

Transparent Games

gry z misją

Transparent Games to niezależne studio, które od początku działalności stawia na inkluzywność, różnorodność i reprezentację w grach. **Zespół koncentruje się na tworzeniu tytułów, które oddają głos grupom niedostatecznie reprezentowanym w grach wysokobudżetowych.** Ich celem jest nie tylko dostarczanie rozrywki, ale także budowanie przestrzeni, w której każdy gracz może poczuć się zauważony i zrozumiany.



Projekt *Saintess of the Golden Bow* to wizualna powieść fantasy, która łączy estetykę anime z tematyką duchowości, siostrzeństwa i kobiecej siły. Gra kierowana jest do mniej mainstreamowego gracza – w szczególności kobiet i osób queerowych, które szukają w grach emocjonalnej głębi, reprezentacji i estetyki bliskiej kulturze japońskiej.

Jak dotrzeć do właściwej społeczności?

Choć gra posiada wyrazistą tożsamość i silny przekaz, zespół Transparent Games stanął przed kilkoma istotnymi wyzwaniami:

- jak skutecznie wypromować niszowy tytuł w międzynarodowym środowisku graczy?
- jak zbudować społeczność wokół gry przed premierą?
- jak przygotować się do kampanii crowdfundingowej, która pozwoli sfinansować dalszy rozwój projektu?

Zespół potrzebował wsparcia w zakresie strategii marketingowej, produkcji materiałów promocyjnych oraz dotarcia do odpowiednich grup odbiorców – z pominięciem tradycyjnych kanałów dla mainstreamowych graczy, które często nie rezonują z ich targetem.



Fundusze Europejskie
dla Nowoczesnej Gospodarki



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



Rzeczywistość w Akceleratorze Digital Dragons

Transparent Games dołączyło do Akceleratora Digital Dragons z jasnym celem: przygotować i przeprowadzić kompleksową kampanię promocyjną gry Saintess of the Golden Bow na rynkach międzynarodowych.

Proces obejmował:

- strategię i przygotowanie kampanii – powstał profesjonalny zwiastun, zestawy graficzne i wideo, a także rozpoczęto współpracę z ponad 500 influencerami i mediami, w czym pomogły akceleracyjne warsztaty marketingowe;
- prezentację gry na Animangapop Plymouth – pierwsze fizyczne wystąpienie gry poza Polską, idealnie dopasowane do estetyki tytułu, dzięki grantowi na zagraniczne wyjazdy;
- kampanię na Kickstarterze – skierowaną do odbiorców z USA, UK i Kanady, zakończoną sukcesem po zbudowaniu bazy 2000+ obserwujących.

Dzięki udziałowi w programie, Transparent Games osiągnęło szereg wymiernych rezultatów:

- strona gry na Steam umożliwiła rozpoczęcie zbierania wishlist – w ciągu kilku miesięcy pozyskano ponad 2100 zapisów;
- demo gry w języku angielskim zostało zaprezentowane podczas Steam Next Fest i Visual Novel Festival, generując tysiące pobrań i znaczną ekspozycję;
- kampanie reklamowe na Meta i TikToku dostarczyły pierwszych danych analitycznych i pozwoliły zoptymalizować komunikację, w czym pomogło wsparcie finansowe;
- współprace z influencerami przyniosły 61 pozytywnych odpowiedzi i pomogły zidentyfikować najskuteczniejsze kanały dotarcia do społeczności queer i fanów visual novel.



Fundusze Europejskie
dla Nowoczesnej Gospodarki



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



Wyzwania



- **Jak skutecznie wypromować** niszowy tytuł w międzynarodowym środowisku graczy?
- **Jak zbudować społeczność** wokół gry przed premierą?
- **Jak przygotować się do kampanii crowdfundingowej**, która pozwoli sfinansować dalszy rozwój projektu?



Po akceleracji Digital Dragons



- Strona gry na Steam umożliwiła rozpoczęcie zbierania wishlist – w ciągu kilku miesięcy pozyskano ponad 2100 zapisów
- Demo gry w języku angielskim zostało zaprezentowane podczas Steam Next Fest i Visual Novel Festival, generując tysiące pobrań i znaczną ekspozycję
- Kampanie reklamowe na Meta i TikToku dostarczyły pierwszych danych analitycznych i pozwoliły zoptymalizować komunikację, w czym pomogło wsparcie finansowe



Fundusze Europejskie
dla Nowoczesnej Gospodarki



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską

