



GOLD TOWN
GAMES

- BESÖKS- & POSTADRESS Storgatan 32, 931 31 Skellefteå
- ALLMÄNNA FRÅGOR info@goldtowngames.com
- IR- & PRESS ir@goldtowngames.com

April till Juni 2024
KVARTALSRAPPORT 2
559000-7430



GOLD TOWN GAMES I KORTHET

GOLD TOWN GAMES utvecklar och producerar mobila sportspel, varav det mest framgångsrika är World Hockey Manager. Gold Town Games har sitt säte i Skellefteå och leds av VD Pär Hultgren. Gold Town Games vision är att vara världsledande inom mobila sportmanagerspel genom att utmana och utveckla genren.



SAMMANFATTNING AV DET ANDRA KVARTALET

(Jämfört med sammanlagt föregående år)

	2024	2023
NETTOOMSÄTTNING, MSEK Minskade med 22,2 procent	3,27	4,2
RÖRELSERESULTAT, MSEK Minskade med 66 procent	-1,61	-4,75
RESULTATET EFTER FINANSIELLA POSTER Minskade med 64 procent	-1,78	-4,94
RESULTAT PER AKTIE, SEK	-0,03	-0,13



Pär Hultgren
VD, Gold Town Games

VD-KOMMENTAR

» VI GÖR SPÄNNANDE FRAMSTEG I UTVECKLINGEN AV DET NYA HOCKEYSPELET «

UNDER KVARTAL TVÅ UPPGICK KONCERNENS NETTOOMSÄTTNINGEN till 3,27 MSEK vilket är en försämring jämfört med samma kvartal föregående år (4,2 MSEK) och en liten förbättring jämfört med föregående kvartal (3,02 MSEK). Rörelseresultatet är fortsatt negativt och uppgick till -1,61 MSEK, men det förbättrades jämfört med samma kvartal föregående år -4,75 MSEK.

Vårt team har under kvartalet fortsatt fokusera på utvecklingen av vårt nya hockeyspel. Spelet är ett Player vs Player-spel som tar inspiration från klassiska titlar som "Ice Hockey" på Nintendo 8-bitar och Supercells "Brawl Stars".

Vår vision är att skapa ett modernt och engagerande free-to-play mobilspel som attraherar både sportfantaster och mobilspelare. Under kvartalet har vi tagit fram en solid multiplayer-prototyp samt fastställt spelets visuella inriktning. Vi ser fram emot att under det innevarande kvartalet börja bygga upp spelets community och visa upp det för potentiella samarbetspartners och användare. Vi håller fast vid vår målsättning att lansera en första version av spelet under kvartal fyra 2024. Tidiga speltester har visat att spelet är både roligt och engagerande, vilket är mycket lovande inför den kommande lanseringen.

På intäktsidan har vi sett en liten positiv utveckling i våra befintliga produkter. World Hockey Manager ökade sina intäkter med några procent jämfört med föregående kvartal, och Baseball Franchise Manager (BFM) mer än fördubblade sina intäkter. BFM har också genomgått en extern granskning av en konsult inom spelutveckling, och vi förväntar oss att de rekommendationer som levererats kommer att kunna förbättra nyckeltal och ge dotterbolaget Grand Pike möjlighet att öka marknadsföringen och antalet användare. World Football Manager (WFM) fick en betydande uppdatering av bland annat akademi och transfermarknaden under kvartalet, vilket resulterade i fler organiska nedladdningar, men vi har ännu inte sett en motsvarande ökning i intäkter. I våra övriga titlar har fokus legat på drift, underhåll och mindre utvecklingsinsatser.

Vi fortsätter att systematiskt minska våra kostnader vilket kan ses i det förbättrade resultatet, ytterligare besparingar genomförs under kvartal tre. Besparingarna påverkar inte nämnvärt den kommande lanseringen av hockeyspelet eller de lönsamma delarna av koncernen. Vårt kortsiktiga mål är att stärka bolagets affär, öka omsättningen och nå lönsamhet.

Inom teamet känner vi en stor optimism inför det nya hockeyspelet och att det kommer att bli ett konkurrenskraftigt mobilspel som kan utmana och utveckla genren.

Tack för visat intresse!

Pär Hultgren
VD, Gold Town Games

VERKSAMHETEN APRIL TILL JUNI

Koncernens nettoomsättning minskade med 22,1 procent och uppgick till 3,27 MSEK (4,2 MSEK).

Rörelseresultatet för koncernen förbättrades med 66,1 procent och uppgick till -1,61 MSEK (-4,75 MSEK) jämfört med samma kvartal föregående år.

MEDARBETARE

Gold Town Games-koncernen består av ett 16 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 1,77 MSEK (0,41 MSEK)

Koncernens likvida medel uppgick vid periodens utgång till 1,71 MSEK (3,65 MSEK).

De kortfristiga fordringarna uppgick vid periodens utgång till 2,12 MSEK (2,34 MSEK).

De kortfristiga skulderna uppgick vid periodens utgång till 4,22 MSEK (5,28 MSEK).

Soliditeten uppgick på balansdagen till 50,8 procent (73,1procent).

INVESTERINGAR OCH AVSKRIVNINGAR

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

Under perioden uppgick koncernens investeringar i materiella och immateriella anläggningstillgångar till 1,29 MSEK (1,57 MSEK). Avskrivningarna uppgick under kvartalet till -1,53 MSEK (-3,43 MSEK).

EGET KAPITAL

Vid utgången av perioden uppgick koncernens eget kapital till 12,6 MSEK (43,2 MSEK) Aktiekapitalet var 5 215 662 SEK, (3 719 418 SEK) fördelat på 54 788 546 aktier, (39 071 077 aktier) envar med ett kvotvärde om 0,095 SEK. (0,095 SEK)

GOLD TOWN GAMES AKTIE

Bolagets aktie, med kortnamn ”GTG”, har ISIN-kod SE0008587117 och handlas på NGM Nordic SME. Handel inleddes 2016-06-13.

STÖRSTA AKTIEÄGARNA PER 30 JUNI 2024

AKTIEÄGARE	ANTAL	%
Vision Invest AB	13 081 429	23,9
Esseff Fastigheter Aktiebolag	5 430 000	9,9
Nordnet Pensionsförsäkring AB	2 747 905	5,0
Avanza Pension	2 568 163	4,7
Johan Gustafsson	2 280 136	4,2
Andreas Poike	1 178 794	2,2
eBlitz Group	1 170 000	2,1
Annika Johansson	1 124 500	2,0
IL Bemmaning	900 000	1,6
Pär Hultgren (privat och via bolag)	775 339	1,4
Wayne Gretzky (via bolag)	700 000	1,3
Esseff Invest Aktiebolag	683 104	1,3
Kristian Lindholm	518 106	1,0
Övriga aktieägare	21 631 070	39,4
TOTALT	54 788 546	100,0

KUNDER OCH MARKNAD

Gold Town Games AB fokuserar sin verksamhet på sport managerspel för de mobila plattformarna iOS och Android. Bolagets idag lanserade produkter, samt de under utveckling, riktar sig till användare som är intresserade av sport och managerspel. Bolaget arbetar med en ny titel inom hockey med målsättningen att bli nummer ett inom hockey på mobila enheter. Den nya titeln kommer att tilltala en bredare bas av användare.

Baseball, Blitz, WFM och FIHHM är globalt lanserade med undantag för bl.a. Kina, Ryssland, Japan och Sydkorea. Produkterna är översatta till relevanta marknader 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 genomför löpande produktutveckling och bedömer att det finns god potential för tillväxt i framförallt det nya hockeyspelet. World Football Manager, Baseball Franchise Manager och Blitz Football Manager på WXM-plattformen har även de potential för tillväxt men det kräver förbättrade nyckeltal och investeringar i marknadsföring. World Hockey Manager har under sju år haft en användarbas som genererat intäkter, bolaget tror att produkten kan lyfta ytterligare genom att hitta nya användare men även aktivera tidigare användare. Gold Town Games arbetar efter en strategi för att leverera på uppsatta mål, som förväntas leda till visionen om att bolaget kan utmana marknaden och bli världsledande inom mobila sportmanagerspel.

FINANSIELL KALENDER

- 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

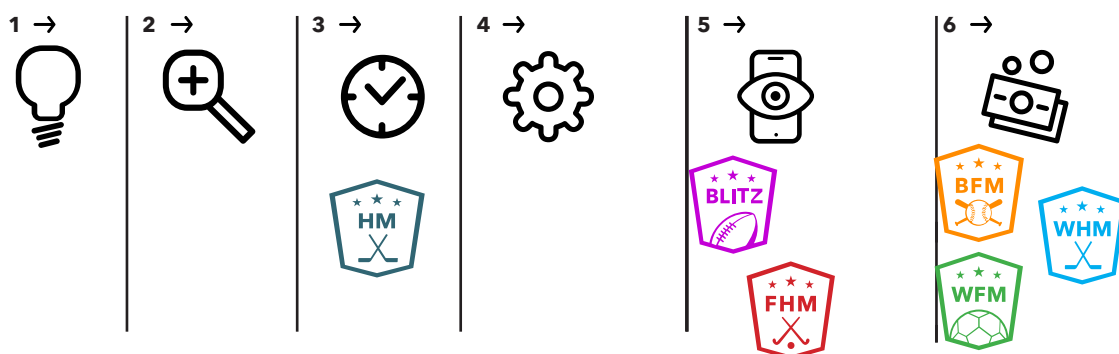
Denna information är sådan som Gold Town Games AB (publ) är skyldigt att offentliggöra enligt EU:s marknadsmissbruksförordning (EU nr 596/2014).

Informationen lämnades, genom angiven kontaktpersons försorg, för offentliggörande den 2024-05-22 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.



NY ISHOCKEYTITEL BASEBALL FRANCHISE MANAGER BLITZ FOOTBALL 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

de 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 sju år.

WORLD HOCKEY MANAGER

WHM vänder sig främst till alla de som älskar hockey och fans av managerspel. Det finns ett genuint hockeyintresse som under flera generationer har genomsyrat bygden där Gold Town Games verkar och det vill vi föra vidare till resten av världen.



WHM

1. Create team 2. Home screen 3. Match view 4. Formations

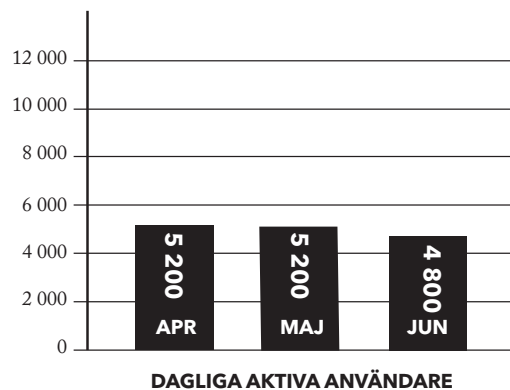
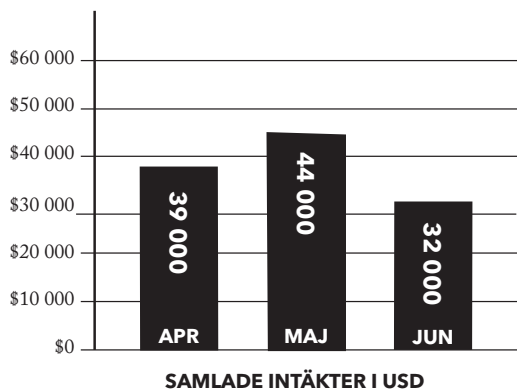
UNDER PERIODEN

Live ops har under perioden fokuserat på spelar draft och ett antal högtider, såsom 4de Juli, USA's nationaldag med tematiska uppdrag och spelareerbjudanden. Utvecklingsmässigt har produkten fått ett litet ansiktslyft gällande dess shop och erbjudanden. Dessutom har funktioner speciellt inriktade mot befintliga spelare lagts till för att öka engagemanget hos befintliga användare, exempelvis möjligheten att anställa utländska tränare till ditt lag som då även ökar stjärnvärdet hos de spelare du har som är från samma land samt en agentfunktion där spelare vars kontrakt inte förlängs hos lag i din division, i stället bjuds ut till övriga lag i samma division.

EFTER PERIODEN

Planering och genomförande av förbättringar inför 2025 års version av spelet är i full gång. Utifrån den feedback som vi fått in från spelarna ser vi ett behov att utöka metaspelet gällande arena och faciliteter. I övrigt så ser vi över balanseringen av spelets alla delar, detta kommer synas redan under släppet planerat i slutet av Augusti. I övrigt så kör hockeyn igång på allvar igen, då så ser vi också möjlighet att åter trycka på med live ops, kampanjer och UA i större skala.

ANVÄNDARDATA | WHM | KVARTAL 2 2024



ANTAL NEDLADDNINGAR UNDER PERIOD

Totalt: 20 000 st (37 000 st från Q1 2024)

BRUTTOINTÄKT FÖR PERIOD

Totalt: 115 000 USD (110 000 USD från Q1 2024)*

SNITTID I APP UNDER PERIOD

Totalt: 8h 53 min (6 h 11 min från Q1 2024)

*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.



1.

2.

3.

4.

World Football Manager

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

UNDER PERIODEN

Teamet har implementerat ytterligare funktioner för spelarnas kontrakt, transfermarknad och akademi samt ett nytt cup format. Funktionerna har lett till features i Appstore vilket ökat antalet nedladdningar och dagliga aktiva användare.

EFTER PERIODEN

Mindre justeringar på genomförda uppdateringar kommer att göras i kvartal tre. I övrigt prioriteras spelet mindre till förmån för det nya hockeyspelet.

ANVÄNDARDATA | WFM | KVARTAL 2 2024

DAGLIGA AKTIVA ANVÄNDARE VID PERIODENS SLUT

Totalt: 1 200 st (900 st från Q1 2024)

ANTAL NEDLADDNINGAR UNDER PERIOD

Totalt: 26 000 st (14 000 st från Q1 2024)

BRUTTOINTÄKT FÖR PERIOD

Totalt: 8 900 USD (8 900 USD från Q1 2024)

SNITTID I APP UNDER PERIOD

Totalt: 1h 06 min (1 h 6 min från Q1 2024)

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

Spelet har under perioden befunnits i limbo då ägarfrågor efter den tidigare ägaren Sideline Labs utretts. Omsättningen och antalet spelare har under perioden sjunkit till några tusen dollar och ett par hundra användare.

NÄRMSTA FRAMTID

Gold Town Games har övertagit ägarskapet för spelet. Ett litet team genomför förbättringar på simulatorn och förtydliganden i spelet för befintliga och nya användare. Planen är att lansera förbättringarna och därefter steg för steg öka marknadsföringen för att nå en hållbar och lönsam nivå av användare.

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

Grand Pike har under perioden testat att köpa marknadsföring. Slutsatsen är att i mindre volym kan spelet generera lönsam anskaffning av användare men för att skala upp marknadsföringen behöver retention och monitseringen stärkas ytterligare. En extern resurs har genomfört en undersökning av spelet och levererat en lista med förslag på åtgärds punkter.

NÄRMSTA FRAMTID

I mån av personalresurser kommer arbetet med att genomföra förslagen från den externa genomgången av produkten att implementeras.

ANVÄNDARDATA | BFM | KVARTAL 2 2024

DAGLIGA AKTIVA ANVÄNDARE VID PERIODENS SLUT

Totalt: 950 st (600 st från Q1 2024)

ANTAL NEDLADDNINGAR UNDER PERIOD

Totalt: 18 000 st (10 700 st från Q1 2024)

BRUTTOINTÄKT FÖR PERIOD

Totalt: 17 000 USD (7 000 USD från Q1 2024)

SNITTID I APP UNDER PERIOD

Totalt: 1h 07 min (1 h 03 min från Q1 2024)

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 OCH EFTER PERIODEN

Spelet är lågprioriterat och teamet genomför endast drift och underhåll av produkten.

ANVÄNDARDATA | FIHMM | KVARTAL 2 2024

DAGLIGA AKTIVA ANVÄNDARE VID PERIODENS SLUT

Totalt: 350 st (350 st från Q1 2024)

ANTAL NEDLADDNINGAR UNDER PERIOD

Totalt: 2 600 st (2 800 st från Q1 2024)

BRUTTOINTÄKT FÖR PERIOD

Totalt: 5 000 USD (5 500 USD från Q1 2024)

SNITTID I APP UNDER PERIOD

Totalt: 4 h 02 min (4h 18 min från Q1 2024)

RESULTATRÄKNING KONCERN

ÅR	2024	2023	2024	2023	2023
	APR-JUN	APR-JUN	JAN-JUN	JAN-JUN	JAN-DEC
Nettoomsättning	3 272 173	4 203 183	6 309 419	8 071 890	15 492 930
Aktiverat arbete för egen räkning	1 290 078	1 569 224	2 562 456	3 264 890	6 495 390
Övriga rörelseintäkter	66 063	145 715	111 981	150 997	349 165
RÖRELSENS INTÄKTER M.M	4 628 314	5 918 122	8 983 856	11 487 777	22 337 485
Direkta försäljningsomkostnader	-1 618 065	-2 104 964	-3 136 785	-3 828 727	-7 302 895
Övriga externa kostnader	-450 932	-1 768 651	-1 099 825	-2 427 217	-4 233 780
Personalkostnader	-2 609 833	-3 357 675	-5 200 923	-6 738 688	-12 214 582
Avskrivningar och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	-1 525 181	-3 431 477	-3 335 961	-6 811 810	-32 575 378
Övriga rörelsekostnader	-39 001	-5 357	-89 736	-22 081	-79 900
RÖRELSERESULTAT	-1 614 698	-4 750 002	-3 879 374	-8 340 746	-34 069 050
Resultat från övriga värdepapper och fordringar som är anläggningstillgångar	0	0	0	0	-5 500 000
Övriga ränteintäkter och liknande intäkter	4	17	210	241	2 989
Räntekostnader och liknande kostnader	-169 214	-192 889	-394 611	-383 630	-812 732
RESULTAT EFTER FINANSIELLA POSTER	-1 783 908	-4 942 874	-4 273 775	-8 724 135	-40 378 793
RESULTAT FÖRE SKATT	-1 783 908	-4 942 874	-4 273 775	-8 724 135	-40 378 793
Skatt på årets resultat	0	0	0	0	0
PERIODENS RESULTAT	-1 783 908	-4 942 874	-4 273 775	-8 724 135	-40 378 793
Hänförlig till:					
Moderföretagets ägare	-1 818 540	-3 787 710	-3 893 730	-6 484 577	-26 484 882
Innehav utan bestämmande inflytande	-40 158	-1 155 164	-101 668	-2 239 558	-13 893 911
Konkursbo Sideline Labs AB	74 790	0	-2783 77	0	0
Resultat per aktie före utspädning, SEK	-0,03	-0,13	-0,08	-0,22	-1,03
Resultat per aktie efter utspädning, SEK	-0,03	-0,12	-0,08	-0,22	-1,03

RESULTATRÄKNING MODERBOLAG

9

ÅR	2024	2023	2024	2023	2023
	APR-JUN	APR-JUN	JAN-JUN	JAN-JUN	JAN-DEC
Nettoomsättning	1 914 454	4 356 010	3 859 528	8 973 970	15 857 915
Aktiverat arbete för egen räkning	1 290 078	662 650	2 438 124	1 111 648	2 872 415
Övriga rörelseintäkter	73 642	145 637	141 292	150 919	233 843
RÖRELSENS INTÄKTER M.M	3 278 174	5 164 297	6 438 944	10 236 537	18 964 173
Direkta försäljningsomkostnader	-1 081 026	-1 911 193	-2 080 226	-3 577 466	-6 053 464
Övriga externa kostnader	-412 242	-1 742 204	-1 042 143	-2 420 715	-4 238 150
Personalkostnader	-2 148 505	-2 520 699	-4 261 813	-5 223 105	-9 500 115
Avskrivning och nedskrivning av materiella och immateriella anläggningstillgångar	-1 286 798	-1 314 297	-2 629 549	-2 630 358	-5 311 218
Övriga rörelsekostnader	-35 639	-2918	-80 157	-19 641	-71 441
RÖRELSERESULTAT	-1 686 036	-2 327 014	-3 654 944	-3 634 748	-6 210 215
Resultat från andelar i koncernföretag	0	0	0	0	-13 425 197
Resultat från övriga värdepapper och fordringar som är anläggningstillgångar	0	0	0	0	-5 500 000
Övriga ränteintäkter och liknande intäkter	0	0	14	12	89
Räntekostnader och liknande kostnader	-90 318	-74 304	-176 707	-151 969	-334 850
RESULTAT EFTER FINANSIELLA POSTER	-1 776 354	-2 401 318	-3 831 637	-3 786 705	-25 470 173
RESULTAT FÖRE SKATT	-1 776 354	-2 401 318	-3 831 637	-3 786 705	-25 470 173
Skatt på årets resultat	0	0	0	0	0
PERIODENS RESULTAT	-1 776 354	-1 401 318	-3 831 637	-3 786 705	-25 470 173
Resultat per aktie före utspädning, SEK	-0,03	-0,06	-0,07	-0,10	-0,46
Resultat per aktie efter utspädning, SEK	-0,03	-0,06	-0,07	-0,09	-0,46

BALANSRÄKNING KONCERN

ÅR	2024 JUN	2024 JUN	2023 DEC
TILLGÅNGAR			
Anläggningstillgångar			
Immateriella anläggningstillgångar			
Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten	14 444 660	31 130 682	15 009 165
Licenser	6 343 774	12 684 193	6 531 274
Goodwill	262 725	3 720 754	3 465 892
Materiella anläggningstillgångar			
Inventarier	6 175	12 457	8 683
Finansiella anläggningstillgångar			
Andra långfristiga värdepappersinnehav	0	5 500 000	0
Summa anläggningstillgångar	21 057 334	53 048 086	25 015 014
Omsättningstillgångar			
Kortfristiga fordringar			
Kundfordringar	1 551 743	1 360 674	1 297 081
Aktuell skattefordran	22 026	13 232	11 124
Övriga fordringar	202 679	86 048	169 731
Upparbetad men ej fakturerad intäkt	23 492	616 117	68 951
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	315 271	263 982	373 207
Kassa och bank	1 709 984	3 651 588	4 988 487
Summa omsättningstillgångar	3 825 195	5 991 641	6 908 581
SUMMA TILLGÅNGAR	24 882 529	59 039 727	31 923 595

BALANSRÄKNING KONCERN

ÅR	2024 JUN	2023 JUN	2023 DEC
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
Eget kapital			
Aktiekapital	5 215 662	3 719 418	5 215 662
Övrigt tillskjutet kapital	64 122 195	60 223 123	64 122 195
Annat eget kapital inklusive årets resultat	-59 748 028	-33 593 827	-55 532 545
Eget kapital hänförligt till moderbolagets aktieägare	9 589 829	30 348 714	13 805 312
Innehav utan bestämmande inflytande	3 048 721	12 830 832	3 114 892
Summa eget kapital	12 638 550	43 179 546	16 920 204
Långfristiga skulder			
Konvertibla lån	8 026 666	9 881 016	9 481 016
Skulder till kreditinstitut	0	702 657	486 587
Summa långfristiga skulder	8 026 666	10 583 673	9 967 603
Kortfristiga skulder			
Konvertibla lån	400 000	0	400 000
Skulder till kreditinstitut	0	833 633	773 644
Leverantörsskulder	871 699	999 494	938 838
Övriga skulder	673 821	726 063	752 976
Fakturerad men ej upparbetad intäkt	12 000	24 000	0
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	2 259 793	2 693 318	2 170 330
Summa kortfristiga skulder	4 217 313	5 276 508	5 035 788
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	24 882 529	59 039 727	31 923 595

BALANSRÄKNING MODERBOLAG

2

ÅR	2024 JUN	2023 JUN	2023 DEC
TILLGÅNGAR			
Anläggningstillgångar			
<i>Immateriella anläggningstillgångar</i>			
Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten	10 127 804	11 239 322	10 319 229
<i>Finansiella anläggningstillgångar</i>			
Andelar i koncernföretag	10 299 980	23 725 177	10 299 980
Andra långfristiga värdepappersinnehav	0	5 500 000	0
Summa anläggningstillgångar	20 427 784	40 464 499	20 619 209
Omsättningstillgångar			
Kortfristiga fordringar			
Kundfordringar	850 874	897 190	659 957
Fordringar hos koncernföretag	964 719	156 999	1 748 209
Övriga fordringar	201 975	17 760	22 830
Upparbetad men ej fakturerad intäkt	23 492	587 333	68 951
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	289 755	239 981	373 207
Kassa och bank	1 372 938	2 215 640	4 562 069
Summa omsättningstillgångar	3 703 753	4 114 903	7 435 223
SUMMA TILLGÅNGAR	24 131 537	44 579 402	28 054 432

BALANSRÄKNING MODERBOLAG

ÅR	2024 JUN	2023 JUN	2023 DEC
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
Eget kapital			
Bundet eget kapital			
Aktiekapital	5 215 662	3 719 418	3 719 418
Ej registrerat aktiekapital	0	0	1 496 243
Fond för utvecklingsutgifter	10 127 804	11 239 322	10 319 229
Fritt eget kapital			
Fri överkursfond	64 122 195	60 223 123	64 122 195
Balanserat resultat	-59 362 453	-35 003 798	-34 083 705
Periodens resultat	-3 831 637	-3 786 705	-25 470 173
Summa eget kapital	16 271 571	36 391 360	20 103 207
Långfristiga skulder			
Konvertibla lån	5 126 666	5 126 666	5 126 666
Summa långfristiga skulder	5 126 666	5 126 666	5 126 666
Kortfristiga skulder			
Leverantörsskulder	666 239	924 769	656 158
Skulder till koncernföretag	0	26 878	6 960
Aktuell skatteskuld	0	9 660	0
Övriga skulder	240 870	365 879	658 215
Fakturerad men ej upparbetad intäkt	12 000	24 000	0
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	1 814 191	1 710 190	1 503 226
Summa kortfristiga skulder	2 733 300	3 061 376	2 824 559
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	24 131 537	44 579 402	28 054 432

KASSAFLÖDESANALYS KONCERN

ÅR	2024		2023		2023
	APR-JUN	APR-JUN	JAN-JUN	JAN-JUN	JAN-DEC
DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN					
Rörelseresultat	-1 614 698	-4 750 002	-3 879 374	-8 340 746	-34 069 050
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	4 692 413	3 431 477	6 503 013	6 811 810	32 461 112
Erhållen ränta	4	17	210	241	2 989
Erlagd ränta	-169 214	-192 889	-394 611	-383 630	-812 732
KASSAFLÖDE FRÅN DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN FÖRE FÖRÄNDRINGAR I RÖRELSEKAPITALET	2 908 505	-1 511 397	2 229 238	-1 912 325	-2 417 681
KASSAFLÖDE FRÅN FÖRÄNDRINGAR I RÖRELSEKAPITAL					
Ökning/minskning av kortfristiga fordringar	-453 375	1 261 156	-195 117	3 207 685	3 627 644
Ökning/minskning av kortfristiga skulder	-688 245	663 664	-809 231	-626 249	-1 310 793
KASSAFLÖDE FRÅN DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN	1 766 885	413 423	1 224 890	669 111	-100 830
INVESTERINGSVERKSAMHETEN					
Investeringar i immateriella anläggningstillgångar	-1 290 078	-1 569 224	-2 562 456	-3 264 890	-6 495 390
Försäljning av materiella anläggningstillgångar	0	0	0	0	4 000
KASSAFLÖDE FRÅN INVESTERINGSVERKSAMHETEN	-1 290 078	-1 569 224	-2 562 456	-3 264 890	-6 491 390
FINANSIERINGSVERKSAMHETEN					
Nyemission	0	0	0	0	5 395 316
Förändring av långfristiga lån	-1 940 937	27 060	-1 940 937	-460 230	-522 206
KASSAFLÖDE FRÅN FINANSIERINGSVERKSAMHETEN	-1 940 937	27 060	-1 940 937	-460 230	4 873 110
PERIODENS KASSAFLÖDE	-1 464 130	-1 128 741	-3 278 503	-3 056 009	-1 719 110
Likvida medel vid periodens början	3 174 114	4 780 329	4 988 487	6 707 597	6 707 597
SUMMA DISPONIBLA LIKVIDA MEDEL	1 709 984	3 651 588	1 709 984	3 651 588	4 988 487

KASSAFLÖDESANALYS MODERBOLAG

ÅR	2024	2023	2024	2023	2023
	APR-JUN	APR-JUN	JAN-JUN	JAN-JUN	JAN-DEC
DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN					
Rörelseresultat	-1 686 036	-2 327 014	-3 654 944	-3 634 748	-6 210 215
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	1 369 079	1 314 297	2 805 998	2 630 358	5 198 816
Erhållen ränta	0	0	14	12	89
Erlagd ränta	-90 318	-74 304	-176 707	-151 969	-334 850
KASSAFLÖDE FRÅN DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN FÖRE FÖRÄNDRINGAR I RÖRELSEKAPITALET	-407 275	-1 087 021	-1 025 639	-1 156 347	-1 346 160
KASSAFLÖDE FRÅN FÖRÄNDRINGAR I RÖRELSEKAPITAL					
Förändring av kortfristiga fordringar	314 346	2 002 678	542 339	4 259 892	3 286 000
Förändring av kortfristiga skulder	-273	-627 956	-267 707	-1 641 852	-1 770 266
KASSAFLÖDE FRÅN DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN	-93 202	287 701	-751 007	1 461 693	169 574
INVESTERINGSVERKSAMHETEN					
Investeringar immateriella anläggningstillgångar	-1 290 078	-662 650	-2 438 124	-1 111 648	-2 872 415
Investeringar materiella anläggningstillgångar	0	0	0	0	0
Försäljning av materiella anläggningstillgångar	0	0	0	0	4 000
Investeringar finansiella anläggningstillgångar	0	0	0	0	0
KASSAFLÖDE FRÅN INVESTERINGSVERKSAMHETEN	-1 290 078	-662 650	-2 438 124	-1 111 648	-2 868 415
FINANSIERINGSVERKSAMHETEN					
Nyemission	0	0	0	0	5 395 315
Förändring av långfristiga lån	0	0	0	0	0
KASSAFLÖDE FRÅN FINANSIERINGSVERKSAMHETEN	0	0	0	0	5 395 315
PERIODENS KASSAFLÖDE	-1 383 280	-374 949	-3 189 131	350 045	2 696 474
Likvida medel vid periodens början	2 756 218	2 590 589	4 562 069	1 865 595	1 865 595
SUMMA DISPONIBLA LIKVIDA MEDEL	1 372 938	2 215 640	1 372 938	2 215 640	4 562 069

NYCKELTAL KONCERN

ÅR	2024	2023	2024	2023	2023
	APR-JUN	APR-JUN	JAN-JUN	JAN-JUN	JAN-DEC
Nettoomsättning	3 272 173	4 203 183	6 309 419	8 071 890	15 492 930
EBITDA*	-89 517	-1 318 525	-543 413	-1 528 936	-1 493 672
Röresleresultat (EBIT)	-1 614 698	-4 750 002	-3 879 374	-8 340 746	-34 069 050
Periodens resultat	-1 783 908	-4 942 874	-4 273 775	-8 724 135	-40 378 793
Rörelsemarginal %	neg	neg	neg	neg	neg
Vinstmarginal %	neg	neg	neg	neg	neg
Soliditet vid periodens utgång %	50,8%	73,1%	50,8%	73,1%	53,0%
Räntabilitet på eget kapital %	neg	neg	neg	neg	neg
EGET KAPITAL PER AKTIE					
före utspädning kr	0,2	1,1	0,2	1,1	0,3
efter utspädning kr	0,2	1,1	0,2	1,1	0,3
Aktiens slutkurs för perioden	0,162	1,240	0,162	1,240	0,425
P/E-tal	neg	neg	neg	neg	neg
RESULTAT PER AKTIE					
före utspädning kr	-0,03	-0,13	-0,08	-0,22	-0,74
efter utspädning kr	-0,03	-0,12	-0,08	-0,22	-0,74
ANTAL AKTIER VID PERIODENS SLUT					
före utspädning	54 788 546	39 071 077	54 788 546	39 071 077	54 788 546
efter utspädning	54 788 546	40 386 077	54 788 546	40 386 077	54 788 546
Utestående optioner**	0	1 315 000	0	1 315 000	0
GENOMSNIITTLIGT ANTAL AKTIER					
före utspädning	54 788 546	39 071 077	54 788 546	39 071 077	41 661 869
efter utspädning	54 788 546	40 386 077	54 788 546	40 386 077	41 661 869
ANTAL ANSTÄLLDA					
i genomsnitt	18	25	18	26	23
vid periodens slut	17	24	17	24	18

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

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

NYCKELTAL MODERBOLAG

ÅR	2024	2023	2024	2023	2023
	APR-JUN	APR-JUN	JAN-JUN	JAN-JUN	JAN-DEC
Nettoomsättning	1 914 454	4 356 010	3 859 528	8 973 970	15 857 915
EBITDA*	-399 238	-1 012 717	-1 025 395	-1 004 390	-898 997
Rörelseresultat (EBIT)	-1 686 036	-2 327 014	-3 654 944	-3 634 748	-6 210 215
Periodens resultat	-1 776 354	-2 401 318	-3 831 637	-3 786 705	-25 470 173
Rörelsemarginal %	neg	neg	neg	neg	neg
Vinstmarginal %	neg	neg	neg	neg	neg
Soliditet vid periodens utgång %	67,4%	81,6%	67,4%	81,6%	71,7%
Räntabilitet på eget kapital %	neg	neg	neg	neg	neg
EGET KAPITAL PER AKTIE					
före utspädning kr	0,3	0,9	0,3	0,9	0,5
efter utspädning kr	0,3	0,9	0,3	0,9	0,5
Aktiens slutkurs för perioden	0,162	1,240	0,162	1,240	0,425
P/E-tal	neg	neg	neg	neg	neg
RESULTAT PER AKTIE					
före utspädning kr	-0,03	-0,06	-0,07	-0,10	-0,65
efter utspädning kr	-0,03	-0,06	-0,07	-0,09	-0,65
ANTAL AKTIER VID PERIODENS SLUT					
före utspädning	54 788 546	39 071 077	54 788 546	39 071 077	39 071 077
efter utspädning	54 788 546	40 386 077	54 788 546	40 386 077	39 071 077
Utestående optioner**	0	1 315 000	0	1 315 000	0
GENOMSNISSLIGT ANTAL AKTIER					
före utspädning	54 788 546	39 071 077	54 788 546	39 071 077	41 661 869
efter utspädning	54 788 546	40 386 07	54 788 546	40 386 077	41 661 869
ANTAL ANSTÄLLDA					
i genomsnitt	15	19	15	20	19
vid periodens slut	14	18	14	18	15

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

** 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 2023-01-01	3 719 418	60 223 123	-29 047 663	17 008 803	51 903 681
Nyemission	1 496 244	4 004 871			5 501 115
Emissionsutgifter		-105 799			-105 799
Årets resultat			-26 484 882	-13 893 911	-40 378 793
Utgående balans 2023-12-31	5 215 662	64 122 195	-55 532 545	3 114 892	16 920 204

	Aktie- kapital	Övrigt tillskjutet kapital	Annat eget kapital inkl. årets resultat	Innehav utan bestämmande inflytande	Summa eget kapital
Ingående balans 2024-01-01	5 215 662	64 122 195	-55 532 545	3 114 892	16 920 204
Nyemission					0
Emissionsutgifter					0
Förändring i koncernstruktur*			-7 879		-7 879
Årets resultat Sideline Labs AB i konkurs			-313 874	35 497	-278 377
Årets resultat			-3 893 730	-101 668	-3 995 398
Utgående balans 2024-06-30	5 215 662	64 122 195	-59 748 028	3 048 721	12 638 550

* Sideline Labs AB är per 2024-06-30 inte längre ett dotterbolag.

FÖRÄNDRINGAR I DET EGNA KAPITALET MODERBOLAG

	Aktie- kapital*	Utvecklings- fond	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*	1 496 243		4 004 871			5 501 114
Emissionsutgifter			-105 799			-105 799
Disposition enligt beslut av årsstämma				94 352	-94 352	0
Fond för utvecklings- utgifter		-2 438 803		2 438 803		0
Årets resultat					-25 470 173	-25 470 173
Utgående balans 2023-12-31	5 215 661	10 319 229	64 122 195	-34 083 705	-25 470 173	20 103 207

* Varav registrerat aktiekapital 3 719 418

* Varav ej registrerat aktiekapital 1 496 243

	Aktie- kapital	Utvecklings- fond	Överkurs- fond	Balanserat resultat	Periodens resultat	Summa eget kapital
Ingående balans 2024-01-01	5 215 661	10 319 229	64 122 195	-34 083 705	-25 470 173	20 103 207
Disposition enligt beslut av årsstämma				-25 470 173	25 470 173	0
Fond för utvecklings- utgifter		-191 425		191 425		0
Öresavrundning	1					1
Årets resultat					-3 831 637	-3 831 637
Utgående balans 2024-06-30	5 215 662	10 127 804	64 122 195	-59 362 453	-3 831 637	16 271 571

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
Nyemission 2023-10-30	15 717 469
ANTAL VID PERIODEN UTGÅNG	54 788 546

FÖRSÄKRAN

Den verkställande direktören för Gold Town Games AB försäkrar att kvartalsrapporten ger en rättvisade översikt av bolagets ställning och resultatet samt beskriver de väsentliga risker och osäkerhetsfaktorer som företaget står inför.

Underskrift

Skellefteå 2024-08-22



Pär Hultgren

Verkställande direktör



GOLD TOWN GAMES

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.



BESÖKS- & POSTADRESS Storgatan 32D, 931 31 Skellefteå
ALLMÄNNA FRÅGOR info@goldtowngames.com
IR- & PRESS ir@goldtowngames.com
