

Serious Sim

czyli gry na serio. Poznajcie historię rozwoju *Poof! Cleaning Services*

Serious Sim tworzą doświadczeni deweloperzy, autorzy gier takich jak *Radio Commander* oraz *Heading Out*. Łączy ich przekonanie, że gry mogą być nie tylko źródłem rozrywki, ale też narzędziem do opowiadania ważnych historii i budowania empatii. W centrum ich zainteresowań znajdują się tematy takie jak humanizm, inkluzywność, odpowiedzialność społeczna i wolność.

Z tej filozofii narodził się projekt *Poof! Cleaning Services* – cozy gra logiczna z elementami narracyjnymi, która w przystępny sposób porusza temat emigracji ekonomicznej. Pomysłodawczyni projektu i artystka Serious Sim, Katarzyna Haptaś, tak opisuje jej powstanie:



*Największą inspiracją była dla mnie moja mama i jej opowieści z czasów, gdy pracowała za granicą. Intymne i niezwykle historie, których była świadkiem, wykonując swoje codzienne obowiązki, mają odbicie w *Poof! Cleaning Services*.*



Gracz wciela się w osobę sprzątającą pokoje w obcym kraju. Każde zlecenie to nie tylko porządkowanie przestrzeni, ale też odkrywanie historii jej właścicieli – poprzez przedmioty, układ pomieszczenia i subtelne wskazówki. W trakcie gry użytkownik uczy się nowego języka, przełamuje barierę kulturową i stopniowo zyskuje poczucie przynależności. To gra o pracy, samotności, adaptacji i nadziei – ubrana w przyjemną, relaksującą formę.

Jak przekuć wartościowy pomysł w gotowy produkt?

Choć gra od początku wyróżniała się oryginalną koncepcją i emocjonalną głębią, Serious Sim stanęło przed typowymi dla niezależnych twórców wyzwaniami:

- jak dopracować produkt, by był gotowy do prezentacji wydawcom i inwestorom?
- jak zbudować strategię rozwoju, która odda charakter gry i jednocześnie będzie atrakcyjna biznesowo?
- jak zwiększyć widoczność gry wśród graczy i partnerów branżowych?

Zespół potrzebował nie tylko wsparcia technicznego, ale też przestrzeni do walidacji pomysłów i przetestowania ich w realnym środowisku branżowym – dlatego aplikował do Akceleratora Digital Dragons.



Fundusze Europejskie
dla Nowoczesnej Gospodarki



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



Nowa strategia, nowy build, nowe możliwości

Proces akceleracji został podzielony na trzy kluczowe etapy. Pierwszym z nich było opracowanie nowej strategii rozwoju gry na podstawie analizy zebranego feedbacku. Na tej podstawie zespół przygotował nową wersję builda, zawierającą m.in. ulepszoną oprawę graficzną i nowy poziom gry. Kolejnym krokiem była prezentacja projektu podczas konferencji Reboot Develop Blue 2025 w Dubrowniku.

Wydarzenie okazało się kluczowe dla walidacji projektu. **Zespół Serious Sim przeprowadził ponad 20 spotkań B2B z potencjalnymi wydawcami, inwestorami i partnerami technologicznymi z Europy, Ameryki Północnej i Azji. Prezentacja gry podczas oficjalnej sesji pitchingowej spotkała się z bardzo pozytywnym odbiorem – zarówno pod względem koncepcji, jak i profesjonalizmu zespołu. Równolegle prowadzono kampanię PR-ową, obejmującą przygotowanie i dystrybucję press kitu oraz działania promocyjne na platformie Steam.**

Zespół nie tylko udoskonalił produkt, ale również zdobył wiedzę na temat różnych modeli współpracy z wydawcami – od revenue share, przez płatności etapowe, po hybrydowe modele współprodukcji. Pozwoliło to na stworzenie pierwszej wersji strategii wydawniczej oraz doprecyzowanie komunikacji marketingowej.



Wyzwania

- **jak dopracować produkt**, by był gotowy do prezentacji wydawcom i inwestorom?
- **jak zbudować strategię rozwoju**, która odda charakter gry i jednocześnie będzie atrakcyjna biznesowo?
- **jak zwiększyć widoczność gry** wśród graczy i partnerów branżowych?



Fundusze Europejskie
dla Nowoczesnej Gospodarki



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



Gra z sercem i potencjałem

W trakcie programu zespół Serious Sim wykazał się dużą odpowiedzialnością, elastycznością i otwartością na współpracę. *Poof! Cleaning Services* to projekt, który łączy przystępną formę z ważnym przesłaniem – i właśnie to może być jego największym atutem na rynku.

Udział w programie nie tylko przyspieszył rozwój gry, ale też przygotował zespół do kolejnych kroków: rozmów z wydawcami, dalszej produkcji i budowania marki. **To przykład na to, że wartościowe historie, opowiedziane z wyczuciem i wsparte odpowiednimi narzędziami, mają realną szansę zaistnieć globalnie.**



Działania w Akceleratorze Digital Dragons

- **opracowanie nowej strategii rozwoju** gry na podstawie feedbacku
- **przygotowanie nowej wersji builda** z ulepszoną grafiką i nowym poziomem
- **prezentacja gry na Reboot Develop Blue 2025** (Dubrownik)
- **ponad 20 spotkań B2B** z wydawcami, inwestorami i partnerami z Europy, Ameryki Północnej i Azji
- **kampania PR i promocja gry na Steam** (press kit, widoczność)
- **zdobycie wiedzy** o modelach współpracy z wydawcami (revenue share, etapowe płatności, modele hybrydowe)
- **opracowanie strategii wydawniczej** i doprecyzowanie komunikacji marketingowej



Fundusze Europejskie
dla Nowoczesnej Gospodarki



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską

