



Platformy Hitbox i Azubu łączą się w Smashcast - największy niezależny serwis transmisji e-sportowych poza rynkami azjatyckimi

Smashcast otwiera nowe centrum produkcji w Wiedniu, by zapewnić użytkownikom treści w najwyższej jakości 4K

Los Angeles i Wiedeń – 10 maja 2017 r. – [Smashcast](#), to nowa, największa poza Azją, niezależna platforma nadawcza zajmująca się e-sportem i współzawodnictwem w grach wideo, która powstała na skutek fuzji dwóch wiodących marek tej branży – Hitbox i Azubu – oraz integracji zaplecza technicznego obu serwisów. Nowopowstała firma i dostarczana przez nią usługa plasuje się zasięgiem bezpośrednio za Twitch.tv i stanowi obecnie jego najpoważniejszą konkurencję.

Firma ogłosiła również początek działania serwisu www.smashcast.tv, skupiającego setki utalentowanych nadawców i miliony widzów na całym świecie. Oficjalna aplikacja Smashcast jest też już dostępna za darmo do pobrania w [App Store](#) i [Google Play](#). Użytkownicy www.hitbox.tv i www.azubu.tv są automatycznie przekierowywani do nowej lokacji bez konieczności ponownej rejestracji w serwisie Smashcast. Również wersje mobilne obu usług otrzymają automatyczną aktualizację wprowadzającą nową markę oraz funkcje.

Poza nowym, lekkim, bardziej przejrzystym i intuicyjnym interfejsem, Smashcast wprowadza do swojej usługi narzędzie służące do monitorowania zaangażowania widzów. Dla użytkowników oglądających transmisję, Hype-o-meter stanowić będzie też sposób na wyrażenie poparcia i aplauzu np. podczas oglądania meczów ulubionej drużyny. Nowa funkcja ma ułatwić zacieśnianie więzi między streamerami a ich widzami.

„Bardzo cieszymy się mogąc ogłosić zakończoną pełnym powodzeniem fuzję między Hitboxem a Azubu, oraz rebranding zarówno serwisu jak i marki pod nową nazwą – Smashcast”, powiedział Mike McGarvey, CEO Smashcast. „Nowa funkcja badająca zaangażowanie to tylko jeden z wielu kroków ku urzeczywistnieniu naszej długofalowej wizji stawiającej sobie za cel stworzenie najlepszego serwisu łączącego nadawców z widzami w świecie e-sportu i rywalizacji w grach”.

Firma poinformowała również, że uruchomiła w Wiedniu nowe studio produkcyjne, którego celem jest tworzenie materiałów w rozdzielczości 4K, i które stanowi podstawowy element długofalowej strategii firmy koncentrującej się na jeszcze pełniejszej integracji ze światem e-sportu i gamingowej rywalizacji, oraz zapewnieniu najwyższej jakości nie tylko w zakresie samej technologii, lecz również w odniesieniu

do transmitowanych treści.

„Znajdujące się w Wiedniu nowe centrum produkcyjne to kluczowe rozwiązanie zapewniające najwyższą jakość wsparcia dla nadawców i partnerów wydawniczych korzystających z naszych usług”, dodaje Martin Klimscha, Managing Director Smashcast w Europie. „Chcemy mieć pewność, że na tle konkurencji wyróżnia nas nie tylko wspaniała technologia zapewniająca możliwość transmisji w pełnej rozdzielczości 4K czy w trybie VR 360°, ale też jakość transmitowanych treści”.

Smashcast wprowadza nową formułę monetyzacji liczącej sobie ponad 200 milionów fanów e-sportu bazy użytkowników na wiele innowacyjnych sposobów. W obecnym standardzie rynkowym 70% dochodów pochodzi z reklam, 15% zaś z opłat subskrypcyjnych i datków. Smashcast zmienia ten stan rzeczy stawiając na marketing partnerski, interaktywne działania reklamowe ze sponsorami, sprzedaż wirtualnych dóbr, sponsoring i obstawianie wyników w grach, likwidując w ten sposób istniejącą dotychczas przepaść w podejściu do monetyzacji między e-sportem a biznesem opartym o sporty tradycyjne na całym świecie.

Smashcast jest obecnie największą niezależną e-sportową platformą transmisyjną poza rynkami azjatyckimi, która posiada przy tym najwydajniejszą i najtańszą w utrzymaniu infrastrukturę techniczną i która może pochwalić się nawet 20 milionami aktywnych użytkowników miesięcznie w 2016 roku. Firma stawia sobie za bezpośredni cel dalszy zdecydowany rozwój bazy użytkowników trzema stosowanymi jednocześnie drogami: 1) zapewniając coraz lepsze wrażenie łączności między nadawcą a widzom, 2) dostarczając wysokiej jakości własne treści i 3) stosując zróżnicowane rozwiązania techniczne pomagające w utrzymaniu niskich kosztów.

O SMASHCAST

Smashcast to zdobywająca nagrody (jako Hitbox i Azubu) niezależna platforma nadawcza związana z e-sportem i rywalizacją gamingową, z siedzibami w Los Angeles i Wiedniu. Z serwisem związane są miliony streamerów i fanów e-sportu z całego świata. Jest to jedyna na świecie tego typu platforma zapewniająca technologię pozwalającą na transmisje w rozdzielczości do 4K i w 60 klatkach bez opóźnień. Oparty na HTML5 innowacyjny chat pozwala na nieporównywalny z niczym stopień interakcji widzów i nadawców. Usługa dostępna jest na całym świecie pod adresem Smashcast.tv, a także w wersji mobilnej na iOS i Androidzie. Najświeższe wiadomości i aktualizacje można znaleźć na oficjalnej stronie Smashcast na [Facebooku](https://www.facebook.com/Smashcast).

Kontakt prasowy w Polsce:

Mariusz Pietraszek
mariusz@koolthings.com
+48 502 046 679