

Kraków, 10 lipca 2019 r.

iFun4all na ostatniej prostej do zmiany nazwy studia

Draw Distance rysuje plany na kolejne produkcje

iFun4all zatwierdził zmianę swojej nazwy. Już niebawem oficjalnie stanie się Draw Distance. Wraz z przypieczętowaniem rebrandingu spółka zamknęła pewien etap i zapowiedziała zmiany mające wnieść jej produkcje na wyższy poziom.

W ciągu 10 lat swojej działalności, krakowska spółka z nieznanej firmy stała się zespołem developerskim, który cieszy się międzynarodowym zaufaniem. Zwieńczeniem tego procesu, a zarazem początkiem nowego ma być zmiana nazwy studia.

– Jesteśmy na finiszu. Po walnym zgromadzeniu czekamy już tylko na potwierdzenie zmiany ze strony KRS. Nasza nowa nazwa, Draw Distance, to termin używany w produkcji gier wideo, ale dla nas oznacza patrzeć szeroko na gry. Chcemy tworzyć produkcje, w których równie mocno liczą się fabuła i postacie, co dynamiczna rozgrywka. Takie, które wyróżniają się w aspekcie wizualnym. Gry o wysokiej jakości, nieosiągalnej dla większości zespołów niezależnych – mówi prezes iFun4all, Michał Mielcarek.

Drugi kwartał bieżącego roku zamknął pierwszą fazę przebudowy studia trwającą od premiery *Red Game Without a Great Name* w 2015 r. na iOS. W tym czasie gamedeveloper zebrał potrzebne umiejętności i kontakty by z rzemieślnika stać się artystą. Podpisał umowy podpisane z liczącymi się na rynku podmiotami t.j. Curve Digital, East2West, Microsoft, Paradox Interactive, czy Legendary. Dołączyli do niego specjaliści z wieloletnim doświadczeniem w firmach takich jak Techland, Bloober Team, Jujubee, Teyon, Artifex Mundi, czy GameDesire. Obecnie, by się rozwijać i wejść na wyższy poziom, chce pozyskać nowych, doświadczonych specjalistów, którzy pomogą zapewnić wyższą jakość przyszłych gier. W najbliższym czasie planowane jest zwiększenie zespołu produkcyjnego z 17 do 25 osób.

Druga połowa 2019 roku będzie w Draw Distance okresem wyjątkowej pracy. Spółka zapowiada w tym czasie premiery aż trzech gier: pełnej wersji *Ritual: Crown of Horns*, małej gry w ramach programu wydawniczego spółki oraz głośnej *Vampire: The Masquerade – Coteries of New York*. Równocześnie spółka ubiega się o dofinansowanie w ramach programu Kreatywna Europa, złożyła także nowy wniosek w ramach programu GameINN. Pod koniec października w ramach targów Game

Connection Europe spółka przedstawi wydawcom i inwestorom nową wersję gry *Far Peak*. Tytuł będzie zawierać w sobie elementy eksploracji, nieobecne do tej pory w grach iFun4all.

W tym roku planujemy również start fazy koncepcyjnej nowego projektu, o roboczym tytule *Project IF-9*. Ma to być pierwsza pełnoprawna gra indie action adventure stworzona przez Draw Distance. Przeprowadzona przez spółkę analiza rynku pokazuje, że gatunek ten cieszy się niestąbną popularnością wśród graczy, a mimo to niewielu twórców się tym zajmuje. Elementy gier action adventure pojawiały się dotychczas w naszych produkcjach, a połączenie ich w jedną grę wydaje się być logicznym i naturalnym krokiem dla studia. Widzimy w tym segmencie ogromną lukę i chcemy zostać jego liderem – podsumowuje Mielcarek.