



GOLD TOWN  
GAMES



# DELÅRSRAPPORT

FÖR PERIODEN

1 JANUARI 2016

TILL 31 MARS 2016

# GOLD TOWN GAMES AB



# DELÅRET I SAMMANDRAG

- Omsättningen uppgick ackumulerat till 0 MSEK.
- Rörelseresultat före avskrivningar uppgick till -1,65 MSEK .
- Resultat efter finansiella poster uppgick till -1,65 MSEK.
- Resultat per aktie uppgick till -1,28 SEK.
- Likviditeten uppgick till 4,53 MSEK per den 31 mars 2016. Riktad nyemission tillförde Bolaget ca 6,4 Mkr under perioden.
- Årsstämma den 31 mars 2016 beslutade bland annat om byte av bolagskategori till publikt bolag, breddad styrelse samt uppdelning av bolagets aktie (split 3:1).
- Pär Hultgren tillträdde som VD efter periodens utgång i maj 2016.
- Kraftigt övertecknad företrädesemission, där även allmänheten bjöds in, slutförs efter periodens utgång i juni 2016. Teckningsgraden blev cirka 342 % och aktier för cirka 11,44 MSEK emitteras.

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 som har fokus på sportmanagerspel för de två största mobila spelplattformarna – iOS (Apple) och Android (Google). Bolagets första speltitel, World Hockey Manager, är under utveckling och planeras släppas i december 2016.



# KOMMENTAR TILL DELÅRSRAPPORTEN – VD PÄR HULTGREN

Vi är redo att sätta Skellefteå på världskartan för mobilspelsutvecklare med den kommande speltiteln “World Hockey Manager”! Med emissionslikviden från den nyligen avslutade nyemissionen, som blev kraftigt övertecknad och tillförde bolaget cirka 1600 nya aktieägare, finns alla förutsättningar att skapa mobilspel i världsklass.

Skellefteå är sedan länge en av Sveriges mest hockey-intresserade städer, vilket såklart byggts upp genom Skellefteå AIK:s framgångar. På Gold Town Games tar vi fasta på vårt stora hockeyintresse med siktet inställt på att skapa egna framgångar inom den digitala upplevelseindustrin, närmare bestämt managerspel för mobila plattformar med arena-sporter som gemensam nämnare.

Vi har djup respekt för det förtroende folk givit oss och vi är nu extra taggade på att senare i år få visa upp vårt managerspel för investerare och ishockeyfans. Vi har ett starkt team med spetskunskaper inom teknik, design och användarcentrerad mobilspels-utveckling som arbetar hårt för att kunna vara en del av att leda utvecklingen av managerspels-genren framåt.



Pär Hultgren,  
VD Gold Town Games AB



## KORT OM VERKSAMHETEN

Gold Town Games 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 helt på s.k. sportmanagerspel för de två största mobila plattformarna iOS (Apple) och Android (Google).

Bolagets första speltitel, World Hockey Manager, håller nu på att färdigställas och bedöms vara redo för lansering under december 2016. Målsättningen är att skapa världens mest populära hockey-managerspel och därefter återanvända den tekniska plattformen till att lansera fler managerspel inom andra lag- och arenasporter. Gold Town Games har därmed ambitionen att bli ett av de mest framstående sportspelsbolagen i Norden och hoppas kunna skapa ett ömsesidigt gynnsamt samarbete med spelutbildningarna vid Luleå tekniska universitet och dess Campus Skellefteå. På detta sätt knyts verksamheten ännu närmare till bygden samtidigt som det skulle ge bolaget möjlighet att tidigt komma i kontakt med lovande spelutvecklare. Denna utveckling skulle gynna både bolaget och dess aktieägare samt regionen som sådan i form av nya arbetstillfällen.

## PRODUKTSTRATEGI

Gold Town Games fokuserar enbart på sportspel i manager/simulation-genren riktat mot mobila plattformar med free-to-play som affärsmodell i en genre som har förutsättningar för kraftig reklamfinansierad tillväxt under lönsamhet. Det senare tack vare den jämförelsevis höga genomsnittliga intäktpotentialen per betalande spelare. Gold Town Games första spel, World Hockey Manager, vänder sig till hockeyintresserade. Detta dels för att hockey är en sport som bolagets medarbetare har djup kunskap om, men också för att hockeyfans i nuläget har ytterst få möjligheter att hitta just hockeyspel inom Bolagets genre. Här bedöms följaktligen utrymme finnas för att växa och ta marknadsandelar. Till styrelsens kännedom finns idag inget uppenbart alternativ att välja i mobilspelsbranschen för hockeymanagerspel. Härutöver bedöms Gold Town Games förutsättningar förbättras ytterligare genom befintliga samarbeten med idrottsprofiler och klubbar.

## TEKNISK PLATTFORM

Den tekniska plattform som utvecklats för World Hockey Manager kommer att återanvändas för att snabbare kunna lansera framtida speltitlar som bygger på andra arena- och stadiumsporter. Spelet efter World Hockey Manager planeras bli byggt i fotbollsmiljö med den aggressiva målsättningen att kunna utmana TopEleven om titeln världens mest populära spel i fotboll-managergenren för mobila plattformar.



# PRODUKTLANSERINGAR - WORLD HOCKEY MANAGER

## SKAPA OCH TA ÖVER DIN EGEN KLUBB

En spelare av World Hockey Manager kan skapa och äga sin egen hockeyklubb samt tävla mot andra “managers” runt om i världen. Spelarens uppgift blir att utveckla laget, organisationen och arenaområdet för att bli konkurrenskraftig och klättra på de olika rankinglistorna.

## EN MATCH OM DAGEN

Varje kalendermånad motsvarar en hel säsong i spelet, och spelaren tävlar hela tiden om nya titlar både internationellt, nationellt och lokalt. 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.

## DET MEST LEVANDE MANAGERSPELET

Med World Hockey Manager vill Gold Town Games sätta en ny standard för sport-managerspel som handlar mindre om Excel-tabeller och mer om spänningen och tävlingsmomentet. Deltagarens framgångar i spelet uppmärksammas världen över i spelets egna nyhetskanaler och förhandlingar om spelare kan ske både med bästa kompisen eller en “manager” på andra sidan jordklotet. Deltagaren har till och med möjlighet att se sina spelare bli uttagna i landslaget för att representera sitt land i spelets egna VM-turneringar.

## DAGLIGA TURNERINGAR/UTMANA VÄNNER

Utanför det ordinarie rankingsystemet kan användaren när som helst spela nya turneringar på ett sätt som på många sätt liknar pokernätverkens turneringssystem. Användaren kan här satsa coins med chans att ta hem en större pott. Deltagaren kan även utmana vänner och genom att koppla sin användare till sin favoritförening i världen kommer spelaren enkelt att kunna träffa, interagera och utmana fans som gillar samma lag.

## SPELA PÅ DINA MATCHER

En för genren helt unik feature är möjligheten som ges att lägga bets på det egna laget. Precis som i sociala kasinon (en annan lönsam och populär genre i mobilspelsbranschen) blir det inte möjligt att få ut vinster i riktiga pengar, utan vinsterna betalas ut i spelets premiumvaluta. På samma sätt behövs premiumvalutan i spelet för att kunna placera vaden. Förutom att skapa extra incitament för spelarna att förvärva premium-



valuta i spelet, blir det samtidigt tydligt vilka av spelarna i spelet som är lämpliga att rikta affiliate-erbjudanden till (förutsatt att lagstiftningen i deras hemland tillåter det).

## **DEN SOCIALA FAKTORN**

Sociala nätverk är allt viktigare för att nå framgångar med spel idag. Gold Town Games vill göra det enkelt för sina spelare att interagera och knyta nya vänskapsband genom spelen. Mobilspelens stora fördel gentemot andra plattformar är att användarna alltid bär "spelkonsolen" med sig, överallt. Det öppnar upp för nya intressanta möjligheter inom sport-managergenren. I förlängningen ser bolaget också flera olika sätt att knyta ihop spelarnas sociala nätverk på ett sätt som ger dem fördelar i spelet, samtidigt som det i sin tur gynnar rekryteringen av nya spelare in i World Hockey Manager.

## **BEGREPPET "FREE-TO-PLAY", F2P**

Free-to-play är sedan några år tillbaka den dominerande affärsmodellen i app stores (+90 % av alla intäkter). Det innebär att spelen är gratis att ladda ned, medan vissa premiumtjänster 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 spelarna 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.

## **ANNONSINTÄKTER**

Som komplement till att betala för premiumtjänster kommer Gold Town Games även att erbjuda spelarna möjlighet att erhålla premiumvaluta, det vill säga virtuell valuta som enbart fungerar inuti spelet, utan att betala men genom att bland annat använda videoformatet som annonsbärare.

## **AFFILIATE-VERKSAMHET**

Gold Town Games ser stor potential i att via World Hockey Manager, samt kommande managerspel baserade på andra sporter, erbjuda konkurrenskraftiga erbjudanden till den del av användarbasen som är intresserad av vadslagning. Detta kommer då att ske genom samarbeten med bettingbolag och eventuella tillståndspliktiga inslag kommer då att skötas av dem; allt för att Gold Town Games ska kunna fokusera på sin kärnverksamhet samtidigt som bolaget inte går miste om några affärsmöjligheter.



# 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 % under de närmaste två åren.

*Källa: [newzoo.com/insights/segments/mobile/](http://newzoo.com/insights/segments/mobile/)*

Enligt en sammanställning gjord av [bigfishgames.com](http://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/](http://bigfishgames.com/blog/2015-global-video-game-stats-whosplaying-what-and-why/)*

Färsk statistik från [emarketer.com](http://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: <http://www.emarketer.com/Article/Smartphones-Main-MobileGaming-Devices-China/1013743>*

I både öst och väst är den överlägset mest populära spelkategorin av "free-to-play"-typ ("F2P") i mobilspelsbranschen, vilket innebär att spelen är gratis att ladda hem. Intäkterna för spelutvecklare och i förekommande fall spelförläggare kommer istället huvudsakligen från in-app-köp som ger olika fördelar och virtuella varor samt reklam. Affärsmodellen kan



låta bakvänd för de mindre insatta, men i stort sett alla de miljardbolag som omskrivs när det kommer till mobilspel bygger på just free-to-play. Inte minst då det svenska spelundret King och deras framgångsrika spel Candy Crush samt finska Supercell och deras superhit Clash of Clans.

Av totalt 119,9 miljoner spelare av mobilspel i USA 2014, spenderade 43,2 % eller 51,9 miljoner spelare riktiga pengar på sitt spelande. I samma studie kunde man se att de som ägnade mycket tid åt att spela, spenderade mindre riktiga pengar på spel, medan det omvända förhållandet gällde för de största "betalarna" som istället ägnade förhållandevis lite tid inne i själva spelen. Bland dem som enbart spelade, utan att spendera några riktiga pengar, utgjorde 65 % kvinnor och 35 % män. Bland de 4,2 miljoner spelare som spenderade mest i form av riktiga pengar utgjorde 38 % kvinnor och 62 % män.

*Källa: Newzoo Data Explorer 2014 och TalkingData Global Mobile Data Summit 2015*





# VÄSENTLIGA HÄNDELSE UNDER PERIODEN

## NYEMISSION TILLFÖR GOLD TOWN GAMES CA 6,4 MSEK

Styrelsen beslutade den 11 januari 2016, med stöd av bemyndigande, om en riktad nyemission. Emissionen registrerades hos Bolagsverket under mars månad 2016 och tillförde Bolaget 6 386 535 SEK fördelat på 425 769 nyemitterade aktier.

## SAMMANDRAG FRÅN ÅRSSTÄMMAN DEN 31 MARS 2016

Den 31 mars 2016 hölls årsstämma i Gold Town Games AB varvid ett flertal stämмоbeslut fattades utöver vad som ankommer i enlighet med aktiebolagslagen (2005:551) eller bolagsordningen.

- Årsstämman beslutade om fondemission genom att 412 461,55 SEK överfördes från fritt eget kapital till aktiekapitalet utan utgivande av nya aktier, innebärande att bolagets aktiekapital ökade från 87 538,45 SEK till 500 000 SEK.
- Årsstämman beslutade om byte av bolagskategori från privat till publikt bolag.
- Årsstämman beslutade om uppdelning (s k split) av Bolagets aktie 3:1, varvid en aktie kom att utgöra tre aktier.
- Årsstämman beslutade om ett bemyndigande för styrelsen att, vid ett eller flera tillfällen under tiden längst intill nästa årsstämma, besluta om nyemission med avvikelser från aktieägarnas företrädesrätt.
- På årsstämman beslutades det vidare att styrelsen skulle utgöras av fyra ledamöter. Jonas Forsman omvaldes som ordförande och Leif Rehnström, Marcus Andersson samt Pär Dunder valdes till nya ledamöter. Stämman beslutade vidare att Bolaget skall ha revisor och valde den auktoriserade revisorn Stefan Hällberg.



# VÄSENTLIGA HÄNDELSE EFTER PERIODENS UTGÅNG

## NY VD I GOLD TOWN GAMES

Pär Hultgren tillträdde som VD efter periodens utgång i maj 2016. Hultgren är utbildad Kaospilot i Århus, Danmark. De senaste åren har han, förutom att ha varit anställd som producent hos den digitala byrån North Kingdom, även drivit ett eget bolag samt i samverkan med ett produktionsnätverk skapat digitala produktioner och spel.

## NYEMISSION TILL FÖR GOLD TOWN GAMES CA 11,4 MSEK

Styrelsen för Gold Town Games AB beslutade den 12 maj 2016, med stöd av bemyndigade från årsstämman den 31 mars 2016, om att genomföra en företrädesemission, där även allmänheten bjöds in, om högst 1 830 769 aktier, motsvarande högst 11 442 306,20 kr före emissionskostnader. Nyemissionen som motsvarar 25 % av kapitalet och rösterna i Bolaget efter registrering hos Bolagsverket blev kraftigt övertecknad med en teckningsgrad om cirka 342 %. Aktierna emitterades till ett pris om 6,25 SEK per aktie.



# ALLMÄNT

## PERSONAL

Antalet anställda uppgick per den 31 mars 2016 till 4 personer. Medelantalet heltidsanställda för perioden uppgick till 2,6 personer. Medelåldern är cirka 32 år och könsfördelningen är 4 män och 0 kvinnor.

## AKTIEN

Gold Town Games AB:s aktie står i begrepp att tas upp till handel på NGM Nordic MTF. Preliminär första dag för handel blir den 14 juli 2016.

Bolaget hade per balansdagen två utestående optionsprogram som berättigar till nyteckning av aktier enligt tabellen nedan. Optionsprogrammen varit föremål för omräkning i anledning av uppdelning av Bolagets aktie beslutad av årsstämma den 31 mars 2016 (uppdelning 3:1).

Antal aktier som kan tecknas genom optionsrätterna	Löptid t o m	Teckningskurs per tretal aktier
300 000 st	20160630	8,33 kr
150 000 st	20170623	18 kr

Efter periodens utgång har samtliga optionsrätter med löptid t o m den 30 juni utnyttjats.

Den 6 maj 2016 beslutande styrelsen, med stöd av bemyndigande från bolagsstämman, om utgivande av högst 822 705 teckningsoptioner. Det krävs en teckningsoption för att, under perioden 15 juni 2017 till den 15 juni 2017, köpa en nyemitterad aktie. Teckningskursen är 8,00 SEK. Teckning av dessa optioner erbjöds till de som garanterat den nyligen avslutade nyemissionen. Av teckningsoptionerna har 820 705 st allokerats till garanti-givarna.



## FINANSIELL UTVECKLING

- **Finansiering och finansiell ställning:**  
Det egna kapitalet uppgick till 5,78 MSEK per den 31 mars 2016. Eget kapital per aktie vid full utspädning uppgick till 3,10 SEK. Soliditeten var på rapportdagen 87,8 %. Kassaflödet från den löpande verksamheten uppgick till -1,65 MSEK under perioden. Periodens kassaflöde uppgick till 3,95 MSEK.
- **Intäkter:** Bolagets första intäkter från Bolagets speltitel, World Hockey Manager, kommer att flyta i samband med lansering, vilket beräknas ske i december 2016.
- **Kostnader:** Bolaget bedömer att nuvarande organisation är tillräcklig för att hantera fortsatt utveckling av bolagets verksamhet inom de närmaste tolv månaderna.
- **Risker och osäkerhetsfaktorer:** Det kan inte uteslutas att det kommer att ta längre tid än Bolaget förväntar att nå ett positivt kassaflöde från verksamheten.



# NYCKELTAL

År	2016 jan - mars	2015 jan - mars
Nettoomsättning	0	33
EBITDA	-1 651 348	-935 843
EBIT	-1 652 924	-941 927
Periodens resultat	-1 652 922	-941 918
Rörelsemarginal %	0	0
Vinstmarginal %	0	0
Soliditet vid periodens utgång %	87,8	79,9
Räntabilitet på eget kapital %	-28,6	-77,3
<b>Eget kapital per aktie</b>		
före utspädning kr	3,3	1,0
efter utspädning kr	3,1	0,9
Aktiens slutkurs för perioden	15	15
P/E-tal	neg	neg
<b>Resultat per aktie</b>		
före utspädning kr	-1,28	-0,93
efter utspädning kr	-1,28	-0,93
<b>Antal aktier vid periodens slut</b>		
före utspädning	1 750 769	1 200 000
efter utspädning	1 884 169	1 333 400
Utestående optioner *	450 000	450 000
<b>Genomsnittligt antal aktier</b>		
före utspädning	1 291 795	1 016 667
efter utspädning	1 291 795	1 016 667
<b>Antal anställda</b>		
i genomsnitt	2,6	1
vid periodens slut	4	2

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



# RESULTATRÄKNING

År	2016 jan-mars	2015 jan-dec
Nettoomsättning	0	33
Aktiverat arbete för egen räkning	685 050	739 462
Övriga rörelseintäkter		65 043
<b>Omsättning</b>	<b>685 050</b>	<b>804 538</b>
Övriga externa kostnader	-1 955 030	-1 315 245
Personalkostnader	-381 369	-425 136
Av skrivning immateriella anläggningstillgångar	0	0
Av skrivning materiella anläggningstillgångar	-1 576	-6 084
Övriga rörelsekostnader		
<b>Rörelseresultat</b>	<b>-1 652 925</b>	<b>-941 927</b>
Ränteintäkter	10	9
Räntekostnader	-7	0
<b>Resultat efter finansiella poster</b>	<b>-1 652 922</b>	<b>-941 918</b>
<b>Resultat före skatt</b>	<b>-1 652 922</b>	<b>-941 918</b>
Skatt		
<b>Periodens resultat</b>	<b>-1 652 922</b>	<b>-941 918</b>
Resultat per aktie före utspädning, kr	3,30	-0,93
Resultat per aktie efter utspädning, kr	3,07	-0,93
<b>Antal aktier</b>	<b>1 750 769</b>	<b>1 200 000</b>
Genomsnittligt antal utestående aktier	1 291 795	1 016 667



# BALANSRÄKNING

TILLGÅNGAR	2016 jan-mars	2015 jan-dec
<b>Anläggningstillgångar</b>		
<b>Immateriella anläggningstillgångar</b>		
Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten	1 424 512	739 462
<b>Materiella anläggningstillgångar</b>		
Inventarier, verktyg och installationer	24 072	25 648
<b>Summa anläggningstillgångar</b>	<b>1 448 584</b>	<b>765 110</b>
<b>Omsättningstillgångar</b>		
<b>Kortfristiga fordringar</b>		
Övriga fordringar	600 983	177 377
<b>Kassa och bank</b>	<b>4 532 797</b>	<b>581 265</b>
<b>Summa omsättningstillgångar</b>	<b>5 133 780</b>	<b>758 642</b>
<b>SUMMA TILLGÅNGAR</b>	<b>6 582 364</b>	<b>1 523 752</b>

## EGET KAPITAL OCH SKULDER

<b>Eget kapital</b>		
<b>Bundet eget kapital</b>		
Aktiekapital	87 538	60 000
Ej reg aktiekapital	0	6 617
Fond för utvecklingskostnader	685 050	0
<b>Fritt eget kapital</b>		
Överkursfond	8 283 997	2 093 383
Balanserat resultat	-1 626 967	0
Periodens resultat	-1 652 922	-941 917
<b>Summa eget kapital</b>	<b>5 776 696</b>	<b>1 218 083</b>



### Långfristiga skulder

Räntebärande skulder till kreditinstitut	0	0
--	---	---

<b>Summa långfristiga skulder</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
-----------------------------------	----------	----------

### Kortfristiga skulder

Räntebärande kortfristiga skulder

Leverantörsskulder	431 277	42 635
--------------------	---------	--------

Övriga skulder	102 001	34 909
----------------	---------	--------

Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	272 390	228 125
--	---------	---------

<b>Summa kortfristiga skulder</b>	<b>805 668</b>	<b>305 669</b>
-----------------------------------	----------------	----------------

<b>SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER</b>	<b>6 582 364</b>	<b>1 523 752</b>
---------------------------------------	------------------	------------------

Ställda säkerheter och ansvarsförbindelser	0	0
--	---	---

<b>Summa säkerhet och ansvarsförbindelser</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
---	----------	----------





# KASSAFLÖDESANALYS

År	2016 jan-mars	2015 jan-dec
<b>Den löpande verksamheten</b>		
Rörelseresultat efter avskrivningar	-1 652 922	-941 926
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	0	0
Erhållen ränta	10	9
Erlagd ränta	-7	0
<b>Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar i rörelsekapitalet</b>	<b>-1 652 919</b>	<b>-941 917</b>
<b>Kassaflöde från förändringar i rörelsekapital</b>		
Ökning/minskning av kortfristiga fordringar	-423 605	-177 377
Ökning/minskning av kortfristiga skulder	499 995	305 669
<b>Kassaflöde från den löpande verksamheten</b>	<b>-1 576 529</b>	<b>-813 625</b>
<b>Investeringsverksamheten</b>		
Investeringar immateriella anläggningstillgångar	-685 050	-739 462
Investeringar materiella anläggningstillgångar	0	-31 732
Avskrivning materiella anläggningstillgångar	1 576	6 084
<b>Kassaflöde från investeringsverksamheten</b>	<b>-683 474</b>	<b>-765 110</b>
<b>Finansieringsverksamheten</b>		
Aktiekapital	27 538	60 000
Nyemission	6 258 996	2 100 000
Emissionsutgifter	-75 000	0
<b>Kassaflöde från finansieringsverksamheten</b>	<b>6 211 534</b>	<b>2 160 000</b>
<b>Periodens kassaflöde</b>	<b>3 951 531</b>	<b>581 265</b>
Likvida medel vid periodens början	581 265	0
Likvida medel vid periodens slut	4 532 797	581 265
<b>Summa disponibla likvida medel</b>	<b>4 532 796</b>	<b>581 265</b>



# FÖRÄNDRINGAR I DET EGNA KAPITALET

	Aktie- kapital	Ej reg aktiekapital	Fond utv. kost.	Övrigt tillskjutet kapital	Ansamlad förlust	Summa e. kapital
Ingående balans per 16 jan 2015	50 000					50 000
Nyemission	10 000	6 617		2 093 383		2 110 000
Fondemission						0
Balanserat resultat						0
Emissionsutgift						0
Summa resultat för perioden					-941 917	-941 917
<b>Utgående balans 31 dec 2015</b>	<b>60 000</b>	<b>6 617</b>		<b>2 093 383</b>	<b>-941 917</b>	<b>1 218 083</b>
Ingående balans per 1 jan 2016	60 000	6 617		2 093 383	-941 917	1 218 083
Nyemission	27 538	-6 617		6 265 614		6 286 535
Fondemission						0
Balanserat resultat			685 050		-685 050	0
Emissionsutgift				-75 000		-75 000
Summa resultat för perioden					-1 652 922	-1 652 922
<b>Utgående balans 31 mars 2016</b>	<b>87 538</b>	<b>0</b>	<b>685 050</b>	<b>8 283 997</b>	<b>-3 279 889</b>	<b>5 776 696</b>
<b>Förändringar i antal</b>						
<b>Utestående aktier</b>						
		<b>Antal</b>				
Antal aktier per den 16 januari		1 000 000				
Nyemission 20151106		200 000				
Nyemission 20160317		125 000				
Nyemission 20160317		425 769				
<b>Antal vid periodens utgång</b>		<b>1 750 769</b>				



# PRINCIPER FÖR DELÅRSRAPPORTENS UPPRÄTTANDE

Denna delårsrapport 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

Gold Town Games redovisar mot bakgrund av bolagets ställning inte värdet av underskottsavdrag som en tillgång i balansräkningen. Det ackumulerade skattemässiga underskottet uppgår per den 31 mars 2016 till -2 59 MSEK.

## NÄSTA REDOVISNINGSTILLFÄLLE

Delårsrapport för perioden 1 januari – 30 juni 2016 och andra kvartalet publiceras den 30 augusti 2016.

Skellefteå den 29 juni 2016.

Styrelsen för Gold Town Games AB

Denna delårsrapport publiceras samtidigt som den bolagsbeskrivning som styrelsen upprättat inför upptagande av handel av Bolagets aktie på NGM Nordic MTF. Delårsrapporten har varit föremål för en revision av bolagets revisor. Revisorns rapport åtföljer delårsrapporten.



**GOLD TOWN**  
GAMES

## **KONTAKT**

### **IR- OCH PRESSFRÅGOR:**

Pär Hultgren

E-post: [ir@goldtowngames.com](mailto:ir@goldtowngames.com)

### **ALLMÄNNA FRÅGOR:**

E-post: [info@goldtowngames.com](mailto:info@goldtowngames.com)

Gold Town Games AB

Storgatan 53

931 30 Skellefteå

## Revisors rapport avseende delårsrapport

Till styrelsen i Gold Town Games AB, 559000-7430

Jag har granskat Gold Town Games ABs balans- och resultaträkning i delårsrapporten för perioden 160101-160331.

Det är styrelsen som har ansvaret för upprättandet av finansiella rapporter som ger en rättvisande bild, och för den interna kontroll som styrelsen bedömer är nödvändig för att upprätta finansiella rapporter som inte innehåller väsentliga felaktigheter, vare sig dessa beror på oegentligheter eller på fel.

Jag har fått i uppdrag av styrelsen att uttala mig om balans- och resultaträkningen i delårsrapporten på grundval av min revision. Jag har utfört revisionen enligt International Standards on Auditing och god revisionssed i Sverige. Dessa standarder kräver att jag följer yrkesetiska krav samt planerar och utför revisionen för att uppnå rimlig säkerhet att delårsrapporten inte innehåller väsentliga felaktigheter.

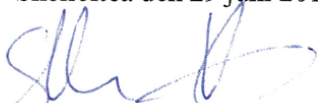
Mitt ansvar är att uttala mig om årsredovisningen på grundval av min revision. Jag har utfört revisionen enligt International Standards on Auditing och god revisionssed i Sverige. Dessa standarder kräver att jag följer yrkesetiska krav samt planerar och utför revisionen för att uppnå rimlig säkerhet att årsredovisningen inte innehåller väsentliga felaktigheter.

En revision innefattar att genom olika åtgärder inhämta revisionsbevis om belopp och annan information i rapporten. Revisorn väljer vilka åtgärder som ska utföras, bland annat genom att bedöma riskerna för väsentliga felaktigheter i rapporterna, vare sig dessa beror på oegentligheter eller på fel. Vid denna riskbedömning beaktar revisorn de delar av den interna kontrollen som är relevanta för hur bolaget upprättar rapporten för att ge en rättvisande bild i syfte att utforma granskningsåtgärder som är ändamålsenliga med hänsyn till omständigheterna, men inte i syfte att göra ett uttalande om effektiviteten i bolagets interna kontroll. En revision innefattar också en utvärdering av ändamålsenligheten i de redovisningsprinciper som har använts och av rimligheten i styrelsens uppskattningar i redovisningen, liksom en utvärdering av den övergripande presentationen i rapporten.

Jag anser att de revisionsbevis jag har inhämtat är tillräckliga och ändamålsenliga som grund för mitt uttalande.

Enligt min uppfattning har balans- och resultaträkningen i delårsrapporten upprättats i enlighet med årsredovisningslagen och ger en i väsentliga avseenden rättvisande bild av Gold Town Games ABs finansiella ställning per den 2016-03-31 och av dess finansiella resultat för perioden enligt årsredovisningslagen.

Skellefteå den 29 juni 2016



Stefan Hällberg  
Auktoriserad revisor