

INCUBO



NEWSLETTER



LUTY 2021

Drodzy Akcjonariusze,

Prezentujemy najnowszy newsletter Incuvo S.A., w którym podsumowaliśmy dla Państwa najistotniejsze wydarzenia z minionego kwartału. W tym czasie koncentrowaliśmy się nad trzema produkcjami dedykowanymi technologii wirtualnej rzeczywistości: Blair Witch VR, Layers of Fear VR oraz Green Hell VR. Finalizowaliśmy także przygotowania zmierzające do upublicznienia spółki na rynku NewConnect. Uroczystość debiutu odbyła się w styczniu tego roku.

Zapraszamy do lektury!



Incuvo to studio produkujące gry AAA VR. Zgodnie z przyjętą strategią rozwoju koncentrujemy się na produkcji gier na platformy wirtualnej rzeczywistości oraz tworzeniu portów zewnętrznych tytułów dedykowane technologii VR. W połowie 2020 roku w ramach kampanii crowdinvestingowej pozyskaliśmy od inwestorów 2,8 mln zł. Środki posłużyły nam na produkcję bieżących projektów oraz rozbudowę i wzmocnienie zespołu produkcyjnego.

W październiku ub. roku, złożyliśmy do GPW Dokument Informacyjny, w związku z ubieganiem się spółki o dołączenie do grona firm notowanych na NewConnect. Akcje Incuvo zadebiutowały na NewConnect 13 stycznia 2021 roku.

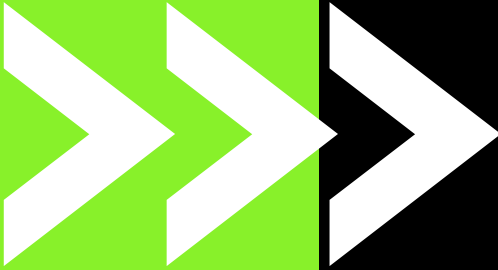


Więcej na: [Incuvo już na małej giełdzie - Technologie - parkiet.com](https://www.parkiet.com/technologie/incuvo-juz-na-malej-gieldzie)



Kurs akcji Incuvo wzrósł na otwarciu pierwszej sesji o 66,7 proc. do 3,5 zł.

Więcej na: https://newconnect.pl/relacje-z-debiutow-ph_main_01_start=show&ph_main_01_cmn_id=17592&title=Pierwsze+notowanie+INCUIVO+S.A.+na+rynku+NewConnect



14 stycznia Andrzej Wychowaniec, prezes zarządu Incuvo wziął udział w czacie inwestorskim. Podczas spotkania komentował debiut spółki, opowiedział o aktualnie prowadzonych projektach oraz planach wydawniczych studia.

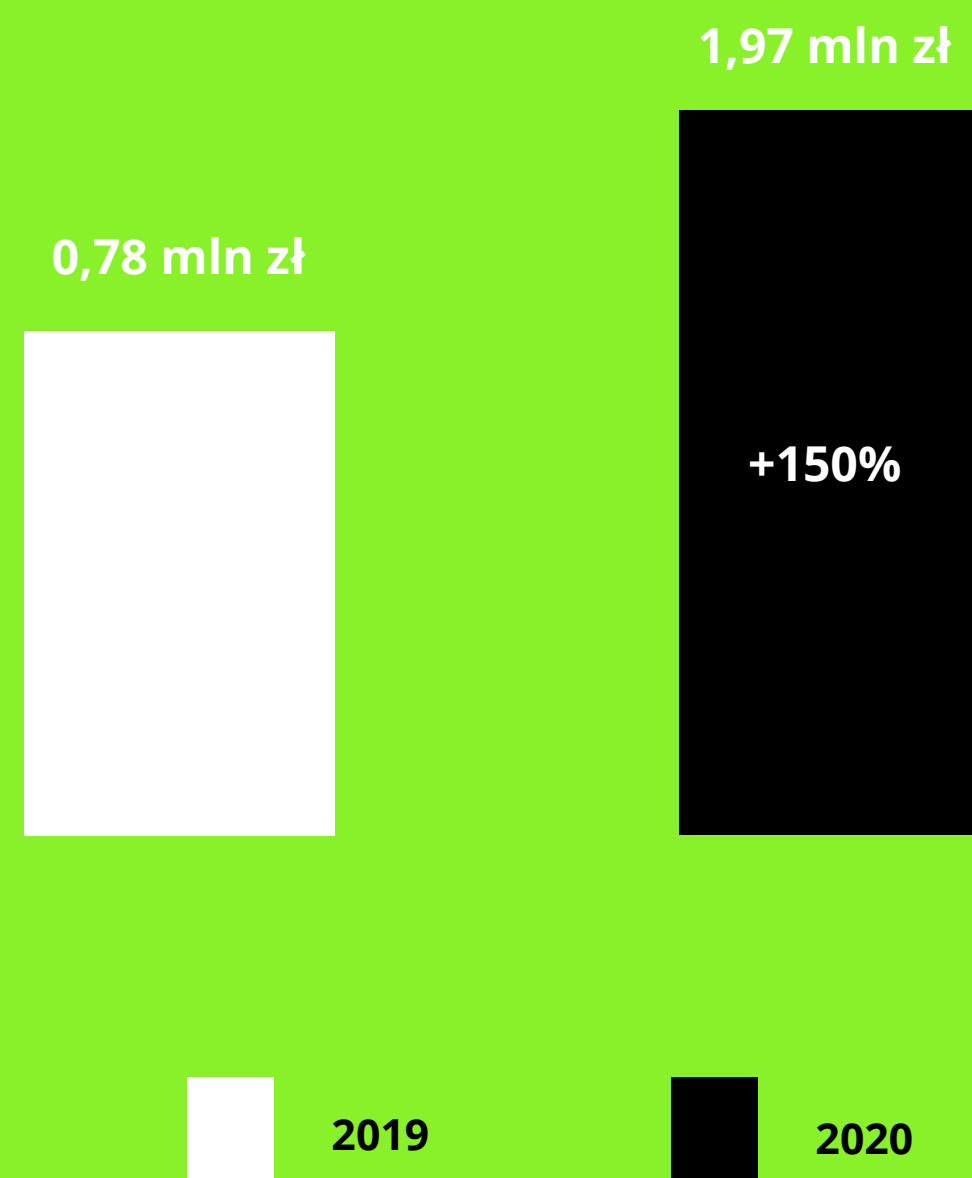
Zachęcamy do zapoznania się z zapisem czatu:

[Relacja z czatu z prezesem zarządu Incuvo: Docelowo chcemy główny nacisk położyć na produkcję własnych tytułów w oparciu o znane IP \(strefainwestorow.pl\).](#)

Skrót wyników finansowych

Rok 2020 był przełomowym okresem w historii naszej spółki. Zakończyliśmy porty kilku ciekawych projektów dedykowanych technologii wirtualnej rzeczywistości, które zostały bardzo dobrze przyjęte przez graczy. Cieszy nas, że tylko w czwartym kwartale 2020 roku wartość przychodów netto wyniosła prawie 0,44 mln zł.

Przychody netto ze sprzedaży



Więcej na:

[Incuvo odnotowuje wzrost przychodów netto ze sprzedaży w 2020 roku | Strefainwestorow.pl](#)



LAYERS OF FEARS

Naszym pierwszym tytułem w wersji VR był psychologiczny horror Layers of Fear. Produkcja, na zlecenie studia Bloober Team, jest już dostępna w wersji na Oculus Rift, Oculus Quest, Viveport i na platformie Steam. W czwartym kwartale została oddana wersja Beta projektu. Zakończyliśmy także produkcję gry w wersji na Sony PlayStation VR. Aktualnie projekt znajduje się w procesie certyfikacji. Dokładną datę premiery gry podamy do publicznej informacji już niebawem.

Karta Steam: [Layers of Fear VR na Steam \(steampowered.com\)](https://store.steampowered.com/app/1158340/Layers_of_Fear_VR/)



GREEN HELL VR

W minionym kwartale zakończyliśmy etap preprodukcji największego projektu z naszego portfolio – Green Hell VR. Aktualnie jesteśmy na etapie przygotowywania wersji alpha. Następnym etapem będzie faza testów i optymalizacji elementów graficznych oraz przygotowanie wersji beta gry, która ma być gotowa w połowie roku. Produkcja Green Hell VR przebiega zgodnie z założonym harmonogramem. Green Hell VR to wymagający projekt, przy którym bardzo dobrze poznaliśmy mechaniki dedykowane najnowszym goglom Facebooka.

Więcej na: greenhellvr.com



BLAIR WITCH VR

Pod koniec października zaprezentowaliśmy naszą kolejną VR-ową propozycję – Blair Witch VR. Premiera projektu w wersji na Oculus Quest była bardzo udana. Sukces VR-owej odsłony jednego z najgłośniejszych tytułów od Bloober Team umocnił pozycję Incuvo na rynku producentów gier VR i otworzył nam drzwi do nowych projektów.



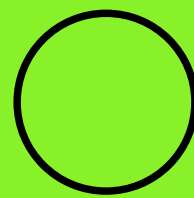
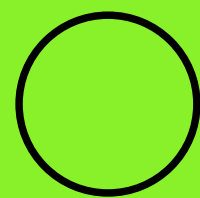
Prognozy przewidują silny wzrost sprzedaży zestawów VR w nadchodzących latach, osiągając 26 mln sztuk rocznie w 2023 roku.

KONTRAKT SPECTRAL GAMES

1 lutego br. spółka zależna Incuvo – Spectral Games poinformowała o zawarciu umowy z firmą z branży gamingowej z siedzibą w Stanach Zjednoczonych. W myśl kontraktu Spectral Games, do końca marca br., będzie wspierał jeden z projektów partnera poprzez udostępnienie mu zasobów ludzkich.

Dziękujemy za uwagę

Zespół Incuvo SA



Zobacz także:

[Incuvo. W planach nowe gry na sprzęt VR - Technologie - parkiet.com](#)
[Producenci gier w różowych... goglach VR - Puls Biznesu - pb.pl](#)
[CD Projekt nie pociągnął innych studiów w dół - Technologie - parkiet.com](#)
[Gry znad Wisły przebojem zdobywają uznanie na świecie - Archiwum Rzeczpospolitej.\(rp.pl\)](#)
[Incuvo VR podsumowuje działania w 2020 roku | ISBtech.pl](#)
[Incuvo SA, Andrzej Wychowaniec – Prezes Zarządu, #392 ZE SPÓŁEK - YouTube](#)
[Walory Incuvo zyskały na giełdowym debiucie blisko 70%! | Rozmowa z prezesem Andrzejem Wychowanicem - YouTube](#)
[Blobber Team: Gra Blair Witch w wersji na VR zwróciła koszty w niecałe 12 godzin \(stockwatch.pl\)](#)
[Podcasty | Baldur's Gate 3. Powrót legendy.\(polskieradio.pl\)](#)

Zachęcamy do kontaktu:

www.incuvo.com