



GOLD TOWN
GAMES

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

Januari till Mars 2025
KVARTALSRAPPORT 1
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 FÖRSTA KVARTALET

(Jämfört med sammaperiod föregående år)

NETTOOMSÄTTNING, MSEK

Minskade med 10 procent

RÖRELSERESULTAT, MSEK

Minskade med 63 procent

RESULTATET EFTER FINANSIELLA POSTER

Minskade med 60 procent

RESULTAT PER AKTIE, SEK

2025

2024

2,73

3,04

-0,84

-2,26

-0,99

-2,49

-0,02

-0,05



Pär Hultgren
VD, Gold Town Games

VD-KOMMENTAR

» KVARTALSRAPPORT Q1 2025 - GLOBAL LANSERING I FOKUS «

UNDER DET FÖRSTA KVARTALET UPPGICK KONCERNENS NETTOOMSÄTTNINGEN till 2,73 MSEK, en minskning med 10 procent jämfört med samma period föregående år (3,04 MSEK). Samtidigt förbättrades rörelseresultatet avsevärt till -0,84 MSEK, vilket är 63 procent bättre än föregående års resultat på -2,26 MSEK. Resultatförbättringen är ett resultat av genomförda kostnadsbesparingar samt minskade avskrivningar.

GLOBAL LANSERING AV POCKET HOCKEY

Kvartalet har präglats av den globala lanseringen av mobilspelsprodukten Pocket Hockey, som lanserades i slutet av perioden. Mottagandet har varit överlag positivt, med användare från hela världen som laddat ner spelet.

Tidiga nyckeltal visar på relativt låga kostnader för förvärv av nya användare och mycket stark retention, särskilt på iOS-plattformen. Användarnas engagemang är starkt, och feedbacken pekar på god potential.

Samtidigt behöver vi arbeta mer med metaspelet och spelets ekonomin för att stärka intäktssidan per användare. Vårt fokus är därför att förbättra konverteringsgraden från gratisspelare till betalande användare och att öka antalet köptillfällen per användare.

FRAMGÅNGSRIK FÖRETRÄDESEMISSION

Under kvartalet genomfördes en företrädesemission som avslutades i början av april. Emissionen tecknades till 118 % och tillförde bolaget 6,5 MSEK. Av dessa kommer 1,7 MSEK användas till att amortera och omvandla större delen av bolagets lån till ett royaltibaserat avtal. Detta innebär att vi i kommande kvartal kommer att se en förbättrad balansräkning och låga räntekostnader.

KOMMANDE PERIOD

I nuvarande kvartal och kommande kvartal tre ligger vårt utvecklingsfokus på att göra Pocket Hockey till en mer komplett produkt. Vi planerar att lansera nya funktioner som en rankas liga, utökade tävlingsformat, förbättrad social interaktion och fler spelarkaraktärer som ger djup till metaspelet. Dessa tillägg syftar till att fördjupa spelupplevelsen och framförallt öka spelarens livstidsvärde.

Vårt övergripande mål är att nå lönsamhet under de kommande kvartalen. Vi arbetar kontinuerligt med att effektivisera vår löpande verksamhet. Pocket Hockey visar lovande tidiga nyckeltal, men för att skala upp användartillväxten i större skala behöver vi först säkerställa att spelet genererar tillräckligt livstidsvärde per användare.

När det målet uppnås kommer vi att intensifiera marknadsföringen. På längre sikt öppnar detta även upp för att utveckla ytterligare multiplayerbaserade sportspel inom koncernen – men i nuläget ligger fullt fokus på att realisera den kommersiella potentialen i Pocket Hockey.

Tack för visat intresse!

Pär Hultgren
VD, Gold Town Games

VERKSAMHETEN JANUARI TILL MARS

Koncernens nettoomsättning minskade med 10 procent och uppgick till 2,73 MSEK (3,04 MSEK).

Rörelseresultatet för koncernen förbättrades med 63 procent och uppgick till -0,84 MSEK (-2,26 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 0,55 MSEK (-0,54 MSEK)

Koncernens likvida medel uppgick vid periodens utgång till 0,39 MSEK (3,17 MSEK).

De kortfristiga fordringarna uppgick vid periodens utgång till 1,73 MSEK (1,66 MSEK).

De kortfristiga skulderna uppgick vid periodens utgång till 3,13 MSEK (4,91 MSEK).

Soliditeten uppgick på balansdagen till 43,2 procent (49,2 procent).

INVESTERINGAR OCH AVSKRIVNINGAR

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

Under perioden uppgick koncernens investeringar i materiella och immateriella anläggningstillgångar till 0,91 MSEK (1,27 MSEK). Avskrivningarna uppgick under kvartalet till -1,23 MSEK (-1,81 MSEK).

EGET KAPITAL

Vid utgången av perioden uppgick koncernens eget kapital till 9,7 MSEK (14,4 MSEK) Aktiekapitalet var 5 215 662 SEK, (5 215 662 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 MARS 2025

AKTIEÄGARE	ANTAL	%
Vision Invest AB	15 500 000	28,29
Esseff Fastigheter Aktiebolag	5 430 000	9,9
Avanza Pension	2 010 731	3,7
Nordnet Pensionförsäkring AB	1 364 822	4,4
Stefan Arbin	1 250 000	2,3
Peter Hultgren (privat och via bolag)	1 243 434	2,3
Johan Gustafsson	1 175 099	2,1
Pär Hultgren (privat och via bolag)	952 608	1,7
Wayne Gretzky (via bolag)	700 000	1,3
Esseff Invest Aktiebolag	683 104	1,3
Kenny Frank Frohde	450 000	0,8
Fredrik Malmqvist	446 428	0,8
Leif Carlsson	411 776	0,8
Övriga aktieägare	23 170 544	42,2
TOTALT	54 788 546	100,0

* Bolaget har under perioden genomfört en nyemission som slutförts efter kvartalets utgång, sista handelsdag per den 2025-05-16. Det nya antalet aktier uppgår till 109 577 092. Vid registrering hos Bolagsverket kommer totala antal aktier uppgå till 164 365 638.

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. 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 sex 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, Pocket Hockey.

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. Baseball Franchise Manager är närmast förestående för ökad marknadsföring.

World Hockey Manager har under åtta år haft en användarbas som genererat intäkter, bolaget tror att produkten kan lyfta ytterligare 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 sportmanagerspel.

VÄSENTLIGA HÄNDELSER UNDER RAPPORTPERIODEN

- Gold Town Games lanserar Pocket Hockey globalt.
- Gold Town Games beslutade genomföra en nyemission med företrädesrätt för Bolagets befintliga aktieägare.
- Gold Town Games tecknar avtal om möjlig omstrukturering av lån.

VÄSENTLIGA HÄNDELSER EFTER RAPPORTPERIODENS UTGÅNG

- Gold Town Games och Svenska Hockeyligan inleder samarbete.
- Företrädesemissionen i Gold Town Games tecknas till 118 procent.

FINANSIELL KALENDER

- 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

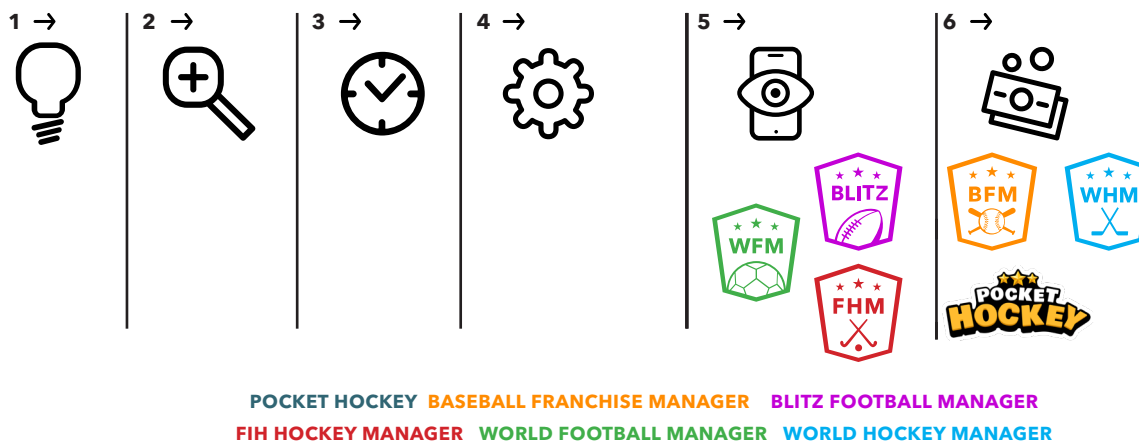
Denna information är sådan som Gold Town Games AB (publ) är skyldigt att offentliggöra enligt EU:s marknadsmissbruksförordning (EU nr 596/2014).

Informationen lämnades, genom angiven kontaktpersons försorg, för offentliggörande den 2025-05-22 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 fortlopande 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 under närmare åtta 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

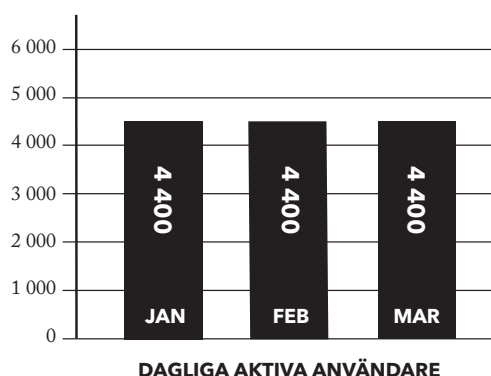
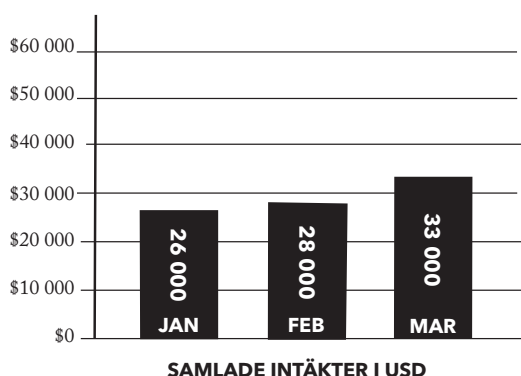
UNDER PERIODEN

Under föregående period har vi utvecklat en utökade historik- och utmärkelsefunktion, vilket ger spelarna en tydligare överblick över prestationer och rekord. Parallellt har flera säsonganpassade kampanjer genomförts med starkt engagemang. Balansarbetet i spelets kärnsystem har fortsatt, med fokus på att finjustera matchmotor och ekonomiska incitament. Arbetet har också inkluderat ytterligare förbättringar av metaspelet för att stärka långsiktigt intresse och strategiskt djup. Dessutom har utökade möjligheter att customisera sina spelare lagts till.

EFTER PERIODEN

Framåt kommer utvecklingsarbetet att koncentreras på att fördjupa managerspelets strategiska komponenter som syftar till att ge spelarna fler taktiska val i lagbyggandet. Vidare planeras förbättringar av användarupplevelsen med fokus på onboarding och tydligare progression i spelets tidiga skeden. Live ops-teamet kommer även att testa nya typer av dynamiska event, med målet att öka variationen i det dagliga spelet och stärka kopplingen till den verkliga hockeyvärlden. Vi har lyssnat på feedback från spelarna och därefter påbörjat ett antal efterfrågade förbättringar, inklusive ett sätt att fånga upp spelare vars kontrakt precis gått ut.

ANVÄNDARDATA | WHM | KVARTAL 1 2025



ANTAL NEDLADDNINGAR UNDER PERIOD

Totalt: 22 400 st (14 500 st från Q4 2024)

BRUTTOINTÄKT FÖR PERIOD

Totalt: 87 000 USD (88 000 USD från Q4 2024)*

SNITTID I APP UNDER PERIOD

Totalt: 8h 30 min (10h 06 min från Q4 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 mobilspele 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 grunden i hockeymatchen och byggt en alfa-version av spelet som helhet. Under innevarande kvartal förbereder teamet spelet för en soft launch. Spelet befinner sig i Produktionsfasen i Produktlivscykeln.

ANVÄNDARDATA | POCKET HOCKEY | KVARTAL 1 2025

DAGLIGA AKTIVA ANVÄNDARE VID PERIODENS SLUT

Totalt: 2 200 st

ANTAL NEDLADDNINGAR UNDER PERIOD

Totalt: 29 000 st

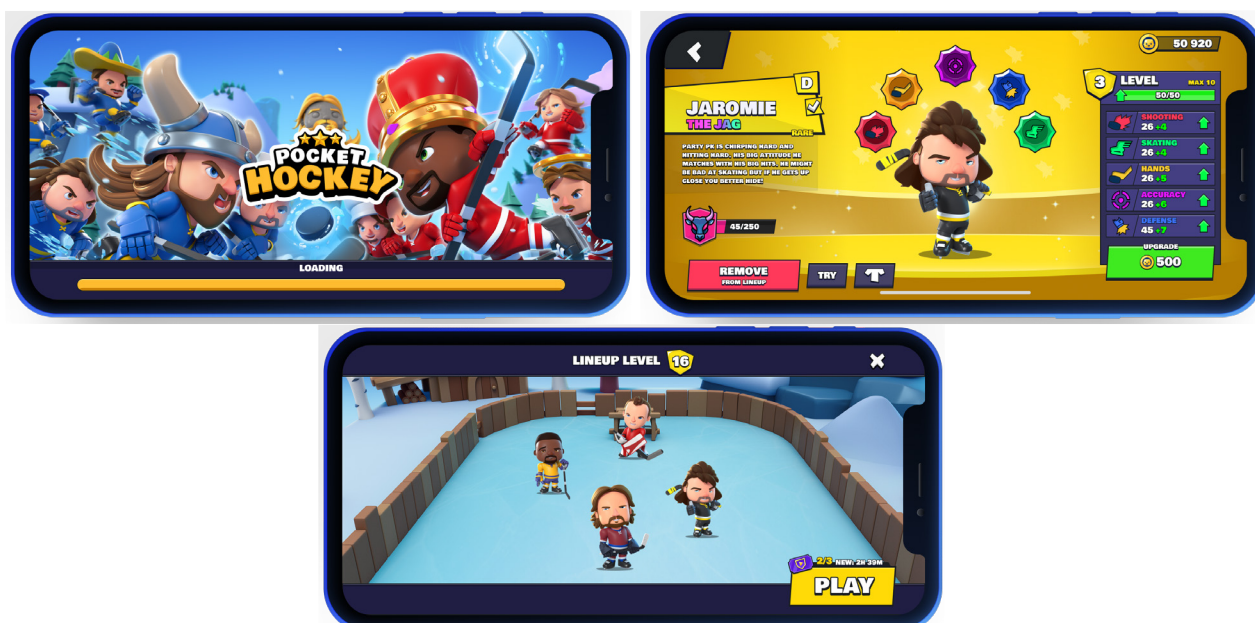
BRUTTOINTÄKT FÖR PERIOD

Totalt: 3 200 USD

SNITTID I APP UNDER PERIOD

Total: 30 min

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



Pocket Hockey

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

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 kvarta två 2025.

ANVÄNDARDATA | WXM | KVARTAL 1 2025

DAGLIGA AKTIVA ANVÄNDARE VID PERIODENS SLUT

Totalt: 1 000 st (1 000 st från Q4 2024)

ANTAL NEDLADDNINGAR UNDER PERIOD

Totalt: 13 000 st (17 000 st från Q4 2024)

BRUTTOINTÄKT FÖR PERIOD

Totalt: 17 500 USD (20 000 USD från Q4 2024)*

SNITTID I APP UNDER PERIOD

Totalt: 1h 40 min (1 h 30 min från Q242024)

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

RESULTATRÄKNING KONCERN

ÅR	2025	2024	2024	2023
	JAN-MAR	JAN-MAR	JAN-DEC	JAN-DEC
Nettoomsättning	2 733 609	3 037 247	11 855 283	15 492 930
Aktiverat arbete för egen räkning	912 146	1 272 378	4 801 944	6 495 390
Övriga rörelseintäkter	12 246	45 918	124 607	349 165
RÖRELSENS INTÄKTER M.M	3 658 001	4 355 543	16 781 834	22 337 485
Direkta försäljningsomkostnader	-1 160 912	-1 518 719	-5 266 563	-7 302 895
Övriga externa kostnader	-480 930	-648 895	-2 054 177	-4 233 780
Personalkostnader	-1 610 914	-2 591 088	-8 880 679	-12 214 582
Avskrivningar och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	-1 231 897	-1 810 780	-5 991 566	-32 575 378
Övriga rörelsekostnader	-11 682	-50 735	-118 349	-79 900
RÖRELSERESULTAT	-838 334	-2 264 674	-5 529 500	-34 069 050
Resultat från övriga värdepapper och fordringar som är anläggningstillgångar	0	0	0	-5 500 000
Övriga ränteintäkter och liknande intäkter	0	206	58	2 989
Räntekostnader och liknande kostnader	-162 050	-225 397	-697 502	-812 732
RESULTAT EFTER FINANSIELLA POSTER	-986 858	-2 489 865	-6 226 944	-40 378 793
RESULTAT FÖRE SKATT	-986 858	-2 489 865	-6 226 944	-40 378 793
Skatt på årets resultat	0	0	0	0
PERIODENS RESULTAT	-986 858	-2 489 865	-6 226 944	-40 378 793
Hänförlig till:				
Moderföretagets ägare	-932 886	-2 255 513	-5 795 831	-26 484 882
Innehav utan bestämmande inflytande	53 972	-234 352	-152 736	-13 893 911
Konkursbo Sideline Labs AB	0	0	-278 377	0
Resultat per aktie före utspädning, SEK	-0,02	-0,05	-0,11	-0,74
Resultat per aktie efter utspädning, SEK	-0,02	-0,05	-0,11	-0,74

RESULTATRÄKNING MODERBOLAG

9

ÅR	2025	2024	2024	2023
	JAN-MAR	JAN-MAR	JAN-DEC	JAN-DEC
Nettoomsättning	1 444 323	1 945 075	6 979 188	15 857 915
Aktiverat arbete för egen räkning	826 396	1 148 046	4 677 612	2 872 415
Övriga rörelseintäkter	35 960	67 649	202 386	233 843
RÖRELSENS INTÄKTER M.M	2 306 679	3 160 770	11 859 186	18 964 173
Direkta försäljningsomkostnader	-615 894	-999 200	-3 292 344	-6 053 464
Övriga externa kostnader	-320 856	-629 900	-1 833 698	-4 238 150
Personalkostnader	-1 262 233	-2 113 308	-7 323 884	-9 500 115
Avskrivning och nedskrivning av materiella och immateriella anläggningstillgångar	-876 084	-1 342 751	-4 568 314	-5 311 218
Övriga rörelsekostnader	-15 311	-44 519	-102 667	-71 441
RÖRELSERESULTAT	-783 699	-1 968 908	-5 261 722	-6 210 215
Resultat från andelar i koncernföretag	0	0	0	-13 425 197
Resultat från övriga värdepapper och fordringar som är anläggningstillgångar	0	0	0	-5 500 000
Övriga ränteintäkter och liknande intäkter	0	14	0	89
Räntekostnader och liknande kostnader	-87 489	-86 389	-357 762	-334 850
RESULTAT EFTER FINANSIELLA POSTER	-871 188	-2 055 283	-5 619 484	-25 470 173
RESULTAT FÖRE SKATT	-871 188	-2 055 283	-5 619 484	-25 470 173
Skatt på årets resultat	0	0	0	0
PERIODENS RESULTAT	-871 188	-2 055 283	-5 619 484	-25 470 173
Resultat per aktie före utspädning, SEK	-0,02	-0,04	-0,10	-0,46
Resultat per aktie efter utspädning, SEK	-0,02	-0,04	-0,10	-0,46

BALANSRÄKNING KONCERN

ÅR	2025 MAR	2024 MAR	2024 DEC	2023 DEC
TILLGÅNGAR				
Anläggningstillgångar				
Immateriella anläggningstillgångar				
Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten	14 034 796	14 693 195	14 250 538	15 009 165
Licenser	6 062 523	6 437 524	6 156 273	6 531 274
Goodwill	234 237	3 338 464	243 733	3 465 892
Materiella anläggningstillgångar				
Inventarier	4 920	7 429	5 673	8 683
Finansiella anläggningstillgångar				
Andra långfristiga värdepappersinnehav	0	0	0	0
Summa anläggningstillgångar	20 336 466	24 476 612	20 656 217	25 015 014
Omsättningstillgångar				
Kortfristiga fordringar				
Kundfordringar	1 251 989	776 135	1 149 102	1 297 081
Aktuell skattefordran	80 658	19 557	60 352	11 124
Övriga fordringar	63 288	97 247	27 650	169 731
Upparbetad men ej fakturerad intäkt	18 467	479 990	14 582	68 951
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	312 153	288 907	239 992	373 207
Kassa och bank	391 423	3 174 114	755 485	4 988 487
Summa omsättningstillgångar	2 117 978	4 835 950	2 247 163	6 908 581
SUMMA TILLGÅNGAR	22 454 444	29 312 562	22 903 380	31 923 595

BALANSRÄKNING KONCERN

ÅR	2025 MAR	2024 MAR	2024 DEC	2023 DEC
EGET KAPITAL OCH SKULDER				
Eget kapital				
Aktiekapital	5 215 662	5 215 662	5 215 662	5 215 662
Övrigt tillskjutet kapital	64 122 195	64 122 195	64 122 195	64 122 195
Annat eget kapital inklusive årets resultat	-62 577 949	-57 788 058	-61 645 064	-55 532 545
Eget kapital hänförligt till moderbolagets aktieägare	6 759 908	11 549 799	7 692 793	13 805 312
Innehav utan bestämmande inflytande	2 938 616	2 880 540	2 992 793	3 114 892
Summa eget kapital	9 698 524	14 430 339	10 685 586	16 920 204
Långfristiga skulder				
Konvertibla lån	9 626 666	9 481 016	9 626 666	9 481 016
Skulder till kreditinstitut	0	485 587	0	486 587
Summa långfristiga skulder	9 626 666	9 967 603	9 626 666	9 967 603
Kortfristiga skulder				
Konvertibla lån	0	666 080	0	400 000
Skulder till kreditinstitut	0	507 564	0	773 644
Leverantörsskulder	1 039 158	954 599	389 773	938 838
Övriga skulder	532 642	438 443	708 249	752 976
Fakturerad men ej upparbetad intäkt	0	0	6000	0
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	1 557 454	2 347 934	1 487 312	2 170 330
Summa kortfristiga skulder	3 129 254	4 914 620	2 591 334	5 035 788
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	22 454 444	29 312 562	22 903 380	31 923 595

BALANSRÄKNING MODERBOLAG

2

ÅR	2025 MAR	2024 MAR	2024 DEC	2023 DEC
TILLGÅNGAR				
Anläggningstillgångar				
<i>Immateriella anläggningstillgångar</i>				
Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten	10 393 839	10 124 524	10 443 527	10 319 229
<i>Finansiella anläggningstillgångar</i>				
Andelar i koncernföretag	10 299 980	10 299 980	10 299 980	10 299 980
Andra långfristiga värdepappersinnehav	0	0	0	0
Summa anläggningstillgångar	20 693 819	20 424 504	20 743 507	20 619 209
Omsättningstillgångar				
Kortfristiga fordringar				
Kundfordringar	717 893	722 749	601 559	659 957
Fordringar hos koncernföretag	315 841	1 561 138	641 841	1 748 209
Övriga fordringar	120 502	36 308	26 939	22 830
Upparbetad men ej fakturerad intäkt	18 467	42 080	14 582	68 951
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	303 078	282 886	232 487	373 207
Kassa och bank	92 340	2 756 218	324 190	4 562 069
Summa omsättningstillgångar	1 568 121	5 401 379	1 884 008	7 435 223
SUMMA TILLGÅNGAR	22 261 940	25 825 883	22 627 515	28 054 432

BALANSRÄKNING MODERBOLAG

ÅR	2025 MAR	2024 MAR	2024 DEC	2023 DEC
EGET KAPITAL OCH SKULDER				
Eget kapital				
<i>Bundet eget kapital</i>				
Aktiekapital	5 215 662	5 215 662	5 215 662	3 719 418
Ej registrerat aktiekapital	0	0	0	1 496 243
Fond för utvecklingsutgifter	10 378 839	10 124 524	10 428 527	10 319 229
<i>Fritt eget kapital</i>				
Fri överkursfond	64 122 195	64 122 195	64 122 195	64 122 195
Balanserat resultat	-65 232 971	-59 359 173	-59 663 176	-34 083 705
Periodens resultat	-871 188	-2 055 283	-5 619 483	-25 470 173
Summa eget kapital	13 612 537	18 047 925	14 483 725	20 103 207
Långfristiga skulder				
Konvertibla lån	6 326 666	5 126 666	6 326 666	5 126 666
Summa långfristiga skulder	6 326 666	5 126 666	6 326 666	5 126 666
Kortfristiga skulder				
Leverantörsskulder	717 605	785 746	210 531	656 158
Skulder till koncernföretag	0	0	0	6 960
Aktuell skatteskuld	0	0	0	0
Övriga skulder	296 359	240 885	320 815	658 215
Fakturerad men ej upparbetad intäkt	0	0	6 000	0
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	1 308 773	1 624 661	1 279 778	1 503 226
Summa kortfristiga skulder	2 322 737	2 651 292	1 817 124	2 824 559
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	22 261 940	25 825 883	22 627 515	28 054 432

KASSAFLÖDESANALYS KONCERN

ÅR	2025	2024	2024	2023
	JAN-MAR	JAN-MAR	JAN-DEC	JAN-DEC
DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN				
Rörelseresultat	-838 334	-2 264 674	-5 529 500	-34 069 050
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	1 231 897	1 782 798	9 167 863	32 461 112
Erhållen ränta	0	206	58	2 989
Erlagd ränta	-148 524	-225 397	-697 502	-812 732
KASSAFLÖDE FRÅN DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN FÖRE FÖRÄNDRINGAR I RÖRELSEKAPITALET	245 039	-707 067	2 940 919	-2 417 681
KASSAFLÖDE FRÅN FÖRÄNDRINGAR I RÖRELSEKAPITAL				
Ökning/minskning av kortfristiga fordringar	-234 877	258 258	428 416	3 627 644
Ökning/minskning av kortfristiga skulder	537 922	-93 186	-2 444 456	-1 310 793
KASSAFLÖDE FRÅN DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN	548 084	-541 995	924 879	-100 830
INVESTERINGSVERKSAMHETEN				
Investeringar i immateriella anläggningstillgångar	-912 146	-1 272 378	-4 816 944	-6 495 390
Försäljning av materiella anläggningstillgångar	0	0	0	4 000
KASSAFLÖDE FRÅN INVESTERINGSVERKSAMHETEN	-912 146	-1 272 378	-4 816 944	-6 491 390
FINANSIERINGSVERKSAMHETEN				
Nyemission	0	0	0	5 395 316
Förändring av långfristiga lån	0	0	-340 937	-522 206
KASSAFLÖDE FRÅN FINANSIERINGSVERKSAMHETEN	0	0	-340 937	4 873 110
PERIODENS KASSAFLÖDE	-364 062	-1 814 373	-4 233 002	-1 719 110
Likvida medel vid periodens början	755 485	4 988 487	4 988 487	6 707 597
SUMMA DISPONIBLA LIKVIDA MEDEL	391 423	3 174 114	755 485	4 988 487

KASSAFLÖDESANALYS MODERBOLAG

ÅR	2025	2024	2024	2023
	JAN-MAR	JAN-MAR	JAN-DEC	JAN-DEC
DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN				
Rörelseresultat	-783 699	-1 968 908	-5 261 722	-6 210 215
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	876 084	1 337 622	4 568 315	5 198 816
Erhållen ränta	0	14	0	89
Erlagd ränta	-87 489	-86 389	-357 762	-334 850
KASSAFLÖDE FRÅN DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN FÖRE FÖRÄNDRINGAR I RÖRELSEKAPITALET	4 896	-717 661	-1 051 169	-1 346 160
KASSAFLÖDE FRÅN FÖRÄNDRINGAR I RÖRELSEKAPITAL				
Förändring av kortfristiga fordringar	84 037	227 993	1 313 336	3 286 000
Förändring av kortfristiga skulder	505 613	-168 137	-1 007 435	-1 770 266
KASSAFLÖDE FRÅN DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN	594 546	-657 805	-745 267	169 574
INVESTERINGSVERKSAMHETEN				
Investeringar immateriella anläggningstillgångar	-826 396	-1 148 046	-4 692 612	-2 872 415
Försäljning av materiella anläggningstillgångar	0	0	0	4 000
KASSAFLÖDE FRÅN INVESTERINGSVERKSAMHETEN	-826 396	-1 148 046	-4 692 612	-2 868 415
FINANSIERINGSVERKSAMHETEN				
Nyemission	0	0	0	5 395 315
Förändring av långfristiga lån	0	0	1 200 000	0
KASSAFLÖDE FRÅN FINANSIERINGSVERKSAMHETEN	0	0	1 200 000	5 395 315
PERIODENS KASSAFLÖDE	-231 850	-1 805 851	-4 237 879	2 696 474
Likvida medel vid periodens början	324 190	4 562 069	4 562 069	1 865 595
SUMMA DISPONIBLA LIKVIDA MEDEL	92 340	2 756 218	324 190	4 562 069

NYCKELTAL KONCERN

ÅR	2025	2024	2024	2023
	JAN-MAR	JAN-MAR	JAN-DEC	JAN-DEC
Nettoomsättning	2 733 609	3 037 247	11 855 283	15 492 930
EBITDA*	393 563	-453 894	462 066	-1 493 672
Röresleresultat (EBIT)	838 334	-2 264 674	-5 529 500	-34 069 050
Periodens resultat	-986 858	-2 489 865	-6 226 944	-40 378 793
Rörelsemarginal %	neg	neg	neg	neg
Vinstmarginal %	neg	neg	neg	neg
Soliditet vid periodens utgång %	43,2%	49,2%	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	0,073	0,209	0,107	0,425
P/E-tal	neg	neg	neg	neg
RESULTAT PER AKTIE				
före utspädning kr	-0,02	-0,05	-0,11	-0,74
efter utspädning kr	-0,02	-0,05	-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
GENOMSNIITTLIGT ANTAL AKTIER				
före utspädning	54 788 546	41 661 869	54 788 546	41 661 869
efter utspädning	54 788 546	41 661 869	54 788 546	41 661 869
ANTAL ANSTÄLLDA				
i genomsnitt	13	18	17	23
vid periodens slut	13	18	14	18

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

NYCKELTAL MODERBOLAG

ÅR	2025	2024	2024	2023
	JAN-MAR	JAN-MAR	JAN-DEC	JAN-DEC
Nettoomsättning	1 444 323	1 945 075	6 979 188	15 857 915
EBITDA*	92 385	-626 157	-693 408	-898 997
Rörelseresultat (EBIT)	-783 699	-1 968 908	-5 261 722	-6 210 215
Periodens resultat	-871 188	-2 055 283	-5 619 484	-25 470 173
Rörelsemarginal %	neg	neg	neg	neg
Vinstmarginal %	neg	neg	neg	neg
Soliditet vid periodens utgång %	61,1%	69,9%	61,1%	71,7%
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	0,4
Aktiens slutkurs för perioden	0,073	0,209	0,107	0,450
P/E-tal	neg	neg	neg	neg
RESULTAT PER AKTIE				
före utspädning kr	-0,02	-0,04	-0,10	-0,46
efter utspädning kr	-0,02	-0,04	-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
GENOMSnittLIGT ANTAL AKTIER				
före utspädning	54 788 546	54 788 546	54 788 546	41 661 869
efter utspädning	54 788 546	54 788 546	54 788 546	41 661 869
ANTAL ANSTÄLLDA				
i genomsnitt	10	15	14	19
vid periodens slut	10	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 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 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 inte längre ett dotterbolag per 2024-06-30.

	Aktie- kapital	Övrigt tillskjutet kapital	Annat eget kapital inkl. årets resultat	Innehav utan bestämmande inflytande	Summa eget kapital
Ingående balans 2025-01-01	5 215 662	64 122 195	-61 645 064	2 992 587	10 685 380
Årets resultat			-932 885	-53 971	-986 856
Utgående balans 2025-03-31	5 215 662	64 122 195	-62 577 949	2 938 616	9 698 524

FÖRÄNDRINGAR I DET EGNA KAPITALET MODERBOLAG

	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
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

	Aktie- kapital	Utvecklings- fond	Överkurs- fond	Balanserat resultat	Periodens resultat	Summa eget kapital
Ingående balans 2025-01-01	5 215 662	10 428 527	64 122 195	-59 663 176	-5 619 483	14 483 725
Disposition enligt beslut av årsstämma				-5 619 483	5 619 483	0
Fond för utvecklings- utgifter		-49 688		49 688		0
Årets resultat					-871 188	-871 188
Utgående balans 2025-03-31	5 215 662	10 378 839	-64 122 195	-65 232 971	-871 188	13 612 537

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

* Bolaget har under perioden genomfört en nyemission som slutförts efter kvartalets utgång, sista handelsdag per den 2025-05-16.

Det nya antalet aktier uppgår till 109 577 092.

Vid registrering hos Bolagsverket kommer totala antal aktier uppgå till 164 365 638.

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 2025-05-22



Pär Hultgren

Verkställande direktör



GOLD TOWN GAMES

GOLD TOWN GAMES utvecklar Pocket Hockey och WXM, en teknik- och design-plattform 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 sportmanager-spel genom att utmana och utveckla genren.



BESÖKS- & POSTADRESS Storgatan 32D, 931 31 Skellefteå

ALLMÄNNA FRÅGOR info@goldtowngames.com

IR- & PRESS ir@goldtowngames.com
