

Sommaruppdatering

Nu är vi mitt inne i året. De första sex månaderna har gått fort och arbetet på Safe Lane Gaming har varit intensivt. Jag tänkte använda denna sommaruppdatering till att beskriva mer av vad som hittills har producerats av vårt spelteam under året.

Som jag har berört i tidigare uppdateringar och VD-ord, har vi sett en förändring på marknaden när det gäller kraven på spelen vi testar. Förändringen kände vi av redan i början av 2023, och resultatet av denna förändring är att vi ser färre speltester men högre potentiell intjäning på ett bra spel.

Speltester

Vi har hittills i år testat sex olika spel på marknaden. Jag är nöjd med antalet speltester då det är av största vikt för oss att hela tiden hålla hög fart. Resultaten har varit varierande. Några spel har vi avfärdat efter första testet, medan vi har lagt lite mer tid på några idéer.

Ett av spelen som vi har testat i tre olika iterationer heter [Pop Drop and Collect](#) (finns enbart på Google Play). Vi såg tidigt att det fanns en grupp spelare som verkligen gillade spelet och spenderade mycket tid på att spela det. Spelet går ut på att skjuta bollar och kombinera rätt färger. Vi bestämde oss för att bygga vidare kring både mekanik och funktioner för att se om spelet kunde skala upp och attrahera en bredare publik. Tyvärr kom vi inte att se de siffror vi ville, och därför har vi parkerat detta spel för att lämna plats åt andra projekt.

Ytterligare ett spel som vi precis har testat heter [Golf Fight](#) (finns enbart på Google Play). Detta är ett spel baserat på golf. Här har vi skapat ett spel där du tävlar mot andra spelare med idén att slå ut din motståndare och på så sätt komma vidare i spelet och låsa upp nya banor, samtidigt som du blir bättre och får svårare motståndare. *Golf Fight* har visat siffror som gör att vi kommer att bygga vidare på en del funktioner med målet att få ut ett nytt test av spelet under augusti månad.

Egen publicering

I maj kommunicerade vi att vi flyttar tillbaka *Race This* ([Appstore](#) eller [Google Play](#)) från Voodoo. Vi har arbetat med att sätta upp tekniken så att vi kan skapa förutsättningar för att själva köpa marknadsföring till spelet. Under juni har spelet funnits tillgängligt på alla marknader och vi har nu, tillsammans med Google, satt upp en marknadsföringsplan med tillhörande marknadsföringsmaterial. Under juli och augusti kommer vi att marknadsföra spelet och utvärdera resultaten löpande.

Teamet

Arbetet pågår för fullt med hög motivation att lyckas med att skapa spel som på ett lönsamt sätt kan skala upp på den globala mobilspelsmarknaden. Vi skapar mycket värdefulla lärdomar hela tiden och vi ser hur vi höjer vår kreativa och produktiva kapacitet för varje speltest vi genomför.

Hoppas att många av er hittar tid under sommaren att ladda hem mobilspel från vår [spelportfölj](#). En av de roligaste sakerna med spelutveckling är att få dela resultatet med andra!

Jag vill önska er alla en skön sommar och tacka för ert fortsatta engagemang i vår spelbolagsresa.

Arvid Klingström,
VD Safe Lane Gaming

Kontakter

För mer information, vänligen kontakta Bolaget på:

Arvid Klingström

Telefon: +46 768 54 46 50

ir@safelanegaming.com

www.safelanegaming.com

Om oss

Safe Lane Gaming AB (publ) är ett bolag inom mobilspelsindustrin med över 6 spel portföljen. Utöver spelutveckling fokuserar bolaget på strategiska förvärv och organisk tillväxt. Bolaget utvecklar och förvaltar mobilspel för samtliga plattformar (främst iOS och Android)