

RED DEV STUDIO

Mobile Games Developer



INFORMACJE
DLA INWESTORÓW

MISJA

- › Zapewnienie użytkownikom na całym świecie rozrywki mobilnej na najwyższym poziomie, wyróżniającej się oryginalnością koncepcji i stylem graficznym.

WIZJA

- › Od gier ze średniej półki do produkcji mobilnych AAA
- › Od małego studia do dużego producenta
- › Od inwestycji po samofinansowanie produkcji
- › Od początku działanie w skali globalnej
- › Samofinansowanie dużych produkcji w ciągu trzech lat.

RED DEV STUDIO PRODUKUJE GRY NA PLATFORMY MOBILNE ZE WZGLĘDU NA:

- › Mniejszy nakład pracy (szczególnie grafiki)
- › Dostępność wielu ścieżek dystrybucji
- › Dostępność wielu rodzajów monetyzacji
- › Dynamicznie rosnący segment urządzeń mobilnych
- › Dużą konkurencję w grach na platformy stacjonarne.

PRODUKCJA NA WIODĄCE PLATFORMY MOBILNE:

- › iOS
- › Android
- › Kolejne platformy wraz z rozwojem spółki.



Wojciech Sypko

założyciel, prezes zarządu
projektant, główny programista



Marcin Rudnicki

współpracownik
grafik



Agata Nawrot

współpracownik
grafik



Rafał Warniełło

współpracownik
grafik



Programiści

zlecenia
wg planu prac



GŁÓWNY PROGRAMISTA / TEAM(S) LEADER

- › Opracowanie i rozwój standardów rozwoju gier w technologii Corona SDK
- › Wdrażanie nowych członków zespołu
- › Nadzór jakościowy nad kodem
- › Wsparcie w osiąganiu wysokiej efektywności przez zespoły produkcyjne
- › Śledzenie nowych funkcji i wtyczek w Corona SDK
- › Przekazywanie wiedzy i dbanie o systematyczny wzrost umiejętności wszystkich członków zespołu.

SPECJALISTA DS MARKETINGU

- › Budowa marki firmy
- › Promocja gier poprzez aktywność na forach tematycznych, prowadzenie strony www, fanpage na fb, udział w konferencjach tematycznych, budowanie relacji z mediami (czasopisma, serwisy internetowe, youtuberzy)
- › Kreowanie oczekiwań rynku na wydanie gry
- › Opieka nad stronami www i devblogami poszczególnych produkcji.

PROJEKTANT GIER

- › Opracowywanie koncepcji i scenariuszy gier
- › Wsparcie przy projektowaniu rozgrywki (level design)
- › Dobór najwłaściwszych metod monetyzacji do poszczególnych produkcji
- › Budowa i rozwój strategii monetyzacji.

W początkowym okresie w rola głównego programisty, projektanta gier i programisty w pierwszym zespole będzie realizowana przez jedną osobę (Wojciech Sypko). Wraz z uruchamianiem kolejnych zespołów, adekwatnie do zakresu realizowanych prac, role głównego programisty, projektanta gier i programisty zostaną rozdzielone.

PROGRAMISTA

- › Tworzenie oprogramowania realizującego rozgrywkę
- › Integracja bibliotek realizujących funkcje wspierające (tabele wyników, monetyzacja, UI).

GRAFIK

- › Przygotowanie grafik koncepcyjnych
- › Przygotowanie grafik i animacji w jednolitym stylu dopasowanym do konkretnej produkcji
- › Przygotowanie materiałów promocyjnych.

PROGRAMISTA DS MONETYZACJI

- › Implementacja funkcji realizujących monetyzację w grach (reklamy, wirtualna waluta, sklepy)
- › Opracowanie i stała aktualizacja narzędzi do komunikacji z różnymi dostawcami reklam
- › Wypracowanie metod posługiwania się zaimplementowanymi w Corona SDK wtyczkami do monetyzacji (aktualnie 20) i stałe monitorowanie nowych dostawców i wtyczek
- › Opracowanie metod posługiwania się wtyczkami do analizy zachowań użytkowników.

PROGRAMISTA WSPIERAJĄCY

- › Przygotowanie bibliotek obsługujących standardowe funkcjonalności UI
- › Przygotowanie kodu obsługującego zapis wyników (tabela lokalna i sieciowy leaderboard)
- › Przygotowanie i rozwój funkcji wspierających rozgrywkę sieciową
- › Wsparcie przy testowaniu i wydawaniu gry.

MUZYK / DŹWIĘKOWIEC

- › Produkcja muzyki i dźwięków do wszystkich produkcji.

AdBuddiz

AdBuddiz

ADCOLONY

AdColony

AdMob

AdMob (v2)



KIDDOZ

MediaBrix

MediaBrix

PEANUT LABS

PeanutLabs

amazon

Amazon IAP



AppLovin

appnext™

Appnext

Persona.ly

Persona.ly



Pollfish



Razer Store



Appodeal

Chartboost

Chartboost

inMOBI™

inMobi

Pre-Activated

REVMOB

RevMob

stripe

Stripe

SUPERAWESOME

SuperAwesome

facebook

Facebook Audience Network

fortumo

Fortumo



ironSource

trialpay

TrialPay

Vungle

Vungle

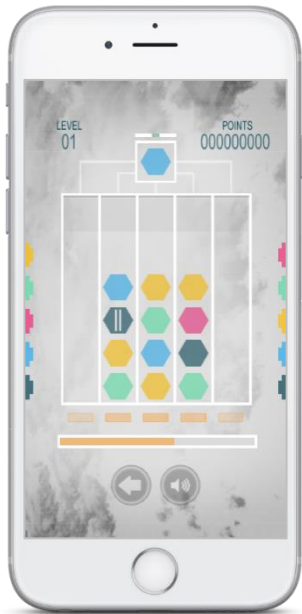
Happy Moose games

IAP Badger

Free to play z reklamami	Aplikacja płatna bez reklam	Mikrotransakcje real money	Mikro transakcje reklamy
<ul style="list-style-type: none">› Aplikacja darmowa› Na ekranach poza ekranem rozgrywki wyświetlane są reklamy› Po zakończeniu etapu lub całej gry wyświetlane są reklamy całokranowe.	<ul style="list-style-type: none">› Aplikacja płatna jednorazowo› Brak reklam› Możliwe przejście z modelu free to play.	<ul style="list-style-type: none">› Możliwość powolnego zbierania wirtualnej waluty w czasie gry› Możliwość kupowania wirtualnej waluty wewnątrz gry› Możliwość kupowania za wirtualną walutę przedmiotów ułatwiających grę.	<ul style="list-style-type: none">› Możliwość pozyskania wirtualnej waluty w zamian za obejrzenie reklamy.
Przychód od dostawców reklam	Przychód ze sprzedaży aplikacji	Przychód z transakcji wewnątrz gry	Przychód od dostawców reklam

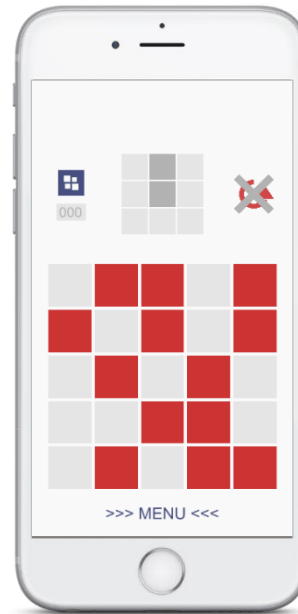
W grach Red Dev Studio będą zaimplementowane wszystkie modele monetyzacji, tak aby uwzględnić preferencje graczy podczas zakupu gry i podczas rozgrywki (reklamy lub brak reklam, mikrotransakcje), a jednocześnie maksymalnie wykorzystać ich (pośrednią lub bezpośrednią) siłę nabywczą.

Laser Panic



- › Gra logiczno – zręcznościowa
- › Autorska mechanika rozgrywki.

Patience Patterns



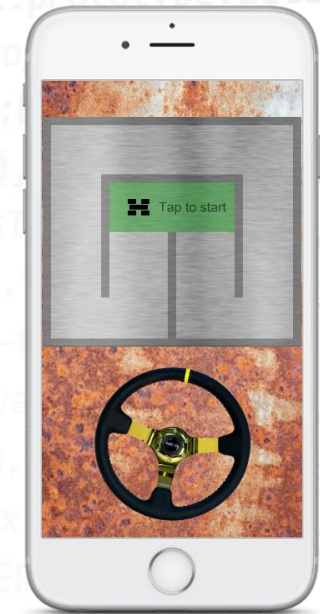
- › Gra logiczna
- › Autorska mechanika rozgrywki
- › Trzy tryby rozgrywki
- › 66 poziomów.

Powertris



- › Gra logiczno – zręcznościowa
- › Mechanika rozgrywki oparta na grach Tetris i Pipemania, połączonych w nowy sposób.

Retro Cars



- › Gra zręcznościowa oparta o klasyczną grę arcade Sprint 2
- › Faza grywalnego prototypu.

Ptong



- › Gra zręcznościowa dla najmłodszych.

Chronicle Keepers





- › Gra przygodowa typu HOPA (hidden objects puzzle adventure)
- › Faza grywalnego prototypu, wykonanego na zamówienie firmy zewnętrznej.

- › Połączenie mechaniki Tetris (spadające klocki) i Pipemania (łącznie rur)
- › Proste zasady, wciągająca rozgrywka
- › Klocki specjalne, urozmaicające rozgrywkę
- › Przykład świeżego pomysłu opartego na klasycznych grach.



 **Ross Berman** Looks like a great game. when it will be on the play store?

 **Aqvin Kennet Saldanha** Brilliant
Lubię to! · Odpowiedz · 27 lipiec o 14:21

 **Eugene Rivera** the concept looks cool!
Lubię to! · Odpowiedz · 27 lipiec o 10:10

 **Maged Hamdy** That's really creative!
Lubię to! · Odpowiedz · 27 lipiec o 15:46

 **Paulo Felipe Jarschel** Loved the idea!!!
Lubię to! · Odpowiedz · 27 lipiec o 14:38

 **Diogo Silva** i wanna play, its awesome
Lubię to! · Odpowiedz · 27 lipiec o 18:14

 **Alina Kirsanova** Interesting!
Lubię to! · Odpowiedz · 27 lipiec o 16:38

 **Mickaël Pretty** Great idea 😊
Lubię to! · Odpowiedz · 27 lipiec o 10:44

Rob Miracle

Moderator



18,290 posts


Corona Staff


31 July 2016 - 08:39 AM

Two games I've loved playing over the years merged. Brilliant!

 **Danny Gallagher** LOVE IT
Lubię to! · Odpowiedz · 27 lipiec o 13:04


 **Mary Vogel** I like it 👍
Lubię to! · Odpowiedz · 17 sierpień o 15:10

 **Raymond Turner** I look forward to trying it.
Lubię to! · Odpowiedz · 27 lipiec o 09:53

 **Jaume Pla Álvarez** First 20 secs
"A Tetris game? C'mon dude, be a little more original"


Next 20 secs when I understood how it works
"Dude how can nobody thought of it before? It's genius!"

 **Sharizan Abdullah** I really like this idea.
Can't wait to try. Both iOS and Android?
Lubię to! · Odpowiedz · 27 lipiec o 10:33

 **Isaac Cortissoz** re-inventing the wheel done right, looking to try this out as im a professional tetris player 😊

 **Sfivezone Alive** i second that, awesome idea
Lubię to! · Odpowiedz · 30 lipiec o 15:36

 **Krister Mathieu Collin** Woah, that's a very cool idea! Nice work, hope it goes well!
Lubię to! · Odpowiedz · 28 lipiec o 08:16

 **علاء عادل** Nice twist on Tetris 😊
Lubię to! · Odpowiedz · 1 · 27 lipiec o 13:25



- › Ręcznie malowane grafiki autorstwa Agaty Nawrot
- › Możliwość konwersji gry na platformy mobilne z zachowaniem stylu graficznego.



PLATFORMA TECHNOLOGICZNA: CORONA SDK

- › Możliwość generowania aplikacji dla Android, iOS, Windows, OS X
- › Bezpłatna
- › Wbudowane narzędzia do monetyzacji
- › Społeczność > 300 000 developerów
- › Wbudowana obsługa grafiki, animacji, fizyki 2D, fizyki płynów i cząsteczek (particles)
- › Krótki czas od projektu do działającej aplikacji
- › Platforma stale rozwijana przez Corona Labs (core) oraz niezależnych twórców (plugins).





DARKNESS MASTER

logiczno-zręcznościowa

Gra platformowa z utrudnieniami (efekty świetlne). Pokonywanie kolejnych komnat wymaga rozwiązywania zagadek przestrzennych.



TO THE HELL

arcade 16+

Gra zręcznościowa hack'n'slash, podróż bohaterem przez kolejne krainy o mrocznej stylistyce, z różnymi zestawami przeciwników.



THE STATION

survival adventure

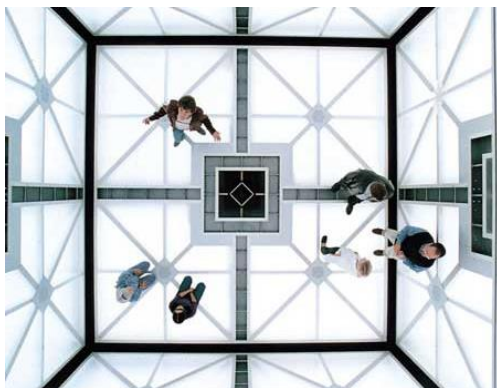
Walka o przetrwanie załogi na stacji po awarii do momentu nadejścia pomocy. Różne rodzaje stacji osadzonych w ekstremalnych warunkach (kosmos, dno oceanu, biegun).



GEN WARS

symulacyjna

Odpowiednik Core Wars dla nie-programistów. Gracze modelują komórki, których kolonie rozwijają się w tym samym środowisku. Wygrywa gracz, którego kolonia jest najliczniejsza po zadanej liczbie cykli.



FLAT CUBE

logiczno-zręcznościowa

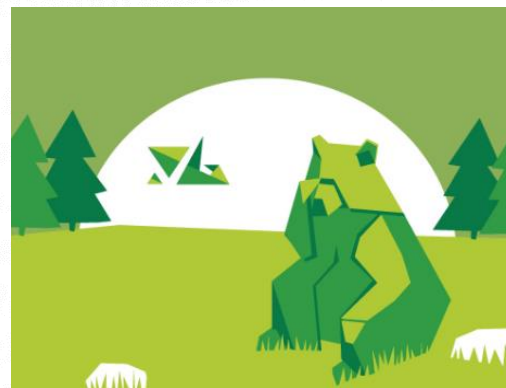
Gra zręcznościowo – przygodowa oparta na scenariuszu filmu 'Cube'. Celem jest znalezienie wyjścia z labiryntu pomieszczeń z zainstalowanymi różnymi rodzajami śmiertelnych pułapek.



GATEWAY

arcade 16+

Gra przygodowo-zręcznościowa, luźno oparta na cyklu 'Gateway – brama do gwiazd'. Odkrywanie i eksploracja losowo dobieranych planet o różnym środowisku.



RESCUE

survival adventure

Gracz dowodzi jednostką gaszenia pożarów lasu. Dysponuje wozami strażackimi, helikopterami gaśniczymi etc. W kolejnych etapach różnicują się priorytety akcji (ratowanie lasu, ludzi lub domów) i stopień trudności.



WARRIOR

*arcade 16+
innowacyjny interfejs*

Gra zręcznościowa, w której gracz steruje wojownikiem za pomocą innowacyjnego interfejsu – postać odtwarza bronią (długa pika) ruch gracza (palcem po ekranie).

ZAŁOŻENIA

- › Uruchomienie trzech zespołów w odstępie dwóch miesięcy
- › Produkcja gier z sześciomiesięcznym okresem implementacji i budżetem ~100 000
- › Wydawanie gier co dwa miesiące (od szóstego miesiąca działalności)
- › Intensywny marketing
- › Powołanie czwartego zespołu w drugim roku działalności
- › Uruchomienie dużej produkcji (budżet powyżej 1 mln) w drugim roku działalności.

POTRZEBY

- › Sfinansowanie działalności do momentu wypracowania zysku
- › Wsparcie w dobraniu odpowiedniej strategii marketingu.

OCZEKIWANE WYNIKI

- › 4 gry wydane w pierwszym roku
- › 6 gier wydanych w drugim roku
- › 7 gier wydanych w trzecim roku
- › Przychód powyżej 1,2 mln w drugim roku
- › Przychód powyżej 2,4 mln w trzecim roku z gier B+
- › Przychód powyżej 3 mln z gry AA w trzecim roku
- › Rozpoznawalność marki w drugim roku.

- › Pozyskanie funduszy w pierwszej turze finansowania od inwestorów na pierwszy rok działalności (800 000 zł)
- › Powołanie zespołów produkcyjnych, produkcja czterech gier w pierwszym roku
- › Wycena spółki i pozyskanie funduszy – druga tura finansowania (inwestorzy lub NewConnect)
- › Pozyskanie funduszy z innych źródeł finansowania (dofinansowanie unijne, Patreon)
- › Rozbudowa zespołu w drugim roku (wzmocnienie zespołów, funkcje administracyjne).

PRZYKŁADY Z POLSKIEGO RYNKU:

- › Play Way (Car Mechanic Simulator)
- › 11bit studios (This War Of Mine)
- › Digital Melody (Timberman).



WOJCIECH SYPKO, ZAŁOŻYCIEL

- › Ponad dziesięć lat doświadczenia w programowaniu, autor czterech gier i sześciu prototypów
- › Ponad dziesięć lat doświadczenia w zarządzaniu zespołami i projektami IT
- › Gracz od zawsze (gry logiczne, planszowe, komputerowe)
- › Kontakt z komputerem od początków IT
(Odra 1305 → ZX Spectrum → Amiga 500 → PC)
- › Pierwsza gra stworzona w liceum (Tron), wygrany konkurs programistyczny
- › Wizja rozwoju od strony technologicznej i projekty gier.

Kontakt:

Wojciech Sypko
Red Dev Studio

+48 604 513 961

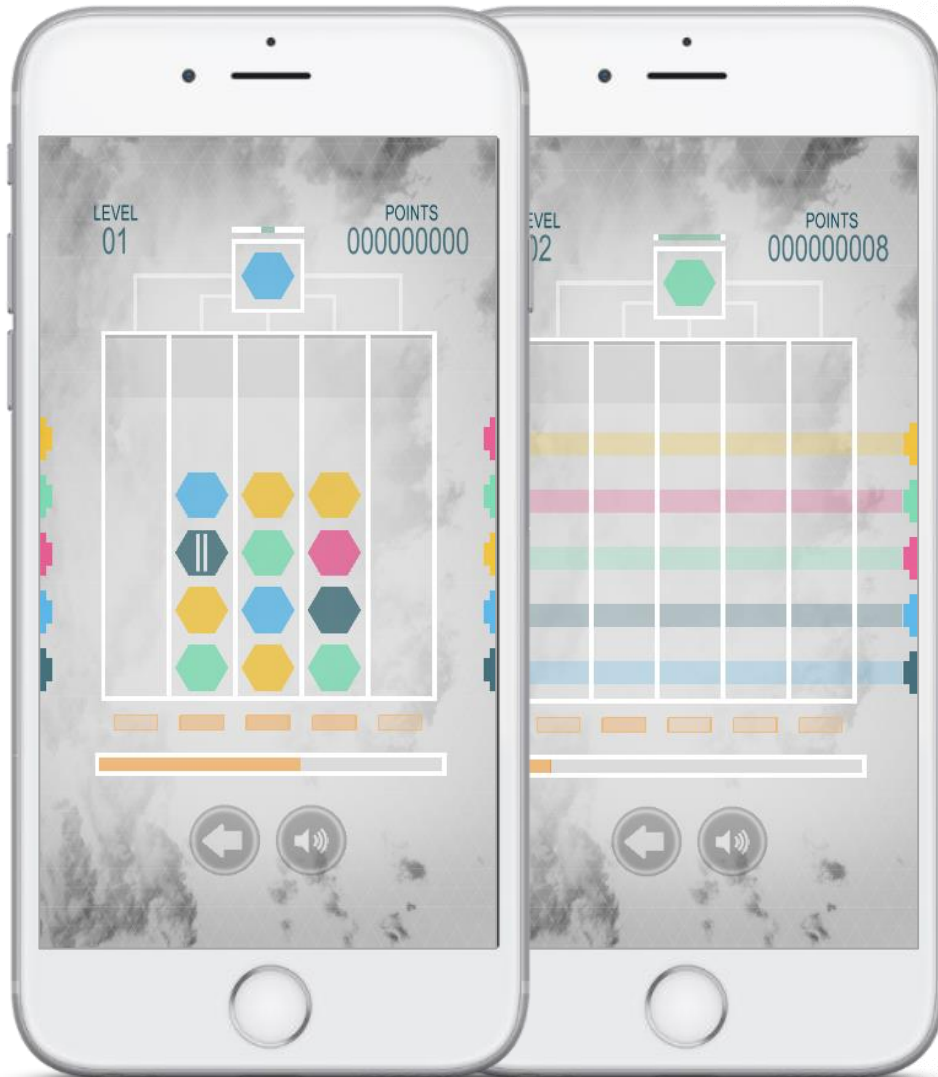
w.sypko@reddevstudio.com

www.reddevstudio.com

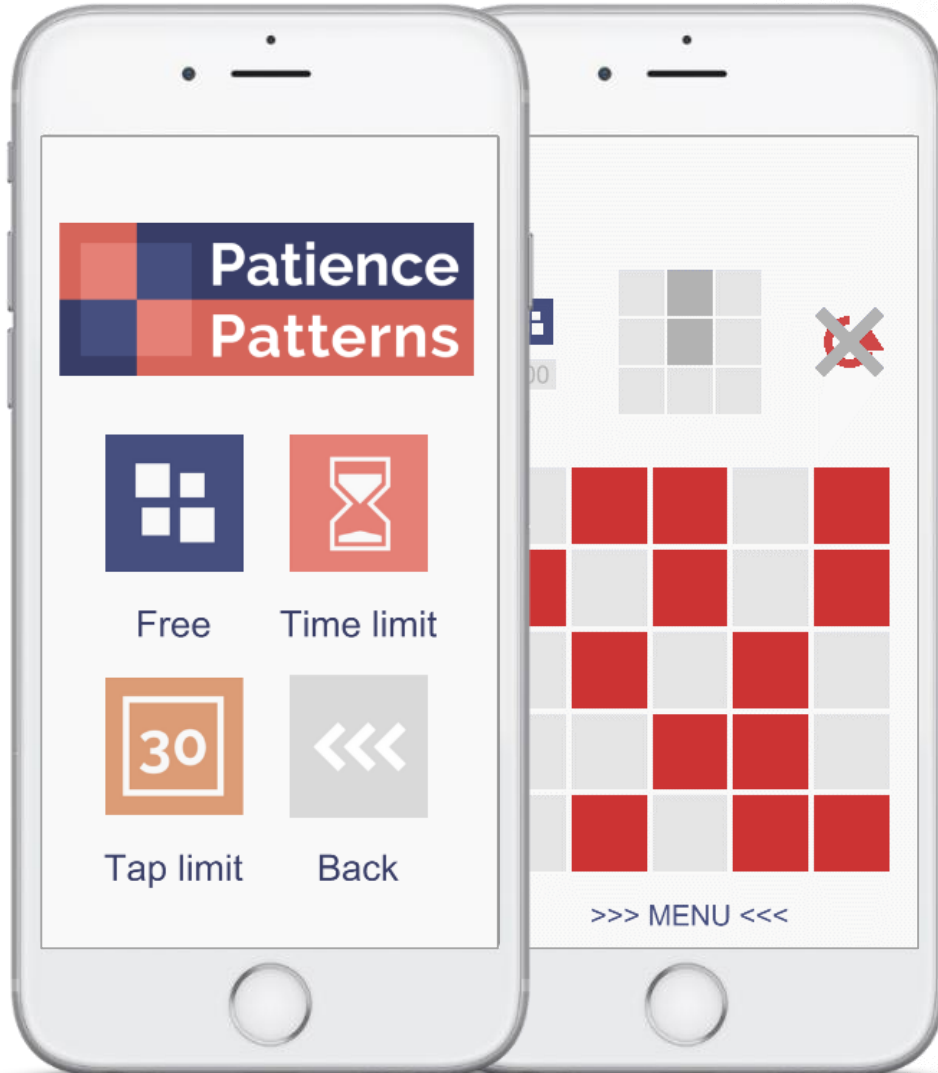
facebook.com/reddevstudio



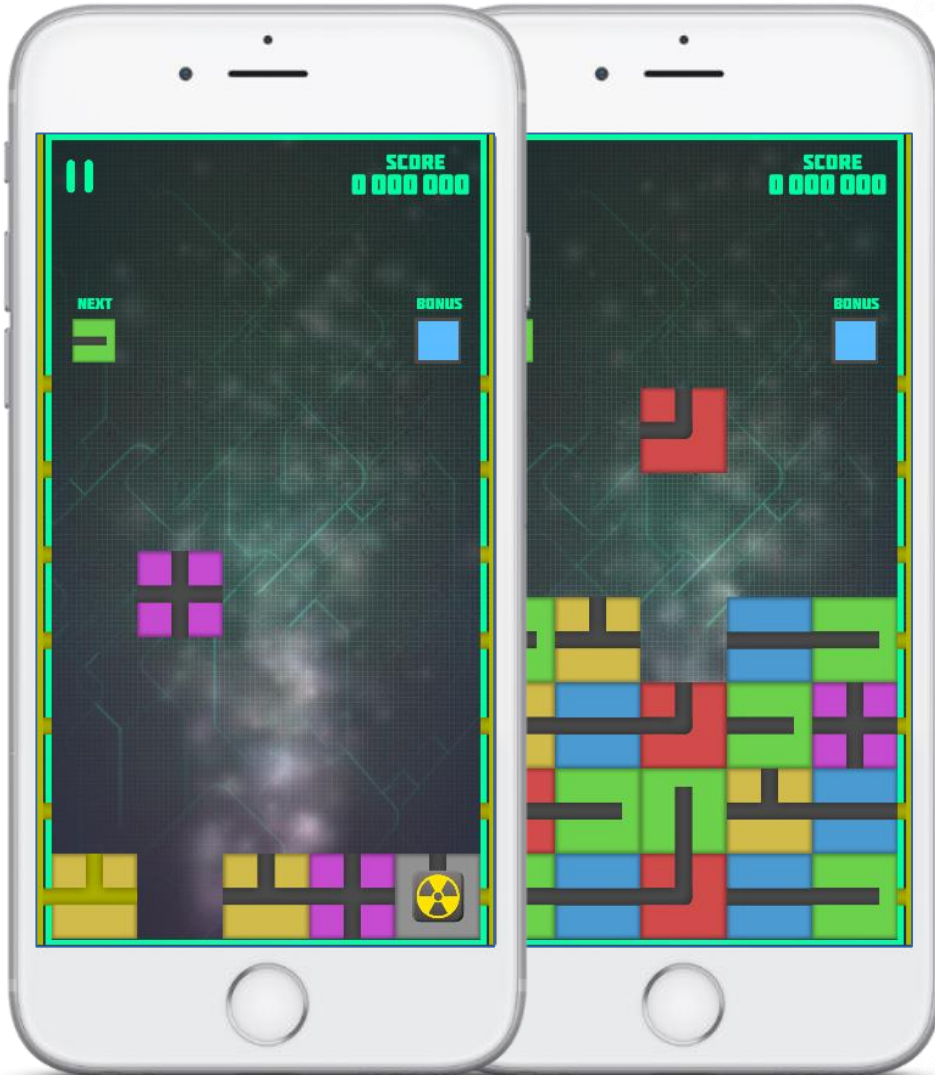
Dodatkowe informacje o produktach



- › Gra logiczno – zręcznościowa
- › Nowatorska mechanika rozgrywki.



- › Gra logiczna
- › Nowatorska mechanika rozgrywki
- › Trzy tryby rozgrywki
- › 66 poziomów.



- › Gra logiczno – zręcznościowa
- › Mechanika rozgrywki oparta na klasycznych grach Tetris i Pipemania, połączonych w nowy sposób.



- › Gra logiczna
- › Autorska, klimatyczna produkcja z grafiką Agaty Nawrot
- › Możliwość konwersji na platformy mobilne.



Dziękujemy za uwagę

www.reddevstudio.com

facebook.com/reddevstudio