Vergleich zu weltweit 1.472 Millionen.

Abbildung 2: Prognose zur Anzahl der Computer- und Videospiele in Polen (2017 – 2027)



Quelle: Statista - Eigene Darstellung

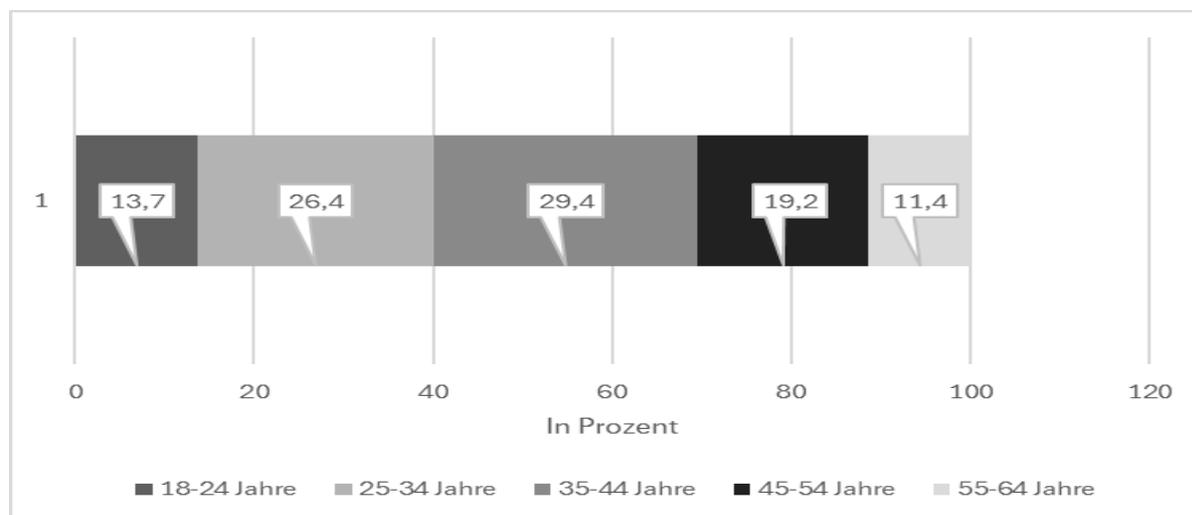
Eine solche Darstellung steht im Widerspruch zur gängigen Wahrnehmung. Oft wird angenommen, dass vor allem Kinder die treibende Kraft hinter der Gaming-Branche sind, zumindest bis man die Altersverteilung der polnischen

⁸ <https://www.trade.gov.pl/en/news/the-game-industry-of-poland-report-2023/> Letzter Abruf: 06.09.2024

⁹ <https://de.statista.com/outlook/amo/medien/videospiele/polen> Letzter Abruf: 06.09.2024

Bevölkerung genauer betrachtet. Laut Statista-Daten aus dem Jahr 2023 liegt die größte Gruppe von Spielern jedoch in der Alterskategorie von 35 bis 44 Jahren, während in der Altersgruppe von 55 bis 64 Jahren die wenigsten Spieler zu finden sind¹⁰. Darüber hinaus belegt die Forschung von IQS, dass das Durchschnittsalter bei 31 Jahren liegt¹¹.

Abbildung 3: Computer- und Videospiele nach Alter (2023)

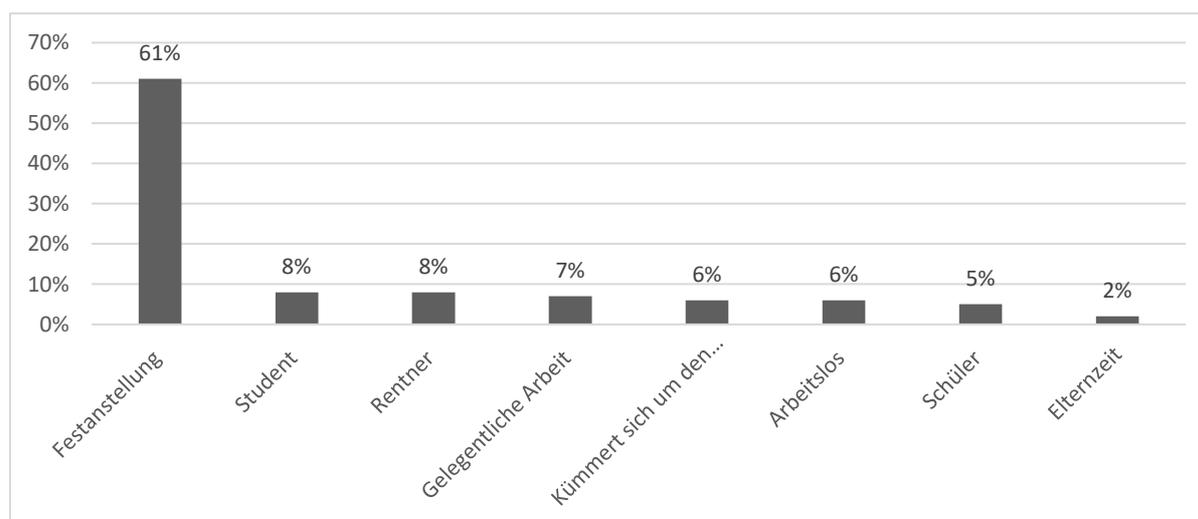


Quelle: Statista - Eigene Darstellung

Auch die Geschlechterstruktur widerspricht allen Stereotypen. Bemerkenswert ist, dass trotz des Ungleichgewichts zwischen den Geschlechtern in der Beschäftigungsstruktur der Branche laut Statista-Daten 48,4% aller Spielekonsumenten weiblich sind. Interessanterweise variiert die Geschlechterverteilung je nach Plattform¹². So stellt sich heraus, dass im Falle von Handyspielen 61% aller Konsumenten weibliche Spieler sind¹³.

Aus der Perspektive des Gaming-Marktes weicht der monetäre Status der Spieler in Polen vom stereotypischen Bild ab. Ganze 61% von ihnen haben eine feste Anstellung, was auf ihre stabile finanzielle Lage hinweist. Zudem gehören 32% der Spieler zur Gruppe der Besserverdienenden, deren jährliches Einkommen zwischen 80.000 und 210.000 PLN (etwa 17.800 und 46.700 EUR) liegt. Zum Vergleich: Laut einem KPMG-Bericht zählen in Polen nur 4,4% der Bevölkerung zu den Besserverdienenden. Diese Statistiken zeigen, dass Spieler im Vergleich zur Gesamtbevölkerung eine vorteilhafte finanzielle Situation haben¹⁴.

Abbildung 4: Beruflicher Status polnischer Spieler (2020)



Quelle: Forbes - Eigene Darstellung

¹⁰ <https://de.statista.com/outlook/amo/medien/videospiele/polen#demographische-daten> Letzter Abruf: 06.09.2024

¹¹ <https://www.forbes.pl/biznes/branza-gamingowa-ile-jest-warta-i-jak-wyglada-typowy-gracz/0f7bzww> Letzter Abruf: 06.09.2024

¹² <https://de.statista.com/outlook/amo/medien/videospiele/polen#demographische-daten> Letzter Abruf: 06.09.2024

¹³ <https://www.forbes.pl/biznes/branza-gamingowa-ile-jest-warta-i-jak-wyglada-typowy-gracz/0f7bzww> Letzter Abruf: 06.09.2024

¹⁴ Ebenda, Letzter Abruf: 06.09.2024

Die finanzielle Situation der Spieler wirkt sich direkt auf die Ausgaben für den Kauf von Spielen aus, die jährlich etwa 2,4 Milliarden PLN (etwa 0,6 Milliarden EUR) betragen. Diese Summe ist zwar niedriger als in vielen anderen Ländern, entspricht jedoch den Ausgaben für alle anderen Kulturwaren. Spieler geben mehr für Spiele aus als für wachsende VOD-Plattformen wie Netflix¹⁵. Im Vergleich zu anderen Ländern wie Deutschland oder Großbritannien bleiben die Ausgaben der Polen für Spiele ebenso relativ niedrig. Während Polen jährlich etwa 15 USD für Spiele ausgeben, investieren die Deutschen das Vierfache und die Briten das Fünffache dieser Summe pro Kopf¹⁶.

Tabelle 2: Jährliche Ausgaben für Spiele in verschiedenen Ländern (in USD, pro Kopf)

	Polen	China	Japan	Südkorea	USA	Deutschland	Vereinigtes Königreich
Konsolespiele	4,13	0,44	44,76	4	49,09	34,7	42,09
Mobile Spiele	5,25	13,69	88,1	60,96	32,73	14,46	20,3
PC-Spiele	5,74	10,2	9,68	45,96	17,7	15,3	12,97
Insgesamt	15,12	24,34	142,54	110,92	99,52	64,46	75,36

Quelle: Forbes - Eigene Darstellung

Die Newzoo-Studie zeigt, dass im Jahr 2020 die größte Gruppe von Spielern in Polen aus Nutzern von Handys und Tablets bestand, die 50% des Marktes ausmachten. An zweiter Stelle stehen Konsolen mit einem Anteil von 28%, gefolgt von PC-Spielen mit 32%, die jedoch einen bedeutenden Einfluss auf den polnischen Markt hatten¹⁷. Es ist bemerkenswert, dass der polnische Markt für Spiele einen hohen Anteil an PC-Spielen aufweist. Polen ist wahrscheinlich der zweitstärkste Markt weltweit in Bezug auf die Anzahl der PC-Spiele pro Kopf, nur nach Kanada. Dies führt dazu, dass der polnische Markt einen signifikanten Anteil am Markt für PC-Plattformen hat, insbesondere auf Steam. Es wird geschätzt, dass die Anzahl der aktiven polnischen Spieler auf Steam zwischen 3 und 4 Millionen liegt¹⁸. Der Marktanteil des Epic Games Store in Polen ist deutlich höher als in vielen westeuropäischen Ländern und übertrifft diese oft um das Zwei- bis Dreifache. Dennoch geben nur 26% der Spieler zwischen 100 und 200 PLN (etwa 23 und 45 EUR) für Spiele aus, während PC-Spiele im Durchschnitt günstiger sind als ihre Konsolen-Pendants. Der PC-Segment, trotz geringerer Ausgaben pro Spiel, erzielt die höchsten Einnahmen, da es die beliebteste Plattform in Polen ist¹⁹.

Im Jahr 2020 wurden mobile Spiele zum dominierenden Segment in Polen, mit 50% der Spieler, die Handys für Spiele nutzen, während dieser Anteil 2014 bei 28% lag²⁰. Eine deutliche Markttransformation ist zu erkennen, bei der der Marktanteil der mobilen Spiele von den Browser- und PC-Spielen übernommen wird. Der dynamischste Anstieg wurde in diesem Segment während des Lockdowns beobachtet. Ein Beispiel ist TSG, bei dem die Anzahl der Downloads des Spiels Fishing Clash im zweiten Quartal 2020 von 6,9 auf 17,5 Millionen stieg, was veranschaulicht, wie Unternehmen, die ursprünglich Browser-Spiele entwickelten, sich an den mobilen Markt anpassen. Im Segment der mobilen Spiele gibt nur 1% der Spieler mehr als 100 PLN (etwa 23 und 45 EUR) aus, und 68% geben überhaupt kein Geld für Spiele aus, was aus geschäftlicher Sicht zu erheblichen Leerlaufkosten führt, da die Einnahmen hauptsächlich durch Werbung erzielt werden²¹.

Auch das Konsolensegment zeigt interessante Veränderungen. Obwohl Konsolen im Jahr 2020 zugunsten von mobilen Spielen an Marktanteil verloren haben, stieg der Anteil der Konsolenspieler von 12% auf 28% zwischen 2016 und 2018²². Dies könnte auf die steigende Wohlstand der Gesellschaft und die größere Verfügbarkeit von Konsolen wie Xbox X und S zurückzuführen sein. In Polen erfolgte die Einführung dieser Konsolen ohne Verzögerungen, was die hohe Nachfrage nach diesen Geräten bestätigte. Die Ausgaben der Verbraucher für Konsolenspiele werden am schnellsten steigen, und ihr Anteil wird bis 2028 auf 35% steigen, verglichen mit 27% im Jahr 2022²³. Das Konsolensegment, das als das wohlhabendste und teuerste gilt, zeichnet sich dadurch aus, dass 48% der Spieler zwischen 100 und 200 PLN (etwa 23 und 45 EUR) für Spiele ausgeben²⁴.

Der Markt für Spiele entwickelt sich daher hauptsächlich zugunsten von mobilen und Konsolenspielen. Es ist jedoch schwierig, die zukünftige Struktur des Marktes vorherzusagen, selbst unter Berücksichtigung globaler Trends, da die

¹⁵ Ebenda, Letzter Abruf: 06.09.2024

¹⁶ Ebenda, Letzter Abruf: 06.09.2024

¹⁷ <https://www.forbes.pl/biznes/branza-gamingowa-ile-jest-warta-i-jak-wyglada-typowy-gracz/0f7bzw> Letzter Abruf: 06.09.2024

¹⁸ <https://www.trade.gov.pl/en/news/the-game-industry-of-poland-report-2023/> Letzter Abruf: 06.09.2024

¹⁹ <https://www.forbes.pl/biznes/branza-gamingowa-ile-jest-warta-i-jak-wyglada-typowy-gracz/0f7bzw> Letzter Abruf: 06.09.2024

²⁰ Ebenda, Letzter Abruf: 06.09.2024

²¹ Ebenda, Letzter Abruf: 06.09.2024

²² Ebenda, Letzter Abruf: 06.09.2024

²³ <https://www.creativeforge.pl/otoczenie-rynkowe/> Letzter Abruf: 06.09.2024

²⁴ <https://www.forbes.pl/biznes/branza-gamingowa-ile-jest-warta-i-jak-wyglada-typowy-gracz/0f7bzw>

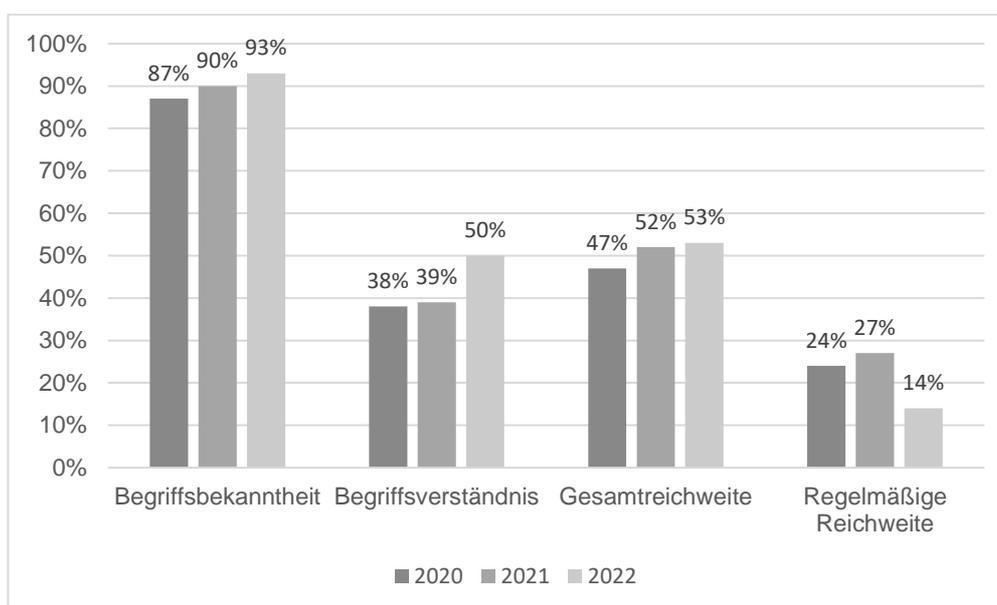
Gaming-Kultur in jedem Land ihre eigenen Besonderheiten aufweist. Der PC-Segment erzielt zweifellos die höchsten Einnahmen aufgrund seiner langfristigen Beliebtheit, während das mobile Segment, trotz geringerer individueller Ausgaben, die größte Anzahl an Spielern aufweist.

3.1.5 eSport

Polen ist neben Spanien nach wie vor der prozentual aktivste E-Sport-Markt in Europa und hebt sich durch die hohe Bekanntheit von E-Sport hervor: Eine große Mehrheit (93%) der von Deloitte Befragten kennt den Begriff, während der europäische Durchschnitt sieben Prozentpunkte niedriger liegt. Jeder zweite Pole ist in der Lage, den Begriff E-Sport richtig zu definieren, während der Prozentanteil in den übrigen Ländern der Region bei 41% liegt. 49% der polnischen Befragten haben sich schonmal E-Sport-Spiele angesehen, und jeder dritte Befragte tut dies sogar ziemlich regelmäßig²⁵.

Die Popularität von E-Sports in Polen wächst stetig - 2020 verbrachten 24% der Befragten ziemlich regelmäßig Zeit in ihrer Freizeit auf diese Art, 2022 wurden es bereits 29%, während der Durchschnitt der untersuchten europäischen Länder im vergangenen Jahr bei 19% lag. Darüber hinaus beschließt fast jeder dritte polnische E-Sports-Fan, für diese Form der Unterhaltung mehr Geld auszugeben (im Vergleich zu 26 Prozent im Jahr 2021). Die polnischen Fans geben durchschnittlich 48 PLN (etwa 10 EUR) pro Monat für E-Sport aus, hauptsächlich um die Kosten für die Teilnahme an Turnieren zu decken²⁶.

Abbildung 5: E-Sport Engagement Trends in Polen (2020-2022)



Quelle: Let's Play! 2022The European esports market – Deloitte – Eigene Darstellung

In Polen sind die E-Sport-Zuschauer hauptsächlich Männer (64% der Antworten) aus der Generation der Millennials, d. h. der 25- bis 41-Jährigen (42% aller polnischen E-Sport-Zuschauer) und Vertreter der Generation Z, die zwischen 1995 und 2012 geboren wurde (27%)²⁷.

E-Sport gibt es in Polen schon seit Jahren, und es ist bereits wie eine normale Sportart angesehen und bekommt auch staatliche Förderungen. Seitdem erlebte die E-Sports-Szene in Polen ein exponentielles Wachstum. Es wurde der polnische E-Sports-Verband gegründet, der unter anderem vom Polnischen Olympischen Komitee, dem Ministerium für Kultur und Nationales Erbe und dem Akademischen Sportverband unterstützt wird. Im Rahmen dieser Tätigkeit wurde beispielsweise auch ein eigener Fernsehsender Polsat Games gegründet - ein polnischer Fernsehsender von Polsat Television, der sich hauptsächlich mit Videospiele, E-Sports und Anime befasst und am 1. Oktober 2018 testweise als Online-Kanal und am 15. Oktober 2018 offiziell als Fernsehsender eingeführt wurde.

Außerdem wurde 2018 die sogenannte Ultraliga ins Leben gerufen - eine professionelle E-Sport-Liga des Spiels League of Legends, die von Riot Games gesponsert wird und in der zehn Teams um den Ultraliga-Meistertitel (seit Saison 3 den

²⁵ <https://www2.deloitte.com/pl/pl/pages/technology-media-and-telecommunications/articles/rynek-esportu-w-polsce-lets-play-2022.html> 06.09.2024

²⁶ Ebenda, Letzter Abruf: 06.09.2024

²⁷ <https://www2.deloitte.com/pl/pl/pages/technology-media-and-telecommunications/articles/rynek-esportu-w-polsce-lets-play-2022.html> Letzter Abruf: 06.09.2024

Titel des polnischen Meisters), Geldpreise und seit der ersten Saison auch um den Aufstieg in das europäische EMEA-Masters-Turnier kämpfen. Die Ultraliga ist der geistige Nachfolger der Polnischen E-Sport-Liga und der ESL Pro Series Poland, einer Reihe von E-Sport-Veranstaltungen, die seit 2011 organisiert werden.

3.2 Marktchancen für deutsche Unternehmen

Deutsche Unternehmen haben auf dem polnischen Spielemarkt bedeutende Erfolgchancen, obwohl dieser Markt spezifische Herausforderungen mit sich bringt. Polen gehört zu den am schnellsten wachsenden Videospielemärkten in Europa und ist die Heimat von Branchenriesen wie CD Projekt Red, Techland und 11 bit studios. Deutsche Unternehmen können jedoch effektiv konkurrieren und Marktanteile gewinnen, wenn sie die richtigen Strategien anwenden und sich auf die Eigenschaften der polnischen Spieler einstellen.

1. Wachstum des Spielemarktes in Polen

Der polnische Spielemarkt hat ein enormes Wachstum erlebt, mit einem Umsatzanstieg von 280 % in den Jahren 2017 bis 2023. Für 2027 wird ein weiterer Anstieg von über 2,05 Milliarden Euro prognostiziert. Dies eröffnet große Möglichkeiten für ausländische Unternehmen, darunter auch deutsche, die in diesen Wachstumsmarkt investieren möchten.

2. Wachsende Beliebtheit von Indie- und Mid-Budget-Spielen

Obwohl große polnische Studios den Markt dominieren, erfreuen sich kleinere Indie-Produktionen und Spiele von mittelgroßen Entwicklern wachsender Beliebtheit. Deutsche Spieleentwickler, insbesondere jene, die sich auf Strategie-, Simulations- und Abenteuerspiele spezialisiert haben, können von dem zunehmenden Interesse an Indie-Spielen in Polen profitieren. Erfolgreiche Beispiele in diesem Bereich sind die deutschen Studios Daedalic Entertainment und Kalypso Media, die sich auf strategische, narrative und abenteuerliche Spiele konzentrieren.

3. Ähnliche Spielvorlieben

Polnische und deutsche Spieler haben ähnliche Vorlieben, insbesondere wenn es um Strategie-, Simulations- und Rollenspiele (RPGs) geht. Deutsche Entwickler, die sich auf diese Genres spezialisiert haben, wie etwa die „Anno“-Reihe oder die „Tropico“-Spiele von Kalypso Media, sind auch bei polnischen Spielern beliebt, die komplexe, taktische Spiele schätzen. Dies bietet deutschen Unternehmen die Möglichkeit, Spiele zu veröffentlichen, die auf dem polnischen Markt erfolgreich sein können.

4. Große Spielerbasis und steigende Kaufkraft

Polen hat eine große Anzahl aktiver Spieler, sowohl auf PCs als auch auf Konsolen. Zudem wächst die Kaufkraft polnischer Konsumenten im Bereich Unterhaltung, was bedeutet, dass polnische Spieler bereit sind, mehr Geld für Spiele auszugeben. Für deutsche Hersteller ist dies eine gute Nachricht, vor allem wenn sie ihre Preise und Angebote an die polnischen Marktbedingungen anpassen.

5. Gute technologische Infrastruktur und Offenheit für Innovationen

Polen verfügt über eine gut entwickelte digitale Infrastruktur, und die zunehmende Beliebtheit von Plattformen wie Steam, GOG (von CD Projekt) und dem Epic Games Store erleichtert es deutschen Entwicklern, polnische Spieler zu erreichen. Digitale Distribution ermöglicht es, Spiele auf dem polnischen Markt einzuführen, ohne große Investitionen in traditionelle Vertriebskanäle tätigen zu müssen. Polen ist auch ein Land, das neue Technologien gerne annimmt, was sich im Interesse an VR-, AR-Spielen und Blockchain-Technologien zeigt. Deutsche Unternehmen, die in diese modernen Technologien investieren, können in Polen einen Markt finden, der offen für das Testen und die Adaption neuer technologischer Lösungen ist.

6. Starke Verbindungen zwischen Polen und Deutschland

Deutschland und Polen haben viele Gemeinsamkeiten in wirtschaftlicher, geografischer und kultureller Hinsicht, was die Zusammenarbeit zwischen Unternehmen der beiden Länder fördert. Die geografische Nähe und die starken wirtschaftlichen Verbindungen erleichtern es deutschen Unternehmen, Partnerschaften mit polnischen Studios einzugehen. Eine solche Zusammenarbeit kann beiderseitige Vorteile bei der Produktion, dem Marketing und der Distribution von Spielen bringen. Deutschland ist einer der wichtigsten Handelspartner Polens, was günstige Bedingungen für die Entwicklung der Zusammenarbeit in verschiedenen Sektoren schafft, einschließlich der Spielebranche. Grenzüberschreitende Zusammenarbeit sowie der Austausch von Technologie und Kapital können deutschen Unternehmen den Markteintritt in Polen erheblich erleichtern.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass deutsche Unternehmen auf dem polnischen Spielemarkt gute Erfolgchancen haben, sofern sie ihre Strategien an die lokalen Bedingungen anpassen und das dynamische Wachstum des digitalen Marktes sowie die spezifischen Vorlieben polnischer Spieler berücksichtigen. Die kulturelle und geografische Nähe, ähnliche Vorlieben bei den Spielgenres und die steigende Kaufkraft der polnischen Spieler schaffen günstige Voraussetzungen für deutsche Entwickler. Um jedoch erfolgreich zu sein, ist ein strategischer Ansatz erforderlich, der eine geeignete Lokalisierung der Spiele, eine attraktive Preisgestaltung und die Zusammenarbeit mit polnischen Entwicklern umfasst. Deutsche Unternehmen können diese Chancen nutzen, indem sie in Innovationen investieren und ihre Angebote an die lokalen Gegebenheiten anpassen.

4 Aktuelle Vorhaben, Projekte und Ziele

4.1 Finanzierung

Die Finanzierung der Videospielebranche in Polen ist ein entscheidender Aspekt, der die Entwicklung des Sektors sowie seine Fähigkeit zur Innovation und Expansion beeinflusst. Die polnische Spielebranche, die sich dynamisch entwickelt, steht vor Herausforderungen bei der Beschaffung von Kapital zur Umsetzung von Projekten. Im folgenden Kapitel werden die Hauptfinanzierungsquellen der Spielebranche in Polen erörtert, die durch den Staat und die EU bereitgestellt werden.

Die polnische Regierung bietet verschiedene Formen der Unterstützung für Unternehmen an, darunter auch für die Videospielebranche. Die meisten dieser Möglichkeiten sind nicht speziell für die Videospielebranche vorgesehen, sondern richten sich an kleine und mittlere Unternehmen im Bereich Forschung und Entwicklung.

Als erstes Instrument zur Unterstützung der polnischen Spielebranche gibt es **die sogenannten Steuerermäßigungen**, die es ermöglichen, die Steuerverpflichtungen zu senken und somit die Gewinne zu steigern. Es gibt zwei Steuererleichterungen: die Forschungs- und Entwicklungsentlastung und die IP-Box-Entlastung.

Die F&E-Steuererleichterung umfasst die Abzugsfähigkeit von qualifizierten Kosten für Forschung und Entwicklung, die im Zusammenhang mit der Erstellung neuer Spiele und der Aktualisierung bestehender Spiele stehen. Die F&E-Steuervergünstigung ermöglicht eine zusätzliche Minderung der Steuerbemessungsgrundlage um 100% der förderfähigen Kosten wie z.B. Material- und Rohstoffverbrauch oder Abschreibungen auf im F&E-Bereich genutzte Anlagegüter. Für die Gehälter der Mitarbeiter, die in F&E-Prozessen tätig sind, beträgt der Abzug 200%²⁸. Um die Steuererleichterung in Anspruch zu nehmen, muss das Unternehmen systematisch F&E-Tätigkeiten durchführen und die entstandenen Kosten entsprechend dokumentieren.

Die IP-Box-Erleichterung ermöglicht es Computerspielentwicklern, Einkünfte aus qualifizierten geistigen Eigentumsrechten, wie zum Beispiel Lizenzen für Spiele, mit einer Einkommenssteuer von 5% zu besteuern, statt der regulären 19%²⁹. Einnahmen aus Lizenzen, die für Spiele vergeben werden, zum Beispiel durch Verkaufsplattformen, können als qualifizierte geistige Eigentumsrechte anerkannt werden, sofern das Spiel urheberrechtlich geschützt ist und im Rahmen von Forschungs- und Entwicklungsaktivitäten erstellt wurde. Es ist erforderlich, eine Buchführung zu führen, die die damit verbundenen Einnahmen und Kosten separat ausweist. Die Erleichterung umfasst auch Kosten im Zusammenhang mit Spielaktualisierungen.

Das Programm zur Unterstützung von Videospiele (PWGW) ist eine Initiative, die sich an talentierte und kreative Spielentwickler sowie an Studios richtet, die kulturelle Spiele erstellen. Es handelt sich um die zweite Auflage eines Programms, das vom Zentrum für die Entwicklung kreativer Industrien durchgeführt wird. Das Förderbudget beträgt 5 Millionen PLN, und die Unterstützung kann zwischen 20.000 und 400.000 PLN liegen. Der Termin für die Einreichung von Anträgen war der 15. Dezember 2023 um 12:00 Uhr.³⁰

Die Polnische Agentur für Investitionen und Handel (PAIH) unterstützt polnische Unternehmen, einschließlich Videospieleentwickler, bei ihrer Expansion auf ausländische Märkte. Die PAIH bietet verschiedene Werkzeuge wie Exportberatung, Förderung auf internationalen Messen und Unterstützung bei der Anbahnung von Geschäftskontakten, was es polnischen Unternehmen ermöglicht, auf dem globalen Markt effektiv zu konkurrieren.

²⁸ <https://www.gov.pl/web/rozwoj-technologie/ulga-na-badania-i-rozwoj> Letzter Abruf: 06.09.2024

²⁹ <https://www.gov.pl/web/finanse/objasnienia-podatkowe-dot-preferencyjnego-opodatkowania-dochodow-wytwarzanych-przez-prawa-wlasnosc-intelektualnej-ip-box> Letzter Abruf: 06.09.2024

³⁰ <https://crpk.pl/projekty/pwqw> Letzter Abruf: 06.09.2024

EU-Fonds sind eine wesentliche Finanzierungsquelle für polnische Unternehmen, einschließlich der Spielebranche. Beispiele für EU-Fonds sind:

Kreatives Europa (2021-2027): Ein Programm der Europäischen Union, das den kreativen Sektor, einschließlich Videospieldevelopper, unterstützt. Es bietet Fördermittel für verschiedene Entwicklungsphasen von Projekten, einschließlich der Spieleentwicklung und fördert Innovation und Wettbewerbsfähigkeit auf dem europäischen Markt. Ziel des Programms ist es auch, kulturelle Vielfalt und internationale Zusammenarbeit in der Kreativwirtschaft zu fördern. Die Einreichung von Anträgen war bis zum 1. März 2023, 17:00 Uhr, möglich. Das Budget des Programms für sieben Jahre beträgt 2,4 Milliarden Euro³¹.

Horizon Europe (2021-2027): Das größte Forschungs- und Innovationsförderprogramm in der Geschichte der Europäischen Union. Horizon Europe unterstützt Projekte im Zusammenhang mit neuen Technologien, einschließlich der Entwicklung von AR (Augmented Reality) und VR (Virtual Reality)-Technologien und bietet Zuschüsse für Forschungs- und Entwicklungsprojekte, die in verschiedenen Industriesektoren breite Anwendung finden können. In den 7 Jahren (2021–2027) werden über 93 Milliarden Euro für innovative Forschungen und Lösungen bereitgestellt.³²

Die Europäischen Fonds für eine moderne Wirtschaft (FENG) (2021-2027): Ein Unterstützungsprogramm für innovative Unternehmensprojekte, das das frühere Operationelle Programm Intelligente Entwicklung (POIR) ersetzt. FENG konzentriert sich auf die Stärkung der Wettbewerbsfähigkeit der Wirtschaft durch Investitionen in Forschung und Entwicklung, Digitalisierung sowie den grünen Wandel und bietet finanzielle Unterstützung im Rahmen verschiedener Wettbewerbe, die sich hauptsächlich an KMU richten. Das Budget des Programms beträgt etwa 42,9 Milliarden PLN, also rund 10 Milliarden EUR. Davon stammen etwa 34,2 Milliarden PLN aus der EU und etwa 8,7 Milliarden PLN aus nationalen Mitteln³³.

Neben den traditionellen Unterstützungsformen ist Crowdfunding in letzter Zeit zu einer beliebten Methode geworden, um Kapital für Projekte in der Videospielebranche zu sammeln. Beispiele für Crowdfunding-Plattformen sind Kickstarter, Indiegogo und das polnische wspieram.to. Durch Crowdfunding können Entwickler Mittel für die Spielentwicklung von der Spielergemeinschaft erhalten, was nicht nur die Finanzierung sichert, sondern auch eine Community rund um das Projekt aufbaut. Crowdfunding-Kampagnen können auch dabei helfen, Ideen zu testen und Feedback von potenziellen Spielern zu erhalten.

Diese Programme bieten eine bedeutende Unterstützung für die Entwicklung des polnischen Game-Development-Bereichs, indem sie Unternehmen nicht nur die technologische Entwicklung, sondern auch die erfolgreiche Expansion auf internationale Märkte ermöglichen.

4.2 Die wichtigsten Veröffentlichungen polnischer Computer- und Videospiele im Jahr 2024

Das Jahr 2024 bringt viele interessante Neuerscheinungen von polnischen Entwicklerstudios, die sowohl im Inland als auch weltweit Anerkennung finden könnten. Hier ist eine Liste der wichtigsten Titel:

The Thaumaturge ist ein RPG vom Studio Fool's Theory, das in einer alternativen Version von Warschau zu Beginn des 20. Jahrhunderts spielt. Der Spieler schlüpft in die Rolle einer Figur, die mit übernatürlichen Wesen kommunizieren kann, was Fans ungewöhnlicher Geschichten anziehen könnte³⁴.

Die Fortsetzung des beliebten Strategiespiels Frostpunk von 11 bit studios entwickelt die Themen des Überlebens unter extremen Bedingungen weiter, die bereits die Spieler des ersten Teils gezeigt bekommen haben. Die neue Ausgabe wird komplexere Mechaniken und schwierigere Entscheidungen einführen³⁵.

House Flipper 2 von Frozen District, die Fortsetzung des Renovierungssimulators, wird den Spielern neue Möglichkeiten zur Personalisierung von Innenräumen sowie eine erweiterte Story-Kampagne bieten³⁶.

Infection Free Zone ist ein City-Builder von Jutsu Games. Das Spiel ermöglicht es den Spielern, eine Gruppe von

³¹ <https://kreatywna-europa.eu/o-programie/informacje/> Letzter Abruf: 06.09.2024

³² <https://www.consilium.europa.eu/pl/policies/horizon-europe/> Letzter Abruf: 06.09.2024

³³ <https://www.nowoczesnagospodarka.gov.pl/strony/dowiedz-sie-wiecej-o-programie/o-programie/> Letzter Abruf: 06.09.2024

³⁴ <https://strefainwestorow.pl/wiadomosci/20240304/gra-11-bit-studios-the-thaumaturge-zadebiutowala-w-wersji-na-pc> Letzter Abruf: 06.09.2024

³⁵ <https://strefainwestorow.pl/wiadomosci/20240627/frostpunk-2-trafi-do-sprzedazy-20-wrzesnia-2024-roku> Letzter Abruf: 06.09.2024

³⁶ <https://strefainwestorow.pl/artykuly/gaming/20240403/premiery-gier-kwiecien> Letzter Abruf: 06.09.2024

Überlebenden nach einer Pandemie zu steuern und verschiedenen Bedrohungen in einer postapokalyptischen Welt zu begegnen und zu bewältigen³⁷.

Manor Lords von Slavic Magic ist eine Wirtschaftssimulation mit Kampfelementen, die im mittelalterlichen Setting spielt. Das Projekt hat bereits auf Steam Anerkennung gefunden und steht weit oben auf den Wunschlisten der Spieler³⁸.

Builder Simulator von Frozen Way wird auf der Nintendo Switch debütieren. Das Spiel, das auf dem PC beliebt ist, ermöglicht den Bau und die Verwaltung von Bauprojekten³⁹.

Das Jahr 2024 bringt eine beeindruckende Liste von Veröffentlichungen polnischer Videospiele, von denen viele das Potenzial haben, weltweit Anerkennung zu finden. Von ehrgeizigen RPGs über innovative Strategiespiele bis hin zu dynamischen FPS – polnische Studios setzen ihre Tradition fort, vielfältige und qualitativ hochwertige Produktionen zu liefern.

5 Informationen zur Wettbewerbssituation

5.1 Dynamisches Wachstum (vor 2023)

In den letzten Jahrzehnten hat sich die Spielebranche ebenso in Bezug auf die Zahl der Beschäftigten intensiv entwickelt. Insgesamt wurde das Beschäftigungswachstum zwischen 2017 und 2022 auf 23% bis 27% im Jahresvergleich geschätzt. Ein solcher exponentieller Anstieg führte dazu, dass sich die Beschäftigung etwa alle dreieinhalb Jahre verdoppelt. Im Jahr 2022 lag das Wachstum bei 16%, was weiterhin beeindruckt und eine der besten Wachstumsraten für eine Spielebranche dieser Größe darstellt⁴⁰.

Die Videospielebranche war eine der wenigen, die während der Pandemie nicht in eine Krise geriet, sondern den größten Wachstumsschock seit Jahren erlebte. Während andere Wirtschaftszweige Verluste hinnehmen mussten oder stagnierten, wuchs der Spielmarkt sprunghaft an. Sowohl in Bezug auf die Einnahmen, das Engagement der Verbraucher als auch auf die Zahl der Beschäftigten. Der gesamte Sektor beschäftigte in Polen in 2022 bereits 15.000 Personen, was das polnische Gamedev derzeit zur Nummer drei in Europa machte. In Europa ist nur die britische Spieleindustrie deutlich größer. Was den nächsten Konkurrenten, nämlich Frankreich, betrifft, erschwert der Mangel an qualitativ hochwertigen Daten den Vergleich. Seit einigen Jahren scheinen die Daten aus Frankreich nur grobe Schätzungen zu sein, zudem gibt es Hinweise, die eher auf Rotation als auf tatsächliches Wachstum hindeuten, wobei große Studios Entlassungen vornehmen oder sogar mit Streiks konfrontiert sind. Daher müssen wir vorerst davon ausgehen, dass der zweite Platz vorerst als ein spannendes Unentschieden gewertet wird.

5.2 Krise in der polnischen Videospielebranche (2023/2024)

In den Jahren 2023 und 2024 sah sich der polnische Videospielesektor mit erheblichen Herausforderungen konfrontiert, die die Tätigkeit vieler Unternehmen in der Branche erheblich beeinträchtigten. Trotz früherer Erfolge und eines dynamischen Wachstums während der COVID-19-Pandemie führten sich verändernde wirtschaftliche Bedingungen und steigende Produktionskosten dazu, dass viele Unternehmen gezwungen waren, Umstrukturierungen und Entlassungen vorzunehmen.

1. Nachwirkungen des pandemiebedingten Nachfragebooms

Die COVID-19-Pandemie war eine Zeit, in der die Videospielebranche sowohl bei den Einnahmen als auch bei der Zahl der Beschäftigten ein außergewöhnliches Wachstum verzeichnete. Da die Menschen mehr Zeit zu Hause verbrachten, stieg das Interesse an Spielen erheblich an, was zu einer erhöhten Nachfrage nach neuen Titeln und der Weiterentwicklung bestehender Projekte führte. Doch als sich die pandemische Situation zu normalisieren begann und die Menschen zu ihren alltäglichen Aktivitäten zurückkehrten, ging die Nachfrage nach Spielen zurück. Dieser plötzliche Rückgang des Interesses an Spielen, kombiniert mit dem Ende pandemiebedingter Subventionen und Erleichterungen, führte dazu, dass viele Unternehmen ihre Strategien anpassen mussten, was oft mit Entlassungen einherging.

³⁷ Ebenda, Letzter Abruf: 06.09.2024

³⁸ Ebenda, Letzter Abruf: 06.09.2024

³⁹ Ebenda, Letzter Abruf: 06.09.2024

⁴⁰ <https://www.trade.gov.pl/en/news/the-game-industry-of-poland-report-2023/> Letzter Abruf: 06.09.2024

2. Steigende Produktionskosten und Inflation

Das Jahr 2023 brachte eine signifikante Inflationssteigerung mit sich, die nahezu alle Wirtschaftssektoren betraf, einschließlich der Videospiegelbranche. Die Produktionskosten für Spiele, wie Löhne, Materialien und externe Dienstleistungen, stiegen erheblich, was die Rentabilität der Projekte verringerte. Die hohen Kosten für die Aufrechterhaltung großer Entwicklerteams, die während des pandemiebedingten Booms gerechtfertigt waren, wurden in der neuen wirtschaftlichen Realität zu einer großen Belastung. Infolgedessen entschieden sich Unternehmen wie CD Projekt RED und CI Games für Entlassungen und Kostenoptimierungen, um wettbewerbsfähig zu bleiben und am Markt zu überleben.

3. Verlängerte Entwicklungszyklen für Spiele

Eine weitere Herausforderung, die zur Krise beitrug, ist die Verlängerung der Entwicklungszyklen von AAA-Spielen, die 4 bis 5 Jahre dauern können und Hunderte Millionen Zloty kosten. Lange Entwicklungszyklen erfordern eine kontinuierliche Finanzierung, was in Zeiten von Inflation und steigenden Kreditkosten immer schwieriger zu realisieren ist. Infolgedessen mussten viele Unternehmen ihre Produktionspläne überdenken, die Anzahl der Projekte reduzieren oder den Umfang der Vorhaben verkleinern, was ebenfalls mit Personalabbau einherging.

4. Einfluss höherer Kreditkosten

Der Anstieg der Zinssätze und die Kreditkosten spielten ebenfalls eine bedeutende Rolle zur Verschlechterung der finanziellen Situation von Spielefirmen. Die Finanzierung großer, mehrjähriger Projekte wurde teurer, was die Unternehmen zu einer strengeren Kontrolle der Ausgaben zwang. Unternehmen, die früher auf günstige Kredite zur Umsetzung ambitionierter Projekte setzen konnten, mussten nun ihre Strategien anpassen, Betriebskosten reduzieren und sich auf kleinere, weniger risikobehaftete Projekte konzentrieren.

Es gibt keine Zusammenfassung, die die Gesamtzahl der Entlassungen in der Videospiegelbranche in Polen in den letzten Monaten darstellt. Es wurde jedoch eine Liste⁴¹ erstellt, die die Situation in einzelnen Unternehmen weltweit veranschaulicht. Im Folgenden sind einige Beispiele von Studios in Polen aufgeführt, die Restrukturierungsmaßnahmen durchgeführt haben. Das hat auch den größten polnischen Entwickler, CD Projekt, nicht verschont. Es wurden die bereits im Juli 2023 angekündigten Entlassungen durchgeführt. Es wurden etwa 100 Mitarbeiter entlassen, was 9 % des gesamten Teams ausmacht⁴².

So gab beispielsweise der an der WSE notierte Spieleentwickler CI Games im Januar 2024 bekannt, dass er beschlossen hat, seine Belegschaft zu reduzieren. Um die Stärke und Stabilität des Unternehmens aufrechtzuerhalten, hat CI Games die Entscheidung getroffen, eine gezielte Entlassungsrunde durchzuführen, von der etwa 10 % der Beschäftigten betroffen sein werden⁴³.

Anfang des Jahres 2024 wurden ebenso bei der polnischen Firma People Can Fly über 30 Personen entlassen. Die Kürzungen betrafen ausschließlich Mitarbeiter, die an einem noch nicht angekündigten Spiel mit dem Codenamen Project Gemini arbeiteten, das von Square Enix veröffentlicht werden soll⁴⁴.

5.3 Aussicht auf die nächsten Monate

Laut dem Experten Adrian Górski hat die polnische Videospiegelbranche, trotz des bereits seit mehreren Monaten andauernden globalen Rollercoasters, weitgehend krisenfest überstanden. Selbstverständlich konnte man Entlassungen, Restrukturierungen und Rückgänge bei den Bewertungen nicht vermeiden. Gleichzeitig hat Polen jedoch keine spektakulären Insolvenzfälle oder Schließungen von Studios verzeichnet. Wenn man die Situation an der GPW beobachtet, könnte man die These aufstellen, dass die durchschnittlichen Bewertungen im Vergleich zu globalen Akteuren noch relativ stark sind. Seiner Meinung nach reift die polnische Branche. Die polnische Branche hat alle Argumente, um zu einem führenden Gaming-Hub auf globaler Ebene zu werden – es gibt hier ausreichend Talent, Unternehmergeist und den Enthusiasmus der Entwickler⁴⁵.

Es wird erwartet, dass in den kommenden Monaten eine Neubewertung und erfolgreiche Entwicklungen im neuen Veröffentlichungszyklus erfolgen werden. Trotz der aktuellen Krise haben viele junge Studios in letzter Zeit verstärktes Interesse von globalen Investoren wie Krafton, Neowiz und Netease geweckt. Diese positive Entwicklung ist besonders ermutigend und lässt auf eine vielversprechende Zukunft für die Branche hoffen. Laut Adrian Górski hat Polen noch

⁴¹ <https://publish.obsidian.md/vg-layoffs/Archive/2024> Letzter Abruf: 06.09.2024

⁴² <https://strefainwestorow.pl/artykuly/gaming/20230726/cd-projekt-zwolnienia> Letzter Abruf: 06.09.2024

⁴³ <https://strefainwestorow.pl/artykuly/gaming/20240118/ci-games-zwolnienia> Letzter Abruf: 06.09.2024

⁴⁴ <https://cdaction.pl/newsy/people-can-fly-tez-zwalnia-tworcy-outriders-pozegnali-ponad-30-osob> Letzter Abruf: 06.09.2024

⁴⁵ <https://strefainwestorow.pl/artykuly/wywiady/20240704/adrian-gorski-wywiad> Letzter Abruf: 06.09.2024

viel zu tun, aber er bleibt optimistisch: „Ich denke, die schlimmsten Zeiten haben wir bereits hinter uns.“⁴⁶ Die geplanten Veröffentlichungen könnten bedeutende Fortschritte und Innovationen mit sich bringen, die nicht nur das Interesse von Investoren weiter anziehen, sondern auch neue Möglichkeiten für polnische Entwickler schaffen werden.

5.4 Wichtige Spielentwickler in Polen

Polnische Spielentwickler werden für ihre Innovationen und die Qualität ihrer Produktion geschätzt. Dank der Präsenz renommierter Studios wie CD Projekt Red, den Schöpfern der „Witcher“-Reihe und „Cyberpunk 2077“, sowie Techland, bekannt für die „Dying Light“-Reihe, hat Polen auch die Fähigkeit erlangt, auf dem globalen Markt zu konkurrieren. Diese Unternehmen tragen nicht nur zum wirtschaftlichen Wachstum des Landes bei, sondern fördern auch die polnische Kultur und Innovation auf internationaler Ebene. Die genaue Anzahl der Spieleproduzenten und -verleger in Polen ändert sich, aber es wird geschätzt, dass im Jahr 2023 etwa 494 Unternehmen in diesem Bereich tätig waren, von denen etwa 98 an der Börse gelistet sind. Das gibt Polen den 4. Platz in Europa – nach Schweden, Deutschland und Frankreich. Im Laufe des letzten Jahrzehnts hat sich ihre Anzahl mehr als verdoppelt. Dazu gehören sowohl große internationale Studios (16 davon beschäftigen mehr als 200 Personen) als auch unabhängige Spieleentwickler. Allerdings haben über 78% aller Unternehmen nicht mehr als 25 Mitarbeiter, wobei 32% der Unternehmen nicht mehr als 5 Mitarbeiter beschäftigen. Die Branche ist also in sehr große Akteure mit hohen Umsätzen unterteilt, während der Rest sehr zersplittert ist. Es gibt viele kleine Teams, die oft an dem ersten Titel eines Studios arbeiten. Interessanterweise sind 25% der Beschäftigten in der Branche in Polen Frauen, während 8% Ausländer sind⁴⁷.

Was die Art von Spielen betrifft, die am häufigsten produziert werden, sieht die Situation folgendermaßen aus⁴⁸. Größere Unternehmen konzentrieren sich auf die Produktion von AAA-Spielen, wobei nur wenige, wie CD Projekt, Techland oder 11 bit studios, weltweit mit Produktionen prahlen können, die Millionenaufgaben erreichen. Polen hat sich im Bereich der großen Produktionen durch renommierte Titel wie „The Witcher 3: Wild Hunt“, der weltweit als einer der meist ausgezeichneten AAA-Titel gilt, stark etabliert. Weitere bedeutende AAA-Spiele, darunter „Dead Island“, „Dying Light“ und „Dying Light 2“ von Techland, „Gears of War: Judgment“ von People Can Fly, sowie „Cyberpunk 2077“ von CD Projekt RED und „Outriders“ von People Can Fly, belegen die herausragende Stellung des Landes in dieser Kategorie.

In den letzten Jahren wächst auch die Zahl der Studios, die sich auf sogenannte Simulatoren spezialisieren, wodurch das Simulator-Genre zu einer Art polnischer Spezialität im Bereich Gamedev geworden ist. Erfolgreiche Titel wie „Car Mechanic Simulator“, „House Flipper“ und „Cooking Simulator“ haben das Genre etabliert, während der Erfolg dieser Spiele und der neue Trend zu Survival-Simulatoren wie „Green Hell“ und „Chernobylite“ die dynamische Natur des Genres verdeutlichen.

Horrorspiele sind ein weiteres starkes Feld für polnische Entwickler, mit einer Vielzahl von Produktionen, die von psychologischem Horror wie „Layers of Fear“ bis zu einzigartigen Titeln wie „Carrion“ reichen. Diese Vielfalt zeigt die kreative Kraft der polnischen Entwickler im Horrorbereich.

City-Builder-Spiele haben durch den Erfolg von „Frostpunk“ an Bedeutung gewonnen und aktuelle Titel wie „Timberborn“ und „Against the Storm“ festigen diese Nische weiter.

Die Spezialisierung auf Remakes und Remaster zeigt, dass die polnische Branche auch bereit ist, klassische IPs neu zu interpretieren. Das „The Witcher“ Remake und das „Silent Hill 2“ Remake von Bloober Team sind Beispiele für diese Praxis.

Schließlich entwickelt sich der Markt für Virtual Reality (VR) weiter, mit Erfolgen wie „Superhot VR“ und neuen VR-Adaptionen bestehender Hits wie „Car Mechanic VR“. Diese Entwicklungen spiegeln das wachsende Interesse und die Innovationskraft der polnischen Spieleindustrie wider.

Neben den großen Produktionen hat Polen auch einen bedeutenden, wenn auch weniger gesehenen Sektor von Dienstleistungen rund um die Spieleentwicklung aufgebaut. Unternehmen wie Keywords, Lionbridge, QLOC und Platige Image bieten eine breite Palette von externen Entwicklungs- und Dienstleistungsleistungen an, von Portierung und Lokalisierung bis hin zu Qualitätssicherung und PR.

Insgesamt zeigt sich die polnische Spielebranche als ein dynamisches und vielseitiges Zentrum für Spieleentwicklung, das sowohl im AAA-Bereich als auch in spezialisierten Nischen kontinuierlich wächst und sich weiterentwickelt. Im

⁴⁶ Ebenda, Letzter Abruf: 06.09.2024

⁴⁷ <https://www.trade.gov.pl/en/news/the-game-industry-of-poland-report-2023/> Letzter Abruf: 06.09.2024

⁴⁸ Ebenda, Letzter Abruf: 06.09.2024

Folgenden werden die wichtigsten Spieleentwickler in Polen vorgestellt, die gleichzeitig auch als Verleger tätig sind.

Tabelle 3: Beispiele von polnischen Spielentwickler

Firmendaten	Beschreibung
<p>CD Projekt ul. Jagiellońska 74, Gebäude E 03-301 Warszawa Tel.: +48 22 519 69 00 E-Mail: recepja@cdprojekt.com Webseite: https://www.cdprojekt.com/pl/</p> <p>Betriebsbeginn: 1988 Teamgröße: 1.292</p>	<p>Eines der weltweit bekanntesten polnischen Studios, bekannt für die Witcher-Serie und Cyberpunk 2077. CD Projekt ist der Marktführer mit einem Jahresgewinn von rund 360 Millionen USD. Der Titel „The Witcher 3: Wild Hunt“ schaffte es, zu den zehn meistverkauften Spielen aller Zeiten zu gehören. Ein Pfeiler der Tätigkeit von CD Projekt sind die Produktionen, die von dem zugehörigen Studio CD Projekt RED erstellt werden, sowie die Aktivitäten der Plattform GOG.com. Das Jahr 2024 wird für CD Projekt ein Jahr der Arbeit an neuen Titeln sein. Das Ertragspotenzial wird von den höchstwahrscheinlich rückläufigen Verkäufen des Backkatalogs abhängen.</p>
<p>Techland ul. Jana Szczyrki 11 54-426 Wrocław Tel.: +48 71 341 76 95 E-Mail: gdpr@techland.pl Webseite: https://techland.net/</p> <p>Betriebsbeginn: 1991 Teamgröße: 344</p>	<p>Techland S.A. zählt zu den größten und renommiertesten Spieleentwicklern Polens und behauptet seit über 30 Jahren seine Position als globaler Branchenführer. Das Studio ist bestrebt, Spielern unvergessliche Erlebnisse zu bieten und AAA-Spiele auf höchstem Niveau zu liefern. Ihr neuestes Projekt ist ein erzählungsgetriebenes Fantasy-Epos mit einer exotischen, offenen Welt. Die Dying Light-Reihe, deren erster Teil 2015 erschien und die Fortsetzung „Dying Light 2 Stay Human“ 2022 folgte, hat weltweit über 30 Millionen Exemplare verkauft und die Erfolgsgeschichte von Techland weiter gefestigt.</p>
<p>11 bit studios ul. Brzeska 2 03-737 Warszawa Tel.: +48 22 250 29 10 E-Mail: info@11bitstudios.com Webseite: https://11bitstudios.com/</p> <p>Betriebsbeginn: 2009 Teamgröße: 101</p>	<p>Ein Zusammenschluss talentierter Entwickler und erfahrener Publisher, der Millionen von Spielern erreicht, widmet sich der Schaffung tiefgründiger Unterhaltung. Wir suchen nach Entwicklerteams für Partnerschaften, die unsere künstlerische Vision teilen und den Anspruch haben, anspruchsvolle Spiele zu entwickeln, ohne den wirtschaftlichen Erfolg aus den Augen zu verlieren. „Frostpunk 2“, die Fortsetzung des BAFTA-nominierten Überlebensspiels, setzt neue Maßstäbe im Genre. Das Spiel „This War of Mine“ verkaufte sich über 7 Millionen Mal und wurde sogar in den Lehrplan des polnischen Schulsystems integriert.</p>
<p>Bloober Team Aleja Pokoju 18b 31-564 Kraków Tel.: +48 12 35 38 555 E-Mail: biuro@blooberteam.com Webseite: https://www.bloober-team.com/</p> <p>Betriebsbeginn: 2008 Teamgröße: 230</p>	<p>Bloober Team ist ein erfahrenes Entwicklerstudio mit über 230 Mitarbeitern, das für seine herausragenden Horror-Spiele mit reifen Geschichten und atmosphärischen Kulissen geschätzt wird. Diese schaffen ein unheimliches und unvergessliches Spielerlebnis. Mit Leidenschaft und Expertise widmen sie sich der Entwicklung außergewöhnlicher Horrorspiele. Zu ihren kommenden Projekten zählen „Layers of Fear“ sowie ein Remake von „Silent Hill 2“ in Zusammenarbeit mit KONAMI. Zu den bekanntesten Titeln gehören „The Medium“, „Layers of Fear“, „Observer: System Redux“ und „Blair Witch“.</p>
<p>Flying Wild Hog ul. Bonifraterska 17 00-203 Warszawa E-Mail: contact@flyingwildhog.com Webseite: https://flyingwildhog.com/</p> <p>Betriebsbeginn: 2009 Teamgröße: 330</p>	<p>Flying Wild Hog wurde 2009 in Warschau gegründet und verkörpert mit seinem Namen das gleiche Gefühl wie seine Spiele: actiongeladen, rasant und einzigartig. Von „Hard Reset“ und „Trek to Yomi“ bis zur „Shadow Warrior“-Trilogie haben die Titel des Studios eine hohe Qualität etabliert und zum stetigen Wachstum in drei polnischen Studios beigetragen. Besonders bekannt ist Flying Wild Hog für Premium-Produktionen, darunter Veröffentlichungen wie „Shadow Warrior 3“, „Trek to Yomi“, „Evil West“ und „Space Punk“, die alle 2022 erschienen.</p>

<p>CI Games Rondo Daszyńskiego 2B 00-843 Warszawa Tel.: +48 22 718 35 00 E-Mail: info@cigames.com Webseite: https://cigames.com/en/</p> <p>Betriebsbeginn: 2002 Teamgröße: 70</p>	<p>CI Games, bekannt für Titel wie „Sniper: Ghost Warrior“ und „Lords of the Fallen“, konzentriert sich auf die Entwicklung von AAA-Spielen, die auf globalen Märkten erfolgreich sind. Trotz finanzieller Herausforderungen bleibt das Unternehmen bestrebt, hochwertige Spielerlebnisse zu liefern. Im Jahr 2024 kündigte CI Games neue Projekte an, darunter „Survive“, ein ambitioniertes Spiel, das ihre Fähigkeit unterstreicht, auch in schwierigen Zeiten innovative Titel zu entwickeln. Mit ihrem Fokus auf actionreiche und strategische Spiele hat sich CI Games einen Namen in der internationalen Gaming-Industrie gemacht.</p>
<p>People Can Fly al. Solidarności 171 03-301 Warszawa Tel.: +48 22 887 34 30 E-Mail: office@peoplecanfly.com Webseite: https://peoplecanfly.com/</p> <p>Betriebsbeginn: 2002 Teamgröße: 650</p>	<p>People Can Fly, bekannt für Spiele wie Bulletstorm und Outriders, arbeitet eng mit globalen Publishern wie Epic Games zusammen, um eine breite Spielergemeinschaft weltweit zu erreichen. Diese Partnerschaften bieten dem Studio nicht nur eine internationale Reichweite, sondern auch Zugang zu Ressourcen und Unterstützung für zukünftige Projekte. Trotz der aktuellen Herausforderungen, bei denen die Aktien des Studios innerhalb eines Jahres mehr als die Hälfte ihres Wertes verloren haben, bleibt People Can Fly ein innovativer und bedeutender Akteur in der Gaming-Branche, der durch seine kreative Expertise und starke Partnerschaften überzeugt.</p>
<p>Anshar Studios ul. Gallusa 10 40-594 Katowice Tel.: +48 502 413 252 E-Mail: office@ansharstudios.com Webseite: https://ansharstudios.com/</p> <p>Betriebsbeginn: 2012 Teamgröße: 120</p>	<p>Am bekanntesten für die preisgekrönte „Gamedec: Definitive Edition“ – ein isometrisches Cyberpunk-Rollenspiel, das auf einer polnischen Buchreihe basiert. Der nächste große Titel ist „Zoria: Age of Shattering“, ein mit Spannung erwartetes rundenbasiertes RPG. Das 2021 gegründete Unternehmen bietet ehrliche und umfassende Marketing- und Publishing-Dienste. Es besteht aus erfahrenen Anshar Studios-Veteranen und Branchenexperten, die ihr Wissen in führenden polnischen Studios erworben haben. Mit einer Null-Toleranz-Politik und einem innovativen Rückzahlungs-System garantiert das Unternehmen Integrität, Transparenz und direkte, geschäftliche Partnerschaften.</p>
<p>Ten Square Games ul. Traugutta 45 50-416 Wrocław Tel.: +48 517 547 354 E-Mail: contact@tensquaregames.com Webseite: https://tensquaregames.com/</p> <p>Betriebsbeginn: 2011 Teamgröße: 235</p>	<p>Ten Square Games ist ein international renommiertes Unternehmen, das sich auf die Entwicklung von Mobile Games spezialisiert hat. Mit über 80 Millionen Spielern in 171 Ländern hat es sich mit „Fishing Clash“ in den Top 50 des Google Play Stores etabliert. Das Unternehmen, bestehend aus 350 Experten, gehört laut Pocket Gamer zu den Top 50 Mobile Game Herstellern weltweit. Ten Square Games zeichnet sich durch seine Innovationsfreude, Teamarbeit und schnelle Anpassungsfähigkeit aus, was die Schaffung von Spielen wie „Hunting Clash“ und „Wings of Heroes“ ermöglicht.</p>
<p>Teyon ul. Opolska 110 31-323 Kraków E-Mail: office@teyon.com Webseite: https://teyon.com/</p> <p>Betriebsbeginn: 2006 Teamgröße: 140</p>	<p>Teyon ist ein Entwickler und Publisher von Videospiele auf allen großen Plattformen. Gegründet 2006 in Kraków, Polen, hat das Unternehmen Standorte in Łódź, - Polen und Tokio – Japan und beschäftigt insgesamt 140 Mitarbeiter. Bekannt geworden durch das erfolgreiche Spiel „Terminator: Resistance“, das von Fans als Liebeserklärung an die Originalfilme bezeichnet wird, konzentriert sich Teyon derzeit auf hochwertige Action-RPGs und Rennspiele. Das nächste große Projekt ist „RoboCop: Rogue City“, ein FPS-Rollenspiel für PC und Konsolen, in dem Spieler als Verbrechensbekämpfer RoboCop agieren können.</p>
<p>Artifex Mundi ul. Żelazna 2 40-851 Katowice</p>	<p>Artifex Mundi ist ein Spielentwickler und Publisher mit Sitz in Katowice, Polen. Bekannt für über 85 versteckte Objektspiele, die mehr als 10 Millionen Mal verkauft wurden, konzentriert sich das Unternehmen</p>

Tel.: +48 32 747 04 47

E-Mail: contact@artifexmundi.com

Webseite: <https://www.artifexmundi.com/>

Betriebsbeginn: 2006

Teamgröße: 110

derzeit auf die Entwicklung von F2P-Mobilspielen im Bereich der HO Games und RPGs. Seit 2016 ist Artifex Mundi an der Warschauer Börse gelistet. Zu den kommenden Projekten gehören „Unsolved“, ein F2P-Spiel im Bereich versteckter Objekte, und ein noch nicht angekündigtes F2P-Rollenspiel.

6 Stärken und Schwächen des Marktes für die Branche Computer- und Videospiele (SWOT-Analyse)

In der nachfolgenden Tabelle finden Sie die herausgearbeiteten Stärken, Schwächen, Chancen und Gefahren (SWOT für Strengths, Weaknesses, Opportunities und Threats) im polnischen Markt für Computer- und Videospiele auf einen Blick auf Basis dieses Handouts zusammengefasst.

Tabelle 4: SWOT-Analyse der Videospielebranche in Polen

Stärken	Schwächen
Internationale Popularität: Polnische Spiele haben sich auf internationalen Märkten etabliert und sind dort sehr beliebt.	Probleme mit staatlicher finanzieller Unterstützung: Trotz der Bedeutung der Branche für die polnische Wirtschaft fehlen effektive und sichtbare Unterstützungsmaßnahmen.
Exportorientierung: Polnische Spieleentwicklungsstudios legen großen Wert auf den Export ihrer Titel.	Abhängigkeit von anderen Märkten: Der Großteil des Umsatzes polnischer Spiele wird in Nordamerika und Europa erzielt.
Hohe Produktionsqualität und Innovation: Die steigende Produktionsqualität und Innovationskraft polnischer Spiele sind wesentliche Faktoren für ihren internationalen Erfolg.	Kleinere Marktanteile: Der Inlandsmarkt macht nur einen kleinen Anteil der Gesamtverkäufe aus.
Bildung und Talent: Polen verfügt über ein entwickeltes Bildungssystem im Bereich der Computerspiele, mit Hochschulen, die spezialisierte Programme anbieten. Dies gewährleistet den Zugang zu gut ausgebildeten und talentierten Fachkräften.	Schwache Marktstruktur: Viele kleine Unternehmen und wenige große Unternehmen – es ist schwierig, im Wettbewerb auf dem globalen Markt mithalten zu können.
	Internationale Konkurrenz: Der Spielmarkt ist äußerst wettbewerbsintensiv, mit vielen großen Akteuren auf globaler Ebene. Polnische Unternehmen müssen sich der Konkurrenz aus Ländern mit stärker entwickelten Spielmärkten stellen.
Chancen	Risiken
Dank der hohen Qualität der Spiele und der Kreativität der Entwickler können Investoren aus dem Ausland gewonnen werden.	Probleme bei der Qualitätskontrolle: Da Projekte immer komplexer werden, wird es zu einer Herausforderung, eine hohe Produktionsqualität aufrechtzuerhalten. Technische Probleme, Fehler im Spiel und unausgereifte Mechaniken können den Ruf des Studios und den Verkauf des Spiels beeinträchtigen.

Unterstützung und Initiativen der Europäischen Union: Es gibt verschiedene Förderprogramme für die Spielebranche, die bei der Entwicklung und Finanzierung von Projekten helfen können.	Finanzmanagement: Polnische Spielestudios, insbesondere kleinere und unabhängige, können mit finanziellen Problemen kämpfen, einschließlich der Verwaltung des Produktions- und Marketingbudgets. Manchmal kann es schwierig sein, Finanzierungen zu beschaffen, was die Entwicklung von Projekten beeinflusst.
E-Sport in Polen gewinnt an Popularität: Der Anstieg der Zahl der E-Sport-Spieler und -Zuschauer sowie große Veranstaltungen wie ESL One bieten neue Möglichkeiten.	Mangel an qualifizierten Mitarbeitern: Trotz der wachsenden Anzahl von Hochschulen, die Programme im Bereich Spiele anbieten, gibt es Herausforderungen bei der Anwerbung qualifizierter Mitarbeiter.
Technologische Entwicklungen: Fortschritte in der Technologie, einschließlich der virtuellen Realität (VR) und der erweiterten Realität (AR), eröffnen neue Chancen für Spieleentwickler.	Marktschwankungen: Der Spielemarkt ist anfällig für Veränderungen in Trends und Spielerpräferenzen. Unternehmen können Schwierigkeiten haben, sich an den sich schnell ändernden Markt anzupassen und die sich wandelnden Bedürfnisse der Verbraucher zu erfüllen.
Internationale Partnerschaften: Polnische Spielestudios gehen immer häufiger Partnerschaften mit ausländischen Unternehmen ein, was zu neuen Projekten, Erfahrungsaustausch und Zugang zu größeren Märkten führen kann.	Sicherheit und Cyberbedrohungen: Die Spielebranche ist anfällig für Hackerangriffe und Cyberbedrohungen, die die Sicherheit der Spieldaten sowie die Integrität und Stabilität der Spiele beeinträchtigen können.
Wachsendes Interesse an Indie-Spielen: Der Markt für Indie-Spiele wächst, und polnische Entwickler gewinnen Anerkennung für ihre originellen und kreativen Projekte.	

7 Kontaktadressen

Institution	Kurzbeschreibung
Germany Trade & Invest	Germany Trade & Invest (GTAI) ist die Außenwirtschaftsagentur der Bundesrepublik Deutschland. Mit 60 Standorten weltweit und dem Partnernetzwerk unterstützt Germany Trade & Invest deutsche Unternehmen bei ihrem Weg ins Ausland, wirbt für den Standort Deutschland und begleitet ausländische Unternehmen bei der Ansiedlung in Deutschland.
Polnische Agentur für Unternehmensentwicklung (PARP)	Ziel der Tätigkeit der Agentur ist die Durchführung von Programmen zur wirtschaftlichen Entwicklung, die Unterstützung der Innovations- und Forschungsaktivitäten kleiner und mittlerer Unternehmen (KMU), der regionalen Entwicklung, des Exportwachstums, der Entwicklung der Humanressourcen und des Einsatzes neuer Technologien in der Wirtschaft.
Polnische Investitions- und Handelsagentur (PAIH)	Wir sind die erste Anlaufstelle für Exporteure und Investoren, die auf Dutzenden von Märkten weltweit tätig sind. Wir beraten kostenlos bei der Entwicklung und Förderung des polnischen Unternehmertums.
Das Polnische Ministerium für Digitalisierung	Das Ziel des Ministeriums für Digitalisierung ist es, das Leben der Menschen durch die Digitalisierung zu verbessern.
Das Polnische Ministerium für Entwicklung und Technologie	Im Ministerium für Entwicklung und Technologie arbeiten wir an einer kohärenten sozioökonomischen Entwicklung Polens.
Indie Games Poland Foundation	Indie Games Poland ist eine gemeinnützige Organisation, die mit Videospieleentwicklern in Polen zusammenarbeitet, um sie bei ihrem Wachstum zu unterstützen. IGP organisiert Workshops, Konferenzen, Networking-Veranstaltungen und vertritt die polnische Videospielebranche auf internationalem Level.
Polnische eSport-Vereinigung	ESA ist die größte gemeinnützige Organisation der polnische eSport-Branche. Ziel der Vereinigung ist die Professionalisierung elektronischer Sportarten und die Unterstützung polnischer Unternehmen auf internationaler Bühne.
Polnischer eSport-Verband	Der polnische eSport-Verband setzt sich für die Entwicklung der eSport-Branche durch die Zusammenarbeit mit privaten Initiativen, Unternehmen, sowie sozialen und staatlichen Einrichtungen ein. Des Weiteren erarbeitet er mit der Politik gesetzliche

	Bestimmungen, welche Grundsätze der Transparenz und Rechenschaft in der Branche stärken sollen.
Polnischer Videospieleverband	Der polnische Videospieleverband vereint die größten und bekanntesten Unternehmen der Branche. Sein Hauptziel ist es, die Entwicklung der Branche nachhaltig zu fördern und die Wettbewerbsfähigkeit der polnischen Unternehmen auf internationaler Ebene zu steigern. Hierfür arbeitet er eng mit Vertretern der polnischen Regierung, Unternehmen, gemeinnützigen Organisationen und weiteren Verbänden der Unterhaltungsindustrie zusammen.
Polnischer Verband für Spieleforschung	Der polnische Verband für Spieleforschung vereint Wissenschaftler und Studenten zahlreicher Universitäten, die sich mit dem weit verstandenen Bereich der Spiele, insbesondere mit Rollenspielen und Videospiele, befassen.
Verband der Hersteller und Verteiler von Unterhaltungssoftware	Der 2008 gegründete Verband SPIDOR führt unterschiedliche Kampagnen rund um die Themen Video- und Onlinespiele durch und informiert über das PEGI-Bewertungssystem. Des Weiteren informiert er wöchentlich über die 10 meistverkauften Spiele.
Vereinigung für Spielforschung und Spielentwicklung „GAMEUP“	Der Verband unterstützt die Entwicklung von Institutionen und Unternehmen, die Videospiele nutzen. Zu seinen Zielen gehören die Forschung, Ausbildung, Beratung und Audits für Einrichtungen aus der Kreativbranche und sonstige Unternehmen, die Spiele als Medium nutzen.
Zentrum für die Entwicklung der Kreativwirtschaft	Das CRPK ist eine im Jahr 2022 gegründete staatliche Institution, welche unterschiedliche Bereiche der Kreativwirtschaft unterstützen soll. Aktuell sind zahlreiche Projekte ausgeschrieben, welche die Weiterentwicklung der Videospielebranche unterstützen und nachhaltig fördern sollen.
Game Industry Conference	Die Game Industry Conference findet parallel zur Poznan Game Arena statt, einer der wichtigsten und größten Spieleausstellungen in Europa. Mehr als 79 300 Besucher nutzen die Messe, um Spiele und Hardware von mehr als 220 Ausstellern zu testen.
Poznań Game Arena	Die Poznań Game Arena ist die größte Unterhaltungs- und Multimediamesse in Mittel- und Osteuropa, die sowohl für die Branche als auch für Privatbesucher organisiert wird. Die PGA kann bereits auf eine fast 20-jährige Geschichte zurückblicken, die wir gemeinsam mit mehr als 600.000 polnischen und internationalen Spielefans aufgebaut haben.
GOG.com	GOG.com gehört zu CD Projekt und ist eine digitale Vertriebsplattform mit einem ausgewählten Spieleangebot und einer Philosophie, die dem Grundsatz folgt, dass die von Ihnen gekauften Spiele Ihnen gehören und das Wohl der Spieler an erster Stelle steht.
CD-Action	Polnische Zeitschrift zum Thema Computerspiele

8 Quellenverzeichnis

<https://cdaction.pl/newsy/people-can-fly-tez-zwalnia-tworcy-outriders-pozegnali-ponad-30-osob>

<https://strefainwestorow.pl/artykuly/wywiady/20240704/adrian-gorski-wywiad>

<https://www.trade.gov.pl/en/news/the-game-industry-of-poland-report-2023/>

<https://crpk.pl/projekty/pwggw>

<https://de.statista.com/outlook/amo/medien/videospiele/polen>

<https://de.statista.com/outlook/dmo/digitale-medien/videospiele/weltweit#umsatz>

<https://kreatywna-europa.eu/o-programie/informacje/>

<https://strefainwestorow.pl/artykuly/gaming/20230726/cd-projekt-zwolnienia>

<https://strefainwestorow.pl/artykuly/gaming/20240118/ci-games-zwolnienia>

<https://strefainwestorow.pl/artykuly/gaming/20240403/premiery-gier-kwiecien> <https://publish.obsidian.md/vg-layoffs/Archive/2024>

<https://strefainwestorow.pl/wiadomosci/20240304/gra-11-bit-studios-the-thaumaturge-zadebiutowala-w-wersji-na-pc>

<https://strefainwestorow.pl/wiadomosci/20240627/frostpunk-2-trafi-do-sprzedazy-20-wrzesnia-2024-roku>

<https://www.consilium.europa.eu/pl/policies/horizon-europe/>

<https://www.creativeforge.pl/otoczenie-rynkowe/>

<https://www.gov.pl/web/rozwoj-technologie/ulga-na-badania-i-rozwoj>

<https://www.gov.pl/web/finanse/objasnienia-podatkowe-dot-preferencyjnego-opodatkowania-dochodow-wytwarzanych-przez-prawa-wlasnosci-intelektualnej-ip-box>

<https://www.nowoczesnagospodarka.gov.pl/strony/dowiedz-sie-wiecej-o-programie/o-programie/>

<https://www.trade.gov.pl/en/news/the-game-industry-of-poland-report-2023/>

<https://www.forbes.pl/biznes/branza-gamingowa-ile-jest-warta-i-jak-wyglada-typowy-gracz/0f7bzw>

<https://www2.deloitte.com/pl/pl/pages/technology-media-and-telecommunications/articles/rynek-esportu-w-polsce-lets-play-2022.html>

Szkolnictwo wyższe w roku akademickim 2022/2023 – Statistisches Hauptamt Polens

