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

GOLD TOWN
GAMES

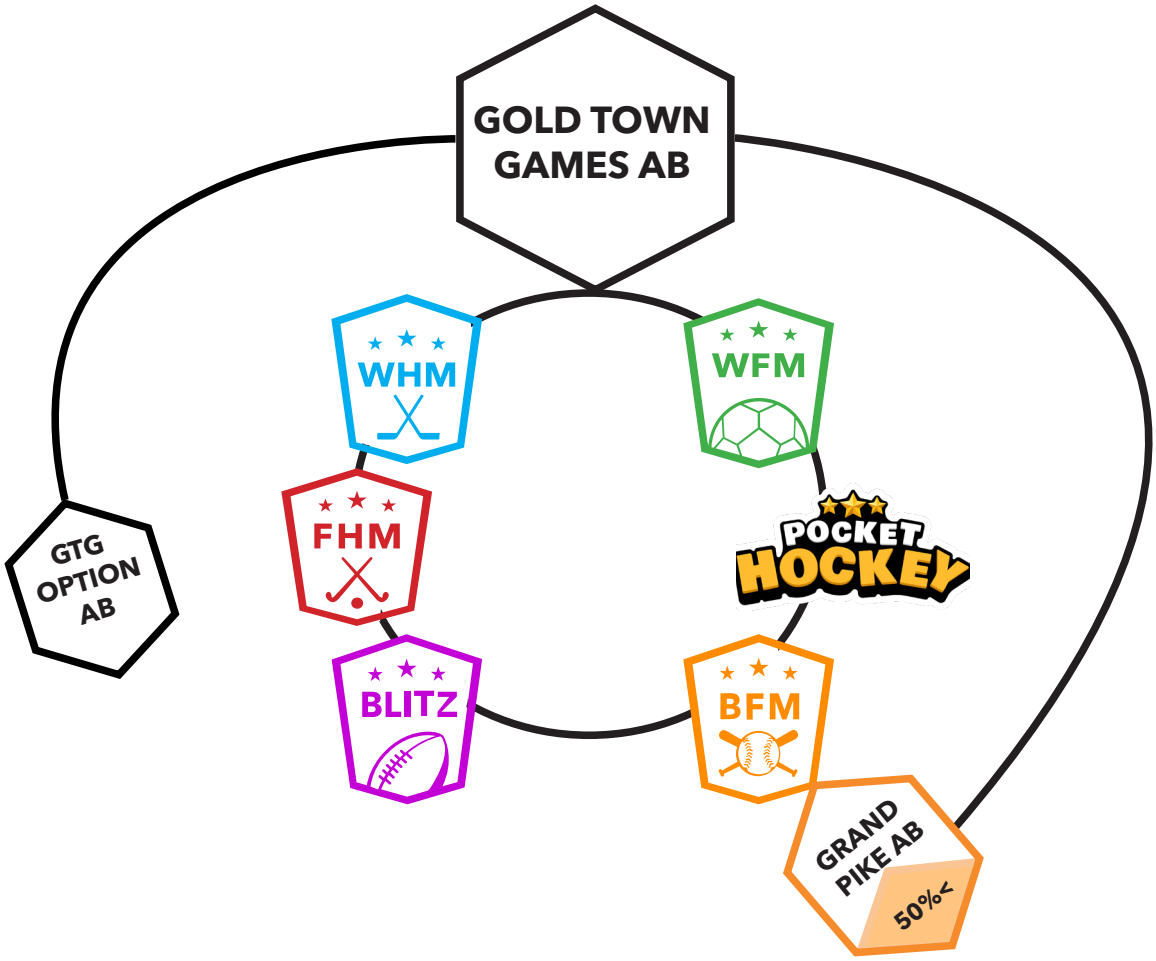
Juli till September 2026

KVARTALSRAPPORT 3

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 TREDJE KVARTALET (Jämfört med samma period föregående år)	2026	2025
NETTOOMSÄTTNING, MSEK	1,32	2,77
RÖRELSERESULTAT, MSEK	-1,55	0,02
RESULTATET EFTER FINANSIELLA POSTER	-1,57	0,00
RESULTAT PER AKTIE, SEK	-0,07	0,00



VD-KOMMENTAR

» LÄGRE FÖRSÄLJNING I KVARTALET – VI SVARAR MED LÄGRE KOSTNADER, MER AUTOMATISERING OCH STARKARE PRODUKTKOMMUNIKATION «

DET TREDJE KVARTALET 2026 har präglats av en tydlig nedgång i nettoomsättningen. Den uppgick till 1,32 MSEK, en minskning med 45,7 procent jämfört med föregående kvartal (2,43 MSEK) och 52,3 procent jämfört med 2,77 MSEK samma period föregående år. Rörelseresultatet uppgick till -1,55 MSEK, jämfört med -1,66 MSEK föregående kvartal och 0,02 MSEK samma period föregående år. Kassan uppgick vid kvartalets utgång till 2,59 MSEK, efter den företrädesemission som genomfördes under kvartalet. Utvecklingen är inte där vi vill ha den, och vi vill vara tydliga både med orsakerna och med vad vi gör åt det.

Varför försäljningen minskade

Nedgången beror främst på att vi hade färre externa utvecklingsuppdrag under sommaren. Sådana uppdrag kommer stötvis och har bidragit till intäkterna i tidigare kvartal. I andra hand har försäljningen i våra egna produkter minskat med ett par hundra tusen kronor. Vi valde att minska marknadsföringen under kvartalet av kassaflödesskäl, och sommaren är en svag period för marknadsföring i våra hockeyspel. Det syns i nedladdningarna, som minskade i alla våra spel. I våra managerspel på WXM-plattformen väntar vi med att öka marknadsföringen tills teknikbytet är klart. Vi ser att försäljningen också behöver stöd av ett starkare marknadsarbete, och det är något vi tar tag i.

Pocket Hockey efter 18 månader

Under kvartalet minskade antalet dagliga användare i Pocket Hockey från 2 800 till 1 500 och nedladdningarna från 59 000 till 21 000, främst eftersom vi marknadsförde spelet mindre och på grund av säsongen. Retentionen har samtidigt förbättrats mot slutet av kvartalet, framför allt dag 1 till 7, och vi ser en positiv trend. Det tyder på att arbetet med onboarding och progression börjar ge effekt. Vi är fortsatt inte nöjda med intjäningen per användare och har därför inlett ett A/B-test av en ny ekonomisk modell. Vi räknar med ett tillförlitligt resultat före årsskiftet.

Under 2027 avser vi att ta Pocket Hockey till minst en ytterligare plattform, sannolikt Steam, och vi utvärderar löpande möjligheten att lansera spel på andra plattformar, till exempel web. Vårt fokus är att aktivera fler användare i våra produkter.

Lägre kostnader och billigare vidareutveckling

Under fjärde kvartalet börjar ett internt sparpaket ge effekt. Det omfattar personal, verktyg och licenser och sänker våra totala kostnader med cirka 20 procent, motsvarande ett par hundra tusen kronor per månad från 1 januari. Det nuvarande paketet påverkar inte produktionen.

Parallellt byter vi teknik i flera av våra produkter för att sänka de fasta kostnaderna och göra det billigare att utveckla vidare. Bytet är genomfört i Pocket Hockey och pågår i våra övriga managerspel. World Hockey Manager genomförs sist. Det LiveOps-system som vi nämnde i förra rapporten är nu i drift, och vi kan därmed snabbare och bättre aktivera LiveOps i produkten.

AI i organisationen och i produktionen

Vi går nu in i en fas med mer automatisering. AI integreras i allt fler av våra processer, och i speltillverkningen gör det att vi kan utveckla nya spel med väsentligt högre hastighet. Tiden från konkret idé till spelbar prototyp har kortats avsevärt: vi kan nu testa och genomföra koncept på någon vecka, jämfört med betydligt längre tid tidigare. Det ger oss möjlighet att göra mer med den organisation vi har.

Vi har påbörjat prototyper på nya spel som byggs på en grund som liknar Pocket Hockey, och vi planerar fler spelsläpp. Under våren 2027 avser vi att testa minst ett, möjligen två, av dem på marknaden. Att ett spel går vidare förutsätter att det når våra förväntade nyckeltal, framför allt vad gäller retention, engagemang i spelet och försäljning.

Marknad och kommunikation

Användarna har alltid varit centrala och viktiga för oss. Som beskrivits ovan marknadsförde vi våra produkter mindre under perioden, vilket påverkade försäljningen. Vi arbetar nu mer med att automatisera vår räckvidd för att nå fler användare och på så sätt öka antalet spelare. Konkret har vi byggt ett verktyg där vi kan producera och publicera relevant innehåll på en bråkdel av den tid vi tidigare behövt för liknande innehåll.

Omvärlden

Tekniken rör sig oerhört snabbt framåt just nu, vilket gör det svårt att veta vad som sker även nästa kvartal. Sannolikt kan många fler bolag världen över producera fler spel än tidigare. Vårt fokus ligger på automatisering och effektivisering i produktionen. Vi har lång erfarenhet av manager- och sportspel, och ett team som är lagom stort för att genomföra en omfattande omställning samtidigt som vi driver spel i live.

Finansiell ställning

Kassan uppgick vid kvartalets utgång till 2,59 MSEK, efter företrädesemissionen som tillförde cirka 3,94 MSEK före emissionskostnader. Kassaflödet från den löpande verksamheten var negativt under kvartalet (–1,17 MSEK), bland annat eftersom vi hade färre externa uppdrag under sommaren. Med de åtgärder vi redan har genomfört bedömer vi att kassaflödet räcker in i tredje kvartalet 2027 vid nuvarande intäktsnivå.

öka intäkterna från externa uppdrag men framför allt från våra egna spel. Vi följer utvecklingen noga och vidtar vid behov ytterligare åtgärder.

Vi går in i fjärde kvartalet

Vi går in i fjärde kvartalet med en tydlig plan för att öka försäljningen:

- **Monetisering:** vi räknar med resultat från A/B-testet av den nya ekonomiska modellen i Pocket Hockey före årsskiftet.
- **Kostnader:** sparpaketet och teknikbytet sänker de löpande och fasta kostnaderna.
- **Automatisering:** mer AI i våra processer ger högre utvecklingstakt.
- **Fler spelsläpp:** vi avser att testa minst ett, möjligen två, nya spel på marknaden under våren 2027, förutsatt att de når våra nyckeltal.
- **Produktkommunikation:** ett starkare marknadsarbete med användarna i centrum.

Vi har uppskattade spel, ett effektivare bolag och en snabbare utvecklingsprocess än tidigare. Nästa steg är att omsätta det i ökad försäljning.



Pär Hultgren, VD,
Gold Town Games

VERKSAMHETEN JULI TILL SEPTEMBER

Koncernens nettoomsättning minskade med 52,3 procent och uppgick till 1,32 MSEK (2,77 MSEK).

Rörelseresultatet uppgick till -1,55 MSEK (0,02 MSEK)

MEDARBETARE
Gold Town Games-koncernen består av 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 -1,17 MSEK (-0,09 MSEK)

Koncernens likvida medel uppgick vid periodens utgång till 2,59 MSEK (1,6 MSEK).

De kortfristiga fordringarna uppgick vid periodens utgång till 1,58 MSEK (2,33 MSEK).

De kortfristiga skulderna uppgick vid periodens utgång till 2,64 MSEK (2,28 MSEK).

Soliditeten uppgick på balansdagen till 83,8 procent (85,8 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 1,1 MSEK (1,08 MSEK). Avskrivningarna uppgick under kvartalet till -1,39 MSEK (-1,14 MSEK).

EGET KAPITAL
Vid utgången av perioden uppgick koncernens eget kapital till 19,8 MSEK (21,1 MSEK). Aktiekapitalet var 2 431 758 SEK, (1 643 666 SEK) fördelat på 24 317 583 aktier, (16 436 564 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 DEN 30 SEPTEMBER 2026

AKTIEÄGARE	ANTAL	%
Vision Invest AB	8 820 000	36,3
Esseff Fastigheter Aktiebolag	4 500 000	18,5
Nordnet Pensionförsäkring AB	2 095 137	8,6
Pär Hultgren (privat och via bolag)	679 802	2,8
Karl Arnorsson	657 906	2,7
Avanza Pension	369 001	1,5
Esseff Invest Aktiebolag	368 877	1,5
Eddytron Aktiebolag	310 000	1,3
Peter Hultgren (privat och via bolag)	291 012	1,2
Marcus Olofsson	270 000	1,1
Leif Hedman	216 000	0,9
Antti Uolevi Hattara	216 000	0,9
Övriga aktieägare	5 523 848	22,7
TOTALT	**24 317 583**	**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 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 HÄNDELSER UNDER RAPPORTPERIODEN

• 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.

VÄSENTLIGA HÄNDELSER EFTER RAPPORTPERIODENS UTGÅNG

• Inga väsentliga händelser har inträffat efter rapportperiodens utgång.

FINANSIELL KALENDER

• Bokslutskommuniké och kvartalsrapport 4 (oktober - december) publiceras 2027-02-18

• Kvartalsrapport 1 (januari - mars) publiceras 2027-05-20

• Kvartalsrapport 2 (april - juni) publiceras 2027-08-19

• Kvartalsrapport 3 (juli - september) publiceras 2027-11-18

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.

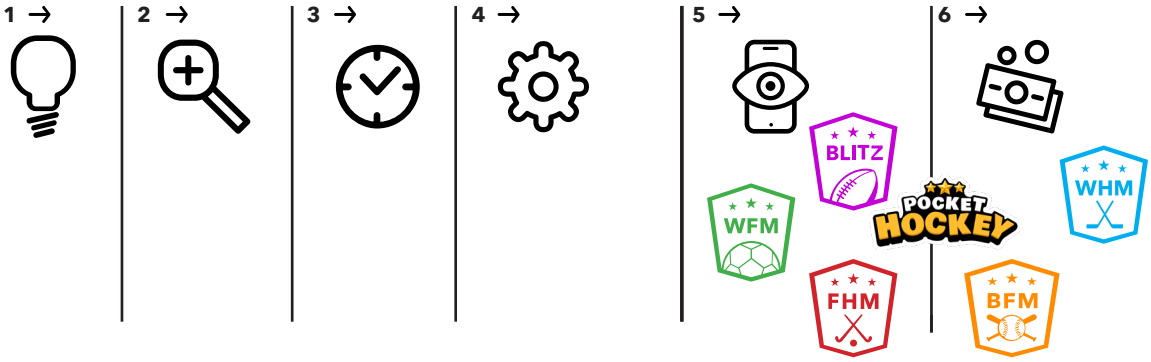
NOTERA

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 2026-11-19 09.00 CET.

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.



POCKET HOCKEY BASEBALL FRANCHISE MANAGER BLITZ FOOTBALL MANAGER
FIH HOCKEY MANAGER WORLD FOOTBALL MANAGER WORLD HOCKEY MANAGER

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 testar väl gentemot på förhand uppsatta prestandamålsättningar tas vidare till definitionsfasen tillsammans med en övergripande plan för projektfinansiering och resursallokering.

3. DEFINITIONSFAS
Definitionsfasen innebär ett fokus på detaljerad produktionsplanering. Här definieras hur de två olika delarna av en produkt på WXM-plattformen ska tas fram och hur den samverkar, mellan den fristående simuleringen och de anslutande modulerna från plattformen. En lika viktig del i det här stadiet är att planera för den längre framtiden, som innebär ett kontinuerligt fortlöpande av livetjänsten, dvs Live Ops, support, community, optimering och utvecklingen av nya funktioner.

Definitionsfasen resulterar i upprättandet av en tidsplan för utvecklingsfasen och ett så kallat PDD (Product Design Document), en slags bibel för hur den aktuella produkten ska fungera i sin helhet. I PDD-fasen skapas de redan definierade grundfunktionerna, produktens ekonomi och affärsmodellen från WXM. Här sätts produktarbetets omfattning och komplexitet.

4. 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 tilläggsfunktioner 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 åratal 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.

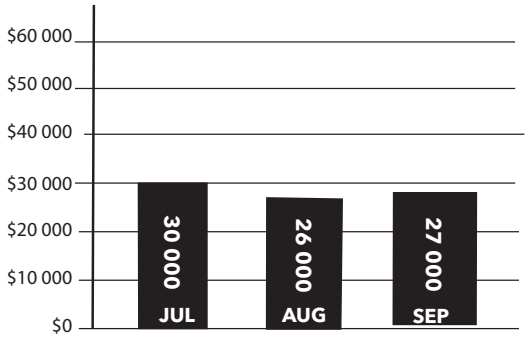


WHM
1. Create team 2. Home screen 3. Match view 4. Formations

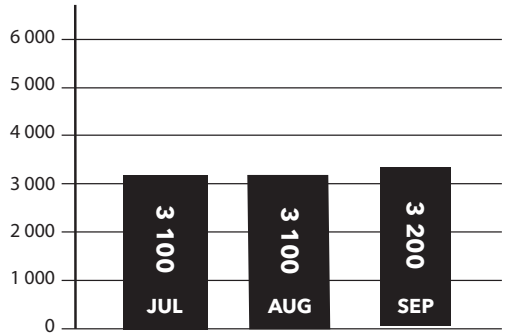
UNDER PERIODEN
Mindre förbättringar och löpande förvaltning och underhåll.

EFTER PERIODEN
Arbete med förbättrad konkurrens i systemet och åtgärder för att stärka retention.

ANVÄNDARDATA | WHM | KVARTAL 3 2026



SAMLADE INTÄKTER I USD



DAGLIGA AKTIVA ANVÄNDARE

ANTAL NEDLADDNINGAR UNDER PERIOD
Totalt: 10 400 st (15 000 st från Q2 2026)

BRUTTOINTÄKT FÖR PERIOD
Totalt: 83 000 USD (90 000 USD från Q2 2026)*

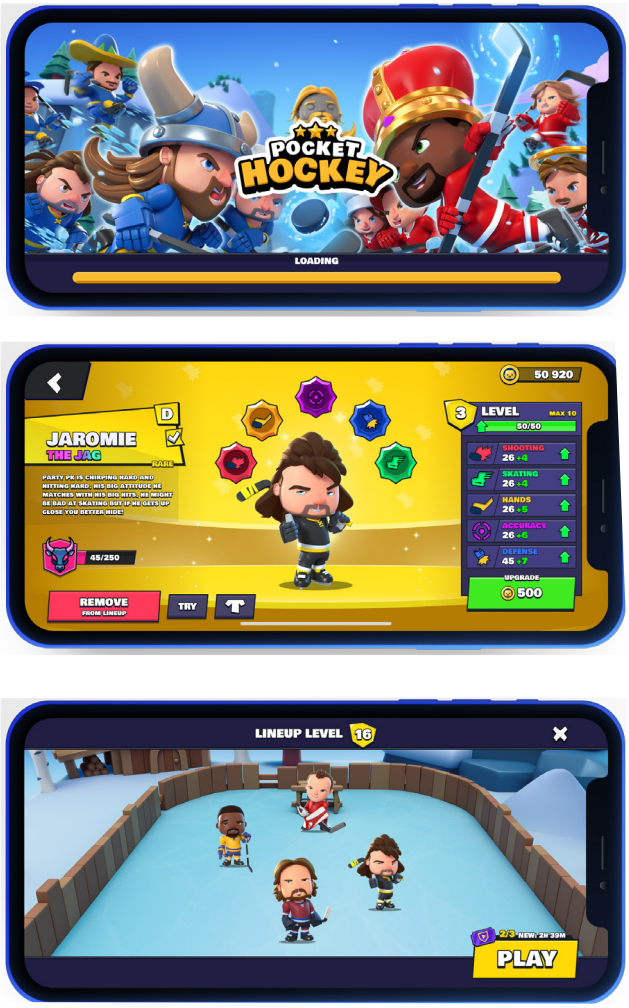
SNITTID I APP UNDER PERIOD
Totalt: 7 h 23 min (6 h 16 min från Q2 2026)

*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

Under perioden har vi förbättrat produkten med den insamlade datan från AI-integrationen. Vi har även justerat den tekniska delen i produkten och bytt ut Unity mot webbteknik. Detta ökar ytterligare hastigheten för utveckling och sänker kostnader för programvaror.

Mot slutet av perioden har vi börjat se positiv utveckling av användardata då framförallt retention dag 1 till 7 ökat.

Under perioden har antalet dagliga användare sjunkit något jämfört med föregående period. Det är en trend över sommaren som vi även sett tidigare. Det har spelats 480 000 (1,3M) matcher av 33 000 unika användare, ungefär 14 matcher per person.

EFTER PERIODEN

Förbättringarna av retention under kvartal tre är positiva, även om vi fortsatt kommer att arbeta med att stärka det ytterligare så kommer vi att förflytta fokus till intjäning per användare. Vi har genomfört ett beta-test av ett nytt ekonomiskt system i spelet. Vi har gjort det enklare för att förhoppningsvis öka intjäningen per användare. Nästa utvecklingssteg är kopplat till att öka variationen i spelets matcher.

ANVÄNDARDATA | POCKET HOCKEY | KVARTAL 3 2026

DAGLIGA AKTIVA ANVÄNDARE VID PERIODENS SLUT
Totalt: 1 500 st (2 800 st från Q2 2026)

ANTAL NEDLADDNINGAR UNDER PERIOD
Totalt: 21 000 st (59 000 st från Q2 2026)

BRUTTOINTÄKT FÖR PERIOD
Totalt: 9 500 USD (23 000 USD från Q2 2026)*

SNITTID I APP PER ANVÄNDARE UNDER PERIOD
Totalt: 43 min (52 min från Q2 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 och även nästa period arbetar bolaget med att byta teknik i produkterna. Detta medför att spelen blir billigare i drift och att det är enklare att utveckla produkterna vidare.
Det finns ett tapp i antalet nedladdningar vilket också återspeglas på dagliga aktiva användare och omsättningen. Avsikten är att öka detta med marknadsföring när spelen är på den nya plattformen.

ANVÄNDARDATA | WXM | KVARTAL 3 2026

DAGLIGA AKTIVA ANVÄNDARE VID PERIODENS SLUT
Totalt: 600 st (900 st från Q2 2026)

ANTAL NEDLADDNINGAR UNDER PERIOD
Totalt: 9 900 st (14 000 st från Q2 2026)

BRUTTOINTÄKT FÖR PERIOD
Totalt: 13 500 USD (20 600 USD från Q2 2026)*

SNITTID I APP UNDER PERIOD
Totalt: ca 2 h (ca 2 h från Q2 2026)

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

RESULTATRÄKNING KONCERN

ÅR	2026 JUL-SEP	2025 JUL-SEP	2026 JAN-SEP	2025 JAN-SEP	2025 JAN-DEC
Nettoomsättning	1 319 861	2 766 942	7 243 404	8 842 412	11 903 039
Aktiverat arbete för egen räkning	1 095 743	1 083 061	3 039 392	3 328 188	4 317 691
Övriga rörelseintäkter*	173 936	31 564	596 189	6 339 245	6 482 356
RÖRELSENS INTÄKTER M.M	**2 589 540**	**3 881 567**	**10 878 986**	**18 509 845**	**22 703 086**
Direkta försäljningskostnader	-578 344	-974 921	-2 664 212	-3 573 983	-4 971 508
Övriga externa kostnader	-534 870	-417 260	-2 199 695	-1 722 848	-2 288 309
Personalkostnader	-1 631 361	-1 321 386	-5 956 205	-5 497 167	-7 642 957
Avskrivningar och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	-1 391 578	-1 139 296	-4 072 275	-3 532 426	-4 630 358
Övriga rörelsekostnader	-3 351	-5 961	-10 818	-21 555	-53 053
RÖRELSERESULTAT	**-1 549 963**	**22 743**	**-4 024 219**	**4 161 866**	**3 116 901**
Resultat från övriga värdepapper och fordringar som är anläggningstillgångar	0	0	1 000	0	0
Övriga ränteintäkter och liknande intäkter	70	0	164	0	0
Räntekostnader och liknande kostnader	-15 332	-20 829	-44 284	-190 072	-204 640
RESULTAT EFTER FINANSIELLA POSTER	**-1 565 225**	**1 914**	**-4 067 339**	**3 971 794**	**2 912 261**
RESULTAT FÖRE SKATT	**-1 565 225**	**1 914**	**-4 067 339**	**3 971 794**	**2 912 261**
PERIODENS RESULTAT	**-1 565 225**	**1 914**	**-4 067 339**	**3 971 794**	**2 912 261**
Hänförlig till:					
Moderföretagets ägare	-1 443 642	-894 396	-3 605 457	-5 795 831	1 623 238
Innehav utan bestämmande inflytande	-121 582	-120 469	-461 881	-152 736	1 289 023
Resultat per aktie före utspädning, SEK	-0,07	0,00	-0,22	0,41	0,23
Resultat per aktie efter utspädning, SEK	-0,07	0,00	-0,22	0,41	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 JUL-SEP	2025 JUL-SEP	2026 JAN-SEP	2025 JAN-SEP	2025 JAN-DEC
Nettoomsättning	975 798	1 398 477	5 505 566	4 832 699	7 023 071
Aktiverat arbete för egen räkning	1 095 743	1 083 061	3 039 392	3 242 438	4 231 941
Övriga rörelseintäkter	165 321	-1 205	540 091	3 458 828	3 536 549
RÖRELSENS INTÄKTER M.M	**2 236 862**	**2 480 333**	**9 085 049**	**11 533 965**	**14 791 560**
Direkta försäljningskostnader	-562 539	-572 290	-2 247 871	-2 157 994	-2 973 705
Övriga externa kostnader	-476 047	-263 687	-1 852 351	-1 261 413	-1 882 078
Personalkostnader	-1 399 822	-1 108 890	-4 984 673	-4 668 464	-6 444 467
Avskrivning och nedskrivning av materiella och immateriella anläggningstillgångar	-1 022 376	-770 091	-2 964 669	-2 447 307	-3 176 040
Övriga rörelsekostnader	-3 351	-2 157	-7 721	-17 292	-47 237
RÖRELSERESULTAT	**-1 227 273**	**-236 781**	**-2 972 236**	**981 495**	**268 034**
Resultat från övriga värdepapper och fordringar som är anläggningstillgångar	0	0	1000	0	0
Övriga ränteintäkter och liknande intäkter	7	0	26	0	0
Räntekostnader och liknande kostnader	-15 332	-20 813	-44 187	-135 972	-150 759
RESULTAT EFTER FINANSIELLA POSTER	**-1 242 598**	**-257 594**	**-3 015 397**	**845 523**	**117 275**
RESULTAT FÖRE SKATT	**-1 242 598**	**-257 594**	**-3 015 397**	**845 523**	**117 275**
Skatt på årets resultat	0	0	0	0	0
PERIODENS RESULTAT	**-1 242 598**	**-257 594**	**-3 015 397**	**845 523**	**117 275**
Resultat per aktie före utspädning, SEK	-0,06	-0,02	-0,17	0,09	0,01
Resultat per aktie efter utspädning, SEK	-0,06	-0,02	-0,17	0,09	0,01

BALANSRÄKNING KONCERN

ÅR	2026 SEP	2025 SEP	2025 DEC
TILLGÅNGAR			
Anläggningstillgångar			
Immateriella anläggningstillgångar			
Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten	13 815 025	14 540 347	14 535 914
Licenser	5 500 023	5 875 023	5 781 273
Goodwill	177 261	215 245	205 749
Materiella anläggningstillgångar			
Inventarier	408	3 414	2 664
Summa anläggningstillgångar	**19 492 717**	**20 634 029**	**20 525 600**
Omsättningstillgångar			
Kortfristiga fordringar			
Kundfordringar	1 080 202	1 959 708	2 460 061
Aktuella skattefordringar	132 444	0	51 128
Övriga fordringar	108 799	69 878	18 150
Upparbetad men ej fakturerad intäkt	0	5 874	8 230
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	262 991	291 399	166 219
Kassa och bank	2 591 636	1 601 674	1 366 710
Summa omsättningstillgångar	**4 176 072**	**3 928 533**	**4 070 498**
SUMMA TILLGÅNGAR	**23 668 789**	**24 562 562**	**24 596 098**

BALANSRÄKNING KONCERN

ÅR	2026 SEP	2025 SEP	2025 DEC
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
Eget kapital			
Aktiekapital	2 431 758	1 643 666	1 643 656
Övrigt tillskjutet kapital	72 540 358	69 450 250	69 450 250
Annat eget kapital inklusive årets resultat	-58 868 569	-54 449 103	-55 354 049
Eget kapital hänförligt till moderbolagets aktieägare	**16 103 547**	**16 749 081**	**15 739 857**
Innehav utan bestämmande inflytande	3 728 792	4 436 187	4 281 610
Summa eget kapital	**19 832 339**	**21 081 000**	**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	495 424	411 940	1 008 688
Aktuella skatteskulder		42 446	0
Övriga skulder	380 546	349 453	608 779
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	1 760 480	1 477 723	1 757 164
Summa kortfristiga skulder	**2 636 450**	**2 281 562**	**3 374 631**
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	**23 668 789**	**24 562 562**	**24 596 098**

BALANSRÄKNING MODERBOLAG

ÅR	2026 SEP	2025 SEP	2025 DEC
TILLGÅNGAR			
Anläggningstillgångar			
Immateriella anläggningstillgångar			
Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten	11 574 151	11 238 658	11 499 428
Finansiella anläggningstillgångar			
Andelar i koncernföretag	10 299 980	10 299 980	10 299 980
Summa anläggningstillgångar	**21 874 131**	**21 538 638**	**21 799 408**
Omsättningstillgångar			
Kortfristiga fordringar			
Kundfordringar	482 865	814 058	844 268
Fordringar hos koncernföretag	46 174	403 413	566 094
Aktuella skattefordringar	64 354	0	31 316
Övriga fordringar	54 678	27 319	0
Upparbetad men ej fakturerad intäkt	0	5 874	8 230
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	244 218	287 618	200 269
Kassa och bank	2 327 692	1 366 542	899 290
Summa omsättningstillgångar	**3 219 981**	**2 904 824**	**2 549 466**
SUMMA TILLGÅNGAR	**25 094 112**	**24 443 462**	**24 348 874**

BALANSRÄKNING MODERBOLAG

ÅR	2026 SEP	2025 SEP	2025 DEC
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
Eget kapital			
Bundet eget kapital			
Aktiekapital	2 431 758	1 643 666	1 643 656
Fond för utvecklingsutgifter	11 562 151	11 225 158	11 487 428
Fritt eget kapital			
Fri överkursfond	72 540 358	69 450 250	69 450 250
Balanserat resultat	-61 631 232	-61 411 524	-61 673 783
Periodens resultat	-3 015 397	845 523	117 275
Summa eget kapital	**21 887 639**	**21 753 073**	**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	338 636	220 864	345 482
Skulder till koncernföretag	6 000	1 432	6 080
Aktuella skatteskulder	0	74 319	0
Övriga skulder	262 944	107 762	441 983
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	1 398 893	1 086 011	1 330 504
Summa kortfristiga skulder	**2 006 473**	**1 490 388**	**2 124 048**
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	**25 094 112**	**24 443 462**	**24 348 874**

KASSAFLÖDESANALYS KONCERN

ÅR	2026	2025	2026	2025	2025
	JUL-SEP	JUL-SEP	JAN-SEP	JAN-SEP	JAN-DEC
DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN					
Rörelseresultat	-1 549 963	22 743	-4 024 219	4 161 866	3 116 901
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	1 391 576	1 139 294	4 073 276	3 350 376	4 448 308
Erhållen ränta	70	0	164	0	0
Erlagd ränta	-15 332	-20 829	-44 284	-190 072	-204 640
KASSAFLÖDE FRÅN DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN FÖRE FÖRÄNDRINGAR I RÖRELSEKAPITALET	**-173 649**	**1 141 208**	**4 937**	**7 322 170**	**7 360 569**
KASSAFLÖDE FRÅN FÖRÄNDRINGAR I RÖRELSEKAPITAL					
Ökning/minskning av kortfristiga fordringar	265 629	-336 675	1 119 352	-835 181	-336 675
Ökning/minskning av kortfristiga skulder	-1 262 565	-894 099	-738 181	-309 772	-894 099
KASSAFLÖDE FRÅN DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN	**-1 170 585**	**-89 566**	**386 108**	**6 177 217**	**-1 044 965**
INVESTERINGSVERKSAMHETEN					
Investeringar i immateriella anläggningstillgångar	-1 095 743	-1 083 061	-3 039 392	-3 328 188	-1 083 061
KASSAFLÖDE FRÅN INVESTERINGSVERKSAMHETEN	**-1 095 743**	**-1 083 061**	**-3 039 392**	**-3 328 188**	**-4 317 691**
FINANSIERINGSVERKSAMHETEN					
Nyemission	3 878 210	0	3 878 210	6 423 826	0
Förändring av långfristiga lån	0	0	0	-8 426 666	0
KASSAFLÖDE FRÅN FINANSIERINGSVERKSAMHETEN	**3 878 210**	**0**	**3 878 210**	**-2 002 840**	**0**
PERIODENS KASSAFLÖDE	**1 611 882**	**-1 172 627**	**1 224 926**	**846 189**	**611 225**
Likvida medel vid periodens början	979 753	2 774 301	1 366 710	755 485	755 485
SUMMA DISPONIBLA LIKVIDA MEDEL	**2 591 636**	**1 601 674**	**2 591 636**	**1 601 674**	**1 366 710**

KASSAFLÖDESANALYS MODERBOLAG

ÅR	2026	2025	2026	2025	2025
	JUL-SEP	JUL-SEP	JAN-SEP	JAN-SEP	JAN-DEC
DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN					
Rörelseresultat	-1 227 273	-236 781	-2 972 236	981 495	268 034
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	1 022 377	769 639	2 965 668	2 447 308	3 176 039
Erhållen ränta	7	0	26	0	0
Erlagd ränta	-15 332	-20 813	-44 187	-135 972	-150 759
KASSAFLÖDE FRÅN DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN FÖRE FÖRÄNDRINGAR I RÖRELSEKAPITALET	**-220 221**	**512 045**	**-50 729**	**3 292 831**	**3 293 314**
KASSAFLÖDE FRÅN FÖRÄNDRINGAR I RÖRELSEKAPITAL					
Förändring av kortfristiga fordringar	550 167	378 696	757 887	21 536	-90 358
Förändring av kortfristiga skulder	-1 184 339	-466 842	-117 575	-326 736	306 925
KASSAFLÖDE FRÅN DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN	**-854 393**	**423 899**	**589 583**	**2 987 631**	**3 509 881**
INVESTERINGSVERKSAMHETEN					
Investeringar immateriella anläggningstillgångar	-1 095 743	-1 083 061	-3 039 392	-3 242 438	-4 231 941
KASSAFLÖDE FRÅN INVESTERINGSVERKSAMHETEN	**-1 095 743**	**-1 083 061**	**-3 039 392**	**-3 242 438**	**-4 231 941**
FINANSIERINGSVERKSAMHETEN					
Nyemission	3 878 210	0	3 878 210	6 423 826	6 423 826
Förändring av långfristiga lån	0	0	0	-5 126 666	-5 126 666
KASSAFLÖDE FRÅN FINANSIERINGSVERKSAMHETEN	**3 878 210**	**0**	**3 878 210**	**1 297 160**	**1 297 160**
PERIODENS KASSAFLÖDE	**1 928 074**	**-659 162**	**1 428 401**	**1 042 353**	**575 100**
Likvida medel vid periodens början	399 617	2 025 704	899 290	324 190	324 190
SUMMA DISPONIBLA LIKVIDA MEDEL	**2 327 692**	**1 366 542**	**2 327 692**	**1 366 542**	**899 290**

NYCKELTAL KONCERN

ÅR	2026	2025	2026	2025	2025
	JUL-SEP	JUL-SEP	JAN-SEP	JAN-SEP	JAN-DEC
Nettoomsättning	1 319 861	2 766 942	7 243 404	8 842 412	11 903 039
EBITDA*	-158 385	1 162 039	48 056	7 694 292	7 747 259
Rörelseresultat (EBIT)	-1 549 963	22 743	-4 024 219	4 161 866	3 116 901
Periodens resultat	-1 565 225	1 914	-4 067 339	3 971 794	2 912 261
Rörelsemarginal %	neg	0,8%	neg	47,1%	26,2%
Vinstmarginal %	neg	0,1%	neg	44,9%	24,5%
Soliditet vid periodens utgång %	83,8%	85,8%	81,4%	85,8%	81,4%
Räntabilitet på eget kapital %	neg	0,0%	neg	18,8%	14,5%
EGET KAPITAL PER AKTIE					
före utspädning kr	0,8	1,3	0,8	1,3	1,2
efter utspädning kr	0,8	1,3	0,8	1,3	1,2
Aktiens slutkurs för perioden	0,470	0,052	0,470	0,052	0,500
P/E-tal	neg	314,24	neg	0,13	2,17
RESULTAT PER AKTIE					
före utspädning kr	-0,07	0,00	-0,22	0,41	0,23
efter utspädning kr	-0,07	0,00	-0,22	0,41	0,23
ANTAL AKTIER VID PERIODENS SLUT					
före utspädning	24 317 583	16 436 564	24 317 583	16 436 564	16 436 564
efter utspädning	24 317 583	16 436 564	24 317 583	16 436 564	16 436 564
GENOMSNITTLIGT ANTAL AKTIER					
före utspädning	21 690 577	11 566 471	18 187 901	9 740 186	12 783 994
efter utspädning	21 690 577	11 566 471	18 187 901	9 740 186	12 783 994
ANTAL ANSTÄLLDA					
i genomsnitt	14	14	14	14	14
vid periodens slut	14	14	14	14	14

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

NYCKELTAL MODERBOLAG

ÅR	2026	2025	2026	2025	2025
	JUL-SEP	JUL-SEP	JAN-SEP	JAN-SEP	JAN-DEC
Nettoomsättning	975 798	1 398 477	5 505 566	4 832 699	7 023 071
EBITDA*	-204 897	533 310	-7 567	3 428 802	3 444 074
Rörelseresultat (EBIT)	-1 227 273	-236 781	-2 972 236	981 495	268 034
Periodens resultat	-1 242 598	-257 594	-3 015 397	845 523	117 275
Rörelsemarginal %	neg	neg	neg	20,3%	3,8%
Vinstmarginal %	neg	neg	neg	17,5%	1,7%
Soliditet vid periodens utgång %	87,4%	89,0%	87,2%	89,0%	86,3%
Räntabilitet på eget kapital %	neg	neg	neg	3,9%	0,6%
EGET KAPITAL PER AKTIE					
före utspädning kr	0,9	1,3	0,9	1,3	1,3
efter utspädning kr	0,9	1,3	0,9	1,3	1,3
Aktiens slutkurs för perioden	0,470	0,052	0,470	0,052	0,500
P/E-tal	neg	neg	neg	0,60	38,93
RESULTAT PER AKTIE					
före utspädning kr	-0,06	-0,02	-0,17	0,09	0,01
efter utspädning kr	-0,06	-0,02	-0,17	0,09	0,01
ANTAL AKTIER VID PERIODENS SLUT					
före utspädning	24 317 583	16 436 564	24 317 583	16 436 564	16 436 564
efter utspädning	24 317 583	16 436 564	24 317 583	16 436 564	16 436 564
GENOMSNITTLIGT ANTAL AKTIER					
före utspädning	21 690 577	11 566 471	18 187 901	9 740 186	12 783 994
efter utspädning	21 690 577	11 566 471	18 187 901	9 740 186	12 783 994
ANTAL ANSTÄLLDA					
i genomsnitt	11	10	11	11	11
vid periodens slut	11	11	11	11	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**
Nyemission	788 102	3 090 108			**3 878 210**
Årets resultat			-3 514 520	-552 818	**-4 067 338**
Utgående balans 2026-09-30	**2 431 758**	**72 540 358**	**-58 868 569**	**3 728 792**	**19 832 339**

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**
Nyemission	788 102		3 090 108			**3 878 210**
Fond för utvecklings-utgifter		74 723		-74 723		**0**
Årets resultat					-3 015 397	**-3 015 397**
Utgående balans 2026-09-30	**2 431 758**	**11 562 151**	**72 540 358**	**-61 631 231**	**-3 015 397**	**21 887 639**

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
Sammansläggning - 2025-11-10	-147 929 075
Nyemission 2026-08-07	7 881 020
ANTAL VID PERIODENS UTGÅNG	**24 317 583**

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 2026-11-19



Pär Hultgren
Verkställande direktör

559000-7430
GOLD TOWN GAMES AB (PUBL)
KVARTALSRAPPORT 3

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.