

PLAY Polska Liga Mobilna - pierwsza liga dla grających na urządzeniach mobilnych, wychodzi naprzeciw rosnącej popularności gier mobilnych.

Branża gier mobilnych dominuje wśród polskich graczy. Już w 2018 roku pobiła zarówno rynek tytułów skierowanych na komputery osobiste, jak i konsole. Polski rynek jest ósmy* w Europie, a Polacy w 2018 roku wydali na gry mobilne aż 216 mln dolarów. Polska Liga Mobilna odpowiada na dynamiczny rozwój branży sprzętów mobilnych, a co za tym idzie rynek gier wieloosobowych przystosowanych na smartfony i tablety.

Tego na polskiej scenie sportów elektronicznych jeszcze nie było. Marka Play wraz z Fantasyexpo, podążając za rynkowymi trendami, zainteresowaniem kibiców i zapotrzebowaniem ze strony zawodników startuje z pierwszą w naszym kraju esportową ligą gier mobilnych!

PLAY Polska Liga Mobilna nie jest pierwszym dużym projektem esportowym skierowanym do graczy, który organizuje Fantasyexpo. Agencja jest znana w krajowej branży sportów elektronicznych jako organizator jednych z największych regularnych rozgrywek skierowanych do miłośników esportu. Fantasyexpo podczas organizowania nowej ligi wykorzystuje kompletne know-how wynikające z prowadzenia Polskiej Ligi Esportowej od 2017 roku.

Partnerem tytularnym ligi jest sieć komórkowa **Play**, od lat wspierająca rozwój polskich sportów elektronicznych. Marka, która od dawna stawia na esport, podobnie jak Fantasyexpo, dostrzegła potencjał w grach mobilnych. Poprzez wsparcie Polskiej Ligi Mobilnej, Play wykorzystuje nowy kanał komunikacji, skierowany do swoich klientów.

“PLAY Polska Liga Mobilna jest efektem zderzenia naszych celów firmowych z trendami na rynku gier, oraz oczekiwaniami użytkowników urządzeń mobilnych. Poniekąd jest to następny etap rozwoju krajowego rynku sportów elektronicznych.” - mówi Justyna Borkowska, Digital Communications Manager, Play.

“Dla Play, jako największej sieci komórkowej w Polsce, wspierającej community graczy od ponad 3 lat, naturalnym krokiem, było rozszerzenie platformy #GamersGonnaPlay o ligę mobile. Mam nadzieję, że nasz wspólny projekt, pierwszy taki na polskim rynku, zostanie pozytywnie przyjęty przez fanów gier mobilnych.” - dodaje Aleksandra Nitecka, Senior Digital Communications Manager, Play.

Strategiczne wsparcie rozgrywkom zapewnia **LifeTube** - sieć partnerska YouTube zrzeszająca ponad 800 influencerów. LifeTube poprzez współpracę z organizatorami, otwiera się na ogólnokrajowe rozgrywki esportowe, a twórcy internetowi są ambasadorami Play Polskiej Ligi Mobilnej.

“Posiadając grupę najbardziej popularnych twórców mobilnych, już od dłuższego czasu poszukiwaliśmy dalszej drogi rozwoju tego sektora. Z wykorzystaniem narzędzi, które oferuje Play Polska Liga Mobilna, stworzymy produkt, który zasięgowo konkurować będzie z największymi podmiotami esportowymi w kraju. Dla tysięcy graczy mobilnych, będzie to także szansa spróbowania swoich sił w bardziej wymagających rozgrywkach i wskoczenia na wyższy poziom rywalizacji.” - mówi Radosław Kwiatkowski, Senior Account Manager & Esports Specialist, LifeTube

Będzie show!

Liga obejmie jedno z najpopularniejszych tytułów, które podbiły serca fanów mobilnej rozrywki na całym świecie: **Brawl Stars** (100 milionów pobrań), **Clash Royale** (100 milionów pobrań), **World of Tanks Blitz** (50 milionów pobrań). W ramach rozgrywek organizatorzy przygotowują serię zmagania dla wszystkich zawodników oraz kibiców. W każdym z tytułów zobaczymy 8 turniejów kwalifikacyjnych zakończonych finałami, podczas których zawodnicy będą mieli okazję wygrać najnowsze modele smartfonów, peryferia oraz abonamenty.

Co więcej, na widzów mobilnych zmagania czeka również **showmatch** z udziałem kibiców oraz influencerów będących ambasadorami imprezy. Zaangażowanie twórców internetowych do wsparcia Polskiej Ligi Mobilnej, nie tylko ułatwi integrację środowiska graczy mobilnych, ale także przyciągnie fanów mobilnej rywalizacji. Ambasadorami ligi będą takie osobistości jak Sitr0x, Manoyek, Farell, Dziejżejka czy pOwp.

Liczby mówią same za siebie

Według najnowszych badań suma, na jaką można oszacować wartość krajowego segmentu obejmującego gry mobilne wynosi aż 216 milionów dolarów ([Gracze 2019](#)). Mimo tak wysokiego potencjału branży, na krajowej scenie wciąż nie mieliśmy okazji zobaczyć zawodów skierowanych do entuzjastów gier na smartfony i tablety. Wartość polskiego rynku gier na PC Newzoo szacuje na 152 mln dolarów, gier konsolowych na 151 mln dolarów, a gier przeglądarkowych na 21 mln dolarów ([Gracze 2019](#)).

Już ponad 93% Polaków posiada telefon komórkowy ([Raport Urzędu Komunikacji Elektronicznej](#)), a 57% ich użytkowników, jest regularnymi graczami **gier mobilnych** ([Polish gamers observatory 2019](#)). Polska Liga Mobilna ma na celu zgromadzenie szerokiego grona odbiorców i stworzenie nowej platformy komunikacyjnej. Co ciekawe, również profil demograficzny gracza tytułów mobilnych może zaskakiwać - aż 49% użytkowników gier na smartfony i tablety stanowią kobiety.

“Śledząc najnowsze badania rynku gamingowego zarówno w Polsce, jak i na świecie, możemy zaobserwować gwałtowny rozwój gier mobilnych. Mimo wzrostu zainteresowania tytułami skierowanymi na smartfony i tablety, próżno szukać regularnych rozgrywek dedykowanych graczom mobilnym. Bazując na wiedzy popartej badaniami rynkowymi oraz wykorzystując know-how wypracowane przy tworzeniu Polskiej Ligi Esportowej, ruszamy z pierwszą w Polsce ligą skierowaną do miłośników gier na małych ekranach” - mówi Justyna Oracz, Head of Brands Fantasyexpo.

I ty dołącz do mobilnych zmagień

Udział w rozgrywkach jest otwarty dla wszystkich chętnych graczy. O wystąpieniu w kwalifikacjach do turnieju finałowego będzie decydowała kolejność dokonywania zapisów. Aby dołączyć do zmagień wystarczy wraz ze znajomymi z gry (poza Clash Royale - tryb jednoosobowy), należy zarejestrować się w odpowiednim wydarzeniu w serwisie Toornament za pośrednictwem oficjalnej strony [Play Polskiej Ligi Mobilnej](#).

*Łączna wartość wydatków na gry wideo czyni Polskę drugim rynkiem w całej Europie Środkowo-Wschodniej i ósmym w Europie - Badanie SpicyMobile [Gracze 2019](#)