



PRESSMEDDELANDE

2020-09-14

Star Vaults VD Henrik Nyström ger uppdatering runt Mortal Online 2

Mortal Online 2 har nu varit i alfatest-stadiet i ca 5 månader och vi har haft förvånansvärt hög stabilitet tillsammans med en god spelupplevelse. Detta är såklart mycket tack vare alla års utvecklande av Mortal Online 1. Vi kan även konstatera att vi inte haft en enda serverkrasch sedan vi gick live med det externa alfatestet av Mortal Online 2, vilket kan jämföras med releasen av Mortal Online 1 där vi hade över 100 serverkrascher redan under det första dygnet. Det är nog ingen överdrift att säga att vi lärt oss en hel del sedan dess. Vi har även analyserat data från våra ca 600.000 spelare som vi haft genom åren i Mortal Online 1 och som av olika anledningar inte valt att stanna i spelet – allt för att vara extra förberedda när vi går persistent live med Mortal Online 2.

I fredags gick vi live med vår nya hemsida för Mortal Online 2 – besök gärna www.mortalonline2.com. Den nya ändamålsenliga hemsidan är såklart viktig för att sprida information om spelet men även för att ranka högt i sökmotorerna för att nå så många potentiella spelare som möjligt. Vi inleder nu marknadsföringsfasen av Mortal Online 2. Vi har samlat ett nätverk av Youtubers samt streamers som har intresse för denna typ av spel. Vi kommer inleda med att bjuda in ett antal intressenter under alfa/beta-fasen för att sedan öka antalet testare inför större stresstest av nätverkslösningen och generell prestanda.

Hittills har vi främst haft fokus på nätverket samt stridssystemet, vilket är stor grundpelare i spelet. Varannan vecka uppgraderar vi spelet för att förbättra detta område samtidigt som utvecklandet pågår av alla grunddelar vi kommer ha med vid persistent släpp. Vi har nära dialog med en testgrupp där flertalet har varit med sedan start samt en del nya för att få en bra feedback på upplevelsen. Vi håller lanseringsplanen att gå in i persistent släpp under senare halvan av det fjärde kvartalet i år. Vi uppdaterar planen kontinuerligt för att hantera persistent release så bra som möjligt.

Jag kan även tillägga att vi har en god kontakt med Epic Games, bolaget bakom spelmotorn Unreal Engine, och vi är förberedda att gå över till Unreal Engine 5 så fort denna släpps. Vi kommer med hög sannolikhet att vara det första mmo-spelet av rang att använda Unreal Engine 5. En sådan uppgradering bedöms innebära en rad visuella och prestandaförbättringar för Mortal Online 2.

Henrik Nyström, VD Star Vault AB (publ)

För ytterligare information kontakta:
Henrik Nyström, styrelseledamot och VD
E-post: ir@starvault.se
Hemsida: www.starvault.se

Star Vault AB (publ) är ett spelutvecklingsbolag baserat i Malmö. Bolaget utvecklar ett onlinespel, med namnet Mortal Online 2, inom genren Massively Multiplayer Online Role Playing Game (MMORPG) samt enklare spel som Kitten'd och Mortal Royal.

www.starvault.se
www.mortalonline2.com
www.kittend.com