

## Verksamhetsuppdatering – stort globalt intresse kring flaggskeppstiteln Hela efter utannonseringen på Gamescom

Umeå 2024-09-26

Koncernens fokus ligger fortsatt på utvecklingen av flaggskeppstiteln Hela samt på att effektivisera verksamheten för att maximera aktieägarvärdet. Efter utannonseringen av Hela på Gamescom har spelet gått in i ett mer intensivt utvecklingsskede och vi har nyligen levererat en viktig milstolpe till vår förläggare, som bl.a. innefattar en större, representativ och spelbar del av det slutgiltiga spelet. Med den genomförda riktade emissionen har vi även en starkare position att kunna optimera värdet av Hela, då vi har en större finansiell flexibilitet än tidigare.

Utvecklingen av Hela fortlöper i högt tempo och fortskrider enligt den plan vi har satt med förläggaren. Parallellt med att teamet i studion jobbar vidare med spelet, lägger vi en tydlig marknads- och kommunikationsplan som syftar till att nå ut till en bredare massa under vintern och där målet är att nå spelare som bl.a. köpt och spelat spel som Unravel och It Takes Two.

Vid utannonseringen av Hela på Gamescom, blev vi utvalda av IGN.com (världens största webbsida för spel) för en exklusiv förvisning av vår trailer i deras show IGN – Opening Night Live. Hittills har den trailern cirka 500 000 organiska visningar på Youtube och har visats närmare 800 000 gånger från andra press- och mediakanaler.

**Se trailern här: [http://youtu.be/-ZFGVbuTrU?si=p9N5QbiD\\_d9SSWPJ](http://youtu.be/-ZFGVbuTrU?si=p9N5QbiD_d9SSWPJ)**

Veckan på Gamescom kan summeras som produktiv då den till stor del under tre fullspäckade dagar bestod av back to back-presentationer och genomspelningar för press och media. Spelet har tagits emot mycket väl, från såväl branschmedia som spelarcommunity som båda drar referenser till de mångmiljonsäljande succéerna Unravel och It Takes Two. Intresset och engagemanget vi ser i de tiotusentals gilla-markeringar och hundratals kommentarer efter Gamescom, gör att vi ser ljus på möjligheterna att bygga en stor och engagerad community fram till lanseringen och ge vårt spel de bästa förutsättningarna för att lyckas.

Vi har en tydlig målsättning att samtliga studios i portföljen skall finansieras genom extern projektfinansiering eller genom intäkter från tidigare släppta spel. Idag har vi två släppta spel i den egna portföljen; Distant Bloom och Go Fight Fantastic. Här arbetar vi kontinuerligt med att öka försäljningstakten genom olika marknadsföringsaktiviteter och kampanjer. Arbetet kring portning av dessa spel till konsol sker parallellt vilket öppnar upp dörrarna för en större spelarbas och ytterligare potentiella intäktsströmmar.

I linje med vår strategi och målsättning för våra studios och dess spel, har ledningen lagt ett stort fokus under perioden på att effektivisera verksamheten mot en tydligare kommersiell inriktning. Detta innebär att personalstyrkan i koncernens mindre studios har reducerats vilket kommer att träda i kraft successivt under Q4 2024 och med full effekt från Q1 2025.

**För mer information, vänligen kontakta:**

Christian Kronegård, VD  
[Ir@kindabrave.com](mailto:Ir@kindabrave.com)  
[www.kindabrave.com](http://www.kindabrave.com)

**Följ oss på LinkedIn:**

<http://www.linkedin.com/company/kinda-brave/>

**Om Kinda Brave Entertainment Group AB (publ)**

Kinda Brave är en modern spelkoncern, fokuserad på att förvärva, äga och utveckla spelstudios och

immateriella rättigheter. I dag består bolaget av fyra spelstudior, där Windup Games är koncernens största studio och utvecklar flaggskeppsprojektet Hela. Kinda Braves vision är att skapa en unik underhållningsgrupp med starka immateriella rättigheter inom flera områden, inklusive tv-serier, filmer och serietidningar.

Bolagets Certified Adviser är Eminova Fondkommission AB | 08-684 211 10 | [adviser@eminova.se](mailto:adviser@eminova.se)