

# Gry mobilne, czyli nowa polska specjalność

**GOSPODARKA** | Na targach CeBIT w Hanowerze obecna jest spora grupa rodzimych producentów gier przeznaczonych na smartfony i tablety.

## MATEUSZ PAWLAK

Polacy udowodnili już, że potrafią robić gry. Kolejne rodzime produkcje, zarówno pece-towe, jak i konsolowe, podbijają świat. Coraz silniejszą pozycję w branży elektronicznej rozrywki mają też nasze firmy, tworzące gry przeznaczone na smartfony i tablety. Na międzynarodowych targach nowych technologii CeBIT w Hanowerze polscy twórcy aplikacji mobilnych prezentują bogatą ofertę.

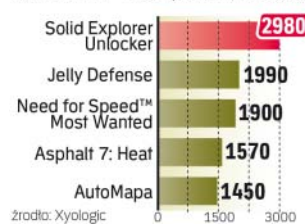
### Bydgoski sukces

Jednym z polskich deweloperów obecnych w Hanowerze jest bydgoska spółka Vivid Games. To największy producent gier mobilnych w Polsce. Firma promuje swoje dwie ostatnie duże produkcje: symulator boksu „Real Boxing” oraz pozwalającą wcielić się w rolę skoczka narciarskiego „Ski Jumping PRO”.

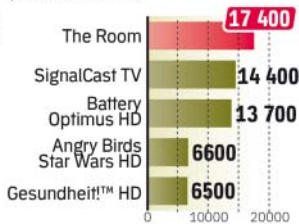
– W Hanowerze dwie rzeczy są dla nas ważne – kontakty biznesowe i prezentacja naszych dokonań. To, że w promocję branży włączają się tu politycy, pokazuje że jest ona coraz ważniejsza dla gospodarki – mówi Remigiusz Kościelny, stojący na czele spółki. – Tak jak w zeszłym roku, jest tu duży pawilon, gdzie prezentują się firmy z naszego sektora. To dobra okazja do pochwalenia się produktami – dodaje.

Vivid Games ma ostatnimi czasy powody do zadowolenia. Wypuszczona na rynek w listopadzie ubiegłego roku gra „Real Boxing”, której produkcja kosztowała około 1 mln zł, zwróciła się w niecały miesiąc. Jeszcze bardziej imponująco

Najpopularniejsze w Polsce płatne aplikacje mobilne dla urządzeń z Androidem – liczba pobrań (I 2013 r.)



Najpopularniejsze w Polsce płatne aplikacje mobilne na iPada – liczba pobrań (I 2013 r.)



### GRY NA KOMÓRKI BARDZIEJ POPULARNE

Polscy producenci publikują coraz więcej tytułów, które zdobywają rzesze sympatyków na całym świecie.

wygląda sprzedaż wydanej w styczniu „Ski Jumping PRO” – koszty produkcji zwróciły się w tydzień.

### Eksportowe hity

Nadzieje związane ze swoją obecnością na CeBIT wiąże także spółka 11bit studios, twórca gier logiczno zręcznościowych „Anomaly: Warzone Earth” i „Anomaly: Korea”.

– Na CeBIT jesteśmy ze względu na możliwość porozmawiania z ludźmi z branży. Szczególnie liczymy na nowe kontakty z producentami sprzętu do gier – mówi Grzegorz Miechowski, prezes zarządu spółki.

– To nasza pierwsza obecność na CeBIT w takiej formie. Wprawdzie w zeszłym roku prezentowaliśmy jeden ze swoich produktów, ale w tym roku ze względu na to, że Polska jest krajem partnerskim targów, nasze uczestnictwo ma zupełnie inną skalę – zaznacza Paweł Fledman z 11bit studios. – Co prawda CeBIT są targami technologicznymi, a nie typowo gameingowymi, ale za

grami stoi technologia, dlatego nasza obecność tutaj jest jak najbardziej uzasadniona. Liczymy, że dzięki targom umocni się nasza pozycja na zagranicznych rynkach – dodaje.

Firma świętuje sprzedażowe triumfy głównie za granicą. Ponad 90 proc. jej klientów pochodzi spoza Polski.

### Wzmocnić wizerunek

Swoimi produktami do Hanoweru przyjechał też pochwalić się zabrzański deweloper Artifex Mundi. Firma skupiła się na produkcji gier przygodowych 2D, między innymi „Dark Arcana: The Carnival”, w której gracz wciela się w rolę detektywa.

– Obecność tutaj stwarza możliwość nawiązania nowych kontaktów handlowych oraz otwiera nowe rynki zbytu, a także umacnia wizerunek firmy i jej produktów – mówi Tomasz Grudziński, prezes spółki. – Obecnie współpracujemy z partnerami z całego świata, jednocześnie ciągle rozszerzając międzynarodowe kanały dystrybucji na-

### WIOSENNE PREMIERY

12 marca na sklepowe półki na całym świecie trafi „Sniper 2: Ghost Warrior” stworzony przez City Interactive. Tydzień później, czyli 19 marca, planowana jest światowa premiera gry „Gears of War: Judgment” produkcji studia People Can Fly. Największym tegorocznym hitem będzie jednak „Dead Island: Riptide” stworzony przez Techland. Gra zadebiutuje 23 kwietnia w USA i Kanadzie, a 26 kwietnia w Europie. Sprzedaż pierwszej odsłony tej serii przekroczyła 5 mln kopii.

szych gier – dodaje Grudziński.

Gry producenta cieszą się dużą popularnością – pobrano je już ponad 8 mln razy. Jak zaznacza prezes spółki, unikatowość jej produktów tkwi w ręcznie malowanej grafice, wciągającym wątku fabularnym, ciekawych postaciach oraz nietuzinkowych łamiągówkach.

Rynek gier mobilnych czeka dużą wzrosty. Pod koniec 2011 roku z gier na swoich telefonach korzystało 36 mln Europejczyków, czyli niemal 40 proc. właścicieli smartfonów na kontynencie.

W Polsce – jak podaje Interaktywny Instytut Badań Rynkowych – z tego typu rozrywki korzysta jedna czwarta właścicieli smartfonów. Gry stanowią najpopularniejszą na świecie kategorię aplikacji mobilnych i odnotowały największą liczbę pobrań. Polskie przeboje z tej kategorii są pobierane kilkanaście, a nawet kilkadziesiąt milionów razy. ■

masz pytanie, wyślij e-mail do autora  
m.pawlak@rp.pl



„Parkiet” po raz 19. przyznał **BYKI I NIEDŹWIEDZIE** dla liderów rynku kapitałowego. Najlepsi zarządzający po raz ósmy otrzymali zaś nagrodę **ZŁOTE PORTFELE**



FOT. R. GARDZIŃSKI

relacja z gali wręczenia nagród „Byki i niedźwiedzie” w „Parkiecie”, oraz na [www.parkiet.com](http://www.parkiet.com)



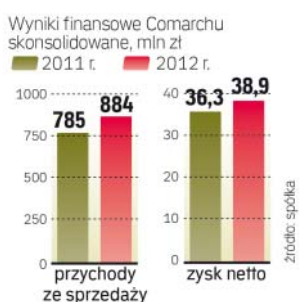
# Comarch ma więcej zleceń niż rok temu

**TECHNOLOGIE**  
Krakowska firma planuje kapitałochłonne inwestycje w infrastrukturę IT. Nie wyklucza przejść innych podmiotów z branży, również poza Polską.

Comarch mocno stawia na rozwój oferty usług outsourcingowych i w chmurze. – Korporacje coraz częściej wolą korzystać z informatyki w modelu usługowym, zamiast kupować infrastrukturę, oprogramowanie i czekać na wdrożenie – tłumaczy Janusz Filipiak, prezes i główny akcjonariusz krakowskiej spółki.

W 2012 r. kierowana przez niego grupa miała 884 mln zł obrotów, czyli prawie 100 mln więcej niż w 2011 r. Zysk operacyjny wyniósł 30,8 mln zł (38,8 mln zł rok wcześniej), a netto sięgnął prawie 39 mln zł (36,3 mln zł). – Zwiększamy sprzedaż, mimo że otoczenie gospodarcze nie jest najlepsze – podkreśla Konrad Tarański, wiceprezes Comarchu odpowiedzialny za finanse.

Zwraca uwagę, że ok. 85



### CORAZ LEPSZE WYNIKI

proc. przychodów grupy (pomijając duży kontrakt na dostawę oprogramowania Microsoft dla PKO BP) pochodziło ze sprzedaży własnego oprogramowania i usług. Sprzedaż krajowa zapewniła grupie w 2012 r. 516 mln zł przychodów. Z rynków zagranicznych najważniejszym były Niemcy i inne kraje niemieckojęzyczne, z których przychody wyniosły 192 mln zł.

Nie wiadomo czy Comarch podzielił się zyskami z właścicielami. Z zysku za 2011 r. spółka wypłaciła nieco ponad



Janusz Filipiak, prezes Comarchu

12 mln zł dywidendy, czyli 1,5 zł na akcję. – Temat jest otwarty – mówi Filipiak. Przypomina, że spółka cały czas szuka firm z branży IT do przejęcia. – Prowadzimy rozmowy w tej sprawie, co może być kolejnym argumentem, żeby nie płacić dywidendy – oświadcza prezes. Twierdzi, że Comarch przygląda się wielu spółkom również poza Polską. – Od dawna szukamy spółek do zakupu we Francji, gdzie chcemy znacznie zwiększyć obecność – oświadcza. Deklaruje, że Comarch chce kupować

firmy warte po kilka milionów euro. – Zakup niemieckiego SoftM (ob. Comarch Subred.) nauczył nas, że duże przejęcie to duże problemy – podsumowuje wątek.

Comarch liczy w tym roku na wzrost sprzedaży usług w sektorze medycznym (intensywnie inwestuje w budowę oferty produktowej), choć zakłada, że ten pion zakończy bieżący rok na minusie. Firma zależna iMed24, pracująca dla sektora zdrowia, wciąż nie zdobyła kontraktu z NFZ na świadczenie usług medycznych (ma nowoczesną przychodnię w Krakowie). Gieldowa firma planuje też połączyć i uporządkować dwie spółki zależne w Szwajcarii.

Portfel zamówień Comarchu na 2013 r. wzrósł, w obszarze własnych rozwiązań, do 493 mln zł, czyli był o 14,1 proc. większy niż rok wcześniej. – To dobry prognostyk na przyszłość – stwierdza Tarański. Łączny portfel zamówień to 576 mln zł, co oznacza wzrost o 23,6 proc. Obie pozycje nie uwzględniają zamówień niemieckiej spółki zależnej. –dwol