



GOLD TOWN
GAMES

ORGANISATIONSNUMMER 5599000-7430 • ALLMÄNNA FRÅGOR info@goldtowngames.com
IR- & PRESS ir@goldtowngames.com • BESÖKS- & POSTADRESS Storgatan 32D, 931 31 Skellefteå

Januari till Mars 2024 KVARTALSRAPPORT 1

SAMMANFATTNING AV DET FÖRSTA KVARTALET (jämfört med samma period föregående år)

Nettoomsättning minskade med 21,5 procent
till 3,04 MSEK (3,87 MSEK)

Rörelseresultatet förbättrades med 37 procent
till -2,26 MSEK (-3,59 MSEK)

Resultatet efter finansiella poster förbättrades med 34 procent
till -2,49 MSEK (-3,78 MSEK)

Resultatet per aktie uppgick till
-0,05 SEK (-0,10 SEK)

GOLD TOWN GAMES I KORTHET

GOLD TOWN GAMES utvecklar WXM, en teknik- och designplattform för sportmanagerspel. 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.





Pär Hultgren
VD, Gold Town Games

VD-KOMMENTAR

» VI SKAPAR ETT MULTI- PLAYER-SPEL INSPIRERAT AV KLASSISKA ICE HOCKEY PÅ NINTENDO 8-BITAR OCH NUTIDA KIOSKVÄLTAREN BRAWL STARS. «

NETTOOMSÄTTNINGEN för koncernen uppgick till 3,04 MSEK under kvartal ett, jämfört med 3,87 MSEK under motsvarande kvartal föregående år. Koncernens rörelseresultat var negativt och uppgick till -2,26 MSEK, vilket är en förbättring jämfört med -3,59 MSEK föregående år.

Under kvartalet har Gold Town Games primärt fokuserat på det nya hockeyspelet och inte gjort externa uppdrag i samma utsträckning som föregående kvartal. Vi skapar ett multiplayer-spel inspirerat av klassiska Ice Hockey på Nintendo 8 bitar och nutida kioskvältaren Brawl Stars. Kombinationen resulterar i ett modernt free-to-play mobilspel. Våra interna speltester har inkluderat prestigefulla turneringar för att säkerställa kvalitet och spelglädje. Vi är optimistiska inför att skapa ett banbrytande mobilt hockeyspel, med målsättningen att lansera en version under kvartal fyra 2024. Vi kommer löpande att dela mer material från spelet via bolagets sociala medier.

I slutet av kvartalet har vi sett ljusglimtar för marknadsföringen av World Hockey Manager (WHM). Vi har kunnat köpa användare billigare än på flera år, vilket ger oss en kostnadseffektiv väg att öka antalet användare, omsättning och vinst. WHM är lönsamt, och vi tror att vi kan förbättra produkten ytterligare.

Övriga WXM-spel har fått stå tillbaka till förmån för utvecklingen av det nya hockeyspelet. En del arbete har dock lagts på Baseball Franchise Manager (BFM), där vi fortsatt att förbättra användardata för retention, livstidsvärde och användarengagemang. Vi hoppas att med mindre insatser ytterligare förbättra dessa nyckeltal, vilket kan möjliggöra ökad marknadsföring.

World Football Manager (WFM) kommer under kvartal två att få en större uppdatering likt BFM. WFM har ett starkare inflöde av organiska användare, och vi hoppas att uppdateringen kan leda till organisk tillväxt. För FIH Hockey Manager genomförs för närvarande endast drift och underhåll. Ingen utveckling sker för Blitz Football Manager innan vidare beslut om Side Line Labs framtid, vilket vi förväntar oss kommer att ske snart.

Bolaget fortsätter att vidta besparingsåtgärder för att minska de löpande kostnaderna. Dessa besparingar påverkar inte den kommande lanseringen av det nya hockeyspelet eller våra idag lönsamma spel. Vi arbetar med att stärka bolagets affär, förbättra omsättningen, och framförallt skapa ett konkurrenskraftigt nytt hockeyspel.

Tack för visat intresse!

Pär Hultgren
VD, Gold Town Games

VERKSAMHETEN JANUARI TILL MARS

Koncernens nettoomsättning minskade med 21,5 procent och uppgick till 3,04 MSEK (3,87 MSEK).

Rörelseresultatet för koncernen förbättrades med 37 procent och uppgick till -2,26 MSEK (-3,59 MSEK) jämfört med samma kvartal föregående år.

MEDARBETARE

Gold Town Games-koncernen består av ett 18 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 -0,54 MSEK (0,26 MSEK)

Koncernens likvida medel uppgick vid periodens utgång till 3,17 MSEK (4,78 MSEK).

De kortfristiga fordringarna uppgick vid periodens utgång till 1,66 MSEK (3,6 MSEK).

De kortfristiga skulderna uppgick vid periodens utgång till 4,91 MSEK (4,61 MSEK).

Soliditeten uppgick på balansdagen till 49,2 procent (76 procent).

INVESTERINGAR OCH AVSKRIVNINGAR

Under kvartalet har investeringarna i balanserade utgifter för koncernens utvecklingsarbete fokuserats på Hockey Manager, plattformen WXM, World Hockey Manager, World Football Manager och Baseball Franchise Manager.

Under perioden uppgick koncernens investeringar i materiella och immateriella anläggningstillgångar till 1,27 MSEK (1,7 MSEK). Avskrivningarna uppgick under kvartalet till -1,81 MSEK (-3,38 MSEK).

EGET KAPITAL

Vid utgången av perioden uppgick koncernens eget kapital till 14,4 MSEK (48,1 MSEK) Aktiekapitalet var 5 215 662 SEK, (3 719 418 SEK) fördelat på 54 788 546 aktier, (39 071 077 aktier) envar med ett kvotvärde om 0,095 SEK. (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 PER 31 MARS 2024

AKTIEÄGARE	ANTAL	%
Vision Invest AB	13 081 429	23,9
Esseff Fastigheter Aktiebolag	5 430 000	9,9
Avanza Pension	2 445 217	4,5
Nordnet Pensionsförsäkring AB	2 188 071	4,0
Johan Gustafsson	2 033 714	3,7
eBlitz Group	1 391 300	2,5
Andreas Poike	1 178 794	2,2
Ye, Pei-Quan	1 207 933	2,2
Annika Johansson	1 124 500	2,1
Pär Hultgren (privat och via bolag)	775 339	1,4
Wayne Gretzky (via bolag)	700 000	1,3
Esseff Invest Aktiebolag	683 104	1,3
IL Bemanning AB	571 430	1,0
Övriga aktieägare	21 977 715	40,0
TOTALT	54 788 546	100,0

KUNDER OCH MARKNAD

Gold Town Games AB fokuserar sin verksamhet på sport managerspel för de mobila plattformarna iOS och Android. Bolagets idag lanserade produkter, samt de under utveckling, riktar sig till användare som är intresserade av sport och managerspel. Bolaget arbetar med en ny titel inom hockey med målsättningen att bli nummer ett inom hockey på mobila enheter.

Baseball, Blitz, WFM och FIHHM är globalt lanserade med undantag för bl.a. Kina, Ryssland, Japan och Sydkorea. Produkterna är översatta till relevanta marknader spanska, tyska, franska, italienska och engelska samt de skandinaviska språken. Användarna är i huvudsak män, 18-55 år.

Genom de fem produkter som koncernen idag arbetar med (ishockey, fotboll, amerikansk fotboll, landhockey och baseball), agerar företaget på en global marknad.

UTSIKTER

Bolaget bedömer att det finns god potential för tillväxt i det nya hockeyspelet. World Football Manager och Baseball Franchise Manager på WXM-plattformen har även de potential för tillväxt. World Hockey Manager har under sju år haft en stadig användarbas som genererat intäkter, bolaget tror att produkten kan lyfta ytterligare framöver. Gold Town Games arbetar efter en strategi för att leverera på uppsatta mål, som förväntas leda till visionen om att bolaget kan utmana marknaden och bli världsledande inom mobila sportmanagerspel.

FINANSIELL KALENDER

- Kvartalsrapport 2 (april-juni) publiceras 2024-08-22
- Kvartalsrapport 3 (juli-september) publiceras 2024-11-21

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 2022.

GRANSKNING AV REVISOR

Rapporten har inte varit föremål för granskning av bolagets revisorer.

NOTERA

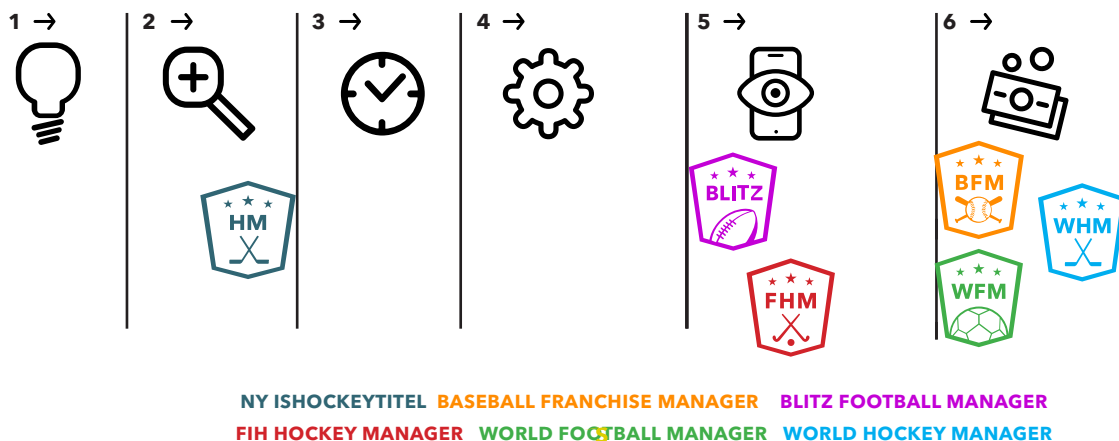
Denna information är sådan som Gold Town Games AB (publ) är skyldigt att offentliggöra enligt EU:s marknadsmissbruksförordning (EU nr 596/2014).

Informationen lämnades, genom angiven kontaktpersons försorg, för offentliggörande den 2024-05-23 08.45 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 fasan av produktlivscykeln utforskas möjligheter till affär för nya produkter på plattformen. I huvudsak bedrivs ett marknadsundersökande arbete; hur ser konkurrensen ut, finns det spännande affärssamarbeten, vilka är kunderna och vilken typ av upplevelse letar de? Det handlar till en början om att bedriva research och på andra sätt identifiera rätt typer av affärsmöjligheter för bolaget att ta vidare in i modellen.

Genom att därefter korrelera den information som inhämtas från marknaden med dess potentiella passning gentemot redan givna plattformsvariabler, formas och testas produktidéer som både har tillräcklig TAM (total addressable market), samt bedöms kunna fungera för att produceras på WXM-plattformen.

2. UTFORSKNINGSFAS

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

Produktidéer som testas väl gentemot på förhand uppsatta prestandamålsättningar tas vidare till definitionsfasen tillsammans med en övergripande plan för projektfinansiering och resursallokering.

3. DEFINITIONSFAS

Definitionsfasen innebär ett fokus på detaljerad produktionsplanering. Här definieras hur de två olika delarna av en produkt på WXM-plattformen ska tas fram och hur

den samverkar, mellan den fristående simuleringen och de anslutande modulerna från plattformen. En lika viktig del i det här stadiet är att planera för den längre framtiden, som innebär ett kontinuerligt fortlopande av livetjänsten, dvs Live Ops, support, community, optimering och utvecklingen av nya funktioner.

Definitionsfasen resulterar i upprättandet av en tidsplan för utvecklingsfasen och ett så kallat PDD (Product Design Document), en slags bibel för hur den aktuella produkten ska fungera i sin helhet. I PDD-fasen skapas de redan definierade grundfunktionerna, produktens ekonomi och affärsmodellen från WXM. Här sätts produktarbetets omfattning och komplexitet.

4. PRODUKTIONSSFAS

Utvecklingsfasen involverar en betydande del av Bolagets utvecklingskraft, programmering för backend och frontend samt grafisk produktion. Produktionen av en WXM-produkt består i grova drag av två separata projekt: att bygga en simulator för produkten och att anpassa WXM för det aktuella konceptet. Här produceras också tilläggfunktioner som anses nödvändiga, exempelvis en Draft-funktion för den amerikanska marknaden.

I produktionsfasen är tids- och kostnadsbesparingar associerade med att applicera WXM-plattformen i det närmaste icke kvantifierbara, då nyutveckling och testning av avancerade funktioner som en transfermarknad för en multiplayer-produkt kan ta årtal att balansera och färdigställa. Utvecklingsfasen är svårast att uppskatta tidsmässigt och även den mest kostsamma fasen då den kräver omfattande arbetstid och involverar många personer.

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 skede försöker vi nå produktens primära målgrupp och bygga en användargrupp av core-användare.

Tillsammans skapar de den värdefulla informationsbas som används för att identifiera och attrahera en bredare massa under lanseringsfasen. Lanseringsfasen flyter ofta ihop med utvecklingsfasen då vi fortsätter att arbeta på produkterna för att förbättra användardata.

Vi inleder ofta soft launch genom Google Open Beta-programmet. I detta tidiga skede sker fortsatt aktiv utveckling av produkten. Därefter lanserar vi produkten på en eller flera marknader för iOS. Slutligen sker en global lansering för produkten på både Android och iOS. Den globala lanseringen förutsätter att vi kan bedöma produktens möjlighet att skala upp antalet användare genom den egna avdelningen för publicering eller genom en extern utgivare.

6. TILLVÄXTFAS

Efter att en produkt har lanserats på sina tilltänkta målmarknader slutar inte arbetet. En väl fungerande tillväxtfas resulterar i att en produkt inte bara lever vidare utan också fortsätter ge utväxling år efter år.

I produkternas tillväxtfas är det initiala fokuset att optimera live-tjänster och anskaffningen av användare för att nå uppsatta målsättningar. WHM är ett exempel på en produkt som går emot strömmen för det traditionellt korta livsspannet för mobilspel. Genom att kontinuerligt utveckla produktens live-tjänster (live ops, support och community-arbete) har WHM behållit sin topposition inom genren för hockey managerspel i mer än sju år.

WORLD HOCKEY MANAGER

WHM 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.



WHM

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

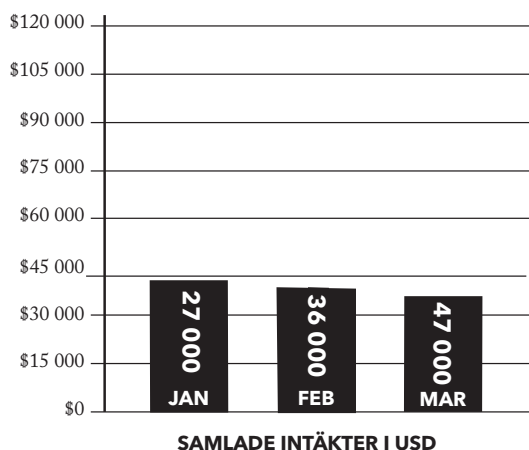
UNDER PERIODEN

En affiliatesystem är har sjösatts vilket möjliggör tävlingar och bonusar för de användare som bjuder in nya spelare till WHM. En första tävling har lanserats där signerade Wayne Gretzky artiklar ligger i prispotten. Med hjälp av den senaste AI-tekniken har coacher fått ett lyft. Utseendemässigt via Dall-E men även funktionaliteten har uppdaterats. Spelets paket och erbjudanden har påbörjat en förändring som kommer att lanseras under Q2.

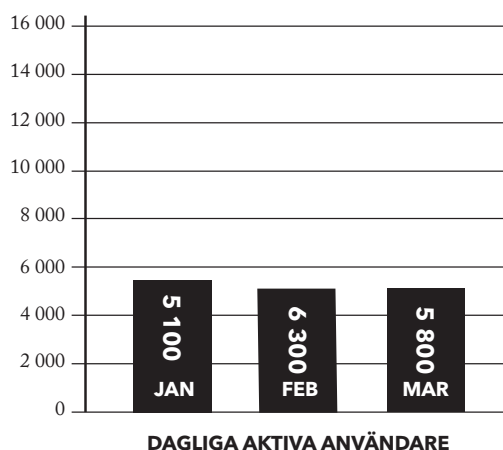
EFTER PERIODEN

Förutom att det stora ansiktslyftet gällande paket och shop så kommer även spelare med profilbilder vara i fokus. Mot bakgrund av arbetsprocessen kring coacher så ser vi en stor vinning av att nyttja AI teknik för att producera spelare som sedan kan säljas via olika erbjudanden. De stora ligorna runt om i världen kommer även att avslutas under perioden och arbetet med att producera innehåll och missions inför uppstart i höst kommer att påbörjas.

ANVÄNDARDATA | WHM | KVARTAL 1 2024



SAMLAD INTÄKTER I USD



DAGLIGA AKTIVA ANVÄNDARE

ANTAL NEDLADDNINGAR UNDER PERIOD

Totalt: 37 000 st (20 000 st från Q4 2023)

BRUTTOINTÄKT FÖR PERIOD

Totalt: 110 000 USD (104 000 USD från Q4 2023)*

SNITTID I APP UNDER PERIOD

Totalt: 6h 11 min (9h 22 min från Q4 2023)

*Bruttointäkten är exklusive intäkter från native ads eller rewarded ads.

WORLD FOOTBALL MANAGER

WFM 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 unikheter visar sig i matchen, där användaren direkt kan påverka resultatet genom byten, taktik, laguppställning och matchkort.



World Football Manager

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

UNDER PERIODEN

En större översyn av spelet har påbörjats, detta som en del i den användarfeedback vi mottagit under året. Ett första släpp har genomförts där en fördjupning inom kontraktsförhandling har lanserats. Samarbetet med Vorto har fortsatt och deras nylanserade portal Lunarstorm har titeln tillagt under sportkategorin

EFTER PERIODEN

Arbetet med ovan nämnda förbättring kommer att fortskrida. Ett helt nytt sätt att scouta och rekrytera lovande spelare ligger närmast till lansering. Dessutom har designprinciper som visat sig förbättra KPI:er i andra spel också påbörjats i WFM, något som i etapper kommer att se dagens ljus under närmaste månaderna. En prototyp av att visualisera spelets match i 3D har tagits fram men utvärderas fortsatt.

ANVÄNDARDATA | WFM | KVARTAL 1 2024

DAGLIGA AKTIVA ANVÄNDARE VID PERIODENS SLUT

Totalt: 900 st (700 st från Q4 2024)

ANTAL NEDLADDNINGAR UNDER PERIOD

Totalt: 14 000 st (20 000 st från Q4 2023)

BRUTTOINTÄKT FÖR PERIOD

Totalt: 8 900 USD (8 500 USD från Q4 2023)

SNITTID I APP UNDER PERIOD

Totalt: 1h 6 min (38 min från Q4 2023)

BLITZ FOOTBALL

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. Splash Screen 2. Lineup 3. Team Color Selection

UNDER PERIODEN

Blitz har under det senaste kvartalet inte prioriterats för vidareutveckling, Community tävlingar och Live Ops event har fortlöpt tillsammans med ett större släpp under perioden. Ett släpp där ett antal punkter från Blitz användarcommunity har åtgärdats. Analys av data från användarna sker kontinuerligt för att hitta tillfällen då användareanskaffning lönar sig.

NÄRMSTA FRAMTID

Med nuvarande förutsättningar så sker ingen förändring från föregående period. Live Ops, analys och kampanjer rullar på som vanligt med begränsade insatser i nyutveckling.

ANVÄNDARDATA | BLITZ | KVARTAL 1 2024

DAGLIGA AKTIVA ANVÄNDARE VID PERIODENS SLUT

Totalt: 150 st (250 st från Q4 2023)

ANTAL NEDLADDNINGAR UNDER PERIOD

Totalt: 3 400 st (6 000 st från Q4 2023)

BRUTTOINTÄKT FÖR PERIOD

Totalt: 4 200 USD (5 500 USD från Q4 2023)

SNITTID I APP UNDER PERIOD

Totalt: 1h 20 min (1h 02 min från Q4 2023)

BASEBALL FRANCHISE MANAGER

BASEBALL har sitt ursprung i USA, men har med tiden blivit en stor sport även i många andra länder runt om i världen. Baseball är ett taktiskt spel med mycket fokus på statistik och vår bedömning är det lämpar sig väl för managerspel. Speciellt då konkurrensen på mobila plattformar är begränsad och vi ser goda möjligheter att kunna attrahera köpstarka användare. BFM kommer att ha en grafisk stil som skiljer sig från övriga produkter på WXM-plattformen. Syftet är att nå en bredare publik då det råder begränsad konkurrens för managerspel med baseballtema på mobilspelsmarknaden.



Baseball Franchise Manager

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

UNDER PERIODEN

Arbetet med att stärka matchsekvensen har fortlöppt och lanserats. Spelets match är numera baserat på 3D karaktärer och ett antal nya detaljer under matchen har introducerats. Utöver det har större justeringar genomförts på hemskärm och landning innan det sedan lanserades fullt ut även på Google Play (Android). Ett nytt spelmoment som vi lyft över från WHM har även introducerats där man som spelare behöver besegra ett antal lag med verkliga spelare för att låsa upp en unik karaktär till sitt lag

NÄRMSTA FRAMTID

Spelet är nu inne i en fas där långsiktigt spelande är i fokus. Ett antal funktioner är under utveckling för att stärka Dag 7 och 30 och på så sätt underlätta skalning av användarbasen. Ett antal spelmoment kommer att introduceras samtidigt som det taktiska lagret kommer att stärkas.

ANVÄNDARDATA | BFM | KVARTAL 1 2024

DAGLIGA AKTIVA ANVÄNDARE VID PERIODENS SLUT

Totalt: 600 st (750 st från Q4 2023)

ANTAL NEDLADDNINGAR UNDER PERIOD

Totalt: 10 700 st (31 000 st från Q4 2023)

BRUTTOINTÄKT FÖR PERIOD

Totalt: 7 000 USD (18 000 USD från Q4 2023)

SNITTID I APP UNDER PERIOD

Totalt: 1h 3min (44 min från Q4 2023)

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. Tillsammans med det internationella landhockeyförbundet, FIH, producerar Gold Town Games FIH Hockey Manager. Det finns idag inte några kommersiella spelprodukter till landhockey så vi räknar med att FIHHM blir det första i världen.



FIH Hockey Manager

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

UNDER PERIODEN

FIH har under det senaste kvartalet inte prioriterats då koncernen arbetat med att lansera andra produkter. Live Ops event fortlöper tillsammans med buggfixar och nödvändiga uppdateringar för att hålla spelet i synk med övriga titlar på WXM.

NÄRMSTA FRAMTID

Vi ser fortsatt ingen skillnad i organisk tillväxt, och marknadsarbetet kommer därför att vara begränsat under närmsta framtiden. Live Ops kommer att fortsätta och mindre justeringar kommer att genomföras under kommande period.

ANVÄNDARDATA | FIHHM | KVARTAL 1 2024

DAGLIGA AKTIVA ANVÄNDARE VID PERIODENS SLUT

Totalt: 350 st (350 st från Q4 2023)

ANTAL NEDLADDNINGAR UNDER PERIOD

Totalt: 2 800 st (2 000 st från Q4 2023)

BRUTTOINTÄKT FÖR PERIOD

Totalt: 5 500 USD (7 800 USD från Q4 2023)

SNITTID I APP UNDER PERIOD

Total: 4h 18 min (5h 15 min från Q4 2023)

RESULTATRÄKNING KONCERN

ÅR	2024	2023	2023	2022
	JAN-MAR	JAN-MAR	JAN-DEC	JAN-DEC
Nettoomsättning	3 037 247	3 868 707	15 492 930	17 921 570
Aktiverat arbete för egen räkning	1 272 378	1 695 666	6 495 390	6 355 089
Övriga rörelseintäkter	45 918	5 282	349 165	9 628 687
RÖRELSENS INTÄKTER M.M	4 355 543	5 569 655	22 337 485	33 905 346
Direkta försäljningsomkostnader	-1 518 719	-1 723 764	-7 302 895	-8 702 488
Övriga externa kostnader	-648 895	-658 566	-4 233 780	-3 746 980
Personalkostnader	-2 591 088	-3 381 013	-12 214 582	-12 902 575
Avskrivningar och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	-1 810 780	-3 380 333	-32 575 378	-11 995 791
Övriga rörelsekostnader	-50 735	-16 723	-79 900	0
RÖRELSERESULTAT	-2 264 674	-3 590 744	-34 069 050	-3 442 488
Resultat från övriga värdepapper och fordringar som är anläggningstillgångar	0	0	-5 500 000	-3 279 370
Övriga ränteintäkter och liknande intäkter	206	224	2 989	546
Räntekostnader och liknande kostnader	-225 397	-190 741	-812 732	-555 367
RESULTAT EFTER FINANSIELLA POSTER	-2 489 865	-3 781 261	-40 378 793	-7 276 679
RESULTAT FÖRE SKATT	-2 489 865	-3 781 261	-40 378 793	-7 276 679
Skatt på årets reslutat	0	0	0	0
PERIODENS RESULTAT	-2 489 865	-3 781 261	-40 378 793	-7 276 679
Hänförlig till:				
Moderföretagets ägare	-2 255 513	-2 696 867	-26 484 882	-4 032 769
Innehav utan bestämmande inflytande	-234 352	-1 084 394	-13 893 911	-3 243 910
Resultat per aktie före utspädning, SEK	-0,05	-0,10	-1,03	-0,19
Resultat per aktie efter utspädning, SEK	-0,05	-0,09	-1,03	-0,18

RESULTATRÄKNING MODERBOLAG

ÅR	2024	2023	2023	2022
	JAN-MAR	JAN-MAR	JAN-DEC	JAN-DEC
Nettoomsättning	1 945 075	4 617 961	15 857 915	19 810 725
Aktiverat arbete för egen räkning	1 148 046	448 998	2 872 415	3 186 549
Övriga rörelseintäkter	67 649	5 282	233 843	9 329 687
RÖRELSENS INTÄKTER M.M	3 160 770	5 072 241	18 964 173	32 326 961
Direkta försäljningsomkostnader	-999 200	-1 666 273	-6 053 464	-9 194 655
Övriga externa kostnader	-629 900	-678 512	-4 238 150	-2 583 962
Personalkostnader	-2 113 308	-2 702 406	-9 500 115	-10 426 079
Avskrivning materiella och immateriella anläggningstillgångar	-1 342 751	-1 316 061	-5 311 218	-6 556 291
Övriga rörelsekostnader	-44 519	-16 723	-71 441	0
RÖRELSERESULTAT	-1 968 908	-1 307 734	-6 210 215	3 565 974
Resultat från andelar i koncernföretag	0	0	-13 425 197	0
Resultat från övriga värdepapper och fordringar som är anläggningstillgångar	0	0	-5 500 000	-3 279 370
Övriga ränteintäkter och liknande intäkter	14	12	89	47
Räntekostnader och liknande kostnader	-86 389	-77 665	-334 850	-192 299
RESULTAT EFTER FINANSIELLA POSTER	-2 055 283	-1 385 387	-25 470 173	94 352
RESULTAT FÖRE SKATT	-2 055 283	-1 385 387	-25 470 173	94 352
Skatt på årets resultat	0	0	0	0
PERIODENS RESULTAT	-2 055 283	-1 385 387	-25 470 173	94 352
Resultat per aktie före utspädning, SEK	-0,04	-0,04	-0,46	0,00
Resultat per aktie efter utspädning, SEK	-0,04	-0,03	-0,46	0,00

BALANSRÄKNING KONCERN

ÅR	2024 MAR	2023 MAR	2023 DEC	2022 DEC
TILLGÅNGAR				
Anläggningstillgångar				
Immateriella anläggningstillgångar				
Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten	14 693 195	32 682 981	15 009 165	34 057 150
Licenser	6 437 524	12 864 820	6 531 274	13 045 447
Goodwill	3 338 464	3 848 182	3 465 892	3 975 610
Materiella anläggningstillgångar				
Inventarier	7 429	14 356	8 683	16 799
Finansiella anläggningstillgångar				
Andra långfristiga värdepappersinnehav	0	5 500 000	0	5 500 000
Summa anläggningstillgångar	24 476 612	54 910 339	25 015 014	56 595 006
Omsättningstillgångar				
Kortfristiga fordringar				
Kundfordringar	776 135	1 938 638	1 297 081	2 837 848
Aktuell skattefordran	19 557	7 344	11 124	662
Övriga fordringar	97 247	375 243	169 731	791 301
Upparbetad men ej fakturerad intäkt	479 990	551 486	68 951	79 843
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	288 907	728 498	373 207	1 838 084
Kassa och bank	3 174 114	4 780 329	4 988 487	6 707 597
Summa omsättningstillgångar	4 835 950	8 381 538	6 908 581	12 255 335
SUMMA TILLGÅNGAR	29 312 562	63 291 877	31 923 595	68 850 341

BALANSRÄKNING KONCERN

ÅR	2024 MAR	2023 MAR	2023 DEC	2022 DEC
EGET KAPITAL OCH SKULDER				
Eget kapital				
Aktiekapital	5 215 662	3 719 418	5 215 662	3 719 418
Övrigt tillskjutet kapital	64 122 195	60 223 123	64 122 195	60 223 123
Annat eget kapital inklusive årets resultat	-57 788 058	-29 806 117	-55 532 545	-29 047 663
Eget kapital hänförligt till moderbolagets aktieägare	11 549 799	34 136 424	13 805 312	34 894 878
Innehav utan bestämmande inflytande	2 880 540	13 985 996	3 114 892	17 008 803
Summa eget kapital	14 430 339	48 122 420	16 920 204	51 903 681
Långfristiga skulder				
Konvertibla lån	9 481 016	9 652 666	9 481 016	9 652 666
Skulder till kreditinstitut	486 587	903 947	486 587	1 391 237
Summa långfristiga skulder	9 967 603	10 556 613	9 967 603	11 043 903
Kortfristiga skulder				
Konvertibla lån	666 080	0	400 000	0
Skulder till kreditinstitut	507 564	885 716	773 644	619 550
Leverantörsskulder	954 599	692 302	938 838	805 737
Övriga skulder	438 443	517 513	752 976	752 047
Fakturerad men ej upparbetad intäkt	0	446 470	0	1 390 038
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	2 347 934	2 070 843	2 170 330	2 335 385
Summa kortfristiga skulder	4 914 620	4 612 844	5 035 788	5 902 757
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	29 312 562	63 291 877	31 923 595	68 850 341

BALANSRÄKNING MODERBOLAG

2

ÅR	2024 MAR	2023 MAR	2023 DEC	2022 DEC
TILLGÅNGAR				
Anläggningstillgångar				
<i>Immateriella anläggningstillgångar</i>				
Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten	10 124 524	11 890 969	10 319 229	12 758 032
<i>Finansiella anläggningstillgångar</i>				
Andelar i koncernföretag	10 299 980	23 725 177	10 299 980	23 725 177
Andra långfristiga värdepappersinnehav	0	5 500 000	0	5 500 000
Summa anläggningstillgångar	20 424 504	41 116 146	20 619 209	41 983 209
Omsättningstillgångar				
Kortfristiga fordringar				
Kundfordringar	722 749	1 852 548	659 957	2 806 593
Fordringar hos koncernföretag	1 561 138	590 160	1 748 209	2 812 500
Övriga fordringar	36 308	261 407	22 830	42 395
Upparbetad men ej fakturerad intäkt	42 080	168 333	68 951	49 620
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	282 886	304 498	373 207	448 046
Kassa och bank	2 756 218	2 590 589	4 562 069	1 865 595
Summa omsättningstillgångar	5 401 379	5 767 535	7 435 223	8 024 749
SUMMA TILLGÅNGAR	25 825 883	46 883 681	28 054 432	50 007 958

BALANSRÄKNING MODERBOLAG

ÅR	2024 MAR	2023 MAR	2023 DEC	2022 DEC
EGET KAPITAL OCH SKULDER				
Eget kapital				
<i>Bundet eget kapital</i>				
Aktiekapital	5 215 662	3 719 418	3 719 418	3 719 418
Ej registrerat aktiekapital	0	0	1 496 243	0
Fond för utvecklingsutgifter	10 124 524	11 890 969	10 319 229	12 758 032
<i>Fritt eget kapital</i>				
Fri överkursfond	64 122 195	60 223 123	64 122 195	60 223 123
Balanserat resultat	-59 359 173	-35 655 445	-34 083 705	-36 616 860
Periodens resultat	-2 055 283	-1 385 387	-25 470 173	94 352
Summa eget kapital	18 047 925	38 792 678	20 103 207	40 178 065
Långfristiga skulder				
Konvertibla lån	5 126 666	5 126 666	5 126 666	5 126 666
Summa långfristiga skulder	5 126 666	5 126 666	5 126 666	5 126 666
Kortfristiga skulder				
Leverantörsskulder	785 746	568 704	656 158	522 807
Skulder till koncernföretag	0	42 940	6 960	118 742
Aktuell skatteskuld	0	12 995	0	6 233
Övriga skulder	240 885	311 801	658 215	610 122
Fakturerad men ej upparbetad intäkt	0	446 470	0	1 390 038
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	1 624 661	1 581 427	1 503 226	2 055 285
Summa kortfristiga skulder	2 651 292	2 964 337	2 824 559	4 703 227
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	25 825 883	46 883 681	28 054 432	50 007 958

KASSAFLÖDESANALYS KONCERN

ÅR	2024	2023	2023	2022
	JAN-MAR	JAN-MAR	JAN-DEC	JAN-DEC
DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN				
Rörelseresultat	-2 264 674	-3 590 744	-34 069 050	-3 442 488
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	1 782 798	3 380 333	32 461 112	11 989 791
Erhållen ränta	206	224	2 989	546
Erlagd ränta	-225 397	-190 741	-812 732	-555 367
KASSAFLÖDE FRÅN DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN FÖRE FÖRÄNDRINGAR I RÖRELSEKAPITALET	-707 067	-400 928	-2 417 681	7 992 482
KASSAFLÖDE FRÅN FÖRÄNDRINGAR I RÖRELSEKAPITAL				
Ökning/minskning av kortfristiga fordringar	258 258	1 946 529	3 627 644	-3 757 797
Ökning/minskning av kortfristiga skulder	-93 186	-1 289 913	-1 310 793	-2 290 387
KASSAFLÖDE FRÅN DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN	-541 995	255 688	-100 830	1 944 298
INVESTERINGSVERKSAMHETEN				
Investeringar i immateriella anläggningstillgångar	-1 272 378	-1 695 666	-6 495 390	-6 355 089
Investeringar i materiella anläggningstillgångar	0	0	0	-15 049
Försäljning av materiella anläggningstillgångar	0	0	4 000	6 000
Investeringar i finansiella anläggningstillgångar	0	0	0	-8 779 370
KASSAFLÖDE FRÅN INVESTERINGSVERKSAMHETEN	-1 272 378	-1 695 666	-6 491 390	-15 143 508
FINANSIERINGSVERKSAMHETEN				
Nyemission	0	0	5 395 316	2 000 000
Upptagna lån	0	0	228 350	3 884 729
Amortering av lån	0	-487 290	-750 556	0
KASSAFLÖDE FRÅN FINANSIERINGSVERKSAMHETEN	0	-487 290	4 873 110	5 884 729
PERIODENS KASSAFLÖDE	-1 814 373	-1 927 268	-1 719 110	-7 314 481
Likvida medel vid periodens början	4 988 487	6 707 597	6 707 597	14 022 078
SUMMA DISPONIBLA LIKVIDA MEDEL	3 174 114	4 780 329	4 988 487	6 707 597

KASSAFLÖDESANALYS MODERBOLAG

ÅR	2024	2023	2023	2022
	JAN-MAR	JAN-MAR	JAN-DEC	JAN-DEC
DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN				
Rörelseresultat	-1 968 908	-1 307 734	-6 210 215	3 565 974
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	1 337 622	1 316 061	5 198 816	6 550 291
Erhållen ränta	14	12	89	47
Erlagd ränta	-86 389	-77 665	-334 850	-192 299
KASSAFLÖDE FRÅN DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN FÖRE FÖRÄNDRINGAR I RÖRELSEKAPITALET	-717 661	-69 326	-1 346 160	9 924 013
KASSAFLÖDE FRÅN FÖRÄNDRINGAR I RÖRELSEKAPITAL				
Förändring av kortfristiga fordringar	227 993	2 982 208	3 286 000	-4 488 865
Förändring av kortfristiga skulder	-168 137	-1 738 890	-1 770 266	-1 580 286
KASSAFLÖDE FRÅN DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN	-657 805	1 173 992	169 574	3 854 862
INVESTERINGSVERKSAMHETEN				
Investeringar immateriella anläggningstillgångar	-1 148 046	-448 998	-2 872 415	-3 186 549
Investeringar materiella anläggningstillgångar	0	0	0	6 000
Försäljning av materiella anläggningstillgångar	0	0	4 000	0
Investeringar finansiella anläggningstillgångar	0	0	0	-11 029 370
KASSAFLÖDE FRÅN INVESTERINGSVERKSAMHETEN	-1 148 046	-488 998	-2 868 415	-14 209 919
FINANSIERINGSVERKSAMHETEN				
Nyemission	0	0	5 395 315	0
Upptagna lån	0	0	0	4 000 000
KASSAFLÖDE FRÅN FINANSIERINGSVERKSAMHETEN	0	0	5 395 315	4 000 000
PERIODENS KASSAFLÖDE	-1 805 851	724 994	2 696 474	-6 355 057
Likvida medel vid periodens början	4 562 069	1 865 595	1 865 595	8 220 652
SUMMA DISPONIBLA LIKVIDA MEDEL	2 756 218	2 590 589	4 562 069	1 865 595

NYCKELTAL KONCERN

ÅR	2024	2023	2023	2022
	JAN-MAR	JAN-MAR	JAN-DEC	JAN-DEC
Nettoomsättning	3 037 247	3 868 707	15 492 930	17 921 570
EBITDA*	-453 894	-210 411	-1 493 672	8 553 303
Röresleresultat (EBIT)	-2 264 674	-3 590 744	-34 069 050	-3 442 488
Periodens resultat	-2 489 865	-3 781 261	-40 378 793	-7 276 679
Rörelsemarginal %	neg	neg	neg	neg
Vinstmarginal %	neg	neg	neg	neg
Soliditet vid periodens utgång %	49,2%	76,0%	53,0%	75,4%
Räntabilitet på eget kapital %	neg	neg	neg	neg
EGET KAPITAL PER AKTIE				
före utspädning kr	0,3	1,2	0,3	1,3
efter utspädning kr	0,3	1,2	0,3	1,3
Aktiens slutkurs för perioden	0,209	1,240	0,425	0,970
P/E-tal	neg	neg	neg	neg
RESULTAT PER AKTIE				
före utspädning kr	-0,05	-0,10	-0,74	-0,19
efter utspädning kr	-0,05	-0,09	-0,74	-0,18
ANTAL AKTIER VID PERIODENS SLUT				
före utspädning	54 788 546	39 071 077	54 788 546	39 071 077
efter utspädning	54 788 546	40 386 077	54 788 546	40 386 077
Utestående optioner**	0	1 315 000	0	1 315 000
GENOMSNISSLIGT ANTAL AKTIER				
före utspädning	41 661 869	39 071 077	41 661 869	39 071 077
efter utspädning	41 661 869	40 386 077	41 661 869	40 386 077
ANTAL ANSTÄLLDA				
i genomsnitt	18	27	23	24
vid periodens slut	18	24	18	25

* Rörelseresultat exkl avskrivningar och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar.

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

NYCKELTAL MODERBOLAG

ÅR	2024	2023	2023	2022
	JAN-MAR	JAN-MAR	JAN-DEC	JAN-DEC
Nettoomsättning	1 945 075	4 617 961	15 857 915	19 810 725
EBITDA*	-626 157	8 327	-898 997	10 122 265
Rörelseresultat (EBIT)	-1 968 908	-1 307 734	-6 210 215	3 565 974
Periodens resultat	-2 055 283	-1 385 387	-25 470 173	94 352
Rörelsemarginal %	neg	neg	neg	18,0%
Vinstmarginal %	neg	neg	neg	0,5%
Soliditet vid periodens utgång %	69,9%	82,7%	71,7%	84,4%
Räntabilitet på eget kapital %	neg	neg	neg	0,2%
EGET KAPITAL PER AKTIE				
före utspädning kr	0,3	1,0	0,5	1,0
efter utspädning kr	0,3	1,0	0,5	1,0
Aktiens slutkurs för perioden	0,209	1,240	0,425	0,970
P/E-tal	neg	neg	neg	401,68
RESULTAT PER AKTIE				
före utspädning kr	-0,04	-0,04	-0,65	0,00
efter utspädning kr	-0,04	-0,03	-0,65	0,00
ANTAL AKTIER VID PERIODENS SLUT				
före utspädning	54 788 546	39 071 077	39 071 077	39 071 077
efter utspädning	54 788 546	40 386 077	39 071 077	40 386 077
Utestående optioner***	0	1 315 000	0	1 315 000
GENOMSNIITTLIGT ANTAL AKTIER				
före utspädning	54 788 546	39 071 077	41 661 869	39 071 077
efter utspädning	54 788 546	40 386 077	41 661 869	40 386 077
ANTAL ANSTÄLLDA				
i genomsnitt	15	21	19	20
vid periodens slut	15	18	15	21

* Rörelseresultat exkl avskrivningar och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar.

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

FÖRÄNDRINGAR I DET EGNA KAPITALET KONCERN

	Aktiekapital	Övrigt tillskjutet kapital	Annat eget kapital inkl. årets resultat	Innehav utan bestämmande inflytande	Summa eget kapital
Ingående balans 2023-01-01	3 719 418	60 223 123	-29 047 663	17 008 803	51 903 681
Nyemission	1 496 244	4 004 871			5 501 115
Emissionsutgifter		-105 799			-105 799
Årets resultat			-26 484 882	-13 893 911	-40 378 793
Utgående balans 2023-12-31	5 215 662	64 122 195	-55 532 545	3 114 892	16 920 204

	Aktie- kapital	Övrigt tillskjutet kapital	Annat eget kapital inkl. årets resultat	Innehav utan bestämmande inflytande	Summa eget kapital
Ingående balans 2024-01-01	5 215 662	64 122 195	-55 532 545	3 114 892	16 920 204
Årets resultat			-2 255 513	-234 352	-2 489 865
Utgående balans 2024-12-31	5 215 662	64 122 195	-57 788 058	2 880 540	14 430 339

FÖRÄNDRINGAR I DET EGNA KAPITALET MODERBOLAG

	Aktie- kapital*	Utvecklings- fond	Överkurs- fond	Balanserat resultat	Periodens resultat	Summa eget kapital
Ingående balans 2023-01-01	3 719 418	12 758 032	60 223 123	-36 616 860	94 352	40 178 065
Nyemission	1 496 243		4 004 871			5 501 114
Emissionsutgifter			-105 799			-105 799
Disposition enligt beslut av årsstämma				94 352	-94 352	0
Fond för utvecklings- utgifter		-2 438 803		2 438 803		0
Årets resultat					-25 470 173	-25 470 173
Utgående balans 2023-12-31	5 215 661	10 319 229	64 122 195	-34 083 705	-25 470 173	20 103 207
* Varav registrerat aktiekapital	3 719 418					
* Varav ej registrerat aktiekapital	1 496 243					

	Aktie- kapital	Utveck- lingsfond	Överkurs- fond	Balanserat resultat	Periodens resultat	Summa eget kapital
Ingående balans 2024-01-01	5 215 661	10 319 229	64 122 195	-34 083 705	-25 470 173	20 103 207
Disposition enligt beslut av årsstämma				-25 470 173	25 470 173	0
Fond för utvecklings- utgifter		-194 705		194 705		0
Öresavrundning	1					1
Årets resultat					-2 055 283	-2 055 283
Utgående balans 2024-03-31	5 215 662	10 124 524	64 122 195	-59 359 173	-2 055 283	18 047 925

FÖRÄNDRINGAR I ANTALET UTSTÅENDE AKTIER

FÖRÄNDRINGAR I ANTAL UTESTÅENDE AKTIER	ANTAL
Antal aktier 2015-01-16	1 000 000
Nyemission 2015-11-03	200 000
Nyemission 2016-03-17	125 000
Nyemission 2016-03-17	425 769
Uppdelning 2016-05-12	3 501 538
Fondemission 2016-05-12	0
Teckningsoption 2016-05-13	240 000
Teckningsoption 2016-06-21	60 000
Nyemission 2016-07-11	1 830 769
Nyemission 2016-08-16	90 000
Nyemission 2016-08-16	80 141
Nyemission 2016-08-20	50 625
Nyemission 2017-10-30	3 801 921
Nyemission 2017-11-30	326 118
Nyemission 2018-03-21	100 000
Nyemission 2018-07-30	2 366 376
Nyemission 2018-07-30	333 333
Nyemission 2019-11-27	11 625 272
Nyemission 2020-02-13	700 000
Nyemission 2020-09-09	2 000 000
Nyemission 2021-06-20	2 400 000
Nyemission 2021-09-10	7 814 215
Nyemission 2023-10-30	15 717 469
ANTAL VID PERIODEN UTGÅNG	54 788 546

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 2024-05-23



Pär Hultgren

Verkställande direktör



GOLD TOWN GAMES

GOLD TOWN GAMES utvecklar WXM, en 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 32D, 931 31 Skellefteå
ALLMÄNNA FRÅGOR info@goldtowngames.com
IR- & PRESS ir@goldtowngames.com
