

# RIFTCAT

## KONKURENCJA DLA NAJLEPSZYCH NA ŚWIECIE

**Z Markiem Antoniukiem, CEO firmy RiftCat i autorem aplikacji VRidge, dzięki której użytkownicy mobilnych gogli typu Cardboard mogą korzystać z gier dedykowanych przede wszystkim rozwiązaniom typu HTC Vive rozmawia Adam Walicki – wiceprezes Fundacji Technotalenty.**

**Adam Walicki:** Jakie były początki firmy RiftCat? Studia, konkursy, sukcesy. Zaczynaliście od projektu CrowdSim, potem był SmartFarm, po czym weszliście w wirtualną rzeczywistość z projektem Phobos oraz RiftCat a teraz jest aplikacja VRidge i tysiące jej użytkowników na całym świecie

**Marek Antoniuk:** Początki były trudne. Byliśmy studentami z pewną wiedzą techniczną, ale z zerowym doświadczeniem biznesowym. Musieliśmy zrealizować kilka projektów które wymieniałeś, aby wyciągnąć z każdego z nich naukę, której potrzebowaliśmy, aby w końcu osiągnąć sukces. W ten sposób ostatecznie mamy VRidge który możemy zakwalifikować jako wielki sukces. Jesteśmy sumą naszych doświadczeń jak to mówią.

**Adam Walicki:** Aplikacja VRidge to z pewnością sukces rynkowy? Kto jest jej adresatem i co ją wyróżnia na świecie?

**Marek Antoniuk:** Z niewielkim kapitałem udało nam się zbudować markę, którą zna prawie każda osoba powiązana z branżą wirtualnej rzeczywistości. Dzięki niemu, usunęliśmy barierę ceny, aby móc rozpocząć zabawę z porządną wirtualną rzeczywistością. Technologię adresujemy do każdego kto jest zainteresowany wirtualną rzeczywistością, ale nie jest na tyle zdeterminowany, aby zainwestować znaczące pieniądze w ten rodzaj rozrywki/narzędzia. Nasze rozwiązanie wyróżnia poziom zaawansowania naszej technologii i dbałość o detale – nikt nie robi tego lepiej w naszej niszy. Wciąż usprawniamy naszą technologię i jej proces, aby nikogo lepszego nie było.



**Adam Walicki:** Co zamierzacie zrobić z rozpoczętymi projektami takimi jak Phobos, który miał być rozwiązaniem technologiczno - medycznym wspierającym psychoterapeutów w leczeniu fobii? A może wróćcie do pracy nad aplikacją Smart Farm, której celem było zmniejszenie kosztów w gospodarstwie rolnym?

**Marek Antoniuk:** Projekty te niestety leżą, póki co w szufladzie. Ich reaktywacja prawdopodobnie skończyłaby się rozpoczęciem projektu od nowa ze względu na to jakie zmiany rynkowe zaszły od tego czasu. Może kiedyś do tego wrócimy. Póki co, skupiamy się na VRidge.

**Adam Walicki:** VR to już uznany obszar biznesowy, czy bardziej zjawisko z pogranicza rozrywki i nowych technologii? Co jest dla Ciebie najważniejszym motywatorem do dalszych działań w sferze wirtualnej rzeczywistości?

**Marek Antoniuk:** Wirtualna rzeczywistość dziś jest nowatorskim sposobem rozrywki oraz narzędziem w wielu branżach jak np. szkoleniowej, medycznej, automotive itd. Odmienia ona całkowicie sposób pracy dla wielu osób, np. architektów, gdzie mogą zobaczyć swoje projekty w takiej skali i perspektywie jaką wcześniej mogli zobaczyć dopiero po zakończeniu budowy. Trudno powiedzieć co jeszcze

przyniesie nam technologia VR w przyszłości – możliwości jest wiele i codziennie pojawiają się nowe, kreatywne pomysły. Wiele możliwości VR nie zostało jeszcze odkrytych, dlatego branża ta bardzo dynamicznie się rozwija. Nas do pracy nad wirtualną rzeczywistością motywuje bycie pionierami. Praca w tej branży to jak praca na początku ery smartfonów, gdzie nie było jeszcze ogromnych barier, aby stać się jednym z głównych graczy w przyszłości.

**Adam Walicki:** Czujesz się spełnionym autorem sukcesu, czy raczej kreatorem przeszłych rozwiązań? Stawiasz sam sobie tego typu pytania?

**Marek Antoniuk:** Czuję umiarkowane poczucie spełnienia. Mamy jeszcze mnóstwo pracy, którą musimy wykonać, aby ogłosić pełny sukces – stając się głównym graczem technologii VR na rynku. Codziennie myślę o tym jakie mamy możliwości i jak może wyglądać nasza przyszłość – czas pokaże jak będzie.

**Adam Walicki:** Sukces VRidge to efekt pracy całego zespołu. Jak się dogadujecie w zespole, który tworzy kilkunastu młodych utalentowanych ludzi?

**Marek Antoniuk:** Mamy swoje wzloty i upadki, ale generalnie bardzo dobrze się rozumiemy i zawsze potrafimy wypracować rozwiązania, które będą zadowalające. Znamy swoje mocne i słabe strony i wiemy jak razem pracować.



**Adam Walicki:** Zespół RiftCat jest laureatem wielu konkursów technologicznych i biznesowych, w tym tytułu „Najlepszego Startup-a Polski Wschodniej”? Czym dla Waszego zespołu był udział np. w Konkursie Technotalent, którego współorganizatorem od 2 lat jest Izba Przemysłowo - Handlowa w Białymstoku?

**Marek Antoniuk:** Wystartowaliśmy, gdyż chcieliśmy się pokazać na naszym białostockim rynku. Wiele o nas słychać za granicą, ale nie szczególnie wiele w Polsce.

Konkurs Technotalent czy „Najlepszy Startup Polski Wschodniej” to dobre miejsce, aby zaprezentować swoją firmę i poznać innych ciekawych ludzi ze świata biznesu.

**Adam Walicki:** Od ubiegłego roku jesteś członkiem kapituły Konkursu Technotalent. Jak się teraz czujesz, gdy teraz to Ty oceniasz zgłoszone projekty młodych ludzi? Inna perspektywa, inna odpowiedzialność?

**Marek Antoniuk:** To bardzo ciekawe doświadczenie. Dzięki temu, że kiedyś byłem po drugiej stronie myślę, że potrafię dobrze zrozumieć ich sytuację. Bardzo lubię pomagać młodym przedsiębiorcom i bycie członkiem kapituły świetnie się w tym sprawdza.

**Adam Walicki:** Wiele projektów, które zdobyły laury w Konkursie Technotalent stało się bazą do powstania nowych startupów i innowacyjnych przedsiębiorstw. Czego potrzebują utalentowani młodzi ludzie, aby ich przedsięwzięcia były konkurencyjne, trwałe i co najważniejsze rentowne? Z jakiej pomocy korzystała firma RiftCat?

**Marek Antoniuk:** Jest wiele aspektów, które są zależne od danej sytuacji startupu. Trudno wskazać najbardziej uniwersalną potrzebę, ale to co jest niezwykle istotne to przekazywanie im wiedzy, doświadczenia i kontaktów. To się wypracowuje przez lata i musi być przekazywane kolejnym pokoleniom, gdyż budowanie tego za każdym razem od nowa będzie bardzo nieefektywne.

**Adam Walicki:** Projekty takie jak Photon, Hermes, Anima, Bobot i oczywiście VRidge stają się częścią wizerunku województwa podlaskiego. Jaka jest Twoja ocena innowacyjnego potencjału regionu? Z czego możemy być już dumni a nad czym jeszcze trzeba popracować?

**Marek Antoniuk:** Miło jest widzieć kilka startupów o dużym potencjale. Mimo postępów przez ostatnie kilka lat, uważam, że województwo podlaskie nie wykorzystuje swojego maksymalnego potencjału. Jest wiele tego przyczyn, jak np. brak infrastruktury do kontaktu ze światem, mało ludzi z odpowiednim know-how, mało ludzi z silnymi kontaktami. To wszystko niestety jest budowane przez lata poprzez ściąganie i utrzymywanie jak największej ilości talentów na miejscu. Póki co, większość z nich wyjeżdża – VRidge, Photon czy Anima to wyjątki, które w innym miejscu mogłyby mieć lepsze warunki, ale mimo to rozwijają się na Podlasiu.

Dziękuję za rozmowę  
Adam Walicki



**RiftCat** to firma rozwijająca technologię VRidge. Umożliwia ona zamianę niedrogich hełmów do wirtualnej rzeczywistości przeznaczonych pod telefony w drogie hełmy przeznaczone na PC. Technologia ta, będąca oprogramowaniem robi to poprzez niesamowicie wydajne przesyłanie obrazu z komputera do telefonu i natychmiastowe przesyłanie informacji odnośnie ruchów głowy z powrotem. Aplikacja VRidge osiągnęła globalny sukces, zdobywając ponad 250 tys. zarejestrowanych użytkowników i wzbudzając zainteresowanie największych graczy technologicznych na tym rynku. Technologia ta powoduje duże zmiany na rynku wirtualnej rzeczywistości. Z tego też powodu firmą interesują się duże koncerny technologiczne takie, jak Samsung, Huawei, HTC.