



**KATALOG
PRODUKTOWY
2022/2023**

Spełnij swoje marzenia i baw się fantastycznie!

▶ O NAS

SHG Sp. z o. o. jest spółką wyrastającą z tradycji marki Let's Play, która w ciągu ostatniej dekady osiągnęła wiele sukcesów na polskim rynku. Zapoczątkowali ją dwaj psychologowie, którzy są jednocześnie aktywnymi członkami gamingowej społeczności. Tworzą oni gry karciane i planszowe od 2009 roku.

Obecnie firma SHG Sp. z o. o. rozwija równolegle dwie gałęzie gier: gry planszowe i karciane dla szerokiego grona odbiorców (jako StarHouse Games) oraz gry dedykowane parom o tematyce dotyczącej związków i relacji (jako StarHouse Love).

▶ MISJA I WIZJA

W SHG Sp. z o. o. do wydawania gier podchodzimy kompleksowo — od pomysłu do mechaniki, balansu, designu, prototypowania, testowania, publikowania i marketingu.

Dokładamy wszelkich starań, aby wydawane przez nas produkty pozwalały zaspokajać konkretne potrzeby konsumentów oraz trafiały w wolną niszę rynkową.

Ponadto stawiamy na cechy gier takie, jak: duża regrywalność, niski poziom złożoności, czas gry nie przekraczający 1,5 godziny oraz atrakcyjny sprzedażowo branding.



KONTAKT

e-mail: office@starhousegames.com
 telefon: +48 605 477 774
 www: starhousegames.com/pl/



MOJI

CHALLENGE



ZESTAW IMPREZOWY

OPIS

MOJI CHALLENGE to wystrzałowa zabawa dla każdego, kto kocha niegrzeczne i szalone imprezy! Wraz z przyjaciółmi wcielcie się w zabawne Moji-role i oddajcie się wykonywaniu śmiesznych wyzwań o trzech poziomach trudności! Jeśli komuś z Was się uda, to za każde z wyzwań zdobędzie punkty fejmu! Wygra tylko jedno z Was i to właśnie ta osoba w nagrodę zada wszystkim pozostałym ostateczny Moji czelendź!

MOJI CHALLENGE: Zestaw Imprezowy zawiera:

- MOJI: EMOTKI
- MOJI: ZWIERZAKI
- MOJI: FANTASY

GRUPA DOCELOWA

- ▶ **MOJI CHALLENGE: ZESTAW IMPREZOWY** idealnie sprawdzi się na każdą okazję, zarówno w gronie dzieci, jak i młodzieży. Chwyci za serce także studentów i wiecznie młodych duchem dorosłych!



7+ 30-45 2-8

ZASPOKAJANE POTRZEBY

MOJI CHALLENGE: ZESTAW IMPREZOWY jest idealny dla osób, które uwielbiają śmieszne imprezowe wyzwania i odgrywanie zabawnych ról.

To idealny pomysł na niezwykle prezent dla każdej osoby kochającej dobrą zabawę!

GŁÓWNE CECHY

1. **IDEALNA NA PREZENT** — na każdą okazję.
2. **TOWARZYSKA** — Jest idealna dla osób, które budują ze sobą nowe, przyjacielskie, relacje. Zachwycą się nią także starzy, dobrzy znajomi, którym wydaje się, że wiedzą o sobie już wszystko.
3. **ELASTYCZNA** — To seria gier składająca się z kilku części, dlatego można dowolnie ją dostosować tj. wybrać do gry te karty, które najbardziej pasują do nastroju imprezy i gustów zaangażowanych w nią osób.
4. **INTERAKTYWNA** — Gra powala każdej osobie nadawać kierunek toczącej się zabawie, poprzez angażowanie innych graczy w rozmaite wyzwania, ale także daje pełną możliwość zaangażowania się w ich wykonanie samemu.
5. **NAGRADZAJĄCA** — Zachęca wszystkich graczy do dobrej zabawy, ale nie zmusza do wykonywania zadań. Dzięki temu osobom, które są nieśmiałe również mają szansę się rozkręcić!
6. **PROSTA** — Zasady do tej gry można wytłumaczyć w mniej, jak 5 minut. Są one na tyle proste, że będziecie mogli zacząć grać praktycznie po otwarciu pudełka!
7. **REGRYWALNA** — Gra zawiera wystarczająco dużo wyzwań, aby każda rozegrana partia była unikalnym, świeżym i nowym doznaniem. Nawet, jeśli grają w nią te same osoby!

ZASADY

Zasady **MOJI CHALLENGE** są bardzo proste! Za każde wykonane wyzwanie (a jest ich aż 495!) otrzymuje się od 1-3 punktów sławy, w zależności od wybranego poziomu trudności. Osoba albo drużyna, która zdobędzie ich 15, wygrywa!



MOJI

CHALLENGE

EMOTKI

► OPIS

MOJI CHALLENGE: EMOTKI to 165 zabawnych wyzwań (o trzech poziomach trudności) zawartych na 55 kartach, które rozkręcą każdą imprezę! Wykonujcie je indywidualnie albo drużynowo, wybierając jeden z wielu wariantów rozgrywki!

Karty z talii EMOTKI zapewnią Wam zabawę, dzięki której staniecie się mistrzami EMOTKI i odkryjecie, jak zabawne może być wyrażanie różnych emocji!



► GRUPA DOCELOWA

MOJI Talia EMOTKI jest idealna dla graczy, którzy kochają czuć się aktorami wyrażającymi się na rozmaite sposoby. To także super zabawa dla tych, którzy chcą się otworzyć i uwolnić swoje emocje. Sprawdzi się dla:

- Dzieci (chłopców i dziewczynek), które rozwijają swoje zdolności i kompetencje społeczne.
- Nastolatków, którzy szukają gier do wspólnej zabawy przez które mogą wyrażać swoją indywidualność, testować granice przyjmowanej tożsamości, bawiąc się różnymi rolami.
- Młodych dorosłych (na before lub after party), którzy wreszciem mają czas na dzikie imprezy!
- Dorosłych, którzy pomimo swojego wieku lubią dużo się śmiać i dobrze się bawić!

► ZASPOKAJANE POTRZEBY

MOJI: TALIA EMOTKI:

- Rozbawi Was fantastycznymi wyzwaniami.
- Wyzwoli w Was potencjał kreatywny i aktorski.
- Przeistoczy Waszą imprezę w odjechaną przygodę!

► GŁÓWNE CECHY

1. ZABAWNA
2. TOWARZYSKA
3. ELASTYCZNA
4. INTERAKTYWNA
5. NAGRADZAJĄCA
6. PROSTA
7. REGRYWALNA

► ZASADY

Gra zawiera kilka wariantów, ale zawsze możecie zagrać wybierając najprostszy spośród nich:

- Dobierz swoje karty, popatrz na nie i wybierz spośród nich jedną, której chcesz użyć.
- Przeczytaj na głos jej nazwę i wskaż osobę, której chcesz rzucić tą kartą wyzwaniem!
- Teraz ona wybiera, jakie chce zadanie: łatwe (1 punkt), średnie (2 punkty), czy trudne (3 punkty)?
- Pora przeczytać jej treść wybranego przez nią wyzwania. Czy mu sprosta? Czas start!
- ...Teraz swoją turę rozpoczyna kolejna osoba!



MOJI

CHALLENGE

ANIMAL DECK



► OPIS

MOJI CHALLENGE: EMOTKI to 165 zabawnych wyzwań (o trzech poziomach trudności) zawartych na 55 kartach, które rozkręcą każdą imprezę! Wykonujcie je indywidualnie albo drużynowo, wybierając jeden z wielu wariantów rozgrywki!

Karty z talii ZWIERZAKI odkryją Waszą zwierzęcą naturę. Przekonajcie się, co w Was drzemie! Tygrys, lis, a może kot?

► ZASADY

Gra zawiera kilka wariantów, ale zawsze możecie zagrać wybierając najprostszy spośród nich:

- Dobierz swoje karty, popatrz na nie i wybierz spośród nich jedną, której chcesz użyć.
- Przeczytaj na głos jej nazwę i wskaż osobę, której chcesz rzucić tą kartą wyzwaniem!
- Teraz ona wybiera, jakie chce zadanie: łatwe (1 punkt), średnie (2 punkty), czy trudne (3 punkty)?
- Pora przeczytać jej treść wybranego przez nią wyzwania. Czy mu sprostą? Czas start!
- ...Teraz swoją turę rozpoczyna kolejna osoba!

► GRUPA DOCELOWA

MOJI CHALLENGE: TALIA ZWIERZAKI jest idealna dla graczy, którzy chcą obudzić w sobie zwierzę lub odkryć swoją zwierzęcą naturę. To super zabawa dla tych, którzy kochają śmieszne wyzwania. Ta gra sprawdzi się dla:

- Dzieci (chłopców i dziewczynek), które rozwijają swoje zdolności i kompetencje społeczne.
- Nastolatków, którzy szukają gier do wspólnej zabawy przez które mogą wyrażać swoją indywidualność, testować granice przyjmowanej tożsamości, bawiąc się różnymi rolami.
- Młodych dorosłych (na before lub after party), którzy wreszciemają czas na dzikie imprezy!
- Dorosłych, którzy pomimo swojego wieku lubią dużo się śmiać i dobrze się bawić!

► ZASPOKAJANE POTRZEBY

MOJI: TALIA ZWIERZAKI:

- Rozbawi Was fantastycznymi wyzwaniami.
- Wyzwoli w Was potencjał kreatywny i aktorski.
- Przeistoczy Waszą imprezę w odjechaną przygodę!

► GŁÓWNE CECHY

1. ZABAWNA
2. TOWARZYSKA
3. ELASTYCZNA
4. INTERAKTYWNA
5. NAGRADZAJĄCA
6. PROSTA
7. REGRYWALNA



MOJI

CHALLENGE

FANTASY DECK

OPIS

MOJI CHALLENGE: FANTASY to 165 zabawnych wyzwań (o trzech poziomach trudności) zawartych na 55 kartach, które rozkręcą każdą imprezę! Wykonujcie je indywidualnie albo drużynowo, wybierając jeden z wielu wariantów rozgrywki!

Karty z talii FANTASY sprawiają, że wcielicie się w kultowe potwory. Przemieńcie się w anemicznego zombie, dekadentckiego wampira czy dzikiego wilkołaka!



GRUPA DOCELOWA

MOJI CHALLENGE: TALIA FANTASY jest idealna dla graczy, którzy kochają fantastykę i klimaty RPG. To super zabawa dla tych, którzy chcą wcielić się w legendarnych bohaterów oraz przerażające, mityczne potwory. Ta gra sprawdzi się dla:

- Dzieci (chłopców i dziewczynek), które rozwijają swoje zdolności i kompetencje społeczne.
- Nastolatków, którzy szukają gier do wspólnej zabawy przez które mogą wyrażać swoją indywidualność, testować granice przyjmowanej tożsamości, bawiąc się różnymi rolami.
- Młodych dorosłych (na before lub after party), którzy wreszczemają czas na dzikie imprezy!
- Dorosłych, którzy pomimo swojego wieku lubią dużo się śmiać i dobrze się bawić!

ZASPOKAJANE POTRZEBY

MOJI: TALIA FANTASY:

- Rozbawi Was fantastycznymi wyzwaniami.
- Wyzwoli w Was potencjał kreatywny i aktorski.
- Przeistoczy Waszą imprezę w odjechaną przygodę!

GŁÓWNE CECHY

1. ZABAWNA
2. TOWARZYSKA
3. ELASTYCZNA
4. INTERAKTYWNA
5. NAGRADZAJĄCA
6. PROSTA
7. REGRYWALNA

ZASADY

Gra zawiera kilka wariantów, ale zawsze możecie zagrać wybierając najprostszy spośród nich:

- Dobierz swoje karty, popatrz na nie i wybierz spośród nich jedną, której chcesz użyć.
- Przeczytaj na głos jej nazwę i wskaż osobę, której chcesz rzucić tą kartą wyzwaniem!
- Teraz ona wybiera, jakie chce zadanie: łatwe (1 punkt), średnie (2 punkty), czy trudne (3 punkty)?
- Pora przeczytać jej treść wybranego przez nią wyzwania. Czy mu sprostą? Czas start!
- ...Teraz swoją turę rozpoczyna kolejna osoba!



7+ 30-45 2-8



LABYRINTH

• PATHS OF DESTINY •



GRUPA DOCELOWA

- ▶ **Dzieci** (chłopcy i dziewczynki) w wieku od 8/9 lat (*min. 14 ze względów prawnych), którzy pragną stać się bohaterami i przeżyć przygodę. Gra labirynt może być grą rodzinną.
- ▶ **Okazjonalni gracze**, którzy lubią przygodowe gry fantasy (krótsze, szybsze i mniej losowe, niż np. "Talisman").
- ▶ **Gracze, którzy lubią gry o podziemiach** (lochach) tzw. "Dungeon Crawlers" i gry RPG, w których duże znaczenie mają wybory własne, ale istotna jest także pewna doza losowości.



▶ ZASPOKAJANE POTRZEBY

Żądza przygody (eksploracja podziemi), kreacji (budowanie labiryntu), mocy i kontroli (używanie potężnych zdolności herosów i przedmiotów), ścigania się o zwycięstwo.

Gra zawiera ciekawy element rywalizacyjny — można utrudniać innym graczom chociażby budując mapę w określony sposób, stawiając pułapki, wywołując zdarzenia lub używając zdolności lub przedmiotów.



▶ OPIS

Labyrinth: Paths of Destiny to pełna emocji, przygodowa gra fantasy dla 2-6 graczy. Stają się oni starożytnymi budowniczymi magicznego labiryntu, jak i jego odkrywcami. Bohaterowie, w których się wcielają przemierzają jego najeżone pułapkami korytarze, bo pragną zdobyć ukrytą w nim nieśmiertelność. W osiągnięciu tego celu pomogą im ich zdolności i zdobyte artefakty, ale zwyciężyć może tylko jeden z nich.

▶ ZASADY

Grę wygra osoba, której postać, jako pierwsza zdobędzie klucz i dotrze z nim do centralnej komnaty labiryntu omijając przy tym jego Strażnika (Golema), pułapki, potwory i inne postacie. Podczas gry, w każdej ze swoich tur (kolejek) gracz może wykonać 2 dowolne akcje spośród dostępnych:

- **Podstawowe:** ruch bohaterem, budowanie labiryntu, zastawianie pułapki, użycie zdolności bohatera lub przedmiotu,
- **Specjalne (raz na turę):** ruch Strażnikiem, ruch potworami, wywołanie zdarzenia,
- **Sytuacyjne:** wspinięcie się na most / zejście z mostu, walka z inną postacią lub potworem.

▶ GŁÓWNE CECHY

1. **RPG** — gracze zostają bohaterami z unikalnymi zdolnościami i najeżone pułapkami podziemia oraz zdają różne testy przy pomocy rzutu dwoma kostkami (bazujące na krzywej Gaussa).
2. **STRATEGICZNA** — gra wymaga analizowania, jaki ruch w danym momencie opłaca się najbardziej.
3. **PRZESTRZENNA** — plansza imitująca 3D wspaniale rozwija wyobraźnię przestrzenną.
4. **REGRYWALNA** — plansza, na której toczy się gra, jest za każdym razem inna, tak jak układ bohaterów, czy rozmieszczenie pułapek i przedmiotów.
5. **INTERAKTYWNA** — każda decyzja wpływa na decyzje innych graczy.
6. **KOMPETYTYWNA** — jest wyścigiem trwającym około 1,5 godziny, podczas którego gracze mogą przeszkadzać sobie wzajemnie.
7. **WIELOWYMIAROWA** — im więcej partii rozegrają gracze, tym więcej odkryją interesujących interakcji.

LABYRINTH

PATHS OF DESTINY

▶ ACHIEVEMENTS



Zwycięzca
prestiżowej nagrody
GRA ROKU
WYRÓŻNIENIE
GRACZY.

Zaszczytne 2-gie i 3-cie
miejsce w kategorii
gry przygodowe
(zaraz za grą Talisman)
w Rebel.pl (największym
polskim e-sklepie z grami
planszowymi).

Każdy z nakładów
sprzedał się szybko
w parę miesięcy.

Gra miała 3 udane
kampanie
crowdfundingowe:
w Niemczech,
Hiszpanii i Polsce.

Wysoko oceniana
przez klientów
w Polsce
(ALLEGRO 57x 5/5):

LINK

Obecna IV edycja jest
ostateczną i finalną
edycją gry. Prace nad nią
trwały kilka lat:

LINK

HEADHUNTERS

KAMIL MATUSZAK MATEUSZ PRONOBIS



OPIS

Premiera: 4-ty kwartał 2022

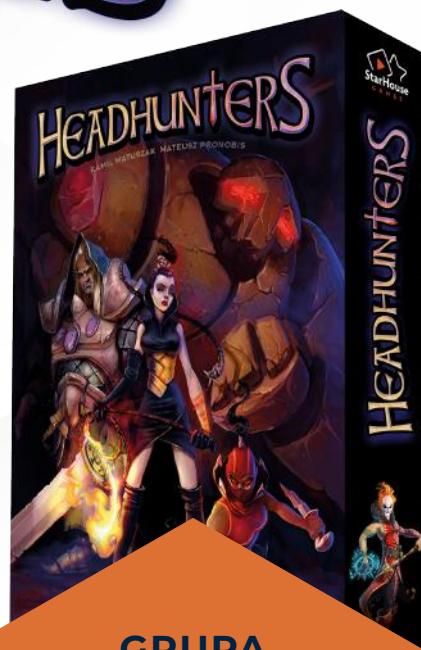
HeadHunters Łowcy Głów to gra karciana z elementami kombo dla 2-6 graczy, w której rywalizują oni ze sobą o tytuł: "JEDYNEGO WŁADCY STAROŻYTNEGO, FANTASTYCZNEGO ŚWIATA". W tym celu, w trakcie rozgrywki będą próbować przechrzcić siebie nawzajem i przebiegle przejmować kontrolę nad grą przy pomocy kart DZIAŁAŃ, lub dzięki wykorzystywaniu zdolności bohaterów zwierzbowanych przez siebie do swoich królestw. WŁADCA, który powoła najpotężniejszą armię — zapewni sobie zwycięstwo.

ZASADY

Grę wygrywa osoba, która po jej zakończeniu uzyska najwięcej punktów zwycięstwa za zgromadzoną armię — powołane przez siebie drużyny.

Gra kończy się, gdy któryś z graczy jako pierwszy stworzy ostatniąwymaganą drużynę (ich ilość jest zależna od ilości osób biorących udział w rozgrywce).

Bohaterów rekrutuje się, np. przy pomocy wspomnianych kart wpływu. W swojej kolejce każdy gracz ma 1 akcję, którą może wydać na użycie 1 karty wpływu lub inną dozwoloną czynność.



GRUPA DOCELOWA

- ▶ Dzieci (chłopcy i dziewczynki) w wieku od 8/10 lat (14+ ze względów prawnych), którzy lubią strategiczno-wojenne gry, w klimacie fantasy
- ▶ Gracze, którzy lubią gry karciane w stylu kombo (takie, jak np.: Dominion, Magic: the Gathering).
- ▶ Gracze, którzy lubią gry rywalizacyjne, gdzie można sobie nawzajem przeszkadzać i utrudniać.



8+



50+



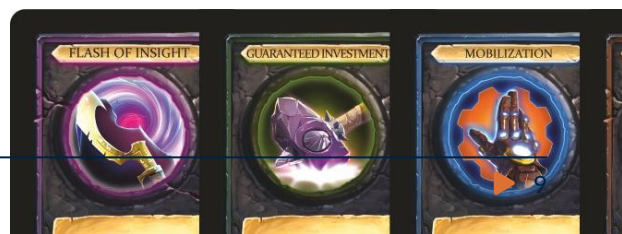
2-6

GŁÓWNE CECHY

1. **EPICKA** — budowanie wielkich armii i wykorzystywanie ich do strategicznych działań daje poczucie czegoś wielkiego.
2. **RYWALIZACYJNA** — tylko jeden gracz wygrywa, reszta przegrywa.
3. **WREDNA** — gracze podkradają sobie karty, bohaterów i kontrują wzajemnie swoje działania oraz krzyżują swoje plany.
4. **KREATYWNA** — gracze starają się odkryć najlepsze interakcje między kartami, by osiągnąć najlepsze rezultaty.
5. **LOGICZNA** — wymaga logicznego myślenia, przewidywania i przebiegłości.
6. **WCIĄGAJĄCA** — nawet po przegranej partii inni gracze domagają się rewanżu..
7. **EMOCJONUJĄCA** — gra dostarcza wiele rozrywki i generuje dużo emocji.

ZASPOKAJANE POTRZEBY

Gra jest idealna dla tych, którzy lubią czuć władzę, kontrolę, rywalizować z innymi i psuć sobie wzajemnie plany. Została nawet określona przez polskich krytyków "Najwredniejszą Grą Roku" (był to komplement).





**SPOJRZENIE
W PRZYSZŁOŚĆ**



Monkey's Tricks

(MAŁPIE SZTUCZKI)



Małpie sztuczki to prze zabawna gra imprezowa, w której w każdej rundzie dochodzą Wam nowe śmieszne nawyki i przywary utrudniające wykonywanie najprostsz ych zadań! Wygrywa ta osoba, która nie pomyli się i dotrwa do samego końca!



THE REAPER

(ŻNIWIARZ)

Ponury Żniwiarz nadchodzi. Twoje królestwo zbiera wszystkie siły, by obronić się przed nadciągającym zagrożeniem. Walki już trwają, bo aktualnie trwa konflikt, który inni władcy także próbują wykorzystać do swoich celów. Który z Was zwycięży w tym pojedynku na śmierć i życie?



GUESS ME!

Zgadnij mnie! to gra, w której będziesz starał się odgadnąć, co myślą inni uczestnicy zabawy! Jedna osoba wybiera odpowiedzi na zaskakujące pytania, reszta zaś obstawia, jak zdecydowała, potem zmiana! Sprawdźcie, jak dobrze się znacie i co każdemu z Was siedzi w głowie! Wygra ta osoba, która zna swoich przyjaciół najlepiej!





WYPRÓBUJ
JUŻ TERAZ!



KOOPERACJA I BENEFITY

Partnerom, którzy zdecydują się wydać lub wdrożyć nasze gry oferujemy pełne wsparcie tego procesu:

- ▶ Tłumaczenia/adaptacja kulturowa
- ▶ Wsparcie w budowie strony internetowej
- ▶ Przygotowanie do druku/druk
- ▶ Strategie / Know-How sprzedaży
- ▶ Sprawdzone teksty marketingowe
- ▶ Materiały reklamowe
- ▶ Profesjonalne materiały graficzne
-
- ▶ Prezentacje handlowe

ZAMÓWIENIE

NAZWA	DATA PREMIERY	LICENCJA	ZAMÓWIENIE MIN. PL & EN	ZAMÓWIENIE MIN. INNE JĘZYKI
Labyrinth: Paths of Destiny (bez figurek z plexi)	IV ED: EN, PL (2020)	Ogólnoświatowa	6	1000
Labyrinth: Paths of Destiny (z oddzielnymi figurkami z plexi)	III ED: EN, DE, ES, PL (2016) II ED: PL (2015) I ED: PL (2012)	Ogólnoświatowa	6	1000
HeadHunters	II ED: EN, PL (2022) I ED: EN, PL (2016)	Ogólnoświatowa	6	1000
MOJI: ZESTAW IMPREZOWY	EN, PL (2022)	Ogólnoświatowa	6	500
MOJI: EMOTKI	EN, PL (2021)	Ogólnoświatowa	12	1500 (dowolnych gier z serii MOJI)
MOJI: ZWIERZAKI	EN, PL (2021)	Ogólnoświatowa	12	1500 (dowolnych gier z serii MOJI)
MOJI: FANTASY	EN, PL (2021)	Ogólnoświatowa	12	1500 (dowolnych gier z serii MOJI)

KOOPERACJA I BENEFITY

PARAMETRY TECHNICZNE

NAZWA	ZAWARTOŚĆ	WYMIARY	WAGA	OPAKOWANIE ZBIORCZE
Labyrinth: Paths of Destiny (bez figurek z plexi)	37 kafelków labiryntu, 3 kafelki labiryntu z dodatku „Zdarzenia”, 6 elementów ramki planszy, 2 kości do gry, 17 dużych kart postaci, 17 pionków postaci, 1 pionek Golema, 55 kart: 22 karty przedmiotów, 12 kart zdarzeń, 12 kart ruchu Golema, 3 karty potworów, 6 kart pomocy, 18 dużych żetonów potworów, 150 pozostałych żetonów: 6 żetonów kluczy, 12 żetonów zdolności postaci, 24 żetony punktów życia, 8 żetonów kryształu losu, 12 żetonów energii, 22 żetony przedmiotów, 44 żetony pułapek, 18 żetonów oszołomienia, 4 żetony zapasowe, 1 duża, dwustronna karta opisu pułapek i przedmiotów, 1 duża, dwustronna karta, skrótu zasad, 18 plastikowych podstawek	300 x 300 x 75 mm 11.81 x 11.81 x 2.95 in.	1,1 kg 2.43 lb	6
Labyrinth: Paths of Destiny (z oddzielnymi figurkami z plexi)		300 x 300 x 75 mm 11.81 x 11.81 x 2.95 in.	1,2 kg 2.65 lb	6
HeadHunters	110 kart, instrukcja, pudełko	224 x 165 x 45 mm 8.82 x 6.50 x 1.77 in.	0,5 kg 1.10 lb	6
MOJI: ZESTAW IMPREZOWY	165 kart, instrukcja, pudełko	224 x 165 x 45 mm 8.82 x 6.50 x 1.77 in.	0,8 kg 1.76 lb	6
MOJI: EMOTKI	55 kart, instrukcja, pudełko	91 x 65 x 24 mm 3.58 x 2.56 x 0.94 in.	0.2 kg 0.44 lb	12
MOJI: ZWIERZAKI	55 kart, instrukcja, pudełko	91 x 65 x 24 mm 3.58 x 2.56 x 0.94 in.	0.2 kg 0.44 lb	12
MOJI: FANTASY	55 kart, instrukcja, pudełko	91 x 65 x 24 mm 3.58 x 2.56 x 0.94 in.	0.2 kg 0.44 lb	12

Jesteśmy otwarci na różne modele współpracy:

- ▶ Dysponujemy asortymentem w języku polskim i angielskim.
- ▶ W granicach Unii Europejskiej, gdzie dominującym językiem nie jest angielski preferujemy wydanie gier w języku partnera, wydrukowanie i wysyłka.
- ▶ W krajach Unii Europejskiej, gdzie językiem dominującym jest angielski - istnieje możliwość wdrożenia gier w tym języku do sprzedaży detalicznej, ale nie hurtowej.
- ▶ W krajach, do których wysyłka gier jest nieopłacalna ze względu na opłaty celne i inne podatki, jesteśmy w stanie udzielić licencję na produkcję.



KONTAKT

e-mail: office@starhousegames.com
phone: +48 605 477 774



**ZAGRAJMY
W JEDNEJ
DRUŻYNIE!**



StarHouse
GAMES