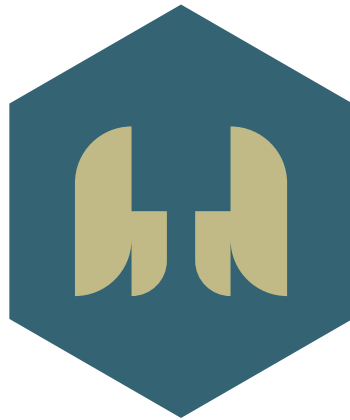


20170228



GOLD TOWN GAMES

Bokslutskommuniké för perioden
1 januari 2016 till 31 december 2016

GOLD TOWN GAMES AB

HELÅRET SAMT FJÄRDE KVARTALET I SAMMANDRAG

- Omsättningen uppgick ackumulerat till 0 MSEK.
- Rörelseresultat före avskrivningar uppgick ackumulerat till -4,24 MSEK (-0,94 MSEK). Rörelseresultat före avskrivningar uppgick till -1,38 MSEK (-0,39 MSEK) under det fjärde kvartalet.
- Resultat efter finansiella poster uppgick ackumulerat till -4,25 MSEK (-0,94 MSEK). Resultat efter finansiella poster uppgick till -1,38 MSEK (-0,39 MSEK) under det fjärde kvartalet.
- Resultat per aktie uppgick till -0,50 SEK (-0,93 SEK) under året. Resultat per aktie uppgick till -0,18 SEK (-0,35 SEK) under det fjärde kvartalet.
- Gold Town Games tecknar avtal med det tjeckiska företaget AppAgent. Den 22 december meddelade Gold Town Games att avtal ingåtts med det AppAgent som är specialiserade på marknadsföring och finjustering av appar.
- Efter periodens utgång I slutet av januari presenterade Gold Town Games data från soft launchen i Republiken Tjeckien. Såväl onboarding-processen som genomsnittlig kostnad per förvärvad användare bedömdes lovande.
- Gold Town Games tecknade efter periodens utgång, i början av februari, avtal med Pollen VC - en ledande leverantör av tillväxtfinansiering inom app- och mobilspelsbranschen.
- Managerspelet World Hockey Manager inledde efter periodens utgång, den 15 februari, den andra fasen av soft launchen efter uppnådda mål avseende den första fasens finjusteringar i spelets onboarding.

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 lanserades i en första version under december 2016 (s k soft launch). Mer info om Gold Town Games finns på företagets hemsida: www.goldtowngames.com.



GOLD TOWN
GAMES

GOLD TOWN GAMES AB

Storgatan 53
931 30 Skellefteå

IR- & PRESSFRÅGOR:

Pär Hultgren, VD
ir@goldtowngames.com

ALLMÄNA FRÅGOR:

info@goldtowngames.com

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

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

KOMMENTAR TILL BOKSLUTSKOMMUNIKÉN

2016 var ett spännande och utvecklande år för Gold Town Games. Bolaget börsnoterades i juli och utvecklingsteamet har blivit större och mer sammansvetsat i arbetet med World Hockey Manager (WHM) och plattformen för kommande speltitlar.

Sedan december är WHM på soft launch i Republiken Tjeckien. Soft launchen började med fokus på onboarding, den första av tre faser. I dagsläget arbetar vi med den andra fasen, retention, det vill säga användarens benägenhet att återvända till spelet efter nedladdning. Den initiala datan och de omdömen vi fått från användarna har motsvarat våra förhoppningar, inte minst då vi fortfarande vidareutvecklar och förbättrar flera delar av spelet. Samtidigt är vi ödmjuka inför uppgiften och arbetar fortsatt med ett användarcentrerat fokus och en datadriven arbetsmetod, där vi konstant analyserar data och strävar efter att förbättra våra siffror.

Sista steget i processen, monetization, vilket innebär användarens benägenhet att betala inuti spelet, kommer att testas på den finska marknaden med start i april. Om den datan håller kommer WHM att lanseras globalt under våren.

Under våren kommer vi också att initiera arbetet med World Football Manager, för att nå den enorma fotbollsmarknaden och samtidigt bredda Gold Town Games produktportfölj.

Utmaningen alla free-to-play titlar, som WHM, har att tackla är att förvärva spelare till ett lägre pris än vad de i genomsnitt spenderar i applikationen. I realiteten kan vi endast nå dit genom att lyssna på våra användare, vara noggranna med den datadrivna utvecklingen samt hålla en hög kvalitet på allt vi producerar.

Vi arbetar hårt för att nå vår vision med att vara en globalt drivande och ledande aktör inom sportmanagerspel till mobila plattformar. Vår förhoppning är att första delmålet nås genom att leverera en skalbar och lönsam spelprodukt under första halvåret 2017.

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 sportmanager-spel för de två största mobila plattformarna iOS (Apple) och Android (Google).

Bolagets första speltitel, World Hockey Manager(WHM), håller nu på att färdigställas och bedöms vara redo för global lansering under våren 2017. Målsättningen är att skapa ett populärt hockeymanagerspel och därefter återanvända design och teknisk plattformen till att lansera fler managerspel inom andra lag- och arenasporter.

Gold Town Games har ambitionen att bli ledande inom genren för managerspel. Kompetensmässigt bedöms samarbetet med spelutbildningarna vid Luleå tekniska universitet och dess Campus Skellefteå vara gynnsamt för bägge parter. På detta sätt knyts verksamheten ännu närmare till bygden samtidigt som det ger Bolaget möjlighet att tidigt komma i kontakt med lovande spelutvecklare. Denna utveckling gynnar 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 intäktspotentialen per betalande spelare. Gold Town Games första spel, WHM, 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.

Teknisk plattform

Både design och den tekniska plattform som utvecklats för WHM kommer framöver att återanvändas för att snabbare lansera ytterligare speltitlar som bygger på andra lag- och arenasporter. Spelet efter WHM planeras bli World Football Manager med den aggressiva målsättningen att kunna utmana TopEleven om titeln världens mest populära spel i fotbollmanager-genren för mobila plattformar.

PRODUKTLANSERINGAR - WORLD HOCKEY MANAGER

Skapa och ta över din egen klubb

En användare i World Hockey Manager kan skapa och äga sin egen hockeyklubb samt tävla mot andra "managers" runt om i världen. Användarens uppgift blir att utveckla laget, organisationen och arenaområdet för att bli konkurrenskraftig och klättra på de olika rankinglistorna genom att tjäna poäng i de dagliga matcherna. Spelet fokuserar på att vara socialt, tävlingsinriktat och progressivt belönande.

"Free-to-play", F2P

WHM är Free-to-play, som sedan några år tillbaka är den dominerande affärsmodellen i app stores (+90 procent 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 WHM även att erbjuda användare möjlighet att erhålla tokens genom att titta på reklamvideos, dock på ett sådant subtilt sätt att det inte försämrar spelupplevelsen.

KORT OM MARKNADEN FÖR MOBILSPEL

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

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

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

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

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

Källa: <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 procent 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 procent kvinnor och 35 procent män. Bland de 4,2 miljoner spelare som spenderade mest i form av riktiga pengar utgjorde 38 procent kvinnor och 62 procent män.

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

VÄSENTLIGA HÄNDELSER UNDER FJÄRDE KVARTALET

Gold Town Games har skrivit avtal med AppAgent

Det Tjeckienbaserade företaget är specialiserade inom marknadsföring och monetization av appar och kommer att bistå Gold Town Games i marknadsföringen av WHM under pågående soft launch och över den globala lanseringen. AppAgent kommer att ha en central roll i rekryteringsprocessen av användare till spelet. Företaget kommer bland annat att samla in, analysera och aktivt arbeta med data från användare för att optimera budskap, nyckelord, presentation och beskrivning av spelet i app-butikerna samt i sociala kanaler. De kommer även att hjälpa till med att säkerställa en effektiv soft launch för att leda fram till en stark global lansering av WHM till iOS och Android.

I November möttes Gold Town Games och AppAgent i en workshop.

- Det handlade om att se över vår marknadsföring och bena ut vilka områden som behöver stärkas upp inför launchen. Deras representanter Peter Fodor och Martin Jelinek besökte oss under några dagar i Skellefteå vilket ledde fram till det längre samarbete som nu är avtalat. Marknadsföring av mobilspel är en komplex värld där många olika faktorer bidrar och där små detaljer kan göra stor skillnad i slutändan. AppAgent tillför nyttig erfarenhet och kompetens som vi ser fram emot att ta del av, säger marknadschef Tomas Nordström.

VÄSENTLIGA HÄNDELSER EFTER PERIODENS UTGÅNG

World Hockey Manager - Data från soft launchen

World Hockey Manager har sedan december varit i soft launch på Google Play i Republiken Tjeckien. I denna första fasen har vi testat onboarding, det vill säga användarnas benägenhet att genomföra spelets introduktion där de registrerar sig, väljer namn, skapar laget och lär känna spelartruppen samt spelar träningsmatcher. Denna introduktion tar ungefär 15 minuter att genomföra. Av de hittills cirka 1 000 registrerade användarna har 55 procent gått igenom hela processen. Det är en bra siffra för att vara en första iteration, men den behöver höjas till 70 procent innan vi kan börja köpa in större kvantiteter av spelare.

Än mer glädjande är att de första användarna rekryterats till en kostnad av 0.39 USD styck. Kostnaden att rekrytera spelare kommer att variera beroende på målgrupp, tidpunkt och land. Gold Town Games arbetar efter en datadriven utvecklingsplan där vi frekvent uppdaterar och justerar spelets funktioner för att successivt ta in fler spelare, och mäta deras beteende. Detta arbete görs i nära samarbete med AppAgent och Swrve, allt för att optimera trafiken in i spelet. När vi är nöjda med siffrorna från onboarding öppnar vi upp för att mäta retention, det vill säga i vilken grad användare stannar över tid. Det sista steget på soft launchen handlar om monetization, att testa betalningsviljan bland våra användare.

Gold Town Games tecknar avtal med Pollen VC

Gold Town Games har tecknat ett avtal med Pollen VC inför sin lansering av mobilspelet WHM. Pollen VC är en ledande leverantör av tillväxtfinansiering inom app- och mobilspelsbranschen. Bolaget erbjuder en finansieringsmodell där utvecklaren får direkt tillgång till intäkter som tjänats in men ännu inte betalats ut av Google och Apple - en process som annars tar upp till 60 dagar. Genom Pollen VC får Gold Town Games, förutom möjligheten att snabbt återinvestera kapital, en partner med spetskompetenser inom hur en kostnadseffektivt införskaffar nya användare. Pollen VC finansieras genom privata och institutionella investerare och har sitt huvudkontor i Helsingfors.

- När World Hockey Manager genererar intäkter kan vi genom samarbetet med Pollen VC avsevärt påskynda inflödet av nya spelare och därmed bolagets tillväxt, säger Pär Hultgren, VD Gold Town Games.

World Hockey Manager - inleder fas 2 av soft launch

World Hockey Manager har nått det uppsatta målet för soft launchens första fas, att 70 procent av användarna slutför spelets inledande steg, också kallat onboarding.

- I dagsläget är det 70,8 procent som genomför onboarding. Det är ett kontinuerligt arbete att öka den procentsatsen men det är positivt att vi har nått målsättningen, säger Markus Söderlund, ansvarig för analysarbetet.

Fas två i soft launch är att mäta användarens benägenhet att återbesöka spelet, retention. För att säkerställa och öka retention kommer vi att fortsatt utveckla spelets kärnfunktioner såsom matcher, träningar och uppdrag.

- Vår målsättning är att minst 40 procent av användarna återvänder nästa dag och minst 20 procent av dem efter en vecka. När vi når de siffrorna är spelet stabilt nog för att inleda den tredje fasen, monetisering. Det är den sista fasen innan spelet är redo för global lansering, säger Pär Hultgren, VD för Gold Town Games.

ALLMÄNT

Personal

Antalet anställda uppgick per den 31 december 2016 till 10 personer. Medelantalet heltidsanställda för perioden uppgick till 6 personer. Medelåldern är cirka 31 år och könsfördelningen är 10 män och 0 kvinnor.

Aktien

Gold Town Games AB:s aktie togs upp till handel på NGM Nordic MTF den 13 juli 2016. Per handelsdag den 31 december 2016 var sista avslutet på kurs 3,20 SEK per aktie vilket motsvarar ett börsvärde om 24,33 MSEK baserat på 7 603 842 utestående aktier. Bolaget har utestående optionsprogram som berättigar till nyteckning av aktier enligt tabellen nedan.

Antal aktier som kan tecknas genom optionsrätterna	Löptid t o m	Teckningskurs per aktie
150 000	23 juni 2017	6 kr
822 705	15 juni 2017	8 kr

Finansiell utveckling

- **Finansiering och finansiell ställning:** Det egna kapitalet uppgick till 13,52 MSEK per den 31 december 2016. Eget kapital per aktie vid full utspädning uppgick till 1,78 SEK (0,91 SEK). Soliditeten var på rapportdagen 91,9 procent (79,9 procent). Kassaflödet från den löpande verksamheten uppgick till -1,01 MSEK (-2,53 MSEK) under perioden. Periodens kassaflöde uppgick till -2,47 MSEK (0,10 MSEK).
- **Intäkter:** Bolagets första intäkter från Bolagets speltitel, WHM, beräknas inflyta under våren 2017 i samband med den initiala lanseringen av speltiteln där bland annat spelets intjäningsförmåga finjusteras inför en bredare lansering.
- **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	2015	2016	2015
	OKT-DEC	OKT-DEC	JAN-DEC	JAN-DEC
Nettoomsättning	17 313	3	17 341	33
EBITDA	-1 381 673	-386 509	-4 241 011	-935 843
EBIT	-1 384 473	-392 593	-4 254 375	-941 927
Periodens resultat	-1 384 449	-392 584	-4 254 242	-941 918
Rörelsemarginal %	0	0	0	0
Vinstmarginal %	0	0	0	0
Soliditet vid periodens utgång %	91,9	79,9	91,9	79,9
Räntabilitet på eget kapital %	-10,2	-32,2	-31,5	-77,3
EGET KAPITAL PER AKTIE				
före utspädning kr	1,78	1,02	1,78	1,02
efter utspädning kr	1,78	1,02	1,78	0,91
Aktiens slutkurs för perioden	3,2	15	3,2	15
P/E-tal	neg	neg	neg	neg
RESULTAT PER AKTIE				
före utspädning kr	-0,18	-0,35	-0,50	-0,93
efter utspädning kr	-0,18	-0,35	-0,50	-0,93
ANTAL AKTIER VID PERIODENS SLUT				
före utspädning	7 603 842	1 200 000	7 603 842	1 200 000
efter utspädning	7 603 842	1 200 000	7 603 842	1 333 400
Utestående optioner *	0	133 400	0	133 400
GENOMSNISSLIGT ANTAL AKTIER				
före utspädning	7 603 842	1 133 333	8 573 668	1 016 667
efter utspädning	7 603 842	1 133 333	8 573 668	1 016 667
ANTAL ANSTÄLLDA				
i genomsnitt	10	2	6	0,5
vid periodens slut	10	2	10	2

* Avser det antal aktier utestående optionsrätter kan påkalla lösen på. Utestående optioner 31 dec 2016 har ett högre lösenpris än aktiekursen.

RESULTATRÄKNING

ÅR	2016	2015	2016	2015
	OKT-DEC	OKT-DEC	JAN-DEC	JAN-DEC
Nettoomsättning	17 313	3	17 341	33
Aktiverat arbete för egen räkning	1 465 829	739 462	5 244 998	739 462
Övriga rörelseintäkter	-87 644	65 043	-39 066	65 043
OMSÄTTNING	1 395 498	804 508	5 223 273	804 538
Övriga externa kostnader	-1 390 675	-946 247	-5 964 464	-1 315 245
Personalkostnader	-1 386 496	-244 770	-3 499 820	-425 136
Av skrivning im. anl. tillgångar	0	0	0	0
Av skrivning mat. anl. tillgångar	-2 800	-6 084	-13 364	-6 084
RÖRELSERESULTAT	-1 384 473	-392 593	-4 254 375	-941 927
Ränteintäkter	24	9	140	9
Räntekostnader	0	0	-7	0
RESULTAT EFTER FINANSIELLA POSTER	-1 384 449	-392 584	-4 254 242	-941 918
RESULTAT FÖRE SKATT	-1 384 449	-392 584	-4 254 242	-941 918
Skatt	0	0	0	0
PERIODENS RESULTAT	-1 384 449	-392 584	-4 254 242	-941 918
Resultat per aktie före utspädning, kr	-0,18	-0,35	-0,50	-0,93
Resultat per aktie efter utspädning, kr	-0,18	-0,35	-0,50	-0,93
Antal aktier	7 603 842	1 200 000	7 603 842	1 200 000
Genomsnittligt antal utestående aktier	7 603 842	1 133 333	8 573 668	1 016 667

BALANSRÄKNING

ÅR	2016	2015
	JAN-DEC	JAN-DEC
TILLGÅNGAR		
ANLÄGGNINGSTILLGÅNGAR		
Tecknat ej inbetalt aktiekapital	0	0
IMMATERIELLA ANLÄGGNINGSTILLGÅNGAR		
Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten	5 984 460	739 462
MATERIELLA ANLÄGGNINGSTILLGÅNGAR		
Inventarier, verktyg och installationer	66 829	31 732
Ack avskr. Inventarier	-19 448	-6 084
SUMMA ANLÄGGNINGSTILLGÅNGAR	6 031 841	765 110
OMSÄTTNINGSTILLGÅNGAR		
KORTFRISTIGA FORDRINGAR		
Övriga fordringar	284 331	177 377
Förutbetalda kostnader	106 415	0
KASSA OCH BANK	8 296 501	581 265
SUMMA OMSÄTTNINGSTILLGÅNGAR	8 687 247	758 642
SUMMA TILLGÅNGAR	14 719 088	1 523 752

BALANSRÄKNING

ÅR	2016	2015
	JAN-DEC	JAN-DEC
EGET KAPITAL OCH SKULDER		
EGET KAPITAL		
Bundet eget kapital		
Aktiekapital	723 857	60 000
Ej reg aktiekapital	0	6 617
Fond för utvecklingskostnader	5 244 998	0
Fritt eget kapital		
Överkursfond	21 496 327	2 093 383
Emissionsutgifter	-3 086 552	
Balanserat resultat	-6 599 377	0
Periodens resultat	-4 254 242	-941 917
SUMMA EGET KAPITAL	13 525 012	1 218 083
LÅNGFRISTIGA SKULDER		
Räntebärande skulder till kreditinstitut	0	0
SUMMA LÅNGFRISTIGA SKULDER	0	0
KORTFRISTIGA SKULDER		
Räntebärande kortfristiga skulder		
Leverantörsskulder	299 950	42 635
Övriga skulder	244 139	34 909
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	649 986	228 125
SUMMA KORTFRISTIGA SKULDER	1 194 076	305 669
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	14 719 088	1 523 752
Ställda säkerheter och ansvarsförbindelser	142 710	0
SUMMA SÄKERHET OCH ANSVARSFÖRBINDELSER	142 710	0

KASSFLÖDESANALYS

ÅR	2016	2015	2016	2015
	OKT-DEC	OKT-DEC	JAN-DEC	JAN-DEC
DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN				
Rörelseresultat efter avskrivningar	-1 384 473	-392 593	-4 254 375	-941 926
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	2 800	6 084	-405 714	6 084
Erhållen ränta	24	9	140	9
Erlagd ränta	0	0	-7	0
KASSAFLÖDE FRÅN DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN FÖRE FÖRÄNDRINGAR I RÖRELSEKAPITALET	-1 381 649	-386 500	-4 659 956	-935 833
KASSAFLÖDE FRÅN FÖRÄNDRINGAR I RÖRELSEKAPITAL				
Ökning/minskning av kortfristiga fordringar	-55 524	-126 239	-213 368	-177 377
Ökning/minskning av kortfristiga skulder	425 481	259 144	888 406	305 669
KASSAFLÖDE FRÅN DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN	-1 011 692	-253 595	-3 984 918	-807 541
INVESTERINGSVERKSAMHETEN				
Investeringar immateriella anläggningstillgångar	-1 465 829	-739 461	-5 244 998	-739 462
Investeringar materiella anläggningstillgångar	3 743	-11 414	-35 097	-31 732
KASSAFLÖDE FRÅN INVESTERINGSVERKSAMHETEN	-1 462 086	-750 875	-5 280 095	-771 194
FINANSIERINGSVERKSAMHETEN				
Aktiekapital	0	10 000	663 857	60 000
Nyemission	0	1 100 000	19 402 944	2 100 000
Emissionsutgifter	0		-3 086 552	0
KASSAFLÖDE FRÅN FINANSIERINGSVERKSAMHETEN	0	1 110 000	16 980 249	2 160 000
PERIODENS KASSAFLÖDE	-2 473 778	105 530	7 715 236	581 265
Likvida medel vid periodens början	10 770 279	475 735	581 265	0
Likvida medel vid periodens slut	8 296 501	581 265	8 296 501	581 265
SUMMA DISPONIBLA LIKVIDA MEDEL	8 296 501	581 265	8 296 501	581 265

FÖRÄNDRINGAR I DET EGNA KAPITALET

	AKTIE- KAPITAL	EJ REG. AKTIE- KAPITAL	ÖVRIGT TILLSKJUTET KAPITAL	ANSAMLAD FÖRLUST	SUMMA EGET KAPITAL
Ingående balans 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
UTGÅENDE BALANS 31 DEC 2015	60 000	6 617	2 093 383	-941 917	1 218 083

Ingående balans 1 jan 2016	60 000	6 617	2 093 383	-941 917	1 218 083
Nyemission	663 857	-6 617	19 402 944		20 060 184
Fondemission					0
Fond för utv utg.			5 244 998		5 244 998
Balanserat resultat			-5 657 460		-5 657 460
Emissionsutgift			-3 086 551		-3 086 551
Summa resultat för perioden				-4 254 242	-4 254 242
UTGÅENDE BALANS 31 DEC 2016	723 857	0	17 997 314	-5 196 159	13 525 012

FÖRÄNDRINGAR I

ANTAL UTESTÅENDE AKTIER

ANTAL

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

ANTAL VID PERIODEN UTGÅNG

7 603 842

PRINCIPER FÖR BOKSLUTSKOMMUNIKÉNS UPPRÄTTANDE

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

Inkomstskatter

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 december 2016 till -5,19 MSEK.

NÄSTA REDOVISNINGSTILLFÄLLE

Delårsrapport för första kvartalet, 1 januari – 31 mars 2017, kommer att publiceras den 30 maj 2017.

Skellefteå den 28 februari 2017.

Styrelsen för Gold Town Games AB

Denna bokslutskommuniké har inte varit föremål för granskning av Bolagets revisor.



GOLD TOWN
GAMES

GOLD TOWN GAMES AB

Storgatan 53
931 30 Skellefteå

IR- & PRESSFRÅGOR:

Pär Hultgren, VD
ir@goldtowngames.com

ALLMÄNA FRÅGOR:

info@goldtowngames.com

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

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