

Uppdatering kring Kwizit samt höstens roadmap

Den 25 april lanserade vi Kwizit på den svenska marknaden genom en så kallad *soft launch*, för att i en trygg och välbekant miljö kunna optimera och validera spelets funktionalitet, samtidigt som vi analyserar spelmönster och användarbeteenden. Under denna period har vi även trycktestat olika marknadsföringsmetoder för att identifiera vilka som ger kostnadseffektiva konverteringar till nedladdningar - en värdefull insikt inför framtida uppskalning.

Se videon här:

[Kwizit: Tre sätt att spela. Ett mål - att vinna.](#)

Nya spellägen

Under sommaren har två nya spellägen utvecklats och är inom kort redo att lanseras:

Teams

Delar upp spelarna i två lag som tillsammans samlar poäng för att besegra motståndarlaget. Webben/Tvn illustrerar lagens sammanhållning och visar poängställningen i realtid.

Race

Spelarna tävlar individuellt med fokus på snabba och korrekta svar. Varje rätt svar leder direkt till nästa fråga, utan att man behöver invänta andra spelare. Vid fel svar fryser skärmen till, och spelaren måste "hacka bort" isen från svarsalternativen för att fortsätta. Webben/Tvn visar en kapplöpning där spelaravatarer tävlar mot mållinjen.

Roadmap för hösten (Q3-Q4)

Fokus ligger på att utveckla följande funktioner:

- **Publika lobbys**

Möjliggör för tusentals simultana spelare att delta i livesända tävlingar.

- **PvP-läge**

Spelare matchas slumpmässigt mot varandra och tävlar inom olika ämneskategorier. Dessa funktioner gör det möjligt att spela när som helst - utan att behöva samla ihop en egen grupp.

- **Utökat språkstöd**

Upp till 50 av världens största språk integreras - ett avgörande steg inför en global lansering.

- **Prenumerationsmodeller**

Premiumfunktioner riktade mot dedikerade användare och innehållsskapare. Exempel på innehåll i en premiummodell:

- Obegränsade AI-genereringar av frågor
- Utökad lobbystorlek (från 10 till obegränsat antal spelare)
- Möjlighet att skapa och dela egna spel i publika lobbys

-
- Reklamfritt spelande
-

Målgrupper för premiumfunktioner

Den typiska premiumanvändaren kan vara:

- **Spelare** som vill använda AI-genereringar utan begränsningar.
 - **Skolor och företag** som erbjuder interaktiva spel för elever eller gäster utan deltagarbegränsning.
 - **Kreatörer** som bygger egna spel och engagerar sin community via publika lobbys.
-

Vi ser fram emot att lansera fler spellägen, öppna upp spelet för en bredare publik och introducera intäktsgenererande funktionalitet till Kwizit.

Krister "Kwizter" Elmgren

Krister Elmgren
VD
Gamethrill AB (Publ)
krister.elmgren@gamethrill.se