

BESÖKS- & POSTADRESS Storgatan 53, 931 30 Skellefteå

ALLMÄNNA FRÅGOR info@goldtowngames.com

IR- & PRESS ir@goldtowngames.com



GOLD TOWN
GAMES

April till juni 2022

KVARTALSRAPPORT 2

559000-7430

GOLD TOWN GAMES I KORTHET

GOLD TOWN GAMES utvecklar en egen teknik- och designplattform för sportmanagerspel på mobilplattformarna iOS och Android. Koncernen har sitt säte i Skellefteå och leds av VD Pär Hultgren.

Koncernen har sammanlagt ett engagerat team på 25 medarbetare som producerar och publicerar World Hockey Manager och World Football Manager samt FIH Hockey Manager i samarbete med Internationella Landhockeyförbundet.

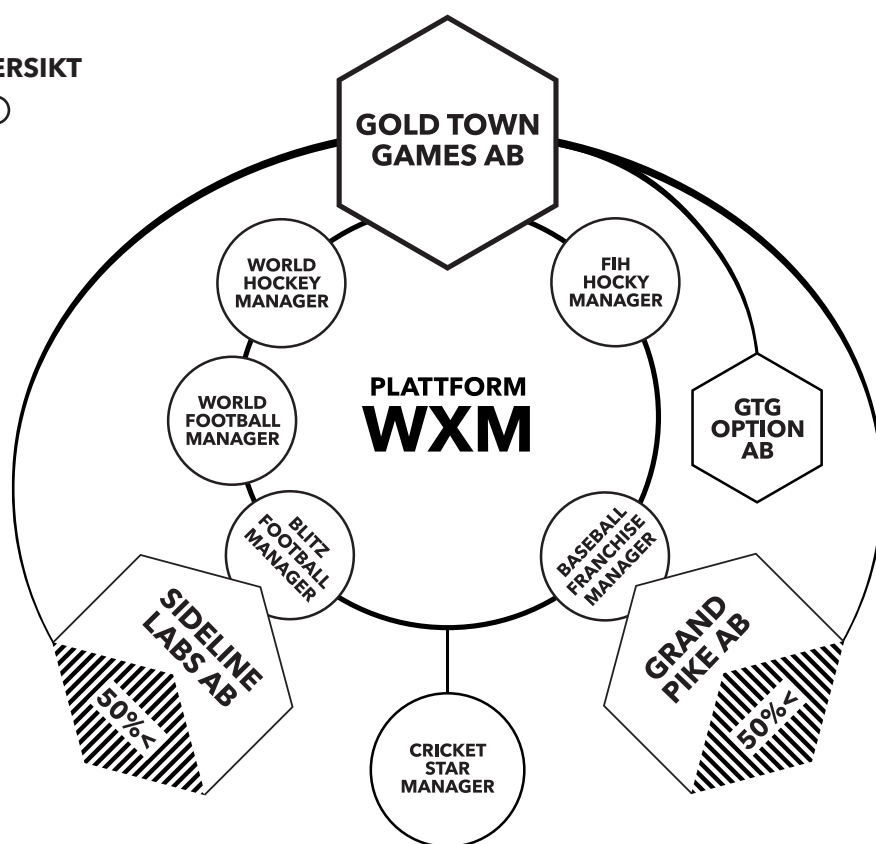
I dotterbolagen, Sideline Labs AB och Grand Pike AB utvecklas Blitz Football Manager samt Baseball Franchise Manager.

Gold Town Games vision är att vara världsledande inom mobila sportmanagerspel genom att utmana och utveckla genren.

KONCERNÖVERSIKT

PRODUKTER = ○

BOLAG = ⬡



SAMMANFATTNING AV DET ANDRA KVARTALET

	2022	2021
NETTOOMSÄTTNING, MSEK	5,07	2,07
Nettoomsättningen ökade med 144 procent.		
RÖRELSERESULTAT, MSEK	-3,01	4,77
RESULTATET EFTER FINANSIELLA POSTER	-3,14	4,66
RESULTAT PER AKTIE, SEK	-0,08	0,15



Pär Hultgren
VD, Gold Town Games

VD-KOMMENTAR

» VI FÖLJER VÅR PLAN, EXPANSION PÅ FLER MARKNADER OCH ÖKAD NETTOOMSÄTTNING «

NETTOOMSÄTTNINGEN kvartal två blev ytterligare ett steg framåt då den ökade med ca 14 procent till 5,07 MSEK (4,43 MSEK föregående kvartal). Jämfört med samma period föregående år (2,07 MSEK) har nettoomsättningen ökat 144 procent.

Intäkterna från försäljning i bolagets produkter har på grund av ett aktivt arbete med kampanjer i World Hockey Manager ökat, framförallt det nyutvecklade "Playoffs" spelläge med sammanhängande kvalifikation och slutspel, resulterade i en 40 procentig ökning i IAP-intäkt under kampanjperioden jämfört med samma period föregående år.

De av Gold Town Games helägda produkterna, World Hockey Manager (WHM) och World Football Manager (WFM), är lanserade på flertalet marknader. WHM ska under hösten uppdateras med ny grafik inför 2023. I WFM arbetas det på ett flertalet förbättringar och vår avsikt är att flytta spelet till en tillväxtfas för öka antalet aktiva marknader och användare. Baseball Franchise Manager (BFM) och Cricket Star Manager (CSM) befinner sig båda i produktionsfasen och ska i innevarande kvartal att nå spelbara prototyper. I juli inledde vi soft launch av FIH Hockey Manager, vilket gör att koncernen har det och Blitz Football Manager på utvalda europeiska marknader. De båda spelen har fått in sina första användare och produkternas grundfunktionalitet är säkerställd. Marknadsföring av spelen kommer att påbörjas under hösten.

Lansering av produkterna skall ske under kvartal tre och fyra. Vår prioriteringsordning ser ut enligt följande;

- Öka antalet marknader för BLITZ:s soft launch
- Global lansering av WFM
- Global lansering av FIH Hockey Manager
- Lansera WHM 23
- Soft launch av BFM
- Lansering av CSM

Vi följer uppsatt plan och målsättning är att alla produkter skall vara lanserade innan slutet av 2022. Fler produkter kommer att leda till ett ökat antal dagliga aktiva spelare och omsättning. Vi har kapital och personal till att färdigställa och lansera samtliga spel.

Parallellt med den dagliga verksamheten drift, underhåll och utveckling av nya spel på plattformen fortsätter vi att investera tid med att förbättra spelupplevelsen och användardata för retention och konverteringar till köp. Det arbetet är plattformsoverskridande men har sin utgångspunkt i World Football Manager.

GTG Publishing fokuserar samtidigt på att effektivisera processer för uppskalning av marknadsföring och nya samarbeten. Under året kommer flera större kampanjer likt vårens; Internationals, och Playoffs att genomföras med målsättningen att öka användaraktivitet och försäljning.

Höstens fokusområden är att färdigställa och lansera alla spel och på så sätt möjliggöra en fortsatt tillväxtresa. Med allt fler färdiga spel ges vi utrymme att påbörja idé och utforskning av framtida titlar baserade på plattformen.

Pär Hultgren
VD, Gold Town Games

VERKSAMHETEN APRIL TILL JUNI

Koncernens nettoomsättning ökade med 144 procent och uppgick till 5,07 MSEK (2,07 MSEK)

Rörelseresultatet för koncernen minskade och uppgick till -3,01 MSEK (4,77 MSEK) jämfört med samma kvartal föregående år.

MEDARBETARE

Gold Town Games-koncernen har växt till ett 25 personer starkt team. Teamet hanterar idag utveckling, underhåll och publicering av bolagets produkter.

KASSAFLÖDE OCH FINANSIELL STÄLLNING

Koncernens kassaflöde från den löpande verksamheten uppgick under kvartalet till -0,19 MSEK (6,72 MSEK).

Koncernens likvida medel uppgick vid periodens utgång till 11,13 MSEK (4,39 MSEK).

De kortfristiga fordringarna uppgick vid periodens slut till 9,47 MSEK (1,61 MSEK).

De kortfristiga skulderna uppgick vid periodens utgång till 8,43 MSEK (3,72 MSEK).

Soliditeten uppgick på balansdagen till 79,8 procent (76,4 procent).

INVESTERINGAR OCH AVSKRIVNINGAR

Investeringarna i balanserade utgifter för utvecklingsarbeten i koncernen har under kvartalet varit fokuserade på att vidareutveckla WFM och inleda soft launch av BLITZ och FIHHM.

Vidare har vi arbetat med att generalisera plattformen WXM samt att ta fram konceptet för BFM. Under perioden uppgick koncernens investeringar i materiella och immateriella anläggningstillgångar till 1,44 MSEK (11,21 MSEK). Avskrivningarna uppgick under kvartalet till 3,23 MSEK (1,80 MSEK).

EGET KAPITAL

Vid utgången av perioden uppgick koncernens eget kapital till 59,9 MSEK (45,9 MSEK). Aktiekapitalet var 3 719 418 SEK (2 975 536 SEK), fördelat på 39 071 077 aktier, envar med ett kvotvärde om 0,095 SEK.

GOLD TOWN GAMES AKTIE

Bolagets aktie, med kortnamn "GTG", har ISIN-kod SE0008587117 och handlas på NGM Nordic SME. Handel inleddes 2016-06-13.

STÖRSTA AKTIEÄGARNA I JUNI 2022

AKTIEÄGARE	ANTAL	%
Vision Invest AB	7 187 500	18,4
Allanova	2 500 000	6,4
eBlitz Group	1 844 000	4,7
Olle Åkesson	1 170 000	3,0
Annika Johansson	1 124 500	2,9
Esseff Fastigheter Aktiebolag	1 000 000	2,6
Ye, Pei-Quan	906 138	2,3
Anders Hugo Stefan Arbin	900 356	2,3
Andreas Poike	848 607	2,2
Wayne Gretzky (via bolag)	700 000	1,8
Pär Hultgren (privat och via bolag)	574 392	1,5
Esseff Invest Aktiebolag	455 403	1,1
Jimmie Ericsson	410 000	1,0
Övriga aktieägare	19 450 181	49,8
TOTALT	39 071 077	100,0

KUNDER OCH MARKNAD

Bolaget fokuserar sin verksamhet på sportmanagerspel för de mobila plattformarna iOS och Android. Bolagets idag lanserade produkter, samt de under utveckling riktar sig till individer som är intresserade av sport och managerspel.

World Hockey Managers marknad är centrerad till de starka hockeynationerna Kanada, USA, Sverige, Schweiz, Tyskland och Tjeckien som tillsammans utgör de mer än 70 procent av

de årliga inloggningarna i spelet. Användarna är i huvudsak män, 18-55 år.

WFM har lanseras i flera av de stora europeiska fotbollsnationerna. Spelet är översatt från svenska till spanska, tyska, franska, italienska och engelska. Användarna är i huvudsak män, 18-55 år.

Med de sex produkter som bolaget idag arbetar på kommer vi att täcka i princip alla länder och samlat ha en betydande potentiell marknad. Arbetet med CSM gör också att vi positionerar oss väl inför möjligheten att P2E som affärsmodell växer inom spelsektorn.

UTSIKTER

Vår målsättning är att innan året är slut så har vi lanserat sex spel globalt. Utifrån nuvarande läge anser vi att samtliga spel har potential för tillväxt.

WHM är inom sporten en av de ledande aktören på mobila managerspel. Wayne Gretzkys ambassadörskap stärker ytterligare den positionen, inte minst i Kanada och även USA. Vi anser att Bolagets position på hockeymarknaden går att stärka ytterligare under de kommande åren med målsättningen om att vara nummer ett inom sporten.

WFM blir kontinuerligt en bättre produkt och växer med varje ny version och det är även därigenom vi driver plattformens utveckling. Marknaden är konkurrensmässigt utmanande men vår ambition är att steg för steg förbättra produkten och successivt ta marknadsandelar globalt.

Med fem olika titlar på plattformen WXM och uppdraget att bygga ett Web3-managerspel ser vi fram emot att öka Bolagets dagliga kundbas. Bolaget kommer att fortsätta fokusera utvecklingsresurser på WXM-plattformen. Initiativet både utvecklar och förbättrar befintliga spel samt ökar bolagets möjlighet till skalbarhet, genom att effektivt kunna producera ytterligare produkter.

Det kommande amerikanska fotbollsspelet, Blitz Football Manager, blir ett bevis på det. Inom koncernen arbetas det också på ett baseballspel och världens första managerspel till landhockey. Gold Town Games arbetar efter en strategi för att leverera på uppsatta mål som skall leda till visionen att bolaget kan utmana marknaden och bli världsledande på mobila sportmanagerspel.

VÄSENTLIGA HÄNDELSE EFTER RAPPORTPERIODENS UTGÅNG

FIH Hockey Manager lanseras i Europa

FINANSIELL KALENDER

Delårsrapport januari-september (Q3), publiceras 2022-11-24

REDOVISNINGSPRINCIPER

Denna delårsrapport har upprättats i enlighet med Årsredovisningslagen och tillämpade redovisningsprinciper är enligt BFNAR 2012:1 (K3). Rapporten har i övrigt upprättats enligt de redovisningsprinciper och beräkningsmetoder som tillämpades i årsredovisningen för 2020.

GRANSKNING AV REVISOR

Rapporten har inte varit föremål för granskning av bolagets revisorer.

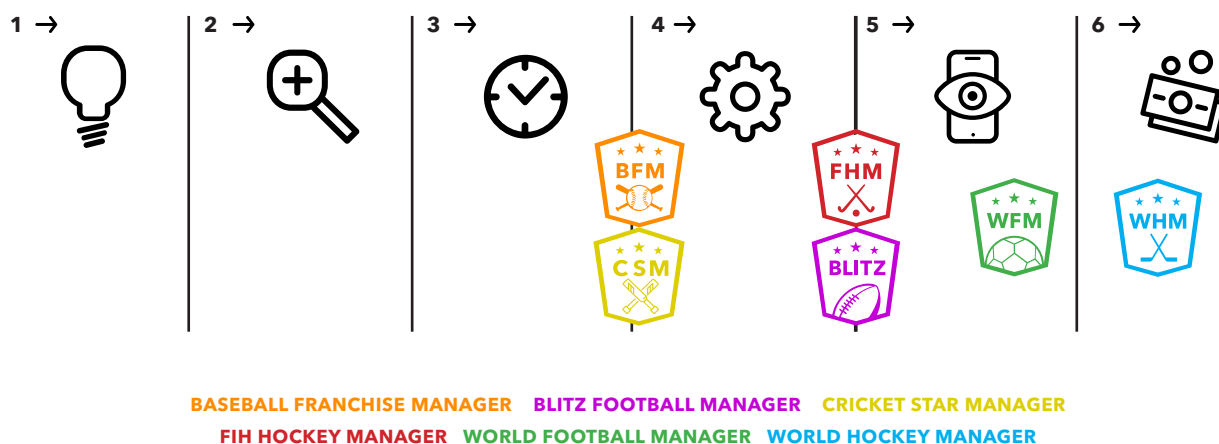
NOTERA

Denna information är sådan som Gold Town Games AB (publ) är skyldigt att offentliggöra enligt EU:s marknadsmissbruksförordning (EU nr 596/2014). Informationen lämnades, genom angiven kontaktpersons försorg, för offentliggörande den 2022-08-25 9.00 CEST.

PRODUKTLIVSCYKEL

Gold Town Games produkter går genom en produktlivscykel som består av sex faser:

1. Idéfas 2. Utforskningsfas 3. Definitionsfas 4. Produktionsfas 5. Lanseringsfas 6. Tillväxtfas.



1. IDÉFAS

Under den första fasen utforskas möjligheter till affärer för nya produkter på plattformen. I huvudsak bedrivs ett marknadsundersökande arbete; hur ser konkurrensen ut, finns det spännande affärssamarbeten, vilka är kunderna och vad kan de tänkas vilja ha. Det handlar till en början om att bedriva research och på andra sätt identifiera rätt typer av marknadsmöjligheter för bolaget att ta vidare in i modellen. Genom att därefter korrelera information som inhämtas från marknaden med dess potentiella passning gentemot redan givna plattforms-variabler, formas och testas spelidéer som både har tillräcklig TAM (total addressable market), samt bedöms kunna fungera i plattformens kontext.

2. UTFORSKNINGSFAS

De idéer som beslutas om att ta vidare till den utforskande fasen börjar vi materialisera. Det skapas här tester för spelets varumärke, byggs prototyper för att testa spelmekanik, produceras grafik och kontinuerligt testas delarna gentemot presumtiva användare.

Spelidéer som testas väl gentemot på förhand uppsatta prestandamålsättningar tas vidare till definitionsfasen tillsammans med en övergripelig plan för projektförfinansiering och resursallokering.

3. DEFINITIONSFAS

Definitionsfasen, där koncernens Baseball- och Cricket titlar befinner sig i nuläget, innebär ett fokus på detaljerad produktionsplanering. Här definieras hur de två olika delarna av ett WXM-spel ska tas fram och samverka, den fristående simulatoren och de anslutande modulerna från WXM.

En lika viktig del i det här stadiet är att planera för den längre framtiden, som innebär ett kontinuerligt förfinande av live-tjänsten, dvs live-ops, support, community, optimering och utvecklingen av nya funktioner. Definitionsfasen resulterar i upprättandet av en tidsplan för development fasen och ett så kallat GDD (Game Design Document), en slags bibel för hur det aktuella spelet i fråga ska fungera i sin helhet.

I GDD-fasen skapar de redan definierade grundfunktionerna, spelekonomin och affärsmodellen från WXM en reduktion i arbetets omfattning och komplexitet.

4. UTVECKLINGSFAS

Produktionen av ett WXM-spel består av två särskilda projekt, enligt föregående stycke. Det ena är att bygga en simulator för spelet och det andra handlar om att anpassa WXM för det aktuella konceptet. Här produceras också potentiella tilläggfunktioner som anses nödvändiga, exempelvis Draft-funktionen i Blitz Football Manager, en funktion som även kan implementeras i den kommande Baseball-titeln och WHM, eftersom sporterna delar konceptet Draft i verkligheten.

I produktionsfasen är tids- och kostnadsbesparingar associerade med att applicera WXM-plattformen i det närmaste icke kvantifierbar, då nyutveckling och testning av avancerade funktioner som en transfermarknad för ett multiplayer-spel kan ta årtal att färdigställa. Development är den mest kostsamma fasen då den kräver mycket utvecklingstid och resurser.

5. LANSERINGSFAS

Det första steget i lanseringsfasen är en så kallad soft

launch, en mjuklansering på ett fåtal utvalda marknader för att testa önskade nyckeltal. När nyckeltalen bedöms vara tillräckligt bra inleds en större aktivering av marknaden, i detta läge finns en väl utarbetad målgrupp för spelet och ett community av core-användare på plats genom de tidigare fasernas research, tester och community-aktivering. Tillsammans skapar de den värdefulla informationsbas som används för att identifiera och attrahera en bredare massa under lanseringsfasen. Launchfasen flyter ofta ihop med development då vi fortsätter att arbeta på produkterna för att optimera användardata.

Blitz Football Manager har precis påbörjat sin soft launch genom Google Open Beta programmet, i detta tidiga skede sker fortsatt aktiv utveckling av produkten. WFM befinner sig i en pågående lanseringsfas, där vi idag anser att vi har tillräcklig aktuell och historisk data för att kunna göra en bedömning av spelets skalnings-möjlighet och accelerera produktens användaranskaffning, antingen med egna medel eller genom externa utgivare.

6. TILLVÄXTFAS

Efter ett spel lanserats på dess tilltänkta målmarknader slutar inte arbetet, en väl fungerande tillväxt- och mognadsfas resulterar i att en produkt inte bara lever vidare utan också fortsätter ge utväxling år efter år.

I spelens tillväxt- och mognadsfas är det initiala fokuset att optimera live services och användaranskaffning, för att nå uppsatta målsättningar.

WHM är i det hänseendet ett spel som fortsätter att gå emot strömmen för det traditionellt korta livsspannet för ett mobilspel. Genom att kontinuerligt utveckla spelets live service (live-ops, support och communityarbete) har WHM behållit sin topposition i hockey-nischen i fem år.

WORLD HOCKEY MANAGER

WORLD HOCKEY MANAGER vänder sig främst till alla de som älskar hockey och fans av managerspel. Det finns ett genuint hockeyintresse som under flera generationer har genomsyrat bygden där Gold Town Games verkar och det vill vi föra vidare till resten av världen.



WORLD HOCKEY MANAGER

1. Create team 2. Home screen 3. Match view 4. Formations

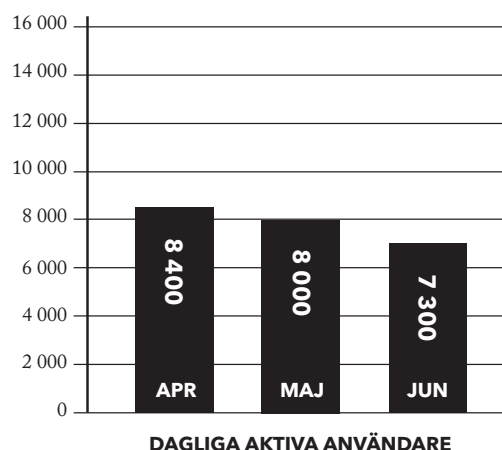
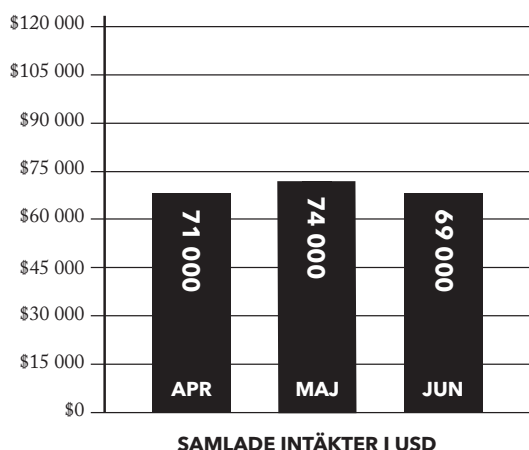
UNDER PERIODEN

Delar av spelet har uppdaterats och förnyats samtidigt som fokuset varit att driva hockeyrelaterade kampanjer. Den ökade försäljningen under kvartal två beror på att vi genomförde ett par lyckade kampanjer, där playoff's sticker ut i positiv bemärkelse.

EFTER PERIODEN

WHM förbereds inför 2023-uppdateringen, det kommer i huvudsak att bli grafiska uppdateringar samt vidare arbete med live-ops.

ANVÄNDARDATA | WORLD HOCKEY MANAGER | KVARTAL 2 2022



ANTAL NEDLADDNINGAR UNDER PERIOD

Totalt: 49 000 (+20% från Q1)

BRUTTOINTÄKT FÖR PERIOD

Totalt: 214 000 USD (+14% från Q1)

SNITTID I APP UNDER PERIOD

Totalt: 5h 31 min (-20% från Q1)

WORLD FOOTBALL MANAGER

WORLD FOOTBALL MANAGER är ett spel till världens alla fotbollsfans. Vår målsättningen är att skapa ett interaktivt fotbollsmanagerspel där användare från hela världen tävlar i ligor och cuper. Spelets unikhet visar sig i matchen, där användaren direkt kan påverka resultatet genom byten, taktik, laguppställning och matchkort.



Blitz Football Manager

1. Loading screen 2. Home screen 3. Match view 4. Arena

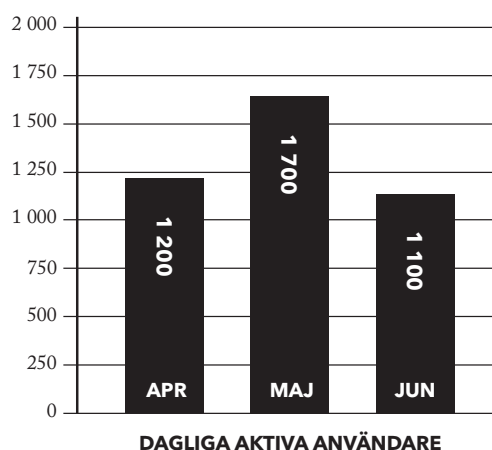
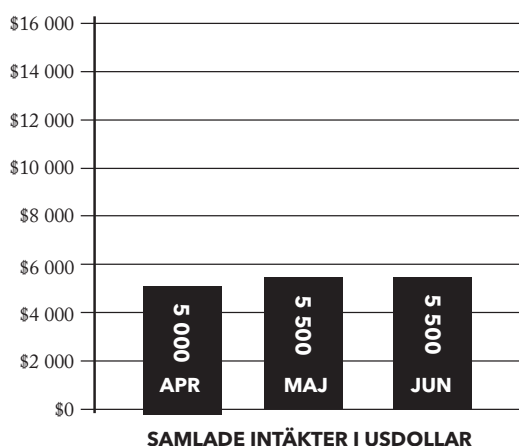
UNDER PERIODEN

WFM har prioriterats lågt till fördel för andra produkter med fokus på drift, underhåll och tekniska optimeringar.

NÄRMSTA FRAMTID

Målet är att förbättra spellägena Akademi och Transfermarknad samt öka nyckeltal för retention, antal användare och deras livstidsvärde.

ANVÄNDARDATA | WORLD FOOTBALL MANAGER | KVARTAL 2 2022



ANTAL NEDLADDNINGAR UNDER PERIOD

Totalt: 26 000 (-5% från Q1) Varav organiska: 22 000

BRUTTOINTÄKT FÖR PERIOD

Totalt: 15 500 USD (+10% från Q1)

SNITTID I APP UNDER PERIOD

Total: 1h 27 min (+9% från Q1)

BLITZ FOOTBALL MANAGER

AMERIKANSK FOTBOLL är mer än bara idrott, "football" är känt som den mest strategiskt nyanserade och taktiska kampen i idrottsvärlden. Till synes på ytan, en tuff och fysisk kraftmätning men på insidan, en sofistikerad och taktiskt intelligent drabbning med alla förutsättningar att bli nästa stora genre inom mobila sportmanagerspel.



Blitz Football Manager

1. Home screen 2. Transfer 3. Arena 4. Match view

BAKGRUND

Blitz Football Manager utvecklas av Gold Town Games dotterbolag Sideline Labs som grundades i Sundsvall 2016 av VD Stefan Sångberg. Sideline Labs vill bygga ett högkvalitativt amerikanska fotbollsspel till den mobila mid core-marknaden. Spelet byggs på Gold Town Games WXM-plattform och har inlett soft launch nu under våren 2022.

UTVECKLINGSARBETET

Utvecklingsarbetet för den första versionen av spelet är i en slutfas och vi arbetar i nuet med att tillgängliggöra spelet på fler marknader och iOS.

EN KÖPSTARK MARKNAD

Intresset för amerikansk fotboll har sitt epicentrum i USA och har tack vare sin genomslagskraft, nått stor spridning utanför den nordamerikanska kontinenten. I Sydamerika, England och Tyskland finns också köpstarka marknader och faktum är att sporten idag har fler fans utanför USA än i landet.

COMMUNITY

Spelets community kommer att vara en nyckel för att skapa lojalitet bland användarna och kunna nå en hög organisk tillväxt. Det finns höga ambitioner och en strategisk plan för att utveckla spelets community.

BASEBALL FRANCHISE MANAGER

BASEBALL har sitt ursprung USA, men har med tiden blivit en stor sport även i många andra länder runt om i världen. Baseboll är ett taktiskt spel med mycket fokus på statistik och vår bedömning är det lämpar sig väl för manager-spel. Speciellt då konkurrensen på mobila plattformar är begränsad och vi ser goda möjligheter att kunna attrahera köpstarka användare.



Baseball Franchise Manager

1. Home screen 2. Formation 3. Arena 4. Match view

BAKGRUND

Baseball Franchise Manager utvecklas av Gold Town Games dotterbolag Grand Pike som grundades i Skellefteå 2016. Grand Pike har sedan starten fokuserat på skillbaserade midcorespel med spelupplevelsen i fokus och har tidigare utvecklat realtidsstrategispelet Spelldust.

UTVECKLINGSSARBETET

Spellet kommer att ha en grafisk stil som skiljer sig något från övriga managertitlar på WXM-plattformen. Syftet är att nå en bredare publik då det råder begränsad konkurrens för managerspel med basebolltema på mobilspelsmarknaden. Utvecklingsteamet har påbörjat av implementering av gränssnitt, matchsimulation och logik. Under kvartal tre siktar vi på att nå en internt testbar produkt. Marknadstester påbörjas under kvartal fyra.

COMMUNITY

Arbete har påbörjats med att bygga upp ett community runt spelet och vi ser god respons på våra initiala marknadskommunikations-insatser. Vi vet sedan tidigare att Baseboll har många dedikerade fans som vi siktar på att kunna nå med Baseboll Manager.

FIH HOCKEY MANAGER

FIH HOCKEY MANAGER Tillsammans med internationella landhockey-förbundet producerar Gold Town Games spelet FIH Hockey Manager. Landhockey har en stor publik globalt i länder som Indien, Pakistan, Argentina men även delar av Europa och USA. Sporten är fortsatt inte särskilt kommersiell men det finns flera större varumärken som exempelvis Adidas som rör sig in på marknaden.



FIH Hockey Manager

1. Arena 2. Match play 3. Transfer 4. Heads up

BAKGRUND

Det finns idag inte några kommersiella spelprodukter till landhockey så vi räknar med att FIH Hockey Manager blir det första i världen. Med FIH som samarbetspartner kommer vi genom deras kanaler nå ut till många av sportens fans. FIH äger flera internationella turneringar och även egna mediekkanaler där användare kan följa sporten, vi hoppas att det blir ett bra sätt för GTG att marknadsföra spelet.

FIHHM kommer produktionsmässigt att likna WFM vilket medför att vi snabbt kan replikera produktens funktioner och minimera utvecklingstiden.

UTVECKLINGSARBETET

I början av kvartal tre har FIH Hockey Manager lanserats på några utvalda marknader, vidare information om lanseringen och kommande marknader återkommer vi till i pressmeddelanden.

COMMUNITY

Vår bedömning är att community för landhockey består av många utövare som verkligen brinner och är ambassadörer för sin sport. Genom FIHHM har vi goda möjligheter att nå ut till många av dem.

RESULTATRÄKNING KONCERN

År	2022	2021	2022	2021	2021
	APR-JUN	APR-JUN	JAN-JUN	JAN-JUN	JAN-DEC
Nettoomsättning	5 070 113	2 070 608	9 498 071	4 306 701	8 259 596
Aktiverat arbete för egen räkning	1 436 183	1 317 987	3 558 261	2 635 974	11 196 105
Övriga rörelseintäkter	481 561	7 923 917	8 163 436	8 016 475	8 668 115
RÖRELSENS INTÄKTER M.M	6 987 857	11 312 512	21 219 768	14 959 150	28 123 816
Direkta försäljningsomkostnader	-2 261 324	-1 680 029	-4 132 131	-3 212 572	-6 621 059
Övriga externa kostnader	-1 092 666	-647 190	-1 898 028	-1 430 097	-3 152 959
Personalkostnader	-3 420 934	-2 410 986	-6 378 005	-4 050 290	-9 845 889
Avskrivning materiella och immateriella anläggningstillgångar	-3 226 430	-1 800 526	-5 841 890	-3 532 896	-8 519 370
Övriga rörelsekostnader	0	0	0	-23 691	-23 691
RÖRELSERESULTAT	-3 013 497	4 773 781	2 969 714	2 709 604	-39 152
Övriga ränteintäkter och liknande intäkter	0	0	0	0	0
Räntekostnader	-126 477	-109 297	-257 440	-196 007	-414 532
Nedskrivning finansiella tillgångar	0	0	0	0	0
RESULTAT EFTER FINANSIELLA POSTER	-3 139 974	4 664 484	2 712 274	2 513 597	-453 684
RESULTAT FÖRE SKATT	-3 139 974	4 664 484	2 712 274	2 513 597	-453 684
Skatt på årets resultat	0	0	0	0	-7 830
PERIODENS RESULTAT	-3 139 974	4 664 484	2 712 274	2 513 597	-461 514
Hänförlig till:					
Moderföretagets ägare	-2 251 845	4 912 303	4 175 426	2 864 541	445 610
Innehav utan bestämmande inflytande	-888 129	-247 819	-1 463 152	-350 944	-907 124
Resultat per aktie före utspädning, SEK	-0,08	0,15	0,07	0,08	-0,01
Resultat per aktie efter utspädning, SEK	-0,08	0,14	0,07	0,08	-0,01

RESULTATRÄKNING MODERBOLAG

År	2022	2021	2022	2021	2021
	APR-JUN	APR-JUN	JAN-JUN	JAN-JUN	JAN-DEC
Nettoomsättning	5 333 100	2 711 553	10 514 442	5 590 847	11 249 575
Aktiverat arbete för egen räkning	906 892	674 787	1 717 187	1 349 574	4 479 762
Övriga rörelseintäkter	332 061	8 071 401	8 013 936	8 016 475	8 527 115
RÖRELSENS INTÄKTER M.M	6 572 053	11 457 741	20 245 565	14 956 896	24 256 452
Direkta försäljningsomkostnader	-2 385 446	-1 752 102	-4 381 423	-3 284 645	-6 892 540
Övriga externa kostnader	-739 941	-707 867	-1 249 404	-1 293 993	-2 062 596
Personalkostnader	-2 765 599	-2 103 064	-4 972 518	-3 726 383	-6 904 409
Avskrivning materiella och immateriella anläggningstillgångar	-1 771 617	-1 559 229	-3 504 416	-3 084 717	-6 292 762
Övriga rörelsekostnader	0	0	0	-23 691	-23 691
RÖRELSERESULTAT	-1 090 550	5 335 479	6 137 804	3 543 467	2 080 454
Resultat från andelar i koncernföretag	0	0	0	0	16 000
Övriga ränteintäkter och liknande intäkter	0	0	0	0	0
Räntekostnader	-45 715	-40 943	-84 165	-75 607	-153 576
Nedskrivning finansiella tillgångar	0	0	0	0	0
RESULTAT EFTER FINANSIELLA POSTER	-1 136 265	5 294 536	6 053 639	3 467 860	1 942 878
RESULTAT FÖRE SKATT	-1 136 265	5 294 536	6 053 639	3 467 860	1 942 878
Skatt på årets resultat	0	0	0	0	0
PERIODENS RESULTAT	-1 136 265	5 294 536	6 053 639	3 467 860	1 942 878
Resultat per aktie före utspädning, SEK	-0,03	0,17	0,15	0,11	0,05
Resultat per aktie efter utspädning, SEK	-0,03	0,16	0,15	0,11	0,05

BALANSRÄKNING KONCERN

År	2022 JUNI	2021 JUNI	2021 DECEMBER
Tillgångar			
Anläggningstillgångar			
<i>Immateriella anläggningstillgångar</i>			
Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten	36 784 144	35 169 976	38 437 668
Licenser	13 406 695	14 129 195	13 767 947
Goodwill	4 230 466	4 740 178	4 485 322
<i>Materiella anläggningstillgångar</i>			
Inventarier, verktyg och installationer	15 725	60 224	29 723
<i>Finansiella anläggningstillgångar</i>			
Aktier i noterade svenska koncernföretag	0	0	0
Summa anläggningstillgångar	54 437 030	54 099 573	56 720 660
Omsättningstillgångar			
Kortfristiga fordringar			
Kundfordringar*	8 355 867	320 485	613 233
Aktuell skattefordran	25 769	0	4 268
Övriga fordringar	692 561	232 527	326 725
Upparbetad men ej fakturerad intäkt	128 000	0	603 223
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	266 227	1 057 668	242 491
Kassa och bank	11 131 863	4 386 158	14 022 078
Summa omsättningstillgångar	20 600 287	5 996 838	15 812 018
SUMMA TILLGÅNGAR	75 037 317	60 096 411	72 532 678

* 7 500 000 SEK kommer att kvittas mot aktier i CS Games.

BALANSRÄKNING KONCERN

År	2022 JUNI	2021 JUNI	2021 DECEMBER
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
Eget kapital			
Aktiekapital	3 719 418	2 975 536	3 719 418
Övrigt tillskjutet kapital	60 223 123	48 949 775	60 223 123
Annat eget kapital inklusive årets resultat	-18 920 156	-19 040 987	-23 095 582
Eget kapital hänförligt till moderbolagets aktieägare	45 022 385	32 884 324	40 846 959
Innehav utan bestämmande inflytande	14 870 248	13 042 960	16 333 401
Summa eget kapital	59 892 633	45 927 284	57 180 360
Långfristiga skulder			
Konvertibla lån	5 052 666	7 926 666	4 826 666
Övriga skulder till kreditinstitut	1 660 040	2 526 245	2 332 508
Summa långfristiga skulder	6 712 706	10 452 911	7 159 174
Kortfristiga skulder			
Skulder till kreditinstitut	667 796	329 970	349 451
Leverantörsskulder	375 797	165 144	379 623
Aktuell skatteskuld	0	0	0
Övriga skulder	5 054 053	292 008	5 031 456
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	2 334 332	2 929 094	2 432 614
Summa kortfristiga skulder	8 431 978	3 716 216	8 193 144
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	75 037 317	60 096 411	72 532 678

BALANSRÄKNING MODERBOLAG

År	2022 JUNI	2021 JUNI	2021 DECEMBER
Tillgångar			
Anläggningstillgångar			
<i>Immateriella anläggningstillgångar</i>			
Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten	14 330 325	16 171 950	16 107 330
Licenser	0	0	0
<i>Materiella anläggningstillgångar</i>			
Inventarier, verktyg och installationer	10 220	33 682	20 444
<i>Finansiella anläggningstillgångar</i>			
Aktier i onoterade svenska koncernföretag	21 475 177	19 275 176	21 475 177
Summa anläggningstillgångar	35 815 722	35 480 808	37 602 951
Omsättningstillgångar			
Kortfristiga fordringar			
Kundfordringar*	8 354 709	2 195 511	593 733
Fordringar hos koncernföretag	109 192	0	0
Aktuell skattefordran	15 262	0	13 380
Övriga fordringar	240 550	86 912	260 662
Upparbetad men ej fakturerad intäkt	0	0	560 023
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	266 166	843 267	242 491
Kassa och bank	9 283 696	581 607	8 220 652
Summa omsättningstillgångar	18 269 575	3 707 297	9 890 941
SUMMA TILLGÅNGAR	54 085 297	39 188 105	47 493 892

* 7 500 000 SEK kommer att kvittas mot aktier i CS Games.

BALANSRÄKNING MODERBOLAG

År	2022 JUNI	2021 JUNI	2021 DECEMBER
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
Eget kapital			
<i>Bundet eget kapital</i>			
Aktiekapital	3 719 418	2 975 536	3 719 418
Ej reg aktiekapital	0	0	0
Fond för utvecklingsutgifter	14 305 493	15 432 488	16 008 552
<i>Fritt eget kapital</i>			
Överkursfond	60 223 123	48 777 546	60 223 123
Balanserat resultat	-38 164 321	-41 234 194	-41 810 258
Periodens resultat	6 053 639	3 467 859	1 942 878
Summa eget kapital	46 137 352	29 419 235	40 083 713
Långfristiga skulder			
Konvertibla lån	1 126 666	5 126 666	1 126 666
Skulder till kreditinstitut	0	0	0
Summa långfristiga skulder	1 126 666	5 126 666	1 126 666
Kortfristiga skulder			
Skulder till kreditinstitut	0	0	0
Leverantörsskulder	328 283	161 488	334 684
Skulder till koncerföretag	2 845	0	65 545
Aktuell skatteskuld	0	0	0
Övriga skulder	4 357 331	1 964 922	4 238 255
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	2 132 820	2 515 794	1 645 029
Summa kortfristiga skulder	6 821 279	4 642 204	6 283 513
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	54 085 297	39 188 105	47 493 892

KASSAFLÖDESANALYS KONCERN

ÅR	2022	2021	2022	2021	2021
	APR-JUN	APR-JUN	JAN-JUN	JAN-JUN	JAN-DEC
DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN					
Rörelseresultat	-3 013 497	4 773 781	2 969 714	2 709 604	-39 152
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	3 226 430	1 800 526	5 841 890	3 532 896	8 516 526
Erhållen ränta	0	0	0	0	0
Erlagd ränta	-126 477	-109 297	-257 440	-196 007	-414 532
Betald inkomstskatt	0	0	0	0	-7 830
KASSAFLÖDE FRÅN DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN FÖRE FÖRÄNDRINGAR I RÖRELSEKAPITALET	86 456	6 465 010	8 554 164	6 046 493	8 055 012
KASSAFLÖDE FRÅN FÖRÄNDRINGAR I RÖRELSEKAPITAL					
Ökning/minskning av kortfristiga fordringar	-337 193	400 780	-7 678 484	711 482	532 222
Ökning/minskning av kortfristiga skulder	64 526	-146 071	238 834	139 385	4 616 313
KASSAFLÖDE FRÅN DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN	-186 211	6 719 719	1 114 514	6 897 360	13 203 547
INVESTERINGSVERKSAMHETEN					
Investeringar immateriella anläggningstillgångar	-1 436 183	-11 214 722	-3 558 261	-12 950 801	-29 522 533
Försäljning av immateriella anläggningstillgångar	0	0	0	0	0
Investeringar finansiella anläggningstillgångar	0	0	0	0	0
KASSAFLÖDE FRÅN INVESTERINGSVERKSAMHETEN	-1 436 183	-11 214 722	-3 558 261	-12 950 801	-29 522 533
FINANSIERINGSVERKSAMHETEN					
Nyemission	0	3 711 000	0	3 711 000	26 866 753
Inbetalda optionspremier	0	0	0	0	39 450
Förändring långfristiga lån	-238 591	1 941 326	-446 468	2 911 456	-382 281
KASSAFLÖDE FRÅN FINANSIERINGSVERKSAMHETEN	-238 591	5 652 326	-446 468	6 622 456	26 523 922
PERIODENS KASSAFLÖDE	-1 860 985	1 157 323	-2 890 215	569 015	10 204 936
Likvida medel vid periodens början	12 992 848	3 228 835	14 022 078	3 817 142	3 817 142
Likvida medel vid periodens slut	11 131 863	4 386 158	11 131 863	4 386 157	14 022 078
SUMMA DISPONIBLA LIKVIDA MEDEL	11 131 863	4 386 158	11 131 863	4 386 157	14 022 078

KASSAFLÖDESANALYS MODERBOLAG

År	2022	2021	2022	2021	2021
	ARR-JUN	APR-JUN	JAN-JUN	JAN-JUN	JAN-DEC
DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN					
Rörelseresultat	-1 090 550	5 335 479	6 137 804	3 543 467	2 080 454
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	1 771 616	1 559 229	3 504 416	3 084 717	6 292 762
Erhållen ränta	0	0	0	0	0
Erlagd ränta	-45 715	-40 943	-84 165	-75 607	-153 576
Betald inkomstskatt	0	0	0	0	0
KASSAFLÖDE FRÅN DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN FÖRE FÖRÄNDRINGAR I RÖRELSEKAPITALET	635 351	6 853 765	9 558 055	6 552 577	8 219 640
KASSAFLÖDE FRÅN FÖRÄNDRINGAR I RÖRELSEKAPITAL					
Ökning/minskning av kortfristiga fordringar	-253 639	-1 828 642	-7 315 590	-860 562	594 840
Ökning/minskning av kortfristiga skulder	185 995	928 887	537 766	1 444 218	3 085 526
KASSAFLÖDE FRÅN DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN	567 707	5 954 010	2 780 231	7 136 233	11 900 006
INVESTERINGSVERKSAMHETEN					
Investeringar immateriella anläggningstillgångar	-906 892	-674 787	-1 717 187	-1 349 575	-4 479 762
Försäljning av immateriella anläggningstillgångar	0	0	0	0	0
Investeringar materiella anläggningstillgångar	0	0	0	0	0
Investeringar finansiella anläggningstillgångar	0	-10 249 980	0	-10 249 980	-12 449 980
Utdelning från koncernföretag	0	0	0	0	16 000
KASSAFLÖDE FRÅN INVESTERINGSVERKSAMHETEN	-906 892	-10 924 767	-1 717 187	-11 599 555	-16 913 742
FINANSIERINGSVERKSAMHETEN					
Nyemission	0	3 711 000	0	3 711 000	15 900 459
Förändringar långfristiga lån	0	0	0	0	-4 000 000
KASSAFLÖDE FRÅN FINANSIERINGSVERKSAMHETEN	0	3 711 000	0	3 711 000	11 900 459
PERIODENS KASSAFLÖDE	-339 185	-1 259 757	1 063 044	-752 322	6 886 723
Likvida medel vid periodens början	9 622 881	1 841 364	8 220 652	1 333 929	1 333 929
Likvida medel vid periodens slut	9 283 696	581 607	9 283 696	581 607	8 220 652
SUMMA DISPONIBLA LIKVIDA MEDEL	9 283 696	581 607	9 283 696	581 607	8 220 652

NYCKELTAL KONCERN

År	2022	2021	2022	2021	2021
	APR-JUN	APR-JUN	JAN-JUN	JAN-JUN	JAN-DEC
Nettoomsättning	5 070 113	2 070 608	9 498 071	4 306 701	8 259 596
EBITDA	212 933	6 574 307	8 811 604	6 242 500	8 480 218
EBIT	-3 013 497	4 773 781	2 969 714	2 709 604	-39 152
Periodens resultat	-3 139 974	4 664 484	2 712 274	2 513 597	-461 514
Rörelsemarginal %	neg	230,5%	31,3%	62,9%	neg
Vinstmarginal %	neg	225,3%	28,6%	58,4%	neg
Soliditet vid periodens utgång %	79,8%	76,4%	79,8%	76,4%	78,8%
Räntabilitet på eget kapital %	neg	10,2%	4,5%	7,6%	neg
EGET KAPITAL PER AKTIE					
före utspädning kr	1,2	1,1	1,2	1,1	1,0
efter utspädning kr	1,1	1,0	1,1	1,0	1,0
Aktiens slutkurs för perioden	1,88	1,69	1,88	1,69	2,50
P/E-tal	neg	10,72	17,57	18,39	219,20
RESULTAT PER AKTIE					
före utspädning kr	-0,06	0,16	0,11	0,09	0,01
efter utspädning kr	-0,06	0,15	0,10	0,09	0,01
ANTAL AKTIER VID PERIODENS SLUT					
före utspädning	39 071 077	31 256 862	39 071 077	31 256 862	39 071 077
efter utspädning	40 386 077	32 656 862	40 386 077	32 656 862	40 386 077
Utestående optioner*	1 315 000	1 400 000	1 315 000	1 400 000	1 315 000
GENOMSNIITTLIGT ANTAL AKTIER					
före utspädning	39 071 077	29 363 530	39 071 077	29 110 195	32 342 086
efter utspädning	40 386 077	30 763 530	40 386 077	30 510 195	33 657 086
ANTAL ANSTÄLLDA					
i genomsnitt	23	19	22	20	23
vid periodens slut	25	22	25	22	21

* Avser det antal aktier utestående optionsrätter kan påkalla lösen på.

NYCKELTAL MODERBOLAG

År	2022	2021	2022	2021	2021
	APR-JUN	APR-JUN	JAN-JUN	JAN-JUN	JAN-DEC
Nettoomsättning	5 333 100	2 711 553	10 514 442	5 590 847	11 249 575
EBITDA	681 067	6 894 708	9 642 220	6 628 184	8 373 216
EBIT	-1 090 550	5 335 479	6 137 804	3 543 467	2 080 454
Periodens resultat	-1 136 265	5 294 536	6 053 639	3 467 860	1 942 878
Rörelsemarginal %	neg	196,8%	58,4%	63,4%	18,5%
Vinstmarginal %	neg	195,3%	57,6%	62,0%	17,3%
Soliditet vid periodens utgång %	85,3%	75,1%	85,3%	75,1%	84,4%
Räntabilitet på eget kapital %	neg	18,0%	13,1%	11,8%	4,8%
EGET KAPITAL PER AKTIE					
före utspädning kr	1,2	0,9	1,2	0,9	1,0
efter utspädning kr	1,1	0,9	1,1	0,9	1,0
Aktiens slutkurs för perioden	1,88	1,69	1,88	1,69	2,50
P/E-tal	neg	9,95	12,12	15,19	50,27
RESULTAT PER AKTIE					
före utspädning kr	-0,03	0,17	0,15	0,11	0,05
efter utspädning kr	-0,03	0,16	0,15	0,11	0,05
ANTAL AKTIER VID PERIODENS SLUT					
före utspädning	39 071 077	31 256 862	39 071 077	31 256 862	39 071 077
efter utspädning	40 386 077	32 656 862	40 386 077	32 656 862	40 386 077
Utestående optioner*	1 315 000	1 400 000	1 315 000	1 400 000	1 315 000
GENOMSNIITTLIGT ANTAL AKTIER					
före utspädning	39 071 077	29 363 530	39 071 077	29 110 195	32 342 086
efter utspädning	40 386 077	30 763 530	40 386 077	30 510 195	33 657 086
ANTAL ANSTÄLLDA					
i genomsnitt**	19	15	17	16	16
vid periodens slut**	21	15	21	15	16

* Avser det antal aktier utestående optionsrätter kan påkalla lösen på.

** Styrelsemedlemmar räknades tidigare med i antalet anställda. Fr o m rapport Q1 2021 räknas de ej med.

FÖRÄNDRINGAR I DET EGNA KAPITALET KONCERN

	Aktie- kapital	Övrigt tillskjutet kapital	Annat eget kapital inkl. årets resultat	Innehav utan bestämmande inflytande	Summa eget kapital
Ingående balans 2021-01-01	2 747 065	45 295 017	-22 011 535	4 707 968	30 738 515
Nyemission	972 353	15 250 391	10 963 450		27 186 194
Disposition enligt beslut av årsstämma					0
Aktiverad utveckling					0
Emissionsutgifter		-322 285			-322 285
Förändringar i koncernstruktur			-12 532 557	12 532 557	0
Ej registrerat aktiekapital					0
Inbetalda optionspremier			39 450		39 450
Periodens resultat			445 610	-907 124	-461 514
Utgående balans 2021-12-31	3 719 418	60 223 123	-23 095 582	16 333 401	57 180 360

	Aktie- kapital	Övrigt tillskjutet kapital	Annat eget kapital inkl. årets resultat	Innehav utan bestämmande inflytande	Summa eget kapital
Ingående balans 2022-01-01	3 719 418	60 223 123	-23 095 582	16 333 401	57 180 360
Nyemission					0
Disposition enligt beslut av årsstämma					0
Aktiverad utveckling					0
Emissionsutgifter					0
Förändring i koncernstruktur					0
Ej registrerat aktiekapital					0
Inbetalda optionspremier					0
Periodens resultat			4 175 426	-1 463 153	2 712 273
Utgående balans 2022-06-30	3 719 418	60 223 123	-18 920 156	14 870 248	59 892 633

FÖRÄNDRINGAR I DET EGNA KAPITALET MODERBOLAG

	Aktie- kapital	Utveck- lingsfond	Överkurs- fond	Balanserat resultat	Periodens resultat	Summa eget kapital
Ingående balans 2021-01-01	2 747 065	17 154 394	45 295 017	-41 324 810	-1 631 290	22 240 376
Nyemission	972 353		15 250 391			16 222 744
Disposition enligt beslut av årsstämma				-1 631 290	1 631 290	0
Aktiverad utveckling		-1 145 842		1 145 842		0
Emissionsutgifter			-322 285			-322 285
Dotterbolagsaktier						0
Ej registrerat aktiekapital						0
Periodens resultat					1 942 878	1 942 878
Utgående balans 2021-12-31	3 719 418	16 008 552	60 223 123	-41 810 258	1 942 878	40 083 713

	Aktie- kapital	Utveck- lingsfond	Överkurs- fond	Balanserat resultat	Periodens resultat	Summa eget kapital
Ingående balans 2022-01-01	3 719 418	16 008 552	60 223 123	-41 810 258	1 942 878	40 083 713
Nyemission						0
Disposition enligt beslut av årsstämma				1 942 878	-1 942 878	0
Aktiverad utveckling		-1 703 059		1 703 059		0
Emissionsutgifter						0
Dotterbolagsaktier						0
Ej registrerat aktiekapital						0
Periodens resultat					6 053 639	6 053 639
Utgående balans 2022-06-30	3 719 418	14 305 493	60 223 123	-38 164 321	6 053 639	46 137 352

FÖRÄNDRINGAR I ANTALET UTSTÅENDE AKTIER

FÖRÄNDRINGAR I ANTAL UTESTÅENDE AKTIER	ANTAL
Antal aktier 20150116	1 000 000
Nyemission 20151103	200 000
Nyemission 20160317	125 000
Nyemission 20160317	425 769
Uppdelning 20160512	3 501 538
Fondemission 20160512	0
Teckn option 20160513	240 000
Teckn option 20160621	60 000
Nyemission 20160711	1 830 769
Nyemission 20160816	90 000
Nyemission 20160816	80 141
Nyemission 20160816	50 625
Nyemission 20171031	3 801 921
Nyemission 20171130	326 118
Nyemission 20180321	100 000
Nyemission 20180730	2 366 376
Nyemission 20180730	333 333
Nyemission 20191127	11 625 272
Nyemission 20200213	700 000
Nyemission 20200909	2 000 000
Nyemission 20210611	2 400 000
Nyemission 20210922	7 814 215
ANTAL VID PERIODEN UTGÅNG	39 071 077

FÖRSÄKRAN

Den verkställande direktören för Gold Town Games AB försäkrar att kvartalsrapporten ger en rättvisade översikt av bolagets ställning och resultatet samt beskriver de väsentliga risker och osäkerhetsfaktorer som företaget står inför.

Underskrift

Skellefteå 2022-08-25



Pär Hultgren

Verkställande direktör



GOLD TOWN GAMES

GOLD TOWN GAMES utvecklar en egen teknik- och designplattform för sportmanager-spel. Koncernen har sitt säte i Skellefteå och leds av VD Pär Hultgren. Ett engagerat team producerar och publicerar ett flertal spel, varav det mest framgångsrika är World Hockey Manager. Gold Town Games vision är att vara världsledande inom mobila sportmanagerspel genom att utmana och utveckla genren.



BESÖKS- & POSTADRESS Storgatan 53, 931 30 Skellefteå
ALLMÄNNA FRÅGOR info@goldtowngames.com
IR- & PRESS ir@goldtowngames.com
