



JUMP GATE

Delårsrapport för perioden 1 januari 2022 till 31 mars 2022

- Nettoomsättningen under första kvartalet uppgick till 4 999 TSEK (5 884 TSEK).
- Rörelseresultatet före finansiella poster uppgick till -6 067 TSEK (-1 973 TSEK).
- Resultatet efter finansiella poster uppgick till -6 101 TSEK (-2 192 TSEK).
- Resultatet per aktie uppgick till -0,043 SEK (-0,021 SEK) under perioden.
- Den 23 februari lanserade Jumpgates portföljbolag gameXcite remaster-versionen av det populära bybyggarspelet Asterix & Friends för PC, Android och iOS.
- Den 31 mars inledde gameXcite mjuklanseringen av Idle Asterix med ett stängt beta-test.
- Efter perioden meddelades den 9 maj att Tivola Games fantasy horse racing-spel Wildshade uppnått milstolpen 1 miljon nedladdningar.
- Efter perioden meddelades att Tivola Games ingått förlagsavtal med franska NACON för spelen Wildshade, Cat Rescue Story och Animal Hospital om ett totalt kontraktsvärde på cirka 16 miljoner kronor.

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

Kommentar till delårsrapporten

Under de senaste månaderna har mycket fokus riktats mot affärsutveckling och vi är stolta och glada över att nu ha enats med den ledande franska spelförläggaren NACON SA om ett förlagsavtal för portering och lansering av Wildshade, Animal Hospital och det kommande Cat Rescue Story för Playstation, Xbox och Nintendo Switch. Kontraktsvärdet uppgår till cirka 16 miljoner kronor och samarbetet tillför betydande intäkter och stärker våra varumärken.

Avtalet med NACON utgör en viktig milstolpe för Jumpgate, där vi går mot en affärsmodell som i högre grad bygger på större partnerfinansierade spelprojekt, som täcker utvecklingskostnaderna med god marginal och samtidigt medför signifikant uppsida vid framgångsrika lanseringar. Vi har fler spännande projekt under utveckling som baseras på partnerfinansiering och förväntar oss att kunna presentera ytterligare affärer under de kommande månaderna. Vi fortsätter att utforska NFT-baserade spel och ser stor potential i att använda blockkedjan för spel, trots den nuvarande oron på marknaden.

Spelportföljen i sin helhet presterade under förväntan i första kvartalet, trots att Wildshade fortsatt utvecklas väl och svarar bra på uppdateringarna. Vi är fortsatt mycket positiva till den långsiktiga intjäningspotentialen i Wildshade. Efter den lyckade lanseringen i slutet av förra året kommer vi nu under sommaren att stegvis rulla ut en omfattande single player-kampanj. Utsikterna är därmed goda att kraftigt förbättra nyckeltalen för mer långsiktig spelarretention, som är viktiga för intjäningen från spelet på längre sikt. Vi fortsätter alltså att investera i mobilspelet parallellt med att arbetet med konsolversionen inleds i samarbete med NACON. De ökade kostnaderna i kvartalet härrör främst från nedskrivningar, ökade personalkostnader samt minskad grad av aktiverat arbete för egen räkning till följd av att mer arbete lades på uppdateringar av redan lanserade spel än på nyutveckling.

Lanseringspipelinen är stark med flera titlar planerade inom de närmaste tolv månaderna, inklusive Idle Asterix och den starkt efterlängttade Cat Rescue Story. Flera av de Games-as-a-Service-funktioner som har utvecklats för Wildshade under våren kommer även att användas i Cat Rescue Story, som ett led i professionaliseringen av utvecklingspipelinen och arbetsprocesserna. Fler titlar adderas till portföljen och ökar möjligheten till korsvis marknadsföring med varje ny lansering. Avkastningen på resurserna ökar i takt med att vi systematiskt flyttar personal till de bäst presterande spelen.

Vi kan se fram emot ett betydligt starkare andra kvartal som också inkluderar intäkter från NACON-avtalet och med väsentligt bättre intjäning från Wildshade än under Q1. Med intäkter från spelportföljen, partnerfinansierad utveckling, beviljat produktionsstöd från det tyska programmet för spelfinansiering och begränsad lånefinansiering förväntar vi oss att kunna nå positivt kassaflöde på månadsbasis under andra halvåret i år.

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 30 maj 2022 klockan 08:00 CEST.

[Jumpgate AB Delårsrapport Q1 2022](#)