

BESÖKS- & POSTADRESS Storgatan 53, 931 30 Skellefteå

ALLMÄNNA FRÅGOR info@goldtowngames.com

IR- & PRESS ir@goldtowngames.com



GOLD TOWN
GAMES

BOKSLUTSKOMMUNIKÉ 2022

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-koncernen har ett 25 personer starkt team som hanterar utveckling, underhåll och publicering av bolagets produkter, World Hockey Manager och World Football Manager samt FIH Hockey Manager i samarbete med Internationella Landhockeyförbundet (FIH).

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 = 

PRODUKTFÖRKORTNINGAR

 = FIHHM

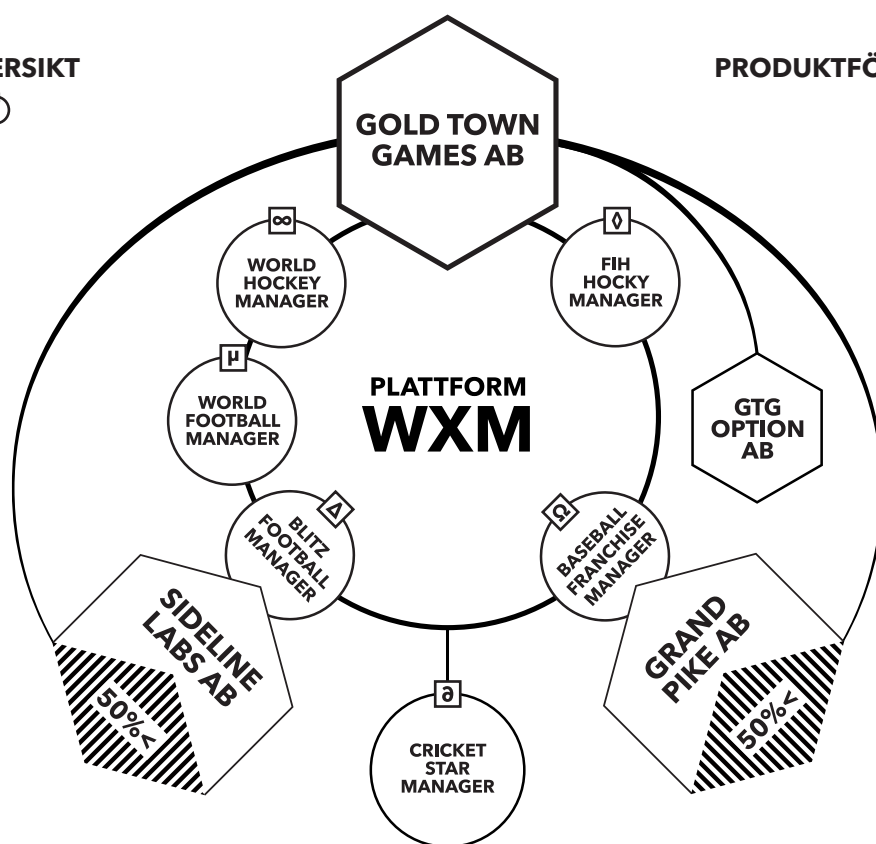
 = BLITZ

 = WHM

 = WFM

 = BFM

 = CSM



SAMMANFATTNING AV HELÅRET

	2022	2021
NETTOOMSÄTTNING, MSEK	17,92	8,26
Ökade med 117 procent.		
RÖRELSERESULTAT, MSEK	-3,44	-0,04
RESULTATET EFTER FINANSIELLA POSTER	-7,27	-0,45
RESULTAT PER AKTIE, SEK	-0,10	-0,01

SAMMANFATTNING AV DET FJÄRDE KVARTALET

	2022	2021
NETTOOMSÄTTNING, MSEK	4,67	2,05
Ökade med 128 procent.		
RÖRELSERESULTAT, MSEK	-2,03	-1,56
RESULTATET EFTER FINANSIELLA POSTER	-5,47	-1,68
RESULTAT PER AKTIE, SEK	-0,11	-0,03



Pär Hultgren
VD, Gold Town Games

VD-KOMMENTAR

»ÖKAD OMSÄTTNING OCH FLER PRODUKTER PÅ MARKNADEN«

NETTOOMSÄTTNINGEN för koncernen ökade under kvartal fyra med 128 procent till 4,67 MSEK (2.05 MSEK) jämfört med motsvarande kvartal föregående år. På helåret ökade nettoomsättning med 117,92 procent till 17,9 MSEK (8,26 MSEK). Koncernens resultat på -7,27 MSEK (-0,04 MSEK) kan till stor del härledas till ned- och avskrivningar i dotter- och intressebolag.

Ett markant bättre 2022

Det är mycket glädjande att med vårt målinriktat fokus; att på vår WXM-plattform producera nya engagerande produkter, har burit frukt och med erfarenheterna gjort vårt talangfulla och kreativa team starkare. Vid årets slut hade koncernen dubblat antalet inkomstbringande produkter till fyra och Gold Town Games moderbolags omsättning ökat till 19,8 MSEK (11,2 MSEK).

Fler produkter på vår plattform utvecklar funktionaliteten och skapar synergieffekter för alla produkter på plattformen. Så nu, mitt i kvartal ett 2023, när koncernens femte produkt, Baseball Franchise Manager, inleder sin soft launch implementeras den Draft-funktion som initialt utvecklats för Blitz Football Manager.

Möjligheter och utmaningar

Med Gold Town Games samlade erfarenheter är vi förberedda och kan agilt förvalta möjligheter och hantera utmaningar som uppstår under året. Inom koncernens alla bolag sker en kontinuerlig översyn av kostnader och även möjligheten att skapa utrymme för ytterligare inkomstkällor. Exempel på detta är dotterbolaget Grand Pikes löpande uppdrag att sköta, drift, underhåll och LiveOps av spelet Battle Camp och att Gold Town Games Publishing utför externa konsultuppdrag.

Ny produkt och marknad

Uppdraget att producera Cricket Star Manager(CSM) till CS Games är genomfört till 75 procent och produkten inleder en fas med extern testning, validering och finjusteringar. För Gold Town Games innebär produktion av CSM att WXM-plattformen utvecklas och blir kompatibel med Web3-teknologi. Det återstående arbetet för att färdigställa produkten beräknas fortsätta under våren med estimerad leverans kvartal två och i och med det öppnas en ny marknad; att på ett tids- och kostnadseffektivt sätt producera blockchain-relaterade produkter.

Fler användare lika med ökade intäkter

Vår målsättning 2023 är att förädla våra produkter. Med ett metodiskt och hållbart sätt förbättra spelmekanik, teknik och spetsa kommunikationen till användaren med grafik ökar produktens kvalitet, attraktionskraft och förmåga att engagera användaren. Först ut är en uppdaterad version är Blitz Football Manager. När den lanseras under kvartal två tydliggörs det till vilken nivå vi önskar ta alla produkterna.

Marknadsmässigt vill vi under kommande år minst nå en fördubbling av dagliga aktiva användare i spelen. Spelens kvalitet är viktig för att nå det men vi måste också förbättra våra processer för anskaffning av nya användare. Detta kommer vi att göra genom att fokusera extra på organisk trafik genom influencers och fortsatt optimering av produktens exponering på marknadsplatserna.

Sammanfattningsvis har föregående år varit lärorikt och utvecklingen positiv, vårt team är mer erfaret och har spetsats med talang, vi har ökat omsättningen och organisatoriskt har vi även visat att vi kan hantera drift, underhåll och utveckling av flera titlar parallellt.

Men vi är verkligen inte nöjda här! Under 2023 vill vi förbättra vår tillväxtkurva med framförallt antalet dagliga aktiva användare och se en tydlig förbättring av engagemanget i spelen. När vi lyckats med våra målsättningar kommer en intäktsökning i produkten att följa.

Tack för visat intresse!

Pär Hultgren
VD, Gold Town Games

VERKSAMHETEN OKTOBER TILL DECEMBER

Koncernens nettoomsättning ökade med 128 procent och uppgick till 4,67 MSEK (2,05 MSEK)

Rörelseresultatet för koncernen minskade och uppgick till -2,03 MSEK (-1,56 MSEK) jämfört med samma kvartal föregående år.

MEDARBETARE

Gold Town Games-koncernen består av 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 2,29 MSEK (7,54 MSEK).

Koncernens likvida medel uppgick vid periodens utgång till 6,71 MSEK (14,02 MSEK).

De kortfristiga fordringarna uppgick vid periodens slut till 5,55 MSEK (1,79 MSEK).

De kortfristiga skulderna uppgick vid periodens utgång till 5,90 MSEK (8,19 MSEK).

Soliditeten uppgick på balansdagen till 75,4 procent (78,8 procent).

INVESTERINGAR OCH AVSKRIVNINGAR

Investeringarna i balanserade utgifter för utvecklingsarbeten i koncernen har under kvartalet varit fokuserade på WXM och global lansering men även produktion av BFM och förädling lite utveckling av övriga titlar.

Under perioden uppgick koncernens investeringar i materiella och immateriella anläggningstillgångar till -1,43 MSEK (-4,55 MSEK). Avskrivningarna uppgick under kvartalet till -2,99 MSEK (-3,08 MSEK).

EGET KAPITAL

Vid utgången av perioden uppgick koncernens eget kapital till 51,9 MSEK (57,2 MSEK). Aktiekapitalet var 3 719 418 SEK (3 719 418 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 PER 31 DECEMBER 2022

AKTIEÄGARE	ANTAL	%
Vision Invest AB	7 187 500	18,4
eBlitz Group	2 029 331	5,2
Esseff Fastigheter Aktiebolag	2 000 000	5,1
Nordnet Pensionsförsäkring AB	1 847 656	4,7
Avanza Pension	1 667 159	4,3
Olle Åkesson	1 305 000	3,3
Ye, Pei-Quan	1 129 847	2,9
Annika Johansson	1 124 500	2,9
Andreas Poike	889 655	2,3
Stefan Arbin	851 000	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	1,2
Övriga aktieägare	17 309 634	44,2
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.

WFM och *FIHHM* har lanserats i hela världen förutom några länder som Kina, Ryssland, Japan och Sydkorea. Spelet är utgivet på spanska, tyska, franska, italienska och engelska samt de skandinaviska språken. Användarna är i huvudsak män, 18-55 år.

Med de sex produkter som koncernen idag arbetar med kommer i princip alla länder inom sporterna amerikansk fotboll, landhockey, hockey, baseboll samt fotboll och samlat ha en betydande potentiell marknad. Arbetet med *CSM* gör också att Gold Town Games positionerar sig väl inför möjligheten att web3-spel växer som affärsmodell.

UTSIKTER

Inom några månader kommer alla spel som koncernen publicerar vara lanserade på global marknad. Utvecklingsarbetet är fokuserat på *CSM*, med planerad slutleverans under 2023 och *BFM* som inleder soft launch februari 2023.

Bolaget bedömer att det finns potential för tillväxt i samtliga produkter och på WXM-plattformen.

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

- Gold Town Games dotterbolag Grand Pike har tecknat ett avtal med Safe Lane Gameing om att drifva och underhålla mobilspelet Battle Camp.

FINANSIELL KALENDER

- Delårsrapport jan-mars (Q1), publiceras 2023-05-25
- Delårsrapport apr-juni (Q2), publiceras 2023-08-24
- Delårsrapport juli-sept (Q3), publiceras 2023-11-23

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 2021.

GRANSKNING AV REVISOR

Rapporten har inte varit föremål för granskning av bolagets revisorer.

NOTERA

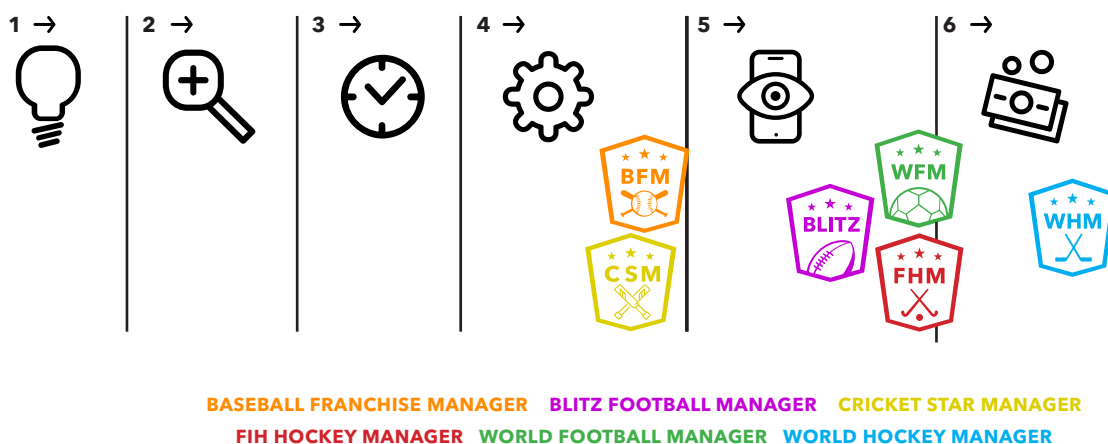
Denna information är sådan som Gold Town Games AB (publ) är skyldigt att offentliggöra enligt EU:s marknadsmissbruksförordning (EU nr 596/2014).

Informationen lämnades, genom angiven kontaktpersons försorg, för offentliggörande den 2023-02-23 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 utforskas möjligheter till affärer för nya produkter på WXM-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 plattformsvariabler, 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 övergripande plan för projektfinansiering och resursallokering.

3. DEFINITIONSFAS

In nuläget befinner sig koncernprodukterna **BFM** och **CSM** i Definitionsfasen, innebär ett fokus på detaljerad produktionsplanering. Här definieras hur de två olika delarna av en produkt på WXM-plattformen 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. PRODUKTIONSSFAS

Produktionen av en produkt på WXM-plattformen 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**, en funktion som även kan implementeras i **BFM** 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 multiplayerspel 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, *FIHHM* och *WFM* befinner sig alla i en pågående lanseringsfas, där vi idag utvärderar aktuell och historisk data för att kunna göra en bedömning av spelens möjlighet att skala upp användaranskaffning, antingen med egna medel eller genom externa utgivare.

6. TILLVÄXTFAS

Efter en produkt 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 produkternas tillväxt- och mognadsfas är det initiala fokuset att optimera live services och användaranskaffning, för att nå uppsatta målsättningar.

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

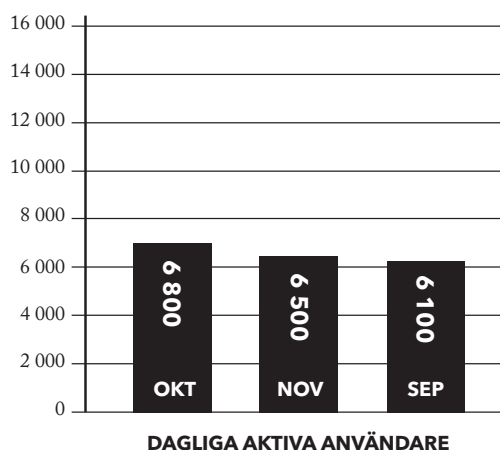
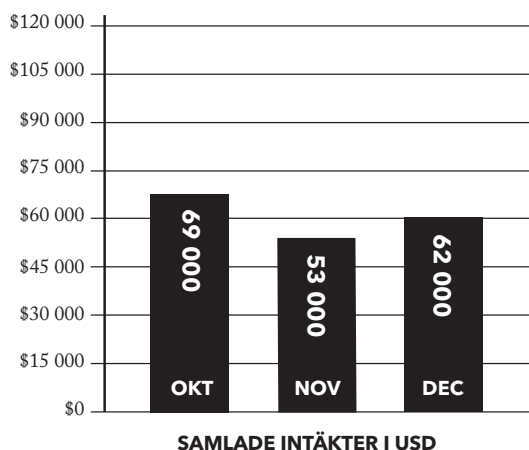
Arbetet med att förbättra användarupplevelsen har fortskridit, detta för att stärka tidig retention i produkten. Till en början utgick vi från tekniken och de begränsningar vi såg i målgrupper med äldre eller mindre kraftfulla telefoner. Flertalet förbättringar har nu lanserats där krascher och nätverksproblem nästan helt raderats.

Kampanjer har som vanligt avlöst varandra där fler typer av turneringar nu lanserats.

EFTER PERIODEN

Vi går in i en period där vi ytterligare ska öka variationen och spelglädjen. Mot bakgrund av den engagemangdata vi ser vid nyheter i spelet så kommer ett mer diversifierat cupschema nu rulla ut tillsammans med utökade möjligheter till slutspelscuper.

ANVÄNDARDATA | WHM | KVARTAL 4 2022



ANTAL NEDLADDNINGAR UNDER PERIOD

Totalt: 38 000 st (26 000 st från Q3)

BRUTTOINTÄKT FÖR PERIOD

Totalt: 182 000 USD (181 000 från Q3)*

SNITTID I APP UNDER PERIOD

Totalt: 7h 34 min (9h 13 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

WFM har prioriterats lågt till fördel för andra produkter, de uppdateringar som gjorts har fokuserat på optimeringar av teknik och användarnas första upplevelse.

Den globala lanseringen har medfört att spelet nu organiskt når en större användarbas, vilket medfört fler nedladdningar men också att användarna spenderat mindre tid i produkten.

NÄRMSTA FRAMTID

WFM kommer fortsatt att prioriteras ner under kvartal ett tills *BFM* och *CSM* är lanserade. Övergripande vill vi förbättra spelets förmåga bibehålla användare att tjäna in pengar det vill säga öka användarnas livstidsvärde.

Det finns många konkurrenter till *WFM* samtidigt som det också finns många potentiella användare. Vår huvudsakliga utmaning är att hitta en starkare marknadsposition på vilken vi på ett kostnadseffektivt sätt kan bygga en större användarbas.

ANVÄNDARDATA | WFM | KVARTAL 4 2022

DAGLIGA AKTIVA ANVÄNDARE VID PERIODENS SLUT

Totalt: 1 100 st (800 st från Q3)

ANTAL NEDLADDNINGAR UNDER PERIOD

Totalt: 25 000 st (13 000 st från Q3)

BRUTTOINTÄKT FÖR PERIOD

Totalt: 9 700 USD (10 600 USD från Q3)

SNITTID I APP UNDER PERIOD

Total: 1h 01 min (1h 59 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

Spelet har förberetts för att gå ur beta-fasen och nu lanserats på en europeisk marknad, översatt till både tyska och franska. Simulatoren har genomgått uppgraderingar för att öka kapaciteten som fler aktiva användare kräver och de sista funktionerna har implementerats för att lansera spelet "feature complete".

NÄRMSTA FRAMTID

Kontinuerlig testning och förbättring kommer prägla kommande period för att säkerställa att alla delar av spelet är redo för en världslansering. Både funktionellt och datamässigt. Spelets KPI:er monitoreras noggrant för att röja potentiella hinder som kan uppkomma. Det planeras även en uppdatering av grafik för att maximera amerikansk påverkan på retention och sälj.

ANVÄNDARDATA | BLITZ | KVARTAL 4 2022

DAGLIGA AKTIVA ANVÄNDARE VID PERIODENS SLUT

Totalt: 700 st (600 st från Q3)

ANTAL NEDLADDNINGAR UNDER PERIOD

Totalt: 12 000 st (3 900 st från Q3)

BRUTTOINTÄKT FÖR PERIOD

Totalt: 11 000 USD (2 500 USD från Q3)

SNITTID I APP UNDER PERIOD

Total: 1h 33 min (1h 27 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

BAKGRUND

BFM 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*.

UTVECKLINGSARBETET

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.

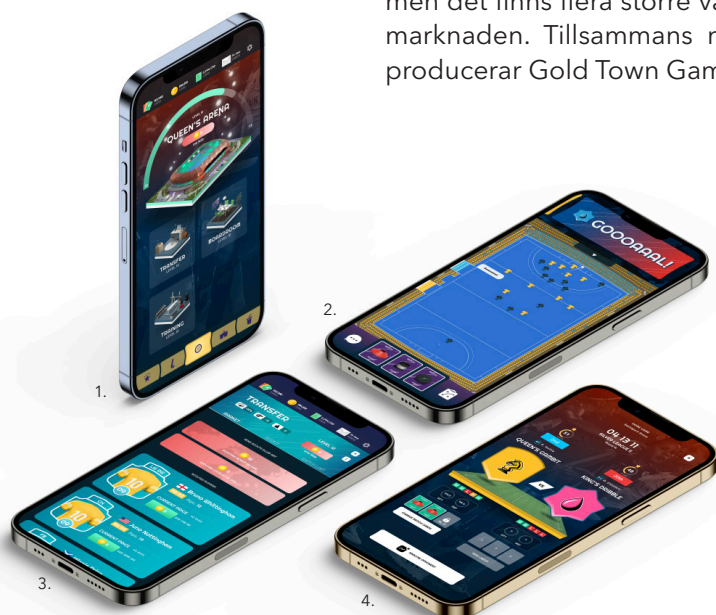
Utvecklingsteamet har under perioden slutfört implementering av stora delar av gränssnittet, backend och matchsimulation. Under kvartal ett inleds produktens soft launch.

COMMUNITY

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

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

ANVÄNDARDATA | FIHHM | KVARTAL 4 2022

DAGLIGA AKTIVA ANVÄNDARE VID PERIODENS SLUT

Totalt: 900 st (700 st från Q3)

ANTAL NEDLADDNINGAR UNDER PERIOD

Totalt: 19 000 st (10 000 st från Q3)

BRUTTOINTÄKT FÖR PERIOD

Totalt: 18 000 USD (4 700 USD från Q3)

SNITTID I APP UNDER PERIOD

Total: 1h 48 min (59 min från Q3)

BAKGRUND

Det finns idag inte några kommersiella spelprodukter till landhockey så vi räknar med att **FIHHM** 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 Gold Town Games att marknadsföra produkten.

UNDER PERIODEN

FIHHM har under det senaste kvartalet vuxit på samtliga områden samtidigt som det prioriterats lågt då koncernen arbetat på att lansera andra produkter. Några mindre kampanjer tillsammans med FIH har genomförts och resulterat ett ökat engagemang och försäljning.

NÄRMSTA FRAMTID

Trots ökad kundbas och intäkt kommer spelet även fortsatt att prioriteras lägre då under kvartal ett tills **BFM** och **CSM** är lanserade. De mest aktuella punkterna att förbättra är fortsatt retention och konvertering av kunderna samtidigt som vi behöver bilda oss en uppfattning om marknadens storlek. Vi ser inte riktigt den organiska tillväxt som vi hoppats på och gör framgent bedömningen att för att få tillväxt i produkten behöver vi börja med marknadsföring, det är en investering vi inte kommer att göra förrän spelets KPI:er stärkts.

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
	OKT-DEC	OKT-DEC	JAN-DEC	JAN-DEC
Nettoomsättning	4 669 468	2 049 076	17 921 570	8 259 596
Aktiverat arbete för egen räkning	1 434 700	4 409 216	6 355 089	11 196 105
Övriga rörelseintäkter	1 401 042	589 512	9 628 687	8 668 115
RÖRELSENS INTÄKTER M.M	7 505 210	7 047 804	33 905 346	28 123 816
Direkta försäljningsomkostnader	-2 203 771	-2 165 253	-8 702 488	-6 621 059
Övriga externa kostnader	-878 893	-536 538	-3 746 980	-3 152 959
Personalkostnader	-3 455 156	-2 826 895	-12 902 575	-9 845 889
Avskrivning materiella och immateriella anläggningstillgångar	-2 997 058	-3 083 376*	-11 995 791	-8 519 370
Övriga rörelsekostnader	0	0	0	-23 691
RÖRELSERESULTAT	-2 029 668	-1 564 258	-3 442 488	-39 152
Resultat från övriga företag som det finns ett ägarintresse i**	-3 279 370	0	-3 279 370	0
Övriga ränteintäkter och liknande intäkter	546	0	546	0
Räntekostnader	-161 198	-115 356	-555 367	-414 532
RESULTAT EFTER FINANSIELLA POSTER	-5 469 690	-1 679 614	-7 276 679	-453 684
RESULTAT FÖRE SKATT	-5 469 690	-1 679 614	-7 276 679	-453 684
Skatt på årets reslutat	0	-7 830	0	-7 830
PERIODENS RESULTAT	-5 469 690	-1 687 444	-7 276 679	-461 514
Hänförlig till:				
Moderföretagets ägare	-4 491 276	-1 037 645	-4 032 769	445 610
Innehav utan bestämmande inflytande	-978 414	-649 799	-3 243 910	-907 124
Resultat per aktie före utspädning, SEK	-0,11	-0,03	-0,10	0,01
Resultat per aktie efter utspädning, SEK	-0,11	-0,03	-0,10	0,01

* I beloppet ingår -1 145 061 SEK avskrivning avseende Grand Pikes produkt för kvartal tre och fyra.

** Nedskrivning av tillgången CS Games baserat på Web3-marknadens utveckling.

RESULTATRÄKNING MODERBOLAG

År	2022	2021	2022	2021
	OKT-DEC	OKT-DEC	JAN-DEC	JAN-DEC
Nettoomsättning	5 313 668	2 573 451	19 810 725	11 249 575
Aktiverat arbete för egen räkning	700 785	2 305 333	3 186 549	4 479 762
Övriga rörelseintäkter	1 251 542	448 512	9 329 687	8 527 115
RÖRELSENS INTÄKTER M.M	7 265 995	5 327 296	32 326 961	24 256 452
Direkta försäljningsomkostnader	-2 318 718	-2 367 806	-9 194 655	-6 892 540
Övriga externa kostnader	-622 287	-208 556	-2 583 962	-2 062 596
Personalkostnader	-2 912 573	-1 772 473	-10 426 079	-6 904 409
Avskrivning materiella och immateriella anläggningstillgångar	-1 349 435	-1 615 075	-6 556 291	-6 292 762
Övriga rörelsekostnader	0	0	0	-23 691
RÖRELSERESULTAT	62 982	-636 614	3 565 974	2 080 454
Resultat från andelar i koncernföretag	0	16 000	0	16 000
Resultat från övriga företag som det finns ett ägarintresse i	-3 279 370	0	-3 279 370	0
Övriga ränteintäkter och liknande intäkter	47	0	47	0
Räntekostnader och liknande kostnader	-59 866	-38 630	-192 299	-153 576
RESULTAT EFTER FINANSIELLA POSTER	-3 276 207	-659 244	94 352	1 942 878
RESULTAT FÖRE SKATT	-3 276 207	-659 244	94 352	1 942 878
Skatt på årets resultat	0	0	0	0
PERIODENS RESULTAT	-3 276 207	-659 244	94 352	1 942 878
Resultat per aktie före utspädning, SEK	-0,08	-0,02	0,00	0,05
Resultat per aktie efter utspädning, SEK	-0,08	-0,02	0,00	0,05

BALANSRÄKNING KONCERN

År	2022 DECEMBER	2021 DECEMBER
TILLGÅNGAR		
Anläggningstillgångar		
<i>Immateriella anläggningstillgångar</i>		
Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten	34 057 150	38 437 668
Licenser	13 045 447	13 767 947
Goodwill	3 975 610	4 485 322
<i>Materiella anläggningstillgångar</i>		
Inventarier, verktyg och installationer	16 799	29 723
<i>Finansiella anläggningstillgångar</i>		
Andra långfristiga värdepappersinnehav	5 500 000	0
Summa anläggningstillgångar	56 595 006	56 720 660
Omsättningstillgångar		
Kortfristiga fordringar		
Kundfordringar	2 837 848	613 233
Aktuell skattefordran	662	4 268
Övriga fordringar	791 301	326 725
Upparbetad men ej fakturerad intäkt	79 843	603 223
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	1 838 084	242 491
Kassa och bank	6 707 597	14 022 078
Summa omsättningstillgångar	12 255 335	15 812 018
SUMMA TILLGÅNGAR	68 850 341	72 532 678

BALANSRÄKNING KONCERN

År	2022 DECEMBER	2021 DECEMBER
EGET KAPITAL OCH SKULDER		
Eget kapital		
Aktiekapital	3 719 418	3 719 418
Övrigt tillskjutet kapital	60 223 123	60 223 123
Annat eget kapital inklusive årets resultat	-27 109 250	-23 095 582
Eget kapital hänförligt till moderbolagets aktieägare	36 833 291	40 846 959
Innehav utan bestämmande inflytande	15 070 390	16 333 401
Summa eget kapital	51 903 681	57 180 360
Långfristiga skulder		
Konvertibla lån	9 652 666	4 826 666
Övriga skulder till kreditinstitut	1 391 237	2 332 508
Summa långfristiga skulder	11 043 903	7 159 174
Kortfristiga skulder		
Skulder till kreditinstitut	619 550	349 451
Leverantörsskulder	805 737	379 623
Övriga skulder	752 047	5 031 456
Fakturerad men ej upparbetad intäkt	1 390 038	0
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	2 335 385	2 432 614
Summa kortfristiga skulder	5 902 757	8 193 144
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	68 850 341	72 532 678

BALANSRÄKNING MODERBOLAG

År	2022 DECEMBER	2021 DECEMBER
TILLGÅNGAR		
Anläggningstillgångar		
<i>Immateriella anläggningstillgångar</i>		
Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten	12 758 032	16 107 330
<i>Materiella anläggningstillgångar</i>		
Inventarier, verktyg och installationer	0	20 444
<i>Finansiella anläggningstillgångar</i>		
Andelar i koncernföretag	23 725 177	21 475 177
Andra långfristiga värdepappersinnehav	5 500 000	0
Summa anläggningstillgångar	41 983 209	37 602 951
Omsättningstillgångar		
<i>Kortfristiga fordringar</i>		
Kundfordringar	2 806 593	593 733
Fordringar hos koncernföretag	2 812 500	0
Aktuell skattefordran	0	13 380
Övriga fordringar	42 395	260 662
Upparbetad men ej fakturerad intäkt	49 620	560 023
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	448 046	242 491
Kassa och bank	1 865 595	8 220 652
Summa omsättningstillgångar	8 024 749	9 890 941
SUMMA TILLGÅNGAR	50 007 958	47 493 892

BALANSRÄKNING MODERBOLAG

År	2022 DECEMBER	2021 DECEMBER
EGET KAPITAL OCH SKULDER		
Eget kapital		
<i>Bundet eget kapital</i>		
Aktiekapital	3 719 418	3 719 418
Fond för utvecklingsutgifter	12 758 032	16 008 552
<i>Fritt eget kapital</i>		
Överkursfond	60 223 123	60 223 123
Balanserat resultat	-36 616 860	-41 810 258
Periodens resultat	94 352	1 942 878
Summa eget kapital	40 178 065	40 083 713
Långfristiga skulder		
Konvertibla lån	5 126 666	1 126 666
Skulder till kreditinstitut		
Summa långfristiga skulder	5 126 666	1 126 666
Kortfristiga skulder		
Skulder till kreditinstitut	522 807	334 684
Leverantörsskulder	118 742	65 545
Skulder till koncerföretag	6 233	0
Aktuell skatteskuld	610 122	4 238 255
Övriga skulder	1 390 038	0
Fakturerad men ej upparbetad intäkt	2 055 285	1 645 029
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter		
Summa kortfristiga skulder	4 703 227	6 283 513
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	50 007 958	47 493 892

KASSAFLÖDESANALYS KONCERN

ÅR	2022	2021	2022	2021
	OKT-DEC	OKT-DEC	JAN-DEC	JAN-DEC
DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN				
Rörelseresultat	-2 029 668	-1 564 258	-3 442 488	-39 152
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	2 991 057	3 083 376	11 989 791	8 516 526
Erhållen ränta	546	0	546	0
Erlagd ränta	-161 198	-115 356	-555 367	-414 532
Betald inkomstskatt	0	-7 830	0	-7 830
KASSAFLÖDE FRÅN DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN FÖRE FÖRÄNDRINGAR I RÖRELSEKAPITALET	800 737	1 395 932	7 992 482	8 055 012
KASSAFLÖDE FRÅN FÖRÄNDRINGAR I RÖRELSEKAPITAL				
Ökning/minskning av kortfristiga fordringar	4 136 979	1 347 089	-3 757 797	532 222
Ökning/minskning av kortfristiga skulder	-2 652 601	4 801 965	-2 290 387	4 616 313
KASSAFLÖDE FRÅN DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN	2 285 115	7 544 986	1 944 298	13 203 547
INVESTERINGSVERKSAMHETEN				
Investeringar immateriella anläggningstillgångar	-1 434 700	-4 550 217	-6 355 089	-29 522 533
Försäljning av immateriella anläggningstillgångar	0	0	0	0
Investeringar av materiella anläggningstillgångar	0	0	-15 049	0
Försäljning av materiella anläggningstillgångar	6 000	0	6 000	0
Investeringar av finansiella anläggningstillgångar	-8 779 370	0	-8 779 370	0
KASSAFLÖDE FRÅN INVESTERINGSVERKSAMHETEN	-10 208 070	-4 550 217	-15 143 508	-29 522 533
FINANSIERINGSVERKSAMHETEN				
Nyemission	2 000 000	1 999 999	2 000 000	26 866 753
Inbetalda optionspremier	0	0	0	39 450
Förändring långfristiga lån	4 476 710	-4 663 605	3 884 729	-382 281
KASSAFLÖDE FRÅN FINANSIERINGSVERKSAMHETEN	6 476 710	-2 663 606	5 884 729	26 523 922
PERIODENS KASSAFLÖDE	-1 446 245	331 163	-7 314 481	10 204 936
Likvida medel vid periodens början	8 153 842	13 690 915	14 022 078	3 817 142
SUMMA DISPONIBLA LIKVIDA MEDEL	6 707 597	14 022 078	6 707 597	14 022 078

KASSAFLÖDESANALYS MODERBOLAG

År	2022	2021	2022	2021
	OKT-DEC	OKT-DEC	JAN-DEC	JAN-DEC
DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN				
Rörelseresultat	62 982	-636 614	3 565 974	2 080 454
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	1 343 435	1 615 074	6 550 291	6 292 762
Erhållen ränta	47	0	47	0
Erlagd ränta	-59 866	-38 630	-192 299	-153 576
Betald inkomstskatt	0	0	0	0
KASSAFLÖDE FRÅN DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN FÖRE FÖRÄNDRINGAR I RÖRELSEKAPITALET	1 346 598	939 830	9 924 013	8 219 640
KASSAFLÖDE FRÅN FÖRÄNDRINGAR I RÖRELSEKAPITAL				
Ökning/minskning av kortfristiga fordringar	5 006 897	-205 802	-4 488 865	594 840
Ökning/minskning av kortfristiga skulder	-2 426 258	3 883 495	-1 580 286	3 085 526
KASSAFLÖDE FRÅN DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN	3 927 237	4 617 523	3 854 862	11 900 006
INVESTERINGSVERKSAMHETEN				
Investeringar immateriella anläggningstillgångar	-700 785	-2 305 333	-3 186 549	-4 479 762
Försäljning av immateriella anläggningstillgångar	0	0	0	0
Försäljning av materiella anläggningstillgångar	6 000	0	6 000	0
Investeringar av finansiella anläggningstillgångar	-11 029 370	-2 200 000	-11 029 370	-12 449 980
Utdelning från koncernföretag	0	16 000	0	16 000
KASSAFLÖDE FRÅN INVESTERINGSVERKSAMHETEN	-11 724 155	-4 489 333	-14 209 919	-16 913 742
FINANSIERINGSVERKSAMHETEN				
Nyemission	0	0	0	15 900 459
Förändringar långfristiga lån	4 000 000	-4 000 000	4 000 000	-4 000 000
KASSAFLÖDE FRÅN FINANSIERINGSVERKSAMHETEN	4 000 000	-4 000 000	4 000 000	11 900 459
PERIODENS KASSAFLÖDE	-3 796 918	-3 871 810	-6 355 057	6 886 723
Likvida medel vid periodens början	5 662 513	12 092 462	8 220 652	1 333 929
SUMMA DISPONIBLA LIKVIDA MEDEL	1 865 595	8 220 652	1 865 595	8 220 652

NYCKELTAL KONCERN

År	2022	2021	2022	2021
	OKT-DEC	OKT-DEC	JAN-DEC	JAN-DEC
Nettoomsättning	4 669 468	2 049 076	17 921 570	8 259 596
EBITDA	967 390	1 519 118	8 553 303	8 480 218
EBIT	-5 309 038	-1 564 258	-6 721 858	-39 152
Periodens resultat	-5 469 690	-1 687 444	-7 276 679	-461 514
Rörelsemarginal %	neg	neg	neg	neg
Vinstmarginal %	neg	neg	neg	neg
Soliditet vid periodens utgång %	75,4%	78,8%	75,4%	78,8%
Räntabilitet på eget kapital %	neg	neg	neg	neg
EGET KAPITAL PER AKTIE				
före utspädning kr	0,9	1,0	0,9	1,0
efter utspädning kr	0,9	1,0	0,9	1,0
Aktiens slutkurs för perioden	0,970	2,500	0,970	2,500
P/E-tal	neg	neg	neg	219,20
RESULTAT PER AKTIE				
före utspädning kr	-0,11	-0,03	-0,10	0,01
efter utspädning kr	-0,11	-0,03	-0,10	0,01
ANTAL AKTIER VID PERIODENS SLUT				
före utspädning	39 071 077	39 071 077	39 071 077	39 071 077
efter utspädning	40 386 077	40 386 077	40 386 077	40 386 077
Utestående optioner*	1 315 000	1 315 000	1 315 000	1 315 000
GENOMSnittLIGT ANTAL AKTIER				
före utspädning	39 071 077	39 071 077	39 071 077	30 066 104
efter utspädning	40 386 077	40 386 077	40 386 077	31 381 104
ANTAL ANSTÄLLDA				
i genomsnitt	26	21	24	23
vid periodens slut	25	21	25	21

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

NYCKELTAL MODERBOLAG

År	2022	2021	2022	2021
	OKT-DEC	OKT-DEC	JAN-DEC	JAN-DEC
Nettoomsättning	5 313 668	2 573 451	19 810 725	11 249 575
EBITDA	1 412 417	978 461	10 122 265	8 373 216
EBIT	-3 216 388	-636 614	286 604	2 080 454
Periodens resultat	-3 276 207	-659 244	94 352	1 942 878
Rörelsemarginal %	1,2%	neg	18,0%	18,5%
Vinstmarginal %	neg	neg	0,5%	17,3%
Soliditet vid periodens utgång %	80,3%	84,4%	80,3%	84,4%
Räntabilitet på eget kapital %	neg	neg	0,2%	4,8%
EGET KAPITAL PER AKTIE				
före utspädning kr	1,0	1,0	1,0	1,0
efter utspädning kr	1,0	1,0	1,0	1,0
Aktiens slutkurs för perioden	0,970	2,500	0,970	2,500
P/E-tal	neg	neg	401,68	50,27
RESULTAT PER AKTIE				
före utspädning kr	-0,08	-0,02	0,00	0,05
efter utspädning kr	-0,08	-0,02	0,00	0,05
ANTAL AKTIER VID PERIODENS SLUT				
före utspädning	39 071 077	39 071 077	39 071 077	39 071 077
efter utspädning	40 386 077	40 386 077	40 386 077	40 386 077
Utestående optioner*	1 315 000	1 315 000	1 315 000	1 315 000
GENOMSNIITTLIGT ANTAL AKTIER				
före utspädning	39 071 077	39 071 077	39 071 077	30 066 104
efter utspädning	40 386 077	40 386 077	40 386 077	31 381 104
ANTAL ANSTÄLLDA				
i genomsnitt	22	16	20	16
vid periodens slut	21	16	21	16

* 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 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			2 000 000		2 000 000
Disposition enligt beslut av årsstämma					0
Aktiverad utveckling					0
Emissionsutgifter					0
Förändring i koncernstruktur			-1 980 899	1 980 899	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

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		-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

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
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 2023-02-23



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