



JUMP GATE

Delårsrapport för perioden 1 januari 2021 till 30 september 2021

- Nettoomsättningen under delåret uppgick till
 - 14 060 TSEK (11 991 TSEK). Omsättningen under tredje kvartalet uppgick till 4 726 TSEK (3 492 TSEK).
 - Rörelseresultatet före finansiella poster uppgick till -8 793 TSEK (-6 643 TSEK). Rörelseresultatet före finansiella poster under tredje kvartalet uppgick till -2 261 TSEK (-4 431 TSEK).
 - Resultatet efter finansiella poster uppgick till -9 234 TSEK (-9 897 TSEK). Resultatet efter finansiella poster under tredje kvartalet uppgick till -2 403 TSEK (-4 431 TSEK).
 - Resultatet per aktie uppgick till -0,089 SEK (-0,29 SEK) under perioden. Resultatet per aktie under tredje kvartalet uppgick till -0,026 SEK (-0,11 SEK).
 - Den 13 juli meddelades att Jumpgates dotterbolag Tableflip Entertainment AB har ingått ramavtal ett uppdragsavtal med Tradelite Solutions GmbH omfattande utveckling av sex spel för Tradelite's plattform.
 - Den 13 augusti meddelades att Jumpgates dotterbolag gameXcite erhållit 307 000 EUR i finansiering från det tyska federala ministeriet för transport och digital infrastruktur för ett nytt spelprojekt baserat på Asterix.
 - Den 30 september lanserade Jumpgates dotterbolag Tivola Games spelet Petventures på den globala marknaden.
 - Efter perioden har meddelats att Tivola Games den 28 oktober lanserat spelet Buster's Journey, som utvecklats av Tableflip Entertainment.
 - Efter perioden har meddelats att lanseringsdatum för Tivola Games kommande spel Wildshade fastställts till den 25 november.
 - Efter perioden har den 8 november meddelats att Harald Riegler utsetts till ny koncernchef för Jumpgate.
 - Efter perioden har den 18 november meddelats att Bolaget genomfört en finansiering om totalt ca 12 mkr.
- **Med "Bolaget" eller "Jumpgate" avses Jumpgate AB med org.nr. 556842-4062. Uppgifter inom parentes avser föregående år.**

Kommentar till delårsrapporten

Jag vill börja med att tacka min företrädare Don Geyer för hans insatser för bolaget och för det stöd som jag får under den övergångsperiod som just inletts. Jag tar över stafettpippen med målet att utveckla Jumpgate till ett lönsamt och växande företag genom så väl organisk som icke-organisk tillväxt.

Efter knappt två veckor i rollen kan jag konstatera att det tredje kvartalet bjöd på klart förbättrade siffror. Nettoomsättningen ökade med över 35 % jämfört med så väl det föregående kvartalet som tredje kvartalet 2020, och resultatet förbättrades avsevärt både före och efter finansiella poster. Det inspirerar oss när vi fortsätter arbetet med att bygga bolaget och ser fram emot ett 2022 när vi verkligen ska börja skörda frukten av investeringarna i vår växande spelportfölj.

Våra portföljbolag Tivola och gameXcite har substantiell organisk tillväxtpotential och är förvärvade till ett attraktivt pris. I Tivolas fall ligger potentialen i den stora räckvidd som företaget har med 15 miljoner årliga organiska nedladdningar, utan behov av investeringar i användarförvärv (User Acquisition, UA). Omsättningen från spelportföljen har dock historiskt legat klart under branschsnittet per användare. Fokus för Tivola ligger nu på att utveckla företaget från en riktig bra förläggningsverksamhet till ett bolag som både förlägger, utvecklar (och sedan live-opererar) framgångsrika spel.

Att fullt ut omvandla Tivolas spelportfölj kommer att ta två, tre år, men vi är redan nu stolta över de nya spelen i portföljen. Vi har stora förväntningar på Wildshade, ett fantasy horse racing-spel som officiellt lanseras den 25 november. Återkopplingen från beta-testare och den community som växt fram kring spelet har varit mycket positiv. Vi tror därför att vi kommer att kunna lansera ett spel som visar starka tidiga indikatorer (Key Performance Indicators, KPI). Redan från start kommer vi att ha ett starkt fokus på att vidareutveckla Wildshade för att öka nyttan och glädjen för spelarna så att vi kan behålla dem i spelet och förbättra även de sena indikatorerna.

Det övergripande målet för Tivola är att kunna nå bolagets stora användarbas med spel som har en intjäning per spelare som är i paritet med branschsnittet eller högre. Därmed skulle vi nå en helt annan intäktsnivå än den vi ser idag.

För gameXcite ligger tillväxtpotentialen i erfarenheten av att jobba med licensbaserade spel (som till exempel Asterix). Till det kommer en betydande erfarenhet av och kunskap om monetarisering och games-as-a-service. Vi har nu säkrat ett avtal för ännu ett Asterix-baserat spel för lansering under 2022, vilket ger totalt tre Asterixspel för gameXcite 2021/2022. Tyvärr har betydande tekniska utmaningar försenat relanseringen av Asterix & Friends, men vi ser nu antligen slutsträckan framför oss och kommer att komma ut med den nya versionen under Q4.

Med den finansiering på ca 12 mkr som precis presenterats kan vi fortsätta att strategiskt utveckla företaget. Vi tillför ett nytt Asterixspel och hoppas inom kort att kunna presentera ytterligare två nya spel för 2022. Detta är viktiga pusselbitar när vi bygger upp en bred lanseringspipeline för 2022, vilket ger oss fler skott på mål och ökar chansen att få en riktig hit.

Vi ser även stor potential när det gäller integrering av blockchain-teknik med så kallade non fungible tokens (NFTs) i Tivolas spel på ett sätt som ökar nyttan för användarna på ett påtagligt sätt. Med spel som låter spelarna föda upp, avla fram och samla på djur har vi perfekta förutsättningar att skapa en helt ny intäktsström. Detta sker genom att vi erbjuder en marknadsplats för spelare att handla/byta sina unika djur. Exempelvis erbjuder Wildshade över 40 miljoner möjliga kombinationer av utseende och egenskaper för hästarna som avlas fram. Vi kommer att investera i den här möjligheten under 2022.

Viktigt för oss under den kommande perioden är att ta vara på den stora entusiasm vi ser kring Wildshade. Vi kommer att utveckla och integrera realtids-multi player, vilket är ett starkt önskemål från våra beta-testare och även en stark driver för monetariseringen av spelet. Nästa steg är att ta spelet till populära konsoler. Wildshade har tillräckligt hög kvalitet för att kunna prestera på Nintendo och Playstation samtidigt som det är liten konkurrens i spelgenren.

Vi fortsätter att utforska möjligheterna att förvärva lönsamma företag som vi kan förvärva till attraktiv värdering, med ett fokus på affärer som verkligen är transformativa och som kan hjälpa oss att ta större steg framåt med Jumpgate.

Jag ser fram emot att jobba med teamet och fortsätta på den inslagna vägen då jag är övertygad om att det här är den riktning företaget behöver ta för att bli framgångsrikt. Nästa anhalt på resan är hästspelet Wildshade!

Harald Riegler

VD Jumpgate AB

Om bolaget

Jumpgate AB är en oberoende spelgrupp som grundades 2011 och omfattar den Visbybaserade spelstudion Tableflip Entertainment samt Hamburgbaserade Tivola Games och gameXcite. 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.jumpgategames.se

Denna information är sådan information som Jumpgate AB (publ) är skyldigt att offentliggöra enligt EU:s marknadsmissbruksförordning (MAR). Informationen lämnades, genom ovanstående kontaktpersons försorg, för offentliggörande den 18 november 2021 klockan 08:00 CET.