

עסקת רכישה איי פליי (I-Play) על ידי אוברון מדיה היכתה את שוק הגיימינג הישראלי. מעולם לא בוצעה עסקה בהיקף כל כך גדול בתעשיית הגיימינג המקומית. פתאום, משום מקום, מגיעה חברה ישראלית שמפתחת משחקים ורוכשת חברה אחרת ביותר מ-100 מיליון דולר. ולא סתם חברה, אלא החברה הרביעית בגודלה בעולם בתחום משחקי סלולר. האם העסקה הזו היא זרקור שמבליח לרגע באפלה, או שמא מדובר בסנונית ראשונה של הצלחות של חברות טכנולוגיה ותוכן הפונות לשוק הגיימינג?

עוד אין תשובה ברורה על כך. עסקות מהסוג של אוברון מדיה הן לא מחזה שכיח, ולכן לא צפוי שבחודשים הקרובים מדורי הכלכלה ידווחו על עסקות חמות בשוק הגיימינג הישראלי. אבל יש הבנה שמדובר בזריקת מרץ. בירייה שמסמלת כיוון שאליו ניתן להגיע. בעיקר עבור דור המייסדים הנוכחי של תעשיית הגיימינג הישראלית - עשרות היזמים שבימים אלה שוקדים על פיתוחים טכנולוגיים לשוק הגיימינג.

בעוד שתחומי היי-טק אחרים כמו IT, תקשורת, מוליכים-למחצה ומדעי החיים זוכים לסיקור קבוע של חברות המחקר השונות, אין כל מידע רשמי על תעשיית הגיימינג הישראלית, אלא לכל היותר פיסות מידע. ההערכה היא שעשרות חברות סטארט-אפ פועלות בתחום. רובן הן לא חברות משחקים קלאסיות, כלומר כאלה שמייצרות תוכן משחקים.

העלויות ענקיות

הסיבה היא שפיתוח משחק מחשב וידיאו פופולרי מהסוג של Life-Half 2 או Warcraft World Of עולה עשרות מיליוני דולרים. אין בתי תוכנה וסטודיו עצמאיים שמסוגלים לממן פיתוח פרויקטים בסדר גודל כזה בישראל. לכן רוב חברות הסטארט-אפ הישראליות שפועלות בתחום עושות זאת בתחומי נישא אחרים, כמו משחקים לרשת או לסלולר.

כזו היא חברת ריל דייס (RealDice), שמפתחת משחקים לטלפונים חכמים; או חברות שמפתחות טכנולוגיה שמתאימה לשוק הגיימינג כמו חברת פריים-סנס (PrimeSense) שמפתחת שבבים למכשירי צריכה אלקטרוניים, "המסייעים למכשירים להבין את בני האדם"; או לוסיד שפיתחה טכנולוגיה המכפילה פי ארבעה את המהירות של יחידת העיבוד הגרפי הקיימת במחשב.

לפי חברת המחקר DFC Intelligence, שוק משחקי המחשב צפוי לגדול מ-29 מיליארד דולר ב-2005 ל-44 מיליארד דולר עד 2011. מדובר ברווחים ממכירות תוכנה (המשחקים עצמם) ופריטי חומרה עבור כל הפלטפורמות (מחשבים, קונסולות וכו') מכשירי כף יד). מתוך שוק זה, היקף המשחקים המקוונים (דרך הרשת) צפוי לצמוח מ-2 מיליארד דולר ב-2005 ל-6.8 מיליארד דולר עד 2011.

חברות גיימינג ישראליות שזכו להשקעות מקרנות הון סיכון

שם חברה	תחום פעילות	היקף השקעה	משקיעים	יזמים
וולי	משחקי PC ושירותי וידיאו אינטראקטיביים למכשירים סלולריים מהדור השלישי	4 מיליון דולר	בלו ראן ונצ'רס ובנצ'מרק	ירון בחנוך ואליעזר רוטשטיין
לוסיד	טכנולוגיה המכפילה פי ארבעה את המהירות של יחידת העיבוד הגרפי הקיימת במחשב	16 מיליון דולר	אינטל, גיזה וג'מיני	אופיר רמז
דאבל פיזון	כרסומות במשחקי מחשב	37.5 מיליון דולר	NVP (נורווסט ונצ'רס פרטנרס) האמריקאית, אקסל פרטנרס, VVP טיים וורנר, תאגיד הרסט, קרן IDG פסיפיק וסדונה (קפיטל (תאגיד מדיה יפאני)	ד"ר הילל רוט, גיא נדבוב, יעקב נו-דויד ועופר רוטשטיין
BP Interactive Technologies	כלטפורמה למשחקי פנטזי ספורט	מאות אלפי דולרים	מעבדת האינטרנט של ג'מיני ולייטספיד	טל בן-סימון ותומר פסקל
פריים סנס	שבב שבאמצעות ממשק מתחבר למכשירי צריכה אלקטרוניים (מחשבים אישיים, קונסולות משחקים וכו')	9 מיליון דולר	ג'סיס וג'מיני	אביעד מייזלס, ואלכס שפונט דימה, רייס, אופיר שרון וטמיר ברלינר

מקור: איכון עיתון "הארץ" וחברת המחקר IVC-Online

ירשימה חלקית

הסכומים הגדולים מגרים את תיאבונם של לא מעט יזמים. בעיקר כשלא מעט הזדמנויות עסקיות נפרשות סביב מה שמכונה שוק המשחקים הפשוטים (Casual Gaming). מדוע? כי בניגוד לשוק משחקי AAA (שם קוד בברנד'ת המשחקים לכותרים שהפקתם נעשתה בתקציב לא מוגבל) שבו קהל היעד הוא גברים צעירים עד גיל 35 - בשוק המשחקים הפשוטים קהל היעד מורכב מאחוז גבוה של נשים מעל גיל 20 ובכלל מבוגרים. אלה קהלי יעד בתוליים שלא מעט מפתחי משחקים נמנעו מלפתח עבורם משחקים עד לשנים האחרונות.

עדי אשכנזי, יזם של חברה חדשה (שם החברה עוד לא נקבע) המפתחת עולמות וירטואלים לשוק הסלולר, מלווה את התפתחות תעשיית המשחקים הישראלית. אשכנזי הוא אחד מהפעילים הוותיקים של איגוד מפתחי המשחקים הישראלי (www.igda.org/israel) "שנים שאנחנו מנסים לדחוף לכך שתעשיית המשחקים תקום. כשעשינו את הכנסים הראשונים שלנו באיגוד המפתחים הישראלי הגיעו רק כ-15 איש והיינו מרוצים. לכנסים האחרונים מגיעים מאות אנשים, בהם מנהלים מקרנות הון-סיכון. הפנטזיה של לא מעט אנשים חדשים שמצטרפים אלינו היא לפתח משחק חדש, אבל אם בוחנים את ההצלחה של אוברון מדיה - אז רואים שהיא לא מייצרת תכנים, אלא מפיצה אותם", אומר אשכנזי.

"אוברון מדיה היא חברה הפצה למרות שרכשה חברה שמייצרת תכנים", מסביר אשכנזי. "בעיניי, ההצלחה של אוברון מדיה היא לא חד-פעמית וחברות אחרות יכולות להגיע לכך. בעיקר מדובר בחברות שמכוונות את הטכנולוגיה שלהן לעולם הגיימינג. מאז ומתמיד טענתי שלישראל יש עתיד מבטיח בתחום הזה. אין כאן את הכסף, ההבנה, המותגים והחברות שתומכות במשחקים כפי שיש בארה"ב, אבל אין סיבה שחברות טכנולוגיה ישראליות שיפנו לשוק הגיימינג לא יצליחו".

האם יש יותר יזמים שמנסים להרים פרויקטים מתחום הגיימינג לעומת השנים הקודמות?

"קמים המון יזמים חדשים, חלקם במימון המדען הראשי. אני מרגיש שיש כאן פריחה אדירה. אני רק מקווה שיזמי הגיימינג לא יאכזבו, אבל כרגע הם עושים זאת נכון".

קרנות הון-סיכון נכנסות למגרש

אכן, בשנתיים האחרונות אוזרים לא מעט יזמים אומץ ומקימים חברות משחקים. 2006 היתה שנת פריצה לתחום הגיימינג בישראל. יותר מ-10 חברות גייסו יותר מ-95 מיליון דולר מקרנות הון-סיכון בישראל ובעולם, ויצרו בסיס עסקי לעבודה מול השוק העולמי ולעובדים המעוניינים להשתלב בתעשיית המשחקים. דוגמאות יש למכביר. גיים אריי (GamearraY) המפתחת מנוע משחקים לסלולר שזכתה להשקעה מקרן JVP; אקסנט שמספקת משחקים לפי דרישה; ideazon שהתחילה בישראל ומוכרת מקלדות ייעודיות למשחקים; דאבל פיז'ן המספקת שירותי מכירת פרסומות לחברות כמו THQ ו-MIDWAY; ו-וולי (לשעבר גיים סטרים) המפתחת ומספקת משחקי PC ושירותי וידאו אינטראקטיווי למכשירים סלולריים.

וישנן עוד חברות רבות. קרן הון-סיכון JVP, למשל, החליטה למקד את ההשקעות שלה באינטרנט, טכנולוגיה, ניו-מדיה ומשחקים. לשם כך היא החזירה את איציק בן-בסט, הישראלי הבכיר ביותר בתעשיית הגיימינג העולמית. בן-בסט עבד בחברת בליזארד ונחשב לכוח המניע שעומד מאחורי הפצת המשחק הפופולארי World Of Warcraft באירופה ובמזרח הרחוק. היא גם מפעילה את חממת JVP סטודיו הנותנת בית לחברות משחקים וחברות מדיה אינטראקטיווי בתחילת דרכן. מחממה זו יצאו חברת המשחקים פאנטקטיקס, וחברת גיים אריי. קרן הון-סיכון ג'נסיס פרטנרס השקיעה בשתי חברות: פריים-סנס ולוסיד, אך שתיהן לא מפתחות משחקים באופן ישיר, אלא טכנולוגיה לשוק הזה.

למרות זאת, רון יכני, שותף בג'נסיס, חושב שכרגע עתידו שוק הגיימינג הישראלי לא ברור. וכפועל יוצא מכך, שאלת מיליון דולר "האם כדאי לקרנות הון-סיכון להשקיע בחברות אלה כדי לזכות באקזיט בעוד כמה שנים" טרם נפתרה.

"היו חברות גיימינג שיספקו פתרונות תשתיתיים. יהיו גם חברות שיפתחו תכנים. קשה לדעת אילו חברות נראה יותר. הנוכחות של ישראל בתעשיית הגיימינג היא רק בתחילת הדרך. כשמבינים שגיימינג הוא בעצם חלק משוק גדול יותר השייך לתחום הבידור ומבינים שיש לאנשים יותר זמן וכסף - אז מבחינים שיש כאן פוטנציאל. אבל אני לא יודע מה יהיה בעתיד", אומר יכני.

מגיעים אליך יותר יזמים הפונים להשקעה לעומת העבר?

"באים יותר יזמים לעומת שנים קודמות. לפני ארבע-חמש שנים כלל לא היו חברות שעסקו בשוק הגיימינג. כיום, לדעתי, יש כ-50 חברות סטארט-אפ ששמו את השוק המרכזי שלהן בשוק הגיימינג. רואים את הגידול ביזמים, במספר האנשים המשתתפים בכנסים ובמספר הפניות לקרן. כשקמה חברה כמו אוברון והיא נהפכת לסיפור הצלחה מבחינת מספר זה נותן זריקת עידוד לתעשייה כולה".

גיא בנדוב, מנכ"ל חברת המשחקים החדשה ג'ורניס, סבור שקיים מומנטום חיובי בכל הנוגע להתפחות חברות גיימינג

ישראליות. "זה מתבטא בכך שיותר קרנות הון-סיכון ומשקיעים פרטיים (אנגלים) מוכנים להשקיע בתחום - בחברות שמפתחות ושירותים וטכנולוגיות לתחום הגיימינג, לחברות משחקים בסלולר".

ההצלחה של אוברון מדיה היא הבלחה חד-פעמית או שמדובר בסנונית שמבשרת עוד סנוניות כמוה?

"אוברון מדיה מרכזת את פעילות המטה שלה בניו יורק, למרות שבישראל יש לה מרכז פיתוח. בארה"ב יש סביבה אנושית יותר שתומכת ביזמות בתחום הגיימינג. בעיניי, אוברון מדיה היא סיפור של סינדרלה. של אגדה. היא הטופ שבטופ. אין לי שום ציפייה שחברה ישראלית אחרת תגיע למעמדה. לא כולן חייבות להיות אמדוקס. אני מסכים עם עופר לייזנר (אחד היזמים של אוברון מדיה - ג"ג) שאמר שלמרות שהם מקבלים משחקים מכל העולם, הם כמעט לא מקבלים משחקים מישראל - וחבל".

איפה תהיה תעשיית המשחקים הישראלית בעוד כמה שנים?

"היא יכולה להגיע להצלחה בתוך חמש-שש שנים. בראשונה יש מספיק כסף להשקעה, יש כאן חינוך, רצון של יזמים וניסיון של טאלנטים שעבדו בתחום בחו"ל וחזרו. כיום יותר קרנות הון-סיכון שואלים לדעתי לגבי יזמים שונים. עסקת אוברון מדיה מהווה עבורי תחושת ניצחון אישית".

גם אופיר רמז, יזם של חברת לוסיד, מריח פריחה: "יש תחושה של צמיחה בכלל. יש יותר משקיעים לעומת 2002. אם צריך להמר, אז לדעתי יצאו מישראל בשלב ראשון יותר חברות טכנולוגיה שפונות לשוק הגיימינג מאשר חברות תוכן. אבל גם זה יבוא. אנחנו עוד רחוקים מאוד ממאסה קריטית".

דרוש בית ספר

ואולם כסף וגידול במספר היזמים הטכנולוגיים שמתעניינים בתחום זה לא מספיק אם אין הכשרה. בארה"ב התעשייה פורחת בעיקר בזכות מסלולי לימוד אקדמיים ולימודי תעודה בבתי ספר יחודיים ללימוד משחקי מחשב ווידאו. מוסדות כמו DigiPen וקרנגי מלון הם שם דבר בארה"ב. בישראל תחום לימוד משחקי מחשב עדיין בחיתולים.

בישראל פועלות שתי תוכניות לימודים בתחום פיתוח ועיצוב משחקי מחשב. האחת במכללת בית ברל (לימודי תעודה במשך שנתיים) והשנייה - תוכנית חדשה שהוכרזה רק באחרונה - במכללה הבינתחומית הרצליה, לתואר ראשון. בנדוב חושב שלתוכניות אלה יש ערך משמעותי בחינוך ולימוד יזמים המעוניינים בתחום. "בעוד חודש ייערך כנס משחקים במכללת בית ברל ויציגו שם לא פחות מעשר קבוצות פרויקטים שונים בתחום. זו זריעת גרעינים שממנה ניתן להצמיח תעשייה", הוא מסביר.

מי את אוברון מדיה?

לפני כשבוע נפל דבר בתעשיית הגיימינג המקומית. בפעם הראשונה חברת משחקים ישראלית רכשה חברה אחרת בסכום העולה על 100 מיליון דולר. פתאום נראה שהכסף בשוק הגיימינג מנצנץ ותלוי העצים. מחכה שיקטפו אותו.

אבל לא כך. אוברון מדיה היא סיפור הצלחה יחודי. אין כיום אף חברה גיימינג ישראלית שמתקרבת להישג של שלושת יזמיה: עופר לייזנר (36), תומר בן-קיקי (37) וטל קרת (37), החיים בארה"ב. ביחוד כשרק כמה חברות גיימינג בודדות קיבלו יותר מהשקעה אחת מקרנות הון-סיכון. אף אחת לא יכולה להתהדר ברשימת משקיעים כה מפוארת כמו זו של אוברון מדיה, שעליה נמנים שתי בתי השקעות המובילים בעולם: מורגן סטנלי, גולדמן סאקס, אוק (Oak) אינווסטמנטס פרטנס וליהמן ברדרס. משקיע נוסף בחברה הוא ג'ף סקול, העובד הראשון של eBay ונשיא החברה לשעבר - באמצעות חברת ההשקעות שלו, קפריקורן מנג'מנט.

אוברון מדיה פועלת בכמה דרכים. היא מקבלת עמלות על מכירת משחקים דרך פורטלי משחקים מוכרים או מציעה ללקוחות ספציפיים משחקים המתואמים למדיום, למערכת ולמותג שלהם. "התפירה" של משחקים עבור חברות ספציפיות (סוג המשחק, חוויית המשתמש, שפת התמיכה, המודל העסקי והבילינג) נעשית על ידי מערכת GameCenter שמותקנת בכ-150 אתרים בעולם ותומכת ב-14 שפות. ב-2006 ביקרו יותר מ-420 מיליון שחקנים במשחקים הקשורים למערכות של אוברון. מיקרוסופט אף שילבה את המשחקים שאוברון פיתחה במערכת ההפעלה החדשה שלה, ויסטה.

קרת ובן-קיקי הם חברי ילדות שגדלו בבת ים. לאחר שירותם הצבאי הקימו את חברת RichFX שסיפקה פתרונות ויזואלים לאתרי מסחר מקוון. ב-2002 הם נפגשו עם הצלע השלישית, עופר לייזנר, וב-2003 התגבשה החברה. מי שעודד אותם,

השקיע באופן פרטי ונהפך בהמשך לחבר דיריקטוריון פעיל הוא זוהר גילון מקרן תמר ונצ'רס, דמות מוכרת בתעשיית ההון-סיכון הישראלית. מאז ביצעה אוברון מדיה שלוש רכישות והלכה וצמחה.

הרכישה הראשונה של אוברון מדיה בוצעה בסוף 2005 כאשר רכשה את Mate-C, חברה ישראלית המפתחת פלטפורמה ליצירת משחקי סלולר רבי-משתתפים. הרכישה השנייה היתה של חברת בלייז (Blaze) האמריקאית, חברה המפתחת ומפיצה משחקים לעולם הסלולר. היקף העסקה לא פורסם, אך על פי הערכות היקפה הגיע לכמה מיליוני דולרים.

הרכישה השלישית הגיעה לפני כמה ימים, אז רכשה את חברת איי פליי (Play-I) האמריקנית תמורת יותר מ-100 מיליון דולר. כיום אוברון מדיה מונה 500 עובדים עם משרדים בניו יורק, סיאטל, לונדון, סינגפור וקוריאה, וכמה מרכזי פיתוח, כאשר הגדול בהם שוכן ברמת החייל ומועסקים בו עשרות עובדים.

יזמי החברה לא הסכימו להתראיין בשלב זה, אבל ליידנר הבהיר לאחר העסקה האחרונה כי "הרכישה הנוכחית תאפשר להציע משחקים של אוברון מדיה על כל מסך שבו שחקן יבחר לשחק - באונליין, בטלוויזיה או בסלולר". וזו בעצם מהות העניין כולו. אוברון מדיה נהפכה לשחקנית דומיננטית בתחום ועל הכנסות היא מסרבת לדבר. ככל הנראה מדובר בעשרות מיליוני דולר בשנה. הרכישה האחרונה הופכת אותה גם לשחקנית דומיננטית בתחום הצומח של משחקים לסלולר. כעת תוכל אוברון להציע ללקוחותיה משחקים בכל פלטפורמה שקיימת בשוק.