



GOLD TOWN
GAMES

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

Juli till September 2024
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 ANDRA KVARTALET

(Jämfört med sammaperiod föregående år)

NETTOOMSÄTTNING, MSEK

Minskade med 24,5 procent

RÖRELSERESULTAT, MSEK

Minskade med 73 procent

RESULTATET EFTER FINANSIELLA POSTER

Minskade med 70 procent

RESULTAT PER AKTIE, SEK

2024

2023

2,79

3,70

-0,78

-2,92

-0,94

-3,12

-0,02

-0,08



Pär Hultgren
VD, Gold Town Games

VD-KOMMENTAR

» FOKUS PÅ FÖRBÄTTRAT RESULTAT OCH KOMMANDE LANSERINGAR «

UNDER KVARTAL TVÅ UPPGICK KONCERNENS NETTOOMSÄTTNINGEN till 2,79 MSEK vilket är en minskning med 24,5 procent jämfört med samma period föregående år (3,7 MSEK). Rörelseresultatet förbättrades dock markant och uppgick till -0,78 MSEK, en ökning med 73,4 procent jämfört med föregående års siffra på -2,92 MSEK.

Vi ser även en positiv trend på resultatet jämfört med föregående kvartal (-1,6 MSEK), tack vare genomförda kostnadsbesparingar. Dessa besparingar, främst på personalkostnader och minskad marknadsföring, har haft effekt på resultatet, även om de också bidragit till den lägre omsättningen under kvartalet. Koncernen arbetar kontinuerligt med att stärka resultatet och har som kortsiktig målsättning att uppnå neutralt kassaflöde. Samtidigt är vi fast beslutna att fortsätta utveckla nya produkter, då detta är en central del i vår långsiktiga strategi för att driva tillväxt.

FOKUS PÅ POCKET HOCKEY – NYCKELN TILL TILLVÄXT

Under det tredje kvartalet har vi prioriterat utvecklingen av Pocket Hockey, en produkt med stor potential. Projektet har gjort betydande framsteg och har nått ett Alfa-stadie. Interna och externa tester har genomförts med goda resultat. Vid spelmässan Games Ground Berlin testades spelet av ett hundratal användare och mottog övervägande positiv kritik. Feedbacken understryker att spelet erbjuder en fartfylld och engagerande upplevelse. Vi arbetar nu mot en soft launch av produkten i december, för att samla användardata och finjustera spelmekanik och erbjudandet. Vår förhoppning är att därefter attrahera en bred publik och börja generera intäkter efterföljande kvartal.

MARKNADSSTRATEGI OCH INTÄKTSÖKNING

För att stärka våra intäkter fokuserar vi i första hand på en lanseringsstrategi för Pocket Hockey. Efter soft launch i december kommer en betalansering, följt av en global lansering under 2025.

Lanseringen kommer att ske stegvis, med initialt fokus på marknader där hockey är en etablerad sport och där vi vet att användarna historiskt sett är köpstarka. Dessa marknader, såsom Nordamerika, Norden och delar av Centraleuropa, ger oss en god möjlighet att snabbt bygga upp en engagerad spelarbas och optimera vår intäktsmodell.

Spelet kommer att distribueras enligt en freemium-modell där intäkterna genereras via köp i spelet och annonser. Under soft launch-

perioden kommer vi att samla in spelardata och feedback för att justera och förbättra användarupplevelsen. Vårt mål är att maximera retention, förbättra spelets balans och öka konverteringsgraden från gratisspelare till betalande användare.

Parallellt med lanseringen kommer vi att investera i riktad marknadsföring och samarbeta med influencers och content creators för att skapa organisk spridning och bygga varumärkesmedvetenhet kring Pocket Hockey. Sociala medier och plattformar som YouTube och TikTok är nyckelkanaler där vi ser stor potential att nå vår målgrupp, som består av både hockeyentusiaster och casual sport gamers.

Efter den globala lanseringen planerar vi att kontinuerligt introducera nytt innehåll, såsom tematiska event och exklusiva belöningar, för att behålla och engagera spelarna över tid. Med en kombination av datadrivna beslut och ett användarfokuserat förhållningssätt strävar vi efter att bygga en långsiktigt lönsam spelprodukt.

STRATEGISK KOSTNADSÖVERSYN

Koncernen fortsätter att hålla fokus på kostnadseffektivitet. Majoriteten av de planerade besparingarna har genomförts och kommer att ge fullt utslag under kvartal fyra. Vi ser över alla utgifter för att säkerställa att våra resurser allokeras till initiativ som driver tillväxt och långsiktig lönsamhet.

FRAMTIDA MÖJLIGHETER

När vi blickar framåt ser vi Pocket Hockey som vår främsta värde drivare. Utöver detta genomför vi en översyn av koncernens resurser och kompetens för att också identifiera möjliga framtida projekt. Fokus ligger på att säkerställa att vi utnyttjar våra styrkor och skapar förutsättningar för nya initiativ som kan stärka bolagets intäkter och långsiktiga lönsamhet. Inga nya produkter utvecklas i nuläget, men vi analyserar vilka möjligheter som kan bli aktuella framöver.

Vi utvärderar även möjligheter att samarbeta med andra aktörer och bredda vårt erbjudande genom att exempelvis anpassa befintlig teknologi eller produktexpertis till nya användningsområden. Dessa steg är en del av vår strategi för att skapa stabil tillväxt utan att kompromissa med vårt fokus på Pocket Hockey.

Tack för visat intresse!

Pär Hultgren
VD, Gold Town Games



VERKSAMHETEN JULI TILL SEPTEMBER

Koncernens nettoomsättning minskade med 24,5 procent och uppgick till 2,79 MSEK (3,7 MSEK).

Rörelseresultatet för koncernen förbättrades med 73 procent och uppgick till -0,78 MSEK (-2,92 MSEK) jämfört med samma kvartal föregående år.

MEDARBETARE

Gold Town Games-koncernen består av ett 17 personer starkt team. Teamet hanterar idag utveckling, underhåll och publicering av bolagets produkter.

KASSAFLÖDE OCH FINANSIELL STÄLLNING

Koncernens kassaflöde från den löpande verksamheten uppgick under kvartalet till 0,1 MSEK (-0,38 MSEK)

Koncernens likvida medel uppgick vid periodens utgång till 0,64 MSEK (1,39 MSEK).

De kortfristiga fordringarna uppgick vid periodens utgång till 1,48 MSEK (2,83 MSEK).

De kortfristiga skulderna uppgick vid periodens utgång till 3,22 MSEK (5,03 MSEK).

Soliditeten uppgick på balansdagen till 51 procent (72,1procent).

INVESTERINGAR OCH AVSKRIVNINGAR

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

Under perioden uppgick koncernens investeringar i materiella och immateriella anläggningstillgångar till 1,16 MSEK (1,79 MSEK). Avskrivningarna uppgick under kvartalet till -1,4 MSEK (-3,48 MSEK).

EGET KAPITAL

Vid utgången av perioden uppgick koncernens eget kapital till 11,7 MSEK (40,1 MSEK) Aktiekapitalet var 5 215 662 SEK, (3 719 418 SEK) fördelat på 54 788 546 aktier, (39 071 077 aktier) envar med ett kvotvärde om 0,095 SEK. (0,095 SEK)

GOLD TOWN GAMES AKTIE

Bolagets aktie, med kortnamn "GTG", har ISIN-kod SE0008587117 och handlas på NGM Nordic SME. Handel inleddes 2016-06-13.

STÖRSTA AKTIEÄGARNA PER 30 SEPTEMBER 2024

AKTIEÄGARE	ANTAL	%
Vision Invest AB	13 081 429	23,9
Esseff Fastigheter Aktiebolag	5 430 000	9,9
Avanza Pension	2 806 763	5,1
Nordnet Pensionförsäkring AB	2 427 876	4,4
Johan Gustafsson	2 280 550	4,2
Andreas Poike	1 178 794	2,2
Annika Johansson	1 124 500	2,1
eBlitz Group AB	1 036 572	1,9
IL BemmaningAB	1 015 000	1,9
Pär Hultgren (privat och via bolag)	852 858	1,6
Wayne Gretzky (via bolag)	700 000	1,3
Esseff Invest Aktiebolag	683 104	1,3
Kristian Lindholm	518 106	1,0
Övriga aktieägare	21 652 994	39,2
TOTALT	54 788 546	100,0

KUNDER OCH MARKNAD

Gold Town Games AB fokuserar sin verksamhet på sport managerspel för de mobila plattformarna iOS och Android. Bolagets idag lanserade produkter, samt de under utveckling, riktar sig till användare som är intresserade av sport och managerspel. Bolaget arbetar med en ny titel inom hockey med målsättningen att bli nummer ett inom hockey på mobila enheter. Den nya titeln kommer att tilltala en bredare bas av användare.

Baseball, Blitz, WFM och FIHHM är globalt lanserade med undantag för bl.a. Kina, Ryssland, Japan och Sydkorea. Produkterna är översatta till relevanta marknader spanska, tyska, franska, italienska och engelska samt de skandinaviska språken. Användarna är i huvudsak män, 18-55 år.

Genom de fem produkter som koncernen idag arbetar med (ishockey, fotboll, amerikansk fotboll, landhockey och baseball), agerar företaget på en global marknad.

UTSIKTER

Bolaget genomför löpande produktutveckling och bedömer att det finns god potential för tillväxt i framförallt det nya hockeyspelet, Pocket Hockey.

World Football Manager, Baseball Franchise Manager och Blitz Football Manager på WXM-plattformen har även de potential för tillväxt men det kräver förbättrade nyckeltal och investeringar i marknadsföring.

World Hockey Manager har under sju år haft en användarbas som genererat intäkter, bolaget tror att produkten kan lyfta ytterligare genom att hitta nya användare men även aktivera tidigare aktiva användare. Gold Town Games arbetar efter en strategi för att leverera på uppsatta mål, som förväntas leda till visionen om att bolaget kan utmana marknaden och bli världsledande inom mobila sportmanagerspel.

VÄSENTLIGA HÄNDELSE EFTER RAPPORTPERIODENS UTGÅNG

- Gold Town Games lanserar webbplats för Pocket Hockey.
- Gold Town Games uppptar ett konvertibellån om 1,2 MSEK med Vision Invest Aktiebolag.

FINANSIELL KALENDER

- Bokslutskommuniké 2024 publiceras 2025-02-20
- Kvartalsrapport 1 (januari-mars) publiceras 2025-05-22
- Kvartalsrapport 2 (april-juni) publiceras 2025-08-21
- Kvartalsrapport 3 (juli-september) publiceras 2025-11-20

REDOVISNINGSPRINCIPER

Denna delårsrapport har upprättats i enlighet med Årsredovisningslagen och tillämpade redovisningsprinciper är enligt BFNAR 2012:1 (K3). Rapporten har i övrigt upprättats enligt de redovisningsprinciper och beräkningsmetoder som tillämpades i årsredovisningen för 2023.

GRANSKNING AV REVISOR

Rapporten har inte varit föremål för granskning av bolagets revisorer.

NOTERA

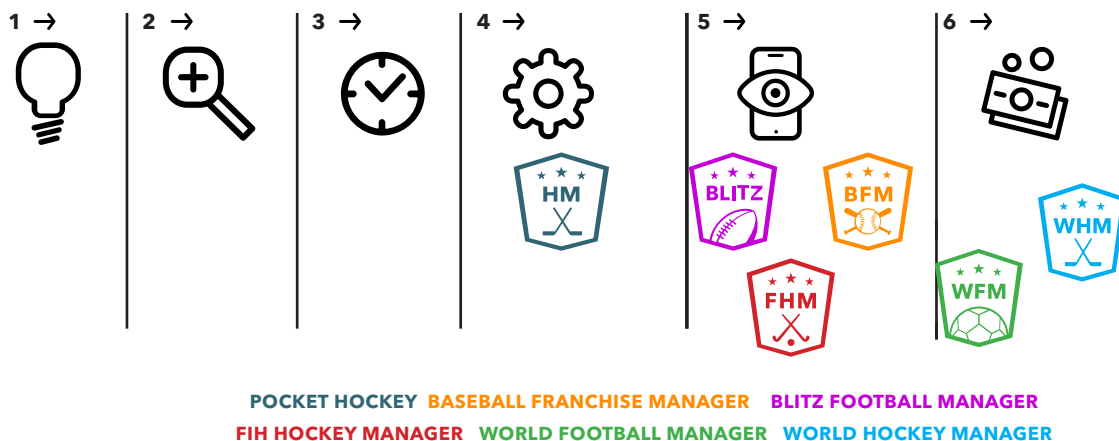
Denna information är sådan som Gold Town Games AB (publ) är skyldigt att offentliggöra enligt EU:s marknadsmissbruksförordning (EU nr 596/2014).

Informationen lämnades, genom angiven kontaktpersons försorg, för offentliggörande den 2024-11-21 09.00 CEST.

PRODUKTLIVSCYKEL

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

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



1. IDÉFAS

Under den första fasan av produktlivscykeln utforskas möjligheter till affär för nya produkter på plattformen. I huvudsak bedrivs ett marknadsundersökande arbete; hur ser konkurrensen ut, finns det spännande affärssamarbeten, vilka är kunderna och vilken typ av upplevelse letar de? Det handlar till en början om att bedriva research och på andra sätt identifiera rätt typer av affärsmöjligheter för bolaget att ta vidare in i modellen.

Genom att därefter korrelera den information som inhämtas från marknaden med dess potentiella passning gentemot redan givna plattformsvariabler, formas och testas produktidéer som både har tillräcklig TAM (total addressable market), samt bedöms kunna fungera för att produceras på WXM-plattformen.

2. UTFORSKNINGSFAS

De idéer som tas vidare till den utforskande fasan börjar vi materialisera. Det skapas här tester för produkternas varumärke, byggs prototyper för att testa spelmekanik, produceras grafik och kontinuerligt testas delarna gentemot presumtiva användare.

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

3. DEFINITIONSFAS

Definitionsfasen innebär ett fokus på detaljerad produktionsplanering. Här definieras hur de två olika delarna av en produkt på WXM-plattformen ska tas fram och hur

den samverkar, mellan den fristående simuleringen och de anslutande modulerna från plattformen. En lika viktig del i det här stadiet är att planera för den längre framtiden, som innebär ett kontinuerligt fortlopande av livetjänsten, dvs Live Ops, support, community, optimering och utvecklingen av nya funktioner.

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

4. PRODUKTIONSSFAS

Utvecklingsfasen involverar en betydande del av Bolagets utvecklingskraft, programmering för backend och frontend samt grafisk produktion. Produktionen av en WXM-produkt består i grova drag av två separata projekt: att bygga en simulator för produkten och att anpassa WXM för det aktuella konceptet. Här produceras också tilläggfunktioner som anses nödvändiga, exempelvis en Draft-funktion för den amerikanska marknaden.

I produktionsfasen är tids- och kostnadsbesparingar associerade med att applicera WXM-plattformen i det närmaste icke kvantifierbara, då nyutveckling och testning av avancerade funktioner som en transfermarknad för en multiplayer-produkt kan ta årtal att balansera och färdigställa. Utvecklingsfasen är svårast att uppskatta tidsmässigt och även den mest kostsamma fasen då den kräver omfattande arbetstid och involverar många personer.

5. LANSERINGSFAS

Det första steget i lanseringsfasen är en så kallad soft launch, en mjuklansering på ett fåtal utvalda marknader för att testa önskade nyckeltal. När nyckeltalen bedöms vara tillräckligt bra inleds en större aktivering av marknaden. I detta skede försöker vi nå produktens primära målgrupp och bygga en användargrupp av core-användare.

Tillsammans skapar de den värdefulla informationsbas som används för att identifiera och attrahera en bredare massa under lanseringsfasen. Lanseringsfasen flyter ofta ihop med utvecklingsfasen då vi fortsätter att arbeta på produkterna för att förbättra användardata.

Vi inleder ofta soft launch genom Google Open Beta-programmet. I detta tidiga skede sker fortsatt aktiv utveckling av produkten. Därefter lanserar vi produkten på en eller flera marknader för iOS. Slutligen sker en global lansering för produkten på både Android och iOS. Den globala lanseringen förutsätter att vi kan bedöma produktens möjlighet att skala upp antalet användare genom den egna avdelningen för publicering eller genom en extern utgivare.

6. TILLVÄXTFAS

Efter att en produkt har lanserats på sina tilltänkta målmarknader slutar inte arbetet. En väl fungerande tillväxtfas resulterar i att en produkt inte bara lever vidare utan också fortsätter ge utväxling år efter år.

I produkternas tillväxtfas är det initiala fokuset att optimera live-tjänster och anskaffningen av användare för att nå uppsatta målsättningar. WHM är ett exempel på en produkt som går emot strömmen för det traditionellt korta livsspannet för mobilspel. Genom att kontinuerligt utveckla produktens live-tjänster (live ops, support och community-arbete) har WHM behållit sin topposition inom genren för hockey managerspel i mer än sju år.

WORLD HOCKEY MANAGER

WHM vänder sig främst till alla de som älskar hockey och fans av managerspel. Det finns ett genuint hockeyintresse som under flera generationer har genomsyrat bygden där Gold Town Games verkar och det vill vi föra vidare till resten av världen.



WHM

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

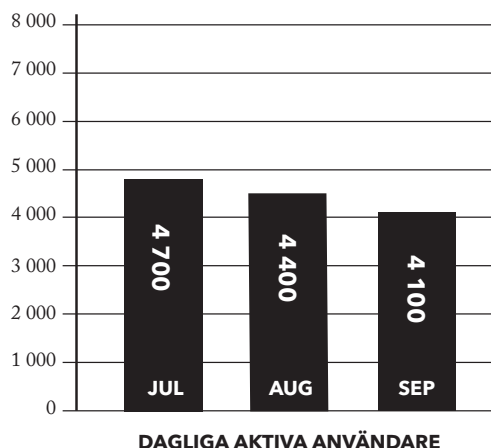
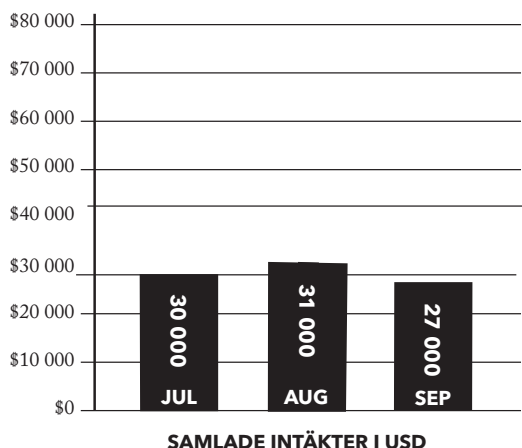
UNDER PERIODEN

Under perioden har teamet arbetat intensivt med att implementera förbättringar inför 2025 års version av spelet. Baserat på spelarnas feedback har metaspellet kring arena utvecklats med tillägg och uppgraderingar som ökar speldjupet. Samtidigt har balansen i spelets alla delar setts över, vilket resulterat i justeringar av ekonomiska system och matchsimuleringar. Live ops har också fokuserat på att maximera engagemanget genom tematiska kampanjer, detta för att ökat intresse inför kommande uppdateringar. Förberedelserna inför hockeysäsongen har ytterligare stärkt spelets koppling till aktuella sporthändelser, med flera kampanjer planerade för att dra nytta av säsongens höjdpunkter.

EFTER PERIODEN

Fokus kommer nu att ligga på att vidareutveckla funktioner för befintliga spelare, med syfte att öka lojalitet och engagemang. Vi introducerar en utökad historik och utmärkelsefunktion där spelarna har bättre tillgång till vilka som har rekord eller slår rekord under spelets gång, vilket ämnar till att skapa en mer dynamisk och långsiktig spelupplevelse.

ANVÄNDARDATA | WHM | KVARTAL 3 2024



ANTAL NEDLADDNINGAR UNDER PERIOD

Totalt: 14 500 st (20 000 st från Q2 2024)

BRUTTOINTÄKT FÖR PERIOD

Totalt: 88 000 USD (115 000 USD från Q2 2024)*

SNITTID I APP UNDER PERIOD

Totalt: 10h 06 min (8 h 53 min från Q2 2024)

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

WORLD FOOTBALL MANAGER

WFM är ett spel till världens alla fotbollsfans. Vår målsättningen är att skapa ett interaktivt fotbollsmanagerspel där användare från hela världen tävlar i ligor och cuper. Spelets unikheter visar sig i matchen, där användaren direkt kan påverka resultatet genom byten, taktik, laguppställning och matchkort.



World Football Manager

1. Loading screen 2. Home screen 3. Match view 4. Arena

UNDER PERIODEN

Fokus på titeln har under perioden varit nedprioriterat då resurser och utvecklingsinsatser främst riktats mot det nya hockeyspelet. Endast mindre optimeringar och justeringar av tidigare implementerade funktioner, såsom spelarkontrakt, transfermarknad och akademi, har genomförts.

EFTER PERIODEN

Fortsatt låg prio där kontinuerligt underhåll prioriteras för att hantera eventuella problem som kan uppstå men ingen större nyutveckling till förmån för slutfaserna av Pocket Hockey.

ANVÄNDARDATA | WFM | KVARTAL 3 2024

DAGLIGA AKTIVA ANVÄNDARE VID PERIODENS SLUT

Totalt: 450 st (1 200 st från Q2 2024)

ANTAL NEDLADDNINGAR UNDER PERIOD

Totalt: 17 000 st (26 000 st från Q2 2024)

BRUTTOINTÄKT FÖR PERIOD

Totalt: 7 600 USD (8 900 USD från Q2 2024)*

SNITTID I APP UNDER PERIOD

Totalt: 42 min (1 h 6 min från Q2 2024)

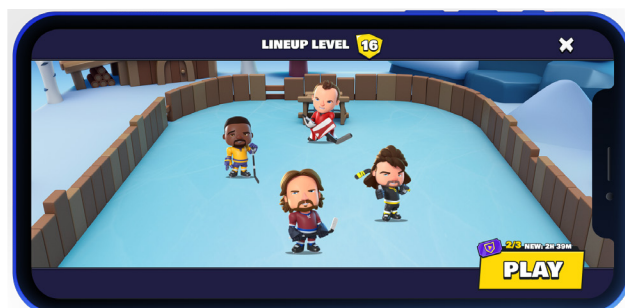
*Bruttointäkten är exklusive intäkter från native ads eller rewarded ads.

POCKET HOCKEY

POCKET HOCKEY är ett Player vs Player spel som tar inspiration från klassiska titlar som "Ice Hockey" på Nintendo 8-bitar och Supercells "Brawl Stars". Spelet tillåter även samarbete mellan användare då de kan spela på samma lag.

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

Under kvartalet har vi förbättrat grunden i hockeymatchen och byggt en alfa-version av spelet som helhet. Under innevarande kvartal förbereder teamet spelet för en soft launch. Spelet befinner sig i Produktionsfasen i Produktlivscykeln.



Pocket Hockey

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

BLITZ FOOTBALL

AMERIKANSK FOTBOLL är mer än bara idrott, "football" är känt som den mest strategiskt nyanserade och taktiska kampen i idrottsvärlden. Till synes på ytan, en tuff och fysisk kraftmätning, men på insidan, en sofistikerad och taktiskt intelligent drabbning med alla förutsättningar att bli nästa stora genre inom mobila sportmanagerspel.



Blitz Football Manager

1. Splash Screen 2. Lineup 3. Team Color Selection

UNDER PERIODEN

Omsättningen och antalet spelare är fortsatt väldigt låg och spelet har endast ett par hundra användare. Under perioden har spelet uppdaterats med ny simulering av matcher och förbättrade flöden för nya användare. Förhoppningsvis möjliggör det framtida tillväxt av användare och intäkter.

NÄRMSTA FRAMTID

Kommande kvartal eftersträvar vi att med minsta möjliga investering öka antalet användare och omsättningen. Vid lönsamhet i införskaftet av användare kommer vi gradvis att öka marknadsinsatserna.

BASEBALL FRANCHISE MANAGER

BASEBALL har sitt ursprung i USA, men har med tiden blivit en stor sport även i många andra länder runt om i världen. Baseball är ett taktiskt spel med mycket fokus på statistik och vår bedömning är det lämpar sig väl för managerspel. Speciellt då konkurrensen på mobila plattformar är begränsad och vi ser goda möjligheter att kunna attrahera köpstarka användare. BFM kommer att ha en grafisk stil som skiljer sig från övriga produkter på WXM-plattformen. Syftet är att nå en bredare publik då det råder begränsad konkurrens för managerspel med baseballtema på mobilspelsmarknaden.



Baseball Franchise Manager

1. Home screen 2. Formation 3. Arena 4. Match view

UNDER PERIODEN

Spelet har under perioden ej prioriterats och endast nödvändiga underhåll har gjorts.

NÄRMSTA FRAMTID

Arbetet med att implementera förbättringar i spelet har inletts och beräknas vara klara vid årsskiftet. I tid till kommande baseball säsong kommer bolaget att påbörja en marknadskampanj på iOS men också Google där spelet än så länge inte marknadsförts.

ANVÄNDARDATA | BFM | KVARTAL 3 2024

DAGLIGA AKTIVA ANVÄNDARE VID PERIODENS SLUT

Totalt: 300 st (950 st från Q2 2024)

ANTAL NEDLADDNINGAR UNDER PERIOD

Totalt: 10 300 st (18 000 st från Q2 2024)

BRUTTOINTÄKT FÖR PERIOD

Totalt: 11 500 USD (17 000 USD från Q2 2024)*

SNITTID I APP UNDER PERIOD

Total: 1h 10 min (1 h 07 min från Q2 2024)

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

FIH HOCKEY MANAGER

LANDHOCKEY har en stor publik globalt i länder som Indien, Pakistan, Argentina men även delar av Europa och USA. Sporten är fortsatt inte särskilt kommersiell men det finns flera större varumärken som exempelvis Adidas som rör sig in på marknaden. Tillsammans med det internationella landhockeyförbundet, FIH, producerar Gold Town Games FIH Hockey Manager. Det finns idag inte några kommersiella spelprodukter till landhockey så vi räknar med att FIHHM blir det första i världen.



FIH Hockey Manager

1. Arena 2. Match play 3. Transfer 4. Heads up

UNDER OCH EFTER PERIODEN

Trots förhållandevis bra data från befintliga användare är det svårt att nå volym i antal dagliga aktiva användare. Spelet är lågprioriterat och teamet genomför endast drift och underhåll av produkten.

ANVÄNDARDATA | FIHHM | KVARTAL 3 2024

DAGLIGA AKTIVA ANVÄNDARE VID PERIODENS SLUT

Totalt: 500 st (350 st från Q2 2024)

ANTAL NEDLADDNINGAR UNDER PERIOD

Totalt: 7 500 st (2 600 st från Q2 2024)

BRUTTOINTÄKT FÖR PERIOD

Totalt: 5 700 USD (5 000 USD från Q2 2024)*

SNITTID I APP UNDER PERIOD

Totalt: 1 h 58 min (4h 02 min från Q2 2024)

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

RESULTATRÄKNING KONCERN

ÅR	2024	2023	2024	2023	2023
	JUL-SEP	JUL-SEP	JAN-SEP	JAN-SEP	JAN-DEC
Nettoomsättning	2 790 914	3 698 908	9 100 333	11 781 979	15 492 930
Aktiverat arbete för egen räkning	1 149 543	1 780 297	3 711 999	5 054 187	6 495 390
Övriga rörelseintäkter	11 596	195 256	123 577	326 253	349 165
RÖRELSENS INTÄKTER M.M	3 952 053	5 674 461	12 935 909	17 162 237	22 337 485
Direkta försäljningsomkostnader	-1 100 129	-1 767 977	-4 236 913	-5 596 704	-7 302 895
Övriga externa kostnader	-487 250	-799 315	-1 599 766	-3 226 532	-4 233 780
Personalkostnader	-1 712 508	-2 526 543	-6 913 431	-9 265 230	-12 214 582
Avskrivningar och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	-1 401 201	-3 480 141	-4 737 162	-10 291 951	-32 575 378
Övriga rörelsekostnader	-27 221	-18 693	-116 957	-40 774	-79 900
RÖRELSERESULTAT	-776 256	-2 918 208	-4 668 320	-11 258 954	-34 069 050
Resultat från övriga värdepapper och fordringar som är anläggningstillgångar	0	0	0	0	-5 500 000
Övriga ränteintäkter och liknande intäkter	0	138	51	379	2 989
Räntekostnader och liknande kostnader	-162 050	-206 358	-543 813	-589 988	-812 732
RESULTAT EFTER FINANSIELLA POSTER	-938 306	-3 124 428	-5 212 082	-11 848 563	-40 378 793
RESULTAT FÖRE SKATT	-938 306	-3 124 428	-5 212 082	-11 848 563	-40 378 793
Skatt på årets resultat	0	0	0	0	0
PERIODENS RESULTAT	-938 306	-3 124 428	-5 212 082	-11 848 563	-40 378 793
Hänförlig till:					
Moderföretagets ägare	-1 012 137	-2 070 485	-4 901 437	-8 555 062	-26 484 882
Innehav utan bestämmande inflytande	73 831	-1 053 943	-32 268	-3 293 501	-13 893 911
Konkursbo Sideline Labs AB	0	0	-278 377	0	0
Resultat per aktie före utspädning, SEK	-0,02	-0,05	-0,10	-0,22	-0,74
Resultat per aktie efter utspädning, SEK	-0,02	-0,05	-0,10	-0,22	-0,74

RESULTATRÄKNING MODERBOLAG

9

ÅR	2024	2023	2024	2023	2023
	JUL-SEP	JUL-SEP	JAN-SEP	JAN-SEP	JAN-DEC
Nettoomsättning	1 381 626	3 811 424	5 241 155	12 785 394	15 857 915
Aktiverat arbete för egen räkning	1 149 543	791 112	3 587 667	1 902 760	2 872 415
Övriga rörelseintäkter	3 036	55 851	144 327	206 769	233 843
RÖRELSENS INTÄKTER M.M	2 534 205	4 658 387	8 973 149	14 894 923	18 964 173
Direkta försäljningsomkostnader	-702 301	-1 251 884	-2 782 527	-4 829 350	-6 053 464
Övriga externa kostnader	-345 521	-805 431	-1 387 664	-3 226 146	-4 238 150
Personalkostnader	-1 367 850	-1 956 635	-5 629 663	-7 179 739	-9 500 115
Avskrivning och nedskrivning av materiella och immateriella anläggningstillgångar	-1 044 886	-1 337 136	-3 674 435	-3 967 494	-5 311 218
Övriga rörelsekostnader	-19 865	-15 206	-100 022	-34 847	-71 441
RÖRELSERESULTAT	-946 218	-707 905	-4 601 162	-4 342 653	-6 210 215
Resultat från andelar i koncernföretag	0	0	0	0	-13 425 197
Resultat från övriga värdepapper och fordringar som är anläggningstillgångar	0	0	0	0	-5 500 000
Övriga ränteintäkter och liknande intäkter	0	0	0	12	89
Räntekostnader och liknande kostnader	-85 722	-86 474	-262 415	-238 443	-334 850
RESULTAT EFTER FINANSIELLA POSTER	-1 031 940	-794 379	-4 863 577	-4 581 084	-25 470 173
RESULTAT FÖRE SKATT	-1 031 940	-794 379	-4 863 577	-4 581 084	-25 470 173
Skatt på årets resultat	0	0	0	0	0
PERIODENS RESULTAT	-1 031 940	-794 379	-4 863 577	-4 581 084	-25 470 173
Resultat per aktie före utspädning, SEK	-0,02	-0,02	-0,09	-0,12	-0,65
Resultat per aktie efter utspädning, SEK	-0,02	-0,02	-0,09	-0,12	-0,65

BALANSRÄKNING KONCERN

ÅR	2024 SEP	2024 SEP	2023 DEC
TILLGÅNGAR			
Anläggningstillgångar			
<i>Immateriella anläggningstillgångar</i>			
Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten	14 312 502	29 749 792	15 009 165
Licenser	6 250 024	12 503 566	6 531 274
Goodwill	253 229	3 593 326	3 465 892
<i>Materiella anläggningstillgångar</i>			
Inventarier	4 921	10 558	8 683
<i>Finansiella anläggningstillgångar</i>			
Andra långfristiga värdepappersinnehav	0	5 500 000	0
Summa anläggningstillgångar	20 820 676	51 357 242	25 015 014
Omsättningstillgångar			
Kortfristiga fordringar			
Kundfordringar	613 542	1 213 220	1 297 081
Aktuell skattefordran	28 699	17 396	11 124
Övriga fordringar	102 017	141 379	169 731
Upparbetad men ej fakturerad intäkt	514 019	1 183 215	68 951
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	222 980	273 353	373 207
Kassa och bank	644 436	1 387 795	4 988 487
Summa omsättningstillgångar	2 125 693	4 216 358	6 908 581
SUMMA TILLGÅNGAR	22 946 369	55 573 600	31 923 595

BALANSRÄKNING KONCERN

ÅR	2024 SEP	2023 SEP	2023 DEC
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
Eget kapital			
Aktiekapital	5 215 662	3 719 418	5 215 662
Övrigt tillskjutet kapital	64 122 195	60 223 123	64 122 195
Annat eget kapital inklusive årets resultat	-60 750 669	-35 664 312	-55 532 545
Eget kapital hänförligt till moderbolagets aktieägare	8 587 188	28 278 229	13 805 312
Innehav utan bestämmande inflytande	3 113 056	11 776 889	3 114 892
Summa eget kapital	11 700 244	40 055 118	16 920 204
Långfristiga skulder			
Konvertibla lån	8 026 666	9 881 016	9 481 016
Skulder till kreditinstitut	0	603 483	486 587
Summa långfristiga skulder	8 026 666	10 484 499	9 967 603
Kortfristiga skulder			
Konvertibla lån	400 000	0	400 000
Skulder till kreditinstitut	0	703 044	773 644
Leverantörsskulder	650 901	856 563	938 838
Övriga skulder	461 278	632 110	752 976
Fakturerad men ej upparbetad intäkt	12 000	24 000	0
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	1 695 280	2 818 266	2 170 330
Summa kortfristiga skulder	3 219 459	5 033 983	5 035 788
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	22 946 369	55 573 600	31 923 595

BALANSRÄKNING MODERBOLAG

2

ÅR	2024 SEP	2023 SEP	2023 DEC
TILLGÅNGAR			
Anläggningstillgångar			
<i>Immateriella anläggningstillgångar</i>			
Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten	10 247 461	10 693 298	10 319 229
<i>Finansiella anläggningstillgångar</i>			
Andelar i koncernföretag	10 299 980	23 725 177	10 299 980
Andra långfristiga värdepappersinnehav	0	5 500 000	0
Summa anläggningstillgångar	20 547 441	39 918 475	20 619 209
Omsättningstillgångar			
Kortfristiga fordringar			
Kundfordringar	554 587	634 652	659 957
Fordringar hos koncernföretag	571 695	580 834	1 748 209
Övriga fordringar	101 313	17 760	22 830
Upparbetad men ej fakturerad intäkt	88 059	1 150 062	68 951
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	232 970	249 354	373 207
Kassa och bank	389 894	628 571	4 562 069
Summa omsättningstillgångar	1 938 516	3 261 233	7 435 223
SUMMA TILLGÅNGAR	22 485 957	43 179 708	28 054 432

BALANSRÄKNING MODERBOLAG

ÅR	2024 SEP	2023 SEP	2023 DEC
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
Eget kapital			
<i>Bundet eget kapital</i>			
Aktiekapital	5 215 662	3 719 418	3 719 418
Ej registrerat aktiekapital	0	0	1 496 243
Fond för utvecklingsutgifter	10 232 461	10 693 298	10 319 229
<i>Fritt eget kapital</i>			
Fri överkursfond	64 122 195	60 223 123	64 122 195
Balanserat resultat	-59 467 110	-34 457 774	-34 083 705
Periodens resultat	-4 863 577	-4 581 084	-25 470 173
Summa eget kapital	15 239 631	35 596 981	20 103 207
Långfristiga skulder			
Konvertibla lån	5 126 666	5 126 666	5 126 666
Summa långfristiga skulder	5 126 666	5 126 666	5 126 666
Kortfristiga skulder			
Leverantörsskulder	593 077	611 627	656 158
Skulder till koncernföretag	0	48 401	6 960
Aktuell skatteskuld	0	7 817	0
Övriga skulder	211 183	369 641	658 215
Fakturerad men ej upparbetad intäkt	12 000	24 000	0
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	1 303 401	1 394 575	1 503 226
Summa kortfristiga skulder	2 119 661	2 456 061	2 824 559
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	22 485 957	43 179 708	28 054 432

KASSAFLÖDESANALYS KONCERN

ÅR	2024	2023	2024	2023	2023
	JUL-SEP	JUL-SEP	JAN-SEP	JAN-SEP	JAN-DEC
DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN					
Rörelseresultat	-776 256	-2 918 208	-4 668 320	-11 258 954	-34 069 050
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	1 401 201	3 480 141	7 913 459	10 291 951	32 461 112
Erhållen ränta	0	138	51	379	2 989
Erlagd ränta	-162 050	-206 358	-543 813	-589 988	-812 732
KASSAFLÖDE FRÅN DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN FÖRE FÖRÄNDRINGAR I RÖRELSEKAPITALET	462 895	355 713	2 701 377	-1 556 612	-2 417 681
KASSAFLÖDE FRÅN FÖRÄNDRINGAR I RÖRELSEKAPITAL					
Ökning/minskning av kortfristiga fordringar	633 954	-488 510	438 837	2 719 175	3 627 644
Ökning/minskning av kortfristiga skulder	-997 854	-242 525	-1 816 329	-868 774	-1 310 793
KASSAFLÖDE FRÅN DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN	98 995	-375 322	1 323 885	293 789	-100 830
INVESTERINGSVERKSAMHETEN					
Investeringar i immateriella anläggningstillgångar	-1 164 543	-1 789 297	-3 726 999	-5 054 187	-6 495 390
Försäljning av materiella anläggningstillgångar	0	0	0	0	4 000
KASSAFLÖDE FRÅN INVESTERINGSVERKSAMHETEN	-1 164 543	-1 789 297	-3 726 999	-5 054 187	-6 491 390
FINANSIERINGSVERKSAMHETEN					
Nyemission	0	0	0	0	5 395 316
Förändring av långfristiga lån	0	-99 174	-1 940 937	-559 404	-522 206
KASSAFLÖDE FRÅN FINANSIERINGSVERKSAMHETEN	0	-99 174	-1 940 937	-559 404	4 873 110
PERIODENS KASSAFLÖDE	-1 065 548	-2 263 793	-4 344 051	-5 319 802	-1 719 110
Likvida medel vid periodens början	1 709 984	3 651 588	4 988 487	6 707 597	6 707 597
SUMMA DISPONIBLA LIKVIDA MEDEL	644 436	1 387 795	644 436	1 387 795	4 988 487

KASSAFLÖDESANALYS MODERBOLAG

ÅR	2024	2023	2024	2023	2023
	JUL-SEP	JUL-SEP	JAN-SEP	JAN-SEP	JAN-DEC
DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN					
Rörelseresultat	-946 218	-707 905	-4 601 162	-4 342 653	-6 210 215
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	1 044 886	1 337 136	3 674 436	3 967 494	5 198 816
Erhållen ränta	0	0	0	12	89
Erlagd ränta	-85 722	-86 474	-262 415	-238 443	-334 850
KASSAFLÖDE FRÅN DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN FÖRE FÖRÄNDRINGAR I RÖRELSEKAPITALET	12 946	542 757	-1 189 141	-613 590	-1 346 160
KASSAFLÖDE FRÅN FÖRÄNDRINGAR I RÖRELSEKAPITAL					
Förändring av kortfristiga fordringar	782 192	-733 398	1 324 531	3 526 493	3 286 000
Förändring av kortfristiga skulder	-613 639	-605 316	-704 898	-2 247 167	-1 770 266
KASSAFLÖDE FRÅN DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN	181 499	-795 957	-569 508	665 736	169 574
INVESTERINGSVERKSAMHETEN					
Investeringar immateriella anläggningstillgångar	-1 164 543	-791 112	-3 602 667	-1 902 760	-2 872 415
Försäljning av materiella anläggningstillgångar	0	0	0	0	4 000
KASSAFLÖDE FRÅN INVESTERINGSVERKSAMHETEN	-1 164 543	-791 112	-3 602 667	-1 902 760	-2 868 415
FINANSIERINGSVERKSAMHETEN					
Nyemission	0	0	0	0	5 395 315
KASSAFLÖDE FRÅN FINANSIERINGSVERKSAMHETEN	0	0	0	0	5 395 315
PERIODENS KASSAFLÖDE	-983 044	-1 587 069	-4 172 175	-1 237 024	2 696 474
Likvida medel vid periodens början	1 372 938	2 215 640	4 562 069	1 865 595	1 865 595
SUMMA DISPONIBLA LIKVIDA MEDEL	389 894	628 571	389 894	628 571	4 562 069

NYCKELTAL KONCERN

ÅR	2024	2023	2024	2023	2023
	JUL-SEP	JUL-SEP	JAN-SEP	JAN-SEP	JAN-DEC
Nettoomsättning	2 790 914	3 698 908	9 100 333	11 781 797	15 492 930
EBITDA*	624 945	561 933	68 842	-967 003	-1 493 672
Röresleresultat (EBIT)	-776 256	-2 918 208	-4 668 320	-11 258 954	-34 069 050
Periodens resultat	-938 306	-3 124 428	-5 212 082	-11 848 563	-40 378 793
Rörelsemarginal %	neg	neg	neg	neg	neg
Vinstmarginal %	neg	neg	neg	neg	neg
Soliditet vid periodens utgång %	51,0%	72,1%	51,0%	72,1%	53,0%
Räntabilitet på eget kapital %	neg	neg	neg	neg	neg
EGET KAPITAL PER AKTIE					
före utspädning kr	0,2	1,0	0,2	1,0	0,3
efter utspädning kr	0,2	1,0	0,2	1,0	0,3
Aktiens slutkurs för perioden	0,162	1,240	0,162	1,240	0,425
P/E-tal	neg	neg	neg	neg	neg
RESULTAT PER AKTIE					
före utspädning kr	-0,02	-0,08	-0,10	-0,30	-0,74
efter utspädning kr	-0,02	-0,08	-0,10	-0,29	-0,74
ANTAL AKTIER VID PERIODENS SLUT					
före utspädning	54 788 546	39 071 077	54 788 546	39 071 077	54 788 546
efter utspädning	54 788 546	40 386 077	54 788 546	40 386 077	54 788 546
Utestående optioner**	0	1 315 000	0	1 315 000	0
GENOMSNIITTLIGT ANTAL AKTIER					
före utspädning	54 788 546	39 071 077	54 788 546	39 071 077	41 661 869
efter utspädning	54 788 546	40 386 077	54 788 546	40 386 077	41 661 869
ANTAL ANSTÄLLDA					
i genomsnitt	19	25	20	26	23
vid periodens slut	17	24	17	24	18

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

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

NYCKELTAL MODERBOLAG

ÅR	2024	2023	2024	2023	2023
	JUL-SEP	JUL-SEP	JAN-SEP	JAN-SEP	JAN-DEC
Nettoomsättning	1 381 626	3 811 424	5 241 155	12 785 394	15 857 915
EBITDA*	98 668	629 231	-926 727	-375 159	-898 997
Rörelseresultat (EBIT)	-946 218	-707 905	-4 601 162	-4 342 653	-6 210 215
Periodens resultat	-1 031 940	-794 379	-4 863 577	-4 581 084	-25 470 173
Rörelsemarginal %	neg	neg	neg	neg	neg
Vinstmarginal %	neg	neg	neg	neg	neg
Soliditet vid periodens utgång %	67,8%	82,4%	67,8%	82,4%	71,7%
Räntabilitet på eget kapital %	neg	neg	neg	neg	neg
EGET KAPITAL PER AKTIE					
före utspädning kr	0,3	0,9	0,3	0,9	0,5
efter utspädning kr	0,3	0,9	0,3	0,9	0,5
Aktiens slutkurs för perioden	0,162	1,240	0,162	1,240	0,425
P/E-tal	neg	neg	neg	neg	neg
RESULTAT PER AKTIE					
före utspädning kr	-0,02	-0,02	-0,09	-0,12	-0,65
efter utspädning kr	-0,02	-0,02	-0,09	-0,11	-0,65
ANTAL AKTIER VID PERIODENS SLUT					
före utspädning	54 788 546	39 071 077	54 788 546	39 071 077	39 071 077
efter utspädning	54 788 546	40 386 077	54 788 546	40 386 077	39 071 077
Utestående optioner**	0	1 315 000	0	1 315 000	0
GENOMSnittLIGT ANTAL AKTIER					
före utspädning	54 788 546	39 071 077	54 788 546	39 071 077	41 661 869
efter utspädning	54 788 546	40 386 077	54 788 546	40 386 077	41 661 869
ANTAL ANSTÄLLDA					
i genomsnitt	16	19	17	20	19
vid periodens slut	14	18	14	18	15

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

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

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 2023-01-01	3 719 418	60 223 123	-29 047 663	17 008 803	51 903 681
Nyemission	1 496 244	4 004 871			5 501 115
Emissionsutgifter		-105 799			-105 799
Årets resultat			-26 484 882	-13 893 911	-40 378 793
Utgående balans 2023-12-31	5 215 662	64 122 195	-55 532 545	3 114 892	16 920 204

	Aktie- kapital	Övrigt tillskjutet kapital	Annat eget kapital inkl. årets resultat	Innehav utan bestämmande inflytande	Summa eget kapital
Ingående balans 2024-01-01	5 215 662	64 122 195	-55 532 545	3 114 892	16 920 204
Förändring i koncernstruktur*			-7 879		-7 879
Årets resultat i konkursbo Sideline Labs AB			-308 808	30 432	-278 377
Årets resultat			-4 901 437	-32 268	-4 933 705
Utgående balans 2024-09-30	5 215 662	64 122 195	-60 750 669	3 113 056	11 700 245

* Sideline Labs AB är per 2024-06-30 inte längre ett dotterbolag.

FÖRÄNDRINGAR I DET EGNA KAPITALET MODERBOLAG

	Aktie- kapital*	Utvecklings- fond	Överkurs- fond	Balanserat resultat	Periodens resultat	Summa eget kapital
Ingående balans 2023-01-01	3 719 418	12 758 032	60 223 123	-36 616 860	94 352	40 178 065
Nyemission*	1 496 243		4 004 871			5 501 114
Emissionsutgifter			-105 799			-105 799
Disposition enligt beslut av årsstämma				94 352	-94 352	0
Fond för utvecklings- utgifter		-2 438 803		2 438 803		0
Årets resultat					-25 470 173	-25 470 173
Utgående balans 2023-12-31	5 215 661	10 319 229	64 122 195	-34 083 705	-25 470 173	20 103 207
* Varav registrerat aktiekapital	3 719 418					
* Varav ej registrerat aktiekapital	1 496 243					

	Aktie- kapital	Utvecklings- fond	Överkurs- fond	Balanserat resultat	Periodens resultat	Summa eget kapital
Ingående balans 2024-01-01	5 215 661	10 319 229	64 122 195	-34 083 705	-25 470 173	20 103 207
Disposition enligt beslut av årsstämma				-25 470 173	25 470 173	0
Fond för utvecklings- utgifter		-86 768		86 768		0
Öresavrundning	1					1
Årets resultat					-4 863 577	-4 863 577
Utgående balans 2024-09-30	5 215 662	10 232 461	64 122 195	-59 467 110	-4 863 577	15 239 631

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
ANTAL VID PERIODEN UTGÅNG	54 788 546

FÖRSÄKRAN

Den verkställande direktören för Gold Town Games AB försäkrar att kvartalsrapporten ger en rättvisade översikt av bolagets ställning och resultatet samt beskriver de väsentliga risker och osäkerhetsfaktorer som företaget står inför.

Underskrift

Skellefteå 2024-11-21



Pär Hultgren

Verkställande direktör



GOLD TOWN GAMES

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



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