

PREZENTACJA SPÓŁKI

INCUBO

13 stycznia 2021 Debiut NewConnect





# INCUBO

Jesteśmy **studium produkującym gry AAA VR.**

Nasza przygoda z grami rozpoczęła się w 2011 roku. Przez siedem lat specjalizowaliśmy się w tworzeniu gier komputerowych na urządzenia mobilne i konsole.

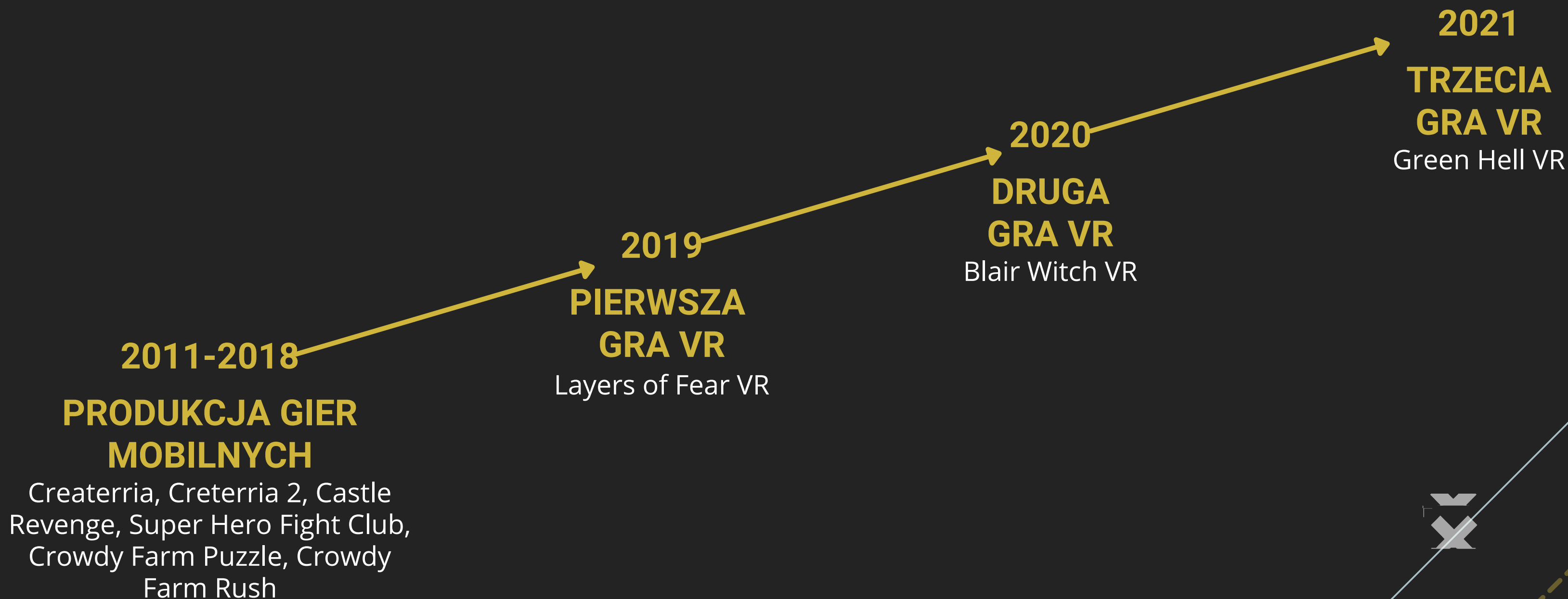
Po zmianie strategii, skoncentrowaliśmy się wyłącznie na rzeczywistości wirtualnej - zajmujemy się **przenoszeniem i produkcją gier na urządzenia VR.** Nasze wieloletnie doświadczenie pozwoliło nam na zdobycie pozycji jednego z liderów produkcji gier VR.

Na przestrzeni lat stworzyliśmy wysoko **wykwalfikowany i zmotywowany zespół,** który nie boi się wyzwań. W jego skład wchodzi programiści, projektanci, artyści i naukowcy.

**ŁĄCZY NAS JEDNO - PASJA DO VR!**



# NASZA DROGA



# KLUCZOWY PERSONEL





# ANDRZEJ WYCHOWANIEC

## PREZES ZARZĄDU

### DOŚWIADCZENIE

Posiada ponad dwudziestoletnie doświadczenie w zarządzaniu projektami i przedsiębiorstwami. Od roku 2012 zasiada w zarządach spółek kapitałowych.

Doświadczenie zdobywał także pełniąc funkcje menadżerskie w spółkach giełdowych i korporacjach np. AIG Credit S.A. Od roku 2018 związany z branżą gier wideo, był odpowiedzialny między innymi za produkcję gry Layers of Fear na iOS i VR.

Akcjonariusz Incuvo SA.





# RADOMIR KUCHARSKI

## CZŁONEK ZARZĄDU

### DOŚWIADCZENIE

Ekspert z dwudziestoletnim doświadczeniem w branży gier komputerowych, pracował przy takich tytułach jak Medal of Honor: Allied Assault, był współzałożycielem The Farm 51, twórcą i dyrektorem Katowickiego oddziału CI Games.

W ostatnich latach założył firmę Spectral Games S.A. gdzie specjalizował się w tworzeniu gier i aplikacji w technologii VR i AR dla największych światowych klientów, w tym Mattel (Hotwheels) oraz History Channel (gra oparta na serialu Knightfall – Templariusze).

Akcjonariusz Incuvo SA.





# Dr inż. WOJCIECH BORCZYK

## PRODUCENT

### DOŚWIADCZENIE

Producent i deweloper gier, z ponad piętnastoletnim doświadczeniem w branży. Portfolio stworzonych gier obejmuje platformy VR, konsole i urządzenia mobilne. Również przedsiębiorca, zdobywał swoje doświadczenie w zarządzaniu zespołami i spółkami z branży gier, między innymi będąc przez kilka miesięcy uczestnikiem programu akceleratora biznesu w Krzemowej Dolinie.

Z wykształcenia programista, z doktoratem z zakresu renderowania grafiki.

Współzałożyciel i akcjonariusz Incuvo SA.





# Dr JAROSŁAW KORCZAK

## DYREKTOR ARTYSTYCZNY

### DOŚWIADCZENIE

Posiada ponad jedenastoletnie doświadczenie zawodowe w zakresie projektowania graficznego gier oraz kreacji przestrzeni wizualnej. Jest adiunktem na Uniwersytecie Śląskim w Katowicach. Doświadczenie zdobywał współtworząc ponad 20 gier na różnych platformach.

Uczestniczył w ponad czterdziestu konkursach ogólnopolskich i międzynarodowych, laureat wielu z nich. Akcjonariusz Incuvo SA.







# PRZEMYSŁAW POMORSKI

## LEAD DESIGNER

### DOŚWIADCZENIE

Z wykształcenia filolog - filmoznawca, w branży gier pracuje od piętnastu lat, specjalizując się w designie oraz narracji gier video.

Ma na swoim koncie ponad dwadzieścia produkcji na różne platformy, w tym gry dla The Walt Disney Company, Sanrio GmbH, 1C Company czy THQ/ Nordic Games. Brał także udział w tworzeniu takich głośnych tytułów, jak Get Even (gra nominowana do nagrody BAFTA), Chernobylite (nagroda CEEGA w kategorii Visual Art/ Technology) czy Two Worlds II.





# NASZ ZESPÓŁ





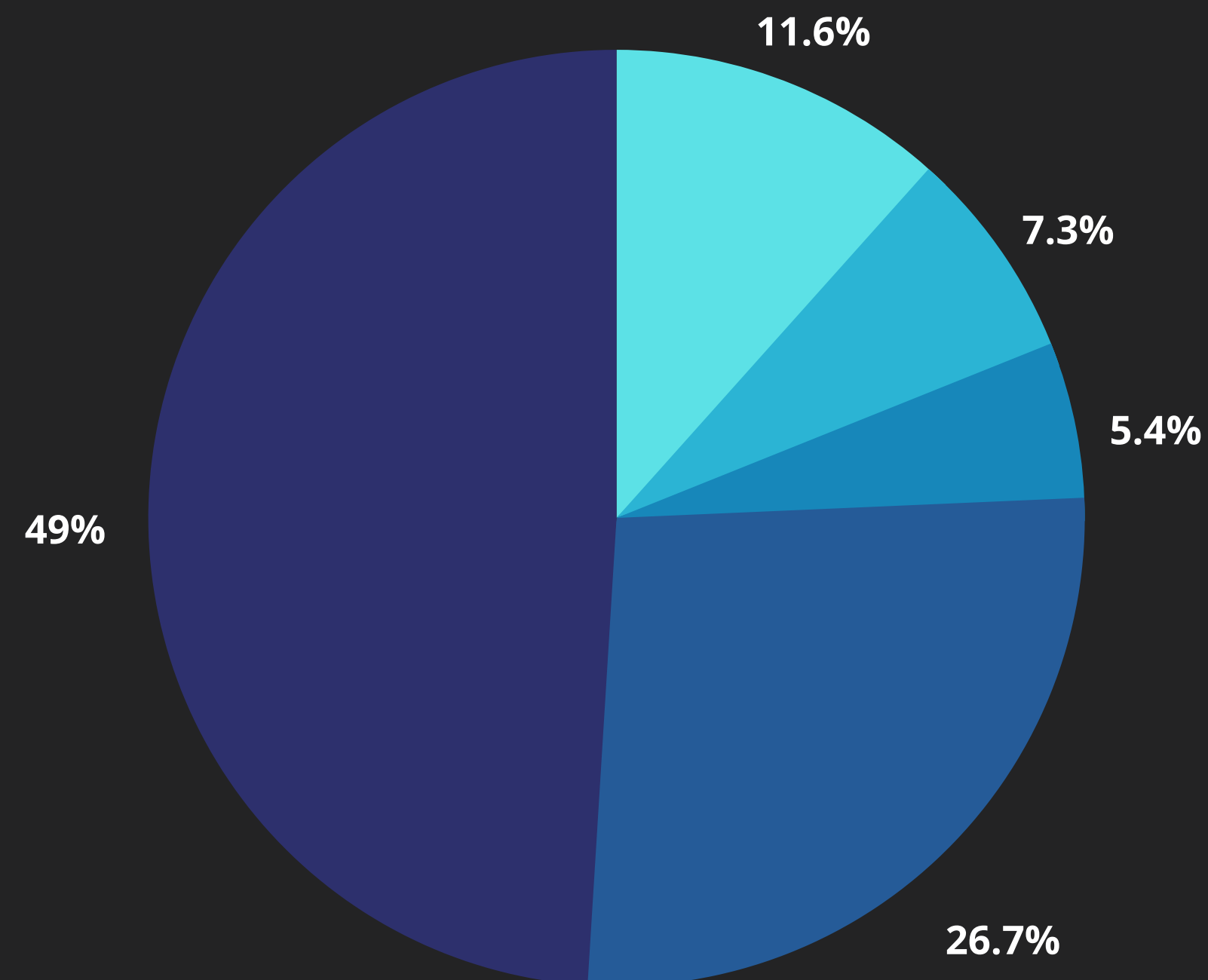
W ciągu ośmiu lat działalności udało nam się stworzyć harmonijny, wysoko wykwalifikowany i zmotywowany **zespół 40 osób**, które nie boją się wyzwań i realizują projekty na czas.

Każdy członek naszego zespołu pasjonuje się wirtualną rzeczywistością bez względu na to, czy zajmuje się **badaniami naukowymi**, jest **projektantem, artystą**, czy **programistą!**

Wraz z dynamicznym rozwojem technologii **wirtualnej rzeczywistości** staliśmy się wyjątkowym zespołem skoncentrowanym wyłącznie **na grach VR.**

10 pracowników Incuvo posiada **akcje naszej firmy**

# STRUKTURA AKCJONARIATU





# RADA NADZORCZA INCUVO

## MARLENA BABIENO

Przewodnicząca Rady

Z branżą gier związana od 2011 roku. Od 2016 pełni funkcję Prezesa Zarządu i Wspólnika Funduszu Blite Fund specjalizującego się w branży gier wideo. Zasiada w radach nadzorczych firm technologicznych.

## DOMINIK MAJEWSKI

Członek Rady

Z branżą gier związany od 2009, a od roku 2016 pełni funkcję Członka Zarządu – Menadżera inwestycyjnego w Leonardo Fund ASI Sp. z o.o. Zasiada w komitetach inwestycyjnych wiodących akceleratorach i funduszach oraz Radach Nadzorczych.

## PAWEŁ SOBIK

Członek Rady

Z branżą gier związany od roku 2016. Od roku 2008 prowadzi jednoosobową działalność gospodarczą. Doświadczenie zdobywał podczas 7 lat pracy w jednej z największych kancelarii na Śląsku. Od wielu lat zasiada w Radach Nadzorczych spółek.

## ROMAN TRZASKALIK

Członek Rady

Z wykształcenia radca prawny. Zarządzane przez niego firmy realizują szereg projektów inwestycyjnych, technologicznych, badawczo-rozwojowych oraz szkoleniowych. Od 2007 roku kieruje pracami, które skupia obecnie 30 parków z całej Polski.

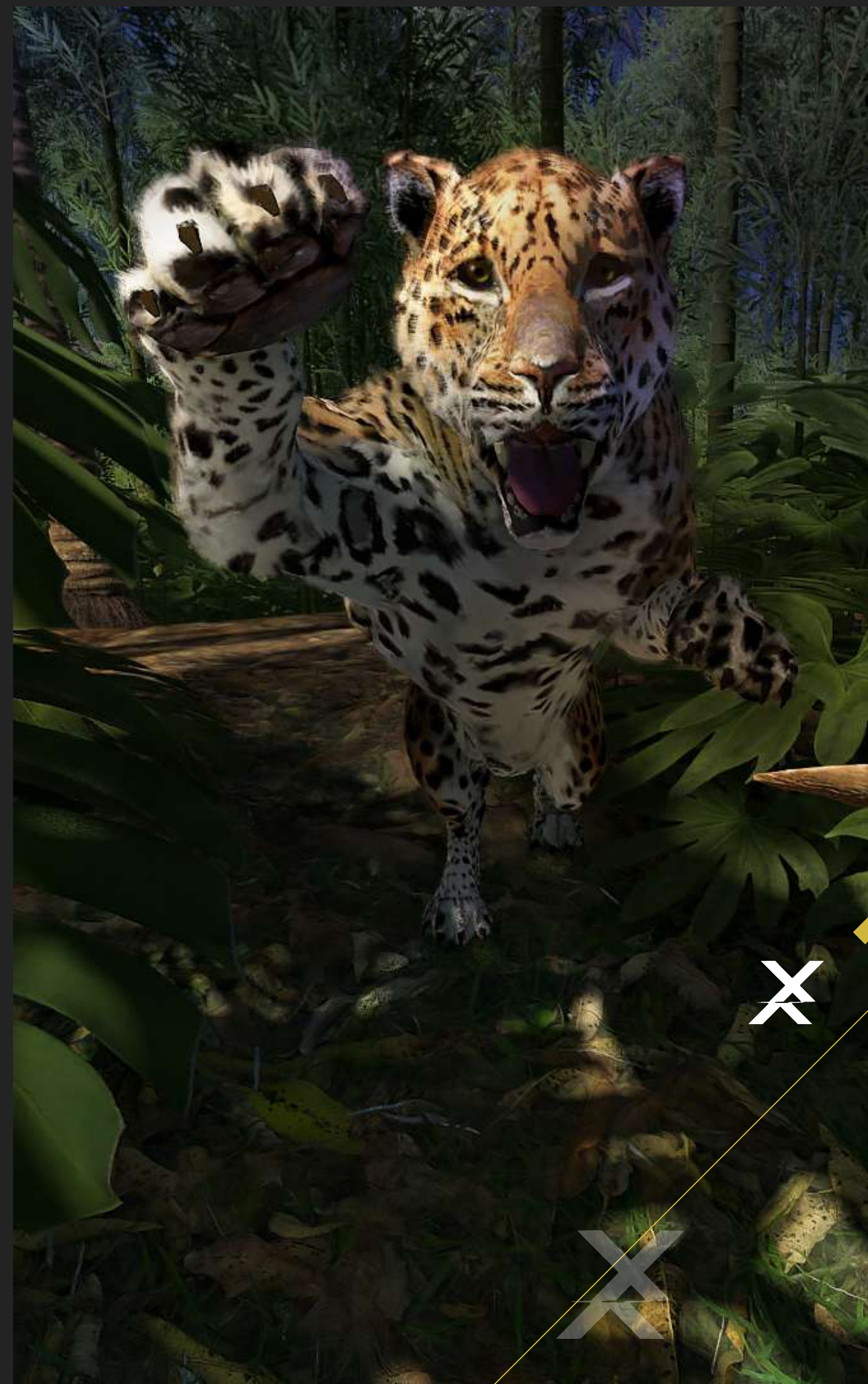
## MARCIN BIERUT

Członek Rady

Założyciel i prezes Iconity Sp. z o.o., Posiada wieloletnie doświadczenie w zarządzaniu finansami w spółkach technologicznych. W latach 2016 - 2018 zasiadał w zarządzie Incuvo S.A.



# NASZE PROJEKTY VR





## NASZ PIERWSZY PROJEKT - PORT VR

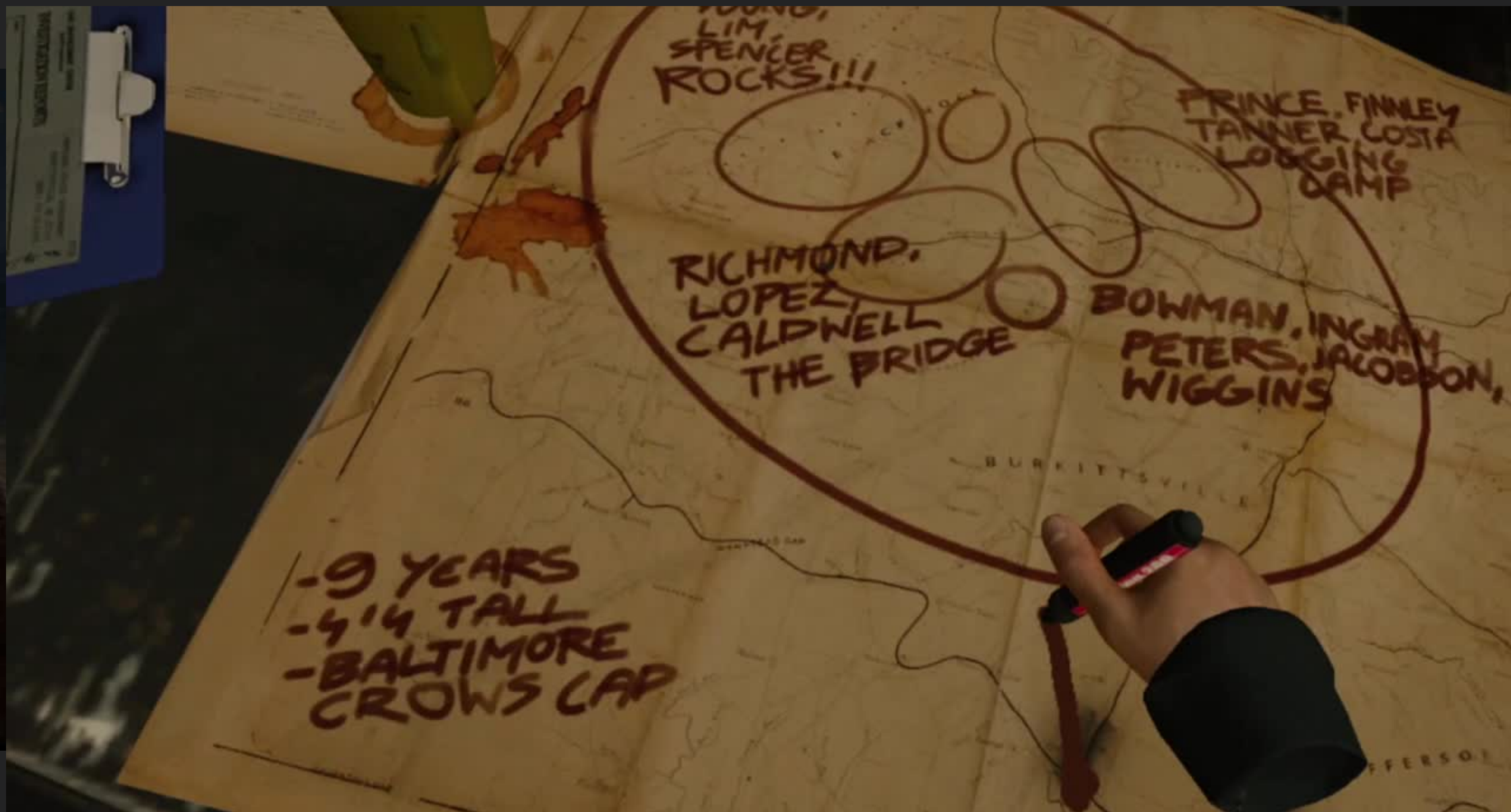
Przełożenie w skali 1:1 świata gry z wersji PC na platformę VR i dodanie elementów interaktywnych

## IMMERSJA PRIORYTETEM

Opracowanie immersyjnego sterowania VR w grze, która nie była projektowana dla wirtualnej rzeczywistości

## \* CZY MOGĘ TO PODNIEŚĆ?

Uzupełnienie środowiska gry o przedmioty, z którymi można obcować w celu zwiększenia immersji



## WYWOŁANIE UCZUCIA STRACHU

Nowe metody budowania grozy, na skalę niespotykaną w VR, wykorzystujące widzenie peryferyjne

## OCULUS QUEST EDITION

Przełożenie rozległego świata gry na słabszą obliczeniowo platformę Oculus Quest

## ZAGADKI Z PIEKŁA RODEM

Dodanie zagadkom i puzzlom znacznej głębi dzięki immersyjności technik VR





## OTWARTY ŚWIAT - OTWARTE MYŚLENIE

Połączenie immersyjności z  
własnymi kreatywnymi  
rozwiązaniami

## HOŁD DLA WERSJI ORYGINALNEJ

Rozwój funkcjonalności wersji VR  
przy zachowaniu ducha  
i atrakcyjności oryginału



## KONTAKT Z GRACZAMI I MEDIAMI

Ogromny odzew wśród graczy i w  
międzynarodowych mediach (np. VR  
Focus, Upload VR)



Dynamika sprzedaży wskazuje na to, że Green Hell ma jeszcze ogromny **potencjał sprzedażowy**.



Liczmy że sprzedaż wersji VR nabierze rozpędu dzięki sile marki. Green Hell to wysoko oceniana gra idealnie nadająca się do wersji VR.

Na sprzedaż wpłynie też rozwój rynku.



Green Hell jest dziś jednym z **najmocniejszych, polskich tytułów** wśród gier video.

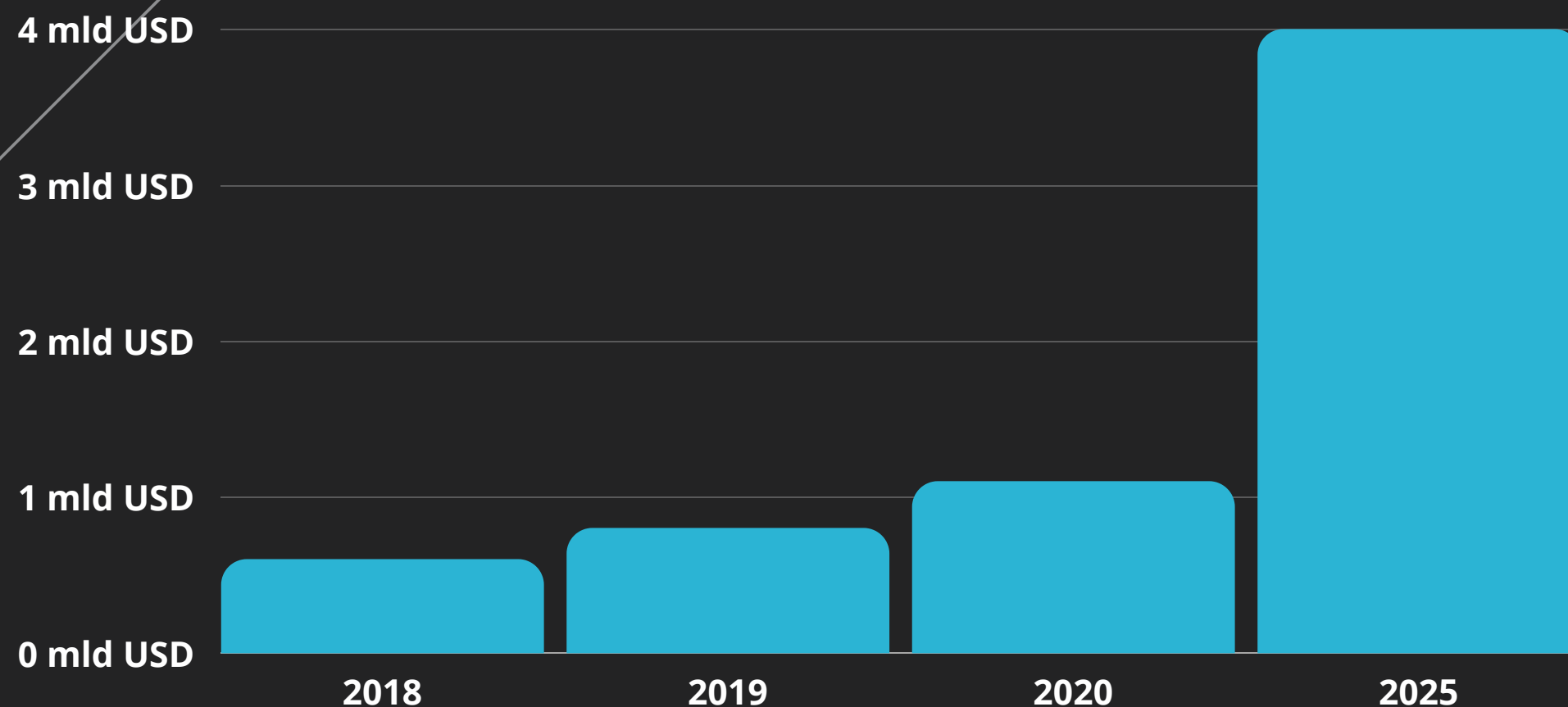
## DYNAMIKA SPRZEDAŻY WERSJI PC

- Kwiecień 2020 - **700k**
- Czerwiec 2020 - **1 mln**
- Grudzień 2020 - **1,5 mln**



# RYNEK GIER VR

WYDATKI NA GRY VR

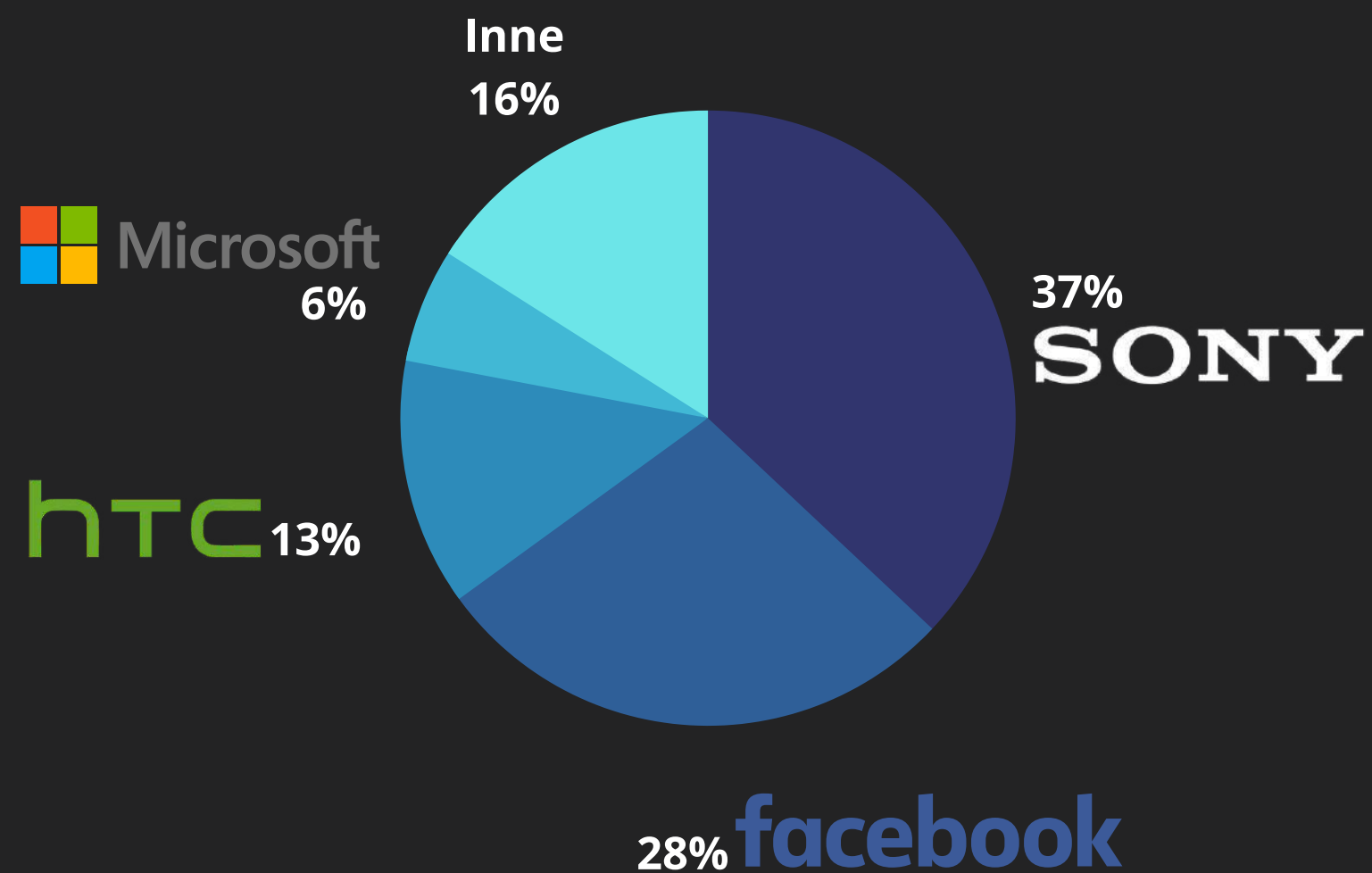


- Przechody ze sprzedaży gier szacuje się na **1.1 mld USD w 2020 roku**
- Na początku 2020 roku 100 gier VR osiągnęło sprzedaż ponad **1 milion USD**, zaś te najlepiej się sprzedające osiągnęły pułap **2 milionów egzemplarzy!**

- Rosnące użycie wirtualnej rzeczywistości wśród konsumentów sprawia, że rynek rozrasta się bardzo dynamicznie
- Szacuje się, że rynek gier VR osiągnie **10 mld USD** w 2025 roku
- Wartość rynku wzrasta i nabierze jeszcze większego rozpędu w latach 2020-2025
- Dane wskazują, że w 2025 roku **aż 45 milionów urządzeń VR** będzie aktywnie używane na świecie

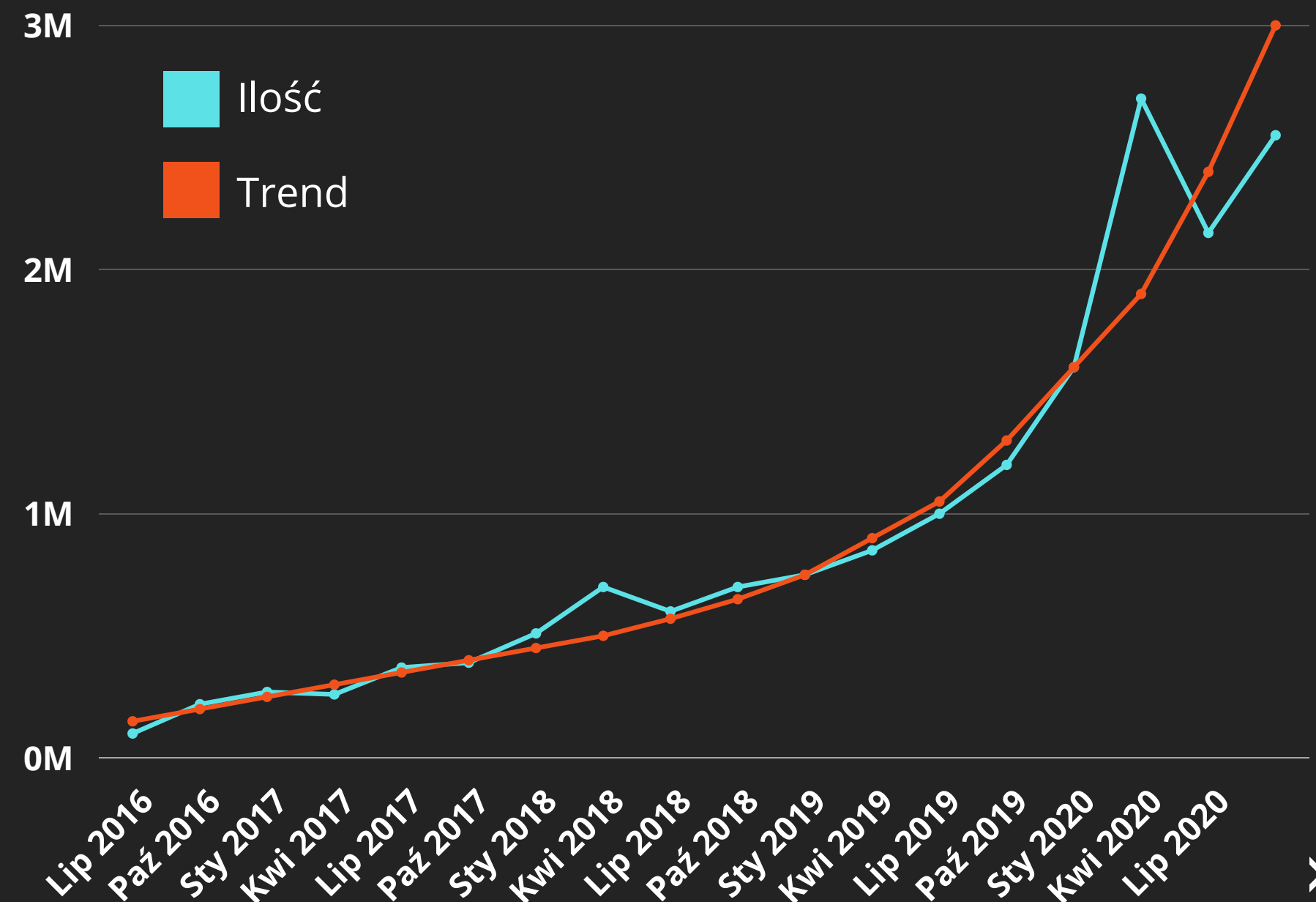
# RYNEK HEADSETÓW

UDZIAŁ PRODUCENTÓW GOGLI VR W RYNKU 2019 R.



- Ilość sprzedanych headsetów VR w 2019 jest estymowana na **5.7 milionów**
- Wzrost sprzedaży z **5.6 mln w 2018 r.** do **6.4 mln w 2020 roku.**

LICZBA HEADSETÓW PODŁĄCZONYCH DO APLIKACJI STEAM



# NASZA STRATEGIA



## PRACA NA ZLECENIE

W zamian za wynagrodzenie z niewielkim udziałem w zyskach ze sprzedaży. Layers of Fear VR i Blair Witch Project VR zostały opracowane na zasadzie pracy na zlecenie.



## PORTOWANIE GIER PC DO WIRTUALNEJ RZECZYWISTOŚCI

Na własny koszt w zamian za znaczną część zysków ze sprzedaży. W takim modelu pracujemy nad grą Green Hell VR.



## PRODUKCJA WŁASNYCH GIER

Celem Incuvo w tym modelu jest stworzenie gry w oparciu o licencjonowane, znane IP dużej marki, w której gracz będzie mógł całkowicie zanurzyć się w immersyjnym, wykreowanym przez nas świecie.

# DLACZEGO INCUBO?



Rynek  
rosnący  
dynamicznie

Doświadczenie  
we współpracy  
z producentami gier i studiami  
jak Oculus, HTC oraz Sony

40 pracowników obsługujących proces  
od Game Pitch, przez produkcję, po marketing

10 lat doświadczenia w produkcji gier wideo,  
w tym projektów, osadzonych w wirtualnej  
rzeczywistości





# ROZWÓJ

**LAYERS OF FEAR VR**  
Praca na zlecenie

**BLAIR WITCH VR**  
Praca na zlecenie  
+  
mała część  
przychodów

**GREEN HELL**  
Udział w przychodach

**NOWY TYTUŁ 1**  
Praca na zlecenie

**NOWY TYTUŁ 2**  
Praca nad znanym IP  
w zamian za znaczną  
część zysków ze  
sprzedaży





# PRZYSZŁOŚĆ

Dzięki zdobytemu doświadczeniu w wirtualnej rzeczywistości i dynamicznie rozwijającemu się rynkowi, najlepsze lata Incuvo są jeszcze przed nami.

Wraz z zespołem pasjonatów, specjalizujących się w tematyce VR, spółka kieruje się ku **dużym projektom** i **IP z dziedziny gier i filmów**.

Praca nad tak wymagającymi projektami jak **Layers of Fear VR**, **Blair Witch VR** czy **Green Hell VR (gra AAA** w otwartym świecie) wzbogaciła nas o nowe, unikalne doświadczenia, procentujące w kolejnych projektach.

Kolejnym, ambitnym celem do którego przygotowujemy się od 2 lat jest stworzenie **własnej gry w oparciu o znaną markę**. Chcemy, jako spółka i pasjonaci wirtualnej rzeczywistości, tworzyć **wartościowe gry VR**.

**Tworzenie tytułów premium z gatunku VR AAA to kierunek, w którym spółka zmierza.**





# KONTAKT

ul. Ligocka 103 w Katowicach  
+48 602 44 20 75  
info@incuvo.com

 [www.incuvo.com](http://www.incuvo.com)



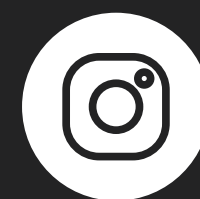
**Facebook**

@incuvogames



**Twitter**

@incuvogames



**Instagram**

@incuvogames



**Youtube**

@incuvogames