

# Bokslutskommuniké och rapport för fjärde kvartalet 1 januari till 31 december 2020

- Nettoomsättningen under året uppgick till 15 070 TSEK (1 136 TSEK). Nettoomsättningen under fjärde kvartalet uppgick till 3 080 TSEK (100 TSEK).
- Rörelseresultatet före finansiella poster uppgick till -7 613 TSEK (-10 761 TSEK). Rörelseresultatet före finansiella poster under fjärde kvartalet uppgick till -970 TSEK (-4 286 TSEK).
- Resultatet efter finansiella poster uppgick till -10 687 TSEK (-13 770 TSEK). Resultatet efter finansiella poster under fjärde kvartalet uppgick till -789 TSEK (-4 909 TSEK).
- Resultatet per aktie uppgick till -0,17 SEK (-0,76 SEK) under perioden. Resultatet per aktie under fjärde kvartalet uppgick till -0,012 SEK (-0,27 SEK).
- Den 14 oktober meddelades att totalt 12 916 794 teckningsoptioner TO1 nyttjats för teckning av 12 916 794 aktier till teckningskurs 0,74 kr per aktie. Genom teckningsoptionerna tillfördes Bolaget cirka 9,6 Mkr före kostnader. Vidare meddelades att ett lån på 5,3 Mkr kvittats inklusive ränta mot nyutgivna aktier till en kurs på 0,70 kr per aktie i enlighet med lånevillkoren.
- Efter perioden har meddelats att Bolaget förvärvat den tyska spelstudion gameXcite GmbH. Aktierna förvärfas genom en köpeskilling på 0,6 MEUR kontant och 0,25 MEUR i nyemitterade aktier i Three Gates. Förutsatt att gameXcite når en nettoomsättning på 0,6 MEUR respektive 0,9 MEUR under 2021 eller 2022 utgår en tilläggsköpeskilling på 0,275 MEUR respektive 0,525 MEUR.
- En finansiering på totalt ca 19,8 Mkr, omfattande en riktad emission på ca 15,7 Mkr, samt en kvittningsemission på ca 4,1 Mkr har genomförts i samband med gameXcite-förväret. Detta innebär att Bolaget har tryggt en långsiktig finansiering och har det rörelsekapital som erfordras för att bedriva verksamheten enligt gällande affärsplan för en period om minst tolv månader.
- Efter perioden har Harald Riegler utsetts till Chief Product Officer ("CPO"). Harald är en framgångsrik entreprenör inom spelbranschen. Han grundade och ledde Sproing Interactive under många år till att bli Österrikes största spelstudio. Han var senare medgrundare till den belgiska spelstudion Neopica, som såldes till Nacon i oktober 2020, och grundare och vd för österrikiska Purple Lamp Studios, som såldes till Embracer i november 2020.
- Efter perioden har meddelats att Bolaget avtalat med Tableflip Entertainment AB ("Tableflip") om att förvärva inkråmet i Tableflip, inklusive rättigheterna till en mindre portfölj spel i retro-stil ("Spelen"), samt att Bolaget avser att flytta in sin svenska verksamhet i ett nytt dotterbolag under namnet Tableflip Entertainment. Köpeskillingen uppgår till ca 0,5 Mkr och kvittas mot nyemitterade aktier i Three Gates till en kurs på 0,88 kr per aktie. Dessutom ska en tilläggsköpeskilling utgå till säljaren om maximalt 700 000 kr baserad på nettointäkterna från Spelen till och med 31 december 2022. Tableflips ägare RCL Holding AB deltagit i finansieringen av gameXcite-förväret.
- Efter perioden har meddelats att Bolaget har ingått ett förlagsavtal med Legacy Games för en PC-version av spelet Project Blue Book: Hidden Mysteries. Legacy Games betalar en porteringsavgift till Bolaget och försäljningsintäkterna från spelet fördelas sedan mellan parterna. Legacy Games kommer lansera spelet för digital distribution samt distribution i butiker i USA genom butikskedjorna Walmart, Fry's och Micro Center.
- Efter perioden har en extra bolagsstämma hållits med i huvudsak följande beslut: namnbyte till Jumpgate AB, ändring av aktiekapitaletsgränser i bolagsordningen samt godkännande av de ovan nämnda emissionerna i samband med förväret av gameXcite.

**Med "Bolaget" eller "Three Gates" avses Three Gates AB (under namnändring till Jumpgate AB) med org.nr. 556842-4062. Uppgifter inom parentes avser föregående år.**

## Kommentar till bokslutskommunikén

Vilket år vi har upplevt! Samtidigt som pandemin fortfarande präglar tillvaron i hög grad, så kan vi se tillbaka på ett mycket händelserikt och positivt år för koncernen, som efter gårdagens stämmobeslut byter namn till Jumpgate. Med namnbytet vill vi ytterligare understryka att vi tagit steget från att vara en enskild listad spelstudio till att bygga en ny och expansiv grupp av spelbolag.

Med förväret av Tivola Games, organiseringen av den svenska verksamheten i det nya bolaget Tableflip Entertainment, samt förväret av gameXcite som meddelades i slutet av 2020 och förväntas slutföras under de närmaste dagarna kommer vi att ha tre spelstudios i Jumpgate-gruppen. Sammantaget har vi en spelportfölj med mer än 30 lanserade titlar och en omfattande spelarbas, kompetens att utveckla kvalitativa spel för samtliga plattformar samt erfarenhet och kapacitet att förlägga såväl egna som externt utvecklade speltitlar.

Med finansieringen i samband med gameXcite-förväret tillför vi 15,7 Mkr före kostnader samt kvittar fordringar på 4,1 Mkr, vilket möjliggör förväret, stärker balansräkningen och tillför resurser för viktiga satsningar i våra dotterbolag.

Det är full fart i gruppens bolag med att förbereda de kommande lanseringarna. I Tivola Games fokuseras arbetet på spelet Pet Ventures som kommer att mjuklanseras i slutet av första kvartalet, samt hidden object-spelet Hidden Animal Rescue som utvecklas tillsammans med Tableflip och som ska förläggas av Tivola. Resurser från Tivola och Tableflip arbetar också med omfattande uppdateringar av Wordie, som även det kommer att förläggas av Tivola. Vidare är Tableflip i färd med att slutföra porteringen av Project Blue Book: Hidden Mysteries från mobil till PC inför lanseringen av PC-versionen, som kommer att förläggas av Legacy Games. Hos gameXcite går arbetet med Asterix & Friends på högvarv inför relanseringen under andra kvartalet.

De omfattande förändringarna syns tydligt i siffrorna för 2020. Omsättningen för 2020 landade på ca 25,39 mkr jämfört med 7,51 mkr 2019, med en nettoomsättning på 15,07 mkr för 2020 jämfört med blygsamma 1,14 mkr 2019.

Det fjärde kvartalet levererar också det enskilt bästa rörelseresultatet sedan Bolaget listades 2016. Före finansiella poster blev resultatet -0,97 mkr 2020 jämfört med -4,29 mkr 2019. Efter finansiella poster nådde vi -0,79 mkr jämfört med -4,91 mkr 2019. Även jämfört med tredje kvartalet 2020 är det fjärde kvartalet en markant förbättring, där rörelseresultatet före finansiella poster i Q3 kom in på -3,11 mkr, respektive -4,43 mkr efter finansiella poster. För helåret 2020 ökade omsättningen i Tivola Games med 15,7 % jämfört med 2019, medan omsättningen för fjärde kvartalet ökade med 3,5 % jämfört med 2019.

Nu när vi tillför förväret av gameXcite och den ambitiösa lanseringsplan som Jumpgate har för 2021, så ser vi framför oss ett år med potential att avsevärt öka omsättningen och ytterligare förbättra resultatet i takt med att de nya lanseringarna rullas ut under året. Vi fortsätter i tät dialog med styrelsen att lägga

mycket fokus på att utvärdera ytterligare förvärvsmöjligheter, och vid sidan av den organiska tillväxt vi ser framför oss under året planerar vi att även fortsatt växa koncernen genom förvärv.

Sist men inte minst är det med stor glädje som vi kan konstatera att antalet aktieägare i Bolaget har ökat markant från ca 1 400 ägare per sista september till att nu ha passerat 2 500. Varmt välkomna till Jumpgate och tack för förtroendet!

Don Geyer

VD, Three Gates AB

#### **Om bolaget**

Three Gates AB är en oberoende spelkoncern som grundades 2011 och omfattar den Visbybaserade spelstudio Three Gates samt Hamburgbaserade Tivola Games och gameXcite (förvärvet av gameXcite förväntas slutföras under mars månad). 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.threegates.se](http://www.threegates.se)

Denna information är sådan information som Three Gates AB (publ) är skyldigt att offentliggöra enligt EU:s marknadsmissbruksförordning (MAR). Informationen lämnades, genom ovanstående kontaktpersons försorg, för offentliggörande den 26 februari 2021 klockan 07:30 CET.