

TISKOVÁ ZPRÁVA

Česká mobilní hra Smashing Four dobývá americký trh

Praha 18. 10. 2018 - Český vývojář Geewa slaví úspěchy s novou mobilní hrou Smashing Four a to především na americkém trhu. Celosvětově tuto hru hraje více než dvě stě tisíc hráčů denně a Smashing Four dál roste. Měsíční tržby se pohybují kolem 1 milionu dolarů a to ze Smashing Four dělá nejvýdělečnější mobilní hru vytvořenou letos v České republice.

Pokud jde o pořadí nejvýdělečnějších mobilních her ve virtuálních obchodech ať už Apple či Google, dostala se nová hra z dílny společnosti Geewa celosvětově na zhruba dvousté místo. „*To nás nesmírně těší, vždyť před čtvrt rokem jsme se radovali z toho, že jsme na čtyřstém místě. Růst tržeb za tři měsíce je skutečně raketový. Z čeho máme obzvlášť radost, je to, že se nám daří oslovovat hráče na americkém kontinentě, především v USA. To je opět významný kvalitativní posun od minula, kdy jsme se s předchozí hrou prosadili spíš v Asii*“, říká zakladatel Geewa Miloš Endrle.

Trh s bezplatnými hrami pro mobilní telefony se od her pro PC a herní konzole výrazně liší. Mobilní trh je založený na permanentní marketingové kampani a využívání analytických dat o chování hráčů. „*V současnosti investujeme do marketingu de facto vše, co vyděláme, tedy skoro 1 milion dolarů měsíčně*“, dodal Endrle. Podle něj je reálné dostat se mezi padesátku nejlepších her. Geewa se soustředí na Smashing Four, hru, ve které hráči ovládají hrdiny bojující mezi sebou na bázi kulečnickové fyziky. Ovšem zároveň připravuje další titul, který by její nabídku na trhu mobilních her rozšířil. „*Nejlepší hry vydělávají až jeden milion dolarů denně a na vrcholu se udrží tři až pět let. My u Smashing Four očekáváme minimálně stejnou životnost. Hru stále rozvíjíme a posilujeme pozici lídra v oblasti her hráče proti hráči založených na reálné fyzice a jasných pravidlech*.“ doplnil.

Podle Miloše Endrleho patří Česko mezi vývojářské špičky. „*Máme talentované lidi, vzdělané nejen v technologiích, ale i v dalších důležitých oborech jako je hudba, výtvarné umění, či psychologie*“, říká šéf Geewa. Zároveň ale dodává, že je škoda, že v Čechách se nepodařilo navázat na dílo Karla Zemana nebo Jiřího Trnky. Hry dávají kreativním lidem možnost na tuto tradici navázat a situace se podle něj stále zlepšuje. Stále aktivnější totiž začínají být vývojáři sami. Letos na jaře založili Asociaci českých herních vývojářů s cílem chránit a prosazovat zájmy místních tvůrců, spolupracovat s institucemi státní správy a podporovat rozvoj herního průmyslu v Česku. Podle Endrleho je dobře, že se o hry začíná zajímat stát. Především proto, že herní průmysl je oborem budoucnosti, přináší nejen peníze, ale hlavně inovace a atraktivní pracovní příležitosti skutečně globálního rozměru.

Českým vývojářům her se celosvětově daří. Úspěšná byla například série Mafia nebo nejnověji titul Kingdom Come. Český herní trh generuje ročně tržby mezi dvěma a třemi miliardami Kč.

Geewa

Geewa je české herní vývojářské studio, které bylo založeno v roce 2005. Jeho hlavními akcionáři je skupina KKCG Karla Komárka, která vlastní více než šedesátiprocentní podíl, třetinový podíl patří polské investiční skupině MCI a zbytek podílů je v rukou fyzických osob. Geewa se etablovala svým kulečnickem Pool Live Tour na Facebooku, který měl v době svého vrcholu 2,5 milionu hráčů denně. Celkově si tuto hru zahrálo přes 100 milionů lidí. V současné době je hlavním produktem Smashing Four.

KKCG

Skupina KKCG v současnosti spravuje významné společnosti, jejichž celková účetní hodnota přesahuje 5,2 miliardy EUR. Skupina KKCG a jí vlastněné společnosti zaměstnávají více než 3.500 zaměstnanců a vyvíjejí podnikatelské aktivity v devatenácti zemích světa. Skupina KKCG drží podíly například v těchto firmách: skupina MND, SAZKA Group, AUTOCONT, US Methanol, FISCHER GROUP, Conectart, DataSpring, SafeDX, Springtide Ventures, VÍTKOVICE, a další.

Kontakt pro média:

Dana Dvořáková

Ředitelka komunikace, KKCG, a.s.

Vinohradská 230, Praha 10

T +420 225 010 399

M +420 602 372 834

E dana.dvorakova@kkcg.com