



GOLD TOWN
GAMES

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

BOKSLUTSKOMMUNIKÉ 2024

med kvartalsrapport 4

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 HELÅRET

	2024	2023
NETTOOMSÄTTNING, MSEK	11,86	15,49
RÖRELSERESULTAT, MSEK	-5,53	-34,07
RESULTATET EFTER FINANSIELLA POSTER	-6,23	-40,38
RESULTAT PER AKTIE, SEK	-0,11	-0,74

SAMMANFATTNING AV DET FJÄRDE KVARTALET

	2024	2023
NETTOOMSÄTTNING, MSEK	2,75	3,63
RÖRELSERESULTAT, MSEK	-0,86	-22,81
RESULTATET EFTER FINANSIELLA POSTER	-1,01	-28,53
RESULTAT PER AKTIE, SEK	-0,02	-0,33



Pär Hultgren
VD, Gold Town Games

VD-KOMMENTAR

» EN NY ERA FÖR VÅR PRODUKT-STRATEGI «

UNDER KVARTAL FYRA UPPGICK KONCERNENS NETTOOMSÄTTNINGEN till 2,75 MSEK (3,63 MSEK föregående år). Resultatet efter finansiella poster förbättrades avsevärt jämfört med samma period föregående år och uppgick till -1,01 MSEK (-28,53 MSEK). På årsbasis uppgick nettoomsättningen till 11,86 MSEK (jämfört med 15,49 MSEK föregående år). Denna positiva trend är ett resultat av våra effektiviseringsåtgärder och vårt fokus på en mer hållbar produktstrategi.

FOKUS PÅ PRODUKTUTVECKLING

Under 2024 har vi påbörjat en omfattande förändring av vår produktportfölj. Större delen av året har ägnats åt att utveckla Pocket Hockey, ett spel vi ser stor potential i på den globala spelmarknaden. Arbetet med Pocket Hockey stärker inte bara vår position inom hockeyspel, utan har också utökat vår expertis inom utvecklingen av mobila multiplayer-spel – en kompetens som öppnar upp för framtida titlar och affärsmöjligheter.

UTMANINGAR OCH LÄRDOMAR

Trots en stabil löpande verksamhet har omsättningen inte nått våra målsättningar. Begränsade marknadsföringsresurser har påverkat försäljningen av våra befintliga spel och inflödet av nya användare. Under 2025 kommer vi att adressera detta genom att stärka vår marknadsföring och ta ett kraftfullt omtag av vårt populära spel World Hockey Manager, i syfte att återställa och öka omsättningen.

RESULTATFÖRBÄTTRINGAR GENOM EFFEKTIVISERINGAR

Vårt resultat för 2024 visar en markant förbättring jämfört med 2023. Detta beror huvudsakligen på att 2023 belastades av omfattande nedskrivningar relaterade till dotter- och intressebolag. Vi ser även tydliga effekter av våra kostnadsbesparingar, vilket stärker bolagets finansiella stabilitet och ger oss bättre möjligheter att investera i framtiden.

FRAMTID OCH TILLVÄXTPOTENTIAL

Framtiden för Gold Town Games ser lovande ut. Med sex aktiva spel i portföljen och lanseringen av Pocket Hockey i startgroparna står vi inför en spännande tillväxtresa. Den kommande bolagsstämman ger oss möjlighet att fatta beslut om en kapitalinjektion, som inte bara kommer att minska bolagets skulder utan också möjliggöra en kraftfull marknadsföringsinsats för Pocket Hockey och andra titlar i vår portfölj.

När dessa pusselbitar faller på plats under 2025 ser vi fram emot att nå svarta siffror och positivt kassaflöde. Vi har stor tilltro till att Pocket Hockey kan bana väg för en ny kategori av mobila spelprodukter och därigenom bidra till bolagets framtida tillväxt.

Vi vill rikta ett stort tack till både nya och befintliga ägare för ert förtroende och ert tålamod. Tillsammans ser vi fram emot att göra 2025 till året då Gold Town Games tar nästa steg mot långsiktig framgång.

Tack för ert engagemang och visade intresse!

Pär Hultgren
VD, Gold Town Games

VERKSAMHETEN OKTOBER TILL DECEMBER

Koncernens nettoomsättning minskade med 24,2 procent och uppgick till 2,75 MSEK (3,63 MSEK).

Rörelseresultatet för koncernen förbättrades med 96 procent och uppgick till -0,86 MSEK (-22,81 MSEK) jämfört med samma kvartal föregående år.

MEDARBETARE

Gold Town Games-koncernen består av ett 14 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 MSEK (-0,31 MSEK)

Koncernens likvida medel uppgick vid periodens utgång till 0,76 MSEK (4,98 MSEK).

De kortfristiga fordringarna uppgick vid periodens utgång till 1,49 MSEK (1,92 MSEK).

De kortfristiga skulderna uppgick vid periodens utgång till 2,59 MSEK (5,03 MSEK).

Soliditeten uppgick på balansdagen till 46,7 procent (53 procent).

INVESTERINGAR OCH AVSKRIVNINGAR

Under kvartalet har investeringarna i balanserade utgifter för koncernens utvecklingsarbete i huvudsak fokuserats på Pocket Hockey.

Under perioden uppgick koncernens investeringar i materiella och immateriella anläggningstillgångar till 1,09 MSEK (1,44 MSEK). Avskrivningarna uppgick under kvartalet till -1,25 MSEK (-22,28 MSEK).

EGET KAPITAL

Vid utgången av perioden uppgick koncernens eget kapital till 10,7 MSEK (16,9 MSEK) Aktiekapitalet var 5 215 662 SEK, (3 719 418 SEK) fördelat på 54 788 546 aktier, (54 788 546 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 31 DECEMBER 2024

AKTIEÄGARE	ANTAL	%
Vision Invest AB	13 081 429	23,9
Esseff Fastigheter Aktiebolag	5 430 000	9,9
Avanza Pension	1 741 755	3,2
Nordnet Pensionförsäkring AB	1 694 570	3,1
Johan Gustafsson	1 500 099	2,7
Peter Hultgren (privat och via bolag)	1 243 434	2,3
Andreas Poike	1 178 794	2,2
Annika Johansson	1 124 500	2,1
Stefan Arbin	1 000 000	1,8
Pär Hultgren (privat och via bolag)	952 608	1,8
Wayne Gretzky (via bolag)	700 000	1,3
Esseff Invest Aktiebolag	683 104	1,3
Swesales AB	650 000	1,2
Övriga aktieägare	23 808 253	43,2
TOTALT	54 788 546	100,0

KUNDER OCH MARKNAD

Gold Town Games AB fokuserar sin verksamhet på sportspel 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 inom framförallt ishockey. Bolaget arbetar med en ny titel inom hockey med målsättningen att bli nummer ett inom hockey på mobila enheter.

Managerspelen World Hockey Manager, World Football Manager, FIH Hockey Manager och Blitz Football Manager samt Baseball Franchise Manager är globalt lanserade. Användarna är i huvudsak män, 18-55 år.

Pocket Hockey, som lanseras globalt i mars 2025, kommer att vidga bolagets målgrupp ytterligare då spelet tillhör en annan kategori av produkter som även förväntas engagera yngre åldrar av användare.

UTSIKTER

Bolaget genomför löpande produktutveckling och bedömer att det finns god potential för tillväxt i framförallt det nya hockeyspelet, Pocket Hockey.

World Football Manager, Baseball Franchise Manager och Blitz Football Manager på WXM-plattformen har även de potential för tillväxt men för att den skall realiseras krävs förbättrade nyckeltal och därefter investeringar i marknadsföring.

World Hockey Manager har under åtta år haft en användarbas som genererat intäkter, bolaget tror att produkten kan öka intäkterna igen genom att hitta nya användare men även aktivera tidigare aktiva 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 sportspel.

VÄSENTLIGA HÄNDELSE EFTER RAPPORTPERIODENS UTGÅNG

- Pocket Hockey lanseras i Storbritannien.
- Gold Town Games kallar till extra bolagsstämma för att genomföra en företrädesemission. Syftet med emissionen är att globalt lansera Pocket Hockey samt omvandla bolagets konvertibla lån till ett royaltyättagande.

FINANSIELL KALENDER

- Kvartalsrapport 1 (januari-mars) publiceras 2025-05-22
- Kvartalsrapport 2 (april-juni) publiceras 2025-08-21
- Kvartalsrapport 3 (juli-september) publiceras 2025-11-20

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 2023.

GRANSKNING AV REVISOR

Rapporten har inte varit föremål för granskning av bolagets revisorer.

NOTERA

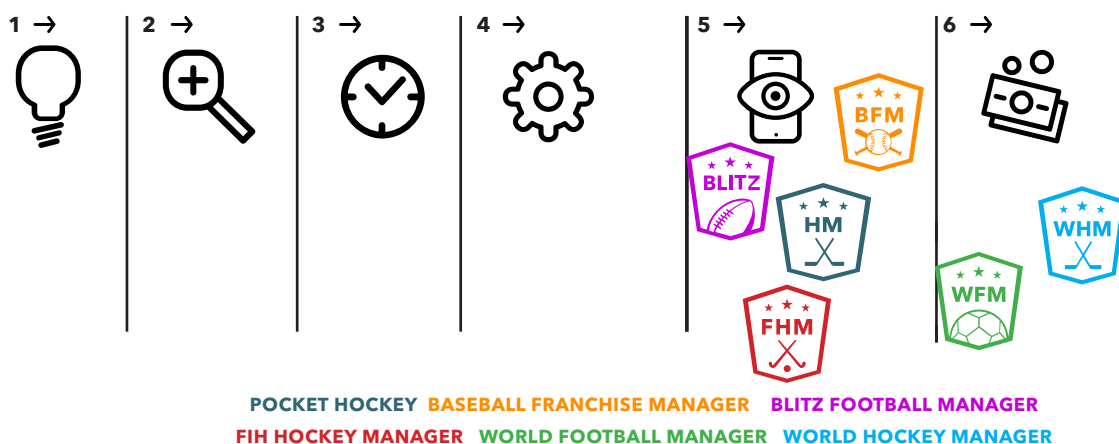
Denna information är sådan som Gold Town Games AB (publ) är skyldigt att offentliggöra enligt EU:s marknadsmissbruksförordning (EU nr 596/2014).

Informationen lämnades, genom angiven kontaktpersons försorg, för offentliggörande den 2025-02-20 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.

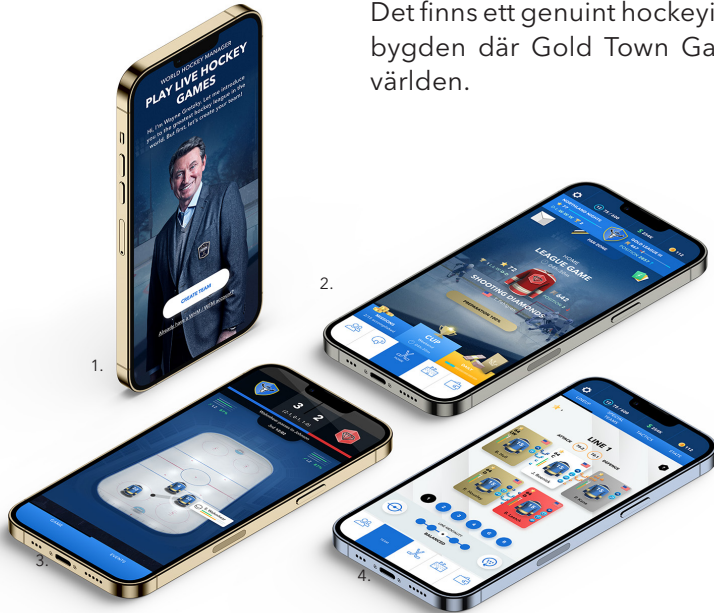
6. TILLVÄXTFAS

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 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

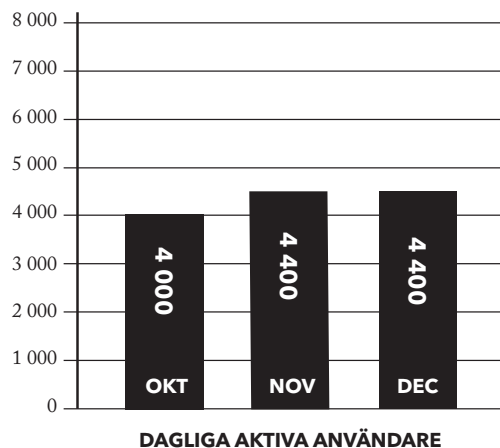
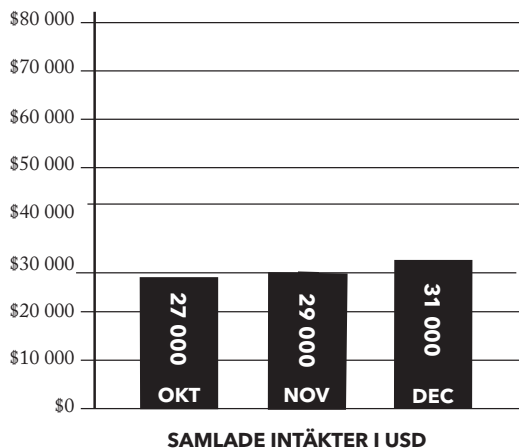
UNDER PERIODEN

Under perioden har teamet arbetat intensivt med att implementera förbättringar inför 2025 års version av spelet. Baserat på spelarnas feedback har metaspelet kring arena utvecklats med tillägg och uppgraderingar som ökar speldjupet. Samtidigt har balansen i spelets alla delar setts över, vilket resulterat i justeringar av ekonomiska system och matchsimuleringar. Live ops har också fokuserat på att maximera engagemanget genom tematiska kampanjer, detta för att ökat intresse inför kommande uppdateringar. Förberedelserna inför hockeysäsongen har ytterligare stärkt spelets koppling till aktuella sporthändelser, med flera kampanjer planerade för att dra nytta av säsongens höjdpunkter.

EFTER PERIODEN

Fokus kommer nu att ligga på att vidareutveckla funktioner för befintliga spelare, med syfte att öka lojalitet och engagemang. Vi introducerar en utökad historik och utmärkelsefunktion där spelarna har bättre tillgång till vilka som har rekord eller slår rekord under spelets gång, vilket ämnar till att skapa en mer dynamisk och långsiktig spelupplevelse.

ANVÄNDARDATA | WHM | KVARTAL 4 2024



ANTAL NEDLADDNINGAR UNDER PERIOD

Totalt: 21 000 st (14 500 st från Q3 2024)

BRUTTOINTÄKT FÖR PERIOD

Totalt: 87 000 USD (88 000 USD från Q3 2024)*

SNITTID I APP UNDER PERIOD

Totalt: 8h 30 min (10 h 06 min från Q3 2024)

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

POCKET HOCKEY

POCKET HOCKEY är ett Player vs Player spel som tar inspiration från klassiska titlar som "Ice Hockey" på Nintendo 8-bitar och Supercells "Brawl Stars".
Spelet tillåter även samarbete mellan användare då de kan spela på samma lag.

Vår vision är att skapa ett modernt och engagerande free-to-play mobilspel som attraherar både sportfantaster och mobilspelare. Ett spel där en ung generation gamers kan mötas i igenkänning och spelkänsla med en äldre föräldrageneration.

Under kvartalet har vi förbättrat alla komponenter i spelet och lanserat en Beta-version av i Slovakien indikerar retention dag 1 på 35+% och 6-7 spelade matcher per dag. De första kommentarerna från användarna som testat spelet på spelmässor och även slovakiska användare har i det stora hela varit positiva. Efter årskiftet har spelet lanserats i Storbritannien.

Globala lansering är uppskattad till den 20 mars 2025.



Pocket Hockey

1. Splash Screen 2. Player Screen 3. Line-up

ANVÄNDAROMDÖMEN



"This game is really fun and there's definitely opportunity to grow and have loads of fun challenges and new game modes. Obviously the game is still in its early stages but these would be great things to come. Love the graphics and gameplay, experienced no issues so far. Keep up the good work"



"Unbelievable slap shots from the blue line"



"...Overall the game has an amazing concept and I think that you have made an amazing ice hockey game which is really needed because I can not find a single good free ice hockey game on App Store..."



"When it will be available on google play?"

WXM SPELEN

WXM spelen World Football Manager, Blitz Football Manager, FIH Hockey Manager och Baseball Franchise Manager ligger alla på samma plattform WXM. Spelen är distribuerade på App Store och Google Play till merparten av världens länder. Användardata för spelen sammanställs samlat nedan.



World Football Manager

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

UNDER PERIODEN

Fokus på titlarna har under perioden varit drift och underhåll. Mindre utveckling har gjorts på Baseball med syfte att förbättra retention och intjäning per användare.

EFTER PERIODEN

Baseball utvecklas fortsatt och marknadstester planeras under kvartal ett och två 2025.

SAMLAD ANVÄNDARDATA | WXM | KVARTAL 4 2024

DAGLIGA AKTIVA ANVÄNDARE VID PERIODENS SLUT

Totalt: 1 000 st

ANTAL NEDLADDNINGAR UNDER PERIOD

Totalt: 17 500 st

BRUTTOINTÄKT FÖR PERIOD

Totalt: 20 000 USD*

SNITTID I APPAR UNDER PERIOD

Totalt: ca 1 tim 30 min

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

RESULTATRÄKNING KONCERN

ÅR	2024	2023	2024	2023
	OKT-DEC	OKT-DEC	JAN-DEC	JAN-DEC
Nettoomsättning	2 754 950	3 633 806	11 855 283	15 492 930
Aktiverat arbete för egen räkning	1 089 945	1 441 203	4 801 944	6 495 390
Övriga rörelseintäkter	1 029	17 913	124 607	349 165
RÖRELSENS INTÄKTER M.M	3 845 924	5 092 922	16 781 834	22 337 485
Direkta försäljningsomkostnader	-1 029 650	-1 834 186	-5 266 563	-7 302 895
Övriga externa kostnader	-454 412	-796 928	-2 054 177	-4 233 780
Personalkostnader	-1 967 249	-2 949 352	-8 880 679	-12 214 582
Avskrivningar och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	-1 254 404	-22 283 425	-5 991 566	-32 575 378
Övriga rörelsekostnader	-1 392	-39 120	-118 349	-79 900
RÖRELSERESULTAT	-861 183	-22 810 089	-5 529 500	-34 069 050
Resultat från övriga värdepapper och fordringar som är anläggningstillgångar	0	-5 500 000	0	-5 500 000
Övriga ränteintäkter och liknande intäkter	7	2 610	58	2 989
Räntekostnader och liknande kostnader	-153 689	-222 743	-697 502	-812 732
RESULTAT EFTER FINANSIELLA POSTER	-1 014 865	-28 530 222	-6 226 944	-40 378 793
RESULTAT FÖRE SKATT	-1 014 865	-28 530 222	-6 226 944	-40 378 793
Skatt på årets resultat	0	0	0	0
PERIODENS RESULTAT	-1 014 865	-28 530 222	-6 226 944	-40 378 793
Hänförlig till:				
Moderföretagets ägare	-894 396	-18 178 402	-5 795 831	-26 484 882
Innehav utan bestämmande inflytande	-120 469	-1 035 815	-152 736	-13 893 911
Konkursbo Sideline Labs AB		0	-278 377	0
Resultat per aktie före utspädning, SEK	-0,02	-0,73	-0,11	-0,74
Resultat per aktie efter utspädning, SEK	-0,02	-0,71	-0,11	-0,74

RESULTATRÄKNING MODERBOLAG

9

ÅR	2024	2023	2024	2023
	OKT-DEC	OKT-DEC	JAN-DEC	JAN-DEC
Nettoomsättning	1 738 033	3 072 521	6 979 188	15 857 915
Aktiverat arbete för egen räkning	1 089 945	969 655	4 677 612	2 872 415
Övriga rörelseintäkter	58 058	27 074	202 386	233 843
RÖRELSENS INTÄKTER M.M	2 886 037	4 069 250	11 859 186	18 964 173
Direkta försäljningsomkostnader	-509 817	-1 224 115	-3 292 344	-6 053 464
Övriga externa kostnader	-446 033	-1 012 004	-1 833 698	-4 238 150
Personalkostnader	-1 694 221	-2 320 376	-7 323 884	-9 500 115
Avskrivning och nedskrivning av materiella och immateriella anläggningstillgångar	-893 879	-1 343 724	-4 568 314	-5 311 218
Övriga rörelsekostnader	-2 646	-36 593	-102 667	-71 441
RÖRELSERESULTAT	-660 559	-1 867 562	-5 261 722	-6 210 215
Resultat från andelar i koncernföretag	0	-13 425 197	0	-13 425 197
Resultat från övriga värdepapper och fordringar som är anläggningstillgångar	0	-5 500 000	0	-5 500 000
Övriga ränteintäkter och liknande intäkter	0	77	0	89
Räntekostnader och liknande kostnader	-95 347	-96 407	-357 762	-334 850
RESULTAT EFTER FINANSIELLA POSTER	-755 906	-20 889 089	-5 619 484	-25 470 173
RESULTAT FÖRE SKATT	-755 906	-20 889 089	-5 619 484	-25 470 173
Skatt på årets resultat	0	0	0	0
PERIODENS RESULTAT	-755 906	-20 889 089	-5 619 484	-25 470 173
Resultat per aktie före utspädning, SEK	-0,01	-0,38	-0,10	-0,46
Resultat per aktie efter utspädning, SEK	-0,01	-0,38	-0,10	-0,46

BALANSRÄKNING KONCERN

ÅR	2024 DEC	2023 DEC
TILLGÅNGAR		
Anläggningstillgångar		
<i>Immateriella anläggningstillgångar</i>		
Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten	14 250 538	15 009 165
Licenser	6 156 273	6 531 274
Goodwill	243 733	3 465 892
<i>Materiella anläggningstillgångar</i>		
Inventarier	5 673	8 683
<i>Finansiella anläggningstillgångar</i>		
Andra långfristiga värdepappersinnehav	0	0
Summa anläggningstillgångar	20 656 217	25 015 014
Omsättningstillgångar		
Kortfristiga fordringar		
Kundfordringar	1 149 102	1 297 081
Aktuell skattefordran	60 352	11 124
Övriga fordringar	27 650	169 731
Upparbetad men ej fakturerad intäkt	14 582	68 951
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	239 992	373 207
Kassa och bank	755 485	4 988 487
Summa omsättningstillgångar	2 247 163	6 908 581
SUMMA TILLGÅNGAR	22 903 380	31 923 595

BALANSRÄKNING KONCERN

ÅR	2024 DEC	2023 DEC
EGET KAPITAL OCH SKULDER		
Eget kapital		
Aktiekapital	5 215 662	5 215 662
Övrigt tillskjutet kapital	64 122 195	64 122 195
Annat eget kapital inklusive årets resultat	-61 645 064	-55 532 545
Eget kapital hänförligt till moderbolagets aktieägare	7 692 793	13 805 312
Innehav utan bestämmande inflytande	2 992 587	3 114 892
Summa eget kapital	10 685 380	16 920 204
Långfristiga skulder		
Konvertibla lån	9 626 666	9 481 016
Skulder till kreditinstitut	0	486 587
Summa långfristiga skulder	9 626 666	9 967 603
Kortfristiga skulder		
Konvertibla lån		400 000
Skulder till kreditinstitut		773 644
Leverantörsskulder	389 773	938 838
Övriga skulder	708 249	752 976
Fakturerad men ej upparbetad intäkt	6 000	0
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	1 487 312	2 170 330
Summa kortfristiga skulder	2 591 334	5 035 788
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	22 903 380	31 923 595

BALANSRÄKNING MODERBOLAG

2

ÅR	2024 DEC	2023 DEC
TILLGÅNGAR		
Anläggningstillgångar		
<i>Immateriella anläggningstillgångar</i>		
Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten	10 443 527	10 319 229
<i>Finansiella anläggningstillgångar</i>		
Andelar i koncernföretag	10 299 980	10 299 980
Summa anläggningstillgångar	20 743 507	20 619 209
Omsättningstillgångar		
Kortfristiga fordringar		
Kundfordringar	601 559	659 957
Fordringar hos koncernföretag	641 841	1 748 209
Övriga fordringar	26 939	22 830
Upparbetad men ej fakturerad intäkt	14 582	68 951
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	232 487	373 207
Kassa och bank	324 190	4 562 069
Summa omsättningstillgångar	1 884 008	7 435 223
SUMMA TILLGÅNGAR	22 627 515	28 054 432

BALANSRÄKNING MODERBOLAG

ÅR	2024 DEC	2023 DEC
EGET KAPITAL OCH SKULDER		
Eget kapital		
<i>Bundet eget kapital</i>		
Aktiekapital	5 215 662	3 719 418
Ej registrerat aktiekapital	0	1 496 243
Fond för utvecklingsutgifter	10 428 527	10 319 229
<i>Fritt eget kapital</i>		
Fri överkursfond	64 122 195	64 122 195
Balanserat resultat	-59 663 176	-34 083 705
Periodens resultat	-5 619 483	-25 470 173
Summa eget kapital	14 483 725	20 103 207
Långfristiga skulder		
Konvertibla lån	6 326 666	5 126 666
Summa långfristiga skulder	6 326 666	5 126 666
Kortfristiga skulder		
Leverantörsskulder	210 531	656 158
Skulder till koncernföretag	0	6 960
Aktuell skatteskuld	0	0
Övriga skulder	320 815	658 215
Fakturerad men ej upparbetad intäkt	6 000	0
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	1 279 778	1 503 226
Summa kortfristiga skulder	1 817 124	2 824 559
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	22 627 515	28 054 432

KASSAFLÖDESANALYS KONCERN

ÅR	2024	2023	2024	2023
	OKT-DEC	OKT-DEC	JAN-DEC	JAN-DEC
DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN				
Rörelseresultat	-861 183	-22 810 089	-5 529 500	-34 069 050
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	1 254 404	22 304 631	9 167 863	32 461 112
Erhållen ränta	7	2 610	58	2 989
Erlagd ränta	-153 689	-222 743	-697 502	-812 732
KASSAFLÖDE FRÅN DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN FÖRE FÖRÄNDRINGAR I RÖRELSEKAPITALET	239 539	-725 591	2 940 919	-2 417 681
KASSAFLÖDE FRÅN FÖRÄNDRINGAR I RÖRELSEKAPITAL				
Ökning/minskning av kortfristiga fordringar	-10 421	905 217	428 416	3 627 644
Ökning/minskning av kortfristiga skulder	-228 124	-486 749	-2 444 456	-1 310 793
KASSAFLÖDE FRÅN DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN	994	-307 123	924 879	-100 830
INVESTERINGSVERKSAMHETEN				
Investeringar i immateriella anläggningstillgångar	-1 089 945	-1 441 203	-4 816 944	-6 495 390
Försäljning av materiella anläggningstillgångar	0	0	0	4 000
KASSAFLÖDE FRÅN INVESTERINGSVERKSAMHETEN	-1 089 945	-1 441 203	-4 816 944	-6 491 390
FINANSIERINGSVERKSAMHETEN				
Nyemission	0	5 395 315	0	5 395 316
Förändring av långfristiga lån	1 200 000	-46 297	-340 937	-522 206
KASSAFLÖDE FRÅN FINANSIERINGSVERKSAMHETEN	1 200 000	5 349 018	-340 937	4 873 110
PERIODENS KASSAFLÖDE	111 049	3 600 692	-4 233 002	-1 719 110
Likvida medel vid periodens början	644 436	1 387 795	4 988 487	6 707 597
SUMMA DISPONIBLA LIKVIDA MEDEL	755 485	4 988 487	755 485	4 988 487

KASSAFLÖDESANALYS MODERBOLAG

ÅR	2024		2023	
	OKT-DEC	OKT-DEC	JAN-DEC	JAN-DEC
DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN				
Rörelseresultat	-660 559	-1 867 562	-5 261 722	-6 210 215
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	893 879	1 295 057	4 568 315	5 198 816
Erhållen ränta	0	77	0	89
Erlagd ränta	-95 347	-96 407	-357 762	-334 850
KASSAFLÖDE FRÅN DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN FÖRE FÖRÄNDRINGAR I RÖRELSEKAPITALET	137 973	-668 835	-1 051 169	-1 346 160
KASSAFLÖDE FRÅN FÖRÄNDRINGAR I RÖRELSEKAPITAL				
Förändring av kortfristiga fordringar	-11 196	-240 492	1 313 336	3 286 000
Förändring av kortfristiga skulder	-302 536	417 165	-1 007 435	-1 770 266
KASSAFLÖDE FRÅN DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN	-175 759	-492 162	-745 267	169 574
INVESTERINGSVERKSAMHETEN				
Investeringar i immateriella anläggningstillgångar	-1 089 945	-969 655	-4 692 612	-2 872 415
Försäljning av materiella anläggningstillgångar	0	0	0	4 000
KASSAFLÖDE FRÅN INVESTERINGSVERKSAMHETEN	-1 089 945	-969 655	-4 692 612	-2 868 415
FINANSIERINGSVERKSAMHETEN				
Nyemission	0	5 395 315	0	5 395 315
Förändring av långfristiga lån	1 200 000	0	1 200 000	0
KASSAFLÖDE FRÅN FINANSIERINGSVERKSAMHETEN	1 200 000	5 395 315	1 200 000	5 395 315
PERIODENS KASSAFLÖDE				
Likvida medel vid periodens början	389 894	628 571	4 562 069	1 865 595
SUMMA DISPONIBLA LIKVIDA MEDEL	324 190	4 562 069	324 190	4 562 069

NYCKELTAL KONCERN

ÅR	2024	2023	2024	2023
	OKT-DEC	OKT-DEC	JAN-DEC	JAN-DEC
Nettoomsättning	2 754 950	3 633 806	11 855 283	15 492 930
EBITDA*	393 221	-526 664	462 066	-1 493 672
Röresleresultat (EBIT)	-861 183	-22 810 089	-5 529 500	-34 069 050
Periodens resultat	-1 014 865	-28 530 222	-6 226 944	-40 378 793
Rörelsemarginal %	neg	neg	neg	neg
Vinstmarginal %	neg	neg	neg	neg
Soliditet vid periodens utgång %	46,7%	53,0%	46,7%	53,0%
Räntabilitet på eget kapital %	neg	neg	neg	neg
EGET KAPITAL PER AKTIE				
före utspädning kr	0,2	0,3	0,2	0,3
efter utspädning kr	0,2	0,3	0,2	0,3
Aktiens slutkurs för perioden	0,107	0,425	0,107	0,425
P/E-tal	neg	neg	neg	neg
RESULTAT PER AKTIE				
före utspädning kr	-0,02	-0,33	-0,11	-0,74
efter utspädning kr	-0,02	-0,33	-0,11	-0,74
ANTAL AKTIER VID PERIODENS SLUT				
före utspädning	54 788 546	54 788 546	54 788 546	54 788 546
efter utspädning	54 788 546	54 788 546	54 788 546	54 788 546
GENOMSNISSLIGT ANTAL AKTIER				
före utspädning	54 788 546	49 434 243	54 788 546	41 661 869
efter utspädning	54 788 546	49 434 243	54 788 546	41 661 869
ANTAL ANSTÄLLDA				
i genomsnitt	17	20	17	23
vid periodens slut	14	18	14	18

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

NYCKELTAL MODERBOLAG

ÅR	2024	2023	2024	2023
	OKT-DEC	OKT-DEC	JAN-DEC	JAN-DEC
Nettoomsättning	1 738 033	3 072 521	6 979 188	15 857 915
EBITDA*	233 320	-523 838	-693 408	-898 997
Rörelseresultat (EBIT)	-660 559	-1 867 562	-5 261 722	-6 210 215
Periodens resultat	-755 906	-20 889 089	-5 619 484	-25 470 173
Rörelsemarginal %	neg	neg	neg	neg
Vinstmarginal %	neg	neg	neg	neg
Soliditet vid periodens utgång %	64,0%	71,7%	64,0%	71,7%
Räntabilitet på eget kapital %	neg	neg	neg	neg
EGET KAPITAL PER AKTIE				
före utspädning kr	0,3	0,4	0,3	0,4
efter utspädning kr	0,3	0,4	0,3	0,4
Aktiens slutkurs för perioden	0,107	0,425	0,107	0,425
P/E-tal	neg	neg	neg	neg
RESULTAT PER AKTIE				
före utspädning kr	-0,01	-0,38	-0,10	-0,46
efter utspädning kr	-0,01	-0,38	-0,10	-0,46
ANTAL AKTIER VID PERIODENS SLUT				
före utspädning	54 788 546	54 788 546	54 788 546	54 788 546
efter utspädning	54 788 546	54 788 546	54 788 546	54 788 546
GENOMSNISSLIGT ANTAL AKTIER				
före utspädning	54 788 546	49 434 243	54 788 546	41 661 869
efter utspädning	54 788 546	49 434 243	54 788 546	41 661 869
ANTAL ANSTÄLLDA				
i genomsnitt	14	16	14	19
vid periodens slut	12	15	12	15

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

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
Förändring i koncernstruktur*			-7 879		-7 879
Årets resultat i konkursbo Sideline Labs AB			-308 808	30 432	-278 376
Årets resultat			-5 795 832	-152 737	-5 948 569
Utgående balans 2024-12-31	5 215 662	64 122 195	-61 645 064	2 992 587	10 685 380

* 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		109 298		-109 298		0
Öresavrundning	1					1
Årets resultat					-5 619 483	-5 619 483
Utgående balans 2024-12-31	5 215 662	10 428 527	64 122 195	-59 663 176	-5 619 483	14 483 725

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 2025-02-20



Pär Hultgren

Verkställande direktör

559000-7430
GOLD TOWN GAMES AB (PUBL)
KVARTALSRAPPORT 4



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