



JUMPGATE

Bokslutskommuniké och rapport för fjärde kvartalet 1 januari till 31 december 2021

- Nettoomsättningen under året uppgick till 20 097 TSEK (19 485 TSEK). Nettoomsättningen under fjärde kvartalet uppgick till 6 037 TSEK (3 080 TSEK).
- Rörelseresultatet före finansiella poster uppgick till -22 535 TSEK (-11 908 TSEK). Rörelseresultatet före finansiella poster under fjärde kvartalet uppgick till -13 747 TSEK (-970 TSEK).
- Resultatet efter finansiella poster uppgick till -23 137 TSEK (-13 797 TSEK). Resultatet efter finansiella poster under fjärde kvartalet uppgick till -13 906 TSEK (-789 TSEK).
- Resultatet per aktie uppgick till -0,16 SEK (-0,23 SEK) under perioden. Resultatet per aktie under fjärde kvartalet uppgick till -0,08 SEK (-0,019 SEK).
- Den 28 oktober lanserade Tivola Games spelet Buster's Journey, som utvecklats av Tableflip Entertainment.
- Den 8 november meddelades att Harald Riegler utsetts till ny koncernchef för Jumpgate. Harald Riegler 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.
- Den 18 november meddelades att Bolaget genomfört en finansiering om totalt ca 12 Mkr, omfattande en riktad emission på ca 10,3 Mkr, samt en kvittningsemission på 1,7 Mkr. Finansieringen möjliggör nya spel för lansering 2022, satsning på ny blockkedjebaserad teknologi med non-fungible tokens (NFTs) samt tillför resurser för vidareutveckling av Wildshade.
- Den 18 november meddelades att dotterbolaget gameXcite säkrat rättigheterna till ett nytt och tredje Asterixspel med arbetsnamnet Idle Asterix, som planeras för mjuklansering redan under första kvartalet 2022.
- Den 24 november meddelades att Tivola Games spel Petventures nominerats i kategorin bästa mobilspel av juryn för Deutsche Entwicklerpreis 2021. Priset delas ut vid Cologne Game Lab i Köln och den slutliga vinnaren av kategorin var Albion Online från Sandbox Interactive.
- Den 25 november lanserade Tivola Games spelet Wildshade.

- Den 17 december hölls en extra bolagsstämma för att godkänna av den ovan nämnda kvittningsemissionen.

Med "Bolaget", eller "Jumpgate" avses Jumpgate AB med org.nr. 556842-4062. Uppgifter inom parentes avser föregående år.

Kommentar till bokslutskommunikén

Tivola Games framgångsrika lansering av Wildshade stod i centrum för det fjärde kvartalet. Trots att Q4 endast omfattade fem veckors intäkter från spelet, bidrog Wildshade starkt till en omsättningsökning på hela 96 % jämfört med Q4 föregående år och det är glädjande att vi kunnat följa upp den positiva utvecklingen i Q3 med en ännu kraftigare ökning av intäkterna. Vi har valt att skriva ner en del äldre spelprojekt och städa upp i balansräkningen, vilket tynger resultatet.

Wildshade är fortsatt det bäst presterande spelet i portföljen och visar som förväntat starka tidiga indikatorer (Key Performance Indicators, KPI) för spelarretention, vilket bekräftar att spelet är bra och uppskattas av spelarna. Ett team från Tableflip bistår sedan en tid tillbaka Tivola för att öka takten i lanseringen. Nytt spelinnehåll rullas ut i månatliga uppdateringar, som fördjupar spelupplevelsen och motiverar spelarna att fortsätta spela spelet över tid. Inledande test av användarförvärv (User Acquisition, UA) i mindre skala har genomförts med lovande resultat och vi har nu en bra bild av vilka KPI:er vi behöver uppnå för att kunna genomföra UA i stor skala, vilket är en hög prioritet för Wildshade.

Vid sidan av Tivolas Wildshade genomför nu gameXcite de slutliga förberedelserna för relanseringen av Asterix & Friends, där den exakta tidpunkten kommer att fastställas inom kort. Uppdateringen av spelet är omfattande och ambitionen är att på nytt engagera spelarbasen som länge har väntat på nytt innehåll till detta högkvalitativa och historiskt mycket lönsamma spel.

Sedan följer mjuklanseringen av Idle Asterix senare under första kvartalet, med planerad global lansering under Q2. Spelet ser mycket lovande ut och de interna förväntningarna är högt ställda. Efter ett 2021 med begränsade intäkter från gameXcite förväntar vi oss att dessa bägge titlar ska kunna bidra till ett stort lyft för studion. Vi kommer även att försöka skapa synergier i marknadsföringen av de Asterix-baserade titlarna.

Under andra halvåret 2022 kommer Tivolas efterlängttade spel Cat Rescue och sedan följer gameXcites tredje lansering 2022, Asterix Heroes.

Trots en del förseningar har vi uppnått viktiga milstolpar under 2021 och vi fortsätter nu att exekvera den offensiva lanseringsplanen. Vi fortsätter att utveckla duktiga utvecklingsteam med bra processer och god styrning för att löpande kunna leverera högkvalitativa spel och uppdateringar som skapar värde för aktieägarna.

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 industriparters 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 17 februari 2022 klockan 08:00 CET.

[JumpgateAB -Bokslutskommuniké-Q4-2021](#)