



GOLD TOWN
GAMES

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

BOKSLUTSKOMMUNIKÉ 2025

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

	2025	2024
NETTOOMSÄTTNING, MSEK	11,90	11,86
RÖRELSERESULTAT, MSEK	3,11	-5,53
RESULTATET EFTER FINANSIELLA POSTER	2,91	-6,23
RESULTAT PER AKTIE, SEK	0,32	-0,14

SAMMANFATTNING

AV DET FJÄRDE KVARTALET

	2025	2024
NETTOOMSÄTTNING, MSEK	3,06	2,75
RÖRELSERESULTAT, MSEK	-1,04	-0,86
RESULTATET EFTER FINANSIELLA POSTER	-1,06	-1,01
RESULTAT PER AKTIE, SEK	-0,06	-0,19



Pär Hultgren
VD, Gold Town Games

VD-KOMMENTAR

» FORTSATT FOKUS PÅ TILLVÄXTPOTENTIALEN I POCKET HOCKEY «

DET FJÄRDE KVARTALET 2025 har vi fortsatt fokuserat på att stärka möjligheten till långsiktig tillväxt. Vårt arbete med återkommande events i spelen har förbättrat vår nettoomsättning något jämfört med föregående år. Nettoomsättningen uppgick till 3,06 MSEK vilket är en ökning med 11 procent jämfört med samma period föregående år (2,75 MSEK). Rörelseresultatet försämrades till -1,04 MSEK (-0,86 MSEK) och resultatet efter finansiella poster uppgick till -1,06 MSEK (-1,01 MSEK). På årsbasis är omsättningen samma som året innan 11,9 MSEK (11,86 MSEK), rörelseresultat förbättrades jämfört med föregående år till 3,12 MSEK (-5,53 MSEK).

2025 har varit ett år av fokus, lärande och tydliga framsteg för Gold Town Games. Ekonomiskt tog vi viktiga steg när koncernens lån omvandlades till en royaltymodell, vilket stärker vår flexibilitet och ger oss större möjligheter att prioritera tillväxt och produktutveckling. Omsättningsmässigt ligger vårt fokus nu på att skala upp marknadsföringen för Pocket Hockey under 2026, på en stabil och kontrollerad grund efter årets produktförbättringar.

Pocket Hockey är fortsatt vår huvudprodukt och vårt mål är tydligt: att göra spelet till vår största och mest stabila intäktskälla. I slutet av november lanserade vi en uppdatering av spelsystemet och ekonomin, vilket gav omedelbara effekter. Under det fjärde kvartalet mer än fördubblades försäljningen jämfört med föregående kvartal, och spelarnas tid i appen ökade med cirka 50 procent. Det nya ekonomiska systemet har dessutom bidragit till cirka 10 procent högre köp i spelet på kort sikt.

Vårt fokus framåt är att fortsätta stärka spelarupplevelsen och engagemanget. Vi integrerar fler events, förbättrar onboarding och fördjupar förståelsen för spelets funktioner. Samtidigt optimerar vi intäktsmodellen med förbättringar av köp i appen och annonsering, vilket skapar en stabil och skalbar intäktsprofil.

Vi är stolta över hur vårt lilla, agila team har vuxit under året. Genom korta beslutsvägar och flexibla processer kan vi snabbt omsätta idéer i handling. AI-verktyg har blivit en naturlig del av produktutvecklingen, vilket gör att vi kan iterera snabbare och fatta datadrivna beslut. Vår nisch – konkurrenskraftiga PvP-sportspel med tydlig identitet – fortsätter att stärka vår position och skapa en engagerad, långsiktig spelarbas.

Under året har vi också stärkt vår kompetens inom multiplayer-spel och PvP-segmentet. Vi blir allt mer effektiva i utveckling och drift, vilket bygger en stabil plattform för framtida tillväxt och global expansion.

Mot slutet av året närmade vi oss möjligheten att skala upp marknadsföringen av Pocket Hockey på ett kraftfullt sätt. Med förbättrad produkt, stabilare nyckeltal och ökad intern trygghet ser vi fram emot att genomföra omfattande marknadskampanjer under de två första kvartalen 2026.

Sammanfattningsvis har 2025 varit ett år där vi lagt en stark grund för framtiden. Vi har förbättrat våra produkter, stärkt våra processer och tydliggjort vår strategiska inriktning. Det ger oss goda förutsättningar att fortsätta växa, ta marknadsandelar inom vår nisch och skapa långsiktigt värde.

Jag vill rikta ett varmt tack till våra spelare, medarbetare och aktieägare för ert förtroende och engagemang. Tillsammans fortsätter vi att utveckla och stärka Gold Town Games, med ambitionen att etablera oss som en ledande aktör inom PvP-sportspel.

Pär Hultgren
VD, Gold Town Games

VERKSAMHETEN OKTOBER TILL DECEMBER

Koncernens nettoomsättning ökade med 11,1 procent och uppgick till 3,06 MSEK (2,75 MSEK).

Rörelseresultatet för koncernen förbättrades med 21 procent och uppgick till -1,04 MSEK (-0,86 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 0,75 MSEK (0 MSEK)

Koncernens likvida medel uppgick vid periodens utgång till 1,37 MSEK (0,76 MSEK).

De kortfristiga fordringarna uppgick vid periodens utgång till 2,7 MSEK (1,49 MSEK).

De kortfristiga skulderna uppgick vid periodens utgång till 3,37 MSEK (2,59 MSEK).

Soliditeten uppgick på balansdagen till 81,4 procent (46,7 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 0,99 MSEK (1,09 MSEK). Avskrivningarna uppgick under kvartalet till -1,1 MSEK (-1,25 MSEK).

EGET KAPITAL

Vid utgången av perioden uppgick koncernens eget kapital till 20 MSEK (10,7 MSEK) Aktiekapitalet var 1 643 666 SEK, (5 215 662 SEK) fördelat på 16 436 563,8 aktier, (5 478 854,6 aktier) envar med ett kvotvärde om 0,1 SEK. (0,952 SEK)

GOLD TOWN GAMES AKTIE

Bolagets aktie, med kortnamn "GTG", har ISIN-kod SE0026876179 och handlas på NGM Nordic SME. Handel inleddes 2016-06-13.

STÖRSTA AKTIEÄGARNA PER 31 DECEMBER 2025

AKTIEÄGARE	ANTAL	%
Vision Invest AB	4 900 000	29,8
Esseff Fastigheter Aktiebolag	2 500 000	15,2
Nordnet Pensionförsäkring AB	2 093 646	12,8
Karl Runar Arnorsson	659 345	4,0
Avanza Pension	462 599	2,8
Pär Hultgren (privat och via bolag)	392 242	2,4
Peter Hultgren (privat och via bolag)	291 012	1,8
Esseff Invest Aktiebolag	204 932	1,9
Leif Carlsson	161 443	1,0
Marcus Olofsson	150 000	0,9
Antti Uolevi Hattara	120 000	0,7
Övriga aktieägare	4 501 344	26,7
TOTALT	16 436 563	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 intensivt med den nya titeln Pocket Hockey med målsättningen att bli nummer ett inom hockey på mobila enheter. Den nya titeln tilltala en bredare och yngre grupp användare än tidigare titlar. Pocket Hockey har en målgrupp för 7-45 år.

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, Pocket Hockey. Spelet har bara nått någon enstaka procent av de potentiella användarna. Här ser bolaget mycket positivt på att nå många fler användare som på sikt kommer att generera intäkter. Spelet bedöms även ha potential på andra plattformar än mobiltelefoner. Plattformen som håller Pocket Hockey bedöms fungera även för andra typer av multiplayer sportspel.

Baseball Franchise Manager har under året ökat livstidsvärdet per användare med mer än 150 procent. Även omsättningen har ökat mer än 50 procent jämfört med 2024 skapar möjligheten att marknadsföra spelet mer på den amerikanska marknaden men också i Japan och Korea där baseball är en stor sport.

World Football Manager och Blitz Football Manager på WXM-plattformen har även de viss 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 nio år haft en användarbas som genererat intäkter, bolaget tror att produkten kan lyfta ytterligare genom att hitta nya användare men även aktivera tidigare användare. Vi adderar stegvis fler och fler funktioner till spelet.

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 UNDER RAPPORTPERIODEN

- Gold Town Games (GTG) ingår samarbetsavtal med Spinoff Games för Disc Golf Masters.

VÄSENTLIGA HÄNDELSE EFTER RAPPORTPERIODENS UTGÅNG

- Gold Town Games (GTG) dotterbolag Grand Pike och Safe Lane Gaming (SLG) förändrar och förlänger samarbetet med Battle Camp.

FINANSIELL KALENDER

- Kvartalsrapport 1 (januari-mars) publiceras 2026-05-21
- Kvartalsrapport 2 (april-juni) publiceras 2026-08-20
- Kvartalsrapport 3 (juli-september) publiceras 2026-11-19

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

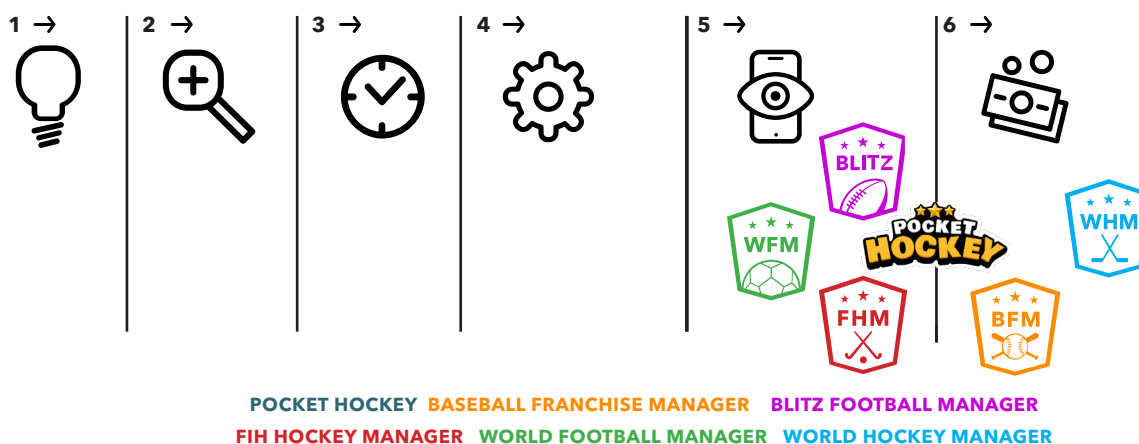
Denna information är sådan som Gold Town Games AB (publ) är skyldigt att offentliggöra enligt EU:s marknadsmissbruksförordning (EU nr 596/2014).

Informationen lämnades, genom angiven kontaktpersons försorg, för offentliggörande den 2026-02-19 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 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. Spelet lanserades 2017.



WHM

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

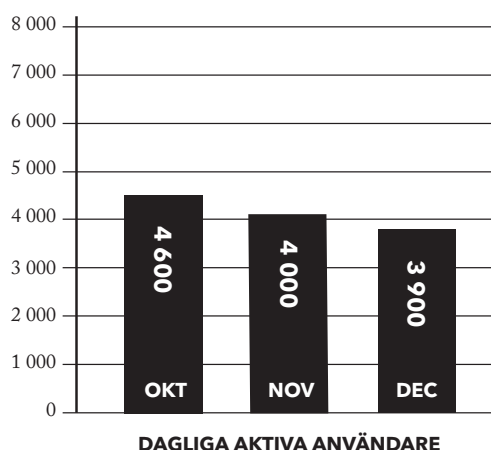
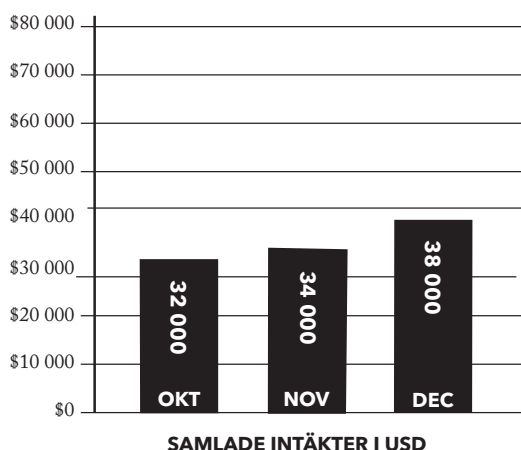
UNDER PERIODEN

Under perioden har fokus varit på LiveOps, drift och underhåll. I början av perioden gjordes det marknadsföring vilket ökade antalet spelare under en period.

EFTER PERIODEN

Arbetet med att förbättra sociala funktioner har fortsatt samt att vi nu jobbar på en förbättrad akademi i spelet. Akademin är en viktig del för användaren där de kan införkaffa nya spelare men den är också viktig för att öka monetisering i spelet. Vi hoppas på ett positivt år för WHM där vi vill öka omsättning och vinst från tidigare år.

ANVÄNDARDATA | WHM | KVARTAL 4 2025



ANTAL NEDLADDNINGAR UNDER PERIOD

Totalt: 26 000 st (17 500 st från Q3 2025)

BRUTTOINTÄKT FÖR PERIOD

Totalt: 104 000 USD (85 000 USD från Q3 2025)*

SNITTID I APP UNDER PERIOD

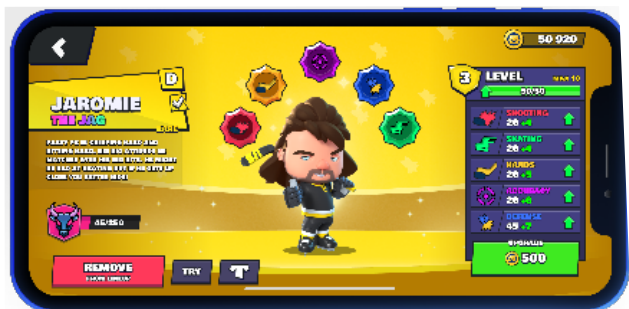
Totalt: 6 h min (10 h 47 min från Q3 2025)

*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 våren 2025.

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



Pocket Hockey

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

UNDER PERIODEN

Vi har arbetat med att integrera ett djupare ekonomiskt system i spelet, genom att dela upp det ekonomiska systemets valutor i fler komponenter. Vi har även adderat gears (utrustning) och förmågor på spelare, detta kommer att göra att det finns fler objekt att köpa och interagera med i Pocket Hockey. Än så länge har uppdateringarna lett till ungefär 10 procent ökade köp och lite ökat engagemang, vi har dock förhoppningar om att det i förlängningen leder till ett längre och ökat livstidsvärde på användarna. SHL Pocket League, lanserades i slutet av kvartal tre och pågår löpande under hela säsongen 2025/26.

EFTER PERIODEN

Teamet har arbetat vidare på att förbättra spelets monetisering, genom att addera fler positioner för rewarded ads. Det arbetas även på förbättringar av logiken för svårighetsgraden i matchen, hur icke spelare som inte kontrolleras av användaren rör och betar sig. Arbetet med att optimera appen för fler telefoner och förbättra användarnas upplevelse av produkten fortgår löpande med utvecklingen av nya features.

ANVÄNDARDATA | POCKET HOCKEY | KVARTAL 4 2025

DAGLIGA AKTIVA ANVÄNDARE VID PERIODENS SLUT

Totalt: 2 100 st (2 100 st från Q3 2025)

ANTAL NEDLADDNINGAR UNDER PERIOD

Totalt: 27 000 st (14 000 st från Q3 2025)

BRUTTOINTÄKT FÖR PERIOD

Totalt: 13 000 USD (5 000 USD från Q3 2025)*

SNITTID I APP UNDER PERIOD

Totalt: 1 h 10 min (40 min från Q3 2025)

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

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

Under perioden har ett nytt energisystem utvecklats för Baseball, det lanseras kvartal ett 2026. I övrigt har inga omfattande uppdateringar genomförts i spelen.

SAMLAD ANVÄNDARDATA | WXM | KVARTAL 4 2025

DAGLIGA AKTIVA ANVÄNDARE VID PERIODENS SLUT

Totalt: 1 000 st (1 100 st från Q3 2025)

ANTAL NEDLADDNINGAR UNDER PERIOD

Totalt: 9 000 st (16 000 st från Q3 2025)

BRUTTOINTÄKT FÖR PERIOD

Totalt: 22 000 USD* (28 000 USD från Q3 2025)

SNITTID I APPAR UNDER PERIOD

Totalt: 2 h 7 min (2 h 10 min från Q3 2025)

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

RESULTATRÄKNING KONCERN

ÅR	2025	2024	2025	202
	OKT-DEC	OKT-DEC	JAN-DEC	JAN-DEC
Nettoomsättning	3 060 627	3 060 627	11 903 039	11 855 283
Aktiverat arbete för egen räkning	989 503	1 089 945	4 317 691	4 801 944
Övriga rörelseintäkter	141 631	1 029	6 482 356	124 607
RÖRELSENS INTÄKTER M.M	4 191 761	3 845 924	22 703 086	16 781 834
Direkta försäljningsomkostnader	-1 396 987	-1 029 650	-4 971 508	-5 266 563
Övriga externa kostnader	-564 518	-454 412	-2 288 309	-2 054 177
Personalkostnader	-2 145 791	-1 967 249	-7 642 957	-8 880 679
Avskrivningar och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	-1 097 932	-1 254 404	-4 630 358	-5 991 566
Övriga rörelsekostnader	-31 498	-1 392	-53 053	-118 349
RÖRELSERESULTAT	-1 044 965	-861 183	3 116 901	-5 529 500
Övriga ränteintäkter och liknande intäkter	219	7	0	58
Räntekostnader och liknande kostnader	-14 787	-153 689	-204 640	-697 502
RESULTAT EFTER FINANSIELLA POSTER	-1 059 533	-1 014 865	2 912 261	-6 226 944
RESULTAT FÖRE SKATT	-1 059 533	-1 014 865	2 912 261	-6 226 944
Skatt på årets reslutat	0	0	0	0
PERIODENS RESULTAT	-1 059 533	-1 014 865	2 912 261	-6 226 944
Hänförlig till:				
Moderföretagets ägare	-904 955	-894 396	1 623 238	-5 795 831
Innehav utan bestämmande inflytande	-154 577	-120 469	1 289 023	-152 736
Konkursbo Sideline Labs AB				-278 377
Resultat per aktie före utspädning, SEK	-0,06	-0,19	0,32	-0,19
Resultat per aktie efter utspädning, SEK	-0,06	-0,19	0,32	-0,19

RESULTATRÄKNING MODERBOLAG

ÅR	2025	2024	2025	2024
	OKT-DEC	OKT-DEC	JAN-DEC	JAN-DEC
Nettoomsättning	2 190 372	1 738 033	7 023 071	6 979 188
Aktiverat arbete för egen räkning	989 503	1 089 945	4 231 941	4 677 612
Övriga rörelseintäkter	77 720	58 058	3 536 549	202 386
RÖRELSENS INTÄKTER M.M	3 257 595	2 886 037	14 791 560	11 859 186
Direkta försäljningsomkostnader	-815 173	-509 817	-2 973 705	-3 292 344
Övriga externa kostnader	-619 722	-446 033	-1 882 078	-1 833 698
Personalkostnader	-1 776 002	-1 694 221	-6 444 467	-7 323 884
Avskrivning och nedskrivning av materiella och immateriella anläggningstillgångar	-728 733	-893 879	-3 176 040	-4 568 314
Övriga rörelsekostnader	-29 945	-2 646	-47 237	-102 667
RÖRELSERESULTAT	-711 981	-660 559	268 034	-5 261 722
Räntekostnader och liknande kostnader	-14 787	-95 347	-150 759	-357 762
RESULTAT EFTER FINANSIELLA POSTER	-726 768	-755 906	117 275	-5 619 484
RESULTAT FÖRE SKATT	-726 768	-755 906	117 275	-5 619 484
Skatt på årets resultat	0	0	0	0
PERIODENS RESULTAT	-726 768	-755 906	117 275	-5 619 484
Resultat per aktie före utspädning, SEK	-0,04	-0,14	0,01	-1,03
Resultat per aktie efter utspädning, SEK	-0,04	-0,14	0,01	-1,03

BALANSRÄKNING KONCERN

ÅR	2025 DEC	2024 DEC
TILLGÅNGAR		
Anläggningstillgångar		
<i>Immateriella anläggningstillgångar</i>		
Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten	14 535 914	14 250 538
Licenser	5 781 273	6 156 273
Goodwill	205 749	243 733
<i>Materiella anläggningstillgångar</i>		
Inventarier	2 664	5 673
<i>Finansiella anläggningstillgångar</i>		
Andra långfristiga värdepappersinnehav	0	0
Summa anläggningstillgångar	20 525 600	20 656 217
Omsättningstillgångar		
Kortfristiga fordringar		
Kundfordringar	2 460 061	1 149 102
Aktuell skattefordran	51 128	60 352
Övriga fordringar	18 150	27 650
Upparbetad men ej fakturerad intäkt	8 230	14 582
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	166 219	239 992
Kassa och bank	1 366 710	755 485
Summa omsättningstillgångar	4 070 498	2 247 163
SUMMA TILLGÅNGAR	24 596 098	22 903 380

BALANSRÄKNING KONCERN

ÅR	2025 DEC	2024 DEC
EGET KAPITAL OCH SKULDER		
Eget kapital		
Aktiekapital	1 643 656	5 215 662
Övrigt tillskjutet kapital	69 450 250	64 122 195
Annat eget kapital inklusive årets resultat	-55 354 049	-61 645 064
Eget kapital hänförligt till moderbolagets aktieägare	15 739 857	7 692 793
Innehav utan bestämmande inflytande	4 281 610	2 992 587
Summa eget kapital	20 021 467	10 685 380
Långfristiga skulder		
Konvertibla lån	1 200 000	9 626 666
Summa långfristiga skulder	1 200 000	9 626 666
Kortfristiga skulder		
Leverantörsskulder	1 008 688	389 773
Övriga skulder	608 779	708 249
Fakturerad men ej upparbetad intäkt	0	6 000
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	1 757 164	1 487 312
Summa kortfristiga skulder	3 374 631	2 591 334
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	24 596 098	22 903 380

BALANSRÄKNING MODERBOLAG

ÅR	2025 DEC	2024 DEC
TILLGÅNGAR		
Anläggningstillgångar		
<i>Immateriella anläggningstillgångar</i>		
Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten	11 499 428	10 443 527
<i>Finansiella anläggningstillgångar</i>		
Andelar i koncernföretag	10 299 980	10 299 980
Summa anläggningstillgångar	21 799 408	20 743 507
Omsättningstillgångar		
Kortfristiga fordringar		
Kundfordringar	844 268	601 559
Fordringar hos koncernföretag	566 094	641 841
Aktuella skattefordringar	31 316	42 411
Övriga fordringar	0	26 939
Upparbetad men ej fakturerad intäkt	8 230	14 582
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	200 269	232 487
Kassa och bank	899 290	324 190
Summa omsättningstillgångar	2 549 466	1 884 008
SUMMA TILLGÅNGAR	24 348 874	22 627 515

BALANSRÄKNING MODERBOLAG

ÅR	2025 DEC	2024 DEC
EGET KAPITAL OCH SKULDER		
Eget kapital		
<i>Bundet eget kapital</i>		
Aktiekapital	1 643 656	5 215 662
Fond för utvecklingsutgifter	11 487 428	10 428 527
<i>Fritt eget kapital</i>		
Fri överkursfond	69 450 250	64 122 195
Balanserat resultat	-61 673 783	-59 663 176
Periodens resultat	117 275	-5 619 483
Summa eget kapital	21 024 825	14 483 725
Långfristiga skulder		
Konvertibla lån	1 200 000	6 326 666
Summa långfristiga skulder	1 200 000	6 326 666
Kortfristiga skulder		
Leverantörsskulder	345 482	210 531
Skulder till koncernföretag	6 080	0
Aktuell skatteskuld	0	0
Övriga skulder	441 983	320 815
Fakturerad men ej upparbetad intäkt	0	6 000
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	1 330 504	1 279 778
Summa kortfristiga skulder	2 124 049	1 817 124
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	24 348 874	22 627 515

KASSAFLÖDESANALYS KONCERN

ÅR	2025	2024	2025	2024
	OKT-DEC	OKT-DEC	JAN-DEC	JAN-DEC
DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN				
Rörelseresultat	-1 044 965	-861 183	3 116 901	-5 529 500
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	1 097 932	1 254 404	4 448 308	9 167 863
Erhållen ränta	219	7	0	58
Erlagd ränta	-14 787	-153 689	-204 640	-697 502
KASSAFLÖDE FRÅN DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN FÖRE FÖRÄNDRINGAR I RÖRELSEKAPITALET	38 399	239 539	7 360 569	2 940 919
KASSAFLÖDE FRÅN FÖRÄNDRINGAR I RÖRELSEKAPITAL				
Ökning/minskning av kortfristiga fordringar	-376 929	-10 421	-336 675	428 416
Ökning/minskning av kortfristiga skulder	1 093 069	-228 124	-894 099	-2 444 456
KASSAFLÖDE FRÅN DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN	754 539	994	-1 044 965	924 879
INVESTERINGSVERKSAMHETEN				
Investeringar i immateriella anläggningstillgångar	-989 503	-1 089 945	-1 083 061	-4 816 944
KASSAFLÖDE FRÅN INVESTERINGSVERKSAMHETEN	-989 503	-1 089 945	-4 317 691	-4 816 944
FINANSIERINGSVERKSAMHETEN				
Förändring av långfristiga lån	0	1 200 000	0	-340 937
KASSAFLÖDE FRÅN FINANSIERINGSVERKSAMHETEN	0	1 200 000	0	-340 937
PERIODENS KASSAFLÖDE	-234 964	111 049	611 225	-4 233 002
Likvida medel vid periodens början	1 601 674	644 436	755 485	4 988 487
SUMMA DISPONIBLA LIKVIDA MEDEL	1 366 710	755 485	1 366 710	755 485

KASSAFLÖDESANALYS MODERBOLAG

ÅR	2025	2024	2025	2024
	OKT-DEC	OKT-DEC	JAN-DEC	JAN-DEC
DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN				
Rörelseresultat	-711 981	-660 559	268 034	-5 261 722
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	727 252	893 879	3 176 039	4 568 315
Erlagd ränta	-14 787	-95 347	-150 759	-357 762
KASSAFLÖDE FRÅN DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN FÖRE FÖRÄNDRINGAR I RÖRELSEKAPITALET	484	137 973	3 293 314	-1 051 169
KASSAFLÖDE FRÅN FÖRÄNDRINGAR I RÖRELSEKAPITAL				
Förändring av kortfristiga fordringar	-111 894	-11 196	-90 358	1 313 336
Förändring av kortfristiga skulder	633 661	-302 536	306 925	-1 007 435
KASSAFLÖDE FRÅN DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN	522 252	-175 759	3 509 881	-745 267
INVESTERINGSVERKSAMHETEN				
Investeringar i immateriella anläggningstillgångar	-989 503	-1 089 945	-4 231 941	-4 692 612
KASSAFLÖDE FRÅN INVESTERINGSVERKSAMHETEN	-989 503	-1 089 945	-4 231 941	-4 692 612
FINANSIERINGSVERKSAMHETEN				
Nyemission	0	0	6 423 826	0
Förändring av långfristiga lån	0	1 200 000	-5 126 666	1 200 000
KASSAFLÖDE FRÅN FINANSIERINGSVERKSAMHETEN	0	1 200 000	1 297 160	1 200 000
PERIODENS KASSAFLÖDE	-467 251	-65 704	575 100	-4 237 879
Likvida medel vid periodens början	1 366 542	389 894	324 190	4 562 069
SUMMA DISPONIBLA LIKVIDA MEDEL	899 290	324 190	899 290	324 190

NYCKELTAL KONCERN

ÅR	2025	2024	2025	2024
	OKT-DEC	OKT-DEC	JAN-DEC	JAN-DEC
Nettoomsättning	3 060 627	2 754 950	11 903 039	11 855 283
EBITDA*	52 967	393 221	7 747 259	462 066
Röresleresultat (EBIT)	-1 044 965	-861 183	3 116 901	-5 529 500
Periodens resultat	-1 059 533	-1 014 865	2 912 261	-6 226 944
Rörelsemarginal %	neg	neg	26,2%	neg
Vinstmarginal %	neg	neg	24,5%	neg
Soliditet vid periodens utgång %	81,4%	46,7%	81,4%	46,7%
Räntabilitet på eget kapital %	neg	neg	14,5%	neg
EGET KAPITAL PER AKTIE				
före utspädning kr	1,2	2,0	1,2	2,0
efter utspädning kr	1,2	2,0	1,2	2,0
Aktiens slutkurs för perioden	0,500	0,107	0,500	0,107
P/E-tal	neg	neg	1,57	neg
RESULTAT PER AKTIE				
före utspädning kr	-0,06	-0,19	0,23	-1,14
efter utspädning kr	-0,06	-0,19	0,23	-1,14
ANTAL AKTIER VID PERIODENS SLUT				
före utspädning	16 436 564	5 478 855	16 436 564	5 478 855
efter utspädning	16 436 564	5 478 855	16 436 564	5 478 855
GENOMSnittLIGT ANTAL AKTIER				
före utspädning	16 436 564	5 478 855	12 783 994	5 478 855
efter utspädning	16 436 564	5 478 855	12 783 994	5 478 855
ANTAL ANSTÄLLDA				
i genomsnitt	14	17	14	18
vid periodens slut	14	14	14	14

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

NYCKELTAL MODERBOLAG

ÅR	2025	2024	2025	2024
	OKT-DEC	OKT-DEC	JAN-DEC	JAN-DEC
Nettoomsättning	2 190 372	1 738 033	7 023 071	6 979 188
EBITDA*	16 752	233 320	3 444 074	-693 408
Rörelseresultat (EBIT)	-711 981	-660 559	268 034	-5 261 722
Periodens resultat	-726 768	-755 906	117 275	-5 619 484
Rörelsemarginal %	neg	neg	3,8%	neg
Vinstmarginal %	neg	neg	1,7%	neg
Soliditet vid periodens utgång %	86,3%	64,0%	86,3%	64,0%
Räntabilitet på eget kapital %	neg	neg	0,6%	neg
EGET KAPITAL PER AKTIE				
före utspädning kr	1,3	2,6	1,3	2,6
efter utspädning kr	1,3	2,6	1,3	2,6
Aktiens slutkurs för perioden	0,500	0,107	0,500	0,107
P/E-tal	neg	neg	38,93	neg
RESULTAT PER AKTIE				
före utspädning kr	-0,04	-0,14	0,01	-1,03
efter utspädning kr	-0,04	-0,14	0,01	-1,03
ANTAL AKTIER VID PERIODENS SLUT				
före utspädning	16 436 564	5 478 855	16 436 564	5 478 855
efter utspädning	16 436 564	5 478 855	16 436 564	5 478 855
GENOMSnittLIGT ANTAL AKTIER				
före utspädning	16 436 564	5 478 855	12 783 994	5 478 855
efter utspädning	16 436 564	5 478 855	12 783 994	5 478 855
ANTAL ANSTÄLLDA				
i genomsnitt	11	15	11	15
vid periodens slut	11	14	11	14

* 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

	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	-4 667 777		4 667 767		0
Nyemission	1 095 771	5 328 055			6 423 826
Årets resultat			1 623 238	1 289 023	2 912 261
Utgående balans 2025-12-31	1 643 656	69 450 250	-55 354 059	4 281 610	20 021 467

* 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 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	5 215 661	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	-4 667 777			4 667 767		0
Nyemission	1 095 771		5 328 055			6 423 826
Fond för utvecklings- utgifter		1 057 401		-1 057 401		0
Årets resultat					117 275	117 275
Utgående balans 2025-12-31	1 643 656	11 485 928	69 450 250	-61 672 293	117 275	21 024 826

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
Sammanläggning 2025-11-10	-147 929 075
ANTAL VID PERIODEN UTGÅNG	16 436 563

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 2026-02-19



Pär Hultgren

Verkställande direktör



GOLD TOWN GAMES

GOLD TOWN GAMES utvecklar WXM, en teknik- och designplattform för sportmanager-spel. Koncernen har sitt säte i Skellefteå och leds av VD Pär Hultgren. Ett engagerat team producerar och publicerar ett flertal spel, varav det mest framgångsrika är World Hockey Manager. Gold Town Games vision är att vara världsledande inom mobila sportmanagerspel genom att utmana och utveckla genren.



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