

Illusion Ray SA: Zdobywca „Internetowego Oscara” zapowiada nowe produkcje i idzie po crowdfunding

Łukasz Smaga, założyciel studia Illusion Ray i pierwszy twórca z Polski, który zdobył nagrodę The Webby Awards nazywaną „Internetowym Oscarem”, startuje z nowymi projektami. Zapowiada powrót debiutanckiego hitu – The Beast Inside na konsole nowej generacji Xbox i PlayStation oraz całkowicie nową grę z gatunku Action Adventure – Wardogz. W realizacji najbliższych celów wsparł go fundusz Bellwether Rocks z którym planuje emisję crowdfundingową na platformie Navigator Crowd.

Studio Illusion Ray zadebiutowało na rynku w 2019 roku wydając, grę z gatunku thriller i survival horroru – The Beast Inside. Do produkcji wykorzystano wówczas technologię Unreal Engine 4, co w połączeniu z techniką fotogrametrii zapewniło wysokiej jakości oprawę graficzną, momentami ocierającą się o fotorealizm. Gra przypadła do gustu środowisku branżowemu oraz graczom. Otrzymała nagrodę Pixel Award i została nominowana do amerykańskiej nagrody The Webby Awards w kategoriach Najlepsze Efekty Wizualne oraz Najlepsza Gra Przygodowa, równocześnie zwyciężając w tej pierwszej. The Webby Awards to tzw. „Internetowe Oscary” przyznawane corocznie przez International Academy of Digital Arts and Sciences za najlepsze projekty internetowe. Gra The Beast Inside do dziś posiada bardzo dobre recenzje na Steamie – 84 proc. z blisko 4,5 tys. jest pozytywnych. Całkowita sprzedaż gry na PC wyniosła 512 000 kopii. Premiera The Beast Inside na konsole planowana jest na Halloween 2022.

Wardogz to gra z gatunku action RPG. Bohater to członek tytułowej organizacji walczącej o pokój, któremu przyjdzie zmierzyć się ze światem maszyn i mutantów osadzonym w realiach zniszczonej i tętniącej ropą krainy Hellstain. To unikalna mikstura magii i techniki, jak również jeden z bardzo niewielu wydanych do tej pory tytułów, który stawia na specyficzny setting jakim jest Dieselpunk. Premiera gry planowana jest na koniec roku 2023.

– Chcemy ruszyć z projektem The Beast Inside w wersji na konsolę. W mojej opinii przeniesienie gry to bardzo dobry kierunek patrząc na to jak gra w wersji PC została przyjęta, ale również na to, ile osób jest zainteresowanych wersją konsolową – mówi Łukasz Smaga, CEO Illusion Ray i dodaje: – Ponadto, planujemy w pełni skoncentrować się na bliższych nam gatunkach gier, opartych na wnikliwej i niejednoznacznej fabule z elementami akcji i przygody, które w naszej opinii posiadają największy potencjał. Stawiamy na pomysł, dokładne planowanie i końcową jakość, by finalnie dać produkt, który szczerze sprawi graczowi ogromną frajdę.

Na przełomie 2024/2025 roku planowana jest również druga odsłona gry – The Beast Inside II.

Doświadczony zespół ze wsparciem funduszu

Na czele projektu stoi Łukasz Smaga, założyciel studia i pierwszy twórca z Polski, który otrzymał wspomnianą, amerykańską nagrodę Webby Awards za wizualną stronę gry komputerowej. W ramach



zespołu wspierają go m.in.: Dominik Sójka, Dyrektor Techniczny odpowiadający za aspekty techniczne gier, game design i grafikę oraz Kamil Pazderski, Level Designer ustalający świat gry i główne filary.

Illusion Ray współpracuje obecnie z funduszem inwestycyjnym Bellwether Rocks specjalizującym się w projektach z rynku cyfrowej rozrywki. Fundusz venture building utworzyli: Marcin Kobylecki, który w swoim dorobku artystycznym może pochwalić się współpracą w produkcji „Miasto ruin” dla Muzeum Powstania Warszawskiego i „Katedry” Tomasza Bagińskiego nominowanej do Oscara oraz Kamil Cisko, licencjonowany makler papierów wartościowych, który w swojej karierze doradzał spółkom w poszukiwaniu kapitału oraz wchodzeniu na GPW i NewConnect. Członkiem Rady Nadzorczej jest Jacek Dukaj, pisarz fantasty.

– Marcin Kobylecki i Kamil Cisko, założyciele Bellwether Rocks, już na samym początku wnieśli bardzo duży wkład w nasze działania, wynikający z ich wiedzy i doświadczenia. To dla nas bardzo komfortowa sytuacja, gdy mając ich za partnerów możemy się w pełni skoncentrować na procesie developmentu gry. Tworzenie gier to nie tylko pomysł i projektowanie mechaniki. Za tym stoi ogromna liczba ludzi, którzy zajmują się kwestiami finansowymi, prawnymi, księgowymi. To bardzo duża ilość pracy włożona w tych dziedzinach, których nie widać grając w grę, a bez których równie ciężko jest zrealizować dobry projekt jak bez specjalistów od game devu – mówi Łukasz Smaga.

Emisja crowdfundingowa

Studio planuje jeszcze na wiosnę ruszyć z kampanią crowdfundingową przy współpracy z platformą Navigator Crowd. Zadeklarowana kwota zbiórki wyniesie 1,2 mln zł. Środki pozyskane z emisji będą przeznaczone na dokończenie portowania gry The Beast Inside na konsole oraz dalsze prace nad grą Wardogz.

Szczerze uważam, że jesteśmy w prawdopodobnie najciekawszym momencie studia Illusion Ray. Pokładam spore nadzieje w naszych nowych projektach, które są znacznie ambitniejsze niż The Beast Inside, co już wymagało o wiele większego skupienia i zaangażowania na etapie samego planowania. Stworzenie The Beast Inside było cenną lekcją produkcji gry, jak i jej wydania. Ta wiedza owocuje już teraz i mamy nadzieję, że jako studio z mocną ekipą oraz współpracą z Bellwether Rocks możemy sporo osiągnąć w gatunkach gier, które w naszym kraju nie powstają hurtowo. Ambicją całego zespołu jest zbudowanie na przestrzeni najbliższych 2 lat profesjonalnego studia, które regularnie będzie wydawało gry z segmentu A++ – wskazuje Łukasz Smaga.

W połowie 2023 roku Illusion Ray planuje zadebiutować na rynku NewConnect.

Na stronie platformy crowdfundingowej Navigator Crowd, można już zapoznać się z prezentacją Spółki oraz zapisać się do bazy zainteresowanych emisją inwestorów: <https://navigatorcrowd.pl/>

Kontakt dla mediów:

Good One PR
Arkadiusz Cegiełka
arkadiusz.cegielka@goodonepr.pl
+48 504 354 106

Illusion Ray S.A.
Aleksander Mazanek
pr@illusionray.com
+48 519 710 649