



GOLD TOWN
GAMES

ORGANISATIONSNUMMER 5599000-7430 • ALLMÄNNA FRÅGOR info@goldtowngames.com
IR- & PRESS ir@goldtowngames.com • BESÖKS- & POSTADRESS Storgatan 53, 931 30 Skellefteå

Januari till mars 2023 KVARTALSRAPPORT 1

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

Nettoomsättning minskade med 13 procent
till 3,87 MSEK (4,43 MSEK)

Rörelseresultatet uppgick till
-3,59 MSEK (5,98 MSEK)

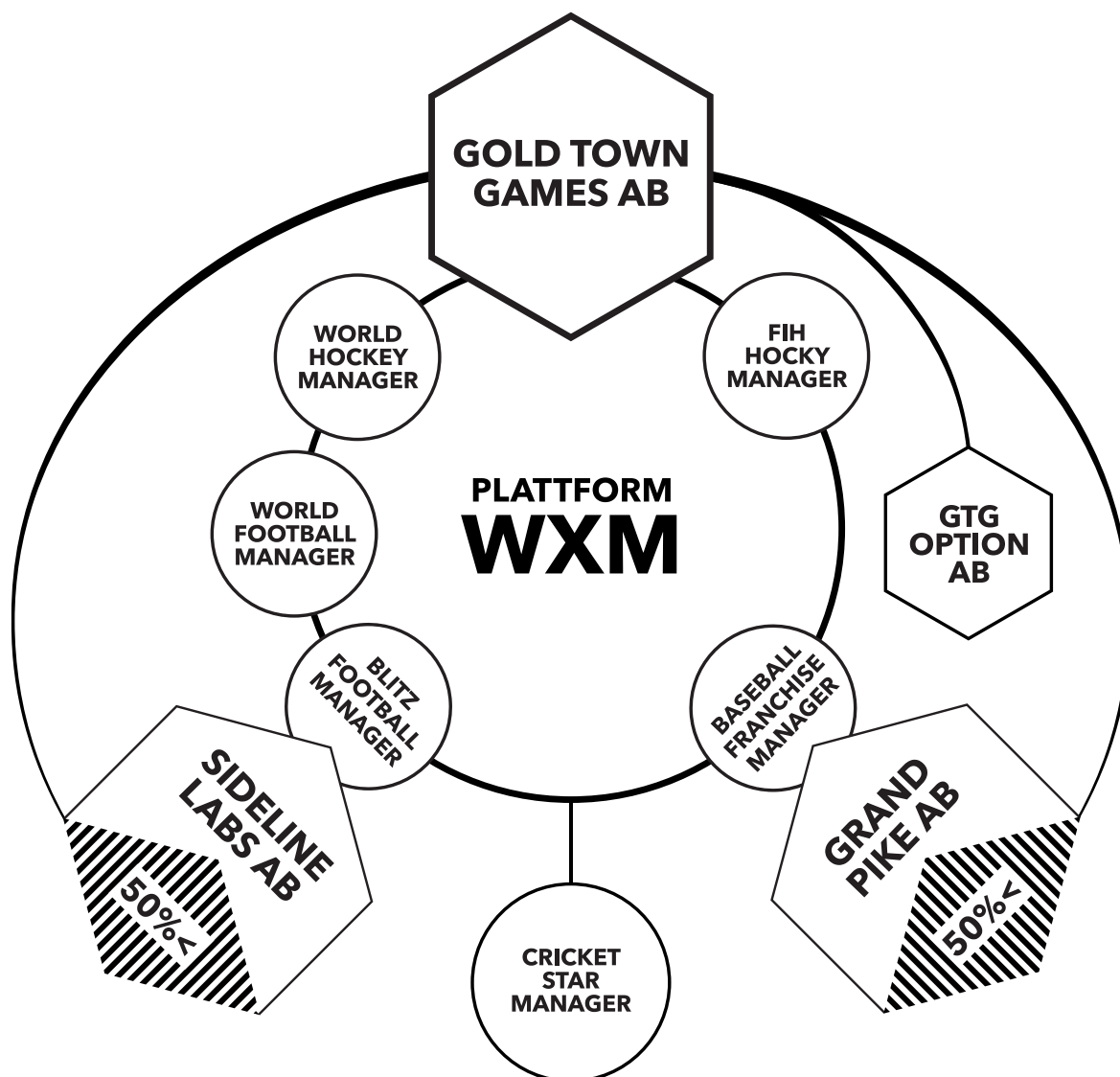
Resultatet efter finansiella poster uppgick
till -3,78 MSEK (5,85 MSEK)

Resultatet per aktie uppgick till
-0,07 SEK (0,16 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

»ÅRET HAR INLETTS PRODUKTIONS- INTENSIVT«

NETTOOMSÄTTNINGEN för koncernen minskade under kvartal ett till 3,87 MSEK (4,43 MSEK) jämfört med motsvarande kvartal föregående år. Koncernen försämrade resultatet jämfört med föregående år -3,59 MSEK (5,98 MSEK). Minusresultatet kan tillskrivas avskrivningar, lägre andel aktiverade utvecklingskostnader och fördröjda lanseringar.

Produkt

Koncernens målsättning 2023 är att förädla våra produkter med fokus på sociala funktioner och användarupplevelse. Teamet arbetar med tre delar; WXM-produkter där merparten av personalstyrkan är involverade, samt två externa uppdrag; web3-projektet Cricket Star Manager och via Grand Pike, mobilspelet Battle Camp. Personalstyrkan har i och med detta omorganiserats och minskats något för att på bästa sätt hantera koncernens behov.

Under kvartal ett har det stakats ut en ny riktning för Blitz som inneburit spännande uppdateringar och under kvartal två sker ytterligare uppdateringar för att öka retention och användarnas engagemang. Kommande kvartal kommer Gold Town Games produktionsresurser steg för steg att flyttas över till framförallt World Football Manager men även kvalitetshöjande insatser för övriga WXM-produkter.

Marknaden

Vi strävar efter en fördubbling av dagliga aktiva användare i våra produkter under det kommande året. För att förverkliga detta måste vi fortsätta att höja spelens kvalitet och förbättra processen för att införskaffa användare. Vårt fokus ligger främst på att dra nytta av den organiska trafiken, App Store och Google Plays olika store features och optimeringar kan ge. Som ett exempel gav topplistor och andra mindre features i Apple App Store mer än 5 miljoner kostnadsfria impressions av produkterna under kvartal ett.

Kommande marknadsaktiviteter är att Blitz Football Manager skall nå till en större publik och att lansera Baseball Franchise Manager på ytterligare marknader.

LiveOps fortsätter att leverera i de produkter där vi jobbar aktivt med det. Vi ser fortsatta ökningar i spelandet med upp till 12 procent per användare och intäkter med upp till +20 procent under aktiva perioder. LiveOps står nu inför en automatiseringsfas som förhoppningsvis ska leda till ökad lönsamhet i samtliga produkter.

Ytterligare ett led i att öka lönsamheten kring live services och marknad, är att fortsätta testa hur vi kan nyttja AI-genererat material för annonsering och ASO. I tester har vi lyckats öka konverteringen till nedladdning av användare genom AI-genererade appikoner. Vårt mål är att hitta implementationer av den innovativa tekniken där vi i resurskrävande delar av marknadsföringen både kan bibehålla kvalitet och öka kvantiteten av vår output, utan en ökad resurskostnad.

När vi lyckas arbeta fram rätt nyckeltal i en eller flera av koncernens produkter kommer användarbasen och med den intäkterna att öka. Kommande månader innehåller således precisionsarbete för att nå rätt nyckeltal och vidare lansering av Blitz och BFM.

Tack för visat intresse!

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'PH'.

Pär Hultgren
VD, Gold Town Games

VERKSAMHETEN JANUARI TILL MARS

Koncernens nettoomsättning minskade med 13 procent och uppgick till 3,87 MSEK (4,67 MSEK).

Rörelseresultatet för koncernen minskade och uppgick till -3,59 MSEK (5,98 MSEK) jämfört med samma kvartal föregående år.

MEDARBETARE

Gold Town Games-koncernen består av ett 24 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 0,26 MSEK (1,3 MSEK)

Koncernens likvida medel uppgick vid periodens utgång till 4,78 MSEK (13 MSEK).

De kortfristiga fordringarna uppgick vid periodens utgång till 3,6 MSEK (9,13 MSEK).

De kortfristiga skulderna uppgick vid periodens utgång till 4,61 MSEK (8,37 MSEK).

Soliditeten uppgick på balansdagen till 76,0 procent (80,4 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 -1,70 MSEK (-2,12 MSEK). Avskrivningarna uppgick under kvartalet till -3,38 MSEK (-2,62 MSEK).

EGET KAPITAL

Vid utgången av perioden uppgick koncernens eget kapital till 48,1 MSEK (63,0 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 MARS 2023

AKTIEÄGARE	ANTAL	%
Vision Invest AB	7 187 500	18,4
Esseff Fastigheter Aktiebolag	2 000 000	5,1
eBlitz Group	1 995 000	5,1
Nordnet Pensionsförsäkring AB	1 639 178	4,2
Avanza Pension	1 559 911	4,0
Olle Åkesson	1 145 000	2,9
Annika Johansson	1 124 500	2,9
Pei-Quan Ye	1 117 933	2,9
Stefan Arbin	879 400	2,4
Andreas Poike	811 655	2,1
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	17 881 205	45,5
TOTALT	39 071 077	100,0

KUNDER OCH MARKNAD

Gold Town Games AB fokuserar sin verksamhet på sportmanagerspel för de mobila plattformarna iOS och Android. Bolagets idag lanserade produkter, och de under utveckling, riktar sig till användare som är intresserade av sport och managerspel.

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.

Med de fem produkter som koncernen idag arbetar med kommer i princip alla länder inom amerikansk fotboll, landhockey, hockey, baseboll samt fotboll samlat ha en betydande potential på en global 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 produkter som koncernen publicerar vara lanserade på global marknad. I februari inledde BFM soft launch vilken kommer att fortlöpa tills önskad användardata insamlats. CSM är planerat att slutlevereras till CS Games under 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 förväntas leda till visionen att bolaget kan utmana marknaden och bli världsledande på mobila sportmanagerspel.

VÄSENTLIGA HÄNDELSER EFTER RAPPORTPERIODENS UTGÅNG

- Gold Town Games tecknar Web3 publishingavtal med Vorto Gaming för World Football Manager - förskottsbetalning 200 000USD.
- Kallelse till årsstämma för Gold Town Games AB 13 Juni 2023.

FINANSIELL KALENDER

- Kvartalsrapport 2 (april-juni) publiceras 2023-08-24
- Kvartalsrapport 3 (juli-september) 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.

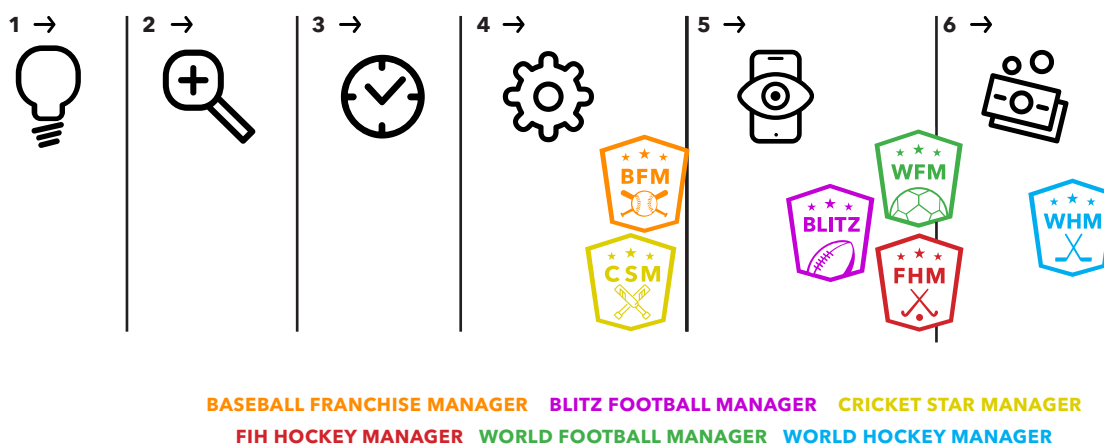
NOTERA

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 2023-05-25 10.00 CEST.

PRODUKTLIVSCYKEL

Gold Town Games produkter går genom en produktlivscykel som består av sex faser:
1. Idéfas 2. Utforskningsfas 3. Definitionsfas 4. Produktionsfas 5. Lanseringsfas 6. Tillväxtfas.



1. IDÉFAS

Under den första fasen utforskas möjligheter till affär för nya produkter på plattformen. I huvudsak bedrivs ett marknadsundersökande arbete; hur ser konkurrensen ut, finns det spännande affärssamarbeten, vilka är kunderna och vad de kan 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 produktidéer som både har tillräcklig TAM (total addressable market), samt bedöms kunna fungera för att produceras på WXM-plattformen.

2. UTFORSKNINGSFAS

De idéer som beslutas om att ta vidare till den utforskande fasen börjar vi materialisera. Det skapas här tester för produkternas varumärke, byggs prototyper för att testa produktmekanik, 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 fortlöpande 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 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 produkten primära målgrupp och bygga en användargrupp 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. Lanseringsfasen flyter ofta ihop med utvecklingsfasen då vi fortsätter att arbeta på produkterna för att optimera användardata. Vi inleder ofta soft launchen 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 en mobilprodukt. Genom att kontinuerligt utveckla produkten live-tjänster (live ops, support och community-arbete) har WHM behållit sin topposition inom genren för hockey managerspel i sex 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

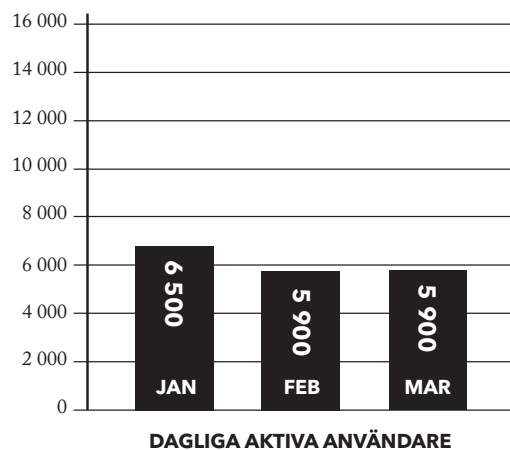
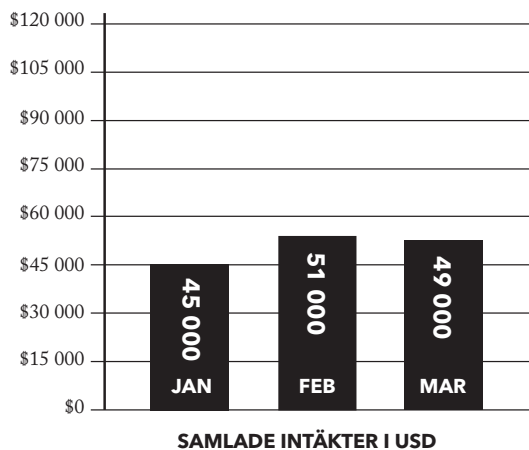
UNDER PERIODEN

Teamet har ytterligare ökat variationen av spellägen i cupen vilket ökat engagemanget och tiden i produkten. Ett mer diversifierat cupschema har aktiverats och är uttrullat tillsammans med utökade möjligheter till slutspelscuper. Jobbet har förberetts under perioden och planlagts att lanseras i samband med årets Hockey VM i maj. Under perioden har också marknadsföringen i WHM minskats, vilket medfört färre nedladdningar och en lägre omsättning än det vanligtvis lite starkare kvartal fyra.

EFTER PERIODEN

Det löpande underhålls- och utvecklingsarbetet utgår alltid från samma grundfokus; att öka produktens användarbas och skapa fler sociala ytor för användarna. Appstore (iOS, Apple) vill under en kommande, tidsbegränsad period uppmärksamma WHM för iOS-användare i en "feature". Med prioriterad exponering växer sannolikheten till organisk nedladdning av nya som gamla användare. De funktioner som skall byggas efter perioden är i linje med detta, fler sociala ytor där vi kostnadseffektivt kan återaktivera tidigare och nå nya användare.

ANVÄNDARDATA | WHM | KVARTAL 1 2023



ANTAL NEDLADDNINGAR UNDER PERIOD

Totalt: 24 300 st (38 000 st från Q4, 2022)

BRUTTOINTÄKT FÖR PERIOD

Totalt: 145 000 USD (182 000 USD från Q4, 2022)*

SNITTID I APP UNDER PERIOD

Totalt: 8h 37 min (7h 34 min från Q4, 2022)

*Bruttointäkten är exklusive intäkter från native ads 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 fortsatt att prioriteras ner under kvartal ett tills Blitz, BFM och CSM är lanserade. Uppdateringar som gjorts har varit av teknisk natur, tredjepartsbibliotek som krävt versionsuppdateringar för att inte försämra användarupplevelsen. Det har inte bedrivits någon marknadsföring i WFM.

NÄRMSTA FRAMTID

Närmast kommer WFM att hanteras med hög prioritet. Samarbetet med Vorto kommer att intensifieras och WFM kommer möjliggöra en koppling mellan Vorto konto och WFM, detta gör i sin tur att en uppsjö av karaktärer/spelare kommer att tokeniseras och säljas via Vortos plattform för att sedan kunna användas i spelet. I samband med detta kommer spelarprofiler introduceras med bilder och en rad förstärkningar av spelets UX/UI och spelupplevelse.

ANVÄNDARDATA | WFM | KVARTAL 1 2023

DAGLIGA AKTIVA ANVÄNDARE VID PERIODENS SLUT

Totalt: 1250 st (1 100 st från Q4)

ANTAL NEDLADDNINGAR UNDER PERIOD

Totalt: 22 000 st (25 000 st från Q4)

BRUTTOINTÄKT FÖR PERIOD

Totalt: 8500 USD (9 700 USD från Q4)

SNITTID I APP UNDER PERIOD

Totalt: 53 min (1h 01 min från Q4)

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 lanserats globalt och vi har påbörjat att göra live ops events i produkten. Spelet ökat sin omsättning men har tyvärr inte uppnått önskat resultat för tidiga användare. Under perioden har teamet därför påbörjat en förändring av utvalda delar av produkten. Flertalet av de förändringarna kan ses i produkten idag och kvartalsrapportens framsida visar vilken riktning spelet går i.

NÄRMSTA FRAMTID

Kontinuerlig testning och förbättring kommer att präglade kvartal två med målsättningen att förbättra produktens användardata ytterligare. När det är genomfört kommer Sideline Labs att arbeta med marknadsföringen av spelet.

ANVÄNDARDATA | BLITZ | KVARTAL 1 2023

DAGLIGA AKTIVA ANVÄNDARE VID PERIODENS SLUT

Totalt: 500 st (700 st från Q4)

ANTAL NEDLADDNINGAR UNDER PERIOD

Totalt: 24 000 st (12 000 st från Q4)

BRUTTOINTÄKT FÖR PERIOD

Totalt: 21 000 USD (11 000 USD från Q4)

SNITTID I APP UNDER PERIOD

Totalt: 1h 13 min (1h 33 min från Q4)

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

Utvecklingsteamet har under perioden slutfört implementering av stora delar av gränssnittet, backend och matchsimulation. Under kvartal ett har produktens soft launch inletts på Googles betaprogram i USA.

UTVECKLINGSARBETET

Upplevelsen för förstagångs användare Baseball håller på att förbättras inför kommande lanseringar. Även matchen förbättras och mindre buggar åtgärdas. Under kommande period är målsättningen att spelet skall lanseras på ytterligare marknader. .

Beta testerna under perioden har fortsatt inte genererat tillräcklig mängd användardata för att den skall presenteras.

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 FIHMM blir det första i världen.



FIH Hockey Manager

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

ANVÄNDARDATA | FIHMM | KVARTAL 1 2023

DAGLIGA AKTIVA ANVÄNDARE VID PERIODENS SLUT

Totalt: 600 st (900 st från Q4)

ANTAL NEDLADDNINGAR UNDER PERIOD

Totalt: 5 000 st (19 000 st från Q4)

BRUTTOINTÄKT FÖR PERIOD

Totalt: 17 000 USD (18 000 USD från Q4)

SNITTID I APP UNDER PERIOD

Totalt: 3h 49 min (1h 48 min från Q4)

UNDER PERIODEN

FIH har under det senaste kvartalet inte prioriterats då koncernen arbetat med att lansera andra produkter. Några mindre kampanjer tillsammans med FIH har genomförts.

NÄRMSTA FRAMTID

Vi ser fortsatt inte den organiska tillväxt som vi hoppats på. Planen är att påbörja ett marknadsarbete för att öka antalet aktiva användare. Storleken på marknaden för landhockey är begränsad men förhoppningsvis kan FIH:s arbete lyfta produkten.

COMMUNITY

Vår bedömning är att community för landhockey består av många utövare som verkligen brinner och är ambassadörer för sin sport. Genom FIH har vi inte lyckats nå ut till communityn som vi hoppas på. Produkten behöver därför kompletterande köpt marknadsföring.

RESULTATRÄKNING KONCERN

År	2023 JAN-MAR	2022 JAN-MAR	2022 JAN-DEC	2021 JAN-DEC
Nettoomsättning	3 868 707	4 427 958	17 921 570	8 259 596
Aktiverat arbete för egen räkning	1 695 666	2 122 078	6 355 089	11 196 105
Övriga rörelseintäkter	5 282	7 681 875	9 628 687	8 668 115
RÖRELSENS INTÄKTER MED MERA	5 569 655	14 231 911	33 905 346	28 123 816
Direkta försäljningsomkostnader	-1 723 764	-1 870 808	-8 702 488	-6 621 059
Övriga externa kostnader	-658 566	-805 361	-3 746 980	-3 152 959
Personalkostnader	-3 381 013	-2 957 071	-12 902 575	-9 845 889
Avskrivning materiella och immateriella anläggningstillgångar	-3 380 333	-2 615 460	-11 995 791	-8 519 370
Övriga rörelsekostnader	-16 723	0	0	-23 691
RÖRELSERESULTAT	-3 590 744	5 983 211	-3 442 488	-39 152
Resultat från övriga företag som det finns ett ägarintresse i	0	0	-3 279 370	0
Övriga ränteintäkter och liknande intäkter	224	0	546	0
Räntekostnader	-190 741	-130 964	-555 367	-414 532
RESULTAT EFTER FINANSIELLA POSTER	-3 781 261	5 852 247	-7 276 679	-453 684
RESULTAT FÖRE SKATT	-3 781 261	5 852 247	-7 276 679	-453 684
Skatt på årets resultat	0	0	0	-7 830
PERIODENS RESULTAT	-3 781 261	5 852 247	-7 276 679	-461 514
Hänförlig till:				
Moderföretagets ägare	-2 696 867	6 427 270	-4 032 769	445 610
Innehav utan bestämmande inflytande	-1 084 394	-575 023	-3 243 910	-907 124
Resultat per aktie före utspädning, SEK	-0,07	0,16	-0,10	0,01
Resultat per aktie efter utspädning, SEK	-0,07	0,16	-0,10	0,01

RESULTATRÄKNING MODERBOLAG

År	2023 JAN-MAR	2022 JAN-MAR	2022 JAN-DEC	2021 JAN-DEC
Nettoomsättning	4 617 961	5 181 342	19 810 725	11 249 575
Aktiverat arbete för egen räkning	448 998	810 295	3 186 549	4 479 762
Övriga rörelseintäkter	5 282	7 681 875	9 329 687	8 527 115
RÖRELSENS INTÄKTER M.M	5 072 241	13 673 512	32 326 961	24 256 452
Direkta försäljningsomkostnader	-1 666 273	-1 995 978	-9 194 655	-6 892 540
Övriga externa kostnader	-678 512	-509 462	-2 583 962	-2 062 596
Personalkostnader	-2 702 406	-2 206 919	-10 426 079	-6 904 409
Avskrivning materiella och immateriella anläggningstillgångar	-1 316 061	-1 732 799	-6 556 291	-6 292 762
Övriga rörelsekostnader	-16 723	0	0	-23 691
RÖRELSERESULTAT	-1 307 734	7 228 354	3 565 974	2 080 454
Resultat från andelar i koncernföretag	0	0	0	16 000
Resultat från övriga företag som det finns ett ägarintresse i	0	0	-3 279 370	0
Övriga ränteintäkter och liknande intäkter	12	0	47	0
Räntekostnader och liknande kostnader	-77 665	-38 450	-192 299	-153 576
RESULTAT EFTER FINANSIELLA POSTER	-1 385 387	7 189 904	94 352	1 942 878
RESULTAT FÖRE SKATT	-1 385 387	7 189 904	94 352	1 942 878
Skatt på årets resultat	0	0	0	0
PERIODENS RESULTAT	-1 385 387	7 189 904	94 352	1 942 878
Resultat per aktie före utspädning, SEK	-0,04	0,18	0,00	0,05
Resultat per aktie efter utspädning, SEK	-0,03	0,18	0,00	0,05

BALANSRÄKNING KONCERN

År	2023 MARS	2022 MARS	2022 DECEMBER
TILLGÅNGAR			
Anläggningstillgångar			
<i>Immateriella anläggningstillgångar</i>			
Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten	32 682 981	38 259 532	34 057 150
Licenser	12 864 820	13 587 319	13 045 447
Goodwill	3 848 182	4 357 894	3 975 610
<i>Materiella anläggningstillgångar</i>			
Inventarier, verktyg och installationer	14 356	22 532	16 799
<i>Finansiella anläggningstillgångar</i>			
Andra långfristiga värdepappersinnehav	5 500 000	0	5 500 000
Summa anläggningstillgångar	54 910 339	56 227 277	56 595 006
Omsättningstillgångar			
Kortfristiga fordringar			
Kundfordringar	1 938 638	8 058 082	2 837 848
Aktuell skattefordran	7 344	26 349	662
Övriga fordringar	375 243	428 923	791 301
Upparbetad men ej fakturerad intäkt	551 486	294 967	79 843
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	728 498	322 909	1 838 084
Kassa och bank	4 780 329	12 992 848	6 707 597
Summa omsättningstillgångar	8 381 538	22 124 078	12 255 335
SUMMA TILLGÅNGAR	63 291 877	78 351 355	68 850 341

BALANSRÄKNING KONCERN

År	2023 MARS	2022 MARS	2021 DECEMBER
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
Eget kapital			
Aktiekapital	3 719 418	3 719 418	3 719 418
Övrigt tillskjutet kapital	60 223 123	60 223 123	60 223 123
Annat eget kapital inklusive årets resultat	-29 806 117	-16 668 312	-27 109 250
Eget kapital hänförligt till moderbolagets aktieägare	34 136 424	36 833 291	40 846 959
Innehav utan bestämmande inflytande	13 985 996	15 758 377	15 070 390
Summa eget kapital	48 122 420	63 032 606	51 903 681
Långfristiga skulder			
Konvertibla lån	9 652 666	5 052 666	9 652 666
Övriga skulder till kreditinstitut	903 947	1 898 631	1 391 237
Summa långfristiga skulder	10 556 613	6 951 297	11 043 903
Kortfristiga skulder			
Skulder till kreditinstitut	885 716	593 340	619 550
Leverantörsskulder	692 302	340 509	805 737
Övriga skulder	517 513	5 020 286	752 047
Fakturerad men ej upparbetad intäkt	446 470	0	1 390 038
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	2 070 843	2 413 317	2 335 385
Summa kortfristiga skulder	4 612 844	8 367 452	5 902 757
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	63 291 877	78 351 355	68 850 341

BALANSRÄKNING MODERBOLAG

År	2023 MAR	2022 MAR	2022 DEC
TILLGÅNGAR			
Anläggningstillgångar			
Immateriella anläggningstillgångar			
Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten	11 890 969	15 189 938	12 758 032
Materiella anläggningstillgångar			
Inventarier, verktyg och installationer	0	15 332	0
Finansiella anläggningstillgångar			
Andelar i koncernföretag	23 725 177	21 475 177	23 725 177
Andra långfristiga värdepappersinnehav	5 500 000	0	5 500 000
Summa anläggningstillgångar	41 116 146	36 680 447	41 983 209
Omsättningstillgångar			
Kortfristiga fordringar			
Kundfordringar	1 852 548	8 057 736	2 806 593
Fordringar hos koncernföretag	590 160	0	2 812 500
Aktuell skattefordran	0	16 912	0
Övriga fordringar	261 407	103 715	42 395
Upparbetad men ej fakturerad intäkt	168 333	230 967	49 620
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	304 498	322 909	448 046
Kassa och bank	2 590 589	9 622 881	1 865 595
Summa omsättningstillgångar	5 767 535	18 355 120	8 024 749
SUMMA TILLGÅNGAR	46 883 681	55 035 567	50 007 958

BALANSRÄKNING MODERBOLAG

År	2023 MAR	2022 MAR	2022 DEC
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
Eget kapital			
Bundet eget kapital			
Aktiekapital	3 719 418	3 719 418	3 719 418
Fond för utvecklingsutgifter	11 890 969	15 128 133	12 758 032
Fritt eget kapital			
Överkursfond	60 223 123	60 223 123	60 223 123
Balanserat resultat	-35 655 445	-38 986 961	-36 616 860
Periodens resultat	-1 385 387	7 189 904	94 352
Summa eget kapital	38 792 678	47 273 617	40 178 065
Långfristiga skulder			
Konvertibla lån	5 126 666	1 126 666	5 126 666
Skulder till kreditinstitut			
Summa långfristiga skulder	5 126 666	1 126 666	5 126 666
Kortfristiga skulder			
Skulder till kreditinstitut	568 704	304 182	522 807
Leverantörsskulder	42 940	71 545	118 742
Skulder till koncerföretag	12 995	0	6 233
Aktuell skatteskuld	311 801	4 331 482	610 122
Övriga skulder	446 470	0	1 390 038
Fakturerad men ej upparbetad intäkt	1 581 427	1 928 075	2 055 285
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter			
Summa kortfristiga skulder	2 964 337	6 635 284	4 703 227
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	46 883 681	55 035 567	50 007 958

KASSAFLÖDESANALYS KONCERN

ÅR	2023 JAN-MAR	2022 JAN-MAR	2022 JAN-DEC	2021 JAN-DEC
DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN				
Rörelseresultat	-3 590 744	5 983 211	-3 442 488	-39 152
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	3 380 333	2 615 460	11 989 791	8 516 526
Erhållen ränta	224	0	546	0
Erlagd ränta	-190 741	-130 964	-555 367	-414 532
Betald inkomstskatt	0	0	0	-7 830
KASSAFLÖDE FRÅN DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN FÖRE FÖRÄNDRINGAR I RÖRELSEKAPITALET	-400 928	8 467 707	7 992 482	8 055 012
KASSAFLÖDE FRÅN FÖRÄNDRINGAR I RÖRELSEKAPITAL				
Ökning/minskning av kortfristiga fordringar	1 946 529	-7 341 290	-3 757 797	532 222
Ökning/minskning av kortfristiga skulder	-1 289 913	174 308	-2 290 387	4 616 313
KASSAFLÖDE FRÅN DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN	255 688	1 300 725	1 944 298	13 203 547
INVESTERINGSVERKSAMHETEN				
Investeringar immateriella anläggningstillgångar	-1 695 666	-2 122 078	-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	0		6 000	0
Investeringar av finansiella anläggningstillgångar	0	0	-8 779 370	0
KASSAFLÖDE FRÅN INVESTERINGSVERKSAMHETEN	-1 695 666	-2 122 078	-15 143 508	-29 522 533
FINANSIERINGSVERKSAMHETEN				
Nyemission	0	0	2 000 000	26 866 753
Inbetalda optionspremier	0	0	0	39 450
Förändring långfristiga lån	-487 290	-207 877	3 884 729	-382 281
KASSAFLÖDE FRÅN FINANSIERINGSVERKSAMHETEN	-487 290	-207 877	5 884 729	26 523 922
PERIODENS KASSAFLÖDE	-1 927 268	-1 029 230	-7 314 481	10 204 936
Likvida medel vid periodens början	6 707 597	14 022 078	14 022 078	3 817 142
SUMMA DISPONIBLA LIKVIDA MEDEL	4 780 329	12 992 848	6 707 597	14 022 078

KASSAFLÖDESANALYS MODERBOLAG

År	2023	2022	2022	2021
	JAN-MAR	JAN-MAR	JAN-DEC	JAN-DEC
DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN				
Rörelseresultat	-1 307 734	7 228 354	3 565 974	2 080 454
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	1 316 061	1 732 798	6 550 291	6 292 762
Erhållen ränta	12	0	47	0
Erlagd ränta	-77 665	-38 450	-192 299	-153 576
Betald inkomstskatt	0	0	0	0
KASSAFLÖDE FRÅN DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN FÖRE FÖRÄNDRINGAR I RÖRELSEKAPITALET	-69 326	8 922 702	9 924 013	8 219 640
KASSAFLÖDE FRÅN FÖRÄNDRINGAR I RÖRELSEKAPITAL				
Ökning/minskning av kortfristiga fordringar	2 982 208	-7 061 950	-4 488 865	594 840
Ökning/minskning av kortfristiga skulder	-1 738 890	351 771	-1 580 286	3 085 526
KASSAFLÖDE FRÅN DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN	1 173 992	2 212 523	3 854 862	11 900 006
INVESTERINGSVERKSAMHETEN				
Investeringar immateriella anläggningstillgångar	-448 998	-810 295	-3 186 549	-4 479 762
Försäljning av immateriella anläggningstillgångar	0	0	6 000	0
Försäljning av materiella anläggningstillgångar	0	0	0	0
Investeringar av finansiella anläggningstillgångar	0	0	-11 029 370	-12 449 980
Utdelning från koncernföretag	0	0	0	16 000
KASSAFLÖDE FRÅN INVESTERINGSVERKSAMHETEN	-448 998	-810 295	-14 209 919	-16 913 742
FINANSIERINGSVERKSAMHETEN				
Nyemission	0	0	0	15 900 459
Förändringar långfristiga lån	0	0	4 000 000	-4 000 000
KASSAFLÖDE FRÅN FINANSIERINGSVERKSAMHETEN	0	0	4 000 000	11 900 459
PERIODENS KASSAFLÖDE	724 994	1 402 228	-6 355 057	6 886 723
Likvida medel vid periodens början	1 865 595	8 220 653	8 220 652	1 333 929
SUMMA DISPONIBLA LIKVIDA MEDEL	2 590 589	9 622 881	1 865 595	8 220 652

NYCKELTAL KONCERN

År	2023	2022	2022	2021
	JAN-MAR	JAN-MAR	JAN-DEC	JAN-DEC
Nettoomsättning	3 868 707	4 427 958	17 921 570	8 259 596
EBITDA	-210 411	8 598 671	8 553 303	8 480 218
EBIT	-3 590 744	5 983 211	-6 721 858	-39 152
Periodens resultat	-3 781 261	5 852 247	-7 276 679	-461 514
Rörelsemarginal %	neg	135,1%	neg	neg
Vinstmarginal %	neg	132,2%	neg	neg
Soliditet vid periodens utgång %	76,0%	80,4%	75,4%	78,8%
Räntabilitet på eget kapital %	neg	9,3%	neg	neg
EGET KAPITAL PER AKTIE				
före utspädning kr	0,9	1,2	0,9	1,0
efter utspädning kr	0,8	1,2	0,9	1,0
Aktiens slutkurs för perioden	1,240	2,000	0,970	2,50
P/E-tal	neg	12,16	neg	219,20
RESULTAT PER AKTIE				
före utspädning kr	-0,07	0,16	-0,10	0,01
efter utspädning kr	-0,07	0,16	-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
GENOMSNISSLIGT 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	27	20	24	23
vid periodens slut	24	23	25	21

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

NYCKELTAL MODERBOLAG

År	2023	2022	2022	2021
	JAN-MAR	JAN-MAR	JAN-DEC	JAN-DEC
Nettoomsättning	4 617 961	5 181 342	19 810 725	11 249 575
EBITDA	8 327	8 961 153	10 122 265	8 373 216
EBIT	-1 307 734	7 228 354	286 604	2 080 454
Periodens resultat	-1 385 387	7 189 904	94 352	1 942 878
Rörelsemarginal %	neg	139,5%	18,0%	18,5%
Vinstmarginal %	neg	138,8%	0,5%	17,3%
Soliditet vid periodens utgång %	82,7%	85,9%	80,3%	84,4%
Räntabilitet på eget kapital %	neg	15,2%	0,2%	4,8%
EGET KAPITAL PER AKTIE				
före utspädning kr	1,0	1,2	1,0	1,0
efter utspädning kr	1,0	1,2	1,0	1,0
Aktiens slutkurs för perioden	1,240	2,000	0,970	2,500
P/E-tal	neg	10,87	401,68	50,27
RESULTAT PER AKTIE				
före utspädning kr	-0,04	0,18	0,00	0,05
efter utspädning kr	-0,04	0,18	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
GENOMSNISSLIGT 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	21	15	20	16
vid periodens slut	18	18	21	16

* 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 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
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 2021-12-31	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					0
Disposition enligt beslut av årsstämma					0
Aktiverad utveckling					0
Emissionsutgifter					0
Förändring i koncernstruktur					0
Ej registrerat aktiekapital					0
Inbetalda optionspremier					0
Periodens resultat			-2 696 867	-1 084 394	-3 781 261
Utgående balans 2023-12-31	3 719 418	60 223 123	-29 806 117	13 985 996	48 122 420

FÖRÄNDRINGAR I DET EGNA KAPITALET MODERBOLAG

	Aktie- kapital	Utvecklings- fond	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						0
Aktiverad utveckling				1 942 878	-1 942 878	0
Emissionsutgifter		-3 250 520		3 250 520		0
Dotterbolagsaktier						0
Ej registrerat aktiekapital						0
Periodens resultat					94 352	94 352
Utgående balans 2023-12-31	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 2023-12-31	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						0
Aktiverad utveckling				94 352	-94 352	0
Emissionsutgifter		-867 063		867 063		0
Dotterbolagsaktier						0
Ej registrerat aktiekapital						0
Periodens resultat					-1 385 387	-1 385 387
Utgående balans 2022-12-31	3 719 418	11 890 969	60 223 123	-35 655 445	-1 385 387	38 792 678

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 2016-15-13	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
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 2023-05-25



Pär Hultgren

Verkställande direktör

559000-7430
GOLD TOWN GAMES AB (PUBL)
KVARTALSRAPPORT 1



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
