

• BESÖKS- & POSTADRESS Storgatan 32, 931 31 Skellefteå  
• ALLMÄNNA FRÅGOR [info@goldtowngames.com](mailto:info@goldtowngames.com)  
• IR- & PRESS [ir@goldtowngames.com](mailto:ir@goldtowngames.com)



**GOLD TOWN**  
GAMES

Januari till Mars 2026  
**KVARTALSRAPPORT 1**  
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 FÖRSTA KVARTALET

(Jämfört med sammaperiod föregående år)

### NETTOOMSÄTTNING, MSEK

Ökade med 26,3 procent

### RÖRELSERESULTAT, MSEK

Förbättrades med 3 procent

### RESULTATET EFTER FINANSIELLA POSTER

Förbättrades med 16 procent

### RESULTAT PER AKTIE, SEK

	2026	2025
NETTOOMSÄTTNING, MSEK	3,45	2,73
RÖRELSERESULTAT, MSEK	-0,81	-0,84
RESULTATET EFTER FINANSIELLA POSTER	-0,83	-0,99
RESULTAT PER AKTIE, SEK	-0,05	-0,18



Pär Hultgren  
VD, Gold Town Games

## VD-KOMMENTAR

# » POSITIV UTVECKLING I POCKET HOCKEY MED ÖKAD OMSÄTTNING OCH FÖRSTÄRKT AKTIVITET FRÅN ANVÄNDARNA «

**UNDER DET FÖRSTA KVARTALET 2026** präglades av fortsatt fokus på att stärka våra möjligheter till långsiktig tillväxt med Pocket Hockey som vår tydliga huvudprodukt. Nettoomsättningen uppgick till 3,45 MSEK, vilket motsvarar en ökning med 26,3 procent jämfört med samma period föregående år (2,73 MSEK). Rörelseresultatet förbättrades marginellt till -0,81 MSEK (-0,84 MSEK) och resultatet efter finansiella poster uppgick till -0,83 MSEK (-0,99 MSEK).

Utvecklingen under kvartalet visar att de förbättringar vi genomfört i Pocket Hockey fortsätter att ge effekt. Intäkterna från spelet ökade med cirka 40 procent jämfört med föregående kvartal, främst drivet av ett ökat antal aktiva användare, fler och mer strukturerade LiveOps-aktiviteter samt en förbättrad annonseringsmodell. Vi ser också fortsatt positiva signaler kring användares engagemang och aktivitet i spelet.

Under perioden passerade Pocket Hockey en rolig milstolpe med över fyra miljoner spelade matcher, vilket ytterligare bekräftar att vi har en uppskattad och konkurrenskraftig produkt med en engagerad användarbas. Under kvartalet genomfördes även flera uppskattade säongs- och eventaktiviteter, däribland Winter Games-eventen i både Pocket Hockey och World Hockey Manager. Eventen skapade hög aktivitet i spelen och bidrog till ökat engagemang bland våra användare.

Ett annat viktigt initiativ under kvartalet var aktiveringen av SHL Challenge i Pocket Hockey – ett samarbete kopplat till SHL där användare fick möjligheten att representera och tävla med sina favoritlag i Sverige. Eventet blev mycket uppskattat och är ett tydligt exempel på hur vi vill fortsätta kombinera digital sportunderhållning med starka hockeyvarumärken och engagerade communities.

Samtidigt ser vi fortsatt stor potential i att förbättra både intjäning per användare och den långsiktiga retentionen. Vi är inte fullt nöjda med utfallet av de justeringar som genomfördes under fjärde kvartalet 2025 och arbetar därför vidare med att utveckla spelets progression, ekonomi och

djupare funktioner för att skapa ett starkare långsiktigt engagemang. Vår bedömning är fortsatt att Pocket Hockey har betydligt större potential än vad som hittills realiserats, både avseende användartillväxt och monetisering.

Parallellt med utvecklingen av Pocket Hockey har arbetet fortsatt inom World Hockey Manager, våra övriga managerspel samt externa uppdrag. Under kvartalet genomfördes något fler externa utvecklingstimmar jämfört med tidigare kvartal, vilket bidrog positivt till verksamheten och ger oss fortsatt flexibilitet i vår resursplanering.

Jag vill särskilt lyfta fram vårt team som under kvartalet fortsatt visar stor effektivitet och flexibilitet genom att parallellt utveckla egna produkter, driva live operations, hantera externa uppdrag och samtidigt förbättra våra interna arbetsprocesser. Som fullservice-studio inom mobilspel har vi en styrka i att kombinera egen spelutveckling med externa utvecklingsuppdrag, vilket ger både erfarenhet och bättre stabilitet i verksamheten.

Vi fortsätter att arbeta långsiktigt och fokuserat med ambitionen att etablera Gold Town Games som en aktör inom digitala Manager- och PvP- sportbaserade spelupplevelser.

Pär Hultgren VD,  
Gold Town Games

# VERKSAMHETEN JANUARI TILL MARS

Koncernens nettoomsättning ökade med 26,3 procent och uppgick till 3,45 MSEK (2,73 MSEK).

Rörelseresultatet för koncernen ökade med 3 procent och uppgick till -0,81 MSEK (-0,84 MSEK) jämfört med samma kvartal föregående år.

## MEDARBETARE

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

# KASSAFLÖDE OCH FINANSIELL STÄLLNING

Koncernens kassaflöde från den löpande verksamheten uppgick under kvartalet till 0,66 MSEK (0,55 MSEK)

Koncernens likvida medel uppgick vid periodens utgång till 1,04 MSEK (0,39 MSEK).

De kortfristiga fordringarna uppgick vid periodens utgång till 2,89 MSEK (1,73 MSEK).

De kortfristiga skulderna uppgick vid periodens utgång till 3,71 MSEK (3,13 MSEK).

Soliditeten uppgick på balansdagen till 79,6 procent (43,2 procent).

## INVESTERINGAR OCH AVSKRIVNINGAR

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

Under perioden uppgick koncernens investeringar i materiella och immateriella anläggningstillgångar till 0,98 MSEK (0,91 MSEK). Avskrivningarna uppgick under kvartalet till -1,34 MSEK (-1,23 MSEK).

## EGET KAPITAL

Vid utgången av perioden uppgick koncernens eget kapital till 19,2 MSEK (9,7 MSEK) Aktiekapitalet var 1 643 656 SEK, (5 215 662 SEK) fördelat på 16 436 563 aktier, (5 478 854 aktier) envar med ett kvotvärde om 0,1 SEK. (0,952 SEK)

## GOLD TOWN GAMES AKTIE

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

## STÖRSTA AKTIEÄGARNA PER 31 MARS 2026

AKTIEÄGARE	ANTAL	%
Vision Invest AB	4 900 000	29,8
Esseff Fastigheter Aktiebolag	2 500 000	15,2
Nordnet Pensionförsäkring AB	2 080 357	12,7
Karl Runar Arnorsson	657 906	4,0
Avanza Pension	458 231	2,8
Pär Hultgren (privat och via bolag)	396 242	2,4
Peter Hultgren (privat och via bolag)	291 012	1,8
Esseff Invest Aktiebolag	204 932	1,3
Joacim Karlsson	170 226	1,0
Leif Carlsson	161 297	1,0
Marcus Olofsson	150 000	0,9
Övriga aktieägare	4 466 360	27,1
<b>TOTALT</b>	<b>16 436 563</b>	<b>100,0</b>

## KUNDER OCH MARKNAD

Gold Town Games AB fokuserar sin verksamhet på sportspel för de mobila plattformarna iOS och Android.

Bolagets idag lanserade produkter, samt de under utveckling, riktar sig till användare som är intresserade av sport och managerspel.

Bolaget arbetar intensivt med den nya titeln Pocket Hockey med målsättningen att bli nummer ett inom hockey på mobila enheter. Den nya titeln tilltalar en bredare och yngre grupp användare än tidigare titlar. Målgruppen för Pocket Hockey uppskattas omfatta användare i åldern 7–45 år.

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

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

#### **UTSIKTER**

Bolaget genomför löpande produktutveckling och bedömer att det finns god potential för tillväxt i framförallt, Pocket Hockey. Spelet har bara nått någon enstaka procent av de potentiella användarna. Här ser bolaget mycket positivt på att nå många fler användare som på sikt kommer att generera alltmer intäkter. Spelet bedöms även ha potential på andra plattformar än mobiltelefoner, Steam, Nintendo eller Playstation. Pocket Hockey kan även ses som en grund för fler multiplayer sportspel inom andra sporter, att producera fler spel kan göras på avsevärt kortare tid än Pocket Hockeys utvecklingstid.

Baseball Franchise Manager har högst intäkt per användare förutom World Hockey Manager. Spelet har utöver nuvarande marknader möjlighet att generera intäkter i Japan och Korea där baseball är en stor sport.

World Football Manager och Blitz Football Manager på WXM-plattformen har även de en viss potential för tillväxt men det kräver förbättrade nyckeltal och investeringar i marknadsföring. Baseball Franchise Manager är närmast förestående för ökad marknadsföring.

World Hockey Manager har under nio år haft en användarbas som genererat intäkter, bolaget tror att produkten kan lyfta ytterligare genom att hitta nya användare men även aktivera tidigare användare. Vi adderar stegvis fler funktioner till spelet och gör löpande mindre marknadsföringsinsatser.

Gold Town Games arbetar efter en strategi för att leverera på uppsatta mål, som förväntas leda till visionen om att bolaget kan utmana marknaden och bli världsledande inom mobila sportmanagerspel.

#### **VÄSENTLIGA HÄNDELSE UNDER RAPPORTPERIODEN**

- Gold Town Games (GTG) och RISE Research Institutes of Sweden AB förlänger avtal kring ett simulationsspel för vatten- och avloppssektorn som ska effektivisera Sveriges vattenunderhåll.

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

- Gold Town Games (GTG) presenterar, i samarbete med Svenska Hockeyligan (SHL), eventet SHL Challenge i mobilspelet Pocket Hockey. SHL Challenge pågick i tre etapper mellan den 26 mars och 12 april.

#### **VÄSENTLIGA HÄNDELSE EFTER RAPPORTPERIODENS UTGÅNG**

- Gold Town Games AB (GTG) går ut med kallelse om årsstämma tisdag den 9 juni 2026.

- Gold Town Games AB (GTG) har beslutat om en företrädesemission om 6,57 MSEK, villkorad av godkännande om ny bolagsordning vid årsstämman

#### **FINANSIELL KALENDER**

- Kvartalsrapport 2 (april-juni) publiceras 2026-08-20
- Kvartalsrapport 3 (juli-september) publiceras 2026-11-19

#### **REDOVISNINGSPRINCIPER**

Denna delårsrapport har upprättats i enlighet med Årsredovisningslagen och tillämpade redovisningsprinciper är enligt BFNAR 2012:1 (K3). Rapporten har i övrigt upprättats enligt de redovisningsprinciper och beräkningsmetoder som tillämpades i årsredovisningen för 2024.

#### **GRANSKNING AV REVISOR**

Rapporten har inte varit föremål för granskning av bolagets revisorer.

#### **NOTERA**

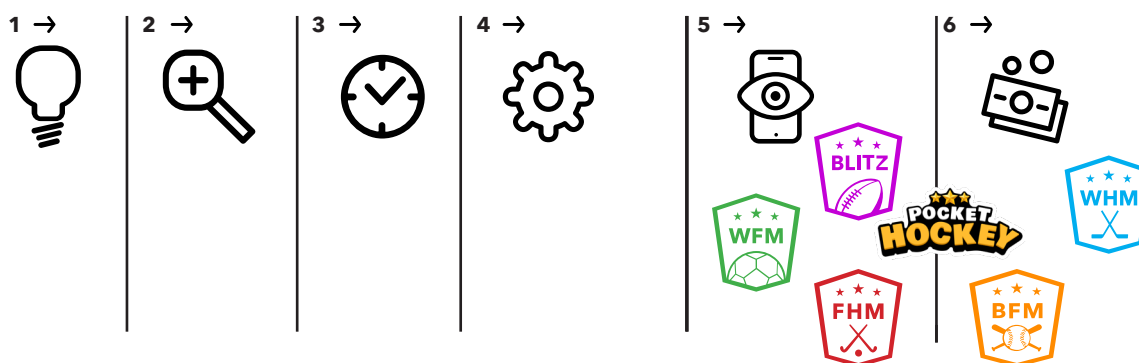
Denna information är sådan som Gold Town Games AB (publ) är skyldigt att offentliggöra enligt EU:s marknadsmissbruksförordning (EU nr 596/2014).

Informationen lämnades, genom angiven kontaktpersons försorg, för offentliggörande den 2026-05-21 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.



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

## 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 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. 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 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

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

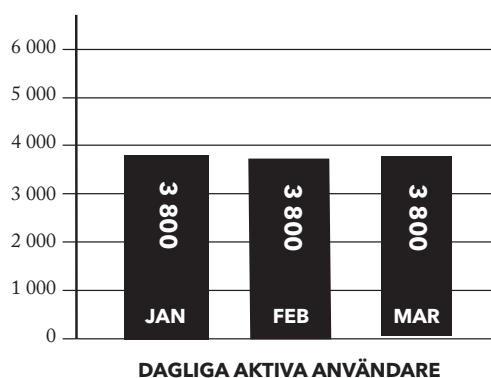
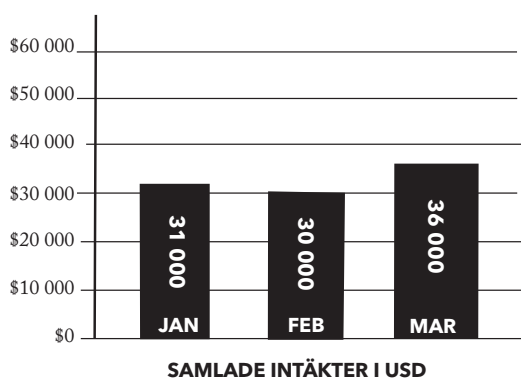
## UNDER PERIODEN

Under perioden har fokus fortsatt varit mindre förbättringar, löpande LiveOps, drift och underhåll.

## EFTER PERIODEN

Arbete med förbättrad akademi i spelet samt förtydligande av ytterligare ett par spelmoment har inletts under innevarande period. Målsättningen är Akademin och ytterligare någon funktion kan lanseras under kvartal två.

## ANVÄNDARDATA | WHM | KVARTAL 1 2026



### ANTAL NEDLADDNINGAR UNDER PERIOD

Totalt: 21 500 st (26 000 st från Q4 2025)

### BRUTTOINTÄKT FÖR PERIOD

Totalt: 97 000 USD (104 000 USD från Q4 2025)\*

### SNITTID I APP UNDER PERIOD

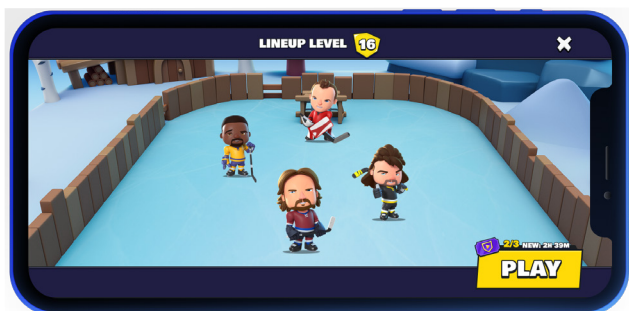
Totalt: 6 h 10 min (6 h från Q4 2025)

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

# POCKET HOCKEY

**POCKET HOCKEY** är ett Player vs Player spel som tar inspiration från klassiska titlar som "Ice Hockey" på Nintendo 8-bitar och Supercells "Brawl Stars". Spelet lanserades 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

I slutet av året integrerade vi ett djupare ekonomiskt system i Pocket Hockey och under perioden har vi utvärderat systemets effekter. Det uppdaterade systemet har medfört ett större djup i spelets ekonomi, vilket gör att resan för en användare att maximera sina karaktärer blivit längre. Vi har också adderat fler komponenter som gears (utrustning) och förmågor på spelare, detta har gjort att det finns fler objekt att köpa och har också gjort spelet djupare.

Intäkterna från annonserna förstärktes under perioden då fler ytor för annonser adderades till spelet. Detta har medfört att intäkterna från annonserna ökat cirka 200 procent under perioden, från 1000 USD till 3000 USD.

Under perioden har också antalet användare vuxit vilket medför fler användare mot användare (PvP) matcher. Det har körts tre lyckade större events SHL League, SHL Challenge, Winter Games, sammantaget under perioden har det spelats 1,3 miljoner matcher av 89 000 unika användare. Ungefär 1,2 procent av användarna konverterade till köp och de köpte i genomsnitt 2,5 gånger. Perioden har medfört allt bättre kunskap om användarna, dess beteende och spelets styrkor och svagheter, delar som vi nu aktivt arbetar med att förbättra. Det enskilt viktigaste nyckeltalet vi behöver förbättra är spelets långa retention.

## EFTER PERIODEN

Teamet har arbetat brett på ett antal förbättringspunkter som sträcker sig från optimering av produkten för low end devices till förbättringar av belöningsystem till utarbetande av nya LiveOps event. Under innevarande period kommer vi att lansera en utmanade daglig cup där användare tävlar mot varandra men också förbättrade flöden för att leda till köp och att stärka känslan för att vilja utveckla sina spelare.

## ANVÄNDARDATA | POCKET HOCKEY | KVARTAL 1 2026

### DAGLIGA AKTIVA ANVÄNDARE VID PERIODENS SLUT

Totalt: 4 900 st (2 100 st från Q24 2025)

### ANTAL NEDLADDNINGAR UNDER PERIOD

Totalt: 77 000 st (27 000 st från Q4 2025)

### BRUTTOINTÄKT FÖR PERIOD

Totalt: 23 000 USD (13 000 USD från Q4 2025)\*

### SNITTID I APP UNDER PERIOD

Total: 53 min (1 h 10 min från Q4 2025)

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

# WXM SPELEN

**WXM** spelen World Football Manager, Blitz Football Manager, FIH Hockey Manager och Baseball Franchise Manager ligger alla på samma plattform WXM. Spelen är distribuerade på App Store och Google Play till merparten av världens länder. Användardata för spelen sammanställs samlat nedan.



## World Football Manager

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

## UNDER PERIODEN

Under perioden har inga omfattande uppdateringar genomförts i spelen men det arbetas på en kostnadseffektivisering av infrastrukturen. har ingen uppdatering i spelen genomförts.

## ANVÄNDARDATA | WXM | KVARTAL 1 2026

### DAGLIGA AKTIVA ANVÄNDARE VID PERIODENS SLUT

Totalt: 1 000 st (1 000 st från Q4 2025)

### ANTAL NEDLADDNINGAR UNDER PERIOD

Totalt: 11 000 st (9 000 st från Q2 2025)

### BRUTTOINTÄKT FÖR PERIOD

Totalt: 16 100 USD (22 000 USD från Q4 2025)\*

### SNITTID I APP UNDER PERIOD

Totalt: ca 2 h (2 h 7 min från Q4 2025)

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

# RESULTATRÄKNING KONCERN

ÅR	2026	2025	2025	2024
	JAN-MAR	JAN-MAR	JAN-DEC	JAN-DEC
Nettoomsättning	3 453 246	2 733 609	11 903 039	11 855 283
Aktiverat arbete för egen räkning	984 296	912 146	4 317 691	4 801 944
Övriga rörelseintäkter*	227 525	12 246	6 482 356	124 607
<b>RÖRELSENS INTÄKTER M.M</b>	<b>4 665 067</b>	<b>3 658 001</b>	<b>22 703 086</b>	<b>16 781 834</b>
Direkta försäljningskostnader	-1 107 925	-1 160 912	-4 971 508	-5 266 563
Övriga externa kostnader	-882 239	-480 930	-2 288 309	-2 054 177
Personalkostnader	-2 145 017	-1 610 914	-7 642 957	-8 880 679
Avskrivningar och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	-1 339 018	-1 231 897	-4 630 358	-5 991 566
Övriga rörelsekostnader	-4 858	-11 682	-53 053	-118 349
<b>RÖRELSERESULTAT</b>	<b>-813 990</b>	<b>-838 334</b>	<b>3 116 901</b>	<b>-5 529 500</b>
Resultat från övriga värdepapper och fordringar som är anläggningstillgångar	1 000	0	0	0
Övriga ränteintäkter och liknande intäkter	62	0	0	58
Räntekostnader och liknande kostnader	-13 878	-148 524	-204 640	-697 502
<b>RESULTAT EFTER FINANSIELLA POSTER</b>	<b>-826 806</b>	<b>-986 858</b>	<b>2 912 261</b>	<b>-6 226 944</b>
<b>RESULTAT FÖRE SKATT</b>	<b>-826 806</b>	<b>-986 858</b>	<b>2 912 261</b>	<b>-6 226 944</b>
Skatt på årets resultat	0	0	0	0
<b>PERIODENS RESULTAT</b>	<b>-826 806</b>	<b>-986 858</b>	<b>2 912 261</b>	<b>-6 226 944</b>
Hänförlig till:				
Moderföretagets ägare	-797 959	-932 886	1 623 238	-5 795 831
Innehav utan bestämmande inflytande	-28 847	-53 972	1 289 023	-152 736
Konkursbo Sideline Labs AB				-278 377
Resultat per aktie före utspädning, SEK	-0,05	-0,02	0,23	-0,11
Resultat per aktie efter utspädning, SEK	-0,05	-0,02	0,23	-0,11

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

# RESULTATRÄKNING MODERBOLAG

ÅR	2026	2025	2025	2024
	JAN-MAR	JAN-MAR	JAN-DEC	JAN-DEC
Nettoomsättning	2 208 955	1 444 323	7 023 071	6 979 188
Aktiverat arbete för egen räkning	984 296	826 396	4 231 941	4 677 612
Övriga rörelseintäkter	204 243	35 960	3 536 549	202 386
<b>RÖRELSENS INTÄKTER M.M</b>	<b>3 397 495</b>	<b>2 306 679</b>	<b>14 791 560</b>	<b>11 859 186</b>
Direkta försäljningskostnader	-783 355	-615 894	-2 973 705	-3 292 344
Övriga externa kostnader	-622 195	-320 856	-1 882 078	-1 833 698
Personalkostnader	-1 772 586	-1 262 233	-6 444 467	-7 323 884
Avskrivning och nedskrivning av materiella och immateriella anläggningstillgångar	-969 816	-876 084	-3 176 040	-4 568 314
Övriga rörelsekostnader	-1 762	-15 311	-47 237	-102 667
<b>RÖRELSERESULTAT</b>	<b>-752 220</b>	<b>-783 699</b>	<b>268 034</b>	<b>-5 261 722</b>
Resultat från övriga värdepapper och fordringar som är anläggningstillgångar	1 000	0	0	0
Övriga ränteintäkter och liknande intäkter	19	0	0	0
Räntekostnader och liknande kostnader	-13 781	-87 489	-150 759	-357 762
<b>RESULTAT EFTER FINANSIELLA POSTER</b>	<b>-764 982</b>	<b>-871 188</b>	<b>117 275</b>	<b>-5 619 484</b>
<b>RESULTAT FÖRE SKATT</b>	<b>-764 982</b>	<b>-871 188</b>	<b>117 275</b>	<b>-5 619 484</b>
Skatt på årets resultat	0	0	0	0
<b>PERIODENS RESULTAT</b>	<b>-764 982</b>	<b>-871 188</b>	<b>117 275</b>	<b>-5 619 484</b>
Resultat per aktie före utspädning, SEK	-0,05	-0,02	0,01	-0,10
Resultat per aktie efter utspädning, SEK	-0,05	-0,02	0,01	-0,10

# BALANSRÄKNING KONCERN

ÅR	2026 MAR	2025 MAR	2025 DEC	2024 DEC
<b>TILLGÅNGAR</b>				
<b>Anläggningstillgångar</b>				
<i>Immateriella anläggningstillgångar</i>				
Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten	14 285 190	14 034 786	14 535 914	14 250 538
Licenser	5 687 523	6 062 523	5 781 273	6 156 273
Goodwill	196 253	234 237	205 749	243 733
<i>Materiella anläggningstillgångar</i>				
Inventarier	1 912	4 920	2 664	5 673
<b>Summa anläggningstillgångar</b>	<b>20 170 878</b>	<b>20 336 466</b>	<b>20 525 600</b>	<b>20 656 217</b>
<b>Omsättningstillgångar</b>				
<b>Kortfristiga fordringar</b>				
Kundfordringar	2 231 370	1 251 989	2 460 061	1 149 102
Aktuella skattefordringar	42 123	80 658	51 128	60 352
Övriga fordringar	18 257	63 288	18 150	27 650
Upparbetad men ej fakturerad intäkt	232 000	18 467	8 230	14 582
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	370 664	312 153	166 219	239 992
Kassa och bank	1 040 530	391 423	1 366 710	755 485
<b>Summa omsättningstillgångar</b>	<b>3 934 944</b>	<b>2 117 978</b>	<b>4 070 498</b>	<b>2 247 163</b>
<b>SUMMA TILLGÅNGAR</b>	<b>24 105 822</b>	<b>22 454 444</b>	<b>24 596 098</b>	<b>22 903 380</b>

# BALANSRÄKNING KONCERN

ÅR	2026 MAR	2025 MARS	2025 DEC	2024 DEC
<b>EGET KAPITAL OCH SKULDER</b>				
<b>Eget kapital</b>				
Aktiekapital	1 643 656	5 215 662	1 643 656	5 215 662
Övrigt tillskjutet kapital	69 450 250	64 122 195	69 450 250	64 122 195
Annat eget kapital inklusive årets resultat	-56 152 007	-62 577 949	-55 354 049	-61 645 064
<b>Eget kapital hänförligt till moderbolagets aktieägare</b>	<b>14 941 899</b>	<b>6 759 908</b>	<b>15 739 857</b>	<b>7 692 793</b>
Innehav utan bestämmande inflytande	4 252 763	2 938 616	4 281 610	2 992 587
<b>Summa eget kapital</b>	<b>19 194 662</b>	<b>9 698 524</b>	<b>20 021 467</b>	<b>10 685 380</b>
<b>Långfristiga skulder</b>				
Konvertibla lån	1 200 000	9 626 666	1 200 000	9 626 666
<b>Summa långfristiga skulder</b>	<b>1 200 000</b>	<b>9 626 666</b>	<b>1 200 000</b>	<b>9 626 666</b>
<b>Kortfristiga skulder</b>				
Leverantörsskulder	858 129	1 039 158	1 008 688	389 773
Övriga skulder	646 648	532 642	608 779	708 249
Fakturerad men ej upparbetad intäkt	0	0	0	6 000
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	2 206 383	1 557 454	1 757 164	1 487 312
<b>Summa kortfristiga skulder</b>	<b>3 711 160</b>	<b>3 129 254</b>	<b>3 374 631</b>	<b>2 591 334</b>
<b>SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER</b>	<b>24 105 822</b>	<b>22 454 444</b>	<b>24 596 098</b>	<b>22 903 380</b>

# BALANSRÄKNING MODERBOLAG

ÅR	2026 MAR	2025 MAR	2025 DEC	2024 DEC
<b>TILLGÅNGAR</b>				
<b>Anläggningstillgångar</b>				
<i>Immateriella anläggningstillgångar</i>				
Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten	11 513 908	10 393 839	11 499 428	10 443 527
<i>Finansiella anläggningstillgångar</i>				
Andelar i koncernföretag	10 299 980	10 299 980	10 299 980	10 299 980
<b>Summa anläggningstillgångar</b>	<b>21 813 888</b>	<b>20 693 819</b>	<b>21 799 408</b>	<b>20 743 507</b>
<b>Omsättningstillgångar</b>				
<b>Kortfristiga fordringar</b>				
Kundfordringar	1 142 062	717 893	844 268	601 559
Fordringar hos koncernföretag	46 174	315 841	566 094	641 841
Aktuella skattefordringar	42 123	0	31 316	42 411
Övriga fordringar	99	120 502	0	26 939
Upparbetad men ej fakturerad intäkt	232 000	18 467	8 230	14 582
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	343 928	303 078	200 269	232 487
Kassa och bank	658 690	92 340	899 290	324 190
<b>Summa omsättningstillgångar</b>	<b>2 465 076</b>	<b>1 568 121</b>	<b>2 549 466</b>	<b>1 884 008</b>
<b>SUMMA TILLGÅNGAR</b>	<b>24 278 964</b>	<b>22 261 940</b>	<b>24 348 874</b>	<b>22 627 515</b>

# BALANSRÄKNING MODERBOLAG

ÅR	2026 MAR	2025 MAR	2025 DEC	2024 DEC
<b>EGET KAPITAL OCH SKULDER</b>				
<b>Eget kapital</b>				
<b>Bundet eget kapital</b>				
Aktiekapital	1 643 656	5 215 662	1 643 656	5 215 662
Fond för utvecklingsutgifter	11 501 908	10 378 839	11 487 428	10 428 527
<b>Fritt eget kapital</b>				
Fri överkursfond	69 450 250	64 122 195	69 450 250	64 122 195
Balanserat resultat	-61 570 988	-65 232 971	-61 673 783	-59 663 176
Periodens resultat	-764 982	-871 188	117 275	-5 619 483
<b>Summa eget kapital</b>	<b>20 259 844</b>	<b>13 612 537</b>	<b>21 024 826</b>	<b>14 483 725</b>
<b>Långfristiga skulder</b>				
Konvertibla lån	1 200 000	6 326 666	1 200 000	6 326 666
<b>Summa långfristiga skulder</b>	<b>1 200 000</b>	<b>6 326 666</b>	<b>1 200 000</b>	<b>6 326 666</b>
<b>Kortfristiga skulder</b>				
Leverantörsskulder	829 290	717 605	345 482	210 531
Skulder till koncernföretag	6 483	0	6 080	0
Övriga skulder	354 714	296 359	441 983	320 815
Fakturerad men ej upparbetad intäkt	0	0	0	6 000
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	1 628 634	1 308 773	1 330 504	1 279 778
<b>Summa kortfristiga skulder</b>	<b>2 819 121</b>	<b>2 322 737</b>	<b>2 124 048</b>	<b>1 817 124</b>
<b>SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER</b>	<b>24 278 964</b>	<b>22 261 940</b>	<b>24 348 874</b>	<b>22 627 515</b>

# KASSAFLÖDESANALYS KONCERN

ÅR	2026	2025	2025	2024
	JAN-MAR	JAN-MAR	JAN-DEC	JAN-DEC
<b>DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN</b>				
Rörelseresultat	-813 990	-838 334	3 116 901	-5 529 500
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	1 340 019	1 231 897	4 448 308	9 167 863
Erhållen ränta	62	0	0	58
Erlagd ränta	-13 878	-148 524	-204 640	-697 502
<b>KASSAFLÖDE FRÅN DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN FÖRE FÖRÄNDRINGAR I RÖRELSEKAPITALET</b>	<b>512 213</b>	<b>245 039</b>	<b>7 360 569</b>	<b>2 940 919</b>
<b>KASSAFLÖDE FRÅN FÖRÄNDRINGAR I RÖRELSEKAPITAL</b>				
Ökning/minskning av kortfristiga fordringar	-190 626	-234 877	-336 675	428 416
Ökning/minskning av kortfristiga skulder	336 529	537 922	-894 099	-2 444 456
<b>KASSAFLÖDE FRÅN DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN</b>	<b>658 116</b>	<b>548 084</b>	<b>-1 044 965</b>	<b>924 879</b>
<b>INVESTERINGSVERKSAMHETEN</b>				
Investeringar i immateriella anläggningstillgångar	-984 296	-912 146	-1 083 061	-4 816 944
<b>KASSAFLÖDE FRÅN INVESTERINGSVERKSAMHETEN</b>	<b>-984 296</b>	<b>-912 146</b>	<b>-4 317 691</b>	<b>-4 816 944</b>
<b>FINANSIERINGSVERKSAMHETEN</b>				
Förändring av långfristiga lån	0	0	0	-340 937
<b>KASSAFLÖDE FRÅN FINANSIERINGSVERKSAMHETEN</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>-340 937</b>
<b>PERIODENS KASSAFLÖDE</b>	<b>-326 180</b>	<b>-364 062</b>	<b>611 225</b>	<b>-4 233 002</b>
Likvida medel vid periodens början	1 366 710	755 485	755 485	4 988 487
<b>SUMMA DISPONIBLA LIKVIDA MEDEL</b>	<b>1 040 530</b>	<b>391 423</b>	<b>1 366 710</b>	<b>755 485</b>

# KASSAFLÖDESANALYS MODERBOLAG

ÅR	2026	2025	202	2024
	JAN-MAR	JAN-MAR	JAN-DEC	JAN-DEC
<b>DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN</b>				
Rörelseresultat	-752 220	-783 699	268 034	-5 261 722
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	970 815	876 084	3 176 039	4 568 315
Erhållen ränta	19	0	0	0
Erlagd ränta	-13 781	-87 489	-150 759	-357 762
<b>KASSAFLÖDE FRÅN DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN FÖRE FÖRÄNDRINGAR I RÖRELSEKAPITALET</b>	<b>204 833</b>	<b>4 896</b>	<b>3 293 314</b>	<b>-1 051 169</b>
<b>KASSAFLÖDE FRÅN FÖRÄNDRINGAR I RÖRELSEKAPITAL</b>				
Förändring av kortfristiga fordringar	-156 210	84 037	-90 358	1 313 336
Förändring av kortfristiga skulder	695 073	505 613	306 925	-1 007 435
<b>KASSAFLÖDE FRÅN DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN</b>	<b>743 696</b>	<b>594 546</b>	<b>3 509 881</b>	<b>-745 267</b>
<b>INVESTERINGSVERKSAMHETEN</b>				
Investeringar immateriella anläggningstillgångar	-984 296	-826 396	-4 231 941	-4 692 612
<b>KASSAFLÖDE FRÅN INVESTERINGSVERKSAMHETEN</b>	<b>-984 296</b>	<b>-826 396</b>	<b>-4 231 941</b>	<b>-4 692 612</b>
<b>FINANSIERINGSVERKSAMHETEN</b>				
Nyemission	0	0	6 423 826	0
Förändring av långfristiga lån	0	0	-5 126 666	1 200 000
<b>KASSAFLÖDE FRÅN FINANSIERINGSVERKSAMHETEN</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>1 297 160</b>	<b>1 200 000</b>
<b>PERIODENS KASSAFLÖDE</b>	<b>-240 600</b>	<b>-231 850</b>	<b>575 100</b>	<b>-4 237 879</b>
Likvida medel vid periodens början	899 290	324 190	324 190	4 562 069
<b>SUMMA DISPONIBLA LIKVIDA MEDEL</b>	<b>658 690</b>	<b>92 340</b>	<b>899 290</b>	<b>324 190</b>

# NYCKELTAL KONCERN

ÅR	2026	2025	2025	2024
	JAN-MAR	JAN-MAR	JAN-DEC	JAN-DEC
Nettoomsättning	3 453 246	2 733 609	11 903 039	11 855 283
EBITDA*	525 028	393 563	7 747 259	462 066
Röresleresultat (EBIT)	-813 990	-838 334	3 116 901	-5 529 500
Periodens resultat	-826 806	-986 858	2 912 261	-6 226 944
Rörelsemarginal %	neg	neg	26,2%	neg
Vinstmarginal %	neg	neg	24,5%	neg
Soliditet vid periodens utgång %	79,6%	43,2%	81,4%	43,2%
Räntabilitet på eget kapital %	neg	neg	14,5%	neg
<b>EGET KAPITAL PER AKTIE</b>				
före utspädning kr	1,2	2,0	1,2	1,8
efter utspädning kr	1,2	2,0	1,2	1,8
Aktiens slutkurs för perioden	0,754	0,073	0,500	0,107
P/E-tal	neg	neg	2,17	neg
<b>RESULTAT PER AKTIE</b>				
före utspädning kr	-0,05	-0,18	0,23	-1,14
efter utspädning kr	-0,05	-0,18	0,23	-1,14
<b>ANTAL AKTIER VID PERIODENS SLUT</b>				
före utspädning	16 436 564	5 478 855	16 436 564	54 788 546
efter utspädning	16 436 564	5 478 855	16 436 564	54 788 546
<b>GENOMSNISSLIGT ANTAL AKTIER</b>				
före utspädning	16 436 564	5 478 855	12 783 994	54 788 546
efter utspädning	16 436 564	5 478 855	12 783 994	54 788 546
<b>ANTAL ANSTÄLLDA</b>				
i genomsnitt	14	17	14	18
vid periodens slut	14	14	14	14

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

# NYCKELTAL MODERBOLAG

ÅR	2026	2025	2025	2024
	JAN-MAR	JAN-MAR	JAN-DEC	JAN-DEC
Nettoomsättning	2 208 955	1 444 323	7 023 071	6 979 188
EBITDA*	217 597	92 385	3 444 074	-693 408
Rörelseresultat (EBIT)	-752 220	-783 699	268 034	-5 261 722
Periodens resultat	-764 982	-871 188	117 275	-5 619 484
Rörelsemarginal %	neg	neg	3,8%	neg
Vinstmarginal %	neg	neg	1,7%	neg
Soliditet vid periodens utgång %	83,4%	61,1%	86,3%	64,0%
Räntabilitet på eget kapital %	neg	neg	0,6%	neg
<b>EGET KAPITAL PER AKTIE</b>				
före utspädning kr	1,2	2,5	1,3	3,8
efter utspädning kr	1,2	2,5	1,3	3,8
Aktiens slutkurs för perioden	0,754	0,073	0,500	0,107
P/E-tal	neg	neg	38,93	neg
<b>RESULTAT PER AKTIE</b>				
före utspädning kr	-0,05	-0,16	0,01	-1,03
efter utspädning kr	-0,05	-0,16	0,01	-1,03
<b>ANTAL AKTIER VID PERIODENS SLUT</b>				
före utspädning	16 436 564	5 478 855	16 436 564	54 788 546
efter utspädning	16 436 564	5 478 855	16 436 564	54 788 546
<b>GENOMSNISSLIGT ANTAL AKTIER</b>				
före utspädning	16 436 564	5 478 855	12 783 994	54 788 546
efter utspädning	16 436 564	5 478 855	12 783 994	54 788 546
<b>ANTAL ANSTÄLLDA</b>				
i genomsnitt	11	10	11	14
vid periodens slut	11	10	11	12

\* 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
<b>Ingående balans 2025-01-01</b>	<b>5 215 662</b>	<b>64 122 195</b>	<b>-61 645 064</b>	<b>2 992 587</b>	<b>10 685 380</b>
Minskning av aktiekapital	-4 667 777		4 667 777		<b>0</b>
Nyemission	1 095 771	5 328 055			<b>6 423 826</b>
Årets resultat			1 623 238	1 289 023	<b>2 912 261</b>
<b>Utgående balans 2025-12-31</b>	<b>1 643 656</b>	<b>69 450 250</b>	<b>-55 354 049</b>	<b>4 281 610</b>	<b>20 021 467</b>

	Aktie- kapital	Övrigt tillskjutet kapital	Annat eget kapital inkl. årets resultat	Innehav utan bestämmande inflytande	Summa eget kapital
<b>Ingående balans 2026-01-01</b>	<b>1 643 656</b>	<b>69 450 250</b>	<b>-55 354 049</b>	<b>4 281 610</b>	<b>20 021 467</b>
Årets resultat			-797 959	-28 847	<b>-826 806</b>
<b>Utgående balans 2026-03-31</b>	<b>1 643 656</b>	<b>69 450 250</b>	<b>-56 152 008</b>	<b>4 252 763</b>	<b>19 194 662</b>

# FÖRÄNDRINGAR I DET EGNA KAPITALET MODERBOLAG

	Aktie- kapital*	Utvecklings- fond	Överkurs- fond	Balanserat resultat	Periodens resultat	Summa eget kapital
<b>Ingående balans 2025-01-01</b>	<b>5 215 662</b>	<b>10 428 527</b>	<b>64 122 195</b>	<b>-59 663 176</b>	<b>-5 619 483</b>	<b>14 483 725</b>
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			<b>6 423 826</b>
Fond för utvecklings- utgifter		1 058 901		-1 058 901		0
Årets resultat					117 275	<b>117 275</b>
<b>Utgående balans 2025-12-31</b>	<b>1 643 656</b>	<b>11 487 428</b>	<b>69 450 250</b>	<b>-61 673 783</b>	<b>117 275</b>	<b>21 024 826</b>

	Aktie- kapital	Utvecklings- fond	Överkurs- fond	Balanserat resultat	Periodens resultat	Summa eget kapital
<b>Ingående balans 2026-01-01</b>	<b>1 643 656</b>	<b>11 487 428</b>	<b>69 450 250</b>	<b>-61 673 783</b>	<b>117 275</b>	<b>21 024 826</b>
Disposition enligt beslut av årsstämma -föreslagen				117 275	-117 275	0
Fond för utvecklings- utgifter		14 480		-14 480		0
Årets resultat					-764 982	<b>-764 982</b>
<b>Utgående balans 2026-03-31</b>	<b>1 643 656</b>	<b>11 501 908</b>	<b>69 450 250</b>	<b>-61 570 988</b>	<b>-764 982</b>	<b>20 259 844</b>

# FÖRÄNDRINGAR I ANTALET UTSTÅENDE AKTIER

FÖRÄNDRINGAR I ANTAL UTESTÅENDE AKTIER	ANTAL
Antal aktier 2015-01-16	1 000 000
Nyemission 2015-11-03	200 000
Nyemission 2016-03-17	125 000
Nyemission 2016-03-17	425 769
Uppdelning 2016-05-12	3 501 538
Fondemission 2016-05-12	0
Teckningsoption 2016-05-13	240 000
Teckningsoption 2016-06-21	60 000
Nyemission 2016-07-11	1 830 769
Nyemission 2016-08-16	90 000
Nyemission 2016-08-16	80 141
Nyemission 2016-08-20	50 625
Nyemission 2017-10-30	3 801 921
Nyemission 2017-11-30	326 118
Nyemission 2018-03-21	100 000
Nyemission 2018-07-30	2 366 376
Nyemission 2018-07-30	333 333
Nyemission 2019-11-27	11 625 272
Nyemission 2020-02-13	700 000
Nyemission 2020-09-09	2 000 000
Nyemission 2021-06-20	2 400 000
Nyemission 2021-09-10	7 814 215
Nyemission 2023-10-30	15 717 469
Nyemission 2025-05-13	109 577 092
Sammanläggning - 2025-11-10	-147 929 075
<b>ANTAL VID PERIODEN UTGÅNG</b>	<b>16 436 563</b>

# FÖRSÄKRAN

---

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

## Underskrift

Skellefteå 2026-05-21



**Pär Hultgren**

Verkställande direktör

559000-7430  
GOLD TOWN GAMES AB (PUBL)  
KVARTALSRAPPORT 1



# GOLD TOWN GAMES

**GOLD TOWN GAMES** utvecklar Pocket Hockey och WXM, en teknik- och design-plattform för sportmanagerspel. 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](mailto:info@goldtowngames.com)

**IR- & PRESS** [ir@goldtowngames.com](mailto:ir@goldtowngames.com)

---