

Dokładne wytyczne pojawiają się w lipcu

Wicepremier obiecuje szybkie analizy zagrożenia wrogimi przejęciami. Prezes UOKiK to potwierdza.

Jadwiga Emilewicz, wicepremier i minister rozwoju, oraz Tomasz Chrośny, prezes Urzędu Ochrony Konkurencji i Konsumentów (UOKiK), próbowali uspokoić ogromne obawy biznesu wywołane przez tzw. regulacje antyprzejędowe, uchwalone już przez Sejm.

– Jesteśmy otwarci na inwestycje zagraniczne, lecz Polska nie jest na sprzedaż. Firmy spoza UE chcące okazynie tanio przejąć polskie spółki, których wartość znacznie spadła z powodu pandemii, będą musiały uzyskać notyfikację UOKiK. Chcemy, aby proces kontroli planowanych przejęć standardowo nie trwał dłużej niż 30 dni – zadeklarowała Jadwiga Emilewicz.

Byłoby to znaczne przyspieszenie procesu oceny planowanych przejęć, ale nie w każdym przypadku.

– Będziemy starali się ocenić wniośki o zgodę na przejęcie i wydawać decyzje w ciągu 30 dni, ale w prostych sytuacjach w skomplikowanych, wymagających dłuższej analizy, będziemy potrzebować więcej czasu, więc w uzasadnionych przypadkach decyzje będą wydawane np. do 120 dni. W drugiej połowie lipca wydany wytyczne, żeby przedsiębiorcy dokładnie wiedzieli, jak zamierzamy w praktyce stosować te regulacje – dodaje Tomasz Chrośny.

Przedstawiciele największych organizacji przedsiębiorców nie czują się uspokojeni.

– Zabrakło odniesienia do najważniejszych argumentów przeciwko wprowadzeniu tych przepisów. Co będzie w przypadku, gdy polskie firmy będą potrzebować kapitału na dalsze funkcjonowanie, lecz z powodów tych regulacji nie będą mogły go pozyskać? Brak kapitału oznacza zamknięcie lub ograniczenie działalności, zwolnienia pracowników, więc skutek przepisów może być odwrotny do zamierzonych – mówi Radosław Płonka, ekspert Business Centre Club.

– To dobitne, że ma być szybka ścieżka wydawania decyzji, jednak wydziałek tej regulacji się nie zmieni, bo podważa ona zaufanie inwestorów zagranicznych do naszego kraju – twierdzi Aleksandra Musielak, eksperta Konfederacji Lewiatan.

UOKiK będzie kontrolował plany nabywania co najmniej 20 proc. udziałów czy akcji w polskich spółkach z określonych branż (zw. strategicznych), których dwuletni przychód przekroczy 10 mln EUR. Antyprzejędowe ostrzeżenia mają obowiązywać przez dwa lata.

– Takie regulacje nie powinny obowiązywać dłużej niż 12 miesięcy. Rząd deklaruje, że UOKiK zasadniczo chce wydawać decyzje w ciągu 30 dni? To dobra idea, lecz pojawia się pytanie, jak w tak krótkim czasie można przeprowadzić rzetelne analizy. Ocena tych przepisów przez organizację skupioną w Radzie Przedsiębiorców się nie zmieniła. Będziemy apelować do Senatu o ich wykreślenie – mówi Arkadiusz Pęczka, dyrektor centrum monitoringu legislacji Pracodawców RP.

Za dokonanie przejęcia bez zgody UOKiK lub wbrew niej mają grozić ogromne kary finansowe – do 50 mln EUR oraz więzienie. [K] [E]

Incuvo wierzy w nową rzeczywistość

Katowicka spółka porzuciła gry mobilne, by skupić się na produkcjach wirtualnej rzeczywistości. W drugiej połowie roku chce zadebiutować na NewConnect



g.suteniec@pb.pl • 22-333-98-57

Wśród giełdowych spółek z branży gier na razie niewiele jest tych specjalizujących się w wirtualnej rzeczywistości (VR). Z produkcji na VR znane są notowane na NewConnect Carbon Studio czy The Farm 51. Na głównym parkiecie działalności w tym segmencie rozkręca PunkPhares, który wszedł na giełdę przez fuzję z IQ Partners. Niedługo giełdowe grono spółek robiących projekty VR się poszerzy, gdyż do większości na NewConnect przygotowuje się katowickie Incuvo.

Spółka została założona w 2012 r. przez byłych menedżerów City Interactive: Wojciecha Bortczyka i Jakubą Dudę oraz Wrocławskie Centrum Badań EIT+. W 2016 r. nastąpiła zmiana formy prawnej na spółkę akcyjną. Dwa lata później studio zdecydowało się na zmianę głównego obszaru działania z gier mobilnych na gry w technologii rozszerzonej rzeczywistości.

– VR to szybko rosnący, perspektywiczny rynek, na którym konkurencją jest jeszcze stosunkowo niska, już od dwóch lat budujemy kompetencje w tym obszarze i uważam, że jesteśmy w stanie zająć na nim dobrą pozycję, wykorzystując nasze doświadczenie i wiedzę. Zapotrzebowanie na VR jest coraz większe, a firm, które potrafią to dobrze zrobić, niewiele – mówi Andrzej Wychowaniec, prezes Incuvo.

Ważne projekty

Ważnym momentem w rozwoju spółki był listopad 2019 r., kiedy do akcjonariatu wszedł estoński fundusz Blite Fund, kojarzony m.in. z Piotrem Babieną – prezesem i akcjonariuszem Bloober Team. Obecnie Blite Fund ma większość akcji Incuvo, prezes spółki kontroluje 13,6 proc., a pozostałe są w rękach pracowników i inwestorów indywidualnych.

Pierwszą produkcją Incuvo dedykowaną VR była wydana w grudniu 2019 r. gra „Layers of Fear” z portfolio Bloober Teamu, która ukazała się w wersjach na Google Oculus oraz Windows Mixed Reality na platformie Steam. Gra była wydana na zlecenie jej producenta w modelu work of hire.

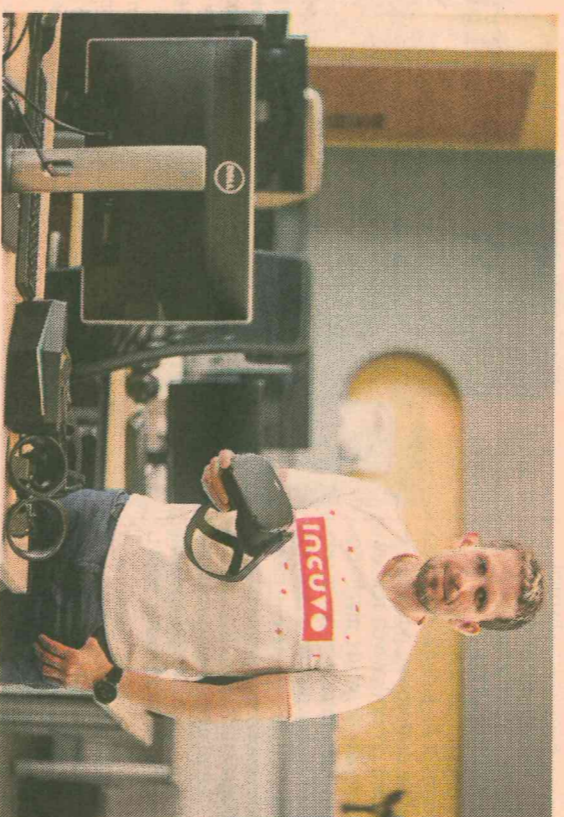
– To była nasza pierwsza gra VR. Teraz mamy jedną, ale dużą umowę w tym zakresie ze znanym studiem – mówi prezes Incuvo.

Nie ujawnia jednak nazwy studia ani wartości kontraktu.

Poza portowaniem gier zewnętrznych producentów na ich zlecenie spółka portuje też i wydaje gry na własny koszt w za-

▶ NOWA RZECZYWISTOŚĆ: Incuvo, na którego czole stoi Andrzej Wychowaniec, porzuciło gry mobilne,

by skoncentrować się na wirtualnej rzeczywistości. FOT. RAFAŁ KLIMKIEWICZ



mian za część przyszłych przychodów ze sprzedaży. W takim modelu przenosi na VR grę „Green Hell”, której producentem jest Creepy Jar.

– Początkowo w ogóle nie planowali nas przyszło i pokazało zrobiony na szybko port naszej gry na Steam VR. Muszę przyznać, że byliśmy pod dużym, pozytywnym wrażeniem – wówczas zdecydowaliśmy się na współpracę. Przekonała nas też wersja VR „Layers of Fear”, która zrobiła – opisuje kultury nawiązania współpracy Krzysztof Kwiatek, prezes Creepy Jar.

Czas na parkiet

W ubiegłym tygodniu walne Incuvo podjęło uchwałę w sprawie emisji akcji. Spółka ma już umowę z domem maklerskim i drogą inwestycyjnym.

– Ofertę planujemy przeprowadzić w czwartku. Będzie podzielona na dwie

Nowy rynek

▶ Według szacunków w 2016 r. na rynku było około 1 mln sztuk urządzeń wirtualnej rzeczywistości (VR), obecnie ich liczba jest szacowana na kilkanaście milionów sztuk, a prognozy na 2021 r. zakładają podwojenie tej liczby. Analizy z Super Data szacują wartość rynku VR i AR (rozszerzona rzeczywistość) na 10 mld USD, podczas gdy szacunki IDC mówią o 20 mld USD. W rozwój VR mocno wierzy Facebook, który w 2014 r. za około 2 mld zł kupił firmę Oculus VR – twórcę gogli do VR. Popularność sprzętu do gier w wirtualnej rzeczywistości ostatnio wzrosła dzięki wydanej w marcu wykładzie na urządzeniu VR grze „Half-Life: Alyx”. Szacunki mówią, że dzięki niej w kwietniu liczba użytkowników gogli VR na Steam wzrosła o ok. 1 mln. To skokowy wzrost, biorąc pod uwagę, że w kwietniu łączna liczba posiadaczy gogli VR na Steam wyniosła około 2,7 mln. Obecnie użytkownicy VR stanowią około 2 proc. wszystkich graczy na Steam. Jednak jeszcze kilka miesięcy temu było to ok. 1 proc.

transze w ramach crowdfundingu. Chcemy pozyskać 2,8 mln zł przy wyemite całej spółki na około 30 mln zł. Debiut na NewConnect planujemy na przełomie trzeciego i czwartego kwartału – mówi Andrzej Wychowaniec.

Planując pozyskanie od inwestorów Incuvo przeznaczony na produkcję „Green Hell” w wersji na VR.

– Koszt tego portu i wydania to około 2 mln zł. W tym modelu festiwny producentem i wydawcą. Nasza umowa z Creepy Jar przewiduje port na wszystkie obecne platformy VR z wyjątkiem PS VR i ewentualnych rozwiązań zaferowanych przez Microsoft. Najpierw wydamy wersję na Oculus Rift i na Steam. Wstępnie premiera na Questa planowana jest pod koniec 2021 r. – informuje szef studia.

Kontrakt z Creepy Jar przewiduje podział przychodów z gry po połowie. Pozostałe 0,8 mln zł wpływów z emisji spółka chce wykorzystywać na rozbudowę i wzniesienie zespołu produkcyjnego.

Spółka rozpoczęła też prace nad własną produkcją VR. Gra ma powstać się opierać na znanym tytule.

– Prowadzimy kilka rozmów ze studiami filmowymi, które są właścicielami znanych marek. Mammy pomyśli na mechanikę gry i rozgrywkę. Na razie to wstępny etap – mówi Andrzej Wychowaniec.

Ubiegły rok spółka zakończyła z niewielkim zyskiem operacyjnym i stratą netto spowodowaną odpisami na działalność związaną z grami mobilnymi. Przychody zaniknęły się kwotą blisko 1 mln zł. Spodziewane przychody w tym roku będą pochodziły głównie z portu wspomnianej gry znanego studia w modelu work of hire. Pierwsze przychody z „Green Hell” mają pojawić się w drugiej połowie 2021 r. [E] [E]