

KITMAKER, M-CONTENT MAKERS

KITMAKER es una empresa española especializada en el desarrollo y distribución de juegos y aplicaciones para teléfonos móviles. Nació en 2004 con la intención de consolidarse como una empresa innovadora y emprendedora capaz de llegar a ser una referencia en el joven mercado de las aplicaciones y juegos para telefonía móvil.

A través de la frescura, juventud e innovación que impregna cada uno de sus proyectos, **KITMAKER** busca responder a una demanda o necesidad latente de una forma eficaz y satisfactoria para todos sus públicos. La personalidad fresca y dinámica de **KITMAKER**, junto a su carácter internacional, conforman sus señas de identidad.

KITMAKER planifica y diseña todos y cada uno de sus proyectos, teniendo como base la vertiente de la telefonía móvil relacionada con el ocio y la diversión. Nuestra vocación innovadora hace que **KITMAKER** evolucione ante cada avance tecnológico de forma sistemática.

KITMAKER está presente en los cinco continentes. Trabajamos con un total de 50 operadoras internacionales, y nuestros productos se distribuyen a través de más de 200 operadoras. Es por ello que nuestros productos no tienen fronteras, ya que están dirigidos a un mercado global y adaptado a los gustos y necesidades de nuestros clientes y consumidores.

La profesionalidad y la seriedad de **KITMAKER** es un hecho, esta realidad se refleja día a día en todas y cada una de sus acciones. Todas y cada una de las características de la personalidad de **KITMAKER**: innovación, dinamismo e internacionalización, se ven reflejadas en la frase que **KITMAKER** usa para autodefinirse:

***KITMAKER** m-content makers*

PROFESIONALES DE LOS MOVILJUEGOS

Cada proyecto de **KITMAKER** tiene como característica principal la innovación. Nuestros productos se dirigen a un mercado real y con respuesta inmediata, por lo que no vendemos prototipos ni proyectos a largo plazo.

KITMAKER tiene una visión internacional, por lo que nuestros juegos y aplicaciones están concebidos para llegar a un público amplio, con las adaptaciones idiomáticas y estéticas necesarias para llegar a todos nuestros mercados potenciales. Nuestros productos pasan unos controles de calidad exhaustivos que responden a unos estándares, con el fin de que cada juego sea vendible en todos nuestros mercados potenciales.

Todos nuestros productos se caracterizan por su gran calidad e innovación. Contamos con un completo catálogo con los juegos para móvil más rompedores del mercado y que están triunfando en el panorama internacional.

Para más información sobre todos nuestros productos, consultar nuestro catálogo a través del siguiente link:

<http://www.kitmaker.com/presentations/>

NUESTROS ÉXITOS

A lo largo de los años de vida de **KITMAKER** ha ido cosechando numerosos éxitos en un sector tan competitivo como es el del desarrollo de contenidos para móvil, un sector en continuo crecimiento que genera cifras de negocio millonarias que aumentan cada año.

**BUUPPIES**

Viven en el móvil, son graciosos, gamberros y muy traviesos. Son Bupuppies, una raza de mascotas a las que el jugador deberá alimentar, educar, asear, divertir y, sobre todo, querer. Un divertido amigo que acompañará siempre a su “dueño”.

Fue nuestro primer gran éxito. Desde que se lanzara en febrero de 2006, se ha traducido a 14 idiomas. Actualmente, se sigue distribuyendo en más de 40 países de los cinco continentes, siendo un total éxito de ventas en Francia, España, Portugal, República Checa, Estados Unidos, Latinoamérica y Rusia.

**MOBILE BRAIN TRAINER**

No se trata de un juego de inteligencia pura, sino que es un moviljuego para trabajar el cerebro. MOBILE BRAIN TRAINER no tiene límite de edad, desde los más jóvenes (a partir de 12 años) hasta los más adultos pueden ejercitar su cerebro con las múltiples pruebas de lógica, cálculo y memoria. El innovador motor integrado en cada categoría permite generar combinaciones de pruebas diferentes para cada perfil, de manera que un mismo usuario nunca responderá dos veces a la misma pregunta.

Se lanzó en julio de 2006 y, desde entonces, ha sido traducido a 11 idiomas y se ha distribuido en 25 países de todo el mundo. Sólo en el primer mes de su lanzamiento, obtuvo en España las 250.000 descargas. Sigue siendo todo un éxito de ventas en países como España y Francia.

**MOBILE BRAIN TRAINER PLUS**

Tal es éxito cosechado por MOBILE BRAIN TRAINER, que ya está en el mercado la segunda entrega de este “entrenador personal”. Incluye nuevos ejercicios de Cálculo, Memoria y Lógica, más interactivos, dinámicos y divertidos. Sus nuevos gráficos y su jugabilidad mejorada, dotan a MOBILE BRAIN TRAINER PLUS de una estética más fresca. Permite hacer un seguimiento de los progresos, para ejercitar de manera detallada y personalizada cada tipo de mente.



PARTY & Co.

La versión para móvil del juego que ha revolucionado millones de fiestas durante los últimos años. El juego se ha trasladado al teléfono móvil de una forma magistral manteniendo intacto el espíritu de diversión y juerga del juego de mesa original. El dado deparará al jugador y su “Compi” a qué prueba deben medirse. Por cada prueba conseguida ganarán un cacahuete, cuando consigan reunir los cacahuetes que aparecen en la carta objetivo serán los ganadores del juego.

Se ha traducido a 8 idiomas y sigue batiendo records de descargas en España, Francia, Italia, Portugal, Bélgica y Holanda. Desde que se lanzara en octubre de 2006, ya se han vendido más de dos millones de unidades del juego de mesa en todo el mundo y se espera que nuestro juego alcance muy pronto dicha cantidad de descargas.



MOBILE ENGLISH TRAINER

Ofrece la ventaja de divertir aprendiendo inglés estés donde estés. Nunca antes aprender inglés ha sido tan fácil y divertido. Cuenta con dos modos de juego: Competición y Entrenamiento, para que el jugador pueda practicar en el modo que prefiera en las categorías de vocabulario, gramática y lectura. Incluye un avanzado sistema de estadísticas que posibilita al usuario llevar el control del ritmo de aprendizaje.

Aprovechando la moda de los entrenadores personales, se lanzó en diciembre de 2006 y ya se ha traducido a 12 idiomas. Su éxito se puede sumar al que ya consiguió el primero de los *trainers*: MOBILE BRAIN TRAINER. Este revolucionario e innovador sistema de aprendizaje, permiten que siga cosechando éxitos



MOBILE BODY TRAINER

Es una aplicación para móvil que posibilita un entrenamiento físico completo, desde la instrucción y la realización, hasta la medición. Avalado por profesionales de la salud, presenta múltiples ejercicios en torno a: cardio (ejercicios aeróbicos), musculación y calentamiento. Su principal objetivo es dotar al usuario de gran agilidad física, y cubrir la necesidad de tener el cuerpo preparado para el máximo rendimiento del día a día.

Esta novedosa aplicación no ha dejado de cosechar éxitos desde que se lanzara en febrero de 2007. Dada la gran acogida que han tenido entre el gran público la saga de los entrenadores personales, no es de extrañar que incluso las grandes empresas desarrolladoras de videojuegos se fijen en nuestros *personal trainers* a la hora de sacar al mercado nuevos productos.

REPERCUSIÓN EN MEDIOS

Gracias a la calidad y al éxito de sus productos, **KITMAKER** tiene la oportunidad de generar noticia en los medios de comunicación. A continuación, mostramos los enlaces para acceder a algunos ejemplos de ello:

TELEVISIÓN

Canal Nou: <http://es.youtube.com/watch?v=2W1XL2GtXKM>

Telemadrid: http://www.youtube.com/watch?v=_z0YvUZso50

ZDF (canal alemán): <http://www.youtube.com/watch?v=Dunxz71Wn0Y>

Antena 3: <http://www.youtube.com/watch?v=jLJeJI8ljDs>

PRENSA

El País: Uno de los diarios con mayor repercusión en España recoge a menudo las novedades de **KITMAKER**, tanto en su versión impresa como digital.

http://www.elpais.com/articulo/ocio/Kitmaker/vende/Vila-real/juegos/movil/paises/elpeputec/20080124elpciboci_1/Tes

http://www.elpais.com/articulo/ocio/moda/entrenadores/cerebrales/llega/moviles/elpciboci/20060921elpciboci_3/Tes

http://www.elpais.com/articulo/tecnologia/universo/juego/virtual/peliculas/3D/personalizadas/elpeputecib/20070208elpcibtec_11/Tes

http://www.elpais.com/articulo/Comunidad/Valenciana/Nokia/pone/10000/moviles/juego/hecho/Vila-real/elpepuespval/20071116elpval_14/Tes

El Periódico Mediterráneo: El periódico de mayor tirada de la provincia en la que se ubica **KITMAKER**, también se hace eco a menudo de nuestros logros.

<http://www.elperiodicomediterraneo.com/noticias/noticia.asp?pkid=337611>

REPERCUSIÓN INTERNACIONAL

Las novedades de **KITMAKER** tienen igualmente una repercusión a nivel internacional. Acto seguido señalamos algunos ejemplos de páginas web especializadas que han publicado las novedades de nuestros productos:

http://www.mobileindustry.biz/article.php?article_id=2439

<http://www.noticiasdot.com/publicaciones/gadgetmania/2007/02/14/este-san-valentin-un-amante-en-tu-movil/>

http://www.spaziogames.it/content2/news/news_mobile.asp?id=137

<http://www.pocketgamer.co.uk/r/Mobile/Mobi+Lover/news.asp?c=2343>

<http://magasinet.telenor.no/default.asp?page=17&article=1054>

<http://www.videojuegosmovil.com/noticias/noticia.asp?dt=414&nt=25246>



Contacto prensa:

Sara Serrano
+34 607 398 724
+34 964 52 33 31
sara@kitmaker.com

Más información en:

<http://www.kitmaker.com/prensa/>

Material disponible:

Material gráfico y demos

Si deseas probar algún juego,
facilítanos tu número de móvil, marca y modelo