

BESÖKS- & POSTADRESS Storgatan 53, 931 30 Skellefteå

ALLMÄNNA FRÅGOR info@goldtowngames.com

IR- & PRESS ir@goldtowngames.com



GOLD TOWN
GAMES

BOKSLUTSKOMMUNIKE 2023

med kvartalsrapport 4

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

Gold Town Games-koncernen har ett engagerat team som hanterar utveckling, underhåll och publicering av bolagets produkter, World Hockey Manager och World Football Manager samt FIH Hockey Manager.

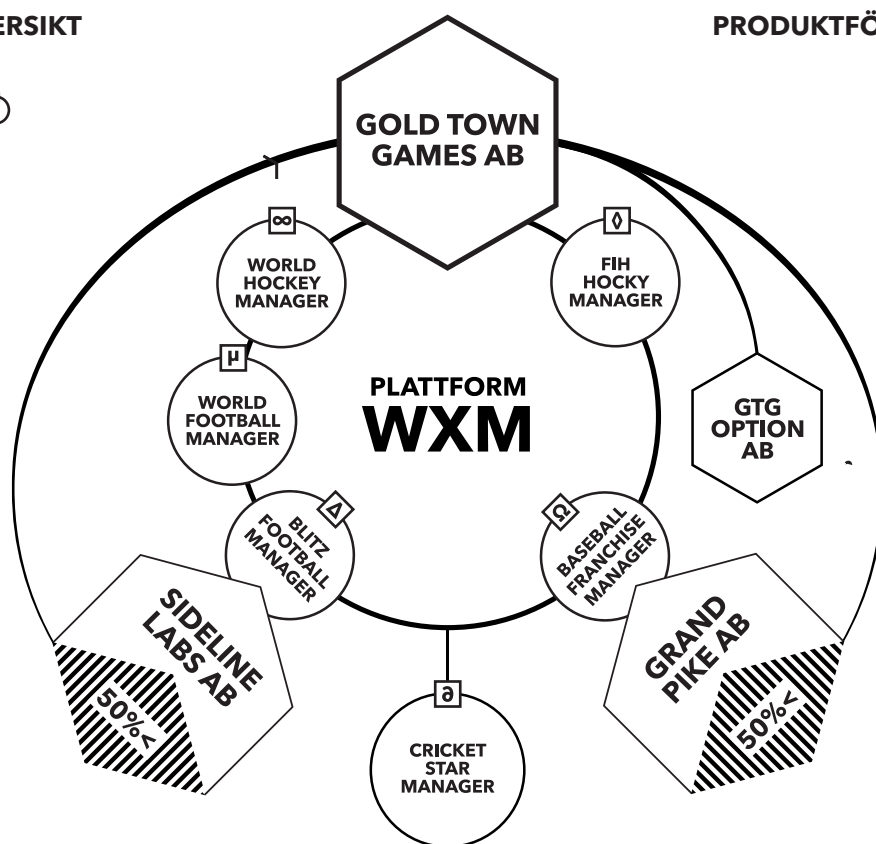
I dotterbolagen, Sideline Labs AB och Grand Pike AB utvecklas Blitz Football Manager samt Baseball Franchise Manager.

KONCERNÖVERSIKT

PRODUKTER = 
BOLAG = 

PRODUKTFÖRKORTNINGAR

 = FIHHM
 = BLITZ
 = WHM
 = WFM
 = BFM
 = CSM



SAMMANFATTNING AV HELÅRET

	2023	2022
NETTOOMSÄTTNING, MSEK	15,49	17,92
Minskade med 13,6 procent		
RÖRELSERESULTAT, MSEK	-34,07	-3,44
RESULTATET EFTER FINANSIELLA POSTER	-40,38	-7,27
RESULTAT PER AKTIE, SEK	-0,49	-0,10

SAMMANFATTNING AV DET FJÄRDE KVARTALET

	2023	2022
NETTOOMSÄTTNING, MSEK	3,63	4,67
Minskade med 22,2 procent.		
RÖRELSERESULTAT, MSEK	-22,81	-2,03
RESULTATET EFTER FINANSIELLA POSTER	-28,53	-5,47
RESULTAT PER AKTIE, SEK	-0,33	-0,11



Pär Hultgren
VD, Gold Town Games

VD-KOMMENTAR

» BÖRJAN PÅ EN FÖRÄNDRAD PRODUKT- STRATEGI «

NETTOOMSÄTTNINGEN för koncernen uppgick till 3,63 MSEK under kvartal fyra (4,67 MSEK) jämfört med motsvarande kvartal föregående år. Koncernens resultat försämrades jämfört med föregående år -28,5 (-5,5).

2023 blev ett utmanande för Gold Town Games och våra dotterbolag. Under året har ekonomiska faktorer i världen, spelmarknadens tillbakagång efter pandemiåren men framförallt koncernens prestation lett till en minskad omsättning på helåret, 15,5 MSEK (18,2 MSEK), och att resultatet skrivs till -40 MSEK (-5 MSEK) jämfört med föregående år.

Det negativa resultatet beror i huvudsak på avskrivningar och nedskrivningar (-32,5 MSEK) i dotter- och intressebolag inom koncernen. De produkter som Gold Town Games, tillsammans med dotterbolag och intressebolag, arbetat med under året har inte lyckats på marknaden vilket medför att vi valt att skriva ned det förväntade värdet i produkter och bolag.

I kvartal fyra har vi rensat upp i koncernens räkenskaper för att framåt fokusera på de delar som genererar intäkter och har potential för tillväxt. Sideline Labs skrivs ned med -12,6 MSEK och värderas därefter till noll. Bolagets framtid kommer att utvärderas under första kvartalet 2024. Grand Pike har inte haft resurser att realisera värde på den tidigare producerade titeln Spelldust vilket medfört att bolaget valt att skriva ned produkten med -1,6 MSEK. Även det upptagna värdet i CS Games skrivs bort med -5,5 MSEK.

Managerspel på plattformen WXM

WXM-spelen har än så länge inte motsvarat våra förhoppningar, under året ska kostnaderna för drift och underhåll sänkas för spelen. Samtidigt har vi fortsatt förhoppningar om att öka antalet användare och intäkter i framförallt World Football Manager (WFM) där marknaden är störst. I WFM arbetar vi också vidare med Vorto Gaming på ett Web3-projekt som kan komma att ge spelet fler användare, intäkter och resurser för utveckling.

Baseball Franchise Manager är fortsatt tidigt i den globala lanseringen och har potential att växa. Den initialt lovande retention och betalningsviljan har varit ihållande hos framförallt de

amerikanska iOS-användarna men spelets dag-sju-retention behöver förbättras innan ytterligare investeringar kan göras i marknadsföring. Senaste månadens utveckling har lett till att användarnas engagemang och tid i appen ökat med 20 procent per dag och när ytterligare några spelfunktioner som stärker engagemanget har adderats kan marknadsföringen av spelet intensifieras.

World Hockey Manager (WHM) som lanserades 2017, har en fungerande affär och en aktiv användarbas. Under kommande år kommer vi att fokusera mer på WHM, med målsättningen öka antalet användare och utveckla spelets funktionalitet.

Början på en ny strategi

Vi har inlett den första fasen med att ta fram ännu ett hockeyspel. Efter ett par prototyper arbetar vi vidare med ett interaktivt multiplayerspel. Vi tar ett steg bort från managerspel och fokuserar mer på skicklighet och aktivitet i spelmomentet. Med det nya spelet ska vi nå en större och bredare målgrupp än vad våra tidigare managerspel historiskt nått, spelet ska tilltala yngre såväl som äldre hockeyfans. Nästa steg i utvecklingen är att färdigställa en prototyp som ska testas och utvärderas av målgruppen och därefter påbörja arbete med strategiska samarbeten för produkten.

Vi arbetar löpande med att öka intäkterna i befintliga produkter och kostnadseffektivt nå tillväxt i antalet användare. Samtidigt fortsätter vi att minska kostnaderna, från och med det nuvarande kvartalet börjar vi se effekt av föregående års besparingar. Under året kommer vi att fokusera på att stärka vår affär i befintliga produkter men samtidigt utveckla ett konkurrenskraftigt nytt spel.

Tack för visat intresse!

VERKSAMHETEN OKTOBER TILL DECEMBER

Koncernens nettoomsättning minskade med 22,2 procent och uppgick till 3,63 MSEK (4,67 MSEK)

Rörelseresultatet för koncernen minskade och uppgick till -22,81 MSEK (-2,03 MSEK) jämfört med samma kvartal föregående år.

MEDARBETARE

Gold Town Games-koncernen består av ett 20 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 -0,31 MSEK (2,29 MSEK).

Koncernens likvida medel uppgick vid periodens utgång till 4,99 MSEK (6,71 MSEK).

De kortfristiga fordringarna uppgick vid periodens slut till 1,92 MSEK (5,55 MSEK).

De kortfristiga skulderna uppgick vid periodens utgång till 5,04 MSEK (5,90 MSEK).

Soliditeten uppgick på balansdagen till 53 procent (75,4 procent).

INVESTERINGAR OCH AVSKRIVNINGAR

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

Under perioden uppgick koncernens investeringar i materiella och immateriella anläggningstillgångar till -1,44 MSEK (-1,43 MSEK). Avskrivningarna och nedskrivningarna uppgick under kvartalet till -22,28 MSEK (-3,00 MSEK).

EGET KAPITAL

Vid utgången av perioden uppgick koncernens eget kapital till 16,9 MSEK (51,9 MSEK). Aktiekapitalet var 5 215 661 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 DECEMBER 2023*

AKTIEÄGARE	ANTAL	%
Vision Invest AB	7 187 500	13,1
Esseff Fastigheter Aktiebolag	2 000 000	3,7
Nordnet Pensionsförsäkring AB	1 970 615	3,6
Avanza Pension	1 665 607	3,0
eBlitz Group AB	1 631 300	3,0
Johan Gustafsson	1 325 000	2,4
Ye, Pei-Quan	1 207 933	2,2
Andreas Poike	1 178 794	2,2
Annika Johansson	1 124 500	2,1
Wayne Gretzky (via bolag)	700 000	1,3
Pär Hultgren (privat och via bolag)	574 392	1,0
Esseff Invest Aktiebolag	455 403	0,8
Jimmie Eriksson	405 000	0,8
Övriga aktieägare, inklusive BTA	33 362 502	60,8
TOTALT	54 788 546	100,0

* Företrädesemissionen registrerades den 2024-01-22 hos Bolagsverket. Tecknade aktier före årskiftet benämns **BTA** till dess att nyemissionen blivit registrerad hos Bolagsverket, enligt villkoren: **Betalda och tecknade aktier ("BTA")**.

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 till hockey med målsättningen att bli nummer ett inom hockey på mobila enheter.

WFM och FIHHM är globalt lanserade med undantag för bl.a. Kina, Ryssland, Japan och Sydkorea. Användaren kan i vardera produkt välja bland 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 potential för tillväxt även i World Football Manager och Baseball Franchise Manager på WXM-plattformen. World Hockey Manager har under sju år haft en stadig användarbas som genererat intäkter, bolaget tror att produkten går att lyfta 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

- Delårsrapport jan-mars (Q1), publiceras 2024-05-23
- Delårsrapport apr-juni (Q2), publiceras 2024-08-22
- Delårsrapport juli-sept (Q3), 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

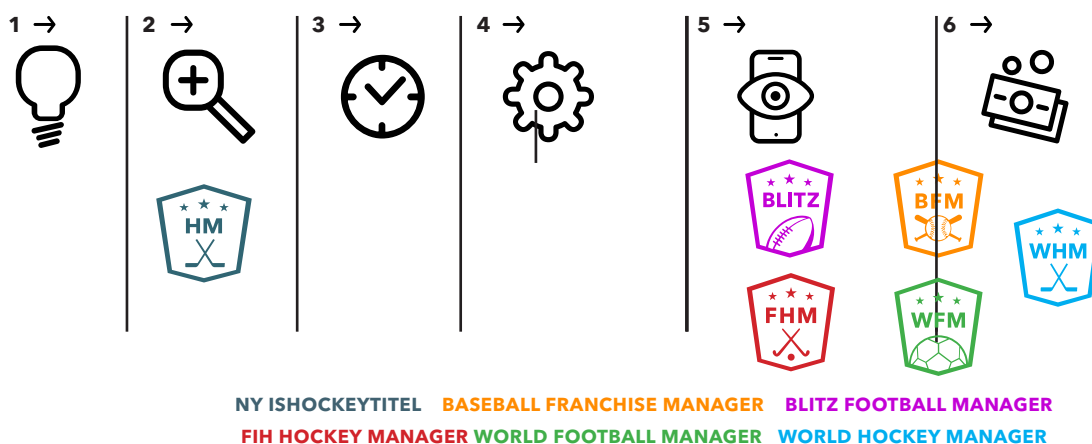
Denna information är sådan som Gold Town Games AB (publ) är skyldigt att offentliggöra enligt EU:s marknadsmissbruksförordning (EU nr 596/2014).

Informationen lämnades, genom angiven kontaktpersons försorg, för offentliggörande den 2024-02-22 9.45 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 fasen 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 fasen 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

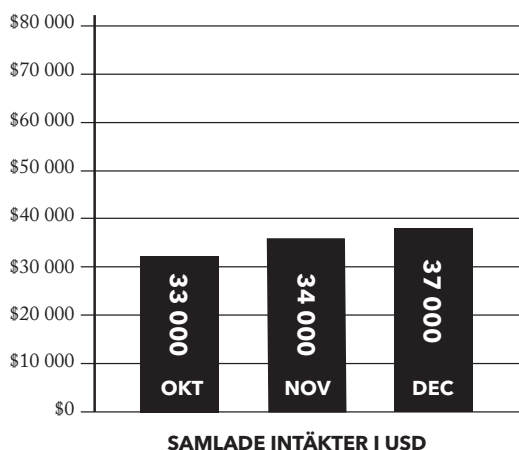
UNDER PERIODEN

WHM 24 har lanserats med ett antal förbättrade funktioner såsom möjlighet att köpa spelare från andra lag. Det har även introducerats möjligheten att prenumerera på en annonsfri upplevelse, detta som ett sätt att slippa den riktade reklamen i appen och istället få alla fördelar direkt. Spelare med profilbild har även introducerats, där har den senaste AI tekniken möjliggjort ett kostnadseffektivt sätt att producera grafik.

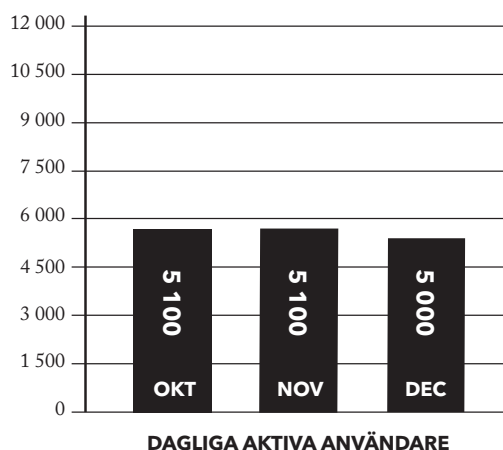
NÄRMSTA FRAMTID

En affiliatesystem är under utveckling och kommer att sjösättas i slutet på Q1 2024. Detta möjliggör tävlingar och bonusar för de användare som bjuder in nya spelare till WHM. Första större tävlingen lanseras under våren där signerade Wayne Gretzky artiklar ligger i prispotten. Spelets paket och erbjudanden ses också över för att optimera försäljning, detta gäller både innehåll och grafiskt utseende.

ANVÄNDARDATA | WHM | KVARTAL 4 2023



SAMLADE INTÄKTER I USD



DAGLIGA AKTIVA ANVÄNDARE

ANTAL NEDLADDNINGAR UNDER PERIOD

Totalt: 20 000 st (13 000 st från Q3)

BRUTTOINTÄKT FÖR PERIOD

Totalt: 104 000 USD (120 000 från Q3)*

SNITTID I APP UNDER PERIOD

Totalt: 9h 22 min (11h 31 min från Q3)

*Bruttointäkten är exklusive intäkter från native eller rewarded ads.

WORLD FOOTBALL MANAGER

WFM är ett spel till världens alla fotbollsfans. Vår målsättning 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

Live Ops / tävlingar och cuper har varit en stor del av perioden där tematiska kampanjer varit nyckeln. Detta tog avstamp under Halloween och fortsatte året ut. Ett community har startats med fokus på spelets web3 segment. Matchen har fått ett grafiskt och interaktionmässigt lyft.

NÄRMSTA FRAMTID

Fler delar av spelet kommer att ses över, detta som en del i den användarfeedback vi mottagit under året. Dessutom undersöker vi möjligheterna att visualisera spelets match i 3D för att ytterligare närma oss de mest framstående titlarna i denna genre på marknaden. Samarbetet med Vorto kommer att fortsätta och WFM kommer ha en prominent plats i den portal de nyligen lanserat under namnet Lunarstorm.

ANVÄNDARDATA | WFM | KVARTAL 4 2023

DAGLIGA AKTIVA ANVÄNDARE VID PERIODENS SLUT

Totalt: 7 00 st (1 000 st från Q3)

ANTAL NEDLADDNINGAR UNDER PERIOD

Totalt: 20 000 st (22 000 st från Q3)

BRUTTOINTÄKT FÖR PERIOD

Totalt: 8 500 USD (12 000 USD från Q3)

SNITTID I APP UNDER PERIOD

Totalt: 38 min (50 min från Q3)

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

UNDER PERIODEN

Blitz har under det senaste kvartalet inte prioriterats för vidareutveckling, däremot har Community tävlingar och Live Ops event fortlöpt tillsammans med buggfixar och nödvändiga uppdateringar för att hålla spelet i synk med övriga titlar på WXM. Analys av data från användarna sker kontinuerligt för att hitta tillfällen då användaranskaffning 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 4 2023

DAGLIGA AKTIVA ANVÄNDARE VID PERIODENS SLUT

Totalt: 250 st (700 st från Q3)

ANTAL NEDLADDNINGAR UNDER PERIOD

Totalt: 6 000 st (7 000 st från Q3)

BRUTTOINTÄKT FÖR PERIOD

Totalt: 5 500 USD (7 700 USD från Q3)

SNITTID I APP UNDER PERIOD

Total: 1h 02 min (1h 13 min från Q3)

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. 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.



Baseball Franchise Manager

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

UNDER PERIODEN

Arbetet med att stärka matchsekvensen har fortlöpt 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 4 2023

DAGLIGA AKTIVA ANVÄNDARE VID PERIODENS SLUT

Totalt: 750 st (650 st från Q3)

ANTAL NEDLADDNINGAR UNDER PERIOD

Totalt: 31 000 st (5 000 st från Q3)

BRUTTOINTÄKT FÖR PERIOD

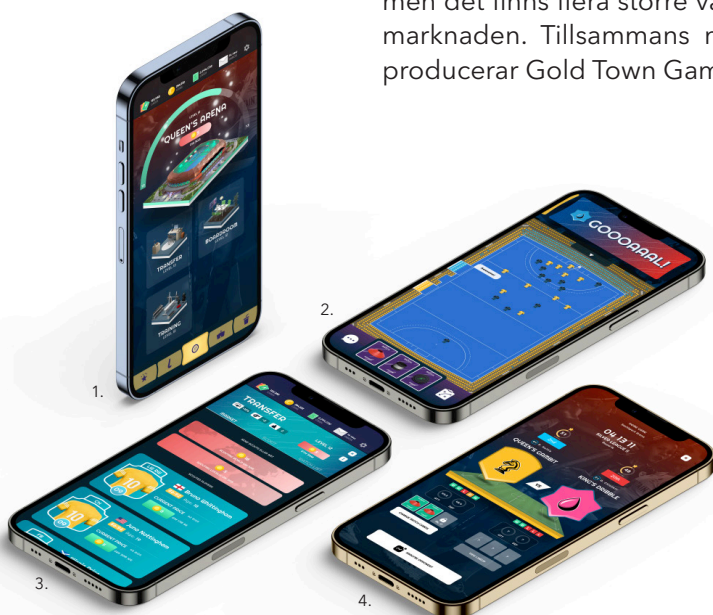
Totalt: 18 000 USD (1 800 USD från Q3)

SNITTID I APP UNDER PERIOD

Totalt: 44 min (28 min från Q3)

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.



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 4 2023

DAGLIGA AKTIVA ANVÄNDARE VID PERIODENS SLUT

Totalt: 350 st (420 st från Q3)

ANTAL NEDLADDNINGAR UNDER PERIOD

Totalt: 2 000 st (4 000 st från Q3)

BRUTTOINTÄKT FÖR PERIOD

Totalt: 7 800 USD (13 000 USD från Q3)

SNITTID I APP UNDER PERIOD

Total: 5h 15 min (4h 00 min från Q3)

RESULTATRÄKNING KONCERN

År	2023	2022	2023	2022
	OKT-DEC	OKT-DEC	JAN-DEC	JAN-DEC
Nettoomsättning	3 633 806	4 669 468	15 492 933	17 921 570
Aktiverat arbete för egen räkning	1 441 203	1 434 700	6 495 390	6 355 089
Övriga rörelseintäkter	17 913	1 401 042	349 165	9 628 687
RÖRELSENS INTÄKTER M.M	5 092 922	7 505 210	22 337 488	33 905 346
Direkta försäljningsomkostnader	-1 834 186	-2 203 771	-7 302 895	-8 702 488
Övriga externa kostnader	-796 928	-878 893	-4 233 784	-3 746 980
Personalkostnader	-2 949 352	-3 455 156	-12 214 581	-12 902 575
Avskrivning materiella och immateriella anläggningstillgångar	-22 283 425	-2 997 058	-32 575 376	-11 995 791
Övriga rörelsekostnader	-39 120	0	-79 895	0
RÖRELSERESULTAT	-22 810 089	-2 029 668	-34 069 043	-3 442 488
Resultat från övriga värdepapper och fordringar som är anläggningstillgångar*	-5 500 000	-3 279 370	-5 500 000	-3 279 370
Övriga ränteintäkter och liknande intäkter	2 610	546	2 989	546
Räntekostnader och liknande kostnader	-222 743	-161 198	-812 732	-555 367
RESULTAT EFTER FINANSIELLA POSTER	-28 530 222	-5 469 690	-40 378 786	-7 276 679
RESULTAT FÖRE SKATT	-28 530 222	-5 469 690	-40 378 786	-7 276 679
Skatt på årets resultat	0	0	0	0
PERIODENS RESULTAT	-28 530 222	-5 469 690	-40 378 786	-7 276 679
Hänförlig till:				
Moderföretagets ägare	-18 178 407	-4 491 276	-26 733 469	-4 032 769
Innehav utan bestämmande inflytande	-10 351 815	-978 414	-13 645 317	-3 243 910
Resultat per aktie före utspädning, SEK	-0,33	-0,11	-0,49	-0,10
Resultat per aktie efter utspädning, SEK	-0,33	-0,11	-0,49	-0,10

* Nedskrivning av GTG:s andelar i CS Games OÜ.

RESULTATRÄKNING MODERBOLAG

År	2023	2022	2023	2022
	OKT-DEC	OKT-DEC	JAN-DEC	JAN-DEC
Nettoomsättning	3 072 521	5 313 668	15 857 915	19 810 725
Aktiverat arbete för egen räkning	969 655	700 785	2 872 415	3 186 549
Övriga rörelseintäkter	27 074	1 251 542	233 843	9 329 687
RÖRELSENS INTÄKTER M.M	4 069 250	7 265 995	18 964 173	32 326 961
Direkta försäljningsomkostnader	-1 224 115	-2 318 718	-6 053 464	-9 194 655
Övriga externa kostnader	-1 012 004	-622 287	-4 238 150	-2 583 962
Personalkostnader	-2 320 376	-2 912 573	-9 500 115	-10 426 079
Avskrivning materiella och immateriella anläggningstillgångar	-1 343 724	-1 349 435	-5 311 218	-6 556 291
Övriga rörelsekostnader	-36 593	0	-71 441	0
RÖRELSERESULTAT	-1 867 562	62 982	-6 210 215	3 565 974
Resultat från andelar i koncernföretag*	-13 425 197	0	-13 425 197	0
Resultat från övriga värdepapper och fordringar som är anläggningstillgångar**	-5 500 000	-3 279 370	-5 500 000	-3 279 370
Övriga ränteintäkter och liknande intäkter	77	47	89	47
Räntekostnader och liknande kostnader	-96 407	-59 866	-334 850	-192 299
RESULTAT EFTER FINANSIELLA POSTER	-20 889 089	-3 276 207	-25 470 173	94 352
RESULTAT FÖRE SKATT	-20 889 089	-3 276 207	-25 470 173	94 352
Skatt på årets resultat	0	0	0	0
PERIODENS RESULTAT	-20 889 089	-3 276 207	-25 470 173	94 352
Resultat per aktie före utspädning, SEK	-0,38	-0,08	-0,46	0,00
Resultat per aktie efter utspädning, SEK	-0,38	-0,08	-0,46	0,00

*Nedskrivning av GTG:s andelar i Sideline Labs AB

**Nedskrivning av GTG:s andelar i CS Games OÜ.

BALANSRÄKNING KONCERN

År	2023 DECEMBER	2022 DECEMBER
TILLGÅNGAR		
Anläggningstillgångar		
<i>Immateriella anläggningstillgångar</i>		
Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten	15 009 165	34 057 150
Licenser	6 531 274	13 045 447
Goodwill	3 465 898	3 975 610
<i>Materiella anläggningstillgångar</i>		
Inventarier, verktyg och installationer	8 683	16 799
<i>Finansiella anläggningstillgångar</i>		
Andra långfristiga värdepappersinnehav	0	5 500 000
Summa anläggningstillgångar	25 015 020	56 595 006
Omsättningstillgångar		
Kortfristiga fordringar		
Kundfordringar	1 297 081	2 837 848
Aktuell skattefordran	14 377	662
Övriga fordringar	169 731	791 301
Upparbetad men ej fakturerad intäkt	68 951	79 843
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	373 207	1 838 084
Kassa och bank	4 988 487	6 707 597
Summa omsättningstillgångar	6 911 834	12 255 335
SUMMA TILLGÅNGAR	31 926 854	68 850 341

BALANSRÄKNING KONCERN

År	2023 DECEMBER	2022 DECEMBER
EGET KAPITAL OCH SKULDER		
Eget kapital		
Aktiekapital	3 719 418	3 719 418
Ej registrerat aktiekapital	1 496 243	0
Övrigt tillskjutet kapital	64 122 195	60 223 123
Annat eget kapital inklusive årets resultat	-53 842 721	-27 109 250
Eget kapital hänförligt till moderbolagets aktieägare	15 495 135	36 833 291
Innehav utan bestämmande inflytande	1 425 073	15 070 390
Summa eget kapital	16 920 209	51 903 681
Långfristiga skulder		
Konvertibla lån	9 481 016	9 652 666
Skulder till kreditinstitut	486 587	1 391 237
Summa långfristiga skulder	9 967 603	11 043 903
Kortfristiga skulder		
Skulder till kreditinstitut	1 173 644	619 550
Leverantörsskulder	938 838	805 737
Aktuell skatteskuld	3 253	0
Övriga skulder	752 976	752 047
Fakturerad men ej upparbetad intäkt	0	1 390 038
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	2 170 331	2 335 385
Summa kortfristiga skulder	5 039 042	5 902 757
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	31 926 854	68 850 341

BALANSRÄKNING MODERBOLAG

År	2023 DECEMBER	2022 DECEMBER
TILLGÅNGAR		
Anläggningstillgångar		
<i>Immateriella anläggningstillgångar</i>		
Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten	10 319 229	12 758 032
<i>Materiella anläggningstillgångar</i>		
Inventarier, verktyg och installationer	0	0
<i>Finansiella anläggningstillgångar</i>		
Andelar i koncernföretag	10 299 980	23 725 177
Andra långfristiga värdepappersinnehav	0	5 500 000
Summa anläggningstillgångar	20 619 209	41 983 209
Omsättningstillgångar		
<i>Kortfristiga fordringar</i>		
Kundfordringar	659 957	2 806 593
Fordringar hos koncernföretag	1 748 209	2 812 500
Aktuell skattefordran	0	0
Övriga fordringar	22 830	42 395
Upparbetad men ej fakturerad intäkt	68 951	49 620
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	373 207	448 046
Kassa och bank	4 562 069	1 865 595
Summa omsättningstillgångar	7 435 223	8 024 749
SUMMA TILLGÅNGAR	28 054 432	50 007 958

BALANSRÄKNING MODERBOLAG

År	2023 DECEMBER	2022 DECEMBER
EGET KAPITAL OCH SKULDER		
Eget kapital		
<i>Bundet eget kapital</i>		
Aktiekapital	3 719 418	3 719 418
Ej registrerat aktiekapital	1 496 243	0
Fond för utvecklingsutgifter	10 319 229	12 758 032
<i>Fritt eget kapital</i>		
Fri överkursfond	64 122 195	60 223 123
Balanserat resultat	-34 083 705	-36 616 860
Periodens resultat	-25 470 173	94 352
Summa eget kapital	20 103 207	40 178 065
Långfristiga skulder		
Konvertibla lån	5 126 666	5 126 666
Summa långfristiga skulder	5 126 666	5 126 666
Kortfristiga skulder		
Leverantörsskulder	656 158	522 807
Skulder till koncerföretag	6 960	118 742
Aktuell skatteskuld	0	6 233
Övriga skulder	658 215	610 122
Fakturerad men ej upparbetad intäkt	0	1 390 038
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	1 503 226	2 055 285
Summa kortfristiga skulder	2 824 559	4 703 227
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	28 054 432	50 007 958

KASSAFLÖDESANALYS KONCERN

ÅR	2023	2022	2023	2022
	OKT-DEC	OKT-DEC	JAN-DEC	JAN-DEC
DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN				
Rörelseresultat	-22 810 089	-2 029 668	-34 069 043	-3 442 488
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	22 304 631	2 991 057	32 461 105	11 989 791
Erhållen ränta	2 610	546	2 989	546
Erlagd ränta	-222 743	-161 198	-812 732	-555 367
Betald inkomstskatt	0	0	0	0
KASSAFLÖDE FRÅN DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN FÖRE FÖRÄNDRINGAR I RÖRELSEKAPITALET	-725 591	800 737	-2 417 681	7 992 482
KASSAFLÖDE FRÅN FÖRÄNDRINGAR I RÖRELSEKAPITAL				
Ökning/minskning av kortfristiga fordringar	905 216	4 136 979	3 624 391	-3 757 797
Ökning/minskning av kortfristiga skulder	-486 749	-2 652 601	-1 307 539	-2 290 387
KASSAFLÖDE FRÅN DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN	-307 123	2 285 115	-100 829	1 944 298
INVESTERINGSVERKSAMHETEN				
Investeringar immateriella anläggningstillgångar	-1 441 203	-1 434 700	-6 495 390	-6 355 089
Försäljning av immateriella anläggningstillgångar	0	0	0	0
Investeringar av materiella anläggningstillgångar	0	0	0	-15 049
Försäljning av materiella anläggningstillgångar	0	6 000	4 000	6 000
Investeringar av finansiella anläggningstillgångar	0	-8 779 370	0	-8 779 370
KASSAFLÖDE FRÅN INVESTERINGSVERKSAMHETEN	-1 441 203	-10 208 070	-6 491 390	-15 143 508
FINANSIERINGSVERKSAMHETEN				
Nyemission*	5 395 315	2 000 000	5 395 315	2 000 000
Inbetalda optionspremier	0	0	0	0
Förändring långfristiga lån	-46 297	4 476 710	-522 206	3 884 729
KASSAFLÖDE FRÅN FINANSIERINGSVERKSAMHETEN	5 349 018	6 476 710	4 873 109	5 884 729
PERIODENS KASSAFLÖDE	3 600 692	-1 446 245	-1 719 110	-7 314 481
Likvida medel vid periodens början	1 387 795	8 153 842	6 707 597	14 022 078
SUMMA DISPONIBLA LIKVIDA MEDEL	4 988 487	6 707 597	4 988 487	6 707 597

* Summa årets förändring av ej registrerat aktiekapital och överkursfond inklusive emissionsavgifter.

KASSAFLÖDESANALYS MODERBOLAG

År	2023	2022	2023	2022
	OKT-DEC	OKT-DEC	JAN-DEC	JAN-DEC
DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN				
Rörelseresultat	-1 867 562	62 982	-6 210 215	3 565 974
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	1 295 057	1 343 435	5 198 816	6 550 291
Erhållen ränta	77	47	89	47
Erlagd ränta	-96 407	-59 866	-334 850	-192 299
Betald inkomstskatt	0	0	0	0
KASSAFLÖDE FRÅN DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN FÖRE FÖRÄNDRINGAR I RÖRELSEKAPITALET	-668 835	1 346 598	-1 346 160	9 924 013
KASSAFLÖDE FRÅN FÖRÄNDRINGAR I RÖRELSEKAPITAL				
Ökning/minskning av kortfristiga fordringar	-240 492	5 006 897	3 286 000	-4 488 865
Ökning/minskning av kortfristiga skulder	417 165	-2 426 258	-1 770 266	-1 580 286
KASSAFLÖDE FRÅN DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN	-492 162	3 927 237	169 574	3 854 862
INVESTERINGSVERKSAMHETEN				
Investeringar immateriella anläggningstillgångar	-969 655	-700 785	-2 872 415	-3 186 549
Försäljning av immateriella anläggningstillgångar	0	0	0	0
Investeringar av materiella anläggningstillgångar	0	6 000	0	6 000
Försäljning av materiella anläggningstillgångar	0	0	4 000	0
Investeringar av finansiella anläggningstillgångar	0	-11 029 370	0	-11 029 370
Utdelning från koncernföretag	0	0	0	0
KASSAFLÖDE FRÅN INVESTERINGSVERKSAMHETEN	-969 655	-11 724 155	-2 868 415	-14 209 919
FINANSIERINGSVERKSAMHETEN				
Nyemission*	5 395 315	0	5 395 315	0
Förändringar långfristiga lån	0	4 000 000	0	4 000 000
KASSAFLÖDE FRÅN FINANSIERINGSVERKSAMHETEN	5 395 315	4 000 000	5 395 315	4 000 000
PERIODENS KASSAFLÖDE	3 933 498	-3 796 918	2 696 474	-6 355 057
Likvida medel vid periodens början	628 571	5 662 513	1 865 595	8 220 652
SUMMA DISPONIBLA LIKVIDA MEDEL	4 562 069	1 865 595	4 562 069	1 865 595

* Summa årets förändring av ej registrerat aktiekapital och överkursfond inklusive emissionsavgifter.

NYCKELTAL KONCERN

År	2023	2022	2023	2022
	OKT-DEC	OKT-DEC	JAN-DEC	JAN-DEC
Nettoomsättning	3 633 806	4 669 468	15 492 933	17 921 570
EBITDA*	-526 664	967 390	-1 493 667	8 553 303
EBIT**	-22 810 089	-2 029 668	-34 069 043	-3 442 488
Periodens resultat	-28 530 222	-5 469 690	-40 378 786	-7 276 679
Rörelsemarginal %	neg	neg	neg	neg
Vinstmarginal %	neg	neg	neg	neg
Soliditet vid periodens utgång %	53,0%	75,4%	53,0%	75,4%
Räntabilitet på eget kapital %	neg	neg	neg	neg
EGET KAPITAL PER AKTIE				
före utspädning kr	0,3	0,9	0,3	0,9
efter utspädning kr	0,3	0,9	0,3	0,9
Aktiens slutkurs för perioden	0,425	0,970	0,425	0,970
P/E-tal	neg	neg	neg	neg
RESULTAT PER AKTIE				
före utspädning kr	-0,33	-0,11	-0,49	-0,10
efter utspädning kr	-0,33	-0,11	-0,49	-0,10
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
GENOMSNIITTLIGT ANTAL AKTIER				
före utspädning	49 434 243	39 071 077	41 661 869	39 071 077
efter utspädning	49 434 243	40 386 077	41 661 869	40 386 077
ANTAL ANSTÄLLDA				
i genomsnitt	20	25	24	24
vid periodens slut	18	25	18	25

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

** Rörelseresultat

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

NYCKELTAL MODERBOLAG

År	2023	2022	2023	2022
	OKT-DEC	OKT-DEC	JAN-DEC	JAN-DEC
Nettoomsättning	3 072 521	5 313 668	15 857 915	19 810 725
EBITDA*	-523 838	1 412 417	-898 997	10 122 265
EBIT**	-1 867 562	62 982	-6 210 215	3 565 974
Periodens resultat	-20 889 089	-3 276 207	-25 470 173	94 352
Rörelsemarginal %	neg	1,2%	neg	18,0%
Vinstmarginal %	neg	neg	neg	0,5%
Soliditet vid periodens utgång %	71,7%	80,3%	71,7%	80,3%
Räntabilitet på eget kapital %	neg	neg	neg	0,2%
EGET KAPITAL PER AKTIE				
före utspädning kr	0,4	1,0	0,4	1,0
efter utspädning kr	0,4	1,0	0,4	1,0
Aktiens slutkurs för perioden	0,425	0,970	0,425	0,970
P/E-tal	neg	neg	neg	401,68
RESULTAT PER AKTIE				
före utspädning kr	-0,38	-0,08	-0,46	0,00
efter utspädning kr	-0,38	-0,08	-0,46	0,00
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	49 434 243	39 071 077	41 661 869	39 071 077
efter utspädning	49 434 243	40 386 077	41 661 869	40 386 077
ANTAL ANSTÄLLDA				
i genomsnitt	16	21	19	20
vid periodens slut	15	21	15	21

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

** Rörelseresultat.

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

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 2022-01-01	3 719 418	60 223 123	-23 095 582	16 333 401	57 180 360
Nyemission				2 000 000	2 000 000
Disposition enligt beslut av årsstämma					0
Fond för utvecklingsutgifter					0
Emissionsutgifter					0
Förändringar i koncernstruktur			19 101	-19 101	0
Ej registrerat aktiekapital					0
Inbetalda optionspremier					0
Periodens resultat			-4 032 769	-3 243 910	-7 276 679
Utgående balans 2022-12-31	3 719 418	60 223 123	-27 109 250	15 070 390	51 903 681

	Aktie- kapital	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	-27 109 250	15 070 390	51 903 681
Nyemission		4 004 871			4 004 871
Disposition enligt beslut av årsstämma					0
Fond för utvecklingsutgifter					0
Emissionsutgifter		-105 799			-105 799
Förändring i koncernstruktur					0
Ej registrerat aktiekapital	1 496 243				1 496 243
Inbetalda optionspremier					0
Periodens resultat			-26 733 469	-13 645 317	-40 378 786
Utgående balans 2023-12-31	5 215 661	64 122 195	-53 842 721	1 425 073	16 920 209

FÖRÄNDRINGAR I DET EGNA KAPITALET MODERBOLAG

	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
Fond för utvecklingsutgifter		-3 250 520		3 250 520		0
Emissionsutgifter						0
Dotterbolagsaktier						0
Ej registrerat aktiekapital						0
Periodens resultat					94 352	94 352
Utgående balans 2022-12-31	3 719 418	12 758 032	60 223 123	-36 616 860	94 352	40 178 065

	Aktie- kapital	Utveck- lingsfond	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			4 004 871			4 004 871
Disposition enligt beslut av årsstämma				94 352	-94 352	0
Fond för utvecklingsutgifter		-2 438 803		2 438 803		0
Emissionsutgifter			-105 799			-105 799
Dotterbolagsaktier						
Ej registrerat aktiekapital	1 496 243					1 496 243
Periodens 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

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 20160820	50 625
Nyemission 20171030	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 20210620	2 400 000
Nyemission 20210910	7 814 215
Nyemission 20231030* (Registrerad hos Bolagsverket 2024-01-22)	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 2024-02-22



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