

20180530



GOLD TOWN GAMES

Delårsrapport för perioden
1 januari till 31 mars 2018

GOLD TOWN GAMES AB

FÖRSTA KVARTALET I SAMMANDRAG

- Nettoomsättningen uppgick till 4,55 MSEK.
- Rörelseresultat före avskrivningar uppgick till -1,06 MSEK (-0,87 MSEK) under det första kvartalet.
- Resultat efter finansiella poster uppgick till -1,66 MSEK (-0,88 MSEK) under det första kvartalet.
- Resultat per aktie före utspädning uppgick till -0,14 SEK (-0,12 SEK) under det första kvartalet.
- Gold Town Games förvärvar spelbolaget Time Stop Interactive
- World Hockey Manager lanserades under februari i Ryssland.
- World Hockey Manager passerade totalt 500 000 nedladdningar under mars 2018.

Med "Bolaget" eller "Gold Town Games" avses Gold Town Games AB med org. nr. 559000-7430. Uppgifterna inom parentes avser föregående år. All verksamhet bedrivs i Gold Town Games AB.

KORT OM GOLD TOWN GAMES

Gold Town Games AB är ett spelutvecklingsbolag med säte i Skellefteå. Bolaget, som leds av VD Pär Hultgren, består av en grupp personer med gedigen erfarenhet av free-to-play, som är den dominerande affärsmodellen i mobilspelsbranschen. Bolaget fokuserar idag helt på sportmanagerspel för de två största mobila plattformarna iOS (Apple) och Android (Google). Bolagets första speltitel, World Hockey Manager (WHM), lanserades globalt i slutet av 2017. Målsättningen är att fortsätta utveckla det populära hockeymanagerspelet och använda sin egenutvecklade teknik- och designplattform till fler managerspel inom lag- och arenasporter.



GOLD TOWN
GAMES

GOLD TOWN GAMES AB

Storgatan 53
931 30 Skellefteå

IR- & PRESSFRÅGOR:

Pär Hultgren, VD
ir@goldtowngames.com

ALLMÄNA FRÅGOR:

info@goldtowngames.com

EMINOVA FONDKOMMISSION AB är bolagets mentor på **NGM Nordic MTF**.

Tel: 08-684 211 00 | Fax: 08-684 211 29 | Email: info@eminova.se | www.eminova.se

KOMMENTAR TILL KVARTALSRAPPORT

Gold Town Games första kvartal 2018 har bestått av tillväxt. Nettoomsättningen för sportmanager-spelet World Hockey Manager (WHM) har ökat månad för månad och uppgick totalt till 4,55 MSEK. Antalet dagliga användare har vuxit under perioden, från ungefär 25 000 till 42 000 stycken fördelat på ungefär 60 länder. USA är den enskilt största marknaden med över 20 procent av dagliga användare. I slutet av mars passerades milstolpen 500 000 nedladdningar av WHM.

Ledning och personal är överlag nöjda med kvartalet och då framförallt antalet nedladdningar, den växande användarbasen, samt ökade intäkter som ger bolaget en bra grund för tillväxt.

Personalgruppen fungerar bra och vi tar hela tiden steg mot bättre arbetsprocesser och tydligare rollfördelningar. Sedan Time Stop Interactive förvärvades har Gold Town Games växt till 18 anställda och hanterar nu två produkter under snabb utveckling. Vid årsskiftet flyttade Gold Town Games till större lokaler då bolaget under en tid trängts på yta utan växtmån och de nya lokalerna har kapacitet för ungefär 25 personer.

Sommaren hägrar och trots att hockeysäsongen världen över avslutats med slutspel och mästerskap tror vi på fortsatt tillväxt och framförallt har vi stor tilltro till den amerikanska marknaden. Den kortsiktiga målsättningen är att månad för månad öka bolagets omsättning. För att nå dit behöver användarbasen fortsätta växa och målet är att nå 50 000 dagliga användare innan slutet av andra kvartalet. Det finns ingen genväg dit utan det är effektivt och strukturerat arbete som gäller. Både för att utveckla WHM till ett ännu bättre spel som tilltalar och engagerar användare men också för att träffa rätt i marknadsföring och attrahera nya användare till en rimlig kostnad.

Utvecklingen av World Hockey Manager fortskrider och spelet uppdateras kontinuerligt med förbättringar och nya funktioner. Den rådande standarden inom spelbranschen är att ett free-to-play spel uppdateras ungefär var 30 - 40 dag och de behövs för att hålla spelarna aktiva och engagerade. Processen att utveckla, testa och implementera är inte spikrak men sker alltid utifrån en övertygelse att skapa bästa möjliga spel för användarna.

Vid sidan av World Hockey Manager pågår utvecklingen av World Football Manager (WFM). Det är utmanande för bolaget att arbeta parallellt med två produkter och ibland krockar de olika produkternas intressen när tiden inte räcker till. Då WHM, sedan den globala lanseringen, framgångsrikt fortsätter att växa prioriterar vi än så länge WHM först vid resurskrockar.

Vår tilltro till World Football Managers spelkoncept är fortsatt stark och det är vår övertygelse att spelets kärna, det vill säga spelmotorn och matcherna ska vara konkurrenskraftiga då det idag redan finns flera framgångsrika fotbollsspel på marknaden vilket gör konkurrensen hård med överkomlig. WFM kommer inte att lanseras inför ett stundande fotbolls-VM utan först när det bedöms vara ett tillräckligt roligt, balanserat och stabilt grundspel initieras soft launch på en eller flera marknader. Detta sker dock senast i anslutning till GamesCom i Köln där Gold Town Games via en pitchtävling, kvalificerat sig som ett av de svenska bidragen.

Vi ser verkligen fram emot att lansera ytterligare en Gold Town Games-produkt och det är med ett steg, och ibland flera, i taget arbetar vi för vår vision; att vara en världsledande aktör inom sportmanagerspel till mobila plattformar.

Pär Hultgren, VD Gold Town Games AB

KORT OM VERKSAMHETEN

Vision

Gold Town Games ska vara en världsledande aktör inom sportmanagerspel till mobila plattformar.

Affärsmodell

Gold Town Games affärsidé är att utveckla och förlägga egenfinansierade mobila managerspel där rättigheterna till produkterna bibehålls. I korthet innebär det att bolaget erhåller alla intäkter från sina speltitlar minus de avgifter som hänger samman med försäljningen. Om det bedöms som ekonomiskt fördelaktigt kan det i framtiden också bli aktuellt att dela intäkter och kostnader mellan bolaget och externa förläggare, sportklubbar eller idrottsstjärnor.

Produktstrategi

Gold Town Games inriktar sig på att utveckla sportmanagerspel till de två största mobila plattformarna iOS och Android med free-to-play som affärsmodell. Det är idag den ledande modellen inom mobilspelsbranschen där användaren för riktiga pengar köper premiumvaluta i spelet för att påskynda utvecklingen i spelen. I spelen skapar användaren ett eget lag, utvecklar det och tävlar mot andra managers lag världen över. Spelen är sociala, tävlingsinriktade och belönande.

Plattform

World Hockey Manager är det första av Gold Town Games spel som bygger på den egenutvecklade teknik- och designplattformen W3XM. Plattformen bör ses som den mest centrala av bolagets produkter där simulationssystemet får representera hjärnan och interaktionssystemet som användarna möter representerar hjärtat.

Tillsammans möjliggör de en stabil, kostnadseffektiv skalning av antalet användare och datan dessa genererar. Det möjliggör också att lansera nya speltitlar som bygger på andra lag- och arenasporter på ett kostnadseffektivt sätt.

W3XM-plattformen är byggd från ett "mobile first" perspektiv, alla designval är gjorda för att optimera användarnas upplevelse i en stående telefon. Detta särskiljer Gold Town Games och bolagets spel från huvudparten av dess konkurrenter som valt och är relativt låsta vid att arbeta med en liggande telefon. Målsättningen är att plattformen kommer att implementeras i alla Gold Town Games spel. Varje spel kommer däremot att få sin egen grafiska utformning samt en matchmotor anpassad till den aktuella sporten och dess regelverk.

W3XM utvecklas och optimeras kontinuerligt av bolagets utvecklingsteam, målsättningen är att skapa ett långsiktigt, underhållande och lönsamt. . På kort sikt ämnar plattformen att skapa de bästa möjliga förutsättningarna för World Hockey Manager men på längre sikt är W3XM far-kosten som ska göra Gold Town Games till en världsledande aktör inom sportmanagerspel till mobila plattformar.

WORLD HOCKEY MANAGER I KORTHET

Skapa och styr ditt eget lag

En användare i World Hockey Manager skapar sitt eget hockeylag och tävlar mot andra "managers" runt om i världen. Spelarens uppgift blir att utveckla laget, organisationen och arenaområdet för att bli konkurrenskraftig och klättra på världsrankingen.

En eller flera matcher om dagen

Användaren spelar normalt en rankad match om dagen mot en likvärdig motståndare och varje match kommer att påverka spelarens ranking i positiv eller negativ riktning. Användaren kan också anmäla sitt lag till korta eller längre turneringar där de dagligen kan tävla mot andra managers om att vinna cuper.

Social League

Den sociala interaktionen mellan användarna är essentiell för att skapa ett spel där användarna kan tävla, ha roligt och utvecklas över tiden. Genom Social League skall användarna ges möjligheten att forma egna mindre ligor där de utmanar men också samarbetar med varandra. Social League beräknas, efter viss försening, att lanseras under det andra kvartalet 2018.

Begreppet Free-to-play, F2P

Free-to-play är sedan några år tillbaka den dominerande affärsmodellen i app stores (+90 procent av alla intäkter). Det innebär att spelen är gratis att ladda ned, medan vissa premium-tjänster kostar riktiga pengar. Dessa premiuminslag kan bestå av att ge spelare fördelar inuti spelen och de är ofta kopplade till att spara tid eller köp av virtuella varor. Spel som har möjlighet att bygga upp en lojalitet med användarna över en längre tid har normalt sett en stor fördel gentemot enklare spel som mest fungerar som tidsfördriv. Gold Town Games har god kännedom om alla de parametrar som hör samman med framgångsrik tillämpning av F2P.

KORT OM MARKNADEN FÖR MOBILSPEL

Mobilspel är det överlägset snabbast växande segmentet i spelindustrin och 2017 bedöms det även att vara den del av branschen som är störst rent intäktsmässigt. Vad gäller antalet spelare är mobilt redan störst med nära 1,9 miljarder spelare. Intäkterna, som idag ligger på 35,6 miljarder USD, beräknas dessutom växa med CAGR 16,1 procent under de närmaste två åren.

Källa: newzoo.com/insights/segments/mobile/

Enligt en sammanställning gjord av bigfishgames.com förra året, går det att utläsa att mer än 2/3 av alla spelare är över 18 år och att genomsnittsåldern bland spelare är 31 år. Där kan man även se att det, tvärtemot den allmänna uppfattning, råder en ganska jämn könsfördelning bland spelare.

Källa: bigfishgames.com/blog/2015-global-video-game-stats-whosplaying-what-and-why/

Statistik från emarketer.com visar att mobilbranschen växer oerhört snabbt inte minst i Asien och i Kina har smartphones redan blivit den huvudsakliga spelkonsolen. Statistiken är inte helt applicerbar på västerländska förhållanden, men i brist på nyare siffror är det ändå talande. Den typiske spelaren går in för att spela 1-3 gånger per dag på sin mobil och enligt en undersökning, gjord i november 2015 av Electronic Entertainment Design and Research (EEDAR), räknar de med att 191,7 miljoner kineser uteslutande spelar på sina smartphones. Ytterligare 84,4 miljoner använder antingen smartphones eller tablets för att spela.

Källa: www.emarketer.com/Article/Smartphones-Main-MobileGaming-Devices-China/1013743

ALLMÄNT

Personal

Antalet tillsvidareanställda uppgick per den 31 mars 2018 till 18 personer. Medelantalet heltidsanställda för perioden uppgick till 16 personer. Medelåldern är cirka 32 år och könsfördelningen är 15 män och 3 kvinnor.

Aktien

Gold Town Games AB:s aktie togs upp till handel på NGM Nordic MTF den 13 juli 2016. Per handelsdag den 31 mars 2018 var sista avslutet på kurs 5,60 SEK per aktie vilket motsvarar ett börsvärde om 66,26 MSEK baserat på 11 831 881 utestående aktier.

Finansiering och finansiell ställning

Finansiering och finansiell ställning: Det egna kapitalet uppgick till 13,79 MSEK per den 31 mars 2018. Eget kapital per aktie vid full utspädning uppgick till 1,20 SEK (1,70 SEK). Soliditeten var på rapportdagen 83,8 procent (90,5 procent). Kassaflödet från den löpande verksamheten uppgick till -1,43 MSEK (-0,72 MSEK) under delårsperioden. Periodens kassaflöde uppgick till -2,86 MSEK (2,20 MSEK).

Intäkter

Bolagets samlade rörelseintäkter inklusive aktiverat arbete under delårsperioden är 6,25 MSEK.

Kostnader

Bolaget befinner sig i en expansiv och kapitalintensiv fas, både gällande marknadsföring, för att öka användarbasen och resursmässigt då utvecklingen av World Hockey Manager och World Football Manager sker simultant. Under pågående fas ökar bolagets månatliga kostnadsmassa.

Risker och osäkerhetsfaktorer

World Football Manager är, trots att den bygger på samma plattform som World Hockey Manager, en ny oprövad produkt. Det kan därför inte uteslutas att det tar längre tid än beräknat att lansera produkten.

Kostnaden för marknadsföring är en rörlig kostnad. Den kan variera från dag till dag vilket kan medföra högre kostnader för att användarbasen ska växa än kalkylerat.

NYCKELTAL

ÅR	2018	2017	2017
	JAN - MARS	JAN - MARS	JAN - DEC
Nettoomsättning	4 549 381	6 394	2 014 281
EBITDA	-1 056 234	-869 146	-4 224 326
EBIT	-1 656 173	-875 359	-5 078 656
Periodens resultat	-1 663 698	-875 359	-5 102 684
Rörelsemarginal %	0	0	0
Vinstmarginal %	0	0	0
Soliditet vid periodens utgång %	83,8	90,5	83,3
Räntabilitet på eget kapital %	-12,1	-6,9	-32,6
EGET KAPITAL PER AKTIE			
före utspädning kr	1,2	1,7	1,3
efter utspädning kr	1,2	1,7	1,3
Aktiens slutkurs för perioden	5,60	4,15	6,60
P/E-tal	neg	neg	neg
RESULTAT PER AKTIE			
före utspädning kr	-0,14	-0,12	-0,43
efter utspädning kr	-0,14	-0,12	-0,43
ANTAL AKTIER VID PERIODENS SLUT			
före utspädning	11 831 881	7 603 842	11 731 881
efter utspädning	11 831 881	7 603 842	11 731 881
Utestående optioner *	0	875705	0
GENOMSNISSLIGT ANTAL AKTIER			
före utspädning	11 748 548	7 603 842	8 264 672
efter utspädning	11 748 548	7 603 842	8 264 672
ANTAL ANSTÄLLDA			
i genomsnitt	16	11	10
vid periodens slut	20	11	13

* Avser det antal aktier utestående optionsrätter kan påkalla lösen på.

RESULTATRÄKNING

ÅR	2018	2017	2017
	JAN - MARS	JAN - MARS	JAN - DEC
Nettoomsättning	4 549 381	6 394	2 014 281
Aktiverat arbete för egen räkning	1 421 886	1 423 456	5 403 334
Övriga rörelseintäkter	276 545	5 966	122 002
OMSÄTTNING	6 247 812	1 435 816	7 539 617
Övriga externa kostnader	-5 162 148	-1 011 080	-6 100 700
Personalkostnader	-2 141 898	-1 293 882	-5 663 243
Av skrivning im. anl. tillgångar	-595 092	0	-834 940
Av skrivning mat. anl. tillgångar	-4 847	-6 213	-19 390
RÖRELSERESULTAT	-1 656 173	-875 359	-5 078 656
Övriga rörelsekostnader	0	0	-15 961
Ränteintäkter	0	0	0
Räntekostnader	-7 525	0	-8 067
RESULTAT EFTER FINANSIELLA POSTER	-1 663 698	-875 359	-5 102 684
RESULTAT FÖRE SKATT	-1 663 698	-875 359	-5 102 684
Skatt	0	0	0
PERIODENS RESULTAT	-1 663 698	-875 359	-5 102 684
Resultat per aktie före utspädning, kr	-0,14	-0,12	-0,43
Resultat per aktie efter utspädning, kr	-0,14	-0,12	-0,43
Antal aktier	11 831 881	7 603 842	11 731 881
Genomsnittligt antal utestående aktier	11 748 548	7 603 842	8 264 672

BALANSRÄKNING

ÅR	2018	2017	2017
	JAN - MARS	JAN - MARS	JAN - MARS
TILLGÅNGAR			
ANLÄGGNINGSTILLGÅNGAR			
Tecknat ej inbetalt aktiekapital	0	0	0
IMMATERIELLA ANLÄGGNINGSTILLGÅNGAR			
Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten	12 809 680	7 407 916	11 387 794
Ack avskr. Balanserade utgifter	-1 194 761	0	-658 286
Licenser	1 172 345	0	1 172 345
Ack avskr. Licenser	-235 271	0	-176 654
MATERIELLA ANLÄGGNINGSTILLGÅNGAR			
Inventarier, verktyg och installationer	96 961	126 081	96 961
Ack avskr. Inventarier	-43 685	-25 661	-38 838
FINANSIELLA ANLÄGGNINGSTILLGÅNGAR			
Aktier i noterade sv koncernföretag	830 000	0	0
SUMMA ANLÄGGNINGSTILLGÅNGAR	13 435 269	7 508 336	11 783 322
OMSÄTTNINGSTILLGÅNGAR			
KORTFRISTIGA FORDRINGAR			
Övriga fordringar	303 628	191 580	377 836
Förutbetalda kostnader	1 546 264	179 802	1 379 144
KASSA OCH BANK	1 172 870	6 097 691	4 028 091
SUMMA OMSÄTTNINGSTILLGÅNGAR	3 022 762	6 469 073	5 785 071
SUMMA TILLGÅNGAR	16 458 031	13 977 409	17 568 393

BALANSRÄKNING

ÅR	2018	2017	2017
	JAN - MARS	JAN - MARS	JAN - MARS
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
EGET KAPITAL			
Bundet eget kapital	0	0	0
Aktiekapital	1 126 351	723 857	1 116 831
Ej reg aktiekapital	0	0	0
Fond för utvecklingskostnader	11 023 350	6 668 453	9 990 046
Fritt eget kapital	0	0	0
Överkursfond	28 941 499	21 496 327	28 121 018
Emissionsutgifter	-3 896 700	-3 086 551	-3 896 701
Balanserat resultat	-21 734 655	-12 277 074	-15 598 667
Periodens resultat	-1 663 698	-875 358	-5 102 684
SUMMA EGET KAPITAL	13 796 147	12 649 654	14 629 843
LÅNGFRISTIGA SKULDER			
Räntebärande skulder till kreditinstitut	1 000 000	0	1 000 000
SUMMA LÅNGFRISTIGA SKULDER	1 000 000	0	1 000 000
KORTFRISTIGA SKULDER			
Räntebärande kortfristiga skulder	0	0	0
Leverantörsskulder	402 088	319 138	485 492
Övriga skulder	416 387	259 562	300 922
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	843 409	749 055	1 152 136
SUMMA KORTFRISTIGA SKULDER	1 661 884	1 327 755	1 938 550
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	16 458 031	13 977 409	17 568 393

KASSFLÖDESANALYS

ÅR	2018	2017	2017
	JAN - MARS	JAN - MARS	JAN - MARS
DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN			
Rörelseresultat efter avskrivningar	-1 656 173	-875 359	-5 078 656
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	599 939	6 213	854 330
Övriga rörelsekostnader			-15 961
Erhållen ränta	0	0	0
Erlagd ränta	-7 525	0	-8 067
KASSAFLÖDE FRÅN DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN FÖRE FÖRÄNDRINGAR I RÖRELSEKAPITALET	-1 063 759	-869 146	-4 248 354
KASSAFLÖDE FRÅN FÖRÄNDRINGAR I RÖRELSEKAPITAL			
Ökning/minskning av kortfristiga fordringar	-92 913	19 363	-1 366 234
Ökning/minskning av kortfristiga skulder	-276 663	133 680	744 473
KASSAFLÖDE FRÅN DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN	-1 433 335	-716 103	-4 870 115
INVESTERINGSVERKSAMHETEN			
Investeringar immateriella anläggningstillgångar	-1 421 886	-1 423 456	-6 575 679
Investeringar materiella anläggningstillgångar	0	-59 251	-30 133
Investeringar finansiella anläggningstillgångar	-830 000	0	0
KASSAFLÖDE FRÅN INVESTERINGSVERKSAMHETEN	-2 251 886	-1 482 707	-6 605 812
FINANSIERINGSVERKSAMHETEN			
Aktiekapital	9 520	0	392 974
Nyemission	820 480	0	6 624 692
Emissionsutgifter	0	0	-810 149
Lån	0	0	1 000 000
KASSAFLÖDE FRÅN FINANSIERINGSVERKSAMHETEN	830 000	0	7 207 517
PERIODENS KASSAFLÖDE	-2 855 221	-2 198 810	-4 268 410
Likvida medel vid periodens början	4 028 091	8 296 501	8 296 501
Likvida medel vid periodens slut	1 172 870	6 097 691	4 028 091
SUMMA DISPONIBLA LIKVIDA MEDEL	1 172 870	6 097 691	4 028 091

FÖRÄNDRINGAR I DET EGNA KAPITALET

	AKTIE- KAPITAL	EJ REG. AKTIE- KAPITAL	ÖVRIGT TILLSKJUTET KAPITAL	ANSAMLAD FÖRLUST	SUMMA EGET KAPITAL
Ingående balans 1 jan 2017	723 857		17 997 314	-5 196 159	13 525 012
Nyemission	392 974		6 624 690		7 017 664
Fondemission					0
Fond för utv utg.			639 205		639 205
Balanserat resultat			-639 205		-639 205
Emissionsutgift			-810 149		-810 149
Summa resultat för perioden				-5 102 684	-5 102 684
UTGÅENDE BALANS 31 DEC 2017	1 116 831	0	23 811 856	-10 298 843	14 629 843
Nyemission	9 520		820 482		830 002
Fondemission					0
Fond för utv utg.			1 033 304		1 033 304
Balanserat resultat			-1 033 304		-1 033 304
Emissionsutgift					0
Summa resultat för perioden				-1 663 698	-1 663 698
UTGÅENDE BALANS 31 MARS 2018	1 126 351	0	24 632 337	-11 962 541	13 796 147

FÖRÄNDRINGAR I

ANTAL UTESTÅENDE AKTIER

ANTAL

Antal aktier 20150116	1 000 000
Nyemission 20151106	200 000
Nyemission 20160317	125 000
Nyemission 20160317	425 769
Uppdelning 20160512	3 501 538
Fondemission 20160512	
Teckn option 20161513	240 000
Teckn option 20160621	60 000
Nyemission 20160711	1 830 769
Nyemission 20160816	90 000
Nyemission 20160817	80 141
Nyemission 20160818	50 625
Nyemission 20171031	3 801 921
Nyemission 20171121	326 118

ANTAL VID PERIODENS UTGÅNG

11 731 881

PRINCIPER FÖR BOKSLUTSKOMMUNIKÉNS UPPRÄTTANDE

Denna bokslutskommuniké har upprättats i enlighet med årsredovisningslagen och Bokföringsnämndens allmänna råd BFNAR 2012:1 Årsredovisning och koncernredovisning (K3). I det fall det saknas ett allmänt råd har i förekommande fall vägledning hämtats från Redovisningsrådets rekommendationer. Samma redovisningsprinciper och beräkningsmetoder har använts i delårsrapporten som i den senaste årsredovisningen.

Inkomstskatter

Trots positiva framtidsutsikter har att styrelsen för Gold Town Games valt att inte redovisa värdet av underskottsavdragen som en tillgång i balansräkningen. Detta beror på att styrelsen ännu inte säkert kan bedöma när ett kvittningsbart överskott kan uppnås då detta bl a beror på hur stor tillväxttakt bolaget i de närmaste åren kommer att sträva mot. Det ackumulerade skattemässiga underskottet uppgår per den 31 mars 2018 till -11,88 MSEK.

NÄSTA REDOVISNINGSTILLFÄLLE

Delårsrapport april - juni 2018 kommer att publiceras 2018-08-30.

Styrelsen för Gold Town Games AB

Skellefteå den 30 maj 2018



GOLD TOWN
GAMES

GOLD TOWN GAMES AB

Storgatan 53
931 30 Skellefteå

IR- & PRESSFRÅGOR:

Pär Hultgren, VD
ir@goldtowngames.com

ALLMÄNA FRÅGOR:

info@goldtowngames.com

EMINOVA FONDKOMMISSION AB är bolagets mentor på **NGM Nordic MTF.**

Tel: 08-684 211 00 | Fax: 08-684 211 29 | Email: info@eminova.se | www.eminova.se