



Jumpgate uppdaterar om spellanseringar

Wildshade

Den framgångsrika lanseringen av Tivola Games *Wildshade* fortsätter och spelet har intagit en klar förstaplats i spelportföljen. Uppdateringen inför julhelgen togs emot väl av spelarna och fick mycket bra effekt på intjäningen. Trots att spelet lanserades sent i fjärde kvartalet har *Wildshade* redan bidragit markant till intäkterna i perioden, som kommer att presenteras i sin helhet i bokslutskommunikén den 17 februari.

Fokus ligger nu på att fortsätta uppdatera spelet med nytt innehåll och efterfrågade funktioner för att upprätthålla spelarnas intresse och öka monetariseringen ytterligare. Timingen och ordningsföljden för innehållet i kommande uppdateringar beror på många faktorer, men prioriterat framöver är ligasystem, single player-kampanj och realtids-multiplayer. Viktiga indikatorer (Key Performance Indicators, KPI) är nu tillräckligt bra för att möjliggöra försök med användarförvärv (User Acquisition), som förväntas bli ett viktigt verktyg för att snabbare bygga upp spelarbasen.

"Vi är väldigt glada över resultaten från lanseringen av Wildshade. Spelet är inte bara en framgång i sig, utan också en första validering av att det är möjligt att kraftigt öka intjäningen per användare för Tivolas stora spelarbas med nya högkvalitativa free-to-play spel, vilket är ett mycket viktigt mål för oss. Wildshade-teamet har gjort ett väldigt bra jobb och vi är bara i början av resan som spelet och varumärket har framför sig. Med regelbundna uppdateringar med nytt och efterlängtat innehåll i spelet under de kommande månaderna ska vi se till att våra spelare kan fortsätta att ha roligt med Wildshade under lång tid framåt", säger Harald Riegler, VD Jumpgate AB.

Asterix & Friends och Idle Asterix

Som tidigare kommunicerats drabbades den sedan länge planerade och omfattande uppdateringen av *Asterix & Friends* av betydande tekniska problem i samband med porteringen av spelet till spelmotorn Unity, som kraftigt försenat relanseringen. Porteringen är en förutsättning för den stora uppdateringen med nytt innehåll och de viktigaste tekniska problemen är nu lösta. Ambitionen var att uppdateringen skulle genomföras i slutet av fjärde kvartalet 2021, men den planeras nu i stället för inledningen av 2022.

Parallellt med *Asterix & Friends* arbetar ett internt utvecklingsteam hos gameXcite med förberedelserna för mjuklanseringen av *Idle Asterix*, som planeras för första kvartalet 2022. I spelet, som tillhör genren idle-spel, ska spelaren rädda Obelix hund Idefix som har rövats bort av romarna. Teamet har stor erfarenhet av idle-spel och projektet har utvecklats väl sedan start.

"Det är även mycket på gång i systerstudion gameXcite, där vi ser fram emot att inom kort äntligen kunna presentera den stora uppdateringen av Asterix & Friends. Senare i Q1 följer mjuklanseringen av Idle Asterix, som är ett väldigt lovande projekt som vi också har höga förväntningar på. Liksom Wildshade var spelet kul att spela redan i den första versionen och det är snyggt och välproducerat. Vi förväntar oss ett rejält lyft för gameXcite i år baserat på de här titlarna", säger Harald Riegler, VD Jumpgate AB.

Lanseringsprogram första halvåret 2022

Q1 2022 – *Asterix & Friends* relansering av gameXcite

Q1 2022 – *Idle Asterix* mjuklansering av gameXcite

Q2 2022 – *Idle Asterix* global lansering av gameXcite

För ytterligare information

Harald Riegler VD, Jumpgate AB Telefon: 0705 - 54 73 33 E-post: harald@jumpgategames.se

Om bolaget

Jumpgate AB är en oberoende spelgrupp som grundades 2011 och omfattar den Visbybaserade spelstudion Tableflip Entertainment samt Hamburgbaserade Tivola Games och gameXcite. Koncernen producerar och förlägger egna spel samt utvecklar spel och andra digitala produkter på uppdrag av externa företag. Gruppens bolag har etablerade samarbeten med starka industripartners och spännande produktportföljer med stor potential. Koncernen verkar på den globala marknaden, distribuerar sina spel världen över och har ett stort internationellt nätverk. För mer information se: www.jumpgategames.se

Denna information är sådan information som Jumpgate AB (publ) är skyldigt att offentliggöra enligt EU:s marknadsmissbruksförordning (MAR). Informationen lämnades, genom ovanstående kontaktpersons försorg, för offentliggörande den 17 januari 2022 klockan 09:00 CEST