



JUMPGATE

Bokslutskommuniké och rapport för fjärde kvartalet 1 januari till 31 december 2024

- Nettoomsättningen under året uppgick till 68 100 TSEK (52 075 TSEK). Nettoomsättningen under fjärde kvartalet uppgick till 14 135 TSEK (19 685 TSEK).
- Rörelseresultatet före finansiella poster uppgick till -7 879 TSEK (-29 869 TSEK). Rörelseresultatet före finansiella poster under fjärde kvartalet uppgick till -4 188 TSEK (-15 904 TSEK).
- Resultatet efter finansiella poster uppgick till -16 949 TSEK (-34 079 TSEK). Resultatet efter finansiella poster under fjärde kvartalet uppgick till -5 604 TSEK (-14 509 TSEK).
- Resultatet per aktie uppgick till -1,523 SEK (-0,073 SEK) under perioden. Resultatet per aktie under fjärde kvartalet uppgick till -0,516 SEK (-0,032 SEK).*
- Den 18 november utannonserades FATE: Reawakened för PlayStation, Xbox och Nintendo Switch. Jumpgate har medverkat i utvecklingsprojektet för spelet genom uppdragsarbete för Gamigo.
- Den 19 december meddelades att styrelsen i Bolaget beslutat att genomföra en riktad kvittningsemission om 114 394 aktier till ATO Consulting GmbH, Daniel Kuhn och Stephan Reichart till teckningskurs 6 kr per aktie. Kvittningen avsåg fordringar uppgående till ca 0,7 mkr.
- Efter perioden den 27 februari meddelades att spelstudio Tableflip Entertainment avyttras till studioledningen samt att styrelsen för Bolaget beslutat om ett omfattande kostnadsbesparingsprogram.

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

*Siffrorna har INTE justerats baserat på sammanläggningen av aktier i Bolaget 100:1 som genomförts med verkan från 2 oktober 2024.

Kommentar till bokslutskommunikén

Ökad omsättning och minskad förlust jämfört med föregående år

Det gångna året medförde betydande förbättringar av centrala nyckeltal jämfört med föregående år till följd av ökad omsättning och minskade kostnader. Omsättningen uppgick till 68,1 mkr 2024, en ökning med över 30 % jämfört med 2023. Rörelseresultatet (EBIT) uppgick till -7,9 mkr 2024, vilket var en betydande förbättring jämfört med -29,9 mkr 2023. Även resultatet efter finansiella poster förbättrades betydligt 2024 med -16,9 mkr jämfört med -34,1 mkr 2023. Även resultatet för det fjärde kvartalet var betydligt starkare jämfört med föregående år, trots minskad nettoomsättning.

Fortsatt fokus på kostnadsbesparingar

Målet och förväntan var att stänga ytterligare ett avtal för ett externt finansierat spelprojekt i slutet av fjärde kvartalet, där Tableflip Entertainment var tilltänkt en viktig roll. Vi tvingas tyvärr konstatera att marknaden i spelbranschen är fortsatt utmanande och trots långt gångna förhandlingar lyckades vi inte få projektet i mål. Därför har styrelsen beslutat att genomföra ytterligare kostnadsbesparingar, där den viktigaste är en avyttring av Tableflip Entertainment till studioledningen för en symbolisk köpeskilling. Vidare minskas personalstyrkan betydligt i den resterande verksamheten genom en kombination av utgående projektanställningar och uppsagda anställningsavtal, vilket tillsammans med avyttringen av Tableflip medför att det totala antalet anställda minskar med ca 50 %.

Signerade partneravtal för nya spelprojekt öppnar upp för betydande offentlig finansiering

Det tyska programmet för offentlig finansiering av spelutvecklingsprojekt öppnade upp för nya ansökningar i slutet av 2024 och våra spelstudios har sökt om medel för flera nya projekt. Det är glädjande att vi har kontraherat matchande partnerfinansiering på ca 16,5 mkr, som medför total finansiering på ca 30 mkr, förutsatt att ansökningarna om offentlig finansiering godkänns. Vidare är vi i utvärderingsprocesser för flera potentiella större uppdragsavtal. Dessutom försöker vi säkra upp ett starkt externt IP och finansiering för vårt egenutvecklade spel med arbetsnamnet *Battle Castles*.

Betydlig uppsida i kommande lanseringar

Arbetet fortskrider framgångsrikt med våra tre nyckellanseringar under 2025: gameXcites Star Trek-baserade spel med arbetsnamnet *Galactic Journey*, kartracing-spelet *Ed & Edda: GRAND PRIX - Racing Champions* samt ett ännu icke utannonserat spel, som kommer att förläggas av THQ Nordic. Samtliga tre projekt har potential att bidra med betydliga intäktsströmmar vid framgångsrika lanseringar.

2024 var ett år där vi tog stora steg på vägen mot att vända Bolaget på rätt köl. Vi har ökat omsättningen och minskat kostnaderna, vilket har resulterat i betydligt mindre förluster jämfört med föregående år. Dessutom har vi minskat skuldsättningen ordentligt. Under Q2 och Q3 har vi dessutom uppnått ett positivt rörelseresultat. Med de kraftiga nedskärningarna i Bolaget som nämns ovan positionerar vi oss för lönsamhet och varje vecka kommer vi närmare årets spellanseringar med potential att tillföra betydande intäkter och ett starkt resultat för 2025.

Harald Riegler

VD, Jumpgate AB

Om bolaget

Jumpgate AB är en oberoende grupp av spelutvecklingsbolag som grundades 2011 och omfattar fyra spelstudios: Nukklear (Hannover), Tivola Games (Hamburg), gameXcite (Hamburg) samt Funatics (Düsseldorf). 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 27 februari 2025 klockan 07:30 CET.

[Jumpgate AB Bokslutskommuniké Q4 2024](#)

[Jumpgate AB Interim Report Summary Q4 2024](#)