



GOLD TOWN
GAMES

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



APRIL TILL JUNI 2025
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 FÖRSTA KVARTALET

(Jämfört med sammaperiod föregående år)

NETTOOMSÄTTNING, MSEK

Ökade med 1,5 procent

2025

3,32

2024

3,27

RÖRELSERESULTAT, MSEK

Ökade med 408 procent

4,98

-1,61

RESULTATET EFTER FINANSIELLA POSTER

Ökade med 378 procent

4,96

-1,78

RESULTAT PER AKTIE, SEK

0.03

-0,03



Pär Hultgren
VD, Gold Town Games

VD-KOMMENTAR

» FORTSATT LANSERING OCH STÄRKT BALANSRÄKNING «

UNDER DET ANDRA KVARTALET 2025 UPPGICK KONCERNENS NETTOOMSÄTTNINGEN till 3,32 MSEK, en ökning med 1,5 % jämfört med samma period föregående år (3,27 MSEK). Rörelseresultatet förbättrades markant och uppgick till 4,98 MSEK, jämfört med -1,61 MSEK föregående år. Förbättringen förklaras huvudsakligen av att merparten av koncernens lån har avskrivits. I samband med avskrivningen har koncernen ingått en royaltyförbindelse som innebär att 5 procent av kommande års omsättning betalas av som en avräkning på det avskrivna beloppet om 6,24 MSEK. Återbetalningen är begränsad till maximalt nio år. Denna lösning har stärkt bolagets balansräkning och kommer att förbättra kassaflödet under kommande år tack vare minskade räntekostnader.

POCKET HOCKEY

Pocket Hockey lanserades globalt i mars. Under andra kvartalet låg fokus på att analysera produktens nyckeltal på en live-marknad och samtidigt utveckla innehållet vidare.

En höjdpunkt var samarbetseventet SHL Challenge, genomfört tillsammans med Svenska Hockeyligan (SHL). Eventet engagerade fans till tretton av ligans fjorton klubbar, med totalt 13 000 deltagare och över 230 000 spelade matcher. Vinnarna, Brynäs IF, tilldelades 25 000 kronor till sin ungdomsverksamhet. Både GTG och SHL är mycket nöjda med utfallet och engagemanget.

Produktmässigt har spelet fått goda användarbetyg på iOS: 4,4 globalt och 4,6 i Sverige. På Google Play har betyget varit lägre (3,1), framför allt på grund av prestandautmaningar i tier 2- och tier 3-marknader på vissa Android-enheter. Optimeringar har därefter genomförts och betyget kommer att förbättras.

Lanseringen har visat på stark dag 1-retention på nyckelmarknader samt överkomliga kostnader per nedladdning. Samtidigt har vi identifierat områden för förbättring:

- Höja retention från dag 30 och framåt med ett par procentenheter.
- Förbättra svårighetsgrad i olika skeden av spelet, vilket kommer att förlänga spelupplevelsen.
- Stärka intäktsmodellen för att få fler köpande användare som genomför flertalet köp.

Dessa åtgärder implementeras successivt under tredje och fjärde kvartalet.

ÖVRIGA PRODUKTER

Befintliga spelportföljen har också utvecklats positivt under perioden:

- World Hockey Manager ökade omsättningen med 35 procent jämfört med föregående kvartal tack vare aktiva event och en något ökad marknadsföring.
- Baseball Franchise Manager visade en ännu starkare utveckling med över 50 procent intäktsökning. Spelet uppvisar en positiv trend i spelarnas livstidsvärde och vi ser potential att växa produktens användarbas och intäkter.

KOMMANDE PERIOD

Fokus under andra halvåret är att ytterligare förädla Pocket Hockey till en komplett och uthålligt lönsam produkt. Under kvartal tre och fyra lanseras bland annat:

- Nya tävlingsformat och event,
- Fler spelarkaraktärer,
- Utökat system för karaktärer som ger användaren fler möjligheter och taktiska kombinationer.

I slutet av kvartal två såg vi en tydlig positiv trend i intäkter per användare jämfört med vid lanseringen i mars och april. Arbetet under hösten syftar till att förstärka denna utveckling ytterligare och öka spelarnas livstidsvärde.

Vårt primära mål är att nå lönsamhet under de kommande kvartalen. När Pocket Hockey når de nyckeltal som möjliggör hållbar tillväxt kommer vi att successivt intensifiera marknadsföringen för att skala upp användarbasen. Samtidigt fortsätter vi att utvärdera strategiska samarbeten som kan ge ytterligare exponering och långsiktig tillväxt.

Tack för visat intresse!



Pär Hultgren
VD, Gold Town Games

VERKSAMHETEN APRIL TILL JUNI

Koncernens nettoomsättning ökade med 1,5 procent och uppgick till 3,32 MSEK (3,27 MSEK).

Rörelseresultatet för koncernen ökade med 408 procent och uppgick till 4,98 MSEK (-1,61 MSEK) jämfört med samma kvartal föregående år.

MEDARBETARE

Gold Town Games-koncernen består av ett 13 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 5,9 MSEK (1,77 MSEK)

Koncernens likvida medel uppgick vid periodens utgång till 2,77 MSEK (1,71 MSEK).

De kortfristiga fordringarna uppgick vid periodens utgång till 1,99 MSEK (2,12 MSEK).

De kortfristiga skulderna uppgick vid periodens utgång till 3,18 MSEK (4,22 MSEK).

Soliditeten uppgick på balansdagen till 82,8 procent (50,8 procent).

INVESTERINGAR OCH AVSKRIVNINGAR

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

Under perioden uppgick koncernens investeringar i materiella och immateriella anläggningstillgångar till 1,52 MSEK (1,29 MSEK). Avskrivningarna uppgick under kvartalet till -1,16 MSEK (-1,53 MSEK).

EGET KAPITAL

Vid utgången av perioden uppgick koncernens eget kapital till 21,1 MSEK (12,6 MSEK) Aktiekapitalet var 1 643 666 SEK, (5 215 662 SEK) fördelat på 164 365 638 aktier, (54 788 546 aktier) envar med ett kvotvärde om 0,01 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 2025

AKTIEÄGARE	ANTAL	%
Vision Invest AB	49 000 000	29,8
Esseff Fastigheter Aktiebolag	25 000 000	15,2
Nordnet Pensionförsäkring AB	23 050 370	14,0
Avanza Pension	4 716 038	2,9
Karl Runar Arnorsson	4 465 632	2,7
Pär Hultgren (privat och via bolag)	3 931 124	2,4
Stefan Arbin	3 461 163	2,1
Peter Hultgren (privat och via bolag)	2 910 101	1,8
Esseff Invest Aktiebolag	2 049 312	1,3
Kenny Frank Frohde	1 250 000	0,8
Leif Carlsson	1 235 328	0,8
Antti Uolevi Hattara	1 200 000	0,7
Leif Hedman	936 000	0,6
Swedbank Försäkring	767 616	0,5
Wayne Gretzky (via bolag)	700 000	0,4
Övriga aktieägare	39 692 954	24,2
TOTALT	164 365 638	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. Bolaget arbetar med en ny titel inom hockey med målsättningen att bli nummer ett inom hockey på mobila enheter. Den nya titel Pocket Hockey tilltalar 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 HÄNDELSE R UNDER RAPPORTPERIODEN

- Gold Town Games och Svenska Hockeyligan inleder samarbete.
- Gold Town Games företrädesemission tecknades till 118 procent.
- Gold Town Games publicerar årsredovisningen för 2024 samt håller bolagsstämma den 18 juni.

VÄSENTLIGA HÄNDELSE R EFTER RAPPORTPERIODENS UTGÅNG

- Inga väsentliga händelser efter rapportperiodens utgång.

FINANSIELL KALENDER

- 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 2024.

GRANSKNING AV REVISOR

Rapporten har inte varit föremål för granskning av bolagets revisorer.

NOTERA

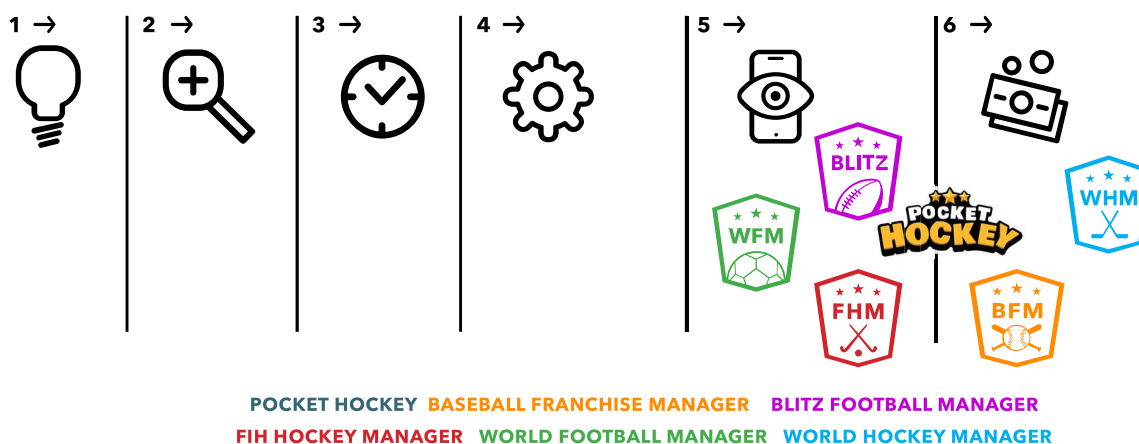
Denna information är sådan som Gold Town Games AB (publ) är skyldigt att offentliggöra enligt EU:s marknadsmissbruksförordning (EU nr 596/2014).

Informationen lämnades, genom angiven kontaktpersons försorg, för offentliggörande den 2025-08-21 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. Spelet lanserades 2017.



WHM

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

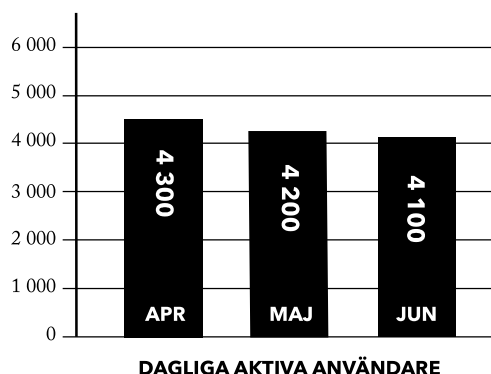
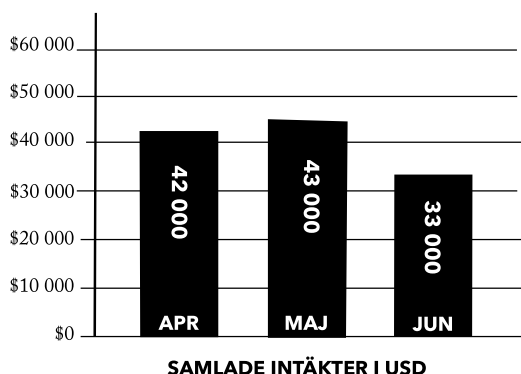
UNDER PERIODEN

Under föregående period har fokus legat på att vidareutveckla spelets strategiska djup och förbättra spelarupplevelsen i de tidiga faserna av spelet. Taktiska valmöjligheter i lagbyggandet har breddats, vilket skapat större variation i spelstilar och ökat det långsiktiga engagemanget. Därtill har förbättringar införts för att underlätta hanteringen av spelarkontrakt, och möjligheterna till förlängning har även spelarna missat en dag i spelet. Detta baserat på feedback från våra användare.

EFTER PERIODEN

Under kommande period kommer vi att införa ett nytt ligacup-format – en utslagsturnering där lagen möts baserat på förra säsongens prestationer. Syftet är att skapa ett mer dynamiskt och spännande tävlingsmoment som ger samtliga spelare mer att se fram emot varje säsong. I samband med detta ser vi även över hela ligasystemets struktur för att säkerställa bättre matchmaking, tydligare progression och ökat engagemang över längre tid. Målet är att skapa en mer sammanhållen och motiverande spelupplevelse där både nya och erfarna managers känner en starkare koppling till sin liga och sina rivaler.

ANVÄNDARDATA | WHM | KVARTAL 2 2025



ANTAL NEDLADDNINGAR UNDER PERIOD

Totalt: 23 400 st (22 400 st från Q1 2025)

BRUTTOINTÄKT FÖR PERIOD

Totalt: 118 000 USD (87 000 USD från Q1 2025)*

SNITTID I APP UNDER PERIOD

Totalt: 8h 06 min (8h 30 min från Q1 2025)

*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 lanserades 2025.

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 PERIODEN

Under kvartalet har vi adderat eventet SHL Challenge, förbättrat matcherna, byggt ett rankingsystem och finslipat många delar av produkten utifrån den feedback som våra användare bidragit med.

EFTER PERIODEN

Kommande kvartal ligger vårt fokus på att öka intäkterna per användare genom att skapa mer innehåll till spelet men också förbättra våra erbjudanden.

ANVÄNDARDATA | POCKET HOCKEY | KVARTAL 2 2025

DAGLIGA AKTIVA ANVÄNDARE VID PERIODENS SLUT

Totalt: 1 400 st (2 200 st från Q1 2025)

ANTAL NEDLADDNINGAR UNDER PERIOD

Totalt: 51 000 st (29 000 st från Q1 2025)

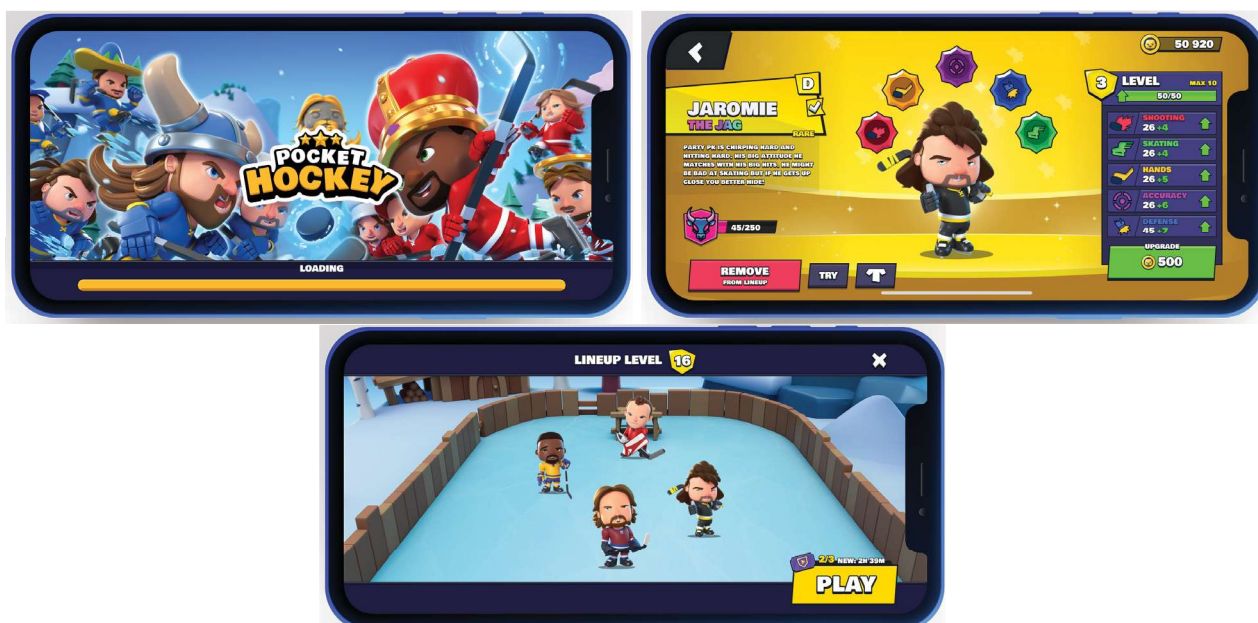
BRUTTOINTÄKT FÖR PERIOD

Totalt: 18 000 USD (3 200 USD från Q1 2025)*

SNITTID I APP UNDER PERIOD

Total: 1h 16 min (30 min från Q1 2025)

*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

Utvecklingen har fortsatt gjorts på Baseball med syfte att förbättra retention och intjäning per användare. Med de marknadstester vi gjort under perioden kan vi konstatera att särskilt intäkten per användare i Baseball har under perioden lyfts.

EFTER PERIODEN

Fortsatta marknadstester och mindre förbättringar på produkterna planeras under kvartal tre 2025.

ANVÄNDARDATA | WXM | KVARTAL 2 2025

DAGLIGA AKTIVA ANVÄNDARE VID PERIODENS SLUT

Totalt: 1 400 st (1 000 st från Q1 2025)

ANTAL NEDLADDNINGAR UNDER PERIOD

Totalt: 13 000 st (13 000 st från Q1 2025)

BRUTTOINTÄKT FÖR PERIOD

Totalt: 25 000 USD (17 500 USD från Q1 2025)*

SNITTID I APP UNDER PERIOD

Totalt: 2h 15 min (1 h 40 min från Q1 2025)

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

RESULTATRÄKNING KONCERN

ÅR	2025	2024	2025	2024	2024
	APR-JUN	APR-JUN	JAN-JUN	JAN-JUN	JAN-DEC
Nettoomsättning	3 320 876	3 272 173	6 285 470	6 309 419	11 855 283
Aktiverat arbete för egen räkning	1 332 981	1 290 078	2 245 127	2 562 456	4 801 944
Övriga rörelseintäkter*	6 311 641	66 063	6 340 075	111 981	124 607
RÖRELSENS INTÄKTER M.M	10 965 498	4 628 314	14 870 672	8 983 856	16 781 834
Direkta försäljningsomkostnader	-1 437 721	-1 618 065	-2 599 063	-3 136 785	-5 266 563
Övriga externa kostnader	-809 949	-450 932	-1 548 433	-1 099 825	-2 054 177
Personalkostnader	-2 564 415	-2 609 833	-4 175 329	-5 200 923	-8 880 679
Avskrivningar och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	-1 161 233	-1 525 181	-2 393 130	-3 335 961	-5 991 566
Övriga rörelsekostnader	-14 724	-39 001	-15 594	-89 736	-118 349
RÖRELSERESULTAT	4 977 456	-1 614 698	4 139 123	-3 879 374	-5 529 500
Övriga ränteintäkter och liknande intäkter	0	4	0	210	58
Räntekostnader och liknande kostnader	-20 719	-169 214	-169 243	-394 611	-697 502
RESULTAT EFTER FINANSIELLA POSTER	4 956 737	-1 783 908	3 969 880	-4 273 775	-6 226 944
RESULTAT FÖRE SKATT	4 956 737	-1 783 908	3 969 880	-4 273 775	-6 226 944
Skatt på årets reslutat	0	0	0	0	0
PERIODENS RESULTAT	4 956 737	-1 783 908	3 969 880	-4 273 775	-6 226 944
Hänförlig till:					
Moderföretagets ägare	3 565 348	-1 818 540	2 632 462	-3 893 730	-5 795 831
Innehav utan bestämmande inflytande	1 391 389	-40 158	1 337 418	-101 668	-152 736
Konkursbo Sideline Labs AB		74 790		-278 377	-278 377
Resultat per aktie före utspädning, SEK	0,04	-0,03	0,05	-0,08	-0,11
Resultat per aktie efter utspädning, SEK	0,04	-0,03	0,05	-0,08	-0,11

*Ackordsvinst om 6 327 MSEK. Beloppet ska återbetalas genom ett Royaltyavtal med 5procent mot den årliga omsättningen.

RESULTATRÄKNING MODERBOLAG

9

ÅR	2025	2024	2025	2024	2024
	APR-JUN	APR-JUN	JAN-JUN	JAN-JUN	JAN-DEC
Nettoomsättning	1 974 208	1 914 454	3 434 222	3 859 528	6 979 188
Aktiverat arbete för egen räkning	1 332 981	1 290 078	2 159 377	2 438 124	4 677 612
Övriga rörelseintäkter	3 434 885	73 642	3 460 033	141 292	202 386
RÖRELSENS INTÄKTER M.M	6 742 074	3 278 174	9 053 632	6 438 944	11 859 186
Direkta försäljningsomkostnader	-969 380	-1 081 026	-1 585 704	-2 080 226	-3 292 344
Övriga externa kostnader	-676 870	-412 242	-997 727	-1 042 143	-1 833 698
Personalkostnader	-2 296 889	-2 148 505	-3 559 122	-4 261 813	-7 323 884
Avskrivning och nedskrivning av materiella och immateriella anläggningstillgångar	-801 132	-1 286 798	-1 677 216	-2 629 549	-4 568 314
Övriga rörelsekostnader	-10 636	-35 639	-15 135	-80 157	-102 667
RÖRELSERESULTAT	1 987 167	-1 686 036	1 218 728	-3 654 944	-5 261 722
Övriga ränteintäkter och liknande intäkter	0	0	0	14	0
Räntekostnader och liknande kostnader	-27 670	-90 318	-115 159	-176 707	-357 762
RESULTAT EFTER FINANSIELLA POSTER	1 959 497	-1 776 354	1 103 569	-3 831 637	-5 619 484
RESULTAT FÖRE SKATT	1 959 497	-1 776 354	1 103 569	-3 831 637	-5 619 484
Skatt på årets resultat	0	0	0	0	0
PERIODENS RESULTAT	1 959 497	-1 776 354	1 103 569	-3 831 637	-5 619 484
Resultat per aktie före utspädning, SEK	0,02	-0,03	0,02	-0,07	-0,10
Resultat per aktie efter utspädning, SEK	0,02	-0,03	0,02	-0,07	-0,10

BALANSRÄKNING KONCERN

ÅR	2025 JUN	2024 JUN	2024 DEC
TILLGÅNGAR			
Anläggningstillgångar			
Immateriella anläggningstillgångar			
Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten	14 492 583	14 444 660	14 250 538
Licenser	5 968 773	6 343 774	6 156 273
Goodwill	224 741	262 725	243 733
Materiella anläggningstillgångar			
Inventarier	4 167	6 175	5 673
Finansiella anläggningstillgångar			
Andra långfristiga värdepappersinnehav	0	0	0
Summa anläggningstillgångar	20 690 264	21 057 334	20 656 217
Omsättningstillgångar			
Kortfristiga fordringar			
Kundfordringar	1 484 424	1 551 743	1 149 102
Aktuell skattefordran	237 494	22 026	60 352
Övriga fordringar	91 339	202 679	27 650
Upparbetad men ej fakturerad intäkt	5 874	23 492	14 582
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	171 053	315 271	239 992
Kassa och bank	2 774 301	1 709 984	755 485
Summa omsättningstillgångar	4 764 485	3 825 195	2 247 163
SUMMA TILLGÅNGAR	25 454 749	24 882 529	22 903 380

BALANSRÄKNING KONCERN

ÅR	2025 JUN	2024 JUN	2024 DEC
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
Eget kapital			
Aktiekapital	1 643 666	5 215 662	5 215 662
Övrigt tillskjutet kapital	69 450 250	64 122 195	64 122 195
Annat eget kapital inklusive årets resultat	-54 344 835	-59 748 028	-61 645 064
Eget kapital hänförligt till moderbolagets aktieägare	16 749 081	9 589 829	7 692 793
Innehav utan bestämmande inflytande	4 330 005	3 048 721	2 992 587
Summa eget kapital	21 079 086	12 638 550	10 685 380
Långfristiga skulder			
Konvertibla lån	1 200 000	8 026 666	9 626 666
Skulder till kreditinstitut	0	0	0
Summa långfristiga skulder	1 200 000	8 026 666	9 626 666
Kortfristiga skulder			
Konvertibla lån	0	400 000	0
Skulder till kreditinstitut	0	0	0
Leverantörsskulder	599 703	871 699	389 773
Övriga skulder	650 164	673 821	708 249
Fakturerad men ej upparbetad intäkt	0	12 000	6 000
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	1 925 796	2 259 793	1 487 312
Summa kortfristiga skulder	3 175 663	4 217 313	2 591 334
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	25 454 749	24 882 529	22 903 380

BALANSRÄKNING MODERBOLAG

2

ÅR	2025 JUN	2024 JUN	2024 DEC
TILLGÅNGAR			
Anläggningstillgångar			
<i>Immateriella anläggningstillgångar</i>			
Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten	10 925 688	10 127 804	10 443 527
<i>Finansiella anläggningstillgångar</i>			
Andelar i koncernföretag	10 299 980	10 299 980	10 299 980
Andra långfristiga värdepappersinnehav	0	0	0
Summa anläggningstillgångar	21 225 668	20 427 784	20 743 507
Omsättningstillgångar			
Kortfristiga fordringar			
Kundfordringar	952 060	850 874	601 559
Fordringar hos koncernföretag	703 413	964 719	641 841
Aktuella skattefordringar	0	0	42 411
Övriga fordringar	90 628	201 975	26 939
Upparbetad men ej fakturerad intäkt	5 874	23 492	14 582
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	165 003	289 755	232 487
Kassa och bank	2 025 704	1 372 938	324 190
Summa omsättningstillgångar	3 942 682	3 703 753	1 884 008
SUMMA TILLGÅNGAR	25 168 350	24 131 537	22 627 515

BALANSRÄKNING MODERBOLAG

ÅR	2025 JUN	2024 JUN	2024 DEC
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
Eget kapital			
<i>Bundet eget kapital</i>			
Aktiekapital	1 643 666	5 215 662	5 215 662
Ej registrerat aktiekapital	0	0	0
Fond för utvecklingsutgifter	10 912 188	10 127 804	10 428 527
<i>Fritt eget kapital</i>			
Fri överkursfond	69 450 250	64 122 195	64 122 195
Balanserat resultat	-61 098 553	-59 362 453	-59 663 176
Periodens resultat	1 103 569	-3 831 637	-5 619 483
Summa eget kapital	22 011 121	16 271 571	14 483 725
Långfristiga skulder			
Konvertibla lån	1 200 000	5 126 666	6 326 666
Summa långfristiga skulder	1 200 000	5 126 666	6 326 666
Kortfristiga skulder			
Leverantörsskulder	203 689	666 239	210 531
Övriga skulder	216 597	240 870	320 815
Fakturerad men ej upparbetad intäkt	0	12 000	6 000
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	1 536 943	1 814 191	1 279 778
Summa kortfristiga skulder	1 957 230	2 733 300	1 817 124
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	25 168 350	24 131 537	22 627 515

KASSAFLÖDESANALYS KONCERN

ÅR	2025	2024	2025	2024	2024
	APR-JUN	APR-JUN	JAN-JUN	JAN-JUN	JAN-DEC
DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN					
Rörelseresultat	4 977 456	-1 614 698	4 139 123	-3 879 374	-5 529 500
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	1 161 230	4 692 413	2 393 130	6 503 013	9 167 863
Erhållen ränta	0	4	0	210	58
Erlagd ränta	-20 719	-169 214	-169 243	-394 611	-697 502
KASSAFLÖDE FRÅN DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN FÖRE FÖRÄNDRINGAR I RÖRELSEKAPITALET	6 117 967	2 908 505	6 363 010	2 229 238	2 940 919
KASSAFLÖDE FRÅN FÖRÄNDRINGAR I RÖRELSEKAPITAL					
Ökning/minskning av kortfristiga fordringar	-263 629	-453 375	-498 506	-195 117	428 416
Ökning/minskning av kortfristiga skulder	46 411	-688 245	584 329	-809 231	-2 444 456
KASSAFLÖDE FRÅN DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN	5 900 749	1 766 885	6 448 833	1 224 890	924 879
INVESTERINGSVERKSAMHETEN					
Investeringar i immateriella anläggningstillgångar	-1 515 031	-1 290 078	-2 427 177	-2 562 456	-4 816 944
KASSAFLÖDE FRÅN INVESTERINGSVERKSAMHETEN	-1 515 031	-1 290 078	-2 427 177	-2 562 456	-4 816 944
FINANSIERINGSVERKSAMHETEN					
Nyemission	6 423 826	0	6 423 826	0	0
Förändring av långfristiga lån	-8 426 666	-1 940 937	-8 426 666	-1 940 937	-340 937
KASSAFLÖDE FRÅN FINANSIERINGSVERKSAMHETEN	-2 002 840	-1 940 937	-2 002 840	-1 940 937	-340 937
PERIODENS KASSAFLÖDE	2 382 878	-1 464 130	2 018 816	-3 278 503	-4 233 002
Likvida medel vid periodens början	391 423	3 174 114	755 485	4 988 487	4 988 487
SUMMA DISPONIBLA LIKVIDA MEDEL	2 774 301	1 709 984	2 774 301	1 709 984	755 485

KASSAFLÖDESANALYS MODERBOLAG

ÅR	2025	2024	2025	2024	2024
	APR-JUN	APR-JUN	JAN-JUN	JAN-JUN	JAN-DEC
DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN					
Rörelseresultat	1 987 167	-1 686 036	1 218 728	-3 654 944	-5 261 722
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	816 393	1 369 079	1 677 216	-3 654 944	4 568 315
Erhållen ränta	0	0	0	14	0
Erlagd ränta	-27 670	-90 318	-115 159	-176 707	-357 762
KASSAFLÖDE FRÅN DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN FÖRE FÖRÄNDRINGAR I RÖRELSEKAPITALET	2 775 890	-407 275	2 780 785	-1 025 639	-1 051 169
KASSAFLÖDE FRÅN FÖRÄNDRINGAR I RÖRELSEKAPITAL					
Förändring av kortfristiga fordringar	-441 197	314 346	-357 160	542 339	1 313 336
Förändring av kortfristiga skulder	-365 507	-273	140 105	-267 707	-1 007 435
KASSAFLÖDE FRÅN DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN	1 969 185	-93 202	2 563 731	-751 007	-745 267
INVESTERINGSVERKSAMHETEN					
Investeringar immateriella anläggningstillgångar	-1 332 981	-1 290 078	-2 159 377	-2 438 124	-4 692 612
KASSAFLÖDE FRÅN INVESTERINGSVERKSAMHETEN	-1 332 981	-1 290 078	-2 159 377	-2 438 124	-4 692 612
FINANSIERINGSVERKSAMHETEN					
Nyemission	6 423 826	0	6 423 826	0	0
Förändring av långfristiga lån	-5 126 666	0	-5 126 666	0	1 200 000
KASSAFLÖDE FRÅN FINANSIERINGSVERKSAMHETEN	1 297 160	0	1 297 160	0	1 200 000
PERIODENS KASSAFLÖDE	1 933 364	-1 383 280	1 701 514	-3 189 131	-4 237 879
Likvida medel vid periodens början	92 340	2 756 218	324 190	4 562 069	4 562 069
SUMMA DISPONIBLA LIKVIDA MEDEL	2 025 704	1 372 938	2 025 704	1 372 938	324 190

NYCKELTAL KONCERN

ÅR	2025	2024	2025	2024	2024
	APR-JUN	APR-JUN	JAN-JUN	JAN-JUN	JAN-DEC
Nettoomsättning	3 320 876	3 272 173	6 285 470	6 309 419	11 855 283
EBITDA*	6 138 689	-89 517	6 532 253	-543 413	462 066
Rörelseresultat (EBIT)	4 977 456	-1 614 698	4 139 123	-3 879 374	-5 529 500
Periodens resultat	4 956 737	-1 783 908	3 969 880	-4 273 775	-6 226 944
Rörelsemarginal %	149,9%	neg	65,9%	neg	neg
Vinstmarginal %	149,3%	neg	63,2%	neg	neg
Soliditet vid periodens utgång %	82,8%	50,8%	82,8%	50,8%	46,7%
Räntabilitet på eget kapital %	23,5%	neg	18,8%	neg	neg
EGET KAPITAL PER AKTIE					
före utspädning kr	0,1	0,2	0,1	0,2	0,2
efter utspädning kr	0,1	0,2	0,1	0,2	0,2
Aktiens slutkurs för perioden	0,052	0,162	0,052	0,162	0,107
P/E-tal	1,34	neg	0,96	neg	neg
RESULTAT PER AKTIE					
före utspädning kr	0,04	-0,03	0,05	-0,08	-0,11
efter utspädning kr	0,04	-0,03	0,05	-0,08	-0,11
ANTAL AKTIER VID PERIODENS SLUT					
före utspädning	164 365 638	54 788 546	164 365 638	54 788 546	54 788 546
efter utspädning	164 365 638	54 788 546	164 365 638	54 788 546	54 788 546
GENOMSnittLIGT ANTAL AKTIER					
före utspädning	127 839 941	54 788 546	73 051 395	54 788 546	54 788 546
efter utspädning	127 839 941	54 788 546	73 051 395	54 788 546	54 788 546
ANTAL ANSTÄLLDA					
i genomsnitt	13	18	13	18	17
vid periodens slut	13	17	13	17	14

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

NYCKELTAL MODERBOLAG

ÅR	2025	2024	2025	2024	2024
	APR-JUN	APR-JUN	JAN-JUN	JAN-JUN	JAN-DEC
Nettoomsättning	1 974 208	1 914 454	3 434 222	3 859 528	6 979 188
EBITDA*	2 788 299	-399 238	2 895 944	-1 025 395	-693 408
Rörelseresultat (EBIT)	1 987 167	-1 686 036	1 218 728	-3 654 944	-5 261 722
Periodens resultat	1 959 497	-1 776 354	1 103 569	-3 831 637	-5 619 484
Rörelsemarginal %	100,7%	neg	35,5%	neg	neg
Vinstmarginal %	99,3%	neg	32,1%	neg	neg
Soliditet vid periodens utgång %	87,5%	67,4%	87,5%	67,4%	64,0%
Räntabilitet på eget kapital %	8,9%	neg	5,0%	neg	neg
EGET KAPITAL PER AKTIE					
före utspädning kr	0,1	0,3	0,1	0,3	0,3
efter utspädning kr	0,1	0,3	0,1	0,3	0,3
Aktiens slutkurs för perioden	0,052	0,162	0,052	0,162	0,107
P/E-tal	3,39	neg	3,44	neg	neg
RESULTAT PER AKTIE					
före utspädning kr	0,02	-0,03	0,02	-0,07	-0,10
efter utspädning kr	0,02	-0,03	0,02	-0,07	-0,10
ANTAL AKTIER VID PERIODENS SLUT					
före utspädning	164 365 638	54 788 546	164 365 638	54 788 546	54 788 546
efter utspädning	164 365 638	54 788 546	164 365 638	54 788 546	54 788 546
GENOMSNIITTLIGT ANTAL AKTIER					
före utspädning	127 839 941	54 788 546	73 051 395	54 788 546	54 788 546
efter utspädning	127 839 941	54 788 546	73 051 395	54 788 546	54 788 546
ANTAL ANSTÄLLDA					
i genomsnitt	10	15	10	15	14
vid periodens slut	10	14	10	14	12

* 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
Minskning av aktiekapital	-4 667 767		4 667 767		0
Nyemission	1 095 771	5 328 055			6 423 826
Årets resultat			2 632 462	1 337 418	3 969 880
Utgående balans 2025-06-30	1 643 666	69 450 250	-54 344 835	4 330 005	21 079 086

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
Minskning av aktiekapital	-4 667 767			4 667 767		0
Nyemission	1 095 771		5 328 055			6 423 826
Fond för utvecklings- utgifter		483 661		-483 661		0
Årets resultat					1 103 569	1 103 569
Utgående balans 2025-06-30	1 643 666	10 912 188	69 450 250	-61 098 553	1 103 569	22 011 120

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
Nyemission 2025-05-13	109 577 092
ANTAL VID PERIODEN UTGÅNG	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 2025-08-21



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
