



# JUMP GATE

## Delårsrapport för perioden 1 januari 2022 till 30 september 2022

- Nettoomsättningen under delåret uppgick till 20 246 TSEK (14 060 TSEK). Omsättningen under tredje kvartalet uppgick till 7 103 TSEK (4 726 TSEK).
- Rörelseresultatet före finansiella poster uppgick till -13 805 TSEK (-8 793 TSEK). Rörelseresultatet före finansiella poster under tredje kvartalet uppgick till -3 641 TSEK (-2 261 TSEK).
- Resultatet efter finansiella poster uppgick till -17 453 TSEK (-9 234 TSEK). Resultatet efter finansiella poster under tredje kvartalet uppgick till -4 877 TSEK (-2 403 TSEK).
- Resultatet per aktie uppgick till -0,12 SEK (-0,089 SEK) under perioden. Resultatet per aktie under tredje kvartalet uppgick till -0,034 SEK (-0,026 SEK).
- Den 13 juli meddelades att gameXcites spel Idle Asterix släppts i öppen beta-version.
- Den 30 september meddelades att Idle Asterix släppts för Android.
- Efter perioden har meddelats att Florian Bohn anställts som ny COO/CFO i Jumpgate.
- Efter perioden har meddelats att Bolaget förvärvar Funatics GmbH för totalt ca 600 000 EUR.

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

### Kommentar till delårsrapporten

#### *Kraftig tillväxt i tredje kvartalet*

Försäljningssiffrorna i tredje kvartalet är starka och innebär en ökning med 50 % jämfört med föregående år. Det är också glädjande att konstatera att vi redan med årets första nio månader har passerat nettomsättningen för helåret 2021. Rörelseresultatet fortsätter att utvecklas åt rätt håll och vi kan se en begränsad effekt av de tidigare nämnda kostnadsminskningarna, som kommer att få fullt genomslag i fjärde kvartalet.

Arbetet med förlagsavtalet med den franska spelförläggaren NACON SA till ett kontraktsvärde om 16 mkr fortskrider enligt plan. Samarbetet fungerar väl och samtliga milstolpar har levererats i tid.

#### *Stark lanseringspipeline*

Under kvartalet har gameXcite lanserat Idle Asterix för Android. Spelet har mottagits väl och spelar-retentionen är hög med en begränsad spelarbas. Inför lanseringen av iOS-versionen uppdateras spelet i syfte att förbättra monetiseringen. Sedan kommer ett test med användarförvärv ("UA") att genomföras och finansieras av en ledande förläggare inriktad på UA-baserad skalering av spel. Faller testet väl ut är nästa steg ett förlagsavtal med en

intäktsdelningsmodell, där förlaget finansierar UA.

Nästa större lansering är *Cat Rescue Story*, som är designat för att attrahera den stora Tivola-publiken. Spelet har genomgått ett stängt beta-test och baserat på data och feedback från testet adderas nu nya funktioner som kommer att lyfta spelet ytterligare och som medför att lanseringen sannolikt kommer att ske i Q1 2023. Vi är väldigt nöjda med resultatet så långt. Spelet har stor potential och det blir spännande att följa den kommande lanseringen.

Ett externt utvecklingsteam arbetar på ett hittills oannonserat spel i Wildshade-världen för lansering under 2023. Spelet bygger på ett välbeprövat spel som generat höga intäkter under många år. Med detta bygger vi vidare på lanseringspipelinen och ser fram emot att kunna berätta mer i början av nästa år.

#### *Tredjepartsfinansierade spelprojekt ger stabila intäkter*

Positiva diskussioner förs med en större förläggare om ett förlagsavtal som finansierar porteringen av det kommande Asterix-spelet Asterix Heroes till Nintendo Switch, PlayStation och Xbox. Det är glädjande att konstatera att vi nu mot slutet av året med hjälp av ökade intäkter från NACON-avtalet och reducerade kostnader är mycket nära positivt kassaflöde i gruppens samtliga spelstudios. Tillkommande förlagsavtal väntas medföra ytterligare stabila intäkter och om tillfälligt likviditetsbehov uppstår har ägare i Bolaget förklarat sig villiga att låna in pengar.

#### *Organisk tillväxt och strategiska förvärv*

Vi fortsätter att bygga gruppen strategiskt, med målet att skapa en världsledande grupp av utvecklingsstudios med förstklassiga partners. Medan vi fortsatt utvecklar mobilspel via Tivola och gameXcite, så förbättrar vi stadigt kapaciteten att utveckla större PC- och konsolspel. Vi arbetar nu på tre större oannonserade spelprojekt, där vi har mycket lovande dialoger med ledande förläggare om tredjepartsfinansiering kombinerad med intäktsdelning. Ett enskilt sådant projekt är stort nog att kraftigt öka omsättningen under 2023 och 2024. Affärsmodellen är en viktig del av vår strategi för organisk tillväxt.

Rekryteringen av Florian Bohn i en kombinerad COO/CFO-roll är ett led i detta. Vi har höga förväntningar på Florians kapacitet att bidra till att bygga Jumpgates organisation och stärka ekonomifunktionen, med sin omfattande erfarenhet från ledande befattningar inom och utanför spelbranschen som så väl VD som finanschef.

Med förvärvet av Funatics tillför vi ett erfaret utvecklingsteam av världsklass, som arbetat tillsammans sedan 1998. Teamet var centrala för framgången för bland annat Ubisofts The Settlers-serie. De har expertis inom strategi- och byggspelet samt online multiplayer och tillför betydande leveranskapacitet för våra större spelprojekt, där Funatics kommer att ansvara för projektledning.

Under året har vi utvärderat ett antal möjliga förvärv och målet är att utöver Funatics även genomföra ett större strategiskt förvärv under de kommande månaderna i form av ett lönsamt bolag med starkt kassaflöde och ett högkvalitativt och erfaret utvecklingsteam, som tillför nyckelkompetens och kapacitet för större spelprojekt.

När vi stänger 2022 kommer vi att kunna konstatera att vi tagit ett stort kliv framåt i transformationen av Jumpgate och vi ser med tillförsikt fram emot ett 2023 där vi förväntar oss ännu större framsteg.

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](http://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 november 2022 klockan 08:00 CET.

[Jumpgate AB Delårsrapport Q3 2022](#)