



PRESSMEDDELANDE

Junebud AB (publ)
Malmö
2010-02-17

Justerad målsättning för Junebud

Det Malmöbaserade spelutvecklingsbolaget Junebud AB (publ) meddelar att man omvärderar den tidigare förmedlade målsättningen om att uppnå break-even i övergången mars/april 2010. Detta efter att ha analyserat data från sin onlineshop och nyregistreringar för sitt webbläsarspel MilMo. Med anledning av detta skjuts bolagets målsättning för break-even framåt i tiden.

Junebuds målsättning har hittills varit att nå break-even i övergången mars/april 2010. I samband med detta har man räknat med 60 000 registrerade användare av webbläsarspelet MilMo. Efter att MilMo legat i beta-fas sedan den 22 december 2009 och efter att en premiumshop lagts till tjänsten den 3 februari i år har man kunnat utvärdera utvecklingen mot detta mål. Den nya bedömningen är att det kommer att ta längre tid att uppnå ett positivt kassaflöde än vad som tidigare beräknats. Målsättningen är idag att nå break-even i augusti 2010. Fram till dess kommer bolaget att arbeta med att öka antalet användare samt att ytterligare stärka användarbasen och det onlinecommunity som håller på att växa fram kring spelet. För att finansiera detta arbete kommer Junebud att söka externt kapital, sannolikt i form av nyemission.

VD Ola Holmdahl kommenterar:

"Vi har kommit till en punkt där vi möter våra slutanvändare, vilket ger oss bättre kunskap om vår marknad. När nu siffrorna kommer in talar de sitt tydliga språk. Nya användare strömmar till, men i ett något lägre tempo än vi önskat, vilket kräver arbete med marknadsföring. Vi ser begynnande aktivitet i vår shop, men det kommer att dröja innan vi når de intäktsnivåer vi behöver för att nå break-even. Junebuds framtid kommer att präglas av ett långsiktigt arbete med utökad innehåll, samt ständigt sänkta systemkrav och förbättrad stabilitet. De många nöjda användare vi har idag är ett kvitto på att vi utvecklat en bra tjänst och ett uppskattat spel. Utmaningen är att öka antalet spelare, men också att skapa kontinuitet och bygga förtroende hos alla användare."

Junebud:

Junebud är ett spelutvecklingsbolag som är verksamt inom segmentet Free-to-Play (F2P). Junebud utvecklar ett socialt spel, MilMo, utifrån en kombination av F2P och den nya teknologin Web3D. Junebud sysselsätter för närvarande 15 personer, varav 8 heltidsanställda. Genom en medveten strategi att välkomna outsourcing, examensarbetare och praktikanter håller Junebud kostnadsmassan minimal.

Junebud är ett relativt nystartat bolag som bildades 2008, men personerna bakom Junebud har gedigen erfarenhet inom bolagets verksamhetsområde, bland annat som chefdesigner respektive producent på spelutvecklingsföretaget Digital Illusions Creative Entertainment (DICE) samt som programmerare på Massive Entertainments teknologiteam.

MilMo:

MilMo är det spel som Junebud lanserar under början av 2010. Det är ett socialt onlinespel i genren action-äventyr, riktat till åldrarna 12 - 18 år. I MilMo används Free-to-Play som affärsmodell och Junebud skall skapa intäkter genom mikrotransaktioner.

För mer information, vänligen kontakta:

Ola Holmdahl
VD, Junebud AB (publ)

+46 702 65 16 50
ola@junebud.com

Läs mer om Junebud på bolagets hemsida: www.junebud.com.