



PRESSMEDDELANDE

2019-02-07

Star Vault ger uppdatering med anledning av den säkrade nyemissionen

Star Vault AB (publ) ("Star Vault" eller "Bolaget") meddelade den 29 januari 2019 att styrelsen beslutat att genomföra en emission av aktier om cirka 8,4 mkr med företrädesrätt för befintliga aktieägare, villkorat godkännande från kommande bolagsstämma den 13 februari 2019. Den 4 februari 2019 meddelade Bolaget att nyemissionen säkrats till 85 % av emissionsbeloppet genom tecknings- och garantiförbindelser.

Spelutveckling är en kapitalintensiv verksamhet i en bransch som normalt är svår att bedöma från ett försäljningsperspektiv. Med Mortal Online har Star Vault visat att ett litet team över tiden lyckats bygga en spelupplevelse som användarna återkommer till och, inte minst, även betalar för. Kompetensen i teamet, för den sortens spel som Star Vault producerar, bedöms mycket hög och har bevarats genom en sällsynt låg personalomsättning.

Med emissionslikviden från föreliggande nyemission avser Bolaget att genomföra en rad försäljningsfrämjande åtgärder. Mortal Online använder idag Unreal Engine 3 som spelmotor och är rent visuellt ett "gammalt" spel. Att uppgradera till Unreal Engine 4 bedöms ge en påtagligt bättre spelupplevelse som matchar konkurrerande titlar med stora användarbaser av spelare. I samband med bytet till den nyare spelmotorn planeras även andra justeringar av spelet att göras för att kunna ligga i framkant i spelgenren ("Mortal Online 2" eller "MO2").

Även ej ännu lanserade Mortal Royale (spelet är i beta) kommer att gynnas av bytet till Unreal Engine 4 då titlarna delar vissa moduler kopplat till spelmotorn. Trenden inom E-sport har naturligtvis inte gått Star Vault förbi. Särskilt Mortal Royale bedöms relativt enkelt kunna anpassas till att fungera som en E-sport titel.

Ett annat eftersatt område för Star Vault är att attrahera samarbetspartners för Bolagets titlar på utvalda marknader. Det bedöms finnas en stor potential att få upp spelarvolymen genom samarbeten. Förutom ytterligare intäkter underlättar även en större spelarbas den mycket viktiga organiska nytilströmningen av spelare. Därtill finns det strategiska marknader där det inte är praktiskt möjligt att lansera i egen regi. Kina, världens största spelmarknad, är ett sådant exempel.

Spelet Kitten'd, som i princip är färdigställt för PC VR, har erhållit mycket goda användarbetyg under pågående beta-period. Spelet "portas" nu till Sonys spelplattform PS4 och planeras därefter kostnadseffektivt göras tillgängligt för mobila enheter - där framför allt den asiatiska marknaden bedöms vara särskilt intressant.

Star Vault AB (publ) är ett spelutvecklingsbolag baserat i Malmö. Bolaget utvecklar ett onlinespel, med namnet Mortal Online, inom genren Massively Multiplayer Online Role Playing Game (MMORPG) samt enklare spel Kitten'd och Mortal Royal.

www.starvault.se
www.mortalonline.com

”Att ge upp när vi stått inför tuffa utmaningar har aldrig funnits på kartan. Med över 10 års erfarenhet och svåra utmaningar med att utveckla en av de mest avancerade speltitlarna står vi nu väl rustade för nästa fas i Bolagets utveckling. Vi har envist med låga kostnader tagit oss vidare. Med ett på flera plan förbättrat och förnyat Mortal Online i MO2, bedömer jag och teamet att spelet har goda förutsättningar att fajtas i en helt annan division än där spelet och Star Vault befinner sig idag. Att det dessutom finns synergier avseende utvecklingen mellan Mortal Online 2 och Mortal Royales färdigställande mot bred lansering sänker utvecklingsrisken i Bolaget. Jag skulle ödmjukt vilja påstå att vi har bättre förutsättningar att lyckas jämfört med den absoluta merparten av alla spelbolag”, säger Henrik Nyström, VD på Star Vault, i en kommentar.