

KULTURNÍ A KREATIVNÍ PRŮMYSLY V ČESKÉ REPUBLICCE

Přehled o stavu jednotlivých odvětví (architektura, design, reklama,
film, hudba, knihy a tisk, scénická umění, th s uměním, TV a rozhlas,
videohry, kulturní cestovní ruch)

Eva Žáková a kolektiv autorů

Autorů: Jaroslav Císar, Lenka Dohrnalová, Jaroslav Falus, Jiří Hadaš, Marek
Hejduk, Petr Mošna, Bohumír Nekolný, Ivan Petiška, Tereza Raabová,
Radomíra Sedláčková, Zuzana Sedmerová, Jan Skřivánek, Eva Žáková

Studie je vydávána Institutum umění – Divadelním ústavem v rámci projektu
Ministerstva kultury Sociálně-ekonomický potenciál kulturních, resp. kreativních
průmyslů v ČR, klasifikační kód projektu: C00P03000004.

Kdo
tiskl
tisk
tisk
tisk

H

Studie o sociálně ekonomickém potenciálu
kulturních a kreativních průmyslů v České republice
Lenka Dohrnalová
2010

Studie je vydávána Institutum umění – Divadelním ústavem v rámci projektu
Ministerstva kultury Sociálně-ekonomický potenciál kulturních, resp. kreativních
průmyslů v ČR, klasifikační kód projektu: C00P03000004.

Kdo
tiskl
tisk
tisk
tisk

K

Studie o sociálně ekonomickém potenciálu
kulturních a kreativních průmyslů v České republice
Petr Mošna, Jaroslav Císar
2010

Studie je vydávána Institutum umění – Divadelním ústavem v rámci projektu
Ministerstva kultury Sociálně-ekonomický potenciál kulturních, resp. kreativních
průmyslů v ČR, klasifikační kód projektu: C00P03000004.

Kdo
tiskl
tisk
tisk
tisk

U

Studie o sociálně ekonomickém potenciálu
kulturních a kreativních průmyslů v České republice
Jan Skřivánek
2010

Studie je vydávána Institutum umění – Divadelním ústavem v rámci projektu
Ministerstva kultury Sociálně-ekonomický potenciál kulturních, resp. kreativních
průmyslů v ČR, klasifikační kód projektu: C00P03000004.

Kdo
tiskl
tisk
tisk
tisk

F

Studie o sociálně ekonomickém potenciálu
kulturních a kreativních průmyslů v České republice
Petr Mošna
2010

Studie je vydávána Institutum umění – Divadelním ústavem v rámci projektu
Ministerstva kultury Sociálně-ekonomický potenciál kulturních, resp. kreativních
průmyslů v ČR, klasifikační kód projektu: C00P03000004.

Kdo
tiskl
tisk
tisk
tisk

V

Studie o sociálně ekonomickém potenciálu
kulturních a kreativních průmyslů v České republice
Jaroslav Falus
2010

Studie je vydávána Institutum umění – Divadelním ústavem v rámci projektu
Ministerstva kultury Sociálně-ekonomický potenciál kulturních, resp. kreativních
průmyslů v ČR, klasifikační kód projektu: C00P03000004.

Kdo
tiskl
tisk
tisk
tisk

T

Studie o sociálně ekonomickém potenciálu
kulturních a kreativních průmyslů v České republice
Mgr. Jiří Hadaš
2010

Studie je vydávána Institutum umění – Divadelním ústavem v rámci projektu
Ministerstva kultury Sociálně-ekonomický potenciál kulturních, resp. kreativních
průmyslů v ČR, klasifikační kód projektu: C00P03000004.

Kdo
tiskl
tisk
tisk
tisk

R

Studie o sociálně ekonomickém potenciálu
kulturních a kreativních průmyslů v České republice
Mgr. Ivan Petiška, Marek Hejduk
2010

Studie je vydávána Institutum umění – Divadelním ústavem v rámci projektu
Ministerstva kultury Sociálně-ekonomický potenciál kulturních, resp. kreativních
průmyslů v ČR, klasifikační kód projektu: C00P03000004.

Kdo
tiskl
tisk
tisk
tisk

D

Studie o sociálně ekonomickém potenciálu
kulturních a kreativních průmyslů v České republice
Zuzana Sedmerová a Lenka Žalová
2010

Studie je vydávána Institutum umění – Divadelním ústavem v rámci projektu
Ministerstva kultury Sociálně-ekonomický potenciál kulturních, resp. kreativních
průmyslů v ČR, klasifikační kód projektu: C00P03000004.

Kdo
tiskl
tisk
tisk
tisk

S

Studie o sociálně ekonomickém potenciálu
kulturních a kreativních průmyslů v České republice
Bohumír Nekolný
2010

Studie je vydávána Institutum umění – Divadelním ústavem v rámci projektu
Ministerstva kultury Sociálně-ekonomický potenciál kulturních, resp. kreativních
průmyslů v ČR, klasifikační kód projektu: C00P03000004.

Kdo
tiskl
tisk
tisk
tisk

C

Studie o sociálně ekonomickém potenciálu
kulturních a kreativních průmyslů v České republice
Tereza Raabová
2010

Studie je vydávána Institutum umění – Divadelním ústavem v rámci projektu
Ministerstva kultury Sociálně-ekonomický potenciál kulturních, resp. kreativních
průmyslů v ČR, klasifikační kód projektu: C00P03000004.

Kdo
tiskl
tisk
tisk
tisk

A

Studie o sociálně ekonomickém potenciálu
kulturních a kreativních průmyslů v České republice
Doc. Ing. arch. Radomíra Sedláčková, CSc.
2011

Studie je vydávána Institutum umění – Divadelním ústavem v rámci projektu
Ministerstva kultury Sociálně-ekonomický potenciál kulturních, resp. kreativních
průmyslů v ČR, klasifikační kód projektu: C00P03000004.

Kdo
tiskl
tisk
tisk
tisk

SHRNUTÍ SOUČASNÉHO STAVU A NÁVRH DOPORUČENÍ

Eva Žáková
2011

Studie je vydávána Institutum umění – Divadelním ústavem v rámci projektu
Ministerstva kultury Sociálně-ekonomický potenciál kulturních, resp. kreativních
průmyslů v ČR, klasifikační kód projektu: C00P03000004.

Kdo
tiskl
tisk
tisk
tisk

VIDEOHRY

**Studie o sociálně ekonomickém potenciálu
kulturních a kreativních průmyslů v České republice**

Jaroslav Faltus
2010

Studie je vydávána Institutem umění – Divadelním ústavem v rámci projektu
Ministerstva kultury Sociálně-ekonomický potenciál kulturních, resp. kreativních
průmyslů v ČR, identifikační kód projektu DD07P03OKU004.

Arts
Institute
Institut
umění

OBSAH

AUTOR	3
VIDEOHRY / JAROSLAV FALTUS	4
ÚVOD	5
STRUKTURA	5
HISTORIE ČESKÉHO HERNÍHO TRHU	5
SEZNAM SUBJEKTŮ	6
VÝVOJÁŘI	6
HERNÍ VYDAVATELÉ	14
VZDĚLÁVACÍ INSTITUCE	17
FINANČNÍ STRUKTURA ČESKÉHO HERNÍHO TRHU	20
VÝROBA V ČR	20
DISTRIBUCE	20
ZÁVĚRY A DOPORUČENÍ	21
PROFIL OBLASTI VIDEOHER	22

AUTOR

BC. JAROSLAV FALTUS

Narozen 1982 v Ústí nad Orlicí. Odmaturoval na Gymnáziu v Žamberku. Bakalářský titul získal v oboru Informační studia a knihovnictví na FF UK, kde psal rovněž diplomovou práci na téma Počítačové hry jako součást informační společnosti. Dále studuje obor Studium Nových médií na FF UK.

Od roku 2007 pracuje v herním byznysu – nejprve jako webový producent ve firmě Electronic Arts Czech, od roku 2009 jako Online & Community Manager tamtéž. Od roku 2010 pracuje v herním start-upu Enigmatus jako herní designér. Zároveň působí jako marketingový odborník a konzultant v oblasti key influencer marketingu a marketingu v sociálních sítích v agentuře Kii.

O oblast herního trhu a videoher se zajímá dlouhodobě, zvláště o oblast rychle rostoucího social gamingu, herního designu a herního marketingu.

VIDEOHRY

JAROSLAV FALTUS

ÚVOD

Tvorba videoher je mladý obor kombinující kreativitu s technologiemi. Světový herní průmysl jako takový roste nevídaným tempem – například podle časopisu Ars Technica by měl obrát herního průmyslu v roce 2012 dosáhnout 68 miliard dolarů, od roku 2005 roste herní průmysl průměrně o 10 % za rok.

Rozvoj celého tohoto oboru u nás probíhal velmi spontánně. Vznikly proto specifické formy obchodních modelů, produkčních procesů i právních vztahů. Předmětem této zprávy je zmapování současného stavu herního průmyslu a subjektů, které přímo nebo nepřímo herní průmysl v ČR tvoří a formují. Zároveň má za cíl analyzovat dostupné číselné údaje o českém herním trhu a vyvodit z nich doporučení pro možnou podporu tohoto kreativního odvětví. Veškeré údaje v této studii byly čerpány z veřejně dostupných zdrojů, jako je obchodní rejstřík, webové prezentace společností a podobně.

STRUKTURA

Český herní trh se v podstatě od toho globálního neliší, rovněž se na něm nacházejí dva hlavní hráči – vývojář a vydavatel. Zásadním rozdílem je jeho velikost a zaměření českých hráčů, které je podle vyjádření vydavatelů i obchodníků více specializované na menší skupiny hráčů, ale do značné míry zde chybí oblast mainstreamového konzumenta herní zábavy, která je v rozvinutějších zemích běžná.

Vývojáři nebo vývojářská studia jsou autory, tvůrci hry (jako programu), ale také jeho dalších složek, jako je příběh, scénář, grafická reprezentace, hudba a podobně. Typicky lze rozeznat několik základních typů podniků – studia, která jsou v rukou zahraničního majitele a součástí velké korporace, nezávislá studia, která s nadnárodními vydavateli spolupracují nebo pro ně pracují na kontrakt, nezávislá studia, která zároveň částečně fungují jako vydavatel, a konečně nezávislá studia, která distribuují své hry pomocí metod digitální distribuce (AppStore, Steam atd.). Kromě společností prvního typu (který je v ČR zastoupen například společnostmi 2K Czech nebo Disney Mobile) se tedy všechny ostatní zapojují i do vydavatelské činnosti, marketingu svých produktů a zákaznické podpory.

Distributoři neboli vydavatelé financují hry tvořené vývojáři a starají se o další složky produkce, jako je výroba, distribuce do maloobchodů či ke koncovému zákazníkovi, lokalizace a také marketing nebo zákaznická podpora. V českých podmínkách větší množství distributorů převážně spolupracuje s velkými vydavateli nadnárodními, případně jsou to lokální pobočky uvedených.

Vzhledem k velikosti trhu hrají poměrně velkou roli i jiné subjekty, které jsou rovněž zmíněné v rámci této zprávy. Jde o:

- specializovaná herní média,
- herní asociace a organizace.

HISTORIE ČESKÉHO HERNÍHO TRHU

Počátky českého herního průmyslu se dají najít první polovině 90. let. Již předtím vznikaly počítačové hry, byly to ale autorské počiny jednotlivých tvůrců (jako je například František Fuka), v žádném případě však nešlo o komerční počiny. První oficiálně distribuovanou hrou byl v roce 1993 titul Světák Bob (Duel & Charon). Počátky české tvorby pak byly hlavně v žánru adventury: v roce 1994 to byly Tajemství Oslího ostrova a erotická adventura 7 dní a 7 nocí, obě vytvořené týmem Pterodon a vydané firmou Vochozka Trading. V následujících letech pak byly vytvořeny další adventury, z nichž stojí za zmínku hlavně tituly Dračí historie (NoSense, 1995), Horké léto (Maxon, 1998) a Polda (SleepTeam, 1998). V roce 1999 vychází takticko-akční hra Hidden & Dangerous, první vysokorozpočtová hra od českých tvůrců, která slaví širší úspěch.

V celosvětovém měřítku se Češi poprvé prosadili velkým komerčním úspěchem titulů Operation Flashpoint (Bohemia Interactive Studio, 2001) a Mafia (Illusion Softworks, 2002). Druhý jmenovaný titul se po osmi letech dočkal svého pokračování, které se nyní opět vyjímá mezi světovými bestsellery.

SEZNAM SUBJEKTŮ

Celkový seznam podnikatelských subjektů, které v České republice působí v oblasti výroby nebo distribuce videoher. Každý záznam obsahuje údaje z obchodního rejstříku, webové prezentace dané společnosti, případně z dalších veřejně dostupných zdrojů. Rovněž byla využita zpráva sdružení České Hry o.s. o stavu herního průmyslu v ČR, která byla prezentována na GDS 2010. (viz Studie o výrobě a distribuci her v ČR, která vznikla ve spolupráci sdružení České hry a MEDIA Desk ČR)

SEZNAM SUBJEKTŮ – VÝVOJÁŘI

Seznam existujících podnikatelských subjektů se sídlem v ČR k 1. 9. 2010, které se v uplynulých deseti letech podílely na výrobě alespoň jednoho publikovaného interaktivního audiovizuálního díla. Součástí tohoto přehledu tedy nejsou již zaniklí výrobci ani výrobci, jejichž dílo dosud nevyšlo nebo není dostupné veřejnosti. Zároveň tato studie ponechává stranou výrobce či provozovatele hazardních her, videoloterijních terminálů, výherních automatů, stejně jako výrobce informačních aplikací a komerčních interaktivních prezentací či simulací.

2K Czech a. s. (dříve Illusion Softworks s. r. o.)	
IČ	25347004
Web	www.2kczech.com
Sídlo	Praha 1, Opatovická 4
Vlastník	KUSH GAMES, INC (USA, New York)
Počet zaměstnanců v r. 2009	203
Tržby za r. 2008	159 503 000 Kč
Hospodářský výsledek za r. 2008	- 19 353 000 Kč
Tržby za r. 2009	143 882 000 Kč
Hospodářský výsledek za r. 2009	- 142 739 000 Kč
Vydané tituly r. 1999	Hidden & Dangerous (PC Windows)
Vydané tituly r. 2002	Mafia: The City of Lost Heaven (PC Windows, PlayStation 2, Xbox)

Vydané tituly r. 2003	Hidden & Dangerous II (PC Windows) Vietcong (PC Windows) – koproducent Pterodon s. r. o.
Vydané tituly r. 2004	Wings of War (PC Windows, Xbox) – jako Silver Wish Games
Vydané tituly r. 2005	Vietcong 2 (PC Windows) – koproducent Pterodon s. r. o. Chameleon (PC Windows) – jako Silver Wish Games
Vydané tituly r. 2007	Circus Empire (PC Windows) – jako Silver Wish Games
Vydané tituly r. 2009	Axel & Pixel (Xbox 360) – jako Silver Wish Games
Vydané tituly r. 2010	Mafia II (PC Windows, PlayStation 3, Xbox 360)

Herní studio 2K Czech vzniklo v roce 1997 pod názvem Illusion Softworks. Studio vyvíjí hry hlavně pro PC a herní konzole, přičemž jde o vysokorozpočtové projekty s vysokou úrovní zpracování. Je autorem takticko-akční série Hidden & Dangerous, válečné akční hry Vietcong a především velice populární akční adventury Mafia, která se v roce 2010 dočkala druhého dílu. Studio Illusion Softworks bylo v roce 2008 koupeno globálním herním vydavatelem Take-Two a přejmenováno na 2K Czech. Jde o největší subjekt herního vývojáře v ČR jak do počtu zaměstnanců, tak co se týče obrátu a prodaných kusů her.

V rámci studia 2K Czech působí také menší uskupení/brand Silver Wish Games, které vytvořilo tři hry na PC a jednu hru na Xbox Live.

Amanita Design s. r. o.	
IČ	27733971
Web	www.amanita-design.net
E-mail	contact@amanitadesign.com
Sídlo	Brno, Vrchlického sad 1963/6
Vlastník	MgA. Jakub Dvorský
Vydané tituly r. 2003	Samorost (webové rozhraní)
Vydané tituly r. 2005	Samorost 2 (webové rozhraní)

Vydané tituly r. 2007	Questionaut (webové rozhraní) – zadavatel BBC
Vydané tituly r. 2009	Machinarium (PC Windows)

Společnost Amanita Design vznikla v roce 2007. Zde jsou rovněž uvedeny dvě předchozí hry zakladatele společnosti Jakuba Dvorského, které vznikly jako jeho autorský projekt na vysoké škole. Amanita design se řadí mezi přední světová nezávislá studia s mnoha oceněními z festivalů. Vyznačuje se vysoce uměleckým zpracováním s jasně čitelným autorským rukopisem.

Black Element Software s. r. o.	
IČ	26165899
Web	www.blackelement.net
E-mail	info@blackelement.net
Sídlo	Mníšek pod Brdy, Stříbrná Lhota 747
Tržby za r. 2008	29 987 000 Kč
Hospodářský výsledek za r. 2008	2 955 000 Kč
Vydané tituly r. 2004	Shade: Wrath of Angels (PC Windows)
Vydané tituly r. 2006	Alpha Prime (PC Windows)
Vydané tituly r. 2009	Machinarium (PC Windows)

Black Element Software je firma, která vznikla v roce 2000. Má za sebou dvě dokončené hry, adventuru Shade: Wrath of Angels a střílečku Alpha Prime. Studio má 15 zaměstnanců a sídlí v Mníšku pod Brdy. Úzce spolupracuje se studiem Bohemia Interactive a působí v rámci sdružení Idea Games.

BOHEMIA INTERACTIVE a. s.	
IČ	27218864
Web	www.bistudio.com
Sídlo	Mníšek pod Brdy, Stříbrná Lhota 747
Rok založení	2005
Počet zaměstnanců v r. 2008	17
Tržby za r. 2008	47 752 000 Kč

Hospodářský výsledek za r. 2008	500 000 Kč
Vydané tituly r. 2001	Operation Flashpoint (PC Windows, Xbox)
Vydané tituly r. 2006	ArmA (PC Windows)
Vydané tituly r. 2009	ArmA II (PC Windows)

Bohemia Interactive je české nezávislé vývojářské studio, které bylo založeno roku 2008. Soustředí se primárně na vývoj realistických válečných simulátorů pro PC. Kromě počítačových her stojí rovněž za válečným simulátorem VBS1 a VBS2, používaném ve výcviku americké, izraelské, kanadské armády a mnoha dalších po celém světě. V současné době má 17 zaměstnanců a pracuje na hře Carrier Command: Gaea Misson pro PC, Xbox 360 a Playstation 3.

Centauri Production s. r. o.	
IČ	27127290
Web	www.centauri.cz
E-mail	mirek@centauri.cz
Sídlo	Praha 10 – Uhřetěves, Lidického 228/8
Rok založení	2004
Vydané tituly r. 2000	Pohádka o Mrazíkovi, Ivanovi a Nastěnce (PC Windows)
Vydané tituly r. 2003	Domácí násilí: Game Over (PC Windows) – zadavatel MPSV ČR
Vydané tituly r. 2004	Gooka: Záhada Janatrisu / The Mystery of Janatris (PC Windows)
Vydané tituly r. 2005	Žhavé léto 3 1/2 (PC Windows)
Vydané tituly r. 2006	Ro(c)k podvratáků (PC Windows)
Vydané tituly r. 2009	Memento Mori (PC Windows) Pat a Mat (PC Windows)
Vydané tituly r. 2010	Půl kila mletýho (PC Windows)

Centauri Production je český vývojářský tým s hlavním zaměřením na oblast počítačových her. Do sféry činnosti CP dále spadá také produkce multimediálních aplikací a prezentací, softwaru pro filmová

a animační studia nebo tvorba webových stránek a rozhraní. Kromě uvedených her se studio podílelo i na dalších českých hrách, ve spolupráci s již zaniklým Napoleon Games vytvořilo hru Brány Skeldalu 2 a ve spolupráci s Bohemia Interactive hru Mrazík.

V současné době má společnost 15 zaměstnanců.

CINEMAX, s. r. o.	
IČ	25292871
Web	www.cinemax.cz
E-mail	cinemax@cinemax.cz
Sídlo	Praha 5 – Zbraslav, Elišky Přemyslovny 433/33
Rok založení	1998
Vydané tituly r. 2006	Gumboy: Crazy Adventures (PC Windows)
Vydané tituly r. 2008	Gumboy Tournament (PC Windows)
Vydané tituly r. 2009	Numen: Contest of Heroes (PC Windows)

Společnost CINEMAX, s. r. o. působí od roku 1998 jako významný vývojář a producent počítačových her. V současné době vyvíjí řadu vlastních her a zajišťuje českou lokalizaci a produkci licenčních zahraničních titulů, které vychází v edici HYPERMAX. Jde o hry z produkce menších mezinárodních vydavatelství jako je DreamCatcher, The Adventure Company, Enlight, Zuxxez, Iridon Interactive, TDK Mediactive, THQ, Funatic Software, Codemasters, Metropolis Software, Frogwares, Hip Interactive, Monte Cristo Games, Egsoft, House of Tales, Nadeo, Deep Silver (Koch Media), Akella

Disney Mobile Games Studio s. r. o. (dříve Living Mobile s. r. o.)	
IČ	26423081
Web	www.livingmobile.net
Sídlo	Praha 4, Lomnického 5/1705
Rok založení	2000
Vlastník	Living Mobile GmbH (DE, Mnichov)
Počet zaměstnanců v r. 2008	48

Tržby za r. 2008	64 917 000 Kč
Hospodářský výsledek za r. 2008	2 951 000 Kč
Vydané tituly r. 2003	Lode Runner (mobilní přístroje s podporou J2ME)
Vydané tituly r. 2004	Super Bomberman (mobilní přístroje s podporou J2ME) Beach Volley Pro Challenge (mobilní přístroje s podporou J2ME) 1942 (mobilní přístroje s podporou J2ME)
Vydané tituly r. 2005	3D Othello Deluxe (mobilní přístroje s podporou J2ME) Tour De France (mobilní přístroje s podporou J2ME)
Vydané tituly r. 2006	Tron 2.0 3D (mobilní přístroje s podporou J2ME)
Vydané tituly r. 2007	Jump: Free Running (mobilní přístroje s podporou J2ME) Crittter Crunch (mobilní přístroje s podporou J2ME)

Disney Mobile Games Studio s. r. o. je vývojářské studio zaměřené na mobilní hry. Patří pod The Walt Disney Company a sídlí v Praze. Součástí Disney se stalo v roce 2007, předtím společnost existovala jako česká divize společnosti Living Mobile. Studio se soustředí na vývoj her pro mobilní telefonní zařízení s podporou Java.

FALANXIA, a. s.	
IČ	28190637
Web	www.falanxia.com
E-mail	jakub@falanxia.com
Sídlo	Praha 9, Paříkova 5
Počet zaměstnanců	5
Rok založení	2007
Vydané tituly r. 2009	Bzoonk (webové rozhraní Facebooku)

Vydané tituly r. 2010	Bzoonk Bar (webové rozhraní Facebooku)
-----------------------	--

Falanxia je začínající developerské studio zaměřené na social gaming¹. Tým pěti lidí stojí za zatím dvěma aplikacemi ve webovém rozhraní sociální sítě Facebook. Druhá z nich, aplikace Bzoonk Bar, má aktuálně 20 000 uživatelů. Cílem studia je proměnit jednováznou zkušenost webové hry v komplexní zážitek.

FUTURE GAMES, s. r. o.	
IČ	25771621
Web	www.future-games.cz
E-mail	martin_malik@futuregames.cz
Sídlo	Beroun, Horymírova 45
Rok založení	1999
Vydané tituly r. 1998	Posel bohů (PC Windows)
Vydané tituly r. 1999	Boovie (PC Windows)
Vydané tituly r. 2003	Posel smrti (PC Windows)
Vydané tituly r. 2005	Bonez Adventures (PC Windows) Ni.bi.ru (PC Windows)
Vydané tituly r. 2006	Noční hlídka / Night watch (PC Windows)
Vydané tituly r. 2007	Reprobates (PC Windows)
Vydané tituly r. 2008	Zrada & Víra (PC Windows)
Vydané tituly r. 2009	Tale of a Hero (PC Windows)

Future Games s. r. o. je nezávislý vývojář počítačových her s vlastní distribuční divizí pro zajištění celosvětové distribuce. Na českém trhu působí od roku 1999. Jako vývojáři se specializují na žánrové agentury pro platformu PC. V průběhu roku 2005 rovněž zahájila činnost obchodní divize Future Games s. r. o. specializující se na distribuci vybraných her v České Republice a na Slovensku. Vydavatelská divize spolupracuje s několika nezávislými tvůrci a vydala jejich hry (Noční hlídka, Reprobates). Společnost je rovněž výhradním dovozcem herního zařízení Playseats.

Geewa s. r. o.	
IČ	25617036
Web	www.geewa.com
E-mail	info@geewa.com
Sídlo	Praha 8 – Karlín, Sokolovská 366/84
Vlastníci	51 % MCI Private Ventures Fundusz Inwestycyjny Zamkniety (PL, Wroclaw)
Tržby za r. 2008	7 564 000 Kč
Hospodářský výsledek za r. 2008	- 14 392 000 Kč
Tržby za r. 2009	9 618 000 Kč
Hospodářský výsledek za r. 2009	- 13 379 000 Kč

Firma Geewa působí na českém trhu od roku 1997. V současnosti provozuje 23 vlastních nízkorozpočtových multiplayerových titulů pro webové rozhraní na geewa.com a také pro mobilní telefony a pro webové rozhraní Facebooku. V roce 2009 měla 8 zaměstnanců a sídlí v Praze.

GRIP Digital, s. r. o.	
IČ	28984013
Web	www.grip-games.com
E-mail	contact@grip-games.com
Sídlo	Praha 8 – Kobylisy, Na Hlinách 1786/16
Rok založení	2009
Vydané tituly r. 2010	5-in-1 Arcade Hits (Playstation 3, Playstation Portable)
Hospodářský výsledek za r. 2008	- 14 392 000 Kč
Tržby za r. 2009	9 618 000 Kč
Hospodářský výsledek za r. 2009	- 13 379 000 Kč

GRIP Digital s. r. o. je vývojář a vydavatel her pro mobilní zařízení, založený roku 2009. Specializuje se na arkádové, jednoduché hry s vysokou přístupností. Jejich jediná, dosud vydaná hra je určena pro platfor-

¹ Social gaming – nově se rozvíjející oblast herního průmyslu, je zaměřená na sociální sítě (v současnosti primárně Facebook) a sdílenou herní zkušenost

my Playstation 3 a Playstation Portable (PSP). Soustředí se na propojení svých produktů se sociálními sítěmi a na obchodní model digitální distribuce.

Hammerware, s. r. o.	
IČ	28277813
Web	www.hammerware.cz
E-mail	martin.prochazka@hammerware.cz
Sídlo	Brno, Palackého třída 1004/150
Rok založení	2008
Vydané tituly r. 2005	Aquadelic for BG2005 (PC Windows) – zadavatel Karlovarská Becherovka
Vydané tituly r. 2007	Aquadelic GT (PC Windows)
Vydané tituly r. 2009	Heavenly Battles (PC Windows) – zadavatel 3D People

Společnost Hammerware je vývojářským studiem se třemi zaměstnanci, které vzniklo v roce 2008. Pracovali na marketingových hrách pro Karlovarskou Becherovku a 3D People, v současnosti za přispění evropského programu Média pracují na simulátoru farmářského života Family Farm. (www.familyfarm-game.com)

Handjoy s. p.	
Web	www.handjoy.cz
E-mail	info@handjoy.cz
Rok založení	2005
Vydané tituly r. 2005	BechBubble (mobilní přístroje s podporou J2ME)
Vydané tituly r. 2006	JumpMania (mobilní přístroje s podporou J2ME) Slide a Lama (mobilní přístroje s podporou J2ME)
Vydané tituly r. 2007	Booby Trap Hunter (mobilní přístroje s podporou J2ME)

Vydané tituly r. 2008	Unesli Barmana (mobilní přístroje s podporou J2ME) Hon na čerpadlo (PC Windows) Polda 5 sexy prší (mobilní přístroje s podporou J2ME)
Vydané tituly r. 2009	Grundfos ponorky (PC Windows) Bulánci Mobilní / Combat Pillows Mobile (J2ME) – koprodukce SleepTeam Jumbo (iPhone, iPod Touch) Gelex (iPhone, iPod Touch)

Handjoy je interaktivní agentura zaměřená na nová média, která se věnuje návrhu a vývoji reklamních her, webů a aplikací. Soustředí se primárně na platformy jako jsou mobilní telefony, internet, webové stránky, Facebook, ale také klasické stolní počítače (ve formě desktop aplikace). Od svého založení v roce 2005 Handjoy působí v oblasti advergamingu pro konkrétní zadavatele.²

Inputwish s. r. o.	
IČ	27370062
Web	www.inputwish.com
E-mail	info@inputwish.com
Sídlo	Praha 5, Drtinova 557/10
Rok založení	2005

Agentura Inputwish s. r. o. je advergamingová společnost. Na zakázku vyrobila 8 nízkorozpočtových herních titulů pro webové rozhraní (technologie flash) na zakázku českých výrobních společností.

² Advergaming – reklamní hry, jejichž účelem je předat marketingové sdělení formou interaktivní hry.

MADFINGER Games, a. s.	
IČ	29217008
Web	www.madfingergames.com
E-mail	contact@madfingergames.com
Sídlo	Brno, Čechyňská 417/9
Rok založení	2009
Vydané tituly r. 2009	15 blocks puzzle (iPhone, iPod Touch) Samurai: Way of the Warrior (iPhone, iPod Touch, iPad) Bloodyxmas (iPhone, iPod Touch)

Brněnské studio Madfinger vzniklo v roce 2009. Specializují se na mobilní platformy firmy Apple, iPod Touch, iPhone (a pravděpodobně iPad), své hry distribuují pomocí sítě AppStore. V současné době pracují na pokračování své iPhone hry Samurai.

Mindware Studios, s. r. o.	
IČ	26474514
Web	www.mindwarestudios.com
E-mail	info@mindwarestudios.com
Sídlo	Praha 6, Za Strahovem 372/78
Vlastníci	90,1 % MALLORU VENTURES S.A. (Lucembursko)
Vydané tituly r. 2005	Cold war (PC Windows)
Vydané tituly r. 2007	Painkiller Overdose (PC Windows)
Vydané tituly r. 2009	Dreamkiller (PC Windows)

Společnost Mindware Studios vznikla v roce 2001 s přispěním venture kapitálového fondu Malloru Ventures. Za dobu své dosavadní existence společnost vydala tři hry pro platformu PC. Po vydání posledního díla (Dreamkiller) ale došlo k blíže nespecifikovaným problémům s vydavatelem a společnost pravděpodobně ukončila svou činnost.

Pixalon s. r. o.	
IČ	27852580
Web	www.pixalonstudios.com
E-mail	info@pixalonstudios.com
Sídlo	Olomouc, Horlická 1173/49a
Vlastník	U-Turn Media Group N.V (Nizozemí)
Vydané tituly r. 2008	T-Paste (mobilní přístroje s podporou J2ME) R.A.W. (mobilní přístroje s podporou J2ME) WidSets Footbal (mobilní přístroje s podporou J2ME) – zadavatel Nokia
Vydané tituly r. 2009	Crazy Cats (mobilní přístroje s podporou J2ME) UFO: Afterlight (mobilní přístroje s podporou J2ME) Mr. Dummy (mobilní přístroje s podporou J2ME) San Francisco Tycoon (mobilní přístroje s podporou J2ME) Neon Runner (mobilní přístroje s podporou J2ME) Gish (mobilní přístroje s podporou J2ME a Android) Hamster Homie (mobilní přístroje s podporou J2ME a Android)

Studio Pixalon bylo založeno roku 2008 jako součást U-Turn Media Group. Studio založili bývalí zaměstnanci Disney, Endemol a RedBoss. Primárním cílem studia byla tvorba pro mobilní zařízení s podporou Java. Kromě prémiových her se zabývají také portikem mezi jednotlivými mobilními systémy a advertisingem.

PLASTIC REALITY TECHNOLOGIES, s. r. o.	
IČ	25598953
Web	www.preality.com
E-mail	management@preality.com
Sídlo	Brno – město, Jánská 449/12
Vlastníci	Petr Smílek (obchodní podíl: 49,5 %), Jan Bulín (obchodní podíl 17,5 %), Petr Soviš (obchodní podíl 17,5 %), Mgr. Jiří Kocáb (obchodní podíl 15,5 %)
Vydané tituly r. 2001	Loco-Commotion (PC Windows)
Vydané tituly r. 2003	Korea: Forgotten Conflict (PC Windows)
Vydané tituly r. 2006	El Matador (PC Windows)

Společnost Plastic Reality Technologies byla založena v roce 2000 a pro platformu PC vydala celkem tři hry. Od poslední hry (El Matador, 2006) neoznámila žádný nový projekt. V současné době je společnost pravděpodobně neaktivní, funguje již jen jako vlastník autorských práv.

PTERODON, s. r. o.	
IČ	25513648
Web	www.pterodon.com
Sídlo	Brno – střed, Štýřice, Jaroslava Foglara 862/5
Rok založení	1998
Vydané tituly r. 1998	Hesperian Wars (PC Windows)
Vydané tituly r. 2000	Flying Heroes (PC Windows)
Vydané tituly r. 2003	Vietcong (PC Windows) – koproducent Illusion Softworks (dnes 2K Czech)
Vydané tituly r. 2005	Vietcong 2 (PC Windows) – koproducent Illusion Softworks (dnes 2K Czech)

Studio Pterodon bylo založeno roku 1998, hlavním cílem zakladatelů byla produkce vysokorozpočtových her pro PC. Společnost úzce spolupracuje s 2K Czech (bývalí Illusion Softworks), která se zčásti

podílela i na financování některých jejich her. Společnost Pterodon sídlí v Brně. Po vydání Vietkong 2 společnost Pterodon neohlásila žádný nový projekt.

Rake in Grass s. r. o.	
IČ	28430646
Web	www.rakeingrass.com
E-mail	tovy@300ad.com
Sídlo	Praha 3 – Žižkov, Ambrožova 1590/14
Vydané tituly r. 2004	Jets'n'Guns (PC Windows, Mac OS, Linux)
Vydané tituly r. 2005	Troll (PC Windows)
Vydané tituly r. 2006	Styateg (PC Windows, Mac OS)
Vydané tituly r. 2007	Larva Mortus (PC Windows, Mac OS)
Vydané tituly r. 2009	Westbang (iPhone, iPod) Archibald's Adventures (PC Windows, Mac OS, iPhone, Pocket PC, Palm) Crystal Cave Classic (PC Windows, Mac OS, iPhone, iPod)

Rake in Grass je malý nezávislý tým, který v ČR funguje od roku 2000. Soustředí se na produkci nízko-rozpočtových logických a arkádových her. Rake in Grass sídlí v Praze.

SCS Software s. r. o.	
IČ	28181301
Web	www.scssoftware.com
E-mail	info@scssoft.com
Sídlo	Praha 2 - Vinohrady, Jana Masaryka 364/23
Tržby za rok 2008	9 714 000 Kč
Hospodářský výsledek za rok 2008	6 549 000 Kč
Vlastníci	Ing. Martin Český (obchodní podíl: 1/3), Bc. Petr Šebor, (obchodní podíl: 1/3), Pavel Šebor (obchodní podíl: 1/3)
Vydané tituly r. 2000	Rocky Mountain Trophy Hunter 3 (PC Windows)

Vydané tituly r. 2001	Shark! Hunting the Great White (PC Windows) Hunting Unlimited (PC Windows)
Vydané tituly r. 2002	Hard Truck: 18 Wheels of Steel (PC Windows)
Vydané tituly r. 2003	Hunting Unlimited 2 (PC Windows) Across America (PC Windows)
Vydané tituly r. 2004	Hunting Unlimited 3 (PC Windows) Pedal to the Metal (PC Windows)
Vydané tituly r. 2005	OceanDive – Ocean Diving Adventure (PC Windows) Convoy (PC Windows)
Vydané tituly r. 2006	Deer Drive (PC Windows) Hunting Unlimited 4 (PC Windows) Haulin' (PC Windows)
Vydané tituly r. 2007	Bus Driver (PC Windows) TruckSaver (PC Windows) Hunting Unlimited 2008 (PC Windows) American Long Haul (PC Windows)
Vydané tituly r. 2008	Hunting Unlimited 2009 (PC Windows)
Vydané tituly r. 2009	Extreme Trucker (PC Windows) Hunting Unlimited 2010 (PC Windows)
Vydané tituly r. 2010	German Truck Simulator (PC Windows)

SCS Software je vývojářské studio, které vzniklo roku 1997. Kromě vývoje her pro PC také vytváří vlastní licencovatelný engine. Od roku 1999 se soustředí na vývoj pro jiné developery/na kontrakt. Portfolio her od SCS je žánrově velmi široké, soustředí se hlavně na různé simulátory a lovecké hry. SCS sídlí v Praze.

SleepTeam s. r. o.	
IČ	28512910
Web	www.sleepteam.cz
E-mail	info@sleepteam.com
Sídlo	Praha 5 – Smíchov, nám. 14. října 1307/2
Vlastník	Ing. Kamila Hurníková (obchodní podíl 1/3), Bc. Jaroslav Wagner (obchodní podíl 1/3), Bc. Lubor Kopecký (obchodní podíl 1/3)
Vydané tituly r. 1998	Polda (PC Windows)
Vydané tituly r. 2002	Bulánci / Combat Pillows (PC Windows)
Vydané tituly r. 2004	Fuk / Puck (PC Windows) Logicon (PC Windows) Bankshot (PC Windows)
Vydané tituly r. 2005	Dispečer / Dispatcher (PC Windows) Drak / Dragon (PC Windows)
Vydané tituly r. 2009	Bulánci Mobilní / Combat Pillows Mobile (J2ME) – koprodukce Handjoy

SleepTeam je nezávislé studio rozvíjející projekty z oblasti elektronické zábavy. Pod touto značkou se lidé napříč všemi profesemi věnují výzkumu, vývoji, výuce, šíření a archivaci virtuální tvorby. Kromě vlastních her stojí společnost i za pořádáním konference GDS. SleepTeam tvoří hry už od roku 1998 a sídlí v Praze.

The Easy Company s. r. o.	
IČ	27565301
Web	www.theeasyco.com
E-mail	info@easyco-games.com
Sídlo	Praha 10 – Uhřetěves, Venušina 1164/14
Rok založení	2006
Vlastníci	163/243 Arca Capital Bohemia a. s.
Tržby za r. 2008	5 137 000 Kč

Hospodářský výsledek za r. 2008	228 000 Kč
Vydané tituly r. 2008	MotorM4X: Offroad Extreme (PC Windows)
Vydané tituly r. 2009	Grandpa's Candy Factory (PC Windows)
Vydané tituly r. 2010	The Mirror Mysteries (PC Windows)

Společnost The Easy Company založili lidé z Illusion Softworks (tvůrci série Hidden & Dangerous) v roce 2006. The Easy Company je nezávislé studio financované venture kapitálovým fondem Arca Capital. Společnost The Easy Company sídlí v Praze.

SEZNAM SUBJEKTŮ – HERNÍ VYDAVATELÉ

Seznam existujících podnikatelských subjektů se sídlem v ČR k 1. 10. 2010, které zastupují výrobce herních titulů pro osobní počítače a herní konzole v oblasti vydávání, marketingu, distribuce, fyzické výroby, případně lokalizace a dalších vydavatelských složek. Součástí tohoto přehledu nejsou distributoři obsahu pro mobilní přístroje – v této oblasti existuje velmi mnoho distribučních cest a obchodních modelů.

1C Publishing EU s. r. o.	
IČ	26688417
Web	www.1cpublishing.eu
E-mail	info@1cpublishing.eu
Vlastník	Cenega N.V. (Zaandam, Nizozemsko)
Počet zaměstnanců v r. 2009	9
Tržby za r. 2008	29 549 000 Kč
Hospodářský výsledek za r. 2008	- 9 449 000 Kč
Tržby za r. 2009	31 926 000 Kč
Hospodářský výsledek za r. 2009	3 855 000 Kč
Počet distribuova- ných titulů	107

Vydavatel zastupující střeoevropské a ruské herní výrobce na mezinárodním trhu.

1C (celým názvem 1C Softclub) je přední distributor a vydavatel počítačových her a videoher v Ruské federaci. Má pobočky rovněž ve střední a východní Evropě, kde vydává jak hry z lokální produkce, tak značky světových vydavatelů, kteří nemají ve střední nebo východní Evropě vlastní zastoupení. Společnost 1C působí i v Asii.

ABC Data s. r. o.	
IČ	25688987
Web	www.abcddata.cz
E-mail	abcddata@abcddata.cz
Sídlo	Praha 5, Na Radosti 399
Vlastník	ABC Data S.A. (Varšava, Polsko)
Tržby za rok 2008	146 630 000 Kč
Hospodářský výsledek za r. 2008	9 045 000 Kč

Společnost ABC Data S.A. je regionální distributor výpočetní techniky, který prostřednictvím svých poboček působí ve třech zemích střední Evropy – v České republice, na Slovensku a v Polsku. Společnost vznikla v roce 1998, na ABC Data se přejmenovala v roce 2008. Je orientována primárně hardwarově, v jejím portfoliu mají velmi významné zastoupení především komponenty, síťové prvky, notebooky, periférie a spotřební materiál. Dále nabízí svým zákazníkům také široký logistický, finanční a marketingový servis. Z hlediska herního trhu je důležité, že společnost od roku 2009 lokálně vydává hry společnosti Activision Blizzard, významného světového producenta a vydavatele her.

IDEA Games a. s.	
IČ	27239306
Web	www.idea-games.com
Sídlo	Rudná, Na Výsluní 1002
Vlastník	Gamatron LLC (Washington, USA)
Počet distrib. titulů	12

Vydavatel zastupující na mezinárodním trhu tyto české výrobce: Bohemia Interactive, Black Element Software, Centauri Production

IDEA Games (Independent Developers Association) je vydavatelská společnost, založená českými herními výrobci Bohemia Interactive, Black Element Software a Centauri Production v roce 2005. Společnost vydává hry těchto tří studií, má na starosti jejich marketing i prodej. Rovněž se snaží rozšířit řady svých členů o další česká studia.

Cenega Czech s. r. o.	
IČ	61065056
Web	www.cenega.cz
E-mail	cenega@cenega.cz
Vlastník	Cenega N.V. (Zaandam, Nizozemsko)
Počet zaměstnanců v r. 2009	21
Tržby za r. 2008	85 438 000 Kč
Hospodářský výsledek za r. 2008	- 8 349 000 Kč
Tržby za r. 2009	117 718 000 Kč
Hospodářský výsledek za r. 2009	- 15 471 000 Kč

Společnost Cenega Czech s. r. o. (Central European Games) na českém trhu začala jako herní distributor působit v roce 1993, zanedlouho poté se stala aktivní v přímém importu herního softwaru a hardwaru. V květnu roku 1996 se stala partnerem společnosti SONY Czech pro distribuci hardwaru a softwaru pro PlayStation a v roce 2003 distributorem her pro herní konzoli Nokia N-Gage.

Společnost Cenega International a. s. (Central European Games) vznikla v roce 2000 spojením dvou tehdy největších středoevropských vydavatelů – Bohemia Interactive z České republiky a společnosti IM Group z Polska (nyní Cenega Poland), za přispění fondu rizikového kapitálu DBG Osteuropa Holding GmbH. V květnu roku 2005 byla odkoupena ruskou vydavatelskou společností 1C.

Na českém trhu Cenega poskytuje kompletní distributorské služby (distribuce, mastering, lokální marketing a PR, lokalizace, technická podpora, skladování). Kromě her z portfolia 1C Cenega rovněž zastupuje světové vydavatele Eidos Interactive, Take-Two Interactive (2K Games, 2K Sports), Warner Bros. Interactive, Rockstar Games a vybrané tituly společnosti Ubisoft.

Z hlediska lokálního trhu stojí za zmínku, že společnost Cenega v srpnu 2010 ve spolupráci s Take Two Interactive, vlastnícih studio 2K Czech, vydala v Čechách hru Mafia 2. Podle tiskové zprávy se za první týden v Česku této hry prodalo 14 000 kusů, což je pravděpodobně nejúspěšnější vydání hry v ČR. Cenega sídlí v Praze.

Comgad s. r. o. /CD Projekt Czech s. r. o.	
IČ	25911546
Web	www.comgad.cz www.cdprojekt.cz
E-mail	info@cdprojekt.cz
Sídlo	Praha 7, Osadní 35
Vlastník	SURTEP, s. r. o. 85 %, Milan Czarnowski 15 %

Společnost Comgad vznikla se změnou majitele a přejmenováním původní společnosti CD Projekt Czech. Ke koupi došlo v roce 2010. Samotná společnost CD Projekt Czech vznikla v roce 2002 jako pobočka polského herního vydavatele CD Projekt. CD Projekt vydával hry od světových vydavatelů jako je Disney, Ubisoft, Activision nebo Vivendi. K vydávaným hrám poskytoval rovněž služby jako je marketing, lokalizace nebo zákaznická podpora. V roce 2010 kupuje společnost CD Projekt Czech od mateřské společnosti internetový obchod Surtep se záměrem pokračovat ve vydavatelské činnosti pod novou značkou Comgad (COMputer GAMES Distribution)

ConQuest entertainment a. s.	
IČ	26467909
Web	www.cqe.cz
E-mail	info@conquest.cz
Sídlo	Praha 1, Hybernská 20/1007
Počet zaměstnanců v r. 2009	25
Tržby za r. 2008	346 456 000 Kč
Hospodářský výsledek za r. 2008	15 000 Kč
Tržby za r. 2009	452 784 000 Kč
Hospodářský výsledek za r. 2009	206 000 Kč
Počet distribuova- ných titulů	65

Společnost Conquest (ConQuest entertainment a. s.) působí na českém herním trhu od roku 2001. Jde o lokálního vydavatele a distributora her, herních zařízení, ale také hraček, například autodráh nebo virtuálních na dálkové ovládání. Conquest úzce spolupracuje se společností Electronic Arts, před vznikem lokální pobočky byl výhradním distributorem jejích titulů. V současné době zastupuje firmu Nintendo, další ze světových špiček na poli elektronické zábavy, a také francouzského vydavatele Ubisoft.

Electronic Arts Czech Republic s. r. o.	
IČ	26439999
Web	www.ea.com/cz
Sídlo	Praha 4, Na Pankráci 1683/127
Vlastník	Electronic Arts Nederland B.V. (Hoensbroek, Nizozemsko) 99 %; Electronic Arts GmbH (Koln am Rhein, DE) 1 %
Počet zaměstnanců v r. 2008	13
Tržby za r. 2008	180 471 000 Kč
Hospodářský výsledek za r. 2008	3 156 000 Kč
Počet distribuovaných titulů	223

Vydavatel zastupující na českém trhu svou mateřskou společností Electronic Arts.

Společnost Electronic Arts Czech s. r. o. působí na českém trhu od roku 2003. Jde o lokální pobočku EA. Vydavatel Electronic Arts (EA) se sídlem v Redwood City, Kalifornie, patří mezi špičkové světové softwarové společnosti zabývající se interaktivní zábavou. Společnost Electronic Arts byla založena v roce 1982. Společnost se zabývá vývojem, vydáváním a distribucí interaktivního softwaru pro videohry, osobní počítače a internet. Ve fiskálním roce 2010 EA ohlásili tržby ve výši 3,7 miliardy dolarů a vydali 27 titulů, jichž se prodal více než milion kopií.

Lokální pobočka Electronic Arts se zabývá vydáváním a distribucí produktů své mateřské společnosti, také jejich marketingem a zákaznickou podporou v České

republice a na Slovensku. V roce 2009 v souvislosti se světovou krizí a poklesem tržeb hrozilo uzavření celé pobočky, ale nakonec se společnost po provedené restrukturalizaci udržela a přebrala také distribuční činnost v Maďarsku, kde byla lokální pobočka uzavřena. Electronic Arts Czech sídlí v Praze.

MICROSOFT s. r. o.	
IČ	47123737
Web	www.microsoft.cz
E-mail	msczech@microsoft.com
Sídlo	Praha 4, Vyskočilova 1461/2a
Vlastník	Microsoft Corporation (Washington, USA) 99,847 %; MSH, LLC, CSC Services of Nevada Inc. (Nevada, USA) 0,153 %
Počet zaměstnanců	239
Tržby za r. 2008	1 420 952 000 Kč
Hospodářský výsledek za r. 2008	158 701 000 Kč
Tržby za r. 2009	1 336 938 000 Kč
Hospodářský výsledek za r. 2009	1 98 337 000 Kč

Společnost Microsoft Czech s. r. o. působí na českém trhu od roku 1992, jde o lokální pobočku společnosti Microsoft. Společnost Microsoft byla založena v roce 1975 a je světovým lídrem v poskytování softwaru, primárně operačních systémů, kancelářského softwaru a dalších služeb v oblasti IT. Z hlediska herního trhu je důležitá divize Home & Entertainment, protože jedním z jejích produktů je herní konzole Xbox 360 a obsah určený pro tuto konzoli.

Lokální herní divize vznikla až v roce 2006. Jejím úkolem je podpora prodeje multimediálního herního zařízení Xbox 360, herního a vzdělávacího softwaru a hardwaru společnosti Microsoft. Česká pobočka chystá letos dvě důležité věci: konečně přinese do Čech lokalizovanou službu Xbox Live³, která je v zahraničí velice populární, a rovněž přinese na český trh pohybový ovladač Kinect, který umožňuje ovládání interaktivního obsahu pohybem těla bez jakýchkoliv ovladačů. Microsoft Czech sídlí v Praze.

³ Xbox Live - placené online funkce herní konzole Xbox 360, které umožňují stahovat hry, dodatečný herní obsah a multimediální obsah, stejně jako integrovaná sociální síť umožňující komunikaci s přáteli.

PLAYMAN s. r. o.	
IČ	25960750
Web	www.playman.cz
E-mail	podpora@playman.cz
Sídlo	Hradec Králové, Brněnská 700/25
Tržby za r. 2008	19 639 000 Kč
Hospodářský výsledek za r. 2008	1 126 000 Kč
Tržby za r. 2009	16 756 000 Kč
Hospodářský výsledek za r. 2009	737 000 Kč
Počet distribuova- ných titulů	130

Vydavatel zastupující na českém trhu zahraničního výrobce Ubisoft.

Společnost Playman vznikla v roce 2001 v Hradci Králové a orientuje se na vydavatelskou činnost v oblasti počítačových her na platformě PC. Od svého vzniku působí jako zástupce světového vydavatele počítačových her, francouzské společnosti Ubisoft, na českém trhu.

SONY Czech, spol. s r.o.	
IČ	49685864
Web	www.sony.cz
Sídlo	Praha 4, V Parku 2309/6
Základní jmění	20 000 000 Kč
Vlastník	Sony Europe Holding B.V. (Badhoevedorp, Nizozemsko) 99,9 %; Sony Overseas SA (Schlieren, Švýcarsko) 0,1 %
Počet zaměstnanců	70
Tržby za r. 2008	3 039 298 000 Kč
Hospodářský výsledek za r. 2008	- 38 016 000 Kč
Počet distribuova- ných titulů	395

Vydavatel a distributor zastupující na českém trhu společnost Sony Computer Entertainment.

Společnost Sony Czech s. r. o. působí na českém trhu od roku 1993, jde o lokální pobočku společnosti Sony Corporation. Sony Corporation je světovým lídrem v oblasti spotřební elektroniky, filmu, komunikací, informačních technologií a herních konzol. Z hlediska herního trhu je důležitá Sony Computer Entertainment. Její hlavní produkt jsou videoherní konzole Playstation a další produkty související s touto konzolí.

Na český herní trh vstupuje Sony v roce 1996 uvedením konzole Playstation. Sony v České republice dále vydává všechny následující Sony konzole – Playstation 2 v roce 2000, PlayStation Portable v roce 2005 a PlayStation 3 v roce 2006, a také poskytuje službu Playstation Network⁴. Od roku 2006 česká pobočka Sony rozšiřuje svoje působení také na slovenský trh.

SEZNAM SUBJEKTŮ – VZDĚLÁVACÍ INSTITUCE

Ve srovnání s ostatními zeměmi Evropské unie nebo se Spojenými státy je u nás vzdělávání v oblasti nových médií a interaktivní tvorby, kam patří právě hry, stále mezi podceňovanými oblastmi a stojí na okraji zájmu vzdělávacích institucí. Přibližně až do roku 2005 byli všichni zájemci o tento tvůrčí obor odkázáni pouze na zahraniční literaturu a vzájemné předávání znalostí a zkušeností v rámci profesní komunity.

První snahy reflektovat tuto oblast tvorby vzešly zejména z kateder umělecky orientovaných fakult. Brzy na to se pak začaly formovat nové katedry a instituce, zaměřené na nová média a multimédia, které své studenty připravují na tvorbu interaktivních aplikací. Dnes už tento obor nepodceňují ani technologické instituce z oblasti umělé inteligence a počítačového zobrazování, okrajově se tvorby počítačových her dotýkají například předměty na Matematicko-fyzikální fakultě UK nebo ČVUT. Zatím stále neexistuje žádný vzdělávací ústav, který by se na tuto oblast specializoval a zahrnoval všechny hlavní profese, které se účastní tvorby interaktivního díla.

⁴ Playstation Network jsou online funkce herní konzole Playstation. Jsou poskytovány zdarma a obsahují možnost hrát online, stahovat obsah, komunikovat nebo surfovat po internetu.

Seznam univerzit a fakult podle jednotlivých měst:

PRAHA		
AMU + VŠUP + ČVUT	Institut Intermédií	www.iim.cz
AVU	Ateliér nových médií I	nmedia.avu.cz
FAMU	Katedra produkce a Centrum audiovizuálních studií	www.famu.cz
FF UK	Studia nových médií	novamedia.ff.cuni.cz
FHS UK	Elektronická kultura a sémiotika	fhs.cuni.cz/FHS-48.html
MFF UK	Kabinet software a výuky informatiky	http://ksvi.mff.cuni.cz/
	Skupina počítačové grafiky	http://cgg.mff.cuni.cz
VŠUP	Ateliér supermédií	www.vsup.cz/cs/volne-umeni/atelier-supermedii

BRNO		
FVU VUT	Ateliér multimedia	www.ffa.vutbr.cz/ateliery/atelier.html?at=AMU
FF MU	Ústav filmu a audiovizuální kultury	www.phil.muni.cz/wufv/
Prf MU	Ústav práva a technologií	cyber.law.muni.cz
FSS MU	Institut výzkumu dětí, mládeže a rodiny	ivdmr.fss.muni.cz

ZLÍN		
FMK UTB	Ústav animace a audiovizu	web.fmk.utb.cz

PLZEŇ		
ZU	Ústav umění a designu	uud.zcu.cz

ÚSTÍ NAD LABEM		
FUUD UJEP	Ateliér fotografie	

OBOROVÁ SDRUŽENÍ

Činnost občanských iniciativ v oblasti interaktivní audiovizuální tvorby je pro tvůrčí rozvoj autorů zásadní a nezastupitelná, jejich vliv na vývoj českého herního průmyslu jako celku je však zanedbatelný. Neexistují zde zatím obvyklé profesní asociace ani žádné další organizace, které by byly schopny hájit zájmy tvůrců a výrobců, stanovit pravidla, regulovat trh nebo propagovat českou tvorbu v zahraničí.

Občanské sdružení České hry je oborová organizace sdružující české autory herní tvorby. Sdružení České hry provozuje oborový portál www.ceske-hry.cz včetně rozsáhlého diskusního fóra a pořádá každoroční konferenci Game Developers Session (gds.ceske-hry.cz).

Další oborovou organizací je Asociace herního průmyslu České a Slovenské republiky. AHP je neziskovým občanským sdružením, sdružuje importéry, distributory, prodejce a vývojáře interaktivního softwaru s cílem zvýšit povědomí o herním průmyslu v České a Slovenské republice, zefektivnit diskusi o problémech v tomto oboru zábavního průmyslu, pomoci organizovat osvětové akce, koordinovat diskuse na akademické půdě a poskytnout potřebné základní informace veřejnosti i médiím. AHP zároveň ustanovuje Kodex zásad, který zavazuje její členy k dodržování základních pravidel podnikání na videoherním trhu v ČR a SR. Členy AHP jsou v současné době společnosti Sony, Microsoft, Electronic Arts a Conquest. Během následujících měsíců se AHP chystá rozšířit o největší česká vývojářská studia a osobnosti české herní scény. AHP je rovněž členem mezinárodní organizace ISFE, která stojí za ratingovým systémem počítačových her PEGI. Ten je členy AHP aktivně podporován a v praxi využíván, přestože není ukotven v české legislativě.

Některé další organizace v ČR se zaměřují na příbuzné obory a často se také pohybují na pomezí herního průmyslu nebo interaktivní tvorby. Mezi ně lze určitě zařadit sdružení CIANT (www.ciant.cz), které vyvíjí

projekty spojující umění a technologie, dále zde působí dvě sdružení zabývající se počítačovou grafikou a animací: pražská pobočka mezinárodní organizace Siggraph (prague.siggraph.org) a organizace SPAFI (www.spafi.org).

Za oborovou organizaci/sdružení by se dalo považovat i sdružení českých vývojářů IDEA Games, v rámci této studie je však uváděno jako vydavatel.

OBOROVÉ AKCE

Výčet oborových akcí na území České republiky je poměrně stručný. Setkání tvůrců her se v České republice odehrávají dvě: již výše zmíněná každoroční konference Game Developers Session (gds.ceske-hry.cz), která poskytuje prostor pro přednášky, dílny, prezentace a diskuse převážně českých a slovenských tvůrců. Druhou akcí je Game Access (www.game-access.cz), jejíž první ročník se odehrál v září 2010 a která je zcela novou mezinárodní konferencí - hlavně českých a slovenských - herních vývojářů a příznivců elektronické zábavy.

Okrajově se tématu interaktivní audiovizuální tvorby dotýkají také konference Maxcon (3D grafika a animace – maxcon.maxarea.com). Tématu her se rovněž dotýkají různé cony (z anglického convention), pořádané fanoušky, za které je třeba jmenovat Festival Fantazie (www.festivalfantazie.cz) a Gamecon (www.gamecon.cz). Problematiky social gamingu se okrajově dotkl rovněž letos poprvé pořádaný Social Marketers Summit (socialsummit.cz).

Konzumentům počítačové zábavy byl do roku 2009 určen také veletrh Digitex (součást veletrhu Invex), kde prezentovali svou nabídku distributoři herních titulů a počítačové techniky. Pořadatel, společnost Brněnské výstavy a veletrhy, se rozhodla tento veletrh v roce 2010 zrušit a dále v něm nepokračovat.

MÉDIA

Situace v médiích do jisté míry odráží již výše zmíněnou situaci celého českého trhu. Existují specializovaná herní média, zaměřená na konzumenty počítačové zábavy. Tato média jsou samozřejmě limitována velikostí trhu, nedostatkem inzerentů a nízkou oblibou her v širší populaci oproti západní Evropě nebo USA. Kromě specializovaných médií o hrách referují rovněž časopisy a weby z oblasti mužského stylu, technologické weby a média určená pro mládež. V oblasti českého internetu rovněž působí početná skupina aktivních herních doggerů, kteří sdílí a komentují vývoj v herní oblasti.

Velká (mainstreamová) média o hrách referují spíše výjimečně, a pokud ano, tak spíše z pohledu potenciálního nebezpečí, oblíbeného tématu násilí ve hrách, závislosti a podobně. V poslední době se ale situace částečně mění a to díky pokračujícím úspěchům českých tvůrců (zde stojí za zmínku medializované Machinarium Jakuba Dvorského nebo Mafia 2 od českého týmu v 2K Czech).

Zde uvádím výběr důležitých specializovaných herních médií.

Televizní pořady:

- Game Page
Výrobce: Česká televize
Průměrná sledovanost: 250 000 diváků
Web: www.ceskatelevize.cz/porady/1095870977-game-page/
- Replay
Výrobce: Public TV
Web: <http://www.re-play.cz/>

Tištěná média:

- LEVEL
Vydavatel: Burda Praha s. r. o.
Periodicita: měsíčník
Průměrný náklad: 42 000 výtisků
Uvedení na trh: 1996
Web: www.level.cz
- SCORE
Vydavatel: Omega Publishing s. r. o.
Periodicita: měsíčník
Průměrný náklad: 40 000 výtisků
Uvedení na trh: 1994
Web: www.score.cz

Internetová média:

- Bonusweb
Web: www.bonusweb.cz
Vydavatel: MAFRA a. s.
- Doupe
Web: www.doupe.cz
Vydavatel: Mladá fronta a. s.
- Eurogamer
Web: www.eurogamer.cz
Vydavatel: Eurogamer Network Ltd.
- Games.cz
Web: www.games.cz
Vydavatel: Tiscali Media a. s.
- Hrej
Web: www.hrej.cz
Vydavatel: Burda Praha s. r. o.
- Zing.cz
Web: www.zing.cz
Vydavatel: GameLeader s. r. o.

VIDEOHRY

FINANČNÍ STRUKTURA ČESKÉHO HERNÍHO TRHU

VÝROBA V ČR

Společnosti

K 1. 10. 2010 sídlí v České republice celkem 23 podnikatelských subjektů, které se v uplynulých deseti letech podílely na výrobě alespoň jedné publikované videohry. Po stránce právních forem jde o 1 sdružení podnikatelů, 4 akciové společnosti a 18 společností s ručením omezeným.

Je však důležité zmínit, že tyto údaje nevypovídají o rozložení pracovních sil. Více než polovina lidí zaměstnaných v českém herním průmyslu vykonává svou práci v Brně, a to především díky provozovně největšího českého zaměstnavatele v oboru (2K Czech s. r. o.).

Vlastníci

Počet společností, u kterých lze určit vlastníky: 20

Počet vlastníků

- všechny právnické osoby: 6
- české právnické osoby: 1
- zahraniční právnické osoby: 5

Počet vlastníků

- všechny fyzické osoby: 46
- české fyzické osoby: 45
- zahraniční fyzické osoby: 1

Sídla

Sídla společností jsou v rámci České republiky umístěny následovně:

Praha	13 společností	56,52 %
Brno	5 společností	21,74 %
Ostatní	5 společností	21,74 %

Stáří

Průměrné stáří existujících společností je 6 let a dva měsíce. Dvě nejdéle působící společnosti fungují již 13 let, zatímco ty nejmladší vznikly teprve v tomto roce (2010).

Produkce

V uplynulých letech dosáhla výroba českých titulů následujících hodnot:

	2007	2008	2009
Počet všech publikovaných titulů vyrobených v ČR	12	10	28
Počet titulů vyrobených v ČR a publikovaných v ČR	1	4	7
Počet titulů vyrobených v ČR pro PC Windows	8	5	12
Počet titulů vyrobených v ČR pro mobilní přístroje	3	5	14

Zaměření

Převážnou většinu českých herních společností lze považovat na tvůrce nezávislých titulů, vykonávají tedy ke svým dílům veškerá vlastnická práva. Zaměření z pohledu platform odpovídá následujícímu rozdělení:

PC Windows	14	60,87 %
Mobilní zařízení	4	17,39 %
Webové rozhraní	4	17,39 %
Ostatní platformy	1	4,35 %

DISTRIBUCE

Charakteristika distributorů

Na území ČR působí celkem 9 vydavatelů zastupujících výrobce titulů pro PC a herní konzole a sedm z nich se nachází ve vlastnictví zahraničních společností. Šest společností, tedy dvě třetiny, sídlí v Praze. Průměrná délka jejich existence je 11 let a tři měsíce.

Objem trhu

Podle údajů Asociace herního průmyslu České a Slovenské republiky dosáhl v roce 2009 obrát herního trhu v České republice a na Slovensku výše 1,8 miliardy Kč. Do tohoto objemu jsou započítány hry pro PC a herní konzole, zároveň i prodeje samotných herních konzolí a jejich příslušenství. Objem samotného trhu s herními tituly v rámci České republiky není znám.⁵

Podle odhadu sdružení České hry⁶ je na českém trhu distribuováno více než 1 500 herních titulů. Z tohoto počtu bylo v ČR vytvořeno zhruba jen 30 titulů, tedy přibližně 2 % z celkové nabídky. Počet prodaných kusů není znám, odhadujeme však, že se tituly vyrobené v ČR podílejí na celkové české prodejnosti přibližně ve výši 5 %. Tržby z prodeje titulů vyrobených a distribuovaných v ČR tak v roce 2009 mohly dosáhnout přibližné částky 47,5 milionu Kč a přibližné prodejnosti 40 000 kusů.

⁵ Citováno dle webové prezentace AHP na www.herniasociace.cz

⁶ Citováno ze zprávy „Herní průmysl v ČR“, prezentované na konferenci GDS 2010.

Více než 90 % všech titulů pro PC a herní konzole na českém trhu je distribuováno na DVD nosičích prostřednictvím internetových obchodů a kamenných prodejen. Podle odhadu sdružení České hry tvoří zhruba polovinu veškerého prodaného objemu tituly určené pro PC Windows, čtvrtinu tituly pro platformu Playstation a zbývající čtvrtinu tituly pro ostatní herní konzole (převážně Nintendo a Xbox).

ZÁVĚRY A DOPORUČENÍ

Český herní průmysl má za sebou prudký vývoj a několik fází rozmachu i poklesu. Jako kreativní průmysl dokázal vytvořit komerčně velmi úspěšné tituly i hry kladně přijaté odbornou veřejností. Jako trh vykazuje známky trvalého růstu, v současnosti je jeho odhadovaný obrat 1,871 miliardy korun.

Přesto vykazuje herní trh známky mnohem většího potenciálu, a to z pohledu obou zásadních rolí: jak vývojářů, tak vydavatelů. To stojí za zmínku právě v současné době, kdy se globální herní trh dočkal dalšího výrazného rozvoje. Tento vývoj přinesl zcela nové možnosti distribuce her (digitální distribuce, social gaming, mobilní zařízení), které jdou ruku v ruce s větším odbytem pro okrajové nebo nízkorozpočtové projekty nepodporované velkými korporacemi. (čehož je důkazem například Machinarium od českých tvůrců). Vše je navíc uspišeno prudkým technologickým rozvojem a rozvojem konektivity, který výhodnou situaci ještě posiluje, zároveň ale klade zvýšené nároky na přizpůsobivost a znalosti tvůrců.

Český herní průmysl jistě patří k oblastem, kde promyšlená a systematická podpora ze strany státních institucí může vyniknout i v mezinárodní konkurenci. Jako možnosti této podpory jsou navrhovány tyto:

Z hlediska vývojářů/tvůrců her:

- Podpora sdružení zastupujících primárně menší tvůrce, jejich oborové akce, sborník i fórum. Hlavně menší nezávislá studia často nemají prostředky ani nástroje k propagaci své tvorby a sdružení může hrát v pomoci nezastupitelnou roli.
- Prezentace českých her na mezinárodních herních festivalech/veletrzích. V současné době se na zahraničních akcích prezentuje minimum českých tvůrců.
- Podpora vzdělávání v oblasti, která zvýší konkurenceschopnost našich tvůrců díky lepším znalostem technologických možností.

- Podpora investic do české herní tvorby – na českém trhu působí jen pár společností financovaných z fondů rizikového kapitálu, ale mnoha dalším studiím by taková investice pomohla k úspěchu. Aktuální situace nedostatku investic vede logicky k minimalizaci nákladů, což často není cesta k úspěchu.
- Přímá finanční podpora tvorby – model, který je v herním průmyslu využíván například v severských zemích a který je znám z filmového průmyslu. Zde je ale třeba expertní znalost na straně státních institucí a dobře nastavený grantový systém, který vyváží požadavky na produkty, ale umožní svobodnou tvorbu.

Z hlediska vydavatelů/herního trhu:

- Jednou z potíží herního trhu je časté negativní vnímání her ve většinové společnosti, podpořené často nepříznivým mediálním obrazem. Hry bývají spojovány spíše s násilím, gamblingem nebo závislostmi, spíše než s pojmy jako logické myšlení, postřeh, případně neškodná interaktivní zábava. V této oblasti už jen zájem Ministerstva kultury o tuto oblast může pomoci, zvláště pokud by byla oficiálně vyjádřena.
- Informace pro rodiče, učitele – pro mnoho rodičů je jistě velmi těžké orientovat se v tak dynamicky se rozvíjející oblasti. Zde jistě číhá potenciální nebezpečí pro herní trh – neinformovaný rodič může například dítěti pořídit hru, která je určena pro dospělé publikum. Vydavatelé se těmito problémům snaží vyhnout (například uváděním u nás nepovinného ratingu PEGI), ale informovanost mezi nehráči o těchto otázkách je stále nízká.
- Boj proti pirátství – trestní řízení pro vydavatele nepředstavuje zásadní zvýšení příjmů nebo řešení situace. Mnoho hráčů ale považuje pirátství za něco běžného a neškodného, což není pravda. Informováním a prevencí lze zlepšit situaci, a to i pro české tvůrce (kteří si často stěžují, že v samotné ČR se prodá minimální množství jejich her oproti srovnatelným trhům v zahraničí).

Český herní průmysl dokázal svou odhodlanost vyniknout svou tvorbou ve světovém měřítku a využít nových možností a příležitostí. Často mu v tom ale brání existenční problémy, vyplývající z nerovných výchozích podmínek v rámci jednotlivých států. Není to jen otázka financí, ale také podpory, kontaktů, propagace a využití všech možností, které spolupráce se státními a evropskými institucemi nabízí. Prvním krokem by určitě mělo být zkontaktování se sdruženími tvůrců a poznání vzájemných potřeb a možností.

PROFIL OBLASTI VIDEOHER

PŘEKLAD PŘÍLOHY Č. 1 STUDIE VYPRACOVANÉ PRO EVROPSKOU KOMISI EKONOMIKA KULTURY
V EVROPĚ, KEA, 2006

VIDEOHRY

Nehledě na to, že se jedná o „mladý“ kulturní průmysl s třicetiletou historií, můžeme dnes videohry považovat za seriózní průmysl, důležitý především ve vztahu k lisabonské strategii EU:

- Videohry jsou jedním z nejrychleji rostoucích oblastí kulturních průmyslů.

Poznámka J. Faltuse, 2010: *Podle časopisu Ars Technica by měl obrát herního průmyslu v roce 2012 dosáhnout 68 miliard dolarů, od roku 2005 roste herní průmysl průměrně o 10% za rok.*

- Videohry jsou úzce spjaté s oblastí informačních a komunikačních technologií, přispívají k rozvoji hardwaru a vysokorychlostního internetu a zároveň je jimi stimulován i jejich rozvoj.
- Videohry jsou klíčové pro rozvoj nových digitálních služeb (jak online služeb, tak i služeb mobilních operátorů).
- Třebaže v této oblasti dominují americké a japonské společnosti, udržují si evropské společnosti některé důležité podíly na trhu (patří jim 11% amerického trhu, který je největší na světě) a stále je tu prostor pro jejich další růst.

STRUKTURA ODVĚTVY

Definice

Videohra je obvykle definována jako „elektronicky či počítačově zpracovaná hra, která se hraje ovládáním obrazů na televizních obrazovkách“.

V následující studii termín „videohry“ zahrnuje hry na konzole⁷, počítačové offline hry⁸, online hry⁹ a hry na přenosných zařízeních (pro bezdrátové připojení)¹⁰. Do oblasti videoher není zahrnut hardware a příslušenstvím pro hraní her. Takové vymezení také odpovídá kategorii interaktivního volnočasového (nebo zábavního) softwaru.

Dva klíčoví hráči: Vývojáři a vydavatelé

Průmysl se sestává primárně z vývojářů a vydavatelů.

Vývojáři představují zdroj kreativity. Vymýšlejí a vytvářejí programy a hry, které pak prodávají vydavatelé. Berou na sebe riziko, vytváří prototypy s cílem zaujmout vydavatele, zatímco většina z tržeb prodeje videoher končí u vydavatelů a výrobců. Na vývoji a tvorbě obsahu se podílí několik velkých studií a velké množství malých a středních podniků. Typické vývojářské studio má okolo 25 zaměstnanců¹¹. V roce 2004 byla v Evropě na prvním místě v počtu studií Velká Británie – 120. Následovalo Německo (50), Francie (45) a Itálie (27). Vývojářská studia jsou také v Nizozemí, Švédsku, Norsku, Belgii, Španělsku, Rakousku, Švýcarsku, Dánsku, Irsku a Finsku¹². Nicméně v posledních letech mizí z trhu třetina všech vývojářů her na světě ročně¹³. V Evropě klesl jejich počet

⁷ Videoherní konzole je interaktivní zábavní počítač. Termín se používá k odlišení tohoto zařízení navrženého pouze pro hraní video her od osobních počítačů nebo arkádových her. Konzolová hra je forma interaktivního multimédia využívaného pro zábavu. Hra obsahuje ovladatelné obrazy (a obvykle i zvuky) generované herní konzolou a prezentované na televizní obrazovce či podobném audiovizuálním systému.

⁸ Počítačové offline hry: hry pro zábavu, které se hrají na osobním počítači bez připojení na internet.

⁹ Online hry jsou video hry, které se hrají prostřednictvím počítačové sítě, většinou internetu. Online hry mohou mít nejrůznější formu – od jednoduchého textu po hry s kompletní grafikou a virtuálními světy zaplněnými mnoha hráči ve stejný čas. Mnoho online her sdružuje online komunity a vytváří tak jistý druh společenské aktivity.

¹⁰ Hry na přenosných zařízeních (pro bezdrátové připojení) využívají k přenosu dat mezi zařízeními nízkenergetické radiové vlny. Termín odkazuje na komunikaci bez kabelů nebo drátů, hlavně využívající radiové frekvence a infračervené vlnění.

¹¹ The European Games Yearbook 2003/2004, ISFE.

¹² The European Games Yearbook 2003/2004, ISFE.

¹³ Game development technologies in Europe, BEHRMANN Malte, Game development, European Games Developer Federation, 2006.

mezi lety 2002 a 2003 z 300 na 281¹⁴. To je očividně způsobeno zvýšenými náklady na vývoj, především v případě malých a středních podniků.

Na začátku devadesátých let byla průměrná cena vývoje videohry 40.000 amerických dolarů¹⁵. V roce 2004 průměrná cena vzrostla na 10 milionů dolarů¹⁶. Očekává se, že s příchodem další generace konzolí vzroste cena vývoje některých her na více než 65 milionů dolarů¹⁷.

Zatímco v současnosti je většina her vydávána na třech hlavních konzolích (Xbox od společnosti Microsoft, PlayStation od Sony a GameCube od Nintendo) a zároveň pro počítače (PC), v blízké budoucnosti se očekává, že hry budou vydávány pouze pro jednu platformu.

Pozn. J. Faltuse, 2010: *Tento předpoklad se nepotvrdil, všichni tři velcí výrobci pokračují ve výrobě další generace své platformy – SONY PS3, Microsoft Xbox 360, Nintendo Wii. Všechny tři platformy dále rostou, vznikají hry multiplatformní atd.*

Herní trh se rozvíjí cyklicky, ale také přibývají nové oblasti a kanály, kterými hry k lidem pronikají. Největší podíl mají čtyři videoherní konzole:

- *Sony Playstation 2:*
Starší verze konzole od Sony, která je však stále velmi populární v méně rozvinutých trzích (jako například střední Evropa).
- *Sony Playstation 3:*
Technicky nejdokonalejší a nejnovější z videoherních konzolí nové generace. Nabízí možnost hraní online zdarma a má mnoho multimediálních funkcí. Její slabší výsledky se přičítají hlavně nedostatku exkluzivních her (v současné době ale už není takový problém).
- *Microsoft Xbox 360:*
Nejpopulárnější konzole v USA, která je podobná Playstationu 3. Hraní online na Xbox 360 je placené.

- *Nintendo Wii:*
V současném cyklu bezpochyby nejúspěšnější konzole, zaměřená na casual hráče. Nabízí rodinné, fitness a party hry pro více hráčů. Její úspěch stojí hlavně na populárním pohybovém ovladači Wii Mote, který umožňuje konzoli ovládat pohybem na dálku. Konkurenti Nintendo na tuto sezónu plánují vydat svoje vlastní pohybové ovladače, Kinect /Microsoft a Move/Sony.

Kromě neustálého růstu konzolí zde máme další rozvíjející se platformy – mobilní telefony (Iphone, Android), přenosné konzole (Sony PSP, Nintendo DS) a velký růst mají rovněž casual hry na sociálních sítích (Facebook, MySpace).

Důvodem jsou ambice prodejců ovládnout celý tržní řetězec – od prodeje hardwaru po prodej videoher. Následkem bude dramatické zvýšení ceny vývoje her, protože vývojáři budou závislí pouze na jednom druhu platformy pro distribuci jejich her.

Odhaduje se, že počet ziskových her na konzolích nebude v roce 2008 převyšovat číslo 80.¹⁸

Vydavatelé produkují videohry vytvořené vývojáři a podílí se také na marketingu, výrobě a velkoobchodě. V Evropě je 15 hlavních evropských vydavatelů.¹⁹

HLAVNÍ SVĚTOVÍ HRÁČI NA TRHU

Seznamu hlavních vydavatelů videoher vévodí americké a japonské firmy. Na seznamu se nacházejí čtyři evropské společnosti – to znamená, že Evropa má nevyužitý potenciál, který by se měl v budoucnu rozvíjet.

¹⁴ Yearbook 2005, Volume 4, European Audiovisual Observatory, 2005.

¹⁵ CRANDALL (Robert W.), SIDAK (J. Gregory), Video Games: Serious Business for America's Economy - Study commissioned by the Entertainment Software Association, s. 58.

¹⁶ CRANDALL (Robert W.), SIDAK (J. Gregory), op. cit.

¹⁷ Creating growth – How the UK can develop world class creative businesses, NESTA Research Report, duben 2006.

¹⁸ Creating growth – How the UK can develop world class creative businesses, op. cit.

¹⁹ The European Games Yearbook 2003/2004, ISFE.

Tabulka 39: Top 20 světových vydavatelů videoher v roce 2004

Zdroj: Evropská audiovizuální observatoř
20, 21, 22, 23, 24, 25, 26

PO- ŘADÍ	SPOLEČNOST	ZE- MĚ	OBRAT (V MIL. \$)
1	Sony ⁸³	JP	4,092.06
2	Electronic Arts	US	3,129
3	Microsoft (Home and Entertainment) ⁸⁴	US	2,876
4	Nintendo ⁸⁵	JP	2,119
5	Activision	US	1,405.9
6	Také-Two Interactive Software Inc.	US	1,128
7	Konami ⁸⁶	JP	879.4
8	Ubi Soft Entertainment S.A.	FR	869.2
9	Infogrames Entertainment	FR	782.4
10	Sega ⁸⁷	JP	797.2
11	THQ Inc	US	756.7
12	Square Enix	JP	687.8
13	Vivendi Universal Publishing	FR/ US	647
14	Capcom	JP	597.1
15	Namco (Home Video game software) ⁸⁸	JP	443.8
16	Bandai (Video games) ⁸⁹	JP	359.8
17	Koei	JP	263
18	Eidos PLC	UK	242.6
19	Acclaim Entertainment Inc ⁹⁰	US	142.7
20	Majesco Holding Inc	US	121

KONCENTROVANÝ TRH

Trh na poli vydavatelů videoher je vysoce koncentrovaný.

Od roku 2003 urychlily proces koncentrace bankrotů velkých společností a série významných fúzí.

Ke koncentraci rovněž přispěly faktory jako prodloužení doby výroby a zvýšení výdajů.

Vstup na trh na základě konceptu originální hry se stal velice složitým především pro nezávislá studia, jelikož nejprodávanejší hry se obvykle rozdělují pouze do třech kategorií: hry vycházející z filmových titulů, licencované sportovní hry, a hry, které si za léta vytvořily síť věrných fanoušků.

Poznámka J. Faltuse, 2010: *Je nutno poznamenat, že koncentrovaný trh se ještě více koncentroval. Mezi roky 2003-2008 došlo k několika fúzím (například společnost Activision se spojila s Vivendi Games, Electronic Arts kupují studia Bioware a Pandemic). Až na několik výjimek zanikla nezávislá studia schopná tvořit velké a střední hry, stejně tak zkrachovali různí menší vydavatelé (Midway). Vznikají nová interní studia velkých vydavatelů. Proti tomuto trendu však stojí trend digitální distribuce, která výrazně snižuje náklady na distribuci her. Nezávislí vývojáři tvoří v mnohem menších týmech a pomocí přímého prodeje svých her pomocí internetu a online distribučních nástrojů (Steam, AppStore, Facebook) jsou schopni pokrýt své náklady bez pomoci velkých vydavatelů.*

V žebříčku 50 nejprodávanejších her za rok 2008 se neobjevila jediná hra podle filmu. Naopak největší herní série chystají vlastní filmové verze.

²⁰ Viz tabulka 83 – Sony udává příjmy herního oddělení, ale neodléčuje příjmy ze softwaru a hardwaru. EAO hypoteticky určila, že software představuje 60% obrátu herních aktivit (6,821 mil. USD)

²¹ Viz tabulka 84 – Divize Home and Entertainment zahrnuje Microsoft Xbox videoherní systém, počítačové hry, divizi domácích produktů a produkty televizní platformy

²² Viz tabulka 85 – Nintendo udává celkové příjmy, ale neodléčuje příjmy ze softwaru a hardwaru. EAO hypoteticky určila, že software představuje 44% obrátu herních aktivit (4,816 mil. USD)

²³ Viz tabulka 86 – pouze prodej softwaru pro spotřebitele

²⁴ Viz tabulka 87 – včetně prodeje hardware

²⁵ Viz tabulka 88 – Bandai a Namco se spojily v září 2005

²⁶ Viz tabulka 89 – bankrot v září 2004

K problematice originálního IP si dovolím poznámku – ačkoliv jsou originální IP vždy riskantní, herní průmysl se bez originálních IP neobejde a všichni hlavní hráči si to uvědomují. Ačkoliv žebříčkům prodejnosti dominují různé série a významné značky, velká studia i nezávislí vývojáři se neustále snaží přinést nové značky, a mnohé z nich zaznamenávají velký úspěch. Prostředí, kdy pro nezávislého vývojáře nejsou vstupní bariéry tak vysoké, jako byly v roce 2003, přispívá originalitě. Navíc je podstatou kreativního průmyslu stále přicházet s něčím novým.

TRŽBY

Celosvětové se tržby z videoher mezi lety 1997 a 2003 zdvojnásobily.

V roce 2003 dosáhla jejich úroveň 15,3 miliard €. ²⁷ Výtěžek hlavních světových vydavatelů dosáhl v roce 2004 21 miliard USD (16,6 miliard €), což oproti roku 2003 činilo nárůst o 3,7%. ²⁸ Předpokládá se, že do roku 2009 se budou zisky zvyšovat ročně o 16,5 %. ²⁹

Poznámka J. Faltuse, 2010: *Mezi roky 2003 a 2010 se tržby z videoher opět zdvojnásobily, z 23 miliard dolarů v roce 2003 na 41 miliard dolarů v loňském roce.*

V posledních letech oblast videoher provází těžkosti. Jak ukazuje následující tabulka, rentabilita se od roku 2000 dostává do záporných čísel.

Tabulka 40: Finanční situace evropských vydavatelů videoher (v milionech €) 1999 – 2003

	1999	2000	2001	2002	2003
Počet společností	41	41	39	38	36
Provozní příjmy	1,749	2,013	1,855	2,416	2,201
Provozní zisk	49	-252	-199	-179	-38
Zisk/ztráta před zdaněním	204	-283	-214	-241	-74
Zisk/ztráta v daném období	129	-270	-323	-334	-130

²⁷ The European Games Yearbook 2003/2004, ISFE.

²⁸ Yearbook 2005, Volume 4, European Audiovisual Observatory, 2005.

²⁹ Global Entertainment and Media Outlook 2005-2009, 6th annual edition.

³⁰ The European Games Yearbook 2003/2004, ISFE.

³¹ Digital Broadband Content: The online computer and video game industry, op. cit.

Tabulka 41: Finanční situace evropských vývojářů videoher (v milionech €) 1999 – 2003

	1999	2000	2001	2002	2003
Počet společností	223	275	276	309	281
Provozní příjmy operating revenue	542	588	851	955	1,124
Provozní zisk	-12	-159	-229	-178	11
Zisk/ztráta před zdaněním	31	-122	-251	-188	20
Zisk/ztráta v daném období	7	-120	-335	-201	35

Zdroj: Ročenka 2005, Svazek 4, Evropská audiovizuální observatoř, 2005

Výhledově se však očekává obrát vývoje z těchto důvodů:

- Trh se pohybuje v cyklech, stejně jako největší segment videoherního průmyslu – obchod s konzolami, který závisí na uvádění nových konzolí. V roce 2006 a 2007 se očekává růst díky uvedení nové generace herní konzole na trh.

Poznámka J. Faltuse, 2010: *K růstu díky přechodu na novou generaci herních konzolí skutečně došlo. V současné době velcí výrobci zábavního hardware sází na pohybové ovladače (Kinect, Move).*

- Nové trhy (bezdrátové a online) jsou mnohem přístupnější. Například vývoj Java hry pro mobilní telefony se pohybuje mezi 100.000 a 500.000 €. ³⁰
- I přes některé obtíže, trh s online hrami rychle roste. V současnosti se jedná o nejdynamičtější oblast videoherního průmyslu. Předpokládá se, že evropský trh s videohrami dosáhne v roce 2007 11 miliard USD (8,7 miliard €). ³¹

Poznámka J. Faltuse, 2010: Tento růst online trhu stále trvá. Největší a nejvýnosnější hry buď nabízejí výrazný a silný multiplayer (hra více hráčů), nebo jsou dokonce přístupné jenom online. Podle vývoje z poslední doby se zdá, že online segment má šanci proměnit celý herní průmysl jako takový. Mluví se od ústupu od modelu „game as product“ a o přístupu „game as service“. Bezpochyby to souvisí s rozvojem v ostatních oblastech IT, jako je cloud computing, sociální sítě a web 2.0. Online je tedy nejen herní prvek (hra více hráčů), je to rovněž distribuční kanál. Jen pro ilustraci, odhaduje se například, že hodnota čínského online trhu bude v roce 2012 tvořit 14 miliard dolarů.

OBRAT ODVĚTVY VIDEOHER NA EVROPSKÉ ÚROVNI

Obrat evropského odvětví videoher vzrostl z 2,6 miliard € v roce 1997 na 5,25 miliard v roce 2003.³²

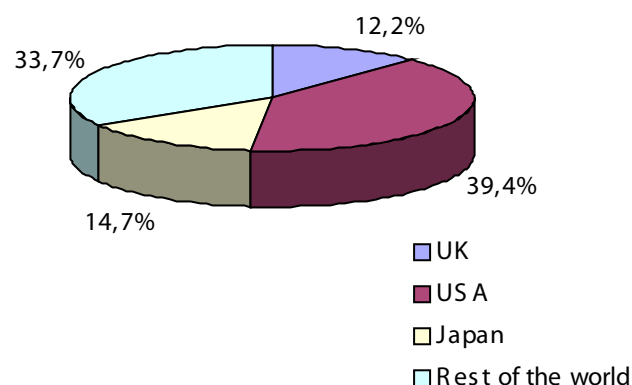
ZEMĚ	OBRAT (V MIL. €)
Rakousko a Švýcarsko	227,1
Benelux	300,8
Francie	869,2
Německo	945,8
Irsko	103,9
Itálie	388,7
Dánsko, Finsko, Norsko a Švédsko	393,3
Španělsko a Portugalsko	387,3
Spojené království	1632,4

Evropský obrat vydavatelských společností, který činil v roce 2003 na 2,8 miliardy USD (2,2 miliard €) reprezentuje okolo 14% světového trhu.³³

SVĚTOVÝ PRODEJ VIDEOHER

Následující graf znázorňuje prodej videoher ve světě a významnost amerického, japonského a britského trhu.

Graf 38. Podíl prodeje softwaru pro volný čas (2005)



V roce 2005 měly videohry vydané americkými společnostmi 44% podíl na celosvětovém trhu, japonské videohry 35% podíl.³⁴ USA a Japonsko jsou také jediné dvě země, které mají své výrobce konzolí (Nintendo a Sony v Japonsku, Microsoft v USA), což jim zajišťuje velkou konkurenční výhodu. Další země, kterým se na těchto trzích daří poměrně dobře jsou Kanada a Jižní Korea.

RŮST TRHU PRO ONLINE HRY

Dnes jsou dominantními segmenty na trhu s videohrami³⁵:

Tradiční trhy:	90%	„Nové trhy“:	10%
Konzole (offline):	73%	Bezdrátové hry:	3,4%
PC (offline):	17%	Online hry:	6,4%

Odhady pro rok 2008³⁶

Tradiční trhy:	47%	„Nové trhy“:	53%
Konzole (offline):	41%	Bezdrátové hry:	25%
PC (offline):	6%	Online hry:	28%

³² The European Games Yearbook 2003/2004, ISFE.

³³ Ročenka 2005, Volume 4, European Audiovisual Observatory, 2005.

³⁴ Digital Broadband Content: The online computer and video game industry, BEINISCH (Yischai), PAUNOV (Caroline), VICKERY (Graham), WUNSCHVINCENT (Sacha), OECD, Directorate for Science, Technology and Industry, Paris, 2005, 68 p.

³⁵ Digital Broadband Content: The online computer and video game industry, op. cit.

³⁶ Ibid.

V roce 2003 obnášel v západní Evropě trh s hrami pro mobilní telefony³⁷ 55 milionu € s 1,25 milionem stažených her měsíčně.³⁸

Oblast online her roste a předpokládá se, že se v následujících letech stane druhým největším segmentem. Poptávka po online hrách vzroste v závislosti na online možnostech konzolí nové generace, zlepšení vysokorychlostního internetového připojení a nových modelech mobilních telefonů, umožňujících stahování her.

V Jižní Koreji, kde je vysokorychlostní internetové připojení nejlepší na světě, tvořily v roce 2004 online hry 61,9% tržeb všech videoher³⁹. Důsledkem boomu online her bude úpadek trhu s hrami na PC.

ZAMĚSTNANOST

V Evropě nejsou dostupná celková data o zaměstnanosti v tomto odvětví.

Odhaduje se, že vývojáři her zaměstnávají v Evropě zhruba 13 250 lidí⁴⁰. Jak již bylo uvedeno, vývoj prošel v minulých letech krizí, což se podepsalo i na zaměstnanosti. Ve Spojeném království se mezi lety 2000 a 2006 snížila zaměstnanost ve vývoji o 6%⁴¹. Za stejnou dobu však v Británii vzrostl počet zaměstnanců v herním průmyslu o 7,5% díky nárůstu počtu zaměstnanců v oblastech vydavatelství, distribuce, maloobchodního prodeje či prodeje příslušenství.

Pokud jde o vydavatelství, jsou k dispozici pouze data některých konkrétních společností⁴²:

- Francouzská vydavatelská a vývojářská firma Ubisoft zaměstnává v Evropě přes 1 100 osob
- Největší vydavatel na světě, americká společnost Electronic Arts, zaměstnává v západní Evropě 930 lidí
- Britská vydavatelská a vývojářská firma Codemasters zaměstnává 380 lidí

- Francouzský vydavatel Atari zaměstnává v Evropě přes 1.000 zaměstnanců

Oblast videoher vytváří volná místa i v příbuzných oblastech, jako je mastering výroba a kopírování, distribuce, maloobchod, média (časopisy a webové stránky), výroba hardwaru a specializované služby. Ve Velké Británii bylo např. v roce 2004 zaměstnáno v těchto příbuzných odvětvích u 270 společností 20 000 lidí⁴³.

V USA zaměstnával v roce 1998 videoherní průmysl okolo 50 000 lidí⁴⁴. Počet míst, které toto odvětví vytváří nepřímo je mnohem důležitější, než počet míst přímo spjatých se sektorem. Odhaduje se, že v roce 2009 bude průmysl zábavního softwaru v USA vytvářet okolo 250 000 pracovních pozic⁴⁵.

Poznámka J. Faltuse, 2010: *Produkce současné AAA hry se v mnohém podobá produkci velkoformátu. Kromě klasických herních funkcí jako jsou game design, programátoři, grafici a softwaroví inženýři, testéři, zaměstnává produkce další lidi, herce (dabing, motion-capturing), spisovatele scénářů, dramaturgy a podobně. Velká část obrátu herních společností se točí v marketingu.*

NÁRODNÍ ROZMĚR

Spojené království představuje největší trh s videohrami v Evropě a třetí ve světě, po USA a Japonsku⁴⁶. V roce 2003 dosáhl britský trh s videohrami v rámci vývoje a produkce 2 miliard USD⁴⁷. Dále následují:

- Německý trh (1 miliarda € v roce 2002)
- Francouzský trh (990 milionů € v roce 2002). Francouzské firmy Ubisoft a Infogrames Entertainment jsou jedni z největších světových vydavatelů. Níže uvedená příkladová studie představuje právě společnost Ubisoft
- Španělský trh (800 milionů € v roce 2003)⁴⁸

³⁷ Mobilní hra je počítačová hra hraná na mobilním telefonu, smartphone, PDA nebo přenosném počítači. Mobilní hry mohou využívat komunikační technologie obsažené v samotném zařízení. Častěji se však hry stahují do mobilních telefonů a k jejich hraní se využívá technologie obsažená v přístroji. Mobilní hry jsou obvykle stahovány prostřednictvím operační radiové sítě, ale v některých případech jsou také nahrány do mobilů při nákupu.

³⁸ The European Games ročenka 2003/2004, ISFE.

³⁹ Game development technologies in Europe, op. cit.

⁴⁰ The European Games ročenka 2003/2004, ISFE.

⁴¹ Creating growth – How the UK can develop world class creative businesses, op. cit.

⁴² The European Games ročenka 2003/2004, ISFE.

⁴³ Digital Broadband Content: The online computer and video game industry, op. cit.

⁴⁴ CRANDALL (Robert W.), SIDAK (J. Gregory), op. cit.

⁴⁵ CRANDALL (Robert W.), SIDAK (J. Gregory), op. cit.

⁴⁶ Global Entertainment and Media Outlook 2005-2009, op. cit.

⁴⁷ Global Entertainment and Media Outlook 2005-2009, op. cit.

⁴⁸ Digital Broadband Content: The online computer and video game industry, op. cit.

Vývojářská studia najdeme přibližně ve dvanácti zemích Evropy. V tomto odvětví je na vzestupu například Rumunsko.

DRUHOTNÝ EKONOMICKÝ EFEKT

Podle autorů studie o vlivu videoherního průmyslu na ekonomiku USA⁴⁹, utržilo v roce 2004 toto odvětví 10,3 miliard USD z prodeje softwaru a 7,8 miliard z prodeje příslušenství. Americkou ekonomiku tak podpořilo částkou převyšující 18 miliard USD. Autoři rozlišují čtyři ekonomické přínosy herního průmyslu pro USA:

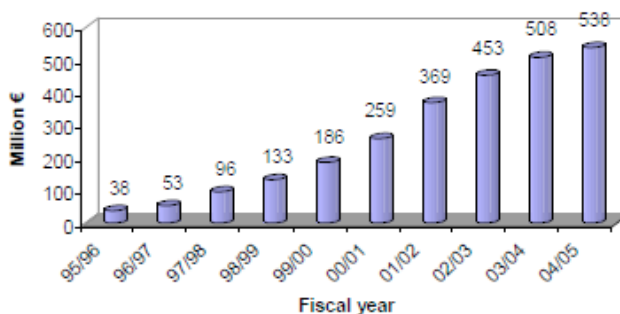
- Přímý výtěžek z her, obnášející domácí prodej (8,2 miliard USD), export do zahraničí (2,1 miliard USD) a výtěžek z půjčovního (700 milionů USD)
- Platy pro 144.000 zaměstnanců na plný úvazek, který americký průmysl zábavního softwaru vytváří
- Stimulační dopad na vývoj zábavního softwaru a nových technologií (uvedení nových a rychlejších procesorů v počítačích) a také na poptávku v rámci trhu s příslušenstvím (konzole, herní aplikace pro PC, HDTV, interaktivní rozhraní pro zábavní software, vysokorychlostní internet a služby mobilních operátorů).
- Přenos technologií z herního průmyslu do jiných odvětví (vzdělávání, reklama, vojenské simulační technologie, trénink pracovníků v lékařství a ve firmách)

Ačkoli neexistují přesné podklady, podobný druhotný vliv má průmysl videoher v Evropě, třebaže díky omezené/dané velikosti trhu na nižší úrovni. Například online hry jsou klíčovým stimulem pro zavádění vysokorychlostního internetu a hraní na mobilních telefonech urychluje zavádění 3G mobilních přístrojů.

PŘÍKLADOVÁ STUDIE VZESTUP SPOLEČNOSTI UBISOFT

Ubisoft se zabývá vývojem, vydáváním a distribucí interaktivních zábavních výrobků. Po 20 let své existence ve Francii se stal celosvětovou multimediální společností zaměstnávající 3 000 lidí. Ubisoft, který byl založen v roce 1986, se stal v roce 2004 3. největším vydavatelem ve Francii a Německu, 5. ve Velké Británii a 7. v USA. Na začátku roku 2005 byl 2. ve Francii a ve Velké Británii. Společnost má portfolio čítající 1 000 titulů a její obrát neustále roste.

Obrázek 39: Růst obrátu společnosti Ubisoft



Zdroj: Výroční zpráva Ubisoft 2005

Mezi lety 1995 a 2005 se prodej Ubisoft znásobil 14krát. Mezi lety 2001 a 2005 se více než zdvojnásobil a v roce 2005 dosáhl 538 milionů €. Prodej je rozprostřen následovně:

- 53% v Evropě
- 42 % v severní Americe
- 5 % jinde

Podle ředitele Yvese Guillemonta plánuje společnost zdvojnásobit celosvětový příjem a ztrojnásobit své zisky do roku 2010. V současné době má Ubisoft pobočky ve 21 zemích a distribuuje své produkty do 55 zemí. Společnost má 13 studií v 9 zemích: Kanadě (2), Číně a Francii (3), Německu, Itálii, Maroku, Rumunsku, Španělsku a v USA (2).

⁴⁹ CRANDALL (Robert W.), SIDAK (J. Gregory), op. cit.

STRATEGIE UBISOFTU

Podnikat na co nejvíce segmentech trhu

Ubisoft vytváří značky. Společnost vyrábí produkty pro všechny videoherní platformy: 128 bitové konzole, přenosná zařízení a PC. Nyní pracuje na titulech pro novou generaci domácích konzolí pro tři hlavní výrobce.

Investice do vzdělání

Pro Ubisoft je klíčem k úspěchu taletovaná pracovní síla. Ubisoft investuje do školení, např. vytvořením Ubisoft Campus v Montrealu. Kampus poskytuje školení pro pracovníky všech svých studií a pomáhá rozvíjet týmové dovednosti. Poskytuje základ vzdělání pro budoucí profesionály videoherního průmyslu. Navíc, Ubisoft plánuje vytvořit partnerství se školami na celém světě, aby pomohl naučit budoucí vývojáře metodám a nástrojům produkce.

Zakládání partnerství s nezávislými producenty

Interní výrobní síla Ubisoftu představuje druhý největší produkční tým na světě. Nicméně aby Ubisoft zajistil rozmanitost portfolia, udržuje kontakt s nezávislými vývojáři, kteří jsou zdrojem kreativity.

VYTVÁŘENÍ PRACOVNÍCH MÍST A NÁBOR V ZAHRANIČÍ

Mezi lety 2002 a 2005 se pracovní síla Ubisoftu zvýšila o 50%. K 31. 3. 2005, Ubisoft zaměstnávala 2 972 osob na celém světě: 75 v produkčních studiích a 25 % v distribuci a podpůrných funkcích. Průměrný věk zaměstnanců je 30,4 let a průměrná délka zaměstnání 2,92 roků. Většina zaměstnanců má stálý pracovní poměr. Následující tabulka ukazuje rozmístění pracovníků Ubisoftu v jednotlivých zemích.

ZEMĚ	PRACOVNÍ SÍLA		VÝVOJ
	K 31. 3. 2004	K 31. 3. 2005	
Australia	15	13	-13,33%
Austria	9	6	-33,33%
Belgiun	10	8	-20,00%
Canada	719	1110	54,38%
China	209	329	57,42%
France	630	656	4,13%
Germany	66	66	0,00%
Hong-Kong	5	5	0,00%
Italy	58	49	-15,52%
Japan	17	17	0,00%
Morocco	52	42	-19,23%
Netherlands	10	10	0,00%
Romania	114	218	91,23%
Scandinavia	21	22	4,76%
South Korea	3	2	-33,33%
Spain	51	48	-5,88%
Switzerland	8	6	-25,00%
UK	48	44	-8,33%
US	307	321	4,56%
Total	2352	2972	26,36%
Total Europe	1025	1133	10,54%

Zdroj: Výroční zpráva Ubisoft 2005