



STARWARD INDUSTRIES

Prezentacja Publiczna
Kwiecień 2021

PLAN PREZENTACJI

- Gra
- Ludzie
- Historia Inwestycyjna
- Marketing
- Produkcja
- Kolejne gry

THE INVINCIBLE

A videogame by Starward Industries



PIERWSZA GRA - FAKTY

Starward Industries jest w trakcie produkcji pierwszej gry **FPP**:

- narracyjny **thriller science-fiction**
- **retro-futurystyczny** atompunkowy **styl** graficzny
- adaptacja powieści **Stanisława Lema** pt. "Niezwyciężony"

Kluczowe fakty:

- Tryb rozgrywki: **Singleplayer**
- Silnik: **Unreal Engine 4** (możliwa zmiana na 5)
- Setting: **Kosmos**, tajemnicza, odległa planeta
- Czas gry: **~8 godz.** (nieliniowa struktura)
- Platformy: Duże konsole + PC + ???
- Premiera gry: **2022**

Tagi:

- ☐ Story-Rich
- ☐ Immersive Space
- ☐ Exploration
- ☐ Atmospheric
- ☐ Sci-Fi
- ☐ Mature
- ☐ Thriller
- ☐ Philosophical
- ☐ Mystery



NIEZWYCIĘŻONY - 3 FILARY

Nowy Dojrzały Atompunk



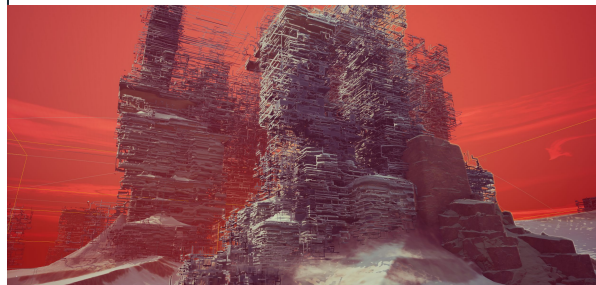
Retro-futurystyczny styl graficzny, który sam w sobie jest natychmiast rozpoznawalny

Mocna, Interaktywna Historia



Linia fabularna pełna wyborów, dramaturgii i akcji oparta na wysoko cenionym klasyku science fiction autorstwa Stanisława Lema

Ekscytująca Obca Cywilizacja



Niezgłębiona koncepcja nekroewolucji, w której ewoluują sztuczne istoty. Nieorganiczne, obojętne, ale zabójcze

TRZON ZESPOŁU KREATYWNEGO

- Bardzo doświadczeni twórcy
- Akcjonariusze spółki
- Współtwórcy głośnych, polskich tytułów



ZESPÓŁ KREATYWNY 2018/2019



Marek
Markuszewski



Daniel
Betke



Mariusz
Antkiewicz



Wojciech
Ostrycharz



Sebastian
Służka



Piotr
Mierzwa



Mateusz
Lendor



Brunon
Lubas



Wiedźmin 3
CD Projekt RED

Producer

Senior
Programmer

QA Analyst

Environment
Artist

Outsource
Animator



**Wiedźmin 3: Krew i
Wino**
CD Projekt RED

Producer,
Project Manager

Senior Engine
Programmer

QA Analyst

Environment
Artist



Cyberpunk 2077
CD Projekt RED

Senior Producer

Senior Engine
Programmer

Gameplay
Designer



Two World 2
Reality Pump

Lead Engine
Programmer

Outsource
Animator



**Call of Juarez:
Gunslinger**
Techland

Lead Concept
Artist



Dead Island
Techland

Senior Concept
Artist

Outsource
Animator



Dying Light
Techland

Senior Concept
Artist



Observer
Bloober Team

Engine
Programmer

Lead Artist

Environment
Artist



Layer of Fear 2
Bloober Team

Engine
Programmer

Project Manager

Lead Artist

Environment
Artist

Sound Designer,
Composer

NOWE OSOBY 2020/2021



Michał Cholewa
Narrative Consultant



Maciej Dobrowolski
Marketing Manager



Michał Napora
Community Manager



Hubert Olkowski
Writer



Damian Milas
Level Designer



Bartosz Kamiński
Programmer



Maria Werewka
Animator



Mateusz Niemiec
Environment Artist



Aleksander Filek
Junior Developer



Karol Mikołajko
QA Analyst

ZARZĄD



Marek Markuszewski
Chief Executive Officer



Mariusz Antkiewicz
Gameplay Designer



Daniel Betke
Lead Programmer



Dawid Sękowski
Chief Operating Officer

RADA NADZORCZA



Kamil Klinowski
Lead Investor



Marcin "Gulash" Górecki
Gameplay Advisor



Przemysław Marmul
Publishing Advisor

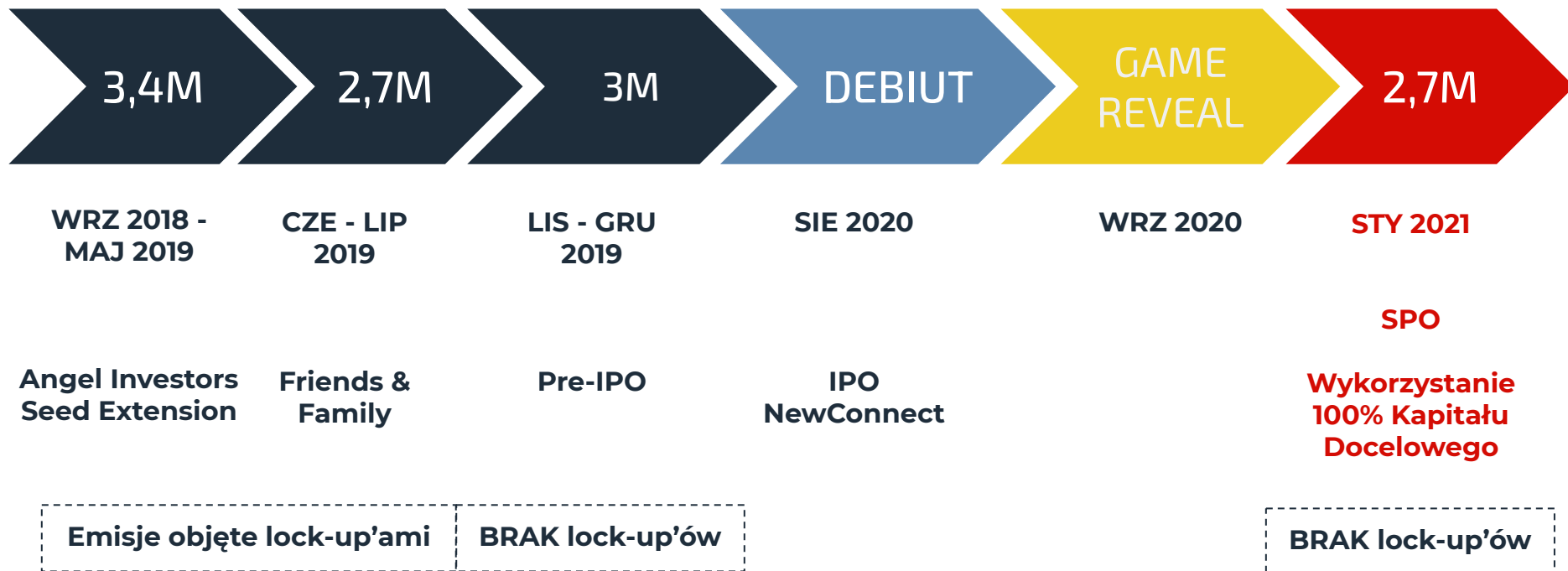


Michał Siennicki
Individual Investors'
Representative



Wojciech Weiss
Corporate and Business
Execution Advisor

HISTORIA FINANSOWANIA



INWESTOR INSTYTUCJONALNY

- Nazwa inwestora: fundusz **Acion Master Fund** zarządzany przez **Acion Partners Ltd.**
- Typ inwestora: **instytucjonalny**
- Kraj inwestora: **Hong Kong**
- Typ emisji: **prywatna**
- Seria akcji: **I**
- Liczba akcji: **27 995**
- Cena emisyjna: **97,00 PLN**
- Wartość emisji: **2 715 515,00 PLN**
- Status: **oferta w 100% uplasowana, akcje zdematerializowane i dopuszczone do obrotu na NewConnect od dnia 7 maja 2021**



ACION
PARTNERS



KKR

CELE EMISJI

- Zwiększenie budżetu marketingowego gry
- Zwiększenie budżetu developerskiego gry
- Przeprowadzenie prac koncepcyjnych dotyczących kolejnej gry jeszcze przed premierą The Invincible
- Możliwe pozyskanie praw autorskich lub licencji do nowych utworów do adaptacji

HISTORIA FINANSOWANIA

154K

Inkorporacja

Seria A,B
Wrz 2018

Cena akcji: 0,13 PLN
Emisja akcji: 1,19M
Łącznie akcji: 1,19M

1.0M

Emisja

Seria C
Lis 2018

Cena akcji: 3,95 PLN
Emisja akcji: 245K
Łącznie akcji: 1,44M

1.0M

Emisja

Seria D
Lut 2019

Cena akcji: 8,91 PLN
Emisja akcji: 110K
Łącznie akcji: 1,55M

1.0M

Emisja

Seria E
Maj 2019

Cena akcji: 20,00 PLN
Emisja akcji: 67,5K
Łącznie akcji: 1,61M

2.7M

Emisja

Seria G
Maj 2019

Cena akcji: 23,50 PLN
Emisja akcji: 114K
Łącznie akcji: 1,73M

3.0M

Emisja

Seria H
Lis 2019

Cena akcji: 41,00 PLN
Emisja akcji: 73K
Łącznie akcji: 1,84M

2.7M

Emisja

Seria I
Sty 2021

Cena akcji: 97,00 PLN
Emisja akcji: 28K
Łącznie akcji: 1,87M

Kapitalizacja

5.7M

Kapitalizacja

14M

Kapitalizacja

32M

Kapitalizacja

40.6M

Kapitalizacja

75.7M

Kapitalizacja

181.9M

Inkorporacja

Zakup licencji

Program motywacyjny

IP i założenie studia

Wdrożenie

Kluczowego Zespołu

Etap produkcyjny:
MS-01

Etap produkcyjny:
MS-02

Etap produkcyjny:
MS-02

Etap produkcyjny:
MS-03

Etap produkcyjny:
MS-04

Etap produkcyjny:
MS-10

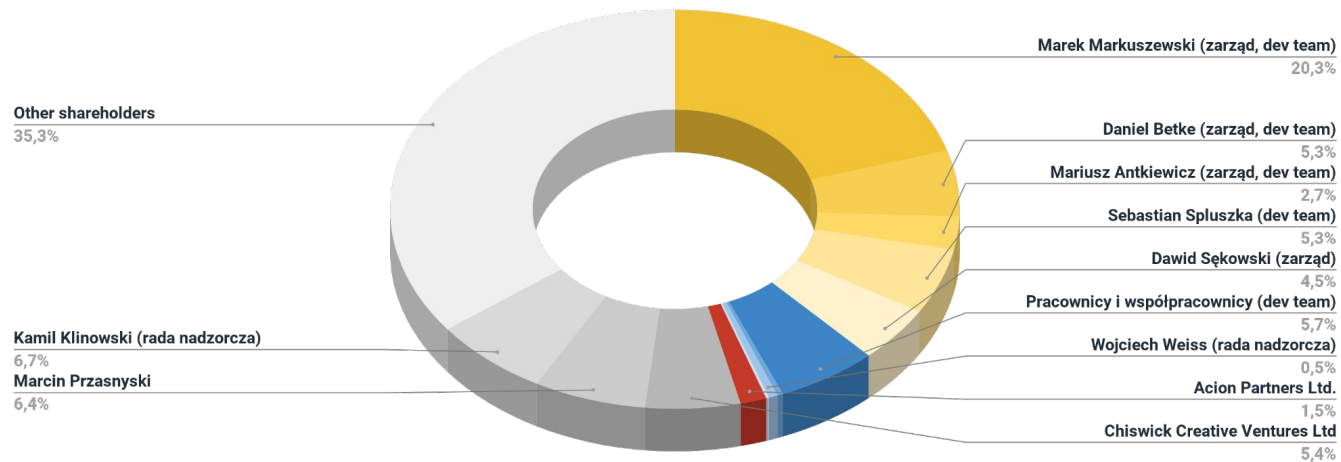
Umowa inwestycyjna - kapitał potwierdzony w czerwcu 2018

Friends & Family

Pre-IPO

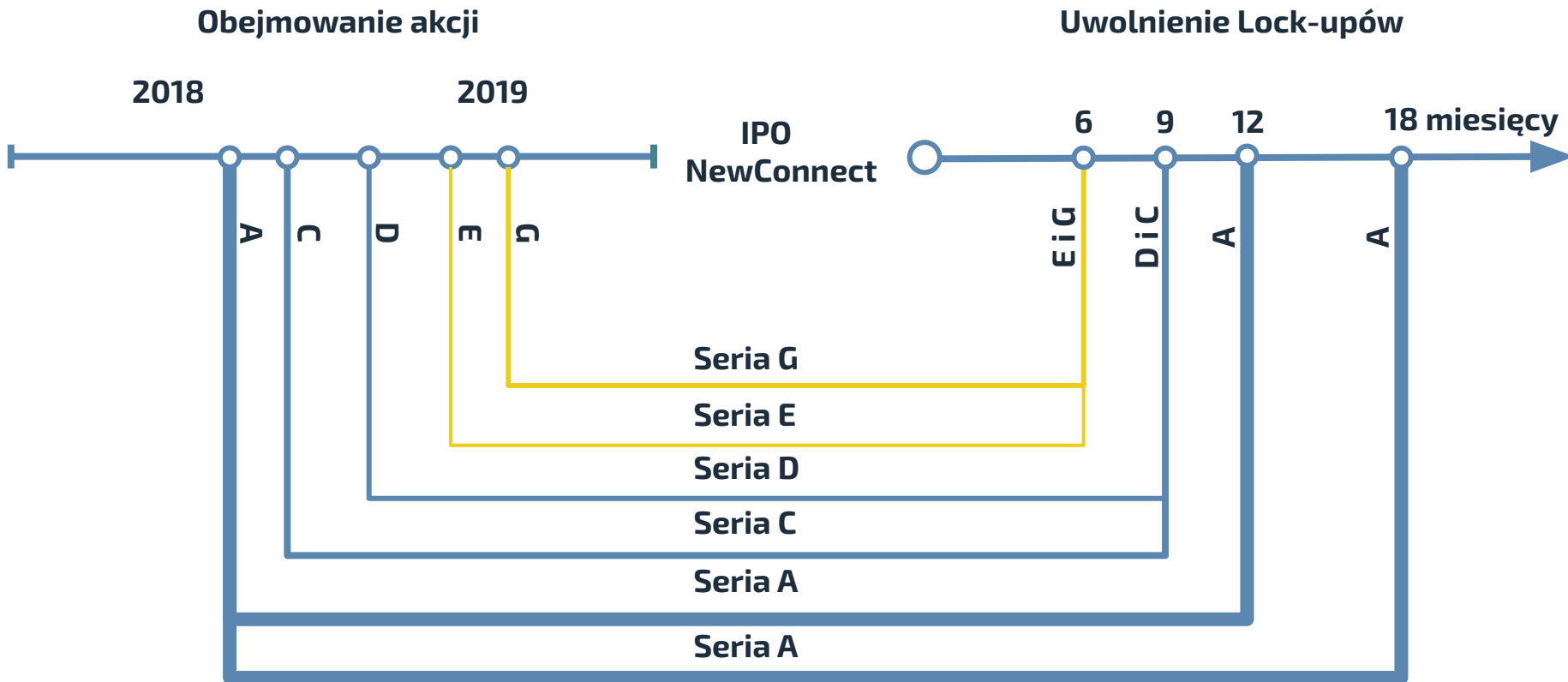
SPO

STRUKTURA AKCJONARIATU



Liczba akcji: 1 875 995
Stan na dzień 8 kwietnia 2021

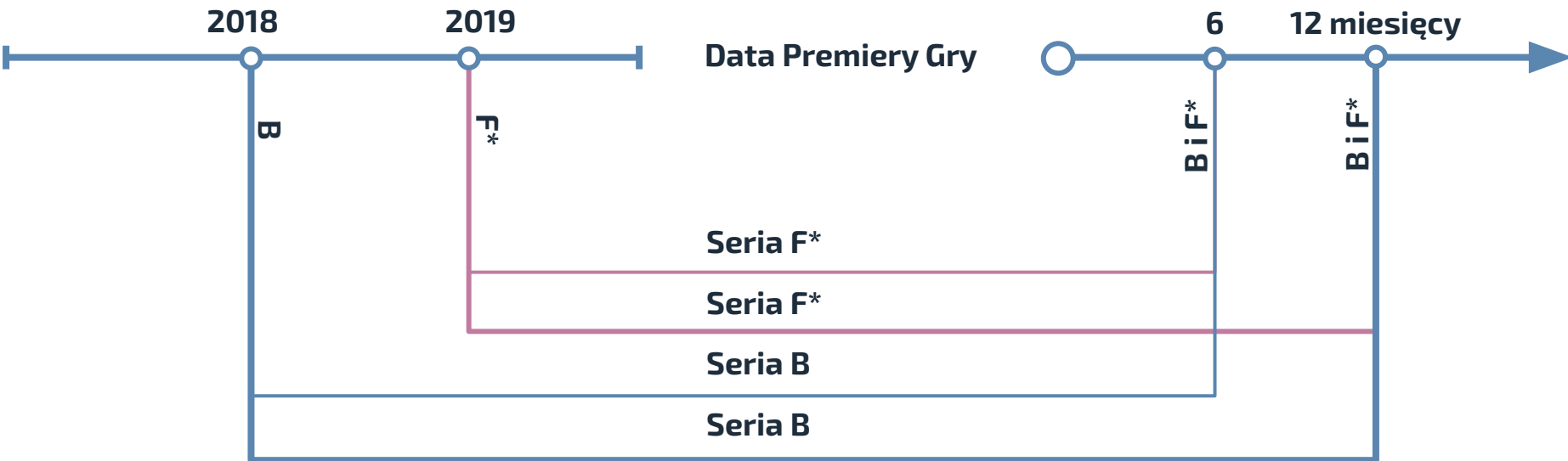
SCHEMAT UWALNIANIA LOCK-UPÓW WZGLĘDEM DATY DEBIUTU



SCHEMAT UWALNIANIA LOCK-UPÓW WZGLĘDEM DATY PREMIERY

Obejmowanie akcji

Uwolnienie Lock-upów



*akcje serii F nie zostały jeszcze w całości wyemitowane i należą do Programu Motywacyjnego

PRZENIESIENIE NOTOWAŃ NA GPW

- Starward Industries rozważa przeniesienie notowań z rynku NewConnect na **GPW**
- Aktualnie trwa analiza dotycząca spełnienia wymogów formalnych oraz kosztów obsługi notowań na “dużym parkiecie”
- Prawdopodobny termin zmiany systemu notowań na rynek równoległy to rok **2022**



ZESPÓŁ KORPORACYJNY



Dawid Sękowski
Chief Operating Officer



Andrzej Szafraniec
Chief Legal Officer



Marta Skwarska
Administrative Manager



Kamila Wojciechowska
Operating Officer



Dominika Wcisło
Junior Legal Officer

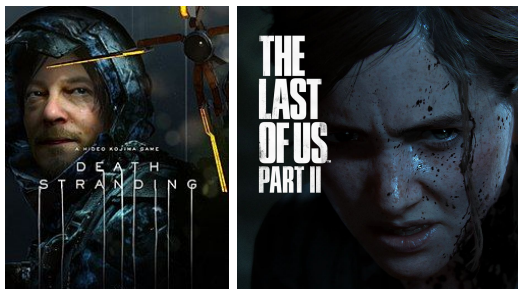
MANIFEST STARWARDA

- Spółka przyjazna dla **inwestorów indywidualnych**
- **Przejrzysta**, rzetelna komunikacja rynkowa
- Premium Indie / **AA+**
- **Multiplatformowe** podejście do produkcji gier
- **Marketing** jako część strategii studia
- Wszyscy kluczowi współpracownicy to **akcjonariusze**

GŁÓWNE CELE MARKETINGOWE

THE INVINCIBLE

becoming a reference for
narrative games



STARWARD INDUSTRIES

being recognized as an
independent studio that
creates high quality
meaningful
entertainment



**STARWARD
INDUSTRIES**

PLAN KAMPANII

- Podział na **fazy** kampanii
- Podział na **pod-kampanie** zbudowane wokół elementów gry, firmy
- Wybór **wydarzeń** na których będą dokonywane publikacje głównych materiałów marketingowych
- Wybór i nawiązanie współpracy z **partnerami** (wykorzystanie ustabilizowanych kanałów i społeczności)
- Określenie celów (**KPI**) na 6 miesięcy, 3 miesiące oraz moment premiery (wishlisty, wyświetlenia filmów, grupy fanów)
- Określenie **zakresu** materiałów marketingowych oraz wykonawców
- Określenie **budżetów** marketingowych

OGŁOSZENIE GRY - 15 WRZEŚNIA 2020

Materiały

- Strona Steam ([Link](#))
- Wideo z muzyką na YouTube ([Link](#))
- 7 screenshot'ów
- 4 wyłącznych screenshot'ów

Budżet

- **\$ 5K** Agencja PR
- **\$ 1K** wsparcie w mediach Społecznościowych
- **\$ 2K** promowanie postów - Facebook

Kanały

- Steam
- Oficjalna Strona
- Facebook
- Twitter
- YouTube
- Zasięgi Mediów









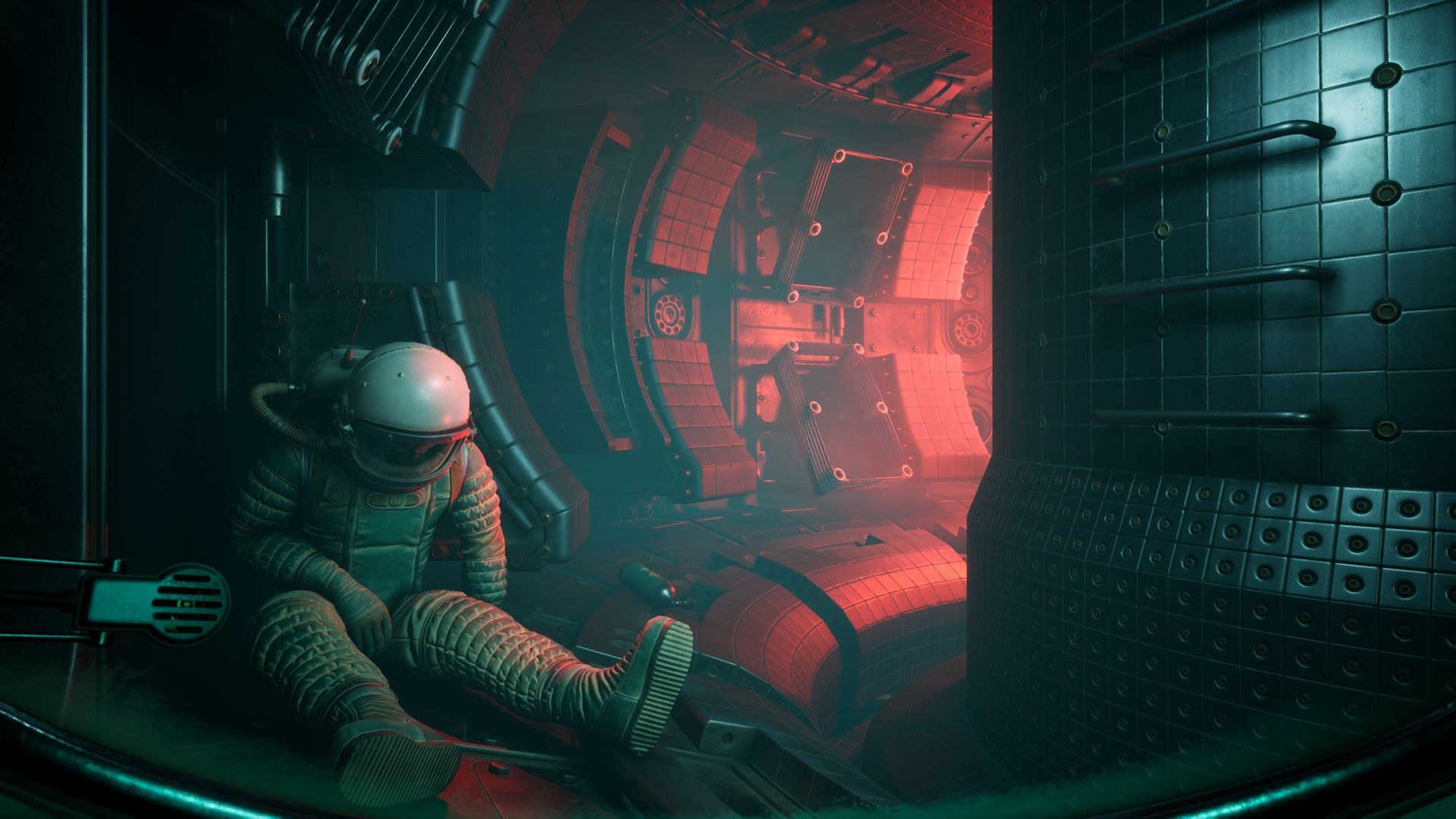
FRAM REGU
TIME 0001 1100
COORD 2712 1355

MODE AUTO
GOAL SECU CREW
ROUT FOLL ID23
ENEM NONE NONE

BATT 020% STAB

SCAN 005% STAB
MOVE 015% STAB
CANN 000% STAB
SHLD 000% STAB













WYNIKI KAMPANII

Media

- 300+ stron napisało na temat gry, wliczając największe media takie jak:
 - GameSpot: **79M (wizyt miesięcznie)**
 - IGN: **76M**
 - PCGamer: **20M**
 - GamePressure: **10,7M**
 - VG247: **5,8M**
 - Rock Paper Shotgun: **5,4M**
 - Destructoid: **2,4M**
 - GameInformer: **2M**
 - Gamasutra: **1,1M**
 - GameIndustry.biz: **1,1M**

ROCK
PAPER
SHOTGUN
PC Gaming since 1873

Reviews
News
Hardware
Features
Videos
Guides
Supporters Only

Our game of the month
Bestest Bests
Latest free PC games
Game & hardware deals
Early Access reviews
Podcast
Forum

Search the site
Go

Visit our store

STARWARD
INDUSTRIES

Home • PC Game News • The Invincible

30

The Invincible is a gorgeous trek through a Polish sci-fi classic

Natalie Clayton

Contributor

16th September 2020 / 9:49PM



You called a spaceship *The Invincible*? Rookie mistake, lads. That's just asking for a wreckage. Fortunately, retrofuturist space disasters make for bloody gorgeous videogames, the latest being a first-person thriller from new studio Starward Industries. Formed of folks with *The Witcher*, *Cyberpunk*, *Dying Light* and more, the devs are now shooting for an atompunk space horror with the dinkiest little moon-rover I've ever seen.

While there isn't a proper trailer, per se, the devs have released a 5-minute tease featuring some delightfully spooky sci-fi synths. Sit a minute and catch some vibes with me, yeah?

The Invincible - Music Preview



Watch on YouTube

Old sci-fi is good sci-fi. I reckon. The only other game I can think of that's gunning for this same kind of "knackered old space-pulp cover art" is perhaps *No Man's Sky*, although the title card immediately evokes underrated dogfighter *House of the Dying Sun*. But *The Invincible* has one particular pile of dusty old novels in mind over the others, those being the works of Krakow-born author Stanislaw Lem – in particular, his bleak hard sci-fi novel *The Invincible*.

"Lem centres on dynamics of humanity and societies in the future," Starward's CEO Marek Markuszewski told *The Gamer*, in explaining their atompunk inspiration. "These visions, stretching hundreds of years into the future, are deeply rooted in science. [And] as time has shown, his logic and conclusions came to life."



WYNIKI KAMPANII

Media społecznościowe

- Do **4M+** dotarło ogłoszenie
- **70K+** polubień postów
- **60K+** osób odsłuchało na YouTube przegładu ścieżki dźwiękowej


Starward Industries

September 15 at 5:04 PM · 🌐

The secret is out. The project is revealed.

Here is The Invincible. A first-person single-player Sci-Fi thriller set in a retro-future timeline.

Coming to PC, PS5, and Xbox Series X in 2021. ... [See More](#)




2,161,829

People Reached

275,856

Engagements

👍❤️👏 10K

315 Comments 1.3K Shares

👍 Like

💬 Comment

🔗 Share

👤

Comment as Starward Industries

View comments


Tweet Analytics


Starward Industries @StarwardInd

The secret is out. The project is revealed.

Here is The Invincible. A first-person single-player Sci-Fi thriller set in a retro-future timeline.

Coming to PC, #PS5, and #XboxSeriesX in 2021.

See more of The Invincible on Steam:

http://store.steampowered.com/app/731040/The_Invincible/ ...

<pic.twitter.com/7GVhmVixOK>

Impressions	566,554
times people saw this Tweet on Twitter	
Total engagements	215,624
times people interacted with this Tweet	
Media engagements	119,495
number of clicks on your media counted across videos, vines, gifs, and images	
Detail expands	69,753
times people viewed the details about this Tweet	
Link clicks	14,197
clicks on a URL or Card in this Tweet	
Profile clicks	5,548
number of clicks on your name, @handle, or profile photo	
Likes	4,994
times people liked this Tweet	
Retweets	1,262
times people retweeted this Tweet	
Replies	234
replies to this Tweet	
Hashtag clicks	129
clicks on the hashtag(s) in this Tweet	
Follows	12
number of people who followed you directly from this Tweet	

WYNIKI KAMPANII

“This was a comprehensive entry within a specific niche. The agency achieved an **impressive set of objectives against a very small budget** and in turn delivered great results. We also appreciated how cost-efficient the campaign was and how they managed to generate such high reach and strong impact even without the actual product. Bravo!”



EUROPEAN
Agency
Awards
2020

Best New Business Campaign

WPŁYW KAMPANII

- Weryfikacja atrakcyjności projektu (siła USP) na bezpośrednich odbiorcach
- Aktualizacja grup docelowych - regiony, wiek, płeć (Google Analytics, Steamworks, YouTube, Facebook, Twitter)
- Obserwacja i selekcja skutecznych kanałów dystrybucji informacji
- Początek mierzenia KPI (visits, wishlist, video views, interactions, likes)
- Ekspozycja projektu dla potencjalnych partnerów (współpraca i dodatkowa weryfikacja)
- **Umożliwienie świadomej adaptacji planów produkcyjnych, marketingowych i sprzedażowych**

KAMPAANIA MARKETINGOWA



WSPÓŁPRACA - ASTROGRAPHY

ASTROGRAPHY

- Rozpoczęcie sprzedaży wysokiej jakości wydruków wielkoformatowych z obrazami promocyjnymi z gry Niezwyciężony
- Astrography.com - specjalizuje się w produktach artystycznych zainspirowanych magią i pięknem kosmosu



ZWIĘKSZENIE BUDŻETU

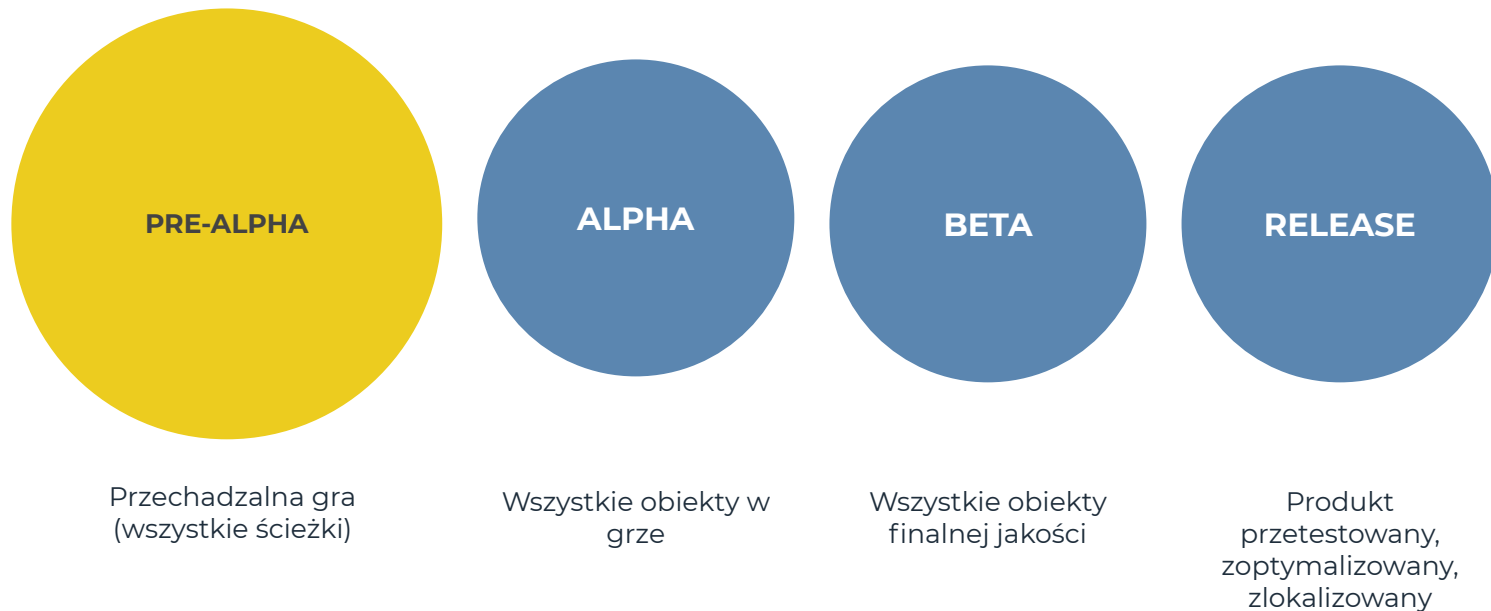
CZYNNIKI WPŁYWAJĄCE NA DECYZJĘ

- Bardzo entuzjastyczny odbiór zapowiedzi gry
- Bardzo dobre oceny cichych recenzji oraz focus testów
- Chęć rozszerzenia zawartości gry z zachowaniem bardzo wysokiej jakości
- Chęć minimalizacji ryzyka wystąpienia błędów w finalnym produkcie
- Dotarcie do szerszej grupy odbiorców

PRZEZNACZENIE ŚRODKÓW

- Rozszerzenie zespołu kreatywnego
- Zlecenie dodatkowych prac wykonawcom zewnętrznym
- Przeprowadzenie dodatkowych testów jakościowych
- Zwiększenie liczby języków, w jakich gra będzie dostępna
- Zwiększenie nakładów na działania marketingowe
- Wydłużenie okresu produkcyjnego

STATUS PRODUKCJI



- Aktualny stan produkcji gry “The Invincible” to końcowy etap PRE-ALPHA, który zdefiniowany jest jako: w pełni “przechadzalna” gra, z różnym stopniem dopracowania poszczególnych fragmentów, brakiem kompletu assetów

WYZWANIA PRODUKCYJNE

Do niedawna:

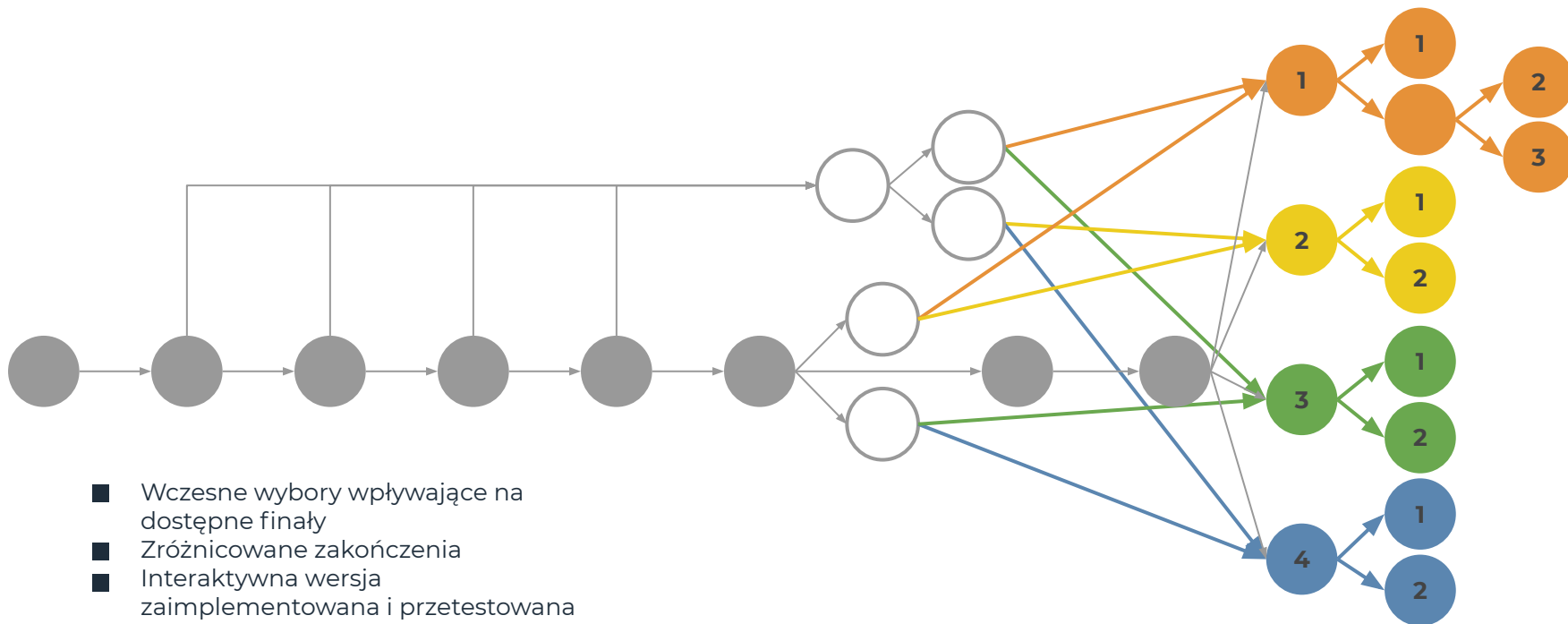
- Stworzenie pełnej struktury fabularnej
- Utrzymanie wysokiego tempa wytwarzania detalicznych fragmentów scenariusza (dialogi, opis scen, akcji)

Obecnie:

- Zachowanie dużej ilości scen bogatych w unikalne sekwencje animacyjne (ścieżka krytyczna) przy jednoczesnym utrzymaniu szerokiego zakresu animacji postaci, robotów oraz obiektów w świecie gry



STRUKTURA FABULARNA



KOLEJNE GRY

Okres produkcji pierwszej gry
(The Invincible)

Okres produkcji kolejnej gry
(podobna skala produkcji (scope) i gatunek)

-40%
(narzędzia, procesy, zespół,
kultura pracy, partnerzy)

KOLEJNE GRY

- Tworzymy marki parasolowe = uniwersa
- Gra The Invincible otwiera uniwersum atompunkowe
- Kolejna gra może zostać osadzone w stworzonym uniwersum
- Możemy również zdecydować o rozszerzeniu The Invincible o nowe treści (zawartość, platformy, języki, etc.)
- Dla nowych gier rozważamy włączenie trybu rozgrywki coop, multiplayer w specyficznym dla Starward stylu lub koncepcji
- Możemy zdecydować o otwarciu nowej marki parasolowej

**Nowa gra w
stworzonym
uniwersum**

**The
Invincible**

**Gra w
nowym
uniwersum**

**Nowa
zawartość,
nowe
platformy,
języki**

THE INVINCIBLE

A videogame by Starward Industries

