



**GOLD TOWN**  
GAMES

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

## Juli till September 2023 KVARTALSRAPPORT 3

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

Nettoomsättning minskade med 1,7 procent  
till 3,69 MSEK (3,75 MSEK)

Rörelseresultatet uppgick till  
-2,92 MSEK (-4,38 MSEK)

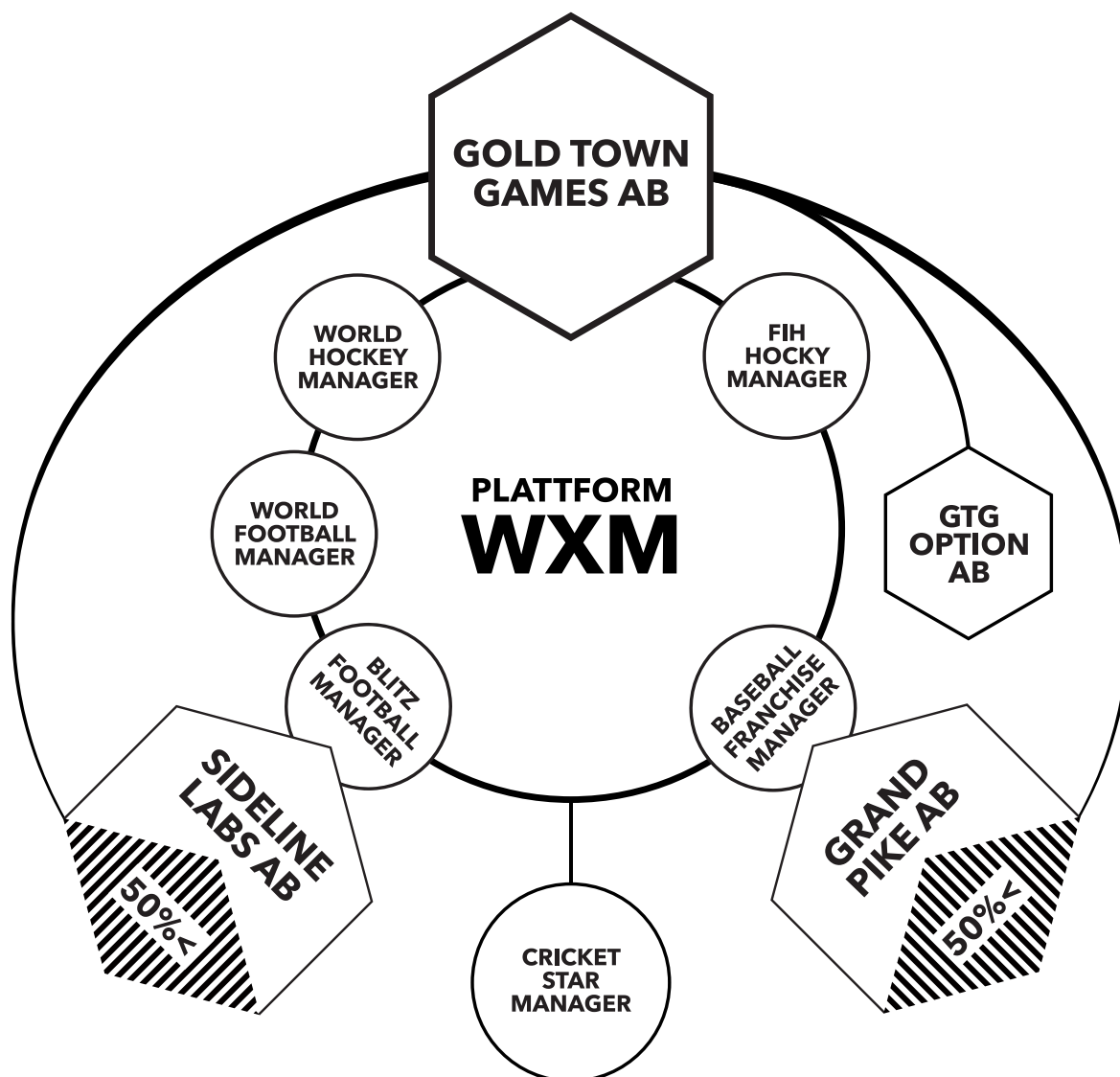
Resultatet efter finansiella poster uppgick  
till -3,12 MSEK (-4,52 MSEK)

Resultatet per aktie uppgick till  
-0,05 SEK (-0,09 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

# » GLOBAL LANSERING AV BASEBALL OCH FOKUS PÅ KVALITET «

**NETTOOMSÄTTNINGEN** för koncernen under kvartal tre uppgick till 3,69 MSEK (3,75 MSEK) jämfört med motsvarande kvartal föregående år, koncernens resultat förbättrades jämfört med föregående år -2,92 MSEK (-4,38 MSEK).

Under det senaste kvartalet har GTGs fokus varit på att globalt lansera Baseball Franchise Manager, vilket skedde i slutet av september. Spelet har under den inledande fasen visat lovande användardata gällande konvertering till köp och "return on ad spend". Under pågående kvartal fyra ser vi fram emot att förbättra spelet ytterligare och stegvis bygga upp en användarbas.

Web3 integrationen av Vorto i World Football Manager har under kvartalet färdigställts och på så sätt är vi bra positionerade om eller när marknaden för web3 gaming tar fart.

Under perioden har vi valt att investera mindre i marknadsföring, vilket har medfört en lägre omsättning främst i World Hockey Manager. Den omsättning spelet haft under kvartalet har därför i princip uteslutande genererats av existerande användare.

Kommande period förbättrar vi produktkvalitet ytterligare och går djupare in i framförallt Baseball Franchise Manager. Genom att tillföra några funktioner till Baseball Franchise Manager hoppas vi förbättra nyckeltal och på så sätt stärka vår affär. Idéarbetet med det nya hockeyspelet kommer att intensifieras i slutet av kvartal fyra, spelet kommer att konstrueras på vår plattform WXM, men med förändringar i linje med BFM samtidigt som vi vill öka den sociala interaktionen i produkten. Vi siktar på att bygga ett komplement till World Hockey Manager som är mer visuellt och enklare att sätta sig in i. GTG har också en stor databas för användare av hockeyspel som kan användas för att nå ut med spelet.

Vi fortsätter med att löpande se över våra kostnader för att hitta effektiviseringar. Vi är väl medvetna om nödvändigheten att nå ett positivt kassaflöde samtidigt som vi förmår att utveckla nya produkter. Under kvartal fyra kommer vi även att se över koncernens produkter, dotterbolag och delägarskap för att kunna fokusera våra insatser. I det arbetet kan vi förhoppningsvis även presentera en väg framåt för Cricket Star Manager.

För att realisera den kompetens och potential som finns inom bolaget genomför Gold Town Games en nyemission om 6,8 MSEK. Mer information om den finns i det investeringsmemorandum som publiceras efter rapporten.

Trots utmanade finansiella tider hoppas vi att ni ägare ger verksamheten fortsatt förtroende att utveckla bolaget och publicera nya spel på marknaden.

Tack för visat intresse

Pär Hultgren  
VD, Gold Town Games

# VERKSAMHETEN JULI TILL SEPTEMBER

Koncernens nettoomsättning minskade med 1,7 procent och uppgick till 3,69 MSEK (3,75 MSEK).

Rörelseresultatet för koncernen minskade och uppgick till -2,92 MSEK (-4,38 MSEK) jämfört med samma kvartal föregående år.

## MEDARBETARE

Gold Town Games-koncernen består av ett 21 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 -0,38 MSEK (-1,46 MSEK)

Koncernens likvida medel uppgick vid periodens utgång till 1.39 MSEK (8,15 MSEK).

De kortfristiga fordringarna uppgick vid periodens utgång till 2,83 MSEK (9,68 MSEK).

De kortfristiga skulderna uppgick vid periodens utgång till 5,03 MSEK (8,56 MSEK).

Soliditeten uppgick på balansdagen till 72,1 procent (78,5 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 -1,78 MSEK (-1,38 MSEK). Avskrivningarna uppgick under kvartalet till -3,48 MSEK (-3,16 MSEK).

## EGET KAPITAL

Ingen förändring har skett av aktiekapitalet eller antalet aktier sedan tredje kvartalet 2021. Aktiekapitalet är 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 SEPTEMBER 2023

AKTIEÄGARE	ANTAL	%
Vision Invest AB	7 187 500	18,4
eBlitz Group	2 007 000	5,1
Esseff Fastigheter Aktiebolag	2 000 000	5,1
Nordnet Pensionsförsäkring AB	1 694 673	4,3
Avanza Pension	1 641 613	4,2
Olle Åkesson	1 145 000	2,9
Annika Johansson	1 124 500	2,9
Pei-Quan Ye	1 117 933	2,9
Andreas Poike	811 655	2,1
Wayne Gretzky (via bolag)	700 000	1,8
Johan Gustafsson	615 374	1,6
Pär Hultgren (privat och via bolag)	574 392	1,5
Esseff Invest Aktiebolag	455 403	1,2
Övriga aktieägare	17 996 034	46
<b>TOTALT</b>	<b>39 071 077</b>	<b>100,0</b>

## 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, amerikansk 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**

- World Football Manager lanseras med Web3-funktionalitet
- Bolaget genomför en företrädesemission på 6,8 MSEK

#### **FINANSIELL KALENDER**

- Bokslutkommuniké 2023 publiceras 2024-02-22
- Kvartalsrapport 1 (januari-mars) publiceras 2024-05-23
- Kvartalsrapport 2 (april-juni) publiceras 2024-08-22
- Kvartalsrapport 3 (juli-september) publiceras 2024-11-21

#### **REDOVISNINGSPRINCIPER**

Denna delårsrapport har upprättats i enlighet med Årsredovisningslagen och tillämpade redovisningsprinciper är enligt BFNAR 2012:1 (K3). Rapporten har i övrigt upprättats enligt de redovisningsprinciper och beräkningsmetoder som tillämpades i årsredovisningen för 2022.

#### **GRANSKNING AV REVISOR**

Rapporten har inte varit föremål för granskning av bolagets revisorer.

#### **NOTERA**

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

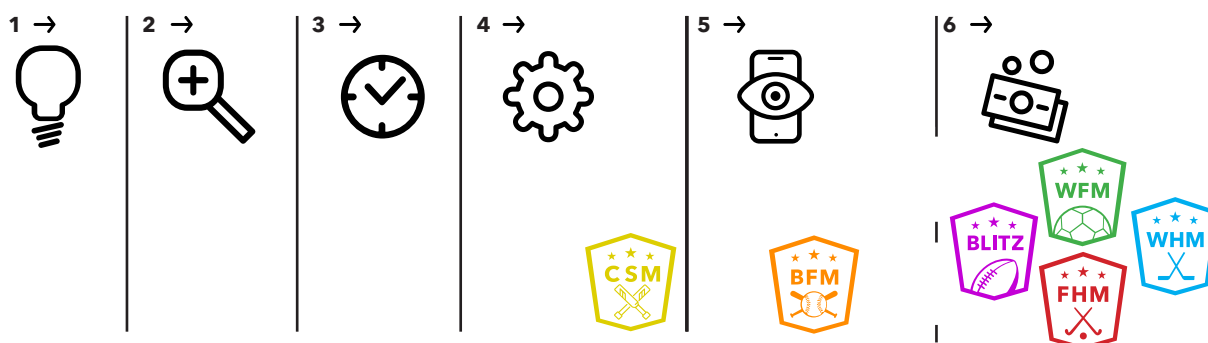
Informationen lämnades, genom angiven kontaktpersons försorg, för offentliggörande den 2023-11-17.



# 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.



BASEBALL FRANCHISE MANAGER BLITZ FOOTBALL MANAGER CRICKET STAR MANAGER  
FIH HOCKEY MANAGER WORLD FOOTBALL MANAGER WORLD HOCKEY MANAGER

## 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

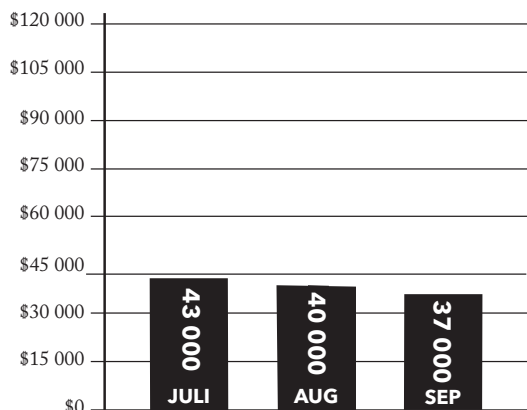
## UNDER PERIODEN

Underhåll, optimering och planering har kännetecknat största delen av perioden. Spelets infrastruktur har förbättrats parallellt med att planeringen för WHM24 varit igång. Ett antal småskaliga tester har utförts och utvärderats för att skapa mer värde inne i spelet, bland annat har ett antal spelare med profilbilder funnits tillgängliga för användarna att vinna.

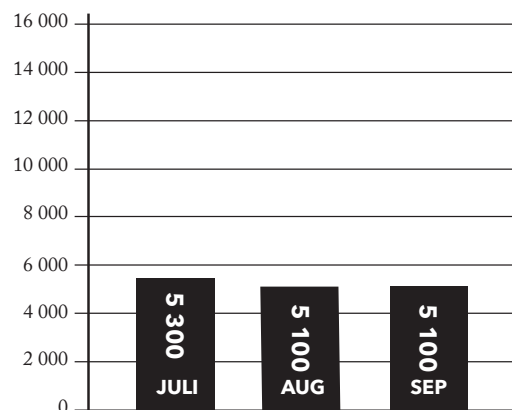
## EFTER PERIODEN

Arbetet med WHM 24 kommer att färdigställas, planerad lansering under November. Som ett resultat av de användarenkäter som genomfördes under förra perioden har ett antal funktioner förbättrats och spelet kommer även ge möjlighet till prenumeration, detta som ett sätt att slippa den riktade reklamen i appen och istället få alla fördelar direkt.

## ANVÄNDARDATA | WHM | KVARTAL 3 2023



SAMLADE INTÄKTER I USD



DAGLIGA AKTIVA ANVÄNDARE

### ANTAL NEDLADDNINGAR UNDER PERIOD

Totalt: 13 000 st (31 000 st från Q2 2023)

### BRUTTOINTÄKT FÖR PERIOD

Totalt: 120 000 USD (154 000 USD från Q2 2023)\*

### SNITTID I APP UNDER PERIOD

Totalt: 11h 31 min (7h 37 min från Q2 2023)

\*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

Arbetet med web3-funktioner till spelet har färdigställts, tillsammans med lanseringen av en ny webbsida samt en discord kanal, som en del i att förbättra arbetet med community. Två olika kollektioner av spelare har lanserats genom Vortos game store, spelare som man sedan har möjlighet att använda i spelet eller sälja vidare via Vortos marketplace.

## EFTER PERIODEN

Anskaffandet av nya spelare kommer att intensifieras, målet är att få spelet att växa inom web3 communityt och bredda målgruppen. Live Ops / tävlingar och cuper kommer annars vara en stor del av kommande period där tematiska kampanjer är nyckeln. Detta tog avstamp under Halloween och fortsätter året ut.

## ANVÄNDARDATA | WFM | KVARTAL 3 2023

### DAGLIGA AKTIVA ANVÄNDARE VID PERIODENS SLUT

Totalt: 1 000 st (1 275 st från Q2 2023)

### ANTAL NEDLADDNINGAR UNDER PERIOD

Totalt: 22 000 st (32 000 st från Q2 2023)

### BRUTTOINTÄKT FÖR PERIOD

Totalt: 12 000 USD (12 000 USD från Q2 2023)

### SNITTID I APP UNDER PERIOD

Totalt: 50 min (53 min från Q2 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

Ett uppdaterat narrativ och UI design har färdigställts. Arbetet har inneburit att Blitz nu fått ett större fokus på karaktärer och dess olika roller. Narrativet drivs numera av coacher och spelare är modellerade efter de fysiska egenskaper varje position besitter. Spelet har under perioden påbörjat utvärdering av det nya greppet och vilka KPI:er det medfört.

## EFTER PERIODEN

Under kommande period kommer utvecklingen av Blitz att prioriteras ned för att i stället fokusera på att analysera data för användarna.

## ANVÄNDARDATA | BLITZ | KVARTAL 3 2023

### DAGLIGA AKTIVA ANVÄNDARE VID PERIODENS SLUT

Totalt: 700 st (350 st från Q2 2023)

### ANTAL NEDLADDNINGAR UNDER PERIOD

Totalt: 7 000 st (10 000 st från Q2 2023)

### BRUTTOINTÄKT FÖR PERIOD

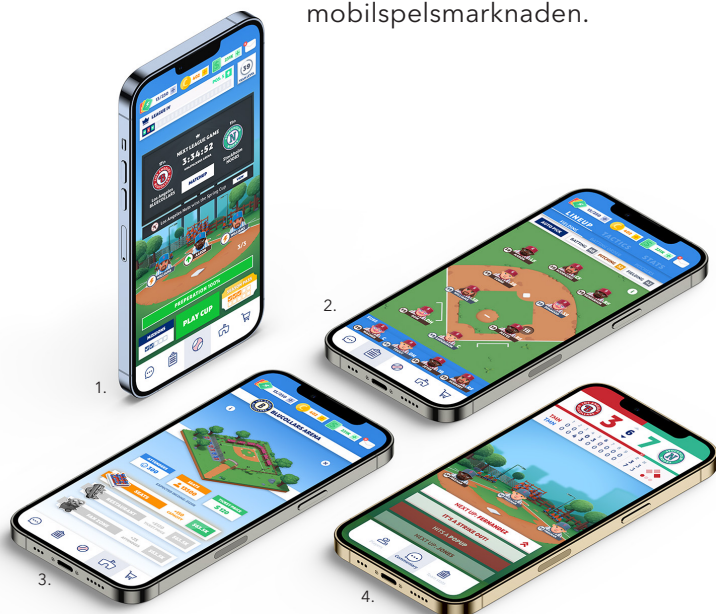
Totalt: 7 700 USD (6 900 USD från Q2 2023)

### SNITTID I APP UNDER PERIOD

Totalt: 1h 13 min (1h 15 min från Q2 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

Upplevelsen för förstagångs användare i BFM har förbättrats inför lansering och en optimerad onboarding är på plats. Efter de initiala CPI-testerna som genomförts så har spelet lanserats i Appstore. Glädjande är att spelet blev "featured" vid lansering och tillströmningen av användare var högre än väntat. Spelets nyckeltal utvärderas efter perioden och eventuella åtgärder genomförs.

## EFTER PERIODEN

Arbetet med att stärka matchsekvensen fortlöper och en ny version av denna är att vänta inom kort. Utöver det kommer mindre justeringar genomföras för att sedan lansera spelet fullt ut även på Google Play (Android). Här förväntas ännu lägre installationskostnader som 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.

## ANVÄNDARDATA | BFM | KVARTAL 3 2023

### DAGLIGA AKTIVA ANVÄNDARE VID PERIODENS SLUT

Totalt: 650 st

### ANTAL NEDLADDNINGAR UNDER PERIOD

Totalt: 5 000 st

### BRUTTOINTÄKT FÖR PERIOD

Totalt: 1 800 USD

### SNITTID I APP UNDER PERIOD

Totalt: 28 min

# FIH HOCKEY MANAGER

**LANDHOCKEY** har en stor publik globalt i länder som Indien, Pakistan, Argentina men även delar av Europa och USA. Sporten är fortsatt inte särskilt kommersiell men det finns flera större varumärken som exempelvis Adidas som rör sig in på marknaden. Tillsammans med det internationella landhockeyförbundet, FIH, producerar Gold Town Games FIH Hockey Manager. Det finns idag inte några kommersiella spelprodukter till landhockey så vi räknar med att FIHHM blir det första i världen.



**FIH Hockey Manager**

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

## UNDER PERIODEN

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

## NÄRMSTA FRAMTID

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

## ANVÄNDARDATA | FIHHM | KVARTAL 3 2023

### DAGLIGA AKTIVA ANVÄNDARE VID PERIODENS SLUT

Totalt: 420 st (600 st från Q2 2023)

### ANTAL NEDLADDNINGAR UNDER PERIOD

Totalt: 4 000 st (3 800 st från Q2 2023)

### BRUTTOINTÄKT FÖR PERIOD

Totalt: 13 000 USD (15 000 USD från Q2 2023)

### SNITTID I APP UNDER PERIOD

Totalt: 4h 00 min (4h 28 min från Q2 2023)

# RESULTATRÄKNING KONCERN

ÅR	2023	2022	2023	2022	2022
	JUL-SEP	JUL-SEP	JAN-SEP	JAN-SEP	JAN-DEC
Nettoomsättning	3 698 908	3 754 031	11 781 797	13 252 102	17 921 570
Aktiverat arbete för egen räkning	1 789 297	1 362 128	5 054 187	4 920 389	6 355 089
Övriga rörelseintäkter	195 256	64 210	326 253	8 227 646	9 628 687
<b>RÖRELSENS INTÄKTER M.M</b>	<b>5 674 461</b>	<b>5 180 369</b>	<b>17 162 237</b>	<b>26 400 137</b>	<b>33 905 346</b>
Direkta försäljningsomkostnader	-1 767 977	-2 366 586	-5 596 704	-6 498 717	-8 702 488
Övriga externa kostnader	-799 315	-970 059	-3 226 532	-2 868 087	-3 746 980
Personalkostnader	-2 526 543	-3 069 414	-9 265 230	-9 447 419	-12 902 575
Avskrivning materiella och immateriella anläggningstillgångar	-3 480 141	-3 156 843	-10 291 951	-8 998 733	-11 995 791
Övriga rörelsekostnader	-18 693	0	-40 774	0	0
<b>RÖRELSERESULTAT</b>	<b>-2 918 208</b>	<b>-4 382 533</b>	<b>-11 258 954</b>	<b>-1 412 819</b>	<b>-3 442 488</b>
Resultat från övriga företag som det finns ett ägarintresse i	0	0	0	0	-3 279 370
Övriga ränteintäkter och liknande intäkter	138	0	379	0	546
Räntekostnader och liknande kostnader	-206 358	-136 729	-589 988	-394 169	-555 367
<b>RESULTAT EFTER FINANSIELLA POSTER</b>	<b>-3 124 428</b>	<b>-4 519 262</b>	<b>-11 848 563</b>	<b>-1 806 988</b>	<b>-7 276 679</b>
<b>RESULTAT FÖRE SKATT</b>	<b>-3 124 428</b>	<b>-4 519 262</b>	<b>-11 848 563</b>	<b>-1 806 988</b>	<b>-7 276 679</b>
Skatt på årets resultat	0	0	0	0	0
<b>PERIODENS RESULTAT</b>	<b>-3 124 428</b>	<b>-4 519 262</b>	<b>-11 848 563</b>	<b>-1 806 988</b>	<b>-7 276 679</b>
Hänförlig till:					
Moderföretagets ägare	-2 070 485	-3 709 215	-8 555 062	466 211	-4 032 769
Innehav utan bestämmande inflytande	-1 053 943	-810 047	-3 293 501	-2 273 199	-3 243 910
Resultat per aktie före utspädning, SEK	-0,05	-0,09	-0,22	0,01	-0,10
Resultat per aktie efter utspädning, SEK	-0,05	-0,09	-0,22	0,01	-0,10



# RESULTATRÄKNING MODERBOLAG

ÅR	2023	2022	2023	2022	2022
	JUL-SEP	JUL-SEP	JAN-SEP	JAN-SEP	JAN-DEC
Nettoomsättning	3 811 424	3 982 614	12 785 394	14 497 056	19 810 725
Aktiverat arbete för egen räkning	791 112	768 577	1 902 760	2 485 764	3 186 549
Övriga rörelseintäkter	55 851	64 210	206 769	8 078 146	9 329 687
<b>RÖRELSENS INTÄKTER M.M</b>	<b>4 658 387</b>	<b>4 815 401</b>	<b>14 894 923</b>	<b>25 060 966</b>	<b>32 326 961</b>
Direkta försäljningsomkostnader	-1 251 884	-2 494 513	-4 829 350	-6 875 937	-9 194 655
Övriga externa kostnader	-805 431	-712 271	-3 226 146	-1 961 675	-2 583 962
Personalkostnader	-1 956 635	-2 540 988	-7 179 739	-7 513 505	-10 426 079
Avskrivning materiella och immateriella anläggningstillgångar	-1 337 136	-1 702 440	-3 967 494	-5 206 856	-6 556 291
Övriga rörelsekostnader	-15 206	0	-34 847	0	0
<b>RÖRELSERESULTAT</b>	<b>-707 905</b>	<b>-2 634 811</b>	<b>-4 342 653</b>	<b>3 502 993</b>	<b>3 565 974</b>
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	-86 474	-48 269	-238 443	-132 434	-192 299
<b>RESULTAT EFTER FINANSIELLA POSTER</b>	<b>-794 379</b>	<b>-2 683 080</b>	<b>-4 581 084</b>	<b>3 370 559</b>	<b>94 352</b>
<b>RESULTAT FÖRE SKATT</b>	<b>-794 379</b>	<b>-2 683 080</b>	<b>-4 581 084</b>	<b>3 370 559</b>	<b>94 352</b>
Skatt på årets resultat	0	0	0	0	0
<b>PERIODENS RESULTAT</b>	<b>-794 379</b>	<b>-2 683 080</b>	<b>-4 581 084</b>	<b>3 370 559</b>	<b>94 352</b>
Resultat per aktie före utspädning, SEK	-0,02	-0,07	-0,12	0,09	0,00
Resultat per aktie efter utspädning, SEK	-0,02	-0,07	-0,12	0,08	0,00

# BALANSRÄKNING KONCERN

ÅR	2023 SEP	2022 SEP	2022 DEC
<b>TILLGÅNGAR</b>			
<b>Anläggningstillgångar</b>			
<i>Immateriella anläggningstillgångar</i>			
Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten	29 749 792	35 303 880	34 057 150
Licenser	12 503 566	13 226 071	13 045 447
Goodwill	3 593 326	4 103 038	3 975 610
<i>Materiella anläggningstillgångar</i>			
Inventarier, verktyg och installationer	10 558	24 375	16 799
<i>Finansiella anläggningstillgångar</i>			
Andra långfristiga värdepappersinnehav	5 500 000	0	5 500 000
<b>Summa anläggningstillgångar</b>	<b>51 357 242</b>	<b>52 657 364</b>	<b>56 595 006</b>
<b>Omsättningstillgångar</b>			
<b>Kortfristiga fordringar</b>			
Kundfordringar	1 213 220	8 796 517	2 837 848
Aktuell skattefordran	17 396	30 534	662
Övriga fordringar	141 379	435 158	791 301
Upparbetad men ej fakturerad intäkt	1 183 215	64 000	79 843
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	273 353	358 508	1 838 084
Kassa och bank	1 387 795	8 153 842	6 707 597
<b>Summa omsättningstillgångar</b>	<b>4 216 358</b>	<b>17 838 559</b>	<b>12 255 335</b>
<b>SUMMA TILLGÅNGAR</b>	<b>55 573 600</b>	<b>70 495 923</b>	<b>68 850 341</b>

# BALANSRÄKNING KONCERN

ÅR	2023 SEP	2022 SEP	2022 DEC
<b>EGET KAPITAL OCH SKULDER</b>			
<b>Eget kapital</b>			
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	-35 664 312	-22 629 371	-27 109 250
<b>Eget kapital hänförligt till moderbolagets aktieägare</b>	<b>28 278 229</b>	<b>41 313 170</b>	<b>36 833 291</b>
Innehav utan bestämmande inflytande	11 776 889	14 060 202	15 070 390
<b>Summa eget kapital</b>	<b>40 055 118</b>	<b>55 373 372</b>	<b>51 903 681</b>
<b>Långfristiga skulder</b>			
Konvertibla lån	9 881 016	5 052 666	9 652 666
Skulder till kreditinstitut	603 483	1 514 527	1 391 237
<b>Summa långfristiga skulder</b>	<b>10 484 499</b>	<b>6 567 193</b>	<b>11 043 903</b>
<b>Kortfristiga skulder</b>			
Skulder till kreditinstitut	703 044	652 883	619 550
Leverantörsskulder	856 563	765 645	805 737
Övriga skulder	632 110	5 037 511	752 047
Fakturerad men ej upparbetad intäkt	24 000	38 000	1 390 038
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	2 818 266	2 061 319	2 335 385
<b>Summa kortfristiga skulder</b>	<b>5 033 983</b>	<b>8 555 358</b>	<b>5 902 757</b>
<b>SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER</b>	<b>55 573 600</b>	<b>70 495 923</b>	<b>68 850 341</b>

# BALANSRÄKNING MODERBOLAG

ÅR	2023 SEP	2022 SEP	2022 DEC
<b>TILLGÅNGAR</b>			
<b>Anläggningstillgångar</b>			
<i>Immateriella anläggningstillgångar</i>			
Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten	10 693 298	13 401 571	12 758 032
<i>Materiella anläggningstillgångar</i>			
Inventarier, verktyg och installationer	0	5 111	0
<i>Finansiella anläggningstillgångar</i>			
Andelar i koncernföretag	23 725 177	21 475 177	23 725 177
Andra långfristiga värdepappersinnehav	5 500 00	0	5 500 000
<b>Summa anläggningstillgångar</b>	<b>39 918 475</b>	<b>34 881 859</b>	<b>41 983 209</b>
<b>Omsättningstillgångar</b>			
<b>Kortfristiga fordringar</b>			
Kundfordringar	634 652	8 781 895	2 806 593
Fordringar hos koncernföretag	580 834	276 311	2 812 500
Aktuell skattefordran	0	13 533	0
Övriga fordringar	17 760	297 804	42 395
Upparbetad men ej fakturerad intäkt	1 150 062	0	49 620
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	249 354	334 508	448 046
Kassa och bank	628 571	7 162 513	1 865 595
<b>Summa omsättningstillgångar</b>	<b>3 261 233</b>	<b>16 866 564</b>	<b>8 024 749</b>
<b>SUMMA TILLGÅNGAR</b>	<b>43 179 708</b>	<b>51 748 423</b>	<b>50 007 958</b>

# BALANSRÄKNING MODERBOLAG

ÅR	2023 SEP	2022 SEP	2022 DEC
<b>EGET KAPITAL OCH SKULDER</b>			
<b>Eget kapital</b>			
<b><i>Bundet eget kapital</i></b>			
Aktiekapital	3 719 418	3 719 418	3 719 418
Fond för utvecklingsutgifter	10 693 298	13 401 571	12 758 032
<b><i>Fritt eget kapital</i></b>			
Fri överkursfond	60 223 123	60 223 123	60 223 123
Balanserat resultat	-34 457 774	-37 260 399	-36 616 860
Periodens resultat	-4 581 084	3 370 559	94 352
<b>Summa eget kapital</b>	<b>35 596 981</b>	<b>43 454 272</b>	<b>40 178 065</b>
<b>Långfristiga skulder</b>			
Konvertibla lån	5 126 666	1 126 666	5 126 666
<b>Summa långfristiga skulder</b>	<b>5 126 666</b>	<b>1 126 666</b>	<b>5 126 666</b>
<b>Kortfristiga skulder</b>			
Leverantörsskulder	611 627	764 668	522 807
Skulder till koncernföretag	48 401	96 838	118 742
Aktuell skatteskuld	7 817	0	6 233
Övriga skulder	369 641	4 330 729	610 122
Fakturerad men ej upparbetad intäkt	24 000	38 000	1 390 038
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	1 394 575	1 937 250	2 055 285
<b>Summa kortfristiga skulder</b>	<b>2 456 061</b>	<b>7 167 485</b>	<b>4 703 227</b>
<b>SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER</b>	<b>43 179 708</b>	<b>51 748 423</b>	<b>50 007 958</b>



# KASSAFLÖDESANALYS KONCERN

ÅR	2023	2022	2023	2022	2022
	JUL-SEP	JUL-SEP	JAN-SEP	JAN-SEP	JAN-DEC
<b>DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN</b>					
Rörelseresultat	-2 918 208	-4 382 533	-11 258 95	-1 412 819	-3 442 488
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	3 480 141	3 156 843	10 291 951	8 998 733	11 989 791
Erhållen ränta	138	0	379	0	546
Erlagd ränta	-206 358	-136 729	-589 988	-394 169	-555 367
Betald inkomstskatt	0	0	0	0	0
<b>KASSAFLÖDE FRÅN DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN FÖRE FÖRÄNDRINGAR I RÖRELSEKAPITALET</b>					
	<b>355 713</b>	<b>-1 362 419</b>	<b>-1 556 612</b>	<b>7 191 745</b>	<b>7 992 482</b>
<b>KASSAFLÖDE FRÅN FÖRÄNDRINGAR I RÖRELSEKAPITAL</b>					
Ökning/minskning av kortfristiga fordringar	-488 510	-216 292	2 719 175	-7 894 776	-3 757 797
Ökning/minskning av kortfristiga skulder	-242 525	123 380	-868 774	362 214	-2 290 387
<b>KASSAFLÖDE FRÅN DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN</b>					
	<b>-375 322</b>	<b>-1 455 331</b>	<b>293 789</b>	<b>-340 817</b>	<b>1 944 298</b>
<b>INVESTERINGSVERKSAMHETEN</b>					
Investeringar i immateriella anläggningstillgångar	-1 789 297	-1 377 177	-5 054 187	-4 935 438	-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
<b>KASSAFLÖDE FRÅN INVESTERINGSVERKSAMHETEN</b>					
	<b>-1 789 297</b>	<b>-1 377 177</b>	<b>-5 054 187</b>	<b>-4 935 438</b>	<b>-15 143 508</b>
<b>FINANSIERINGSVERKSAMHETEN</b>					
Nyemission	0	0	0	0	2 000 000
Inbetalda optionspremier	0	0	0	0	0
Förändring långfristiga lån	-99 174	-145 513	-559 404	-591 981	3 884 729
<b>KASSAFLÖDE FRÅN FINANSIERINGSVERKSAMHETEN</b>					
	<b>-99 174</b>	<b>-145 513</b>	<b>-559 404</b>	<b>-591 981</b>	<b>5 884 729</b>
<b>PERIODENS KASSAFLÖDE</b>					
Likvida medel vid periodens början	3 651 588	11 131 863	6 707 597	14 022 078	14 022 078
<b>SUMMA DISPONIBLA LIKVIDA MEDEL</b>					
	<b>1 387 795</b>	<b>8 153 842</b>	<b>1 387 795</b>	<b>8 153 842</b>	<b>6 707 597</b>

# KASSAFLÖDESANALYS MODERBOLAG

ÅR	2023	2022	2023	2022	2022
	JUL-SEP	JUL-SEP	JAN-SEP	JAN-SEP	JAN-DEC
<b>DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN</b>					
Rörelseresultat	-707 905	-2 634 811	-4 342 653	3 502 993	3 565 974
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	1 337 136	1 702 439	3 967 494	5 206 856	6 550 291
Erhållen ränta	0	0	12	0	47
Erlagd ränta	-86 474	-48 269	-238 443	-132 434	-192 299
Betald inkomstskatt	0	0	0	0	0
<b>KASSAFLÖDE FRÅN DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN FÖRE FÖRÄNDRINGAR I RÖRELSEKAPITALET</b>	<b>542 757</b>	<b>-980 641</b>	<b>-613 590</b>	<b>8 577 415</b>	<b>9 924 013</b>
<b>KASSAFLÖDE FRÅN FÖRÄNDRINGAR I RÖRELSEKAPITAL</b>					
Ökning/minskning av kortfristiga fordringar	-733 398	-718 172	3 526 493	-8 033 762	-4 488 865
Ökning/minskning av kortfristiga skulder	-605 316	346 207	-2 247 167	883 972	-1 580 286
<b>KASSAFLÖDE FRÅN DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN</b>	<b>-795 957</b>	<b>-1 352 606</b>	<b>665 736</b>	<b>1 427 625</b>	<b>3 854 862</b>
<b>INVESTERINGSVERKSAMHETEN</b>					
Investeringar immateriella anläggningstillgångar	-791 112	-768 577	-1 902 760	-2 485 764	-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
<b>KASSAFLÖDE FRÅN INVESTERINGSVERKSAMHETEN</b>	<b>-791 112</b>	<b>-768 577</b>	<b>-1 902 760</b>	<b>-2 485 764</b>	<b>-14 209 919</b>
<b>FINANSIERINGSVERKSAMHETEN</b>					
Nyemission	0	0	0	0	0
Förändringar långfristiga lån	0	0	0	0	4 000 000
<b>KASSAFLÖDE FRÅN FINANSIERINGSVERKSAMHETEN</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>4 000 000</b>
<b>PERIODENS KASSAFLÖDE</b>	<b>-1 587 069</b>	<b>-2 121 183</b>	<b>-1 237 024</b>	<b>-1 058 139</b>	<b>-6 355 057</b>
Likvida medel vid periodens början	2 215 640	9 283 696	1 865 595	8 220 652	8 220 652
<b>SUMMA DISPONIBLA LIKVIDA MEDEL</b>	<b>628 571</b>	<b>7 162 513</b>	<b>628 571</b>	<b>7 162 513</b>	<b>1 865 595</b>

# NYCKELTAL KONCERN

ÅR	2023	2022	2023	2022	2022
	JUL-SEP	JUL-SEP	JAN-SEP	JAN-SEP	JAN-DEC
Nettoomsättning	3 689 908	3 754 031	11 781 797	13 252 102	17 921 570
EBITDA	561 933	-1 225 690	-967 003	7 585 914	8 553 303
EBIT	-2 918 208	-4 382 533	-11 258 954	-1 412 819	-6 721 858
Periodens resultat	-3 124 428	-4 519 262	-11 848 563	-1 806 988	-7 276 679
Rörelsemarginal %	neg	neg	neg	neg	neg
Vinstmarginal %	neg	neg	neg	neg	neg
Soliditet vid periodens utgång %	72,1%	78,5%	72,1%	78,5%	75,4%
Räntabilitet på eget kapital %	neg	neg	neg	neg	neg
<b>EGET KAPITAL PER AKTIE</b>					
före utspädning kr	0,7	1,1	0,7	1,1	0,9
efter utspädning kr	0,7	1,0	0,7	1,0	0,9
Aktiens slutkurs för perioden	0,620	1,572	0,620	1,572	0,970
P/E-tal	neg	neg	neg	131,74	neg
<b>RESULTAT PER AKTIE</b>					
före utspädning kr	-0,05	-0,09	-0,22	0,01	-0,10
efter utspädning kr	-0,05	-0,09	-0,22	0,01	-0,10
<b>ANTAL AKTIER VID PERIODENS SLUT</b>					
före utspädning	39 071 077	39 071 077	39 071 077	39 071 077	39 071 077
efter utspädning	39 071 077	40 386 077	39 071 077	40 386 077	40 386 077
Utestående optioner	0	1 315 000	0	1 315 000	1 315 000
<b>GENOMSNISSLIGT ANTAL AKTIER</b>					
före utspädning	39 071 077	39 071 077	39 071 077	39 071 077	39 071 077
efter utspädning	39 071 077	40 386 077	39 071 077	40 386 077	40 386 077
<b>ANTAL ANSTÄLLDA</b>					
i genomsnitt	23	25	25	23	24
vid periodens slut	21	25	21	25	25

# NYCKELTAL MODERBOLAG

ÅR	2023	2022	2023	2022	2022
	JUL-SEP	JUL-SEP	JAN-SEP	JAN-SEP	JAN-DEC
Nettoomsättning	3 811 424	3 982 614	12 785 394	14 497 056	19 810 725
EBITDA	629 231	-932 371	-375 159	8 709 849	10 122 265
EBIT	-707 905	-2 634 811	-4 342 653	3 502 993	286 604
Periodens resultat	-794 379	-2 683 080	-4 581 084	3 370 559	94 352
Rörelsemarginal %	neg	neg	neg	24,2%	18,0%
Vinstmarginal %	neg	neg	neg	23,2%	0,5%
Soliditet vid periodens utgång %	82,4%	84,0%	82,4%	84,0%	80,3%
Räntabilitet på eget kapital %	neg	neg	neg	7,8%	0,2%
<b>EGET KAPITAL PER AKTIE</b>					
före utspädning kr	0,9	1,1	0,9	1,1	1,0
efter utspädning kr	0,9	1,1	0,9	1,1	1,0
Aktiens slutkurs för perioden	0,620	1,572	0,620	1,572	0,970
P/E-tal	neg	neg	neg	18,22	401,68
<b>RESULTAT PER AKTIE</b>					
före utspädning kr	-0,02	-0,07	-0,12	0,09	0,00
efter utspädning kr	-0,02	-0,07	-0,12	0,08	0,00
<b>ANTAL AKTIER VID PERIODENS SLUT</b>					
före utspädning	39 071 077	39 071 077	39 071 077	39 071 077	39 071 077
efter utspädning	39 071 077	40 386 077	39 071 077	40 386 077	40 386 077
Utestående optioner	0	1 315 000	0	1 315 000	1 315 000
<b>GENOMSNISSLIGT ANTAL AKTIER</b>					
före utspädning	39 071 077	39 071 077	39 071 077	39 071 077	39 071 077
efter utspädning	39 071 077	40 386 077	39 071 077	40 386 077	40 386 077
<b>ANTAL ANSTÄLLDA</b>					
i genomsnitt	18	21	19	18	20
vid periodens slut	17	21	17	21	21

# FÖRÄNDRINGAR I DET EGNA KAPITALET KONCERN

	Aktiekapital	Övrigt tillskjutet kapital	Annat eget kapital inkl. årets resultat	Innehav utan bestämmande inflytande	Summa eget kapital
<b>Ingående balans 2022-01-01</b>	<b>3 719 418</b>	<b>60 223 123</b>	<b>-23 095 582</b>	<b>16 333 401</b>	<b>57 180 360</b>
Nyemission				2 000 000	2 000 000
Emissionsutgifter					0
Disposition enligt beslut av årsstämma					0
Fond för utvecklingsutgifter					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
<b>Utgående balans 2022-12-31</b>	<b>3 719 418</b>	<b>60 223 123</b>	<b>-27 109 250</b>	<b>15 070 390</b>	<b>51 903 681</b>

	Aktie-kapital	Övrigt tillskjutet kapital	Annat eget kapital inkl. årets resultat	Innehav utan bestämmande inflytande	Summa eget kapital
<b>Ingående balans 2023-01-01</b>	<b>3 719 418</b>	<b>60 223 123</b>	<b>-27 109 250</b>	<b>15 070 390</b>	<b>51 903 681</b>
Nyemission					0
Emissionsutgifter					0
Disposition enligt beslut av årsstämma					0
Fond för utvecklingsutgifter					0
Förändring i koncernstruktur					0
Ej registrerat aktiekapital					0
Inbetalda optionspremier					0
Periodens resultat			-8 555 062	-3 293 501	-11 848 563
<b>Utgående balans 2023-09-30</b>	<b>3 719 418</b>	<b>60 223 123</b>	<b>-35 664 312</b>	<b>11 776 889</b>	<b>40 055 118</b>



# FÖRÄNDRINGAR I DET EGNA KAPITALET MODERBOLAG

	Aktie- kapital	Utvecklings- fond	Överkurs- fond	Balanserat resultat	Periodens resultat	Summa eget kapital
<b>Ingående balans 2022-01-01</b>	<b>3 719 418</b>	<b>16 008 552</b>	<b>60 223 123</b>	<b>-41 810 258</b>	<b>1 942 878</b>	<b>40 083 713</b>
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
<b>Utgående balans 2022-12-31</b>	<b>3 719 418</b>	<b>12 758 032</b>	<b>60 223 123</b>	<b>-36 616 860</b>	<b>94 352</b>	<b>40 178 065</b>
	<b>Aktie- kapital</b>	<b>Utveck- lingsfond</b>	<b>Överkurs- fond</b>	<b>Balanserat resultat</b>	<b>Periodens resultat</b>	<b>Summa eget kapital</b>
<b>Ingående balans 2023-01-01</b>	<b>3 719 418</b>	<b>12 758 032</b>	<b>60 223 123</b>	<b>-36 616 860</b>	<b>94 352</b>	<b>40 178 065</b>
Nyemission						0
Emissionsutgifter						0
Disposition enligt beslut av årsstämma				94 352	-94 352	0
Fond för utvecklingsut- gifter		-2 064 734		2 064 734		0
Dotterbolagsaktier						0
Ej registrerat aktiekapital						0
Periodens resultat					-4 581 084	-4 581 084
<b>Utgående balans 2023-09-30</b>	<b>3 719 418</b>	<b>10 693 298</b>	<b>60 223 123</b>	<b>-34 457 774</b>	<b>-4 581 084</b>	<b>35 596 981</b>

# FÖRÄNDRINGAR I ANTALET UTSTÅENDE AKTIER

<b>FÖRÄNDRINGAR I ANTAL UTESTÅENDE AKTIER</b>	<b>ANTAL</b>
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
<b>ANTAL VID PERIODEN UTGÅNG</b>	<b>39 071 077</b>

# 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 2023-11-17



**Pär Hultgren**

Verkställande direktör

559000-7430  
GOLD TOWN GAMES AB (PUBL)  
KVARTALSRAPPORT 3



# 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](mailto:info@goldtowngames.com)  
**IR- & PRESS** [ir@goldtowngames.com](mailto:ir@goldtowngames.com)

---