



JUMP GATE

Bokslutskommuniké och rapport för fjärde kvartalet 1 januari till 31 december 2022

- Nettoomsättningen under året uppgick till 27 738 TSEK (20 097 TSEK). Nettoomsättningen under fjärde kvartalet uppgick till 7 492 TSEK (6 037 TSEK).
- Rörelseresultatet före finansiella poster uppgick till -24 092 TSEK (-22 535 TSEK). Rörelseresultatet före finansiella poster under fjärde kvartalet uppgick till -10 287 TSEK (-13 747 TSEK).
- Resultatet efter finansiella poster uppgick till -31 377 TSEK (-23 137 TSEK). Resultatet efter finansiella poster under fjärde kvartalet uppgick till -13 924 TSEK (-13 906 TSEK).
- Resultatet per aktie uppgick till -0,21 SEK (-0,16 SEK) under perioden. Resultatet per aktie under fjärde kvartalet uppgick till -0,09 SEK (-0,08 SEK).
- Den 17 november meddelades att Bolaget förvärvar den tyska spelstudio Funatics GmbH för ca 0,3 MEUR kontant och 0,3 MEUR i nyemitterade aktier i Jumpgate. Bolaget är lönsamt och omsatte ca 0,4 MEUR 2022.
- Den 17 november meddelades att Bolaget utsett Florian Bohn till operativ chef och finanschef. Florian Bohn är en Münchenbaserad företagsledare, som tidigare var vd för det tyska spelbolaget Travian Games och har en omfattande erfarenhet från roller som vd och finanschef för större bolag så väl inom som utanför spelbranschen.
- Den 29 november meddelades att Tivola Games spel Wildshade nominerats i kategorin bästa casualspel av juryn för Deutsche Entwicklerpreis 2022. Priset delas ut vid Cologne Game Lab i Köln och den slutliga vinnaren av kategorin var LEGO Bricktales.
- Den 14 februari meddelades att Bolaget har ingått ett förlagsavtal med den tyska förläggaren Daedalic Entertainment för ett oannonserat spel. Budgeten för spelet uppgår till ca 26,7 MSEK (2,4 MEUR) varav hälften kommer ifrån Daedalic och hälften från det tyska bidragsprogrammet för spelutveckling. Utvecklingsbudgeten betalas ut vid uppnådda milstolpar i projektet fram till lansering. Spelintäkterna kommer att fördelas mellan parterna i enlighet med en fördelningsnyckel, som ger Jumpgate en betydande uppsida. Avtalet förutsätter slutligt godkännande av det tyska spelutvecklingsbidraget samt licensavtal med ett starkt varumärke.

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

Kommentar till bokslutskommunikén

Fortsatt kraftig tillväxt i fjärde kvartalet

Försäljningen var fortsatt stark i slutet av året med en ökning med 24 % i fjärde kvartalet jämfört med föregående år och hela 38 % för helåret jämfört med föregående år.

Rörelseresultatet förbättrades också betydligt i fjärde kvartalet jämfört med föregående år.

En konsekvens av satsningen på externt finansierade spelprojekt är att posten aktiverat arbete för egen räkning minskat kraftigt och att kassaflödet förbättrats markant under året. Vi fortsätter att trimma kostnadsmassan samtidigt som vi tillför fler externt finansierade spelprojekt, samt tillför nya intäktströmmar från spellanseringar för att så snabbt som möjligt nå svarta siffror. Resultatet belastas liksom föregående år av icke kassaflödespåverkande nedskrivningar.

Spellanseringar

gameXcites Asterix-team arbetar nu huvudsakligen på Asterix Heroes för Nintendo Switch, PlayStation och Xbox för att möta milstolparna för detta spel på grund av att det optimala lanseringsfönstret ligger nära i tiden. Därför har det planerade testet med användarförvärv ("UA") för Idle Asterix senarelagts och förväntas genomföras under andra halvåret. Testet finansieras av en ledande förläggare inriktad på UA-baserad skalering av spel, som vid positivt resultat kommer att förlägga spelet och finansiera UA. Intäkterna fördelas sedan mellan parterna.

I slutet av första kvartalet kommer lanseringen av *Cat Rescue Story*, som riktar in sig på den stora Tivola-publiken. Det arbetas nu på de sista optimeringarna av spelet och vi ser mycket fram emot 2023 års första större lansering.

Näst på tur är Animal Clinic (konsolversionen av My Animal Hospital). Arbetet fortskrider enligt plan och spelet är nu pre-certifierat för lansering på Nintendo Switch, PlayStation och Xbox. Spelet kommer att förläggas av NACON och lanseras senare under året.

Externt finansierade spelprojekt om totalt ca 43 miljoner ger stabila intäkter och betydande uppsida

I delårsrapporten för tredje kvartalet pratade vi om tre ytterligare större oannonserade spelprojekt, där vi söker projektfinansiering genom samarbete med ledande förläggare och det är glädjande att vi nu funnit en högklassig partner i Daedalic Entertainment för det första av dessa. Spelet utvecklas av gameXcite med stöd av Funatics och kommer att förläggas av Daedalic. Budgeten för spelet är på ca 27 MSEK (2.4 MEUR) som betalas ut vid uppnådda milstolpar under utvecklingen. Halva budgeten täcks av Daedalic och vi har sökt om bidrag för den resterande delen av budgeten från det tyska bidragsprogrammet. Med avtalet tillför vi betydande stabila intäkter under 2023 och 2024 och en stor uppsida från försäljningen av spelet med planerad lansering under 2024. Nästa steg är att säkra rättigheterna till ett starkt varumärke för spelet, där vi har långt gångna diskussioner med rättighetshavare och flera bra alternativ.

De nya spelprojekten bidrar till stärkt kassaflöde och förbättrad likviditet under 2023, samtidigt som möjlighet finns att låna in pengar från större ägare vid tillfälliga likviditetsbehov. När vi adderar det stora avtalet med Daedalic, har vi sedan juni förra året signerat spelprojekt med externt finansierade utvecklingskostnader på totalt ca 43 MSEK varav merparten ger intäkter under 2023-24, samtidigt som Jumpgate har betydande uppsida från försäljningen i samtliga spelprojekt, vilket validerar affärsmodellen. Vid sidan av de två ovan nämnda större spelprojekten för vi långt gångna diskussioner om ett förlagsavtal även för Asterix Heroes.

Nyckelförvärv kompletterar den organiska tillväxtstrategin

Det tidigare annonserade förvärvet av Funatics är nu på väg att slutföras. Deras erfarna utvecklingsteam som var centrala bland annat för framgången för Ubisofts The Settlers-serie är viktigt för vår förmåga att projektleda och leverera större spelprojekt. Funatics medför värdefull expertis inom strategi- och byggspele samt online multiplayer. Vi ser stor potential i lönsam tillväxt för Funatics från dagens kärnteam på fyra personer till 10-15 utvecklare i takt med att vi tar in ytterligare projekt.

Målet kvarstår att utöver Funatics även genomföra ett större strategiskt förvärv där målbilden är ett lönsamt bolag med starkt kassaflöde och ett högkvalitativt och erfaret utvecklingsteam, som tillför nyckelkompetens och kapacitet för större spelprojekt.

Vi fortsätter att bygga Jumpgate med ambitionen att skapa en grupp av förstklassiga spelutvecklare, med kapacitet att leverera större spel för främst PC och konsol i samarbete med ledande förläggare. Stora steg har tagits under 2022 och vi ser framför oss ett händelserikt 2023 med fortsatt högt tempo i utvecklingen av gruppen.

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 28 februari 2023 klockan 08:00 CET.

[Jumpgate AB Bokslutskommuniké Q4 2022](#)