

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



GOLD TOWN
GAMES

April till Juni 2026
KVARTALSRAPPORT 2
559000-7430

GOLD TOWN GAMES I KORTHET

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



SAMMANFATTNING AV DET ANDRA KVARTALET

(Jämfört med sammaperiod föregående år)

	2026	2025
NETTOOMSÄTTNING, MSEK	2,43	3,32
RÖRELSERESULTAT, MSEK	-1,66	4,98
RESULTATET EFTER FINANSIELLA POSTER	-1,68	4,96
RESULTAT PER AKTIE, SEK	-0,10	0,39



Pär Hultgren
VD, Gold Town Games

VD-KOMMENTAR

» FOKUS PÅ FÖRBÄTTRAD RETENTION OCH EFFEKTI- VARE PRODUKTUTVECKLING MED AI «

UNDER DET ANDRA KVARTALET 2026 har präglats av fortsatt fokus på att utveckla våra produkter och skapa förutsättningar för långsiktig tillväxt. Nettoomsättningen uppgick till 2,43 MSEK, jämfört med 3,45 MSEK föregående kvartal och 3,32 MSEK samma period föregående år. Rörelseresultatet uppgick till -1,66 MSEK, jämfört med -0,81 MSEK föregående kvartal och 4,98 MSEK samma period föregående år.

Jämförelsen med andra kvartalet 2025 påverkas av att fjolårets resultat innehöll en betydande engångseffekt kopplad till omstruktureringen av det konvertibla lånet. Jämförelsen med den underliggande verksamheten bör därför göras med detta i åtanke.

Pocket Hockey är fortsatt vårt huvudfokus. Under kvartalet har vi tagit ytterligare steg i arbetet med att integrera AI i produktutvecklingen och våra arbetsflöden. Det ger oss bättre möjligheter att analysera användardata, identifiera förbättringsområden och snabbare genomföra förändringar. Vi har också påbörjat utvecklingen av ett effektivare LiveOps-system som ska göra det enklare att lägga in nya events och innehåll i spelet.

AI-satsningen kommer framöver att genomsyra allt fler delar av vår verksamhet och våra produkter. För ett litet och flexibelt bolag som Gold Town Games ser vi detta som en viktig hävstång. Med AI kan vi effektivisera utvecklingen, producera mer innehåll och på sikt även skapa fler produkter. Det ger oss möjlighet att öka vår kapacitet och utvecklingstakt utan att bygga en större organisation i samma takt.

Inför hösten är vårt viktigaste fokus att förbättra Pocket Hockeys nyckeltal, framför allt den långsiktiga retentionen. Spelet får goda omdömen och uppskattas av många användare, men vi ser att det fortfarande finns en tröskel för nya användare att komma in i spelet. Vi arbetar därför med att förenkla onboarding, progression och spelupplevelsen samt att skapa fler anledningar att återkomma genom tävlingar, events och sociala funktioner.

Den nya hockeysäsongen ger oss samtidigt ett bra läge att öka aktiviteten i Pocket Hockey genom nytt innehåll och nya events. Vår målsättning är att först förbättra produktens nyckeltal och därefter kunna öka användarbasen på en starkare grund.

Under hösten kommer vi även att se över hur AI kan integreras ytterligare i våra övriga produkter. Ambitionen är att använda samma

arbetssätt för att snabbare identifiera och genomföra förbättringar som kan stärka produkternas nyckeltal och därmed skapa bättre förutsättningar för framtida användartillväxt.

Efter periodens utgång genomfördes även den företrädesemission som beslutades under våren. Emissionen tecknades till cirka 60 procent och tillförde bolaget cirka 3,94 MSEK före emissionskostnader. Kapitalet ger oss förutsättningar att fortsätta utveckla Pocket Hockey och övriga produkter. Med hänsyn till emissionsutfallet kommer vi att prioritera investeringarna med fortsatt fokus på Pocket Hockeys retention, produktutveckling och kommersiella utveckling samt en effektiv kapitalanvändning.

Jag vill också lyfta fram vårt team som under kvartalet fortsatt hantera flera parallella produkter och externa utvecklingsuppdrag. Kombinationen av egna produkter och externa uppdrag gör oss till en fullservice mobilstudio och ger oss möjlighet att använda vår kompetens flexibelt. Tillsammans med den ökande användningen av AI ser vi goda möjligheter att få ut mer av den organisation vi har och samtidigt öka vår utvecklingstakt.

Parallellt har vi fortsatt våra externa utvecklingsuppdrag och under kvartalet slutfört ett VA-projekt tillsammans med RISE, som nu går vidare mot pilotkunder.

Vi går in i hösten med en tydlig prioritering: att göra Pocket Hockey enklare att komma in i, mer engagerande över tid och bättre på att behålla sina användare. Vi har en uppskattad produkt och ser fortsatt stor potential i att förbättra både retention och intjäning. Samtidigt skapar AI en möjlighet att effektivisera utvecklingen av våra befintliga produkter och på sikt öka vår förmåga att utveckla nya.

Pär Hultgren VD,
Gold Town Games

VERKSAMHETEN APRIL TILL JUNI

Koncernens nettoomsättning minskade med 26,7 procent och uppgick till 2,43 MSEK (3,32MSEK).

Rörelseresultatet uppgick till -1,66 MSEK (4,98 MSEK), där föregående års resultat påverkades positivt av en engångseffekt om 6,33 MSEK.

MEDARBETARE

Gold Town Games-koncernen består av ett 14 personer. Teamet hanterar idag utveckling, underhåll och publicering av bolagets produkter.

KASSAFLÖDE OCH FINANSIELL STÄLLNING

Koncernens kassaflöde från den löpande verksamheten uppgick under kvartalet till 0,66 MSEK (5,90 MSEK)

Koncernens likvida medel uppgick vid periodens utgång till 0,98 MSEK (2,77 MSEK). Efter perioden har företrädesemissionen tillfört cirka 3,94 MSEK.

De kortfristiga fordringarna uppgick vid periodens utgång till 1,85 MSEK (1,99 MSEK).

De kortfristiga skulderna uppgick vid periodens utgång till 3,9 MSEK (3,18 MSEK).

Soliditeten uppgick på balansdagen till 77,5 procent (82,8 procent).

INVESTERINGAR OCH AVSKRIVNINGAR

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

Under perioden uppgick koncernens investeringar i materiella och immateriella anläggningstillgångar till 0,96 MSEK (1,52 MSEK). Avskrivningarna uppgick under kvartalet till -1,34 MSEK (-1,16 MSEK).

EGET KAPITAL

Vid utgången av perioden uppgick koncernens eget kapital till 17,5 MSEK (21,1 MSEK) Aktiekapitalet var 1 643 656 SEK, (1 643 666) SEK fördelat på 16 436 563 aktier, (16 436 563 aktier) envar med ett kvotvärde om 0,1 SEK. (0,1 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 30 JUNI 2026*

AKTIEÄGARE	ANTAL	%
Vision Invest AB	4 900 000	20,3
Esseff Fastigheter Aktiebolag	2 500 000	10,4
Nordnet Pensionförsäkring AB	2 087 082	8,7
Karl Runar Arnorsson	657 906	2,7
Pär Hultgren (privat och via bolag)	396 242	1,6
Avanza Pension	354 545	1,5
Peter Hultgren (privat och via bolag)	291 012	1,2
Esseff Invest Aktiebolag	204 932	0,9
Eddytron Aktiebolag	171 200	0,7
Marcus Olofsson	150 000	0,6
Hana Tolunay	125 636	0,5
Övriga aktieägare	12 260 280	50,9
TOTALT	24 094 835	100,0

*Ägarförteckningen per 30 juni 2026 är upprättad under pågående nyemission och omfattar 16 436 563 aktier samt 7 658 272 betalda tecknade aktier (BTA), totalt 24 094 835 värdepapper.

Efter registrerad företrädesemission uppgår antalet aktier i bolaget till 24 317 583.

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 mest intensivt med den nya titeln Pocket Hockey med målsättningen att bli nummer ett inom hockey på mobila enheter. Den nya titeln tilltalar en bredare och yngre grupp användare än tidigare titlar. Pocket Hockey har en målgrupp för ungefär 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

Gold Town Games tillväxt ska framför allt drivas av Pocket Hockey, där bolaget bedömer den största tillväxtpotentialen finns på kort och medellång sikt. Fokus ligger på att stärka retention och intäkter genom sociala funktioner, nya tävlingsformat, live operations och en bättre tidig användarupplevelse – på sikt även genom fler plattformar som PC och konsol.

AI-baserade verktyg integreras successivt i utvecklings- och produktionsprocesserna, vilket effektiviserar arbetet och ökar kapaciteten inom bland annat innehållsproduktion och analys – på sikt en väg till fler titlar med samma resurser.

Den multiplayer-, PvP- och live operations-kompetens som byggs upp genom Pocket Hockey är återanvändbar och skapar förutsättningar för framtida multiplayerbaserade sportspel.

Den befintliga portföljen utgör bolagets grundaffär: World Hockey Manager fortsätter generera intäkter genom nya funktioner och selektiv marknadsföring, medan Baseball Franchise Manager, World Football Manager och Blitz Football Manager har potential att utvecklas vidare genom förbättrade nyckeltal och riktade investeringar i användarförvärv.

Sammantaget kombinerar Gold Town Games en etablerad grundaffär med investeringar i nästa generations sportspel, med Pocket Hockey som den viktigaste tillväxtmotorn.

VÄSENTLIGA HÄNDELSE R UNDER RAPPORTPERIODEN

- Gold Town Games AB höll under tisdagen den 9 juni 2026 sin årsstämma för verksamhetsåret 2025.
- Gold Town Games har beslutat om en företrädesemission om 6,57 MSEK, villkorad av godkännande vid årsstämman.
- Gold Town Games levererar VA-projekt till RISE - gemensam satsning på pilotkunder i höst.
- Gold Town Games lanserar den största uppdateringen av Pocket Hockey sedan lanseringen.

VÄSENTLIGA HÄNDELSE R EFTER RAPPORTPERIODENS UTGÅNG

- Företrädesemissionen tecknades till 60 procent och tillför bolaget cirka 3,94 MSEK. Efter registrering av 7 881 020 nya aktier uppgår det totala antalet aktier till 24 317 583.

FINANSIELL KALENDER

- 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 2025.

GRANSKNING AV REVISOR

Rapporten har inte varit föremål för granskning av bolagets revisorer.

NOTERA

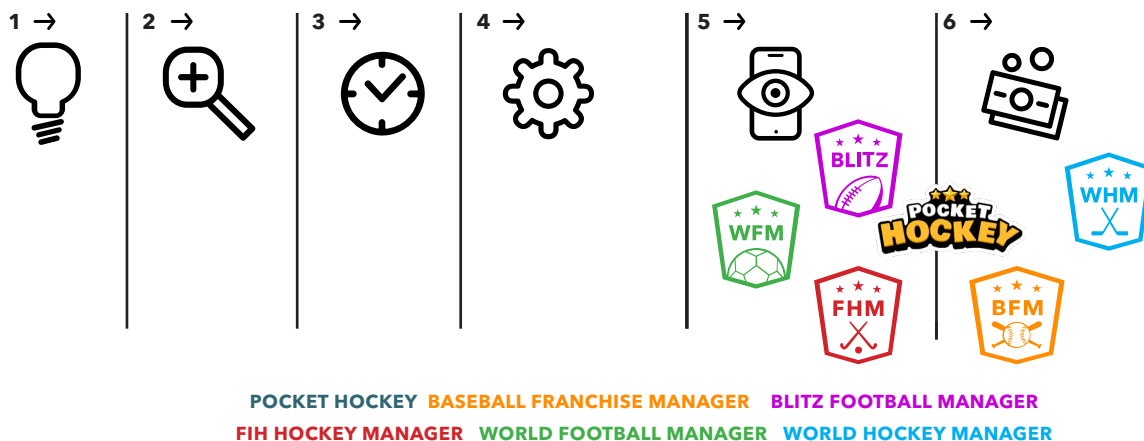
Denna information är sådan som Gold Town Games AB (publ) är skyldigt att offentliggöra enligt EU:s marknadsmissbruksförordning (EU nr 596/2014).

Informationen lämnades, genom angiven kontaktpersons försorg, för offentliggörande den 2026-08-20 09.00 CEST.

PRODUKTLIVSCYKEL

Gold Town Games produkter går genom en produktlivscykel som består av sex faser:

1. Idéfas 2. Utforskningsfas 3. Definitionsfas 4. Produktionsfas 5. Lanseringsfas 6. Tillväxtfas.



1. IDÉFAS

Under den första fasen 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 fasen 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 projektfinsiering 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. PRODUKTIONSFAS

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 är ett exempel på en produkt med lång livslängd inom mobilspelsgenren. Genom kontinuerlig utveckling, LiveOps, support och community-arbete har spelet genererat intäkter under flera år.



WHM

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

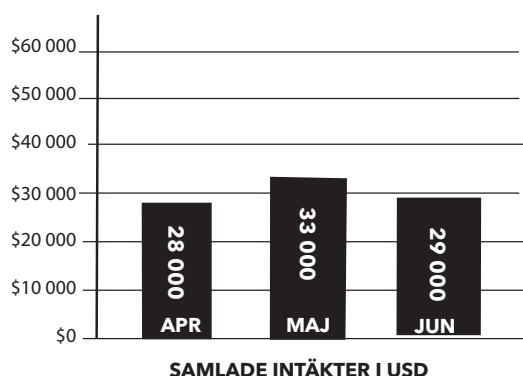
UNDER PERIODEN

Under perioden har fokus fortsatt varit mindre förbättringar, löpande LiveOps, drift och underhåll. Funktionsmässigt har det lanserats en förbättrad akademi samt förtydligande av ytterligare ett par spelmoment.

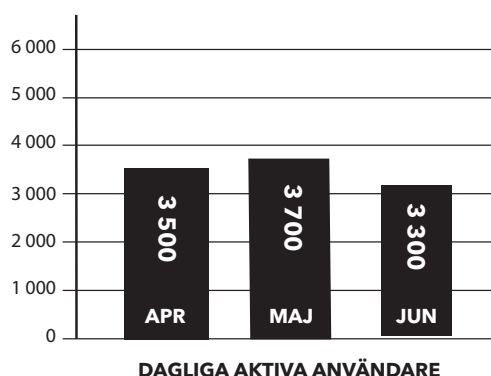
EFTER PERIODEN

Det har lokaliserats några förbättringsmöjligheter för nya användare som teamet arbetar på att åtgärda. Utöver det arbetar teamet på en funktion för lagens historia och att förtydliga säsongerna. Målsättningen är att höja retention på både kort och lång sikt.

ANVÄNDARDATA | WHM | KVARTAL 2 2026



SAMLADE INTÄKTER I USD



DAGLIGA AKTIVA ANVÄNDARE

ANTAL NEDLADDNINGAR UNDER PERIOD

Totalt: 15 000 st (21 500 st från Q1 2026)

BRUTTOINTÄKT FÖR PERIOD

Totalt: 90 000 USD (97 000 USD från Q1 2026)*

SNITTID I APP UNDER PERIOD

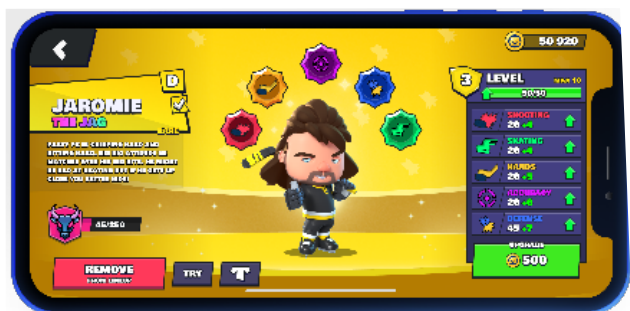
Totalt: 6 h 16 min (6 h 10 min från Q1 2026)

*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 moderna mobilspel. Spelet lanserades 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

Produkten har nu AI integrerat i frontend och backend vilket gör analys, utveckling, felsökning och produktion av nya funktioner enklare att genomföra. Framförallt användardata, utveckling och felsökning blir mer precis.

Spelet har gjorts mer socialt i slutet av perioden där användare nu kan spela upp till sex personer i en match. Det är också lanserat en daglig cup och en uppdaterad butik som mer dynamiskt kan fylla med innehåll.

Under perioden har också antalet dagliga användare vuxit något jämfört med föregående period. Det har körts ytterligare lyckade events och sammantaget har det spelats 1,4 (1,3) miljoner matcher av 77 000 unika användare. Det enskilt viktigaste nyckeltalet vi behöver förbättra fortsätter att vara spelets långa retention.

EFTER PERIODEN

Teamet har nu möjlighet att än mer granulärt arbeta med användardatan. Detta gör att vi under kvartal tre och fyra kommer att arbeta noggrant och hårt med att förbättra framförallt retention genom spelet. Göra spelet enklare att komma in i för nya användare därefter skapa mer utmanande innehåll till de som stannar länge. Retention är det viktigaste att förbättra.

ANVÄNDARDATA | POCKET HOCKEY | KVARTAL 2 2026

DAGLIGA AKTIVA ANVÄNDARE VID PERIODENS SLUT

Totalt: 2 800 st (2 700 st från Q1 2026)

ANTAL NEDLADDNINGAR UNDER PERIOD

Totalt: 59 000 st (77 000 st från Q1 2026)

BRUTTOINTÄKT FÖR PERIOD

Totalt: 23 000 USD (23 000 USD från Q1 2026)*

SNITTID I APP PER ANVÄNDARE UNDER PERIOD

Total: 52 min (53 min från Q1 2026)

*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 inga omfattande uppdateringar genomförts i spelen. Arbetet har i stället fokuserats på kostnadseffektivisering av infrastrukturen.

ANVÄNDARDATA | WXM | KVARTAL 2 2026

DAGLIGA AKTIVA ANVÄNDARE VID PERIODENS SLUT

Totalt: 900 st (1 000 st från Q1 2026)

ANTAL NEDLADDNINGAR UNDER PERIOD

Totalt: 14 000 st (11 000 st från Q1 2026)

BRUTTOINTÄKT FÖR PERIOD

Totalt: 20 600 USD (16 100 USD från Q1 2026)*

SNITTID I APP UNDER PERIOD

Totalt: ca 2 h (2 h från Q1 2026)

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

RESULTATRÄKNING KONCERN

ÅR	2026	2025	2026	2025	2025
	APR-JUN	APR-JUN	JAN-JUN	JAN-JUN	JAN-DEC
Nettoomsättning	2 434 227	3 320 876	5 923 543	6 285 470	11 903 039
Aktiverat arbete för egen räkning	959 353	1 332 981	1 943 649	2 245 127	4 317 691
Övriga rörelseintäkter*	194 728	6 311 641	422 253	6 340 075	6 482 356
RÖRELSENS INTÄKTER M.M	3 588 308	10 965 498	8 289 445	14 870 672	22 703 086
Direkta försäljningskostnader	-977 943	-1 437 721	-2 085 868	-2 599 063	-4 971 508
Övriga externa kostnader	-746 516	-809 949	-1 664 826	-1 548 433	-2 288 309
Personalkostnader	-2 179 827	-2 564 415	-4 324 845	-4 175 329	-7 642 957
Avskrivningar och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	-1 341 679	-1 161 233	-2 680 697	-2 393 130	-4 630 358
Övriga rörelsekostnader	-2 609	-14 724	-7 467	-15 594	-53 053
RÖRELSERESULTAT	-1 660 266	4 977 456	-2 474 258	4 139 123	3 116 901
Resultat från övriga värdepapper och fordringar som är anläggningstillgångar	0	0	1 000	0	0
Övriga ränteintäkter och liknande intäkter	32	0	94	0	0
Räntekostnader och liknande kostnader	-15 074	-20 719	-28 952	-169 243	-204 640
RESULTAT EFTER FINANSIELLA POSTER	-1 675 308	4 956 737	-2 502 116	3 969 880	2 912 261
RESULTAT FÖRE SKATT	-1 675 308	4 956 737	-2 502 116	3 969 880	2 912 261
PERIODENS RESULTAT	-1 675 308	4 956 737	-2 502 116	3 969 880	2 912 261
Hänförlig till:					
Moderföretagets ägare	-1 363 857	3 565 348	-2 161 817	2 632 462	1 623 238
Innehav utan bestämmande inflytande	-311 451	1 391 389	-340 299	1 337 418	1 289 023
Resultat per aktie före utspädning, SEK	-0,10	0,39	-0,15	0,54	0,23
Resultat per aktie efter utspädning, SEK	-0,10	0,39	-0,15	0,54	0,23

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

RESULTATRÄKNING MODERBOLAG

ÅR	2026	2025	2026	2025	2025
	APR-JUN	APR-JUN	JAN-JUN	JAN-JUN	JAN-DEC
Nettoomsättning	2 320 813	1 974 208	4 529 768	3 434 222	7 023 071
Aktiverat arbete för egen räkning	959 353	1 332 981	1 943 649	2 159 377	4 231 941
Övriga rörelseintäkter	170 527	3 434 885	374 770	3 460 033	3 536 549
RÖRELSENS INTÄKTER M.M	3 450 693	6 742 074	6 848 187	9 053 632	14 791 560
Direkta försäljningskostnader	-901 977	-969 380	-1 685 332	-1 585 704	-2 973 705
Övriga externa kostnader	-754 109	-676 870	-1 376 304	-997 727	-1 882 078
Personalkostnader	-1 812 264	-2 296 889	-3 584 851	-3 559 122	-6 444 467
Avskrivning och nedskrivning av materiella och immateriella anläggningstillgångar	-972 477	-801 132	-1 942 293	-1 677 216	-3 176 040
Övriga rörelsekostnader	-2 609	-10 636	-4 370	-15 135	-47 237
RÖRELSERESULTAT	-992 743	1 987 167	-1 744 963	1 218 728	268 034
Resultat från övriga värdepapper och fordringar som är anläggningstillgångar	0	0	1000	0	0
Övriga ränteintäkter och liknande intäkter	0	0	19	0	0
Räntekostnader och liknande kostnader	-15 074	-27 670	-28 855	-115 159	-150 759
RESULTAT EFTER FINANSIELLA POSTER	-1 007 817	1 959 497	-1 772 799	1 103 569	117 275
RESULTAT FÖRE SKATT	-1 007 817	1 959 497	-1 772 799	1 103 569	117 275
Skatt på årets resultat	0	0	0	0	0
PERIODENS RESULTAT	-1 007 817	1 959 497	-1 772 799	1 103 569	117 275
Resultat per aktie före utspädning, SEK	-0,06	0,15	-0,11	0,15	-0,10
Resultat per aktie efter utspädning, SEK	-0,06	0,15	-0,11	0,15	-0,10

BALANSRÄKNING KONCERN

ÅR	2026 JUN	2025 JUN	2025 DEC
TILLGÅNGAR			
Anläggningstillgångar			
<i>Immateriella anläggningstillgångar</i>			
Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten	14 006 862	14 492 583	14 535 914
Licenser	5 593 773	5 968 773	5 781 273
Goodwill	186 757	224 741	205 749
<i>Materiella anläggningstillgångar</i>			
Inventarier	1 160	4 167	2 664
Summa anläggningstillgångar	19 788 552	20 690 264	20 525 600
Omsättningstillgångar			
Kortfristiga fordringar			
Kundfordringar	1 450 498	1 484 424	2 460 061
Aktuella skattefordringar	84 635	237 494	51 128
Övriga fordringar	17 466	91 339	18 150
Upparbetad men ej fakturerad intäkt	13 819	5 874	8 230
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	283 648	171 053	166 219
Kassa och bank	979 753	2 774 301	1 366 710
Summa omsättningstillgångar	2 829 819	4 764 485	4 070 498
SUMMA TILLGÅNGAR	22 618 371	25 454 749	24 596 098

BALANSRÄKNING KONCERN

ÅR	2026 JUN	2025 JUN	2025 DEC
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
Eget kapital			
Aktiekapital	1 643 656	1 643 666	1 643 656
Övrigt tillskjutet kapital	69 450 250	69 450 250	69 450 250
Annat eget kapital inklusive årets resultat	-57 515 865	-54 344 835	-55 354 049
Eget kapital hänförligt till moderbolagets aktieägare	13 578 041	16 749 081	15 739 857
Innehav utan bestämmande inflytande	3 941 312	4 330 005	4 281 610
Summa eget kapital	17 519 353	21 079 086	20 021 467
Långfristiga skulder			
Konvertibla lån	1 200 000	1 200 000	1 200 000
Summa långfristiga skulder	1 200 000	1 200 000	1 200 000
Kortfristiga skulder			
Leverantörsskulder	902 393	599 703	1 008 688
Övriga skulder	540 292	650 164	608 779
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	2 456 333	1 925 796	1 757 164
Summa kortfristiga skulder	3 899 018	3 175 663	3 374 631
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	22 618 371	25 454 749	24 596 098

BALANSRÄKNING MODERBOLAG

ÅR	2026 JUN	2025 JUN	2025 DEC
TILLGÅNGAR			
Anläggningstillgångar			
<i>Immateriella anläggningstillgångar</i>			
Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten	11 500 784	10 925 688	11 499 428
<i>Finansiella anläggningstillgångar</i>			
Andelar i koncernföretag	10 299 980	10 299 980	10 299 980
Summa anläggningstillgångar	21 800 764	21 225 668	21 799 408
Omsättningstillgångar			
Kortfristiga fordringar			
Kundfordringar	1 132 136	952 060	844 268
Fordringar hos koncernföretag	46 174	703 413	566 094
Aktuella skattefordringar	0	0	31 316
Övriga fordringar	301	90 628	0
Upparbetad men ej fakturerad intäkt	13 819	5 874	8 230
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	250 026	165 003	200 269
Kassa och bank	399 617	2 025 704	899 290
Summa omsättningstillgångar	1 842 073	3 942 682	2 549 466
SUMMA TILLGÅNGAR	23 642 837	25 168 350	24 348 874

BALANSRÄKNING MODERBOLAG

ÅR	2026 JUN	2025 JUN	2025 DEC
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
Eget kapital			
<i>Bundet eget kapital</i>			
Aktiekapital	1 643 656	1 643 666	1 643 656
Fond för utvecklingsutgifter	11 488 784	10 912 188	11 487 428
<i>Fritt eget kapital</i>			
Fri överkursfond	69 450 249	69 450 250	69 450 250
Balanserat resultat	-61 557 865	-61 098 553	-61 673 783
Periodens resultat	-1 772 799	1 103 569	117 275
Summa eget kapital	19 252 025	22 011 121	21 024 826
Långfristiga skulder			
Konvertibla lån	1 200 000	1 200 000	1 200 000
Summa långfristiga skulder	1 200 000	1 200 000	1 200 000
Kortfristiga skulder			
Leverantörsskulder	895 136	203 689	345 482
Skulder till koncernföretag	0	0	6 080
Övriga skulder	391 591	216 597	441 983
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	1 904 085	1 536 943	1 330 504
Summa kortfristiga skulder	3 190 812	1 957 230	2 124 048
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	23 642 837	25 168 350	24 348 874

KASSAFLÖDESANALYS KONCERN

ÅR	2026	2025	2026	2025	2025
	APR-JUN	APR-JUN	JAN-JUN	JAN-JUN	JAN-DEC
DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN					
Rörelseresultat	-1 660 266	4 977 456	-2 474 258	4 139 123	3 116 901
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	1 341 678	1 161 230	2 681 699	2 393 130	4 448 308
Erhållen ränta	32	0	94	0	0
Erlagd ränta	-15 074	-20 719	-28 952	-169 243	-204 640
KASSAFLÖDE FRÅN DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN FÖRE FÖRÄNDRINGAR I RÖRELSEKAPITALET	-333 630	6 117 967	178 583	6 363 010	7 360 569
KASSAFLÖDE FRÅN FÖRÄNDRINGAR I RÖRELSEKAPITAL					
Ökning/minskning av kortfristiga fordringar	1 044 348	-263 629	853 722	-498 506	-336 675
Ökning/minskning av kortfristiga skulder	187 858	46 411	524 387	584 329	-894 099
KASSAFLÖDE FRÅN DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN	658 116	5 900 749	1 556 692	6 448 833	-1 044 965
INVESTERINGSVERKSAMHETEN					
Investeringar i immateriella anläggningstillgångar	-959 353	-1 515 031	-1 943 649	-2 427 177	-1 083 061
KASSAFLÖDE FRÅN INVESTERINGSVERKSAMHETEN	-984 296	-1 515 031	-1 943 649	-2 427 177	-4 317 691
FINANSIERINGSVERKSAMHETEN					
Nyemission	0	6 423 826	0	6 423 826	0
Förändring av långfristiga lån	0	-8 426 666	0	-8 426 666	0
KASSAFLÖDE FRÅN FINANSIERINGSVERKSAMHETEN	0	-2 002 840	0	-2 002 840	0
PERIODENS KASSAFLÖDE	-60 777	2 018 816	-386 957	2 018 816	611 225
Likvida medel vid periodens början	1 040 530	391 423	1 366 710	755 485	755 485
SUMMA DISPONIBLA LIKVIDA MEDEL	979 753	2 774 301	979 753	2 774 301	1 366 710

KASSAFLÖDESANALYS MODERBOLAG

ÅR	2026	2025	2026	2025	2025
	APR-JUN	APR-JUN	JAN-JUN	JAN-JUN	JAN-DEC
DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN					
Rörelseresultat	-992 743	1 987 167	-1 744 963	1 218 728	268 034
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	972 476	816 393	1 943 291	1 677 217	3 176 039
Erhållen ränta	0	0	19	0	0
Erlagd ränta	-15 074	-27 670	-28 855	-115 159	-150 759
KASSAFLÖDE FRÅN DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN FÖRE FÖRÄNDRINGAR I RÖRELSEKAPITALET	-35 341	2 775 890	169 492	2 780 786	3 293 314
KASSAFLÖDE FRÅN FÖRÄNDRINGAR I RÖRELSEKAPITAL					
Förändring av kortfristiga fordringar	363 930	-441 197	207 720	-357 160	-90 358
Förändring av kortfristiga skulder	371 691	-365 507	1 066 764	140 105	306 925
KASSAFLÖDE FRÅN DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN	700 280	1 969 185	1 443 976	2 563 732	3 509 881
INVESTERINGSVERKSAMHETEN					
Investeringar immateriella anläggningstillgångar	-959 353	-1 332 981	-1 943 649	-2 159 377	-4 231 941
KASSAFLÖDE FRÅN INVESTERINGSVERKSAMHETEN	-959 353	-1 332 981	-1 943 649	-2 159 377	-4 231 941
FINANSIERINGSVERKSAMHETEN					
Nyemission	0	6 423 826	0	6 423 826	6 423 826
Förändring av långfristiga lån	0	-5 126 666	0	-5 126 666	-5 126 666
KASSAFLÖDE FRÅN FINANSIERINGSVERKSAMHETEN	0	1 297 160	0	1 297 160	1 297 160
PERIODENS KASSAFLÖDE	-259 073	1 933 364	-499 673	1 701 515	575 100
Likvida medel vid periodens början	658 690	92 340	899 290	324 190	324 190
SUMMA DISPONIBLA LIKVIDA MEDEL	399 617	2 025 704	399 617	2 025 704	899 290

NYCKELTAL KONCERN

ÅR	2026	2025	2026	2025	2025
	APR-JUN	APR-JUN	JAN-JUN	JAN-JUN	JAN-DEC
Nettoomsättning	2 434 227	3 320 876	5 923 543	6 285 470	11 903 039
EBITDA*	-318 587	6 138 689	206 439	6 532 253	7 747 259
Röresleresultat (EBIT)	-1 660 266	4 977 456	-2 474 258	4 139 123	3 116 901
Periodens resultat	-1 675 308	4 956 737	-2 502 116	3 969 880	2 912 261
Rörelsemarginal %	neg	149,9%	neg	65,9%	26,2%
Vinstmarginal %	neg	149,3%	neg	63,2%	24,5%
Soliditet vid periodens utgång %	77,5%	82,8%	77,5%	82,8%	81,4%
Räntabilitet på eget kapital %	neg	23,5%	14,5%	18,8%	14,5%
EGET KAPITAL PER AKTIE					
före utspädning kr	1,1	1,3	1,1	1,3	1,2
efter utspädning kr	1,1	1,3	1,1	1,3	1,2
Aktiens slutkurs för perioden	0,470	0,052	0,470	0,052	0,107
P/E-tal	neg	0,13	neg	0,10	0,47
RESULTAT PER AKTIE					
före utspädning kr	-0,10	0,39	-0,15	0,54	0,23
efter utspädning kr	-0,10	0,39	-0,15	0,54	0,23
ANTAL AKTIER VID PERIODENS SLUT					
före utspädning	16 436 564	16 436 564	16 436 564	16 436 564	16 436 564
efter utspädning	16 436 564	16 436 564	16 436 564	16 436 564	16 436 564
GENOMSNIITTLIGT ANTAL AKTIER					
före utspädning	16 436 564	12 783 994	16 436 564	7 305 139	12 783 994
efter utspädning	16 436 564	12 783 994	16 436 564	7 305 139	12 783 994
ANTAL ANSTÄLLDA					
i genomsnitt	14	13	14	13	14
vid periodens slut	14	13	14	13	14

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

NYCKELTAL MODERBOLAG

ÅR	2026	2025	2026	2025	2025
	APR-JUN	APR-JUN	JAN-JUN	JAN-JUN	JAN-DEC
Nettoomsättning	2 320 813	1 974 208	4 529 768	3 434 222	7 023 071
EBITDA*	-20 266	2 788 299	197 330	2 895 944	3 444 074
Rörelseresultat (EBIT)	-992 743	1 987 167	-1 744 963	1 218 728	268 034
Periodens resultat	-1 007 817	1 959 497	-1 772 799	1 103 569	117 275
Rörelsemarginal %	neg	100,7%	neg	35,5%	3,8%
Vinstmarginal %	neg	99,3%	neg	32,1%	1,7%
Soliditet vid periodens utgång %	81,4%	87,5%	81,4%	87,5%	86,3%
Räntabilitet på eget kapital %	neg	8,9%	neg	5,0%	0,6%
EGET KAPITAL PER AKTIE					
före utspädning kr	1,2	1,3	1,2	1,3	1,3
efter utspädning kr	1,2	1,3	1,2	1,3	1,3
Aktiens slutkurs för perioden	0,470	0,052	0,470	0,052	0,500
P/E-tal	neg	0,34	neg	0,34	38,93
RESULTAT PER AKTIE					
före utspädning kr	-0,06	0,15	-0,11	0,15	0,01
efter utspädning kr	-0,06	0,15	-0,11	0,15	0,01
ANTAL AKTIER VID PERIODENS SLUT					
före utspädning	16 436 564	16 436 564	16 436 564	16 436 564	16 436 564
efter utspädning	16 436 564	16 436 564	16 436 564	16 436 564	16 436 564
GENOMSNISSLIGT ANTAL AKTIER					
före utspädning	16 436 564	12 783 994	16 436 564	7 305 139	12 783 994
efter utspädning	16 436 564	12 783 994	16 436 564	7 305 139	12 783 994
ANTAL ANSTÄLLDA					
i genomsnitt	11	10	11	10	11
vid periodens slut	11	10	11	10	11

* 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 2025-01-01	5 215 662	64 122 195	-61 645 064	2 992 587	10 685 380
Minskning av aktiekapital	-4 667 777		4 667 777		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	-55 354 049	4 281 610	20 021 467

	Aktie- kapital	Övrigt tillskjutet kapital	Annat eget kapital inkl. årets resultat	Innehav utan bestämmande inflytande	Summa eget kapital
Ingående balans 2026-01-01	1 643 656	69 450 250	-55 354 049	4 281 610	20 021 467
Årets resultat			-2 161 817	-340 299	-2 502 116
Utgående balans 2026-06-30	1 643 656	69 450 250	-57 515 866	3 941 311	17 519 352

FÖRÄNDRINGAR I DET EGNA KAPITALET MODERBOLAG

	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			4 667 777		0
Nyemission	1 095 771		5 328 055			6 423 826
Fond för utvecklings- utgifter		1 058 901		-1 058 901		0
Årets resultat					117 275	117 275
Utgående balans 2025-12-31	1 643 656	11 487 428	69 450 250	-61 673 783	117 275	21 024 826

	Aktie- kapital	Utvecklings- fond	Överkurs- fond	Balanserat resultat	Periodens resultat	Summa eget kapital
Ingående balans 2026-01-01	1 643 656	11 487 428	69 450 250	-61 673 783	117 275	21 024 826
Disposition enligt beslut av årsstämma -föreslagen				117 275	-117 275	0
Fond för utvecklings- utgifter		1 356		-1 356		0
Årets resultat					-1 772 799	-1 772 799
Utgående balans 2026-06-30	1 643 656	11 488 784	69 450 250	-61 557 864	-1 772 799	19 252 027

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 rättvisande översikt av bolagets ställning och resultatet samt beskriver de väsentliga risker och osäkerhetsfaktorer som företaget står inför.

Underskrift

Skellefteå 2026-08-20



Pär Hultgren

Verkställande direktör



GOLD TOWN GAMES

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.
