

# Rozmowa z Tomaszem Czajkowskim i Mariuszem Rymarzem, właścicielami firmy Gamesystem

PRINT EMAIL

poniedziałek, 03 wrzesień 2007r.

**Nasze duże doświadczenie wyniesione z rynku automatów do gier, jak również spory potencjał produkcyjny zarówno w zakresie mechaniki, elektroniki i oprogramowania pozwala nam realizować skomplikowane projekty związane z elektronicznym biznesem**



♣ *W wielu sytuacjach działalność biznesowa firm wynika z zainteresowań właścicieli, ich doświadczenia zawodowego lub nawet pojedynczego zdarzenia decydującego o możliwości rozpoczęcia działalności. Jakie były początki Gamesystemu? Skąd wziął się pomysł, aby zająć się tak mało typową działalnością jak produkcja automatów do gier hazardowych?*

Na początku działalności Gamesystem był firmą handlową zajmującą się dystrybucją importowanych z Zachodu automatów do gier wideo. Ten okres naszej działalności był dosyć krótki, gdyż z jednej strony jakość dostępnych wówczas urządzeń była bardzo niska i stale mieliśmy z nimi wiele problemów serwisowych, a z drugiej strony nasze ambicje sięgały dalej niż to, co można było znaleźć w działalności handlowej. Oparcie działalności firmy na takim biznesie nie wynikało z jakiś większych rozważań i podobnie jak w większości innych takich sytuacji był to w dużej mierze przypadek.

Problemy z niedostateczną jakością importowanych przez nas urządzeń wynikały w znacznej części z tego, że działalność handlowa firmy Gamesystem związana była z rynkami wschodnimi, a w szczególności Ukrainą, gdzie w 2002 r. uruchomiliśmy swoje przedstawicielstwo. Niższa kultura techniczna, fatalne warunki zasilania i przypadkowe miejsca instalacji, powodowały, że dostępny na rynku sprzęt nie nadawał się do tak ekstremalnych zastosowań.

♣ *Zawsze wydawało mi się, że automat do gier to taki inaczej obudowany pecet, wykorzystujący standardowe podzespoły i oprogramowanie. Czy w ten sposób te urządzenia konstruuje się do dzisiaj?*

Nie do końca. Konstrukcja tego typu maszyn jest ściśle związana z ich historią. Hazardowe automaty wideo pojawiły się na rynku w połowie lat 70. ubiegłego wieku. Pierwszym ich producentem była firma IGT będąca obecnie jednym z największych dostawców tego typu urządzeń na świecie. W tamtym czasie nie istniało nawet pojęcie „Pecet”. Pierwsze automaty wideo do gier hazardowych były konstruowane w oparciu o specjalnie dedykowane mikrokomputery i tak zostało właściwie do dziś. Jeszcze do połowy lat 90. większość automatów była oparta o proste mikrokomputery 8-bitowe. Rewolucja nastąpiła dopiero w ostatnich latach, gdy nastąpił znaczny wzrost wymagań sprzętowych odnośnie gier hazardowych zwłaszcza, jeśli chodzi o grafikę, dźwięk oraz rozwiązania sieciowe. W związku z powyższym zaczęto budować konstrukcje oparte na komputerach przemysłowych coraz szerzej dostępnych na rynku, a nawet używać do tego celu standardowe komputery PC.

Jeżeli chodzi o stosowanie komputerów przemysłowych jest to dość drogie rozwiązanie, natomiast wykorzystywanie standardowych komponentów do komputerów PC wiąże się ze znaczną awaryjnością sprzętu.

Konsekwencją powyższego była decyzja naszej firmy o stworzeniu własnego automatu do gier wideo. Takim pierwszym mikrokomputerem naszej produkcji była płyta F40 oparta na procesorze ARM EP9315 firmy Cirrus Logic. Zastosowanie centralnej jednostki opartej o architekturę ARM pozwoliło na uzyskanie doskonałych rezultatów, jeżeli chodzi o grafikę i dźwięk przy jednoczesnym zachowaniu małych rozmiarów i małej emisji ciepła oraz doskonałej wytrzymałości na warunki



zewnątrzne, co jest niezwykle istotne w naszej branży.

♣ *Na rynku można kupić podobne komputery jednopłytkowe przeznaczone dla przemysłu, a więc odporne i o wysokiej jakości wykonania, dlaczego mimo to zdecydowaliście się na tworzenie własnego urządzenia?*

Jak już wcześniej wspomniano jednym z najważniejszych czynników jakie zdecydowały o uruchomieniu własnej produkcji płyt mikrokomputerów była cena. Kolejnym równie ważnym, a nawet ważniejszym powodem, była konieczność zbudowania rozwiązania posiadającego wszystkie niezbędne interfejsy dla gier wideo przy jednoczesnym zachowaniu niewielkich rozmiarów oraz posiadającego najwyższej klasy zabezpieczenia przed skopiowaniem oprogramowania.

Praca nad stworzeniem jednej z najlepszych na naszym rynku platform dla hazardowych gier wideo zajęła nam prawie 2 lata. W tym czasie pojawiały się nowe modele płyt (F50 i F60) opartych o procesory EP93XX zawierające coraz to nowocześniejsze rozwiązania takie, jak na przykład pamięci ferroelektryczne będące rewolucją w dziedzinie pamięci nieulotnych.

♣ *Jaki element konstrukcyjny automatu do gier jest dla was najistotniejszy i wymaga największego nakładu pracy: konstrukcja mechaniczna, elektronika, czy oprogramowanie?*

Bezwzględnie największą wartością tego urządzenia jest oprogramowanie. Konstrukcja mechaniczna nie kryje w sobie żadnych tajemnic technologicznych i w zasadzie może ją zrobić każda inna firma, wystarczy kupić odpowiednie maszyny. Podobnie bez większych kłopotów da się kupić elementy wykonawcze realizujące wpłatę i wypłatę pieniędzy i komputer sterujący. Natomiast nikt na świecie nie sprzedaje algorytmów działania gier hazardowych. Dla każdej takiej firmy jak nasza, jest to największa tajemnica i wartość intelektualna stanowiąca o cenie automatu, dlatego bez względu na kwoty, takiego oprogramowania nie można kupić na wolnym rynku.

Oprócz własnej produkcji, do której trafiają płyty komputerowe i wspomniany software, sprzedajemy same płyty mikrokomputerów z zainstalowanym systemem operacyjnym Linux Embedded lub Windows CE, jak i wersje z zainstalowanymi zestawami gier. Dlatego zabezpieczenie zapisanego programu w pamięci Flash jest dla nas kluczowe.

Opracowany przez nas mikrokomputer jednopłytkowy, ukierunkowany na zastosowania w automatach, jest także sensowną propozycją dla wielu pochodnych zastosowań związanych z multimediami i sterowaniem, czego przykładem mogą być informacyjne kioski multimedialne, czy też automaty sprzedaży. Co więcej dla tych firm, które chcą samodzielnie tworzyć oprogramowanie oferujemy zestawy deweloperskie, z rozbudowanym środowiskiem programistycznym pozwalającym na pełne wykorzystanie możliwości sprzętu. Poza dobrą ceną, oferujemy na miejscu serwis, wsparcie techniczne producenta i możliwość dopasowania konstrukcji do specyficznych wymagań klienta.

♣ *Jak wygląda obecna struktura firmy? Czy całość działalności prowadzona jest w Miejscu Piastowym?*

Firma posiada dwa ośrodki produkcyjno-projektowe. Oddział w Katowicach zajmuje się tworzeniem oprogramowania. Jest to spółka Energy, skupiająca wybitnych inżynierów specjalizujących się w systemach embedded oraz oprogramowaniu procesorów ARM.

W Miejscu Piastowym znajduje się zakład projektujący płyty mikroprocesorów oraz nasze główne hale produkcyjne i montażowe, gdzie powstają metalowe korpusy do automatów hazardowych oraz kompletne maszyny. Montaż podzespołów i produkcję płytek drukowanych wykonujemy w kooperacji.

Zainwestowaliśmy znaczne środki finansowe w najnowocześniejsze urządzenia do obróbki

metalu takie jak wykrawarki laserowe, giętarek CNC, roboty spawalnicze, malarnię proszkową, pozwalające na stworzenie produktów najwyższej jakości. W naszym zakładzie obróbki metali projektujemy i wytwarzamy na indywidualne zamówienie również obudowy do przemysłowych urządzeń elektronicznych.

♣ *Jakie możliwości w zakresie multimediiów i sterowania dają wasze płyty komputerów?*

Obecnie wchodzi do masowej produkcji nasz najnowszy mikrokomputer o nazwie Max Power. Jest to całkowicie nowa platforma sprzętowa specjalnie opracowana z myślą o wymagających rozwiązaniach multimedialnych. Platforma została zaprojektowana w oparciu o układy Intel'a pozwalające na obsługę dwóch niezależnych monitorów. Dzięki temu może być również stosowana w innych konstrukcjach jak, np. reklamy lub kioski multimedialne. Co więcej jest to konstrukcja w dużej mierze otwarta, w której można zmieniać procesory, dodawać pamięć Flash i interfejsy, co zapewnia elastyczność i uniwersalność w wielu aplikacjach. W oparciu o ten komputer stworzyliśmy ostatnio nasz nowy produkt, którym jest kiosk multimedialny. Zawiera on duży wyświetlacz LCD z ekranem dotykowym i ma odporną konstrukcję mechaniczną wykonaną z blachy nierdzewnej. Stworzyliśmy również dla niego specjalizowane oprogramowanie, które pozwala zarządzać siecią połączonych urządzeń jako wspólnym medium reklamowym. Liczę, że w przyszłości nasza płyta stanie się podstawą wielu innych podobnych zastosowań.

♣ *Jakie macie plany na najbliższą przyszłość?*

W przyszłości chcielibyśmy inwestować w nowoczesne automaty reklamowe i systemy automatycznej sprzedaży. Mamy tutaj duże doświadczenie wyniesione z rynku automatów do gier, jak również spory potencjał produkcyjny, zarówno w zakresie sprzętowym jak i możliwości tworzenia oprogramowania. Zatrudniamy obecnie około 140 osób wśród których jest wielu specjalistów w różnych dziedzinach i mamy bogato wyposażony park maszynowy- jeden z najnowocześniejszych parków maszynowych w Polsce - pozwalający podejmować się realizacji skomplikowanych projektów od strony mechanicznej i elektronicznej. Blisko współpracujemy z czołowymi producentami półprzewodników, takimi jak na przykład Intel. Daje to nam możliwość dostępu do najnowszych informacji technologicznych i pozwala z wyprzedzeniem projektować nowe wersje produktów. Myślę, że w Polsce wyznaczamy trendy w zakresie biznesu związanego z automatami wideo, a dla dostawców komponentów elektronicznych jesteśmy jednym z większych klientów na procesory i inne zaawansowane układy scalone. Wynika to ze skali naszej działalności zgodnie z którą w tym roku powinniśmy sprzedać około 10 tysięcy płyt głównych. Rynek automatów do gier obecnie bardzo szybko rośnie, co wynika z tego, że na skutek zmian prawnych wymienia się stare automaty na nowe konstrukcje. Ta pozytywna koniunktura daje nam szansę wyjścia poza pierwotny obszar naszej działalności.

Dziękuję za rozmowę.

Rozmawiał **Robert Magdziak**