



GOLD TOWN
GAMES

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

April till Juni 2023 KVARTALSRAPPORT 2

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

Nettoomsättning minskade med 17 procent
till 4,20MSEK (5,07 MSEK)

Rörelseresultatet uppgick till
-4,75 MSEK (-3,01 MSEK)

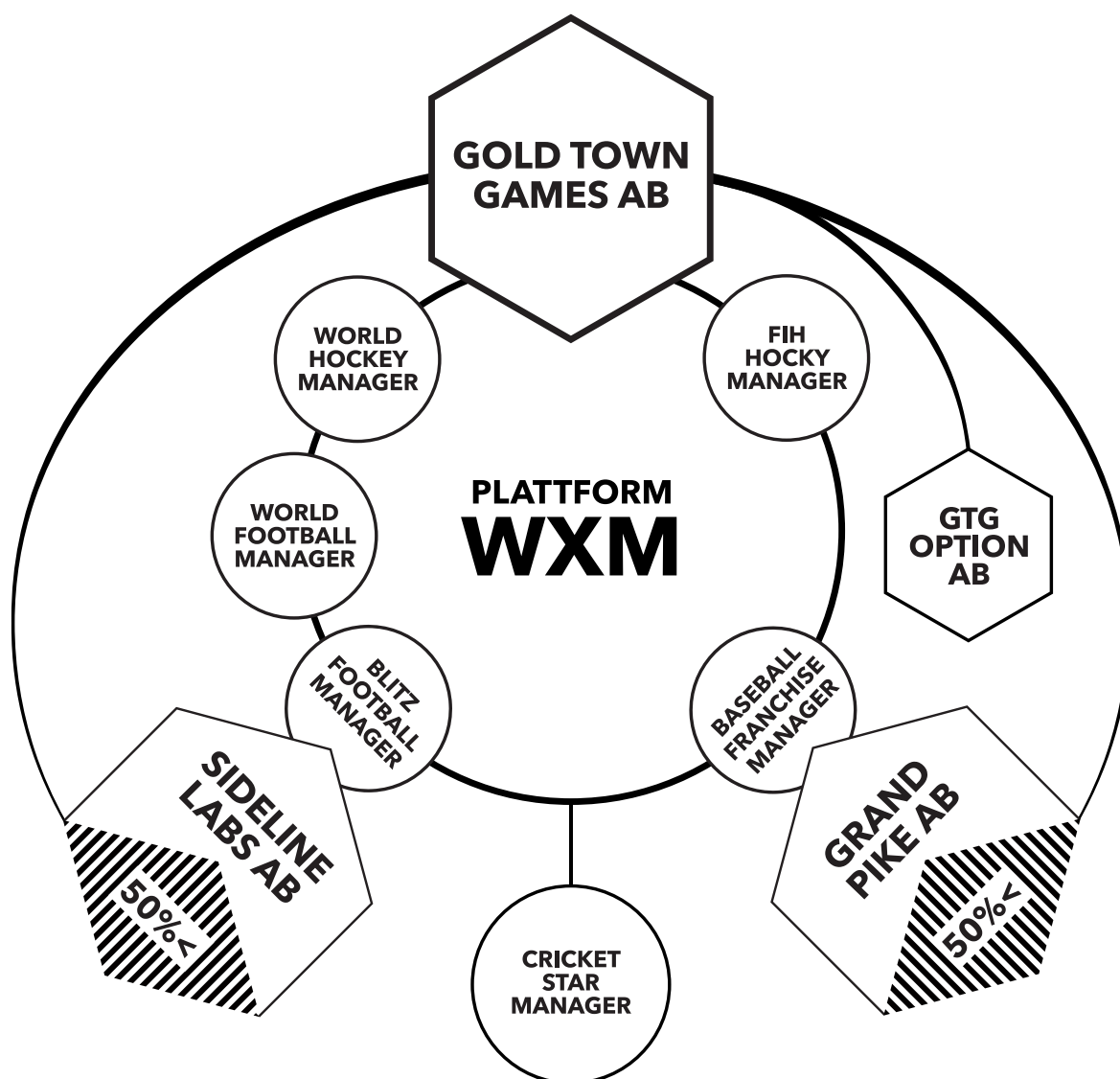
Resultatet efter finansiella poster uppgick
till -4,94 MSEK (-3,14 MSEK)

Resultatet per aktie uppgick till
-0,1 SEK (-0,06 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

»EN UTMANANDE PERIOD MED BETYDANDE LJUSGLIMTAR«

NETTOOMSÄTTNINGEN för koncernen minskade under kvartal två till 4,2 MSEK (5,07 MSEK) jämfört med motsvarande kvartal föregående år, koncernens resultat försämrades jämfört med föregående år -4,75 MSEK (-3,01 MSEK).

Det externa projektet Cricket Star Manager har under kvartalet bromsat in i väntan på avtalsförändringar och en utebliven betalning för utfört arbete på 1 MSEK. Det pausade projektet påverkar nettoomsättningen negativt och den försenade betalningen försämrar resultatet med -1 MSEK. När betalningen och förändringen i avtalet är på plats räknar vi fortsatt med att projektet skall slutföras.

Produkt

Under perioden har vårt samarbete med Vorto tagit viktiga operativa steg framåt. Vi har nyligen lanserat en koppling mellan Vorto-konton och vår egen plattform. Detta banar vägen för att karaktärer och spelare ska kunna tokeniseras och handlas i WFM inom en snar framtid. Under sommaren har en väsentlig andel av de befintliga WFM-användarna kopplats till Vortos plattform där de också kommer att kunna genomföra köp i spelet.

Merparten av de beställda uppdateringarna av Blitz Football Manager har slutförts. Sideline Labs har lagt en tilläggsbeställning på en ny onboarding i Blitz, där målsättningen är att göra en mer visuell och inspirerande upplevelse för förstagsanvändare. Uppdraget genomförs i kvartal tre och därefter väntar marknadstester i anslutning till den amerikanska fotbollssäsongen.

Baseball Franchise Manager har under kvartalet förberetts för lansering på iOS i Kanada och i höst väntar en global lansering på Android och iOS.

I World Hockey Manager har fokus i arbetet legat på LiveOps. Både WHM World Cup, ett nytt event som speglar ishockey-VM, samt Playoffs, ett återkommande event som sker under slutet av NHL-slutspelet, har genomförts. Under WHM World Cup ökade ARPPU (Average Revenue Per Paying User) med 16% och den genomsnittliga sessionstiden 6%, trots ett stort inflöde av nya användare under samma period.

Marknaden

Höga kostnader för marknadsföring, på grund av dollarkursen och konkurrens, gör att vi är försiktiga med att investera i köpt user acquisition. Våra insatser riktas istället mot organisk trafik och features i App Store. Under kvartalet fick spelen över 4 miljoner impressions och fler än 10 000 installationer. Till skillnad från föregående kvartal stod WFM denna gång för 75% av dessa, vilket ledde till en tillfällig höjning om 30% i DAU och en ökning om 40% i intäkt under perioden.

Ett positivt undantag marknadsföringsmässigt är de två UA-tester som genomförts av Baseball Franchise Manager i USA och Kanada, som visar att spelet har ett relativt lågt CPI (installationskostnad) jämfört med genomsnittet för titlar i genren. Förhoppningsvis håller den relativt låga installationskostnaden i sig vid den globala lanseringen så att vi tidigt kan bygga upp en större användarbas i spelet.

Organisationen

Under hösten kommer vi att se över koncernens organisation med avsikt att effektivisera våra processer för drift, underhåll och utveckling av bolagens produkter. Målsättningen är att nå lönsamhet. Översyn av organisationen kommer att leda till besparingar men även nya intäktströmmar eller produkter.

Vi blickar framåt mot höstens lanseringar, Blitz stora uppdatering, WFM:s nya Web3-funktionalitet, men framförallt Baseballens fulla lansering i samband med det amerikanska MLB-slutspelets start.

Tack för visat intresse

Pär Hultgren
VD, Gold Town Games

VERKSAMHETEN APRIL TILL JUNI

Koncernens nettoomsättning minskade med 17 procent och uppgick till 4,20 MSEK (5,07 MSEK).

Rörelseresultatet för koncernen minskade och uppgick till -4,75 MSEK (-3,01 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 0,41 MSEK (-0,19 MSEK)

Koncernens likvida medel uppgick vid periodens utgång till 3,65 MSEK (11,1 MSEK).

De kortfristiga fordringarna uppgick vid periodens utgång till 2,34 MSEK (9,47 MSEK).

De kortfristiga skulderna uppgick vid periodens utgång till 5,28 MSEK (8,43 MSEK).

Soliditeten uppgick på balansdagen till 73,1 procent (79,8 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 -1,57 MSEK (-1,44 MSEK). Avskrivningarna uppgick under kvartalet till -3,43 MSEK (-3,23 MSEK).

EGET KAPITAL

Vid utgången av perioden uppgick koncernens eget kapital till 43,2 MSEK (59,9 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 30 JUNI 2023

AKTIEÄGARE	ANTAL	%
Vision Invest AB	7 187 500	18,4
eBlitz Group	2 013 000	5,1
Esseff Fastigheter Aktiebolag	2 000 000	5,1
Nordnet Pensionsförsäkring AB	1 744 518	4,5
Avanza Pension	1 521 487	3,9
Olle Åkesson	1 145 000	2,9
Annika Johansson	1 124 500	2,9
Pei-Quan Ye	1 117 933	2,9
Stefan Arbin	900 000	2,3
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	17 775 689	45,4
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, samt 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.

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

UTSIKTER

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 om att bolaget kan utmana marknaden och bli världsledande inom mobila sportmanagerspel.

VÄSENTLIGA HÄNDELSER EFTER RAPPORTPERIODENS UTGÅNG

- Baseball Franchise Manager (BFM) lanseras via dotterbolaget Grand Pike på Google Play i Nordamerika och iOS i Kanada.

FINANSIELL KALENDER

- 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 2022.

GRANSKNING AV REVISOR

Rapporten har inte varit föremål för granskning av bolagets revisorer.

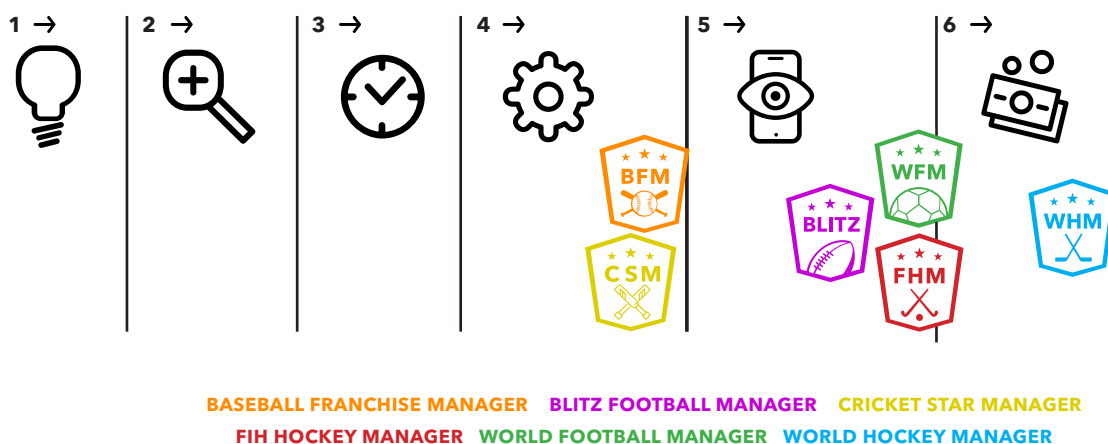
NOTERA

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 2023-08-24 09.00 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 fasan av produktlivscykeln utforskas möjligheter till affär för nya produkter på plattformen. I huvudsak bedrivs ett marknadsundersökande arbete; hur ser konkurrensen ut, finns det spännande affärssamarbeten, vilka är kunderna och vilken typ av upplevelse letar de? Det handlar till en början om att bedriva research och på andra sätt identifiera rätt typer av affärsmöjligheter för bolaget att ta vidare in i modellen.

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

2. UTFORSKNINGSFAS

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

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

3. DEFINITIONSFAS

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

den samverkar, mellan den fristående simuleringen och de anslutande modulerna från plattformen. En lika viktig del i det här stadiet är att planera för den längre framtiden, som innebär ett kontinuerligt 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 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 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

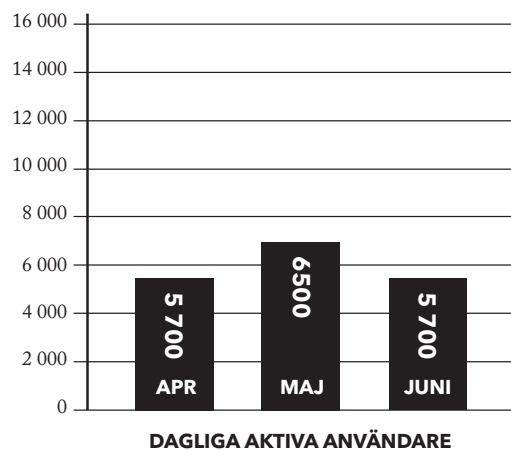
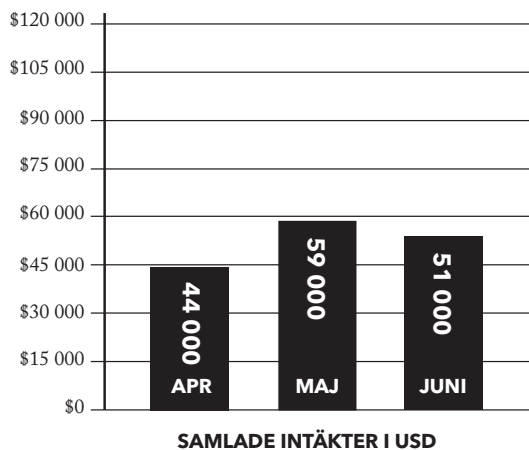
UNDER PERIODEN

Under perioden för ishockey-vm genomfördes koordinerade insatser för ökat engagemang (LiveOps) samt viss användarskaffning (Performance Marketing/UA och Influencer Marketing). Ca 15 000 nya användare kom in i spelet under VM och nyckeltal för engagemang ökade väsentligt under samma period. Snittid i app under perioden gick ner som en följd av den ökade mängden nya användare.

EFTER PERIODEN

Under sommaren har djuplodande kundundersökningar genomförts bland ett större antal WHM-användare, i syfte att hjälpa teamet prioritera de funktioner och den utveckling som ska ske inför lanseringen av WHM 24 och andra uppdateringar under Q3-4.

ANVÄNDARDATA | WHM | KVARTAL 2 2023



ANTAL NEDLADDNINGAR UNDER PERIOD

Totalt: 31 000 st (24 300 st från Q1 2023)

BRUTTOINTÄKT FÖR PERIOD

Totalt: 154 000 USD (145 000 USD från Q1 2023)*

SNITTID I APP UNDER PERIOD

Totalt: 7h 37 min (8h 34 min från Q1 2023)

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

WORLD FOOTBALL MANAGER

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



World Football Manager

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

UNDER PERIODEN

Samarbetet med Vorto Gaming har under perioden intensifierats och WFM har nu lanserat en koppling mellan Vorto-konton och WFM, detta gör i sin tur att en uppsättning av karaktärer/spelare kommer att tokeniseras och säljas via Vortos plattform för att sedan kunna användas i spelet. Spelarprofiler har introducerats med bilder och möjliggör nu unika utseenden på spelare.

EFTER PERIODEN

Det arbetas i nuet på fler av de web3-funktioner som ska implementeras. Det kommer lanseras en ny webbsida, samt en discord kanal, som en del i att förbättra arbetet med community och karaktärer. En fortsatt satsning på innehåll och nya spelfunktioner är även det prioriterat under Q3.

ANVÄNDARDATA | WFM | KVARTAL 2 2023

DAGLIGA AKTIVA ANVÄNDARE VID PERIODENS SLUT

Totalt: 1 275 st (1 250 st från Q1 2023)

ANTAL NEDLADDNINGAR UNDER PERIOD

Totalt: 32 000 st (22 000 st från Q1 2023)

BRUTTOINTÄKT FÖR PERIOD

Totalt: 12 000 USD (8 500 USD från Q1 2023)

SNITTID I APP UNDER PERIOD

Totalt: 53 min (53 min från Q1 2023)

BLITZ FOOTBALL

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



Blitz Football Manager

1. Splash Screen 2. Lineup 3. Team Color Selection

UNDER PERIODEN

Det optimerade och förenklade spelflödet har under perioden färdigställts och utvecklingsteamet har stegvis implementerat dessa förbättringar. Under perioden har UA enbart nyttjats med syftet att testa spelets onboarding-funnel efter betydande uppdateringar, till skillnad från de volymmässigt större kampanjer som bedrevs under Q1.

EFTER PERIODEN

Under sommaren har fokus legat på att utveckla och implementera ett narrativt lager i den tidiga upplevelsen av Blitz, vilket går hand i hand med den nya UI-designen och konceptets fokus på karaktärer.

ANVÄNDARDATA | BLITZ | KVARTAL 2 2023

DAGLIGA AKTIVA ANVÄNDARE VID PERIODENS SLUT

Totalt: 350 st (500 st från Q1 2023)

ANTAL NEDLADDNINGAR UNDER PERIOD

Totalt: 10 000 st (24 000 st från Q1 2023)

BRUTTOINTÄKT FÖR PERIOD

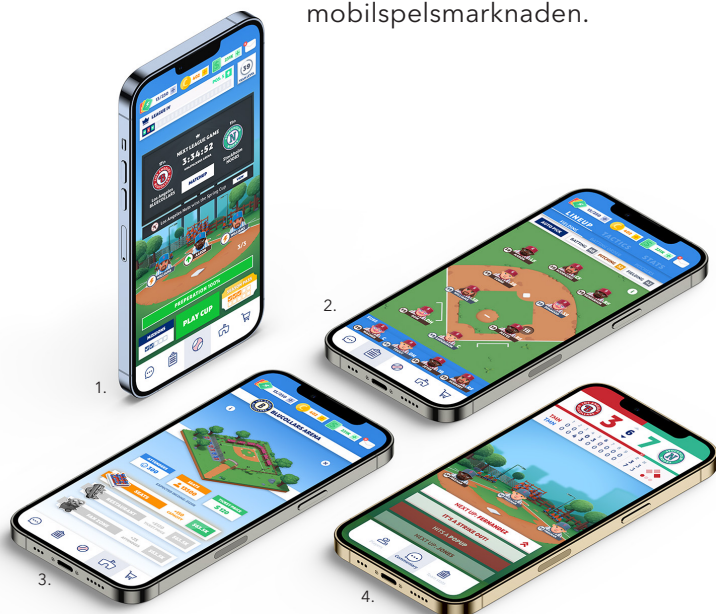
Totalt: 6 900 USD (21 000 USD från Q1 2023)

SNITTID I APP UNDER PERIOD

Totalt: 1h 15 min (1h 13 min från Q1 2023)

BASEBALL FRANCHISE MANAGER

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



Baseball Franchise Manager

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

UNDER PERIODEN

Utvecklingsteamet har under perioden slutfört implementering av stora delar av gränssnittet, backend och matchsimulation. Under kvartal två har produktens soft launch Googles betaprogram i USA givit tydliga indikeringar på mycket goda CPI-nivåer, komparativt i genren.

EFTER PERIODEN

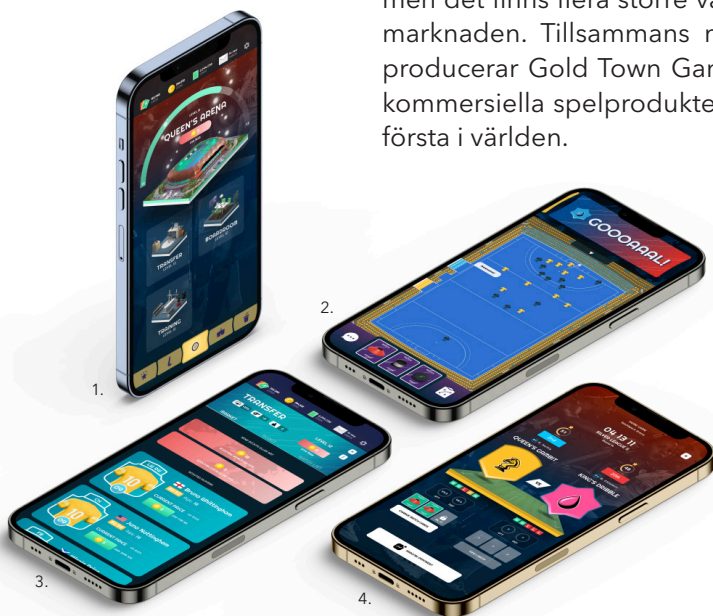
Upplevelsen för förstagångs användare i BFM förbättras inför kommande lanseringar. Även matchen förbättras och mindre buggar åtgärdas. Under hösten är målsättningen att spelet skall lanseras fullt ut.

Ett initialt CPI-test på iOS har genomförts efter perioden, vilket även det påvisar samma låga komparativa installationskostnadsnivåer som på Android.

Den förhoppningsvis ihållande låga installationskostnaden minskar kravet på ett högt LTV (livstidsvärde) per ny användare för titeln, vilket i sin tur innebär att det blir enklare att nå positiv ROAS och därmed skala upp användarbasen.

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

UNDER PERIODEN

FIH har under det senaste kvartalet inte prioriterats då koncernen arbetat med att lansera andra produkter. LiveOps event tillsammans med FIH har genomförts parallellt med FIH Pro League turneringar.

NÄRMSTA FRAMTID

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

ANVÄNDARDATA | FIHMM | KVARTAL 2 2023

DAGLIGA AKTIVA ANVÄNDARE VID PERIODENS SLUT

Totalt: 600 st (600 st från Q1)

ANTAL NEDLADDNINGAR UNDER PERIOD

Totalt: 3800 st (5 000 st från Q1 2023)

BRUTTOINTÄKT FÖR PERIOD

Totalt: 15 000 USD (17 000 USD från Q1 2023)

SNITTID I APP UNDER PERIOD

Totalt: 4h 28 min (3h 49 min från Q1 2023)

RESULTATRÄKNING KONCERN

År	2023	2022	2023	2022	2022
	APR-JUN	APR-JUN	JAN-JUN	JAN-JUN	JAN-DEC
Nettoomsättning	4 203 183	5 070 113	8 071 890	9 498 071	17 921 570
Aktiverat arbete för egen räkning	1 569 224	1 436 183	3 264 890	3 558 261	6 355 089
Övriga rörelseintäkter	145 715	481 561	150 997	8 163 436	9 628 687
RÖRELSENS INTÄKTER M.M	5 918 122	6 987 857	11 487 777	21 219 768	33 905 346
Direkta försäljningsomkostnader	-2 104 964	-2 261 324	-3 828 727	-4 132 131	-8 702 488
Övriga externa kostnader	-1 768 651	-1 092 666	-2 427 217	-1 898 028	-3 746 980
Personalkostnader	-3 357 675	-3 420 934	-6 738 688	-6 378 005	-12 902 575
Avskrivning materiella och immateriella anläggningstillgångar	-3 431 477	-3 226 430	-6 811 810	-5 841 890	-11 995 791
Övriga rörelsekostnader	-5 357	0	-22 081	0	0
RÖRELSERESULTAT	-4 750 002	-3 013 497	-8 340 746	2 969 714	-3 442 488
Resultat från övriga företag som det finns ett ägarintresse i	0	0	0	0	-3 279 370
Övriga ränteintäkter och liknande intäkter	17	0	241	0	546
Räntekostnader och liknande kostnader	-192 889	-126 477	-383 630	-257 440	-555 367
RESULTAT EFTER FINANSIELLA POSTER	-4 942 874	-3 139 974	-8 724 135	2 712 274	-7 276 679
RESULTAT FÖRE SKATT	-4 942 874	-3 139 974	-8 724 135	2 712 274	-7 276 679
Skatt på årets resultat	0	0	0	0	0
PERIODENS RESULTAT	-4 942 874	-3 139 974	-8 724 135	2 712 274	-7 276 679
Hänförlig till:					
Moderföretagets ägare	-3 787 710	-2 251 845	-6 484 577	4 175 426	-4 032 769
Innehav utan bestämmande inflytande	-1 155 164	-888 129	-2 239 558	-1 463 152	-3 243 910
Resultat per aktie före utspädning, SEK	-0,10	-0,06	-0,17	0,11	-0,10
Resultat per aktie efter utspädning, SEK	-0,09	-0,06	-0,16	0,10	-0,10

RESULTATRÄKNING MODERBOLAG

År	2023	2022	2023	2022	2022
	APR-JUN	APR-JUN	JAN-JUN	JAN-JUN	JAN-DEC
Nettoomsättning	4 356 010	5 333 100	8 973 970	10 514 442	19 810 725
Aktiverat arbete för egen räkning	662 650	906 892	1 111 648	1 717 187	3 186 549
Övriga rörelseintäkter	145 637	332 061	150 919	8 013 936	9 329 687
RÖRELSENS INTÄKTER M.M	5 164 297	6 572 053	10 236 537	20 245 565	32 326 961
Direkta försäljningsomkostnader	-1 911 193	-2 385 446	-3 577 466	-4 381 423	-9 194 655
Övriga externa kostnader	-1 742 204	-739 941	-2 420 715	-1 249 404	-2 583 962
Personalkostnader	-2 520 699	-2 765 599	-5 223 105	-4 972 518	-10 426 079
Avskrivning materiella och immateriella anläggningstillgångar	-1 314 297	-1 771 617	-2 630 358	-3 504 416	-6 556 291
Övriga rörelsekostnader	-2 918	0	-19 641	0	0
RÖRELSERESULTAT	-2 327 014	-1 090 550	-3 634 748	6 137 804	3 565 974
Resultat från andelar i koncernföretag	0	0	0	0	0
Resultat från övriga företags som det finns ett ägarintresse i	0	0	0	0	-3 279 370
Övriga ränteintäkter och liknande intäkter	0	0	12	0	47
Räntekostnader och liknande kostnader	-74 304	-45 715	-151 969	-84 165	-192 299
RESULTAT EFTER FINANSIELLA POSTER	-2 401 318	-1 136 265	-3 786 705	6 053 639	94 352
RESULTAT FÖRE SKATT	-2 401 318	-1 136 265	-3 786 705	6 053 639	94 352
Skatt på årets resultat	0	0	0	0	0
PERIODENS RESULTAT	-2 401 318	-1 136 265	-3 786 705	6 053 639	94 352
Resultat per aktie före utspädning, SEK	-0,06	-0,03	-0,10	0,15	0,00
Resultat per aktie efter utspädning, SEK	-0,06	-0,03	-0,09	0,15	0,00

BALANSRÄKNING KONCERN

År	2023 JUN	2022 JUN	2022 DEC
TILLGÅNGAR			
Anläggningstillgångar			
<i>Immateriella anläggningstillgångar</i>			
Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten	31 130 682	36 784 144	34 057 150
Licenser	12 684 193	13 406 695	13 045 447
Goodwill	3 720 754	4 230 466	3 975 610
<i>Materiella anläggningstillgångar</i>			
Inventarier, verktyg och installationer	12 457	15 725	16 799
<i>Finansiella anläggningstillgångar</i>			
Andra långfristiga värdepappersinnehav	5 500 000	0	5 500 000
Summa anläggningstillgångar	53 048 086	54 437 030	56 595 006
Omsättningstillgångar			
Kortfristiga fordringar			
Kundfordringar	1 360 674	8 355 867	2 837 848
Aktuell skattefordran	13 232	25 769	662
Övriga fordringar	86 048	692 561	791 301
Upparbetad men ej fakturerad intäkt	616 117	128 000	79 843
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	263 982	266 227	1 838 084
Kassa och bank	3 651 588	11 131 863	6 707 597
Summa omsättningstillgångar	5 991 641	20 600 287	12 255 335
SUMMA TILLGÅNGAR	59 039 727	75 037 317	68 850 341

BALANSRÄKNING KONCERN

År	2023 JUN	2022 JUN	2022 DEC
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	-33 593 827	-18 920 156	-27 109 250
Eget kapital hänförligt till moderbolagets aktieägare	30 348 714	45 022 385	36 833 291
Innehav utan bestämmande inflytande	12 830 832	14 870 248	15 070 390
Summa eget kapital	43 179 546	59 892 633	51 903 681
Långfristiga skulder			
Konvertibla lån	9 881 016	5 052 666	9 652 666
Övriga skulder till kreditinstitut	702 657	1 660 040	1 391 237
Summa långfristiga skulder	10 583 673	6 712 706	11 043 903
Kortfristiga skulder			
Skulder till kreditinstitut	833 633	667 796	619 550
Leverantörsskulder	999 494	375 797	805 737
Övriga skulder	726 063	5 054 053	752 047
Fakturerad men ej upparbetad intäkt	24 000	0	1 390 038
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	2 693 318	2 334 332	2 335 385
Summa kortfristiga skulder	5 276 508	8 431 978	5 902 757
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	59 039 727	75 037 317	68 850 341

BALANSRÄKNING MODERBOLAG

År	2023 JUN	2022 JUN	2022 DEC
TILLGÅNGAR			
Anläggningstillgångar			
Immateriella anläggningstillgångar			
Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten	11 239 322	14 330 325	12 758 032
Materiella anläggningstillgångar			
Inventarier, verktyg och installationer	0	10 220	0
Finansiella anläggningstillgångar			
Andelar i koncernföretag	23 725 177	21 475 177	23 725 177
Andra långfristiga värdepappersinnehav	5 500 00	0	5 500 000
Summa anläggningstillgångar	40 464 499	35 815 722	41 983 209
Omsättningstillgångar			
Kortfristiga fordringar			
Kundfordringar	897 190	8 354 709	2 806 593
Fordringar hos koncernföretag	156 999	109 192	2 812 500
Aktuell skattefordran	0	15 262	0
Övriga fordringar	17 760	240 550	42 395
Upparbetad men ej fakturerad intäkt	587 333	0	49 620
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	239 981	266 166	448 046
Kassa och bank	2 215 640	9 283 696	1 865 595
Summa omsättningstillgångar	4 114 903	18 269 575	8 024 749
SUMMA TILLGÅNGAR	44 579 402	54 085 297	50 007 958

BALANSRÄKNING MODERBOLAG

År	2023 JUN	2022 JUN	2022 DEC
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
Eget kapital			
Bundet eget kapital			
Aktiekapital	3 719 418	3 719 418	3 719 418
Fond för utvecklingsutgifter	11 239 322	14 305 493	12 758 032
Fritt eget kapital			
Överkursfond	60 223 123	60 223 123	60 223 123
Balanserat resultat	-35 003 798	-38 164 321	-36 616 860
Periodens resultat	-3 786 705	6 053 639	94 352
Summa eget kapital	36 391 360	46 137 352	40 178 065
Långfristiga skulder			
Konvertibla lån	5 126 666	1 126 666	5 126 666
Summa långfristiga skulder	5 126 666	1 126 666	5 126 666
Kortfristiga skulder			
Leverantörsskulder	924 769	328 283	522 807
Skulder till koncernföretag	26 878	2 845	118 742
Aktuell skatteskuld	9 660	0	6 233
Övriga skulder	365 879	4 357 331	610 122
Fakturerad men ej upparbetad intäkt	24 000	0	1 390 038
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	1 710 189	2 132 820	2 055 285
Summa kortfristiga skulder	3 061 375	6 821 279	4 703 227
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	44 579 401	54 085 297	50 007 958

KASSAFLÖDESANALYS KONCERN

ÅR	2023	2022	2023	2022	2022
	APR-JUN	APR-JUN	JAN-JUN	JAN-JUN	JAN-DEC
DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN					
Rörelseresultat	-4 750 002	-3 013 497	-8 340 746	2 969 714	-3 442 488
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	3 431 477	3 226 430	6 811 810	5 841 890	11 989 791
Erhållen ränta	17	0	241	0	546
Erlagd ränta	-192 889	-126 477	-383 630	-257 440	-555 367
Betald inkomstskatt	0	0	0	0	0
KASSAFLÖDE FRÅN DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN FÖRE FÖRÄNDRINGAR I RÖRELSEKAPITALET					
	-1 511 397	86 456	-1 912 325	8 554 164	7 992 482
KASSAFLÖDE FRÅN FÖRÄNDRINGAR I RÖRELSEKAPITAL					
Ökning/minskning av kortfristiga fordringar	1 261 156	-337 193	3 207 685	-7 678 484	-3 757 797
Ökning/minskning av kortfristiga skulder	663 664	64 526	-626 249	238 834	-2 290 387
KASSAFLÖDE FRÅN DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN					
	413 423	-186 211	669 111	1 114 514	1 944 298
INVESTERINGSVERKSAMHETEN					
Investeringar i immateriella anläggningstillgångar	-1 569 224	-1 436 183	-3 264 890	-3 558 261	-6 355 089
Försäljning av immateriella anläggningstillgångar	0	0	0	0	0
Investeringar i materiella anläggningstillgångar	0	0	0	0	-15 049
Försäljning av materiella anläggningstillgångar	0	0	0	0	6 000
Investeringar i finansiella anläggningstillgångar	0	0	0	0	-8 779 370
KASSAFLÖDE FRÅN INVESTERINGSVERKSAMHETEN					
	-1 569 224	-1 436 183	-3 264 890	-3 558 261	-15 143 508
FINANSIERINGSVERKSAMHETEN					
Nyemission	0	0	0	0	2 000 000
Inbetalda optionspremier	0	0	0	0	0
Förändring långfristiga lån	27 060	-238 591	-460 230	-446 468	3 884 729
KASSAFLÖDE FRÅN FINANSIERINGSVERKSAMHETEN					
	27 060	-238 591	-460 230	-446 468	5 884 729
PERIODENS KASSAFLÖDE					
Likvida medel vid periodens början	-1 128 741	-1 860 985	-3 056 009	-2 890 215	-7 314 481
	4 780 329	12 992 848	6 707 597	14 022 078	14 022 078
SUMMA DISPONIBLA LIKVIDA MEDEL					
	3 651 588	11 131 863	3 651 588	11 131 863	6 707 597

KASSAFLÖDESANALYS MODERBOLAG

År	2023	2022	2023	2022	2022
	APR-JUN	APR-JUN	JAN-JUN	JAN-JUN	JAN-DEC
DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN					
Rörelseresultat	-2 327 014	-1 090 550	-3 634 748	6 137 804	3 565 974
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	1 314 297	1 771 616	2 630 358	3 504 416	6 550 291
Erhållen ränta	0	0	12	0	47
Erlagd ränta	-74 304	-45 715	-151 969	-84 165	-192 299
Betald inkomstskatt	0	0	0	0	0
KASSAFLÖDE FRÅN DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN FÖRE FÖRÄNDRINGAR I RÖRELSEKAPITALET	-1 087 021	635 351	-1 156 347	9 558 055	9 924 013
KASSAFLÖDE FRÅN FÖRÄNDRINGAR I RÖRELSEKAPITAL					
Ökning/minskning av kortfristiga fordringar	2 002 678	-253 639	4 259 892	-7 315 590	-4 488 865
Ökning/minskning av kortfristiga skulder	97 038	185 995	-1 641 852	537 766	-1 580 286
KASSAFLÖDE FRÅN DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN	1 012 695	567 707	1 461 693	2 780 231	3 854 862
INVESTERINGSVERKSAMHETEN					
Investeringar immateriella anläggningstillgångar	-662 650	-906 892	-1 111 648	-1 717 187	-3 186 549
Försäljning av immateriella anläggningstillgångar	0	0	0	0	6 000
Investeringar materiella anläggningstillgångar	0	0	0	0	0
Investeringar finansiella anläggningstillgångar	0	0	0	0	-11 029 370
Utdelning från koncernföretag	0	0	0	0	0
KASSAFLÖDE FRÅN INVESTERINGSVERKSAMHETEN	-662 650	-906 892	-1 111 648	-1 717 187	-14 209 919
FINANSIERINGSVERKSAMHETEN					
Nyemission	0	0	0	0	0
Förändringar långfristiga lån	0	0	0	0	4 000 000
KASSAFLÖDE FRÅN FINANSIERINGSVERKSAMHETEN	0	0	0	0	4 000 000
PERIODENS KASSAFLÖDE	350 045	-339 185	350 045	1 063 044	-6 355 057
Likvida medel vid periodens början	1 865 595	9 622 881	1 865 595	8 220 652	8 220 652
SUMMA DISPONIBLA LIKVIDA MEDEL	2 215 640	9 283 696	2 215 640	9 283 696	1 865 595

NYCKELTAL KONCERN

År	2023	2022	2023	2022	2022
	APR-JUN	APR-JUN	JAN-JUN	JAN-JUN	JAN-DEC
Nettoomsättning	4 203 183	5 070 113	8 071 890	9 498 071	17 921 570
EBITDA	-1 318 525	212 933	-1 528 936	8 811 604	8 553 303
EBIT	-4 750 002	-3 013 497	-8 340 746	2 969 714	-6 721 858
Periodens resultat	-4 942 874	-3 139 974	-8 724 135	2 712 274	-7 276 679
Rörelsemarginal %	neg	neg	neg	31,3%	neg
Vinstmarginal %	neg	neg	neg	28,6%	neg
Soliditet vid periodens utgång %	73,1%	79,8%	73,1%	79,8%	75,4%
Räntabilitet på eget kapital %	neg	neg	neg	4,5%	neg
EGET KAPITAL PER AKTIE					
före utspädning kr	0,8	1,2	0,8	1,2	0,9
efter utspädning kr	0,8	1,1	0,8	1,1	0,9
Aktiens slutkurs för perioden	0,760	1,878	0,760	1,878	0,970
P/E-tal	neg	neg	neg	17,57	neg
RESULTAT PER AKTIE					
före utspädning kr	-0,10	-0,06	-0,17	0,11	-0,10
efter utspädning kr	-0,09	-0,06	-0,16	0,10	-0,10
ANTAL AKTIER VID PERIODENS SLUT					
före utspädning	39 071 077	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	40 386 077
Utestående optioner*	1 315 000	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	39 071 077	39 071 077
efter utspädning	40 386 077	40 386 077	40 386 077	40 386 077	40 386 077
ANTAL ANSTÄLLDA					
i genomsnitt	25	23	26	22	24
vid periodens slut	24	25	24	25	25

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

NYCKELTAL MODERBOLAG

År	2023	2022	2023	2022	2022
	APR-JUN	APR-JUN	JAN-JUN	JAN-JUN	JAN-DEC
Nettoomsättning	4 356 010	5 333 100	8 973 970	10 514 442	19 810 725
EBITDA	-1 012 717	681 067	-1 004 390	9 642 220	10 122 265
EBIT	-2 327 014	-1 090 550	-3 634 748	6 137 804	286 604
Periodens resultat	-2 401 318	-1 136 265	-3 786 705	6 053 639	94 352
Rörelsemarginal %	neg	neg	neg	58,4%	18,0%
Vinstmarginal %	neg	neg	neg	57,6%	0,5%
Soliditet vid periodens utgång %	81,6%	85,3%	81,6%	85,3%	80,3%
Räntabilitet på eget kapital %	neg	neg	neg	13,1%	0,2%
EGET KAPITAL PER AKTIE					
före utspädning kr	0,9	1,2	0,9	1,2	1,0
efter utspädning kr	0,9	1,1	0,9	1,1	1,0
Aktiens slutkurs för perioden	0,760	1,878	0,760	1,878	0,970
P/E-tal	neg	neg	neg	12,12	401,68
RESULTAT PER AKTIE					
före utspädning kr	-0,06	-0,03	-0,10	0,15	0,00
efter utspädning kr	-0,06	-0,03	-0,09	0,15	0,00
ANTAL AKTIER VID PERIODENS SLUT					
före utspädning	39 071 077	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	40 386 077
Utestående optioner*	1 315 000	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	39 071 077	39 071 077
efter utspädning	40 386 077	40 386 077	40 386 077	40 386 077	40 386 077
ANTAL ANSTÄLLDA					
i genomsnitt	19	19	20	17	20
vid periodens slut	18	21	18	21	21

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

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
Emissionsutgifter						0
Disposition enligt beslut av årsstämma				1 942 878	-1 942 878	0
Fond för utvecklingsut- gifter		-3 250 520		3 250 520		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						0
Emissionsutgifter						0
Disposition enligt beslut av årsstämma				94 352	-94 352	0
Fond för utvecklingsut- gifter		-1 518 710		1 518 710		0
Dotterbolagsaktier						0
Ej registrerat aktiekapital						0
Periodens resultat					-3 786 705	-3 786 705
Utgående balans 2023-12-31	3 719 418	11 239 322	60 223 123	-35 003 798	-3 786 705	36 391 360

FÖRÄNDRINGAR I ANTALET UTSTÅENDE AKTIER

FÖRÄNDRINGAR I ANTAL UTESTÅENDE AKTIER	ANTAL
Antal aktier 2015-01-16	1 000 000
Nyemission 2015-11-03	200 000
Nyemission 2016-03-17	125 000
Nyemission 2016-03-17	425 769
Uppdelning 2016-05-12	3 501 538
Fondemission 2016-05-12	0
Teckningsoption 2016-05-13	240 000
Teckningsoption 2016-06-21	60 000
Nyemission 2016-07-11	1 830 769
Nyemission 2016-08-16	90 000
Nyemission 2016-08-16	80 141
Nyemission 2016-08-20	50 625
Nyemission 2017-10-30	3 801 921
Nyemission 2017-11-30	326 118
Nyemission 2018-03-21	100 000
Nyemission 2018-07-30	2 366 376
Nyemission 2018-07-30	333 333
Nyemission 2019-11-27	11 625 272
Nyemission 2020-02-13	700 000
Nyemission 2020-09-09	2 000 000
Nyemission 2021-06-20	2 400 000
Nyemission 2021-09-10	7 814 215
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 2023-08-24



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
