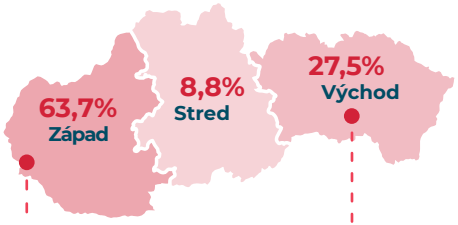
SLOVENSKÝ HERNÝ PRIEMYSEL V ROKU 2025

SÍDLA SPOLOČNOSTÍ

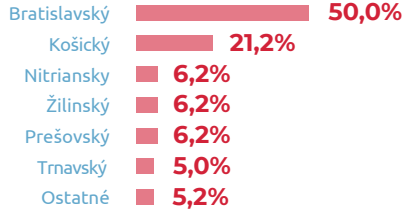
GEOGRAFICKÉ ROZLOŽENIE



LOKALITA PODĽA MESTA

45,0%	18,8%	36,2%
Bratislava	Košice	Ostatné

LOKALITA PODĽA KRAJA

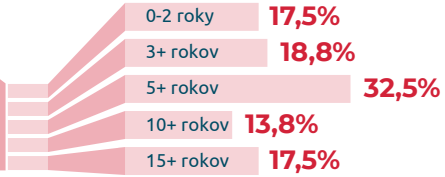


PROFIL SPOLOČNOSTÍ

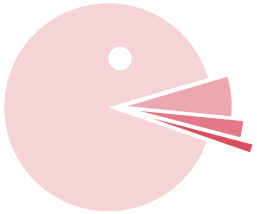
POČET SPOLOČNOSTÍ

80

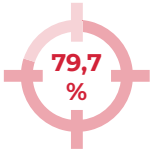
AKO DLHO SÚ AKTÍVNE



PRÁVNA FORMA



PRIMÁRNE ZAMERANIE



Vývoj vlastných hier

11,6%
Služby a pridružené aktivity súvisiace s tvorbou hier

8,7%
Outsourcing častí hier alebo kompletných hier

ZAKÁZKOVÁ TVORBA A OUTSOURCING

50,7%
Nevenujeme sa zakázkovej tvorbe a outsourcingu

26,1%
Outsourcing častí hry a tvorba assetov

21,7%
Outsourcing častí a kompletných hier

1,4%
Outsourcing častí a kompletných hier, na žiadnych sme však ešte neparticipovali

ZAMESTNANCI

CELKOVÝ POČET PRACOVNÍKOV

870	1079	1080	1017	982	840
(2020)	(2021)	(2022)	(2023)	(2024)	(2025)

TOP 10 SPOLOČNOSTÍ PODĽA POČTU PRACOVNÍKOV

1. Pixel Federation
2. Nine Rocks Games
3. PowerPlay Studio
4. Games Farm
5. Inlogic Software
6. Noise Artillery
7. STUDIO 727
8. 4Boars
9. Blue Brain Games
10. Impact Games

POČET PRACOVNÍKOV V TOP 10% SPOLOČNOSTÍ 521 ↓

VEK ČLENA ŠTÚDIA (MEDIÁN) 32

NOVÝCH PRACOVNÝCH POZÍCIÍ V 2024 -142 ↓

VEĽKOSŤ SPOLOČNOSTI PODĽA POČTU PRACOVNÍKOV

18	29	14
1	2-4	5-9
12	4	1
10-39	40-60	200+

PODIEL PRACOVNÝCH POZÍCIÍ

- 21,0% Grafika
- 19,1% Programovanie
- 7,0% Iné
- 11,5% Herný dizajn
- 9,7% Riadiace pozície
- 7,2% Animácia
- 5,5% Produkcia
- 3,9% Testovanie
- 5,7% Marketing
- 3,6% PR/Komunitný manažment
- 2,8% Zvukový dizajn Hudobná tvorba
- 2,9% Dátová analytika

NAJŤAŽŠIE OBSADITEĽNÉ PRACOVNÉ POZÍCIE

Programovanie	29,0%
Animácia	23,2%
PR/Marketing	20,3%
Herný dizajn	17,4%
Grafika	15,9%
Produkcia	7,2%
Riadiace pozície	5,8%
Iné	5,8%
Audio	5,8%
Testovanie	4,3%
Dátová analytika	1,4%

PRACOVNÉ POZÍCIE ZASTÁVANÉ ŽENAMI

PODIEL FIRIEM ZAMESTNÁVAJÚCICH ŽENY 49,3% ↑

POČET ŽIEN V ODVETVÍ 208 (24,8%)

Grafička/Koncept artistka	28,5%
Iné	17,8%
Marketing/Sales	9,8%
Game dizajnérka	8,4%
Animátorka	7,5%
PR/Komunitná manažérka	6,5%
Riadiace pozície	4,7%
Produkcia	4,2%
Testerka	4,2%
Programátorka	3,7%
Dátová analytička	3,3%
Audio	1,4%

MOŽNOSTI PRÁCE

Výhradne z domova	49,3%
Hybridne z domova aj z kancelárie	42%
Výhradne z kancelárie	8,7%

ZAMESTNANCI

PRACOVNÉ POZÍCIE ZAHRANIČNÝCH VÝVOJÁROV

POČET ZAHRANIČNÝCH VÝVOJÁROV
88 (10,5%)

Grafika/Koncept art	34,3%
Programovanie	20,0%
Herný dizajn	12,9%
Iné	10,0%
Animácia	5,7%
Audio	5,7%
Produkcia	4,3%
Marketing/Sales	4,3%
PR/komunit. menežment	1,4%
Testovanie	1,4%

MOŽNOSTI PRÁCE (ZAHRANIČNÍ ZAMESTNANCI)

Výhradne z domova	52,3%
Hybridne z domova aj z kancelárie	40,9%
Výhradne z kancelárie	6,8%

ZAMESTNÁVANIE ZAHRANIČNÝCH VÝVOJÁROV

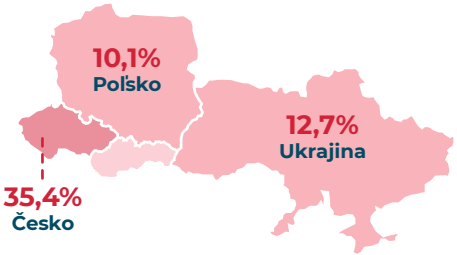
42,0%
Nie a ani **neplánujeme** zamestnať vývojárov zo zahraničia

30,4%
Áno, aj **plánujeme** ďalej zamestnávať vývojárov zo zahraničia

26,1%
Nie, ale **plánujeme** zamestnať vývojárov zo zahraničia

1,4%
Áno, ale **neplánujeme** ďalej zamestnávať vývojárov zo zahraničia

KRAJINY PÔVODU ZAHRANIČNÝCH VÝVOJÁROV



3,8% Rusko	3,8% Bielo-rusko	3,8% Filipíny	30,4% Rôzne

EKONOMICKÉ UKAZOVATELE

CELKOVÝ OBRAT (MIL €)

72 (2020)	80 (2021)	77,1 (2022)	70 (2023)	67,8 (2024)	75,2 (2025)

CELKOVÝ OBRAT V 2025
75.164.722 €

OČAKÁVANÝ OBRAT V 2026
85.000.000 €

TOP 10 SPOLOČNOSTÍ PODĽA OBRATU

1. Pixel Federation
2. PowerPlay Studio
3. Nine Rocks Games
4. Inlogic Software
5. Blue Brain Games
6. Gentlemen's
7. Games Farm
8. SuperScale
9. BLUE FACES
10. Noise Artillery

OBRAT TOP 10% SPOLOČNOSTÍ V ROKU 2025

63.596.000 € (84.6%)

TVORBA HIER

VYTVORENÝCH FULL-RELEASE VLASTNÝCH HIER

110 (50*) ↑

* okrem spoločnosti Inlogic

VYTVORENÝCH HIER FORMOU SPOLUPRÁCE S INÝM SUBJEKTOM

126 ↓

CELKOVÝ POČET VYDANÝCH A NEVYDANÝCH PROJEKTOV

401 ↑

PLATFORMY, NA KTORÝCH BOLI HRY VYDANÉ

- **78,3%** PC (Win, Mac, Linux)
- **33,3%** Mobile (iOS, Android)
- **26,1%** Xbox
- **24,6%** Playstation
- **23,2%** Nintendo
- **11,6%** VR / AR
- **8,7%** Browser a HTML5
- **7,2%** Iné

PRIMÁRNE ZAMERANIE NA PLATFORMU PRI VÝVOJI

- **73,9%** PC (Win, Mac, Linux)
- **29,0%** Mobile (iOS, Android)
- **15,9%** Playstation
- **13,0%** Xbox
- **13,0%** Nintendo
- **10,1%** VR / AR
- **7,2%** Browser a HTML5
- **5,8%** Iné

SPÔSOB VYDANIA DOKONČENÝCH HIER

Projekty ešte neboli vydané	42,0%
Self-publishing na Steame (a jeho ekvivalentoch)	29,0%
Self-publishing na Google Play alebo AppStore	20,3%
Prostredníctvom zahraničného vydavateľa	13,0%
Self-publishing vo forme vydania na webe	10,1%
Self-publishing cez držiteľa platforiem *	10,1%
Iné	8,7%
Prostredníctvom domáceho vydavateľa	4,3%

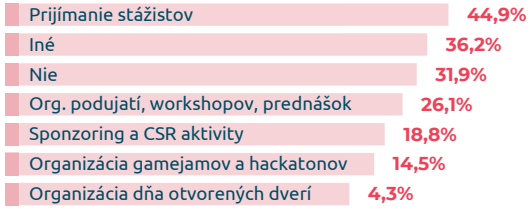
FINANCOVANIE HERNÝCH PROJEKTOV

- **36,2%** Verejných zdroje (granty)
- **20,3%** Zo zdrojov objednávateľa
- **18,8%** Zahraničný vydavateľ
- **13,0%** Slovenský investor
- **10,1%** Iné
- **7,2%** Z bankových pôžičiek
- **4,3%** Zahraničný investor
- **2,9%** Slovenský vydavateľ
- **1,4%** Prevádzkovateľ platforiem*

* Nintendo, Sony, Microsoft a pod.

RÔZNE

ANGAŽUJE SA VAŠA SPOLOČNOSŤ V PODPORE ROZVOJA HERNÉHO PRIEMYSLU NA SLOVENSKU?



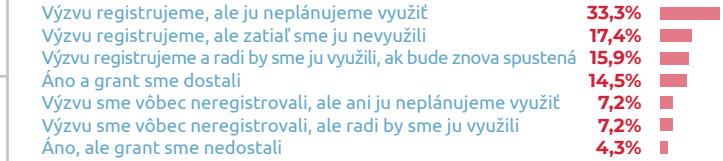
POČET HRÁČOV TZV. SERIOUS GAMES ALEBO HEALING GAMES ZA ROK 2025

98.600

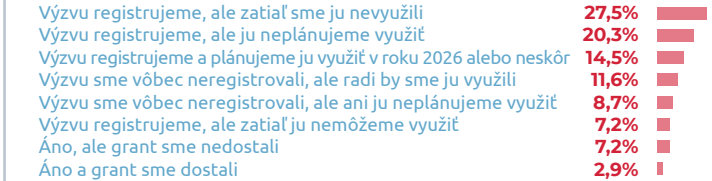
ZAPOJENIE ŠTÁTU

AKÚ ŠTÁTNU PODPORU BY STE NAJVIAC OCENILI?

VYUŽILI STE V ROKU 2025 VÝZVU PRE PODPORU TVORBY HIER FONDU NA PODPORU UMENIA?



ŽIADALI STE V ROKU 2025 O PODPORU V EURÓPSKOM GRANTOVOM PROGRAME CREATIVE EUROPE ALEBO HORIZON?



SLOVAK GAME DEVELOPER ASSOCIATION

Kontakt:
hello@sgda.sk
+421 904 979 440

Stiahnite si tento materiál a dozviete sa viac na:
www.sgda.sk

*Všetky údaje a štatistiky k 31. 12. 2025, pokiaľ nie je uvedené inak