



Katowice, 15 kwietnia 2024 r.

Incuvo S.A.

Aktualizacja modelu biznesowego i celów strategicznych

O nas

Jesteśmy studiem deweloperskim od ponad dekady działającym w dynamicznie rozwijającej się branży gier, a od kilku lat specjalizującym się w tworzeniu gier na urządzenia wirtualnej rzeczywistości (*virtual reality*, VR).

Nasz doświadczony zespół programistów, artystów, projektantów i testerów odpowiedzialny jest za powstanie takich tytułów jak „*Layers of Fear VR*”, „*Blair Witch VR Edition*”, „*Green Hell VR*”, czy „*Bulletstorm VR*”. Naszą ambicją jest dotarcie do jak najszerszego grona entuzjastów technologii wirtualnej rzeczywistości, dlatego nasze gry obecne są na wszystkich najbardziej rozpoznawalnych platformach sprzętowych od takich gigantów technologicznych jak Meta, Sony, Valve, HTC, czy Pico.

Integracja w ramach grupy People Can Fly

Od grudnia 2021 r. jesteśmy częścią międzynarodowej grupy People Can Fly, w ramach której odpowiadamy za rozwój kompetencyjny segmentu wirtualnej rzeczywistości i dostarczanie usług deweloperskich niezbędnych do tworzenia najbardziej angażujących gier przeznaczonych na urządzenia VR. Pierwszym efektem wewnątrzgrupowej współpracy jest gra „*Bulletstorm VR*” będąca przeniesieniem do świata wirtualnej rzeczywistości kultowej, dynamicznej i bezkompromisowej pierwszoosobowej strzelanki, której płaska wersja cieszyła się uznaniem wśród graczy na całym świecie.

Od ponad dwóch lat doświadczamy wymiernych korzyści płynących z funkcjonowania w strukturach grupy People Can Fly. Do takich korzyści, oprócz pracy przy projektach bazujących na IP należącym albo pozyskanym w ramach grupy, jak w przypadku „*Bulletstorm VR*”, zaliczamy także możliwość czerpania z bogatego doświadczenia produkcyjnego w wymagającym i złożonym segmencie gier premium (AAA, *Triple-A*), optymalizację w obszarach kadrowym, rachunkowo-księgowym, podatkowym, prawnym, utrzymania infrastruktury i bezpieczeństwa systemów informatycznych, czy budowanie wartości w oparciu o usługi wsparcia operacyjnego świadczone przez wyspecjalizowane zespoły tzw. *back office* na rzecz wszystkich podmiotów z grupy People Can Fly.

INCUBO

Postępująca integracja z zespołami i studiami grupy People Can Fly oraz towarzyszące tej integracji synergie stały się impulsem do ewolucji naszego modelu biznesowego i aktualizacji celów strategicznych na najbliższe lata.

Model biznesowy

W ramach zaktualizowanego modelu biznesowego przyjmujemy na siebie rolę dostawców wysoko wyspecjalizowanych usług deweloperskich z segmentu VR przy projektach realizowanych w grupie People Can Fly bazujących na istniejących lub nowych prawach własności intelektualnej, posiadanych albo nabytych przez grupę od podmiotów trzecich.

Nasza współpraca z zespołami grupy People Can Fly będzie opierała się na stabilnych warunkach komercyjnych zapewniających nam zwrot kosztów poniesionych w związku z utrzymaniem zespołu deweloperskiego dedykowanego pracy nad jednym lub kilkoma etapami danego projektu, który będzie powiększany o uzgodnioną na warunkach rynkowych dla tych etapów marżę.

Kluczową zaletą zaktualizowanego modelu biznesowego jest możliwość kontynuowania działalności w oparciu o solidne partnerstwo, dla którego podstawą są precyzyjnie określone zasady współpracy i dostosowane do realiów rynkowych warunki komercyjne, przyczyniające się do generowania wartości dla naszego studia. Ukierunkowane na silniejsze powiązanie z grupą People Can Fly podejście biznesowe prowadzi do precyzyjnego przypisania ról zespołom zaangażowanym w proces produkcyjno-wydawniczy gier. W ramach tego procesu nasi deweloperzy będą odpowiedzialni za świadczenie usług przy rozwijaniu gier na etapie ich produkcji, za co studio będzie otrzymywało wynagrodzenie, a za pozostałe działania, związane szczególnie z opracowaniem gotowego produktu i jego późniejszą komercjalizacją, odpowiadać będą dedykowane jednostki funkcjonujące w strukturze grupy People Can Fly. Zgodnie z tym założeniem, naszą korzyść finansową za świadczenie usług deweloperskich realizujemy już na etapie ich dostarczania, przez co nie będziemy partycypowali w późniejszych przychodach ze sprzedaży gry. Prowadzi to do istotnego ograniczenia kluczowego z punktu widzenia działalności studia deweloperskiego ryzyka nieosiągnięcia przez dany tytuł sukcesu komercyjnego, a co za tym idzie, nieosiągnięcia zakładanego poziomu przychodów z jego sprzedaży.

Pierwszym projektem, który od początku realizujemy zgodnie z założeniami zaktualizowanego modelu biznesowego jest gra VR pod nazwą kodową „Bison”, której premiera przewidziana jest obecnie na 2025 r. W porozumieniu z grupą People Can Fly postanowiliśmy także, że dalszy rozwój i wsparcie gry „Bulletstorm VR”, po dniu jej premiery, będą odbywały się w oparciu o wyżej opisane zasady współpracy. Konsekwencją tego uzgodnienia było podjęcie decyzji o rozwiązaniu, za porozumieniem stron, umowy produkcyjno-wydawniczej na produkcję tej gry.

INCUBO

Niezależnie od powyższego, nasze wcześniejsze projekty będziemy realizować na dotychczasowych zasadach. Dotyczy to przede wszystkim dalszego rozwoju i wsparcia gry „Green Hell VR”. Zgodnie z wcześniejszymi zapowiedziami, do połowy przyszłego roku planujemy udostępnić graczom dwie kolejne części dodatku do „Green Hell VR”, czyli „Spirits of Amazonia Part 2” oraz „Spirits of Amazonia Part 3”, a jeszcze w 2024 r. wprowadzimy funkcjonalność umożliwiającą rozgrywkę wieloosobową w ramach trybu kooperacyjnego. Wszystkie dodatkowe zawartości do gry „Green Hell VR” oferowane będą bezpłatnie.

Cele strategiczne

Prowadzeniu działalności w oparciu o zaktualizowany model biznesowy towarzyszyć będzie konsekwentna praca nad zrealizowaniem celów strategicznych, za które stawiamy sobie:

- dalsze wyspecjalizowanie i pogłębienie kompetencji w obszarze gier wirtualnej rzeczywistości, z wykorzystaniem najnowszych rozwiązań i technologii VR;
- maksymalizację korzyści płynących z synergii w ramach grupy People Can Fly i wzmocnienie możliwości czerpania z zaplecza kompetencyjnego grupy People Can Fly.

Wierzymy, że pogłębienie naszych kompetencji w zakresie produkcji gier VR, w połączeniu ze wsparciem grupy People Can Fly, pozwoli nam w perspektywie kolejnych lat dołączyć do ścisłego grona liderów światowego rynku gier VR, co przyniesie korzyści wszystkim interesariuszom studia w postaci wzrostu jego wartości i możliwości dzielenia się wypracowanymi zyskami, w tym poprzez rekomendację Zarządu odnośnie wypłaty dywidendy. Podjęcie decyzji o wypłacie dywidendy oraz wysokości wypłacanej dywidendy będzie przy tym w każdym wypadku zależała od decyzji akcjonariuszy w ramach zwyczajnego Walnego Zgromadzenia, którzy nie będą związani w żaden sposób rekomendacją Zarządu.