

BESÖKS- & POSTADRESS Storgatan 53, 931 30 Skellefteå

ALLMÄNNA FRÅGOR info@goldtowngames.com

IR- & PRESS ir@goldtowngames.com



GOLD TOWN
GAMES

2021

ÅRSREDOVISNING OCH KONCERNREDOVISNING

559000-7430

INNEHÅLLSFÖRTECKNING

3

GOLD TOWN GAMES I KORTHET

4

VD-ORD

5

FÖRVALTNINGSBERÄTTELSE

14

RESULTAT OCH FINANSIELL STÄLLNING

28

NOTER

37

BOLAGSORDNING

GOLD TOWN GAMES I KORTHET

GOLD TOWN GAMES utvecklar en egen teknik- och designplattform för sportmanagerspel på mobilplattformarna iOS och Android. Koncernen har sitt säte i Skellefteå och leds av VD Pär Hultgren.

Ett 27 medarbetare engagerat team producerar och publicerar World Hockey Manager och World Football Manager.

Tillsammans med dotterbolagen, Sideline Labs AB och Grand Pike AB utvecklas Blitz Football Manager samt Baseball Franchise Manager.

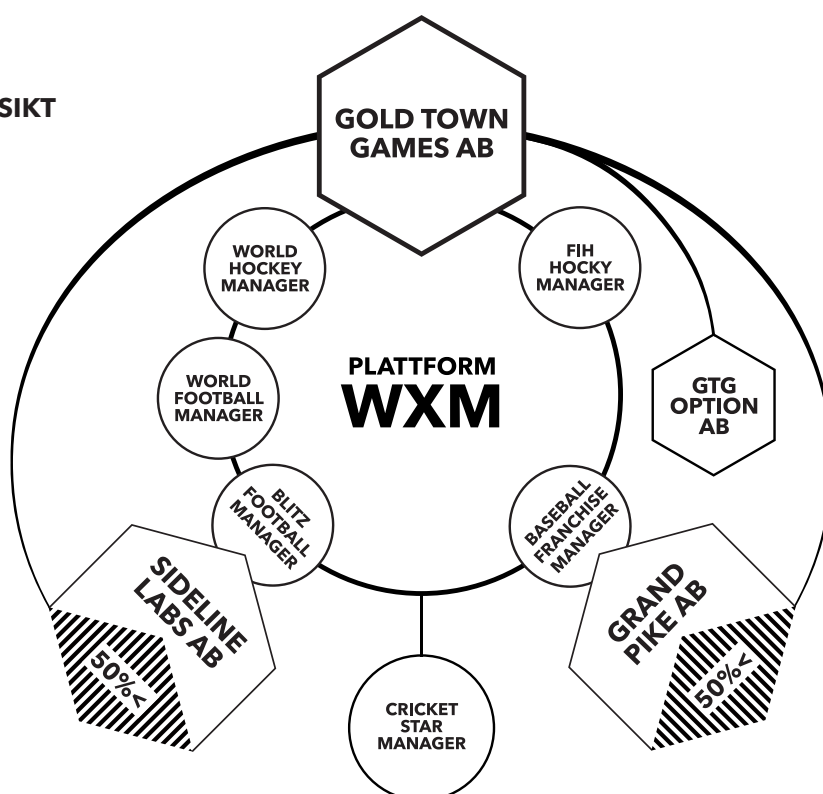
Under hösten 2021 inledde bolaget ett samarbete med FIH (Internationella Landhockeyförbundet) att producera världens första managerspel för landhockey.

Gold Town Games vision är att vara världsledande inom mobila sportmanagerspel genom att utmana och utveckla genren.

KONCERNÖVERSIKT

PRODUKTER = ○

BOLAG = ⬡



EKONOMISK SAMMANFATTNING

NETTOOMSÄTTNING, MSEK

Nettoomsättningen minskade med 22 procent

2021

8,26

2020

10,52

RÖRELSERESULTAT, MSEK

Rörelseresultatet ökade med 2 procent

-0,04

-1,95

RÖRELSEMARGINAL, PROCENT

Rörelsemarginalen ökade med 3 procent

-0,5

-18,6

RESULTAT EFTER SKATT, MSEK

Resultatet efter skatt ökade med 21 procent

-0,45

-2,12

RESULTAT PER AKTIE, SEK

Resultat per aktie ökade med 14 procent

-0,01

-0,07



VD-KOMMENTAR

»MED NYA PRODUKTER ATT LANSERA PÅ DEN GLOBALA MARKNADEN«

RESULTATMÄSSIGT satsade Gold Town Games under året målmedvetet och slöt ett flertal avtal för nya spännande produktlanseringar under 2022. Den tid och de resurser vi investerat i utveckling av WXM, vår design- och teknikplattform samt koncernens affärsutveckling gör att vi kommit stärkta från år av pandemi och förändrade globala förutsättningar.

Nettoomsättning för koncernen uppgick till 8,26 MSEK (10,52 MSEK), vilket är en minskning med 22 procent jämfört med föregående år. Rörelseresultatet uppgick till -0,04 MSEK (-1,95 MSEK). Resultatet efter finansiella poster uppgick till -0,45 MSEK (-2,12 MSEK). Vi har under året fortsatt att hålla våra kostnader så låga som möjligt vilket medför att resultatet förbättrades något jämfört med föregående år.

Vi är väldigt glada att Gold Town Games nu är i en position att ta steget att utmana och utveckla genren när vi producerar världens första sportmanagerspel för landhockey. Gold Town Games slöt ett ambitiöst avtal med FIH, det internationella landhockeyförbundet, om att lansera FIH Hockey Manager under 2022. Landhockey är en attraktiv OS-sport med många utövare och en stor bas av fans, +300 miljoner, världen över.

Landhockey är inte den enda nya OS-sporten vi utvecklar en produkt för, tillsammans med dotterbolaget Grand Pike ska vi inleda produktionen av Baseball Franchise Manager. Det är en affär som har många likheter med den vi genomförde 2020 då Sideline Labs förvärvades för att utveckla Blitz Football Manager.

Att WXM-plattformen nu har fem befintliga produkter, i olika produktionsfaser, är fantastiskt. All ny produktutveckling bidrar till plattformens ökade djup och stabilitet vilket möjliggör att Gold Town Games snabbare och mer kostnadseffektivt kan producera fler produkter. Organisationens inläring om respektive produkts användardata, design och marknad medför till många goda synergier inom koncernen.

De nya IDFA-reglerna har förändrat annonsmarknaden markant på iOS och för att öka reklamintäkterna har

samarbeten med mobilannonsnätverken Adverty och Bidstack ingåtts. Dessa två är resultat av de investeringar som gjorts för att bygga upp "GTG Publishing". Det ett intern team som stärker koncernens kunskap om användarna för att skapa bättre riktade marknadsföringskampanjer i social media och Live Ops-kampanjer för att öka antalet nedladdningar och således omsättningen. Faller dessa samarbeten väl ut och vi ökar intäkterna i World Hockey Manager ger det oss möjlighet att ta de vidare till övriga produkter.

2021 har varit en investering i bolagets framtid, vilket bland annat har lett till att vi i början av nuvarande år ingått ett avtalet med CS Games där vi på vår egna plattform skapar ett Play to Earn spel inom Cricket. Förutom att det ger oss ökad kunskap om den framväxande NFT-spelmarknaden så ger avtalet samtidigt ungefär tio miljoner i intäkter. Redan kvartal ett har vi sett effekterna av det då vår omsättning ökade med ungefär femtio procent. Med det projektet och koncernens egna titlar på gång kommer bolaget att avsevärt öka omsättningen under året. Vår organisation får samtidigt allt mer rutin och blir mer specialiserat vilket leder till ökad kvalitet på produkterna.

Häng med på 2022, det är en spännande resa där det sker förändringar inom spelvärlden och Gold Town Games ska göra sitt bästa år.

Trevlig sommar!

Pär Hultgren
VD, Gold Town Games

FÖRVALTNINGSBERÄTTELSE

STYRELSEN OCH VERKSTÄLLANDE DIREKTÖREN för Gold Town Games AB (publ), 559000-7430, även kallat "Bolaget", avger följande årsredovisning för räkenskapsåret 2021. Bolaget har sitt säte i Skellefteå. Bolaget är publikt. Årsredovisningen är upprättad i svenska kronor, SEK.

AFFÄRSMODELL

Gold Town Games affärsidé är att utveckla sin egen teknik- och designplattform; WXM och på den producera och publicera sportmanagerspel. Rättigheterna till produkterna bibehålls av Gold Town Games eller i något av Bolagets dotterbolag.

I korthet innebär detta dock att Bolaget erhåller huvuddelen av intäkter från sina produkter minus de försäljningsavgifter som hänger samman med försäljning på olika marknadsplatser för appar. Om det bedöms som ekonomiskt fördelaktigt kan det dock i framtiden också bli aktuellt att dela intäkter och kostnader mellan Bolaget och externa förläggare, sportklubbar eller idrottsstjärnor.

Gold Town Games affärsmodell, i korthet, är F2P-sportmanagerspel på mobilplattformarna iOS(Apple) och Android(Google). Gold Town Games följer ett stort antal mätpunkter i sina produkter, men på en övergripande nivå är det egentligen bara två mätpunkter som är viktiga för affären, LTV(Life Time Value) och CPI(Cost Per Install).

LTV är ett snittvärde per användare som räknas fram med hjälp av matematiska modeller baserade på historisk data kring hur användare spenderar pengar och interagerar med in-app ads. Dessa modeller kommer ej att specificeras här, då det är siffror som kan ändra sig över tid och som främst hänger ihop med spelupplevelsen. Om det finns problem med buggar eller användarupplevelsen kommer det att påverka LTV negativt, eftersom fler användare kommer att sluta snabbare vilket påverkar snittvärdet. Om produkten däremot berikas med nya underhållande och stimulerande funktioner eller uppdateringar som löser tekniska problem stiger LTV.

Det är alltså tydligt kopplat till teamet som jobbar med produkten, vilket innebär att investeringar i produktteamet förhoppningsvis ska generera ett ökat LTV.

CPI är en snittkostnad för alla pengar som spenderas för att få användare att installera spelet. Det sker främst genom annonsering i digitala kanaler som exempelvis Facebook, Google, Twitter med mera. Den här kostnaden kan variera kraftigt och beror till stor del på hur väl annonserna presterar hos målgruppen.

Det är exempelvis troligt att samma annons på två olika geografiska marknader kommer att prestera annorlunda på grund av kulturella skillnader. Därför jobbar det kreativa teamet med att konstant testa nya idéer för annonser, göra kampanjer och snabbt mäta dess utfall och fortsätta framgångsrika kampanjer, samtidigt som man stoppar kampanjer som inte presterar efter ett par dagar. Investeringar i det kreativa teamet görs för att hålla CPI så lågt som möjligt.

En annan faktor som påverkar CPI är andelen organiska installationer, användare som installerat produkten utan att komma in via Bolagets annonser. Om Bolaget kan öka antalet organiska nedladdningar ger det ett väldigt positivt genomslag på CPI. Detta kan göras dels genom att produkten är så bra att användare vill tipsa vänner och bekanta, generell spridning i sociala medier men också genom funktioner i produkten som exempelvis Social League som uppmanar till delning för att öka användarupplevelsen.

Utifrån ett beräknat LTV och en bekräftad CPI kan Bolaget göra en simulation på kommande omsättning och resultat. Det svåra i kalkylen är att kostnaderna för CPI infaller direkt, men intäkter från LTV är utspridda över minst en tolv månadersperiod. Här finns en algoritm som ständigt förbättras för att ge en så korrekt bild som möjligt hur intäkterna fördelas per månad. I dagsläget spenderar användarna i genomsnitt nära på 40 procent av sin totala investering under den första månaden.

Detta innebär att när takten på marknadsföring skruvas upp påverkar det omedelbart Bolagets likviditet, men intäkter kommer utspritt över kommande tolv eller fler månader. Det är därför Bolaget behöver en stark kassa (likviditet) för att tjäna mer pengar (resultat) på längre sikt.

RÄKNEEXEMPEL

Enkelt förklarat blir förtjänsten:

LTV - distributionskostnaden för App Store och Google Play (15-30 procent) - Moms (10 procent) - CPI

Där LTV och distributionskostnad sker utspritt över användarens livstid, men CPI sker i samband med rekrytering av användaren.

Ett räkneexempel baserat på denna modell: **LTV = 4 USD CPI = 1 USD**

Bolaget får in 100 000 installationer under en månad varav 20 procent av dessa kommer från organisk trafik.

Bolaget spenderar 80 000 USD (Installs*CPI - organisk trafik) på annonsering för att få intäkter på 400 000 USD (LTV*installs). Kostnaden för distribution på App Store och Google Play är 30 procent, 120 000 USD.

Intäkterna innehåller i vissa fall moms (beroende på marknad), i genomsnitt motsvarar den 10 procent.

$400\,000 \text{ (LTV)} - 120\,000 \text{ (distribution)} - 80\,000 \text{ (annonsering)} - 40\,000 \text{ (moms)} = 160\,000 \text{ USD}$

I räkneexemplet genererar således 100 000 installationer resultatmässigt ett överskott på 160 000 USD.

(LTV står för "livstidsvärde" och CPI står för "kostnad per installation")

Likviditetsmässigt innebär exemplet att Bolaget måste lägga ut 80 000 USD den första månaden för att skapa intäkter över minst en tolv månadersperiod. Dessutom kommer intäkter från App Store och Google Play att betalas ut först efter 60 dagar.

Detta innebär att Bolaget i exemplet hämtar tillbaka likviditeten för en installation efter cirka fem månader, men allt efter det bidrar positivt till kassaflöde och i slutändan resultat. Det går i exemplet att se att LTV och CPI påverkar resultatet kraftigt. Om skillnaden mellan LTV och CPI blir för liten krävs stora volymer för att generera vinst, men om Bolaget lyckas pressa ner CPI och öka LTV ger det en positiv förändring av resultatet även på en relativt liten omsättning. LTV påverkas av produktteamets arbete med spelupplevelsen och CPI påverkas direkt av det kreativa teamets förmåga att skapa annonser som lockar människor att installera produkten.

En stabilitet inom organisationen och förmågan att behålla duktiga medarbetare, samt skapa en psykologisk trygghet som gör att människor växer och utvecklas kommer fortsatt att vara nyckeln för att generera vinster och öka börsvärdet över tid.

PRODUKTSTRATEGI

Gold Town Games inriktar sig på att utveckla sportmanager-spel till de två största mobila plattformarna, iOS och Android med F2P som affärsmodell. Det är idag den ledande

modellen inom mobilspeksbranschen där användaren köper premium-valuta eller ser annonser i appen för att påskynda utvecklingen.

Användarupplevelsen börjar med att skapa sitt eget sportlag för att sen över tid, aktivt utveckla det och tävla mot andra användare världen över. Produkterna är sociala, tävlingsinriktade och belönande och produceras på bolagets egenutvecklade plattform; WXM.

I nuet finns tre produkter i olika faser på marknaden, Blitz Football Manager, World Hockey Manager och World Football Manager varav närmast står att lanseras globalt. Under 2022 sker lansering av tre nya produkter och det samproducerade cricketspelet, Cricket Star Manager(CSM). CSM är delvis en annorlunda produkt, med Play-2-Earn som affärsmodell, NFT-teknik samt stöd för webbläsare.

TEKNISK PLATTFORM

Efter lanseringen av Gold Town Games första produkt, World Hockey Manager(WHM), påbörjades utvecklingen av det som fick arbetsnamnet "W3XM". Målet var att ge Bolagets nästa produkt, ett fotbollsmanagerspel, en stabil grund att vila på. Längs vägen växte ambition och en skalbar design- och teknikplattform föddes och döptes till WXM. Till skillnad från World Football Manager(WFM) är ännu bara delar av WHM överflyttade men fullständig emigrering är det självklara och framtida målet.

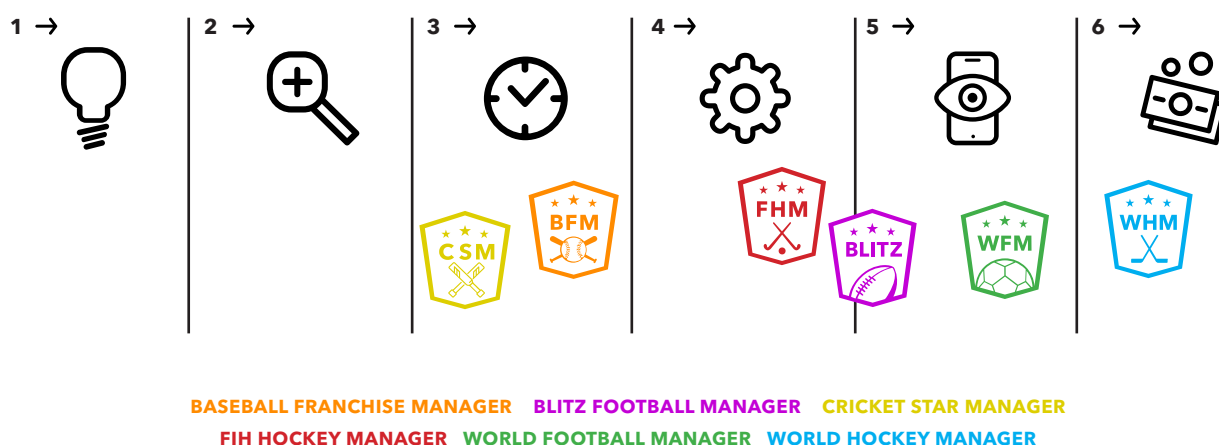
WXM är byggd från ett "mobile first"-perspektiv. Designval är gjorda för att optimera användarens upplevelse i en stående vy, portrait mode, vilket särskiljer Bolagets produkter från merparten av dess konkurrenter som valt, och är relativt låsta vid, att arbeta i en liggande vy, landscape mode. Varje

enskild produkt kommer att ha sin egna grafiska utformning samt matchmotor anpassad till den aktuella sporten och dess regelverk. Plattformen optimeras och utvecklas kontinuerligt av Bolagets utvecklingsteam och blir mer effektivt skalbar för varje ny produkt.

PRODUKTLIVSCYKEL

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

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



1. IDÉFAS

Under den första fasen utforskas möjligheter till affärer för nya produkter på plattformen. I huvudsak bedrivs ett marknadsundersökande arbete; hur ser konkurrensen ut, finns det spännande affärssamarbeten, vilka är kunderna och vad kan de tänkas vilja ha. Det handlar till en början om att bedriva research och på andra sätt identifiera rätt typer av

marknadsmöjligheter för bolaget att ta vidare in i modellen. Genom att därefter korrelera information som inhämtas från marknaden med dess potentiella passning gentemot redan givna plattforms-variabler, formas och testas spelidéer som både har tillräcklig TAM (total addressable market), samt bedöms kunna fungera i plattformens kontext.

2. UTFORSKNINGSFAS

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

Spelidéer som testas väl gentemot på förhand uppsatta prestanda-målsättningar tas vidare till definitionsfasen tillsammans med en övergripande plan för projektfinansiering och resursallokering.

3. DEFINITIONSFAS

Definitionsfasen, där koncernens Baseball- och Cricket titlar befinner sig i nuläget, innebär ett fokus på detaljerad produktionsplanering. Här definieras hur de två olika delarna av ett WXM-spel ska tas fram och samverka, den fristående simulatoren och de anslutande modulerna från WXM.

En lika viktig del i det här stadiet är att planera för den längre framtiden, som innebär ett kontinuerligt förfinande av live-tjänsten, dvs Live Ops, support, community, optimering och

utvecklingen av nya funktioner. Definitionsfasen resulterar i upprättandet av en tidsplan för development fasen och ett så kallat GDD (Game Design Document), en slags bibel för hur det aktuella spelet i fråga ska fungera i sin helhet.

I GDD-fasen skapar de redan definierade grundfunktionerna, spelekonomin och affärsmodellen från WXM en reduktion i arbetets omfattning och komplexitet.

4. UTVECKLINGSFAS

Produktionen av ett WXM-spel består av två särskilda projekt, enligt föregående stycke. Det ena är att bygga en simulator för spelet och det andra handlar om att anpassa WXM för det aktuella konceptet. Här produceras också potentiella tilläggfunktioner som anses nödvändiga, exempelvis Draft-funktionen i Blitz Football Manager, en funktion som även kan implementeras i den kommande Baseball-titeln och WHM, eftersom sporterna delar konceptet Draft i verkligheten.

I produktionsfasen är tids- och kostnadsbesparingar associerade med att applicera WXM-plattformen i det närmaste icke kvantifierbar, då nyutveckling och testning av avancerade funktioner som en transfermarknad för ett multiplayer spel kan ta årtal att färdigställa. Development är den mest kostsamma fasen då den kräver mycket utvecklingstid och resurser.

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 aktiveringen av marknaden, i detta läge finns en väl utarbetad målgrupp för spelet och ett community av core-användare på plats genom de tidigare fasernas research, tester och community-aktivering. Tillsammans skapar de den värdefulla informationsbas som används för att identifiera och attrahera en bredare massa under lanseringsfasen. Launchfasen flyter ofta ihop med development då vi fortsätter att arbeta på produkterna för att optimera användardata.

Blitz Football Manager har precis påbörjat sin soft launch genom Google Open Beta programmet, i detta tidiga skede sker fortsatt aktiv utveckling av produkten. WFM befinner sig i en pågående lanseringsfas, där vi idag anser att vi har tillräcklig aktuell och historisk data för att kunna göra en bedömning av spelets skalnings-möjlighet och accelerera produktens användaranskaffning, antingen med egna medel eller genom externa utgivare.

6. TILLVÄXTFAS

Efter ett spel lanserats på dess tilltänkta målmarknader slutar inte arbetet, en väl fungerande tillväxt- och mognadsfas resulterar i att en produkt inte bara lever vidare utan också fortsätter ge utväxling år efter år.

I spelens tillväxt- och mognadsfas är det initiala fokuset att optimera live services och användaranskaffning, för att nå uppsatta målsättningar.

WHM är i det hänseendet ett spel som fortsätter att gå emot strömmen för det traditionellt korta livsspannet för ett mobilspel. Genom att kontinuerligt utveckla spelets live service (live ops, support och communityarbete) har WHM behållit sin topposition i hockey-nischen i fem år.

WORLD HOCKEY MANAGER

WORLD HOCKEY MANAGER 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.

UNDER ÅRET

Teamet har fokuserats på tre huvudområden; a) **Advertising**, b) **Performance** och c) **Engagement**.

a) Ytterligare mobilannonsnätverk har aktiverats i produkten för att öka intäkter från både in-app advertising och rewarded ads.

b) Med ett metodiskt arbete har den totala användarupplevelsen markant förbättrats. Mätningar i slutet av perioden visar en tydlig reduktion av nyckeltal för systemkrascher och generella tekniska problem.

c) När den betydande delen av trogna och dedikerade användare närmast sig kulmen av nivåer har nya features implementerats.



WORLD HOCKEY MANAGER

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

SIFFROR 2021 (2020)

TID I APP PER DAG 30 min (32 min)

RETENTION Dag 1 - 31 procent (33 %) | Dag 7 - 13 procent (13 %) | Dag 30 - 7,5 procent (7 %)

GENOMSNIITTLIG INTÄKT PER ANVÄNDARE \$6,10

ANTAL NEDLADDNINGAR 101 200 (219 000)

ANTAL AKTIVA LAG 8 000 (9 900)

ANVÄNDARE PER LAND 1) Kanada 28 000 2) USA 16 000 3) Sverige 13 000

ANTAL SPELANDE CUPMATCHER 18,6 miljoner

ANTAL GENOMFÖRDA TRÄNINGSSSESSIONER 3,6 miljoner

ANTAL SIGNERADE SPELARE 1,8 miljoner

TOTALT ANTAL SÄSONGER SEDAN GLOBAL LANSERING 87 stycken

BETYG PÅ APP STORE (IOS) / GOOGLE PLAY (ANDROID) 4,1 / 3.2

WORLD FOOTBALL MANAGER

WORLD FOOTBALL MANAGER är ett spel till världens alla fotbollsfans. Vår målsättningen är att skapa ett interaktivt fotbollsmanagerspel där managers från hela världen kan möts i båda ligor och cuper. Spelets unikheter sitter i matchen, där användaren direkt kan påverka resultatet genom byten, taktik, laguppställning och matchkort.



Blitz Football Manager

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

UNDER ÅRET

Året har till stora delar handlat om att driva utvecklingen av plattformen vidare. Utifrån det tillvägagångssättet så har WFM främst utvecklats för att öka upp prestandan i spelet och hantera problem och viss teknisk skuld som tidigare byggts upp. De två största utmaningarna för WFM och plattformen i stort har varit tidiga KPI:er (onboarding, dag 1) och performance. Dessa punkter har vi lagt vikt vid under året.

NÄRMSTA FRAMTID

Vi fortsätter att utveckla skalningen av plattformen, och WFM. Fler användare, fler simultana matcher att simulera samt att fortsätta förbättra prestanda och tidiga användare upplevelse är fokus kommande månaderna.

SIFFROR 2021 (2020)

TID I APP PER DAG 27 min (27 min)

RETENTION Dag 1 - 25 procent (24 %) | Dag 7 - 7,5 procent (6 %) | Dag 30 - 3 procent (3 %)

GENOMSNITTLIG INTÄKT PER ANVÄNDARE \$1,02

ANTAL NEDLADDNINGAR 53 100 (115 000)

ANTAL AKTIVA LAG 1 000 (1 900)

ANVÄNDARE PER LAND 1) Italien 13 000 2) Storbritannien 12 000 3) Frankrike 9 000

ANTAL SPELANDE CUPMATCHER 1,1 miljoner

ANTAL SIGNERADE AKADEMISPELARE 42 000

TOTALT ANTAL SÄSONGER SEDAN GLOBAL LANSERING 58 stycken

BETYG PÅ APP STORE (IOS) / GOOGLE PLAY (ANDROID) 4.2 / 4.4

BLITZ FOOTBALL MANAGER

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



Blitz Football Manager

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

BAKGRUND

Blitz Football Manager utvecklas av Gold Town Games dotterbolag Sideline Labs som grundades i Sundsvall 2016 av VD Stefan Sångberg. Sideline Labs vill bygga ett högkvalitativt amerikanska fotbollsspel till den mobila mid core-marknaden. Spelet byggs på Gold Town Games WXM-plattform och har inlett soft launch nu under våren 2022.

UTVECKLINGSARBETET

Utvecklingsarbetet är nu inne i en slutfas, det återstår några funktioner och finputs på spelet innan det är redo för ytterligare marknader.

Matchen kommer att ses uppifrån med en rörlig kamera och vi har en matchmotor som genererar mycket statistik vilket kommer att uppskattas bland användarna. Spelet innehåller några nya spännande features som tidigare inte funnits på plattformen. Några exempel är en deck building-funktion för användarens taktik och ett nytt draft center för akademispelare.

EN KÖPSTARK MARKNAD

Intresset för amerikansk fotboll har sitt epicentrum i USA och har tack vare sin genomslagskraft, nått stor spridning utanför den nordamerikanska kontinenten. I Sydamerika, England och Tyskland finns också köpstarka marknader och faktum är att sporten idag har fler fans utanför USA än i landet.

COMMUNITY

Spelets community kommer att vara en nyckel för att skapa lojalitet bland användarna och kunna nå en hög organisk tillväxt. Det finns höga ambitioner och en strategisk plan för att utveckla spelets community.

VÄSENTLIGA HÄNDELSE UNDER RÄKENSKAPSÅRET

JANUARI

Bolaget antogs till Apple Inc:s "App Store Small Business Program", vilket kvalificerade Gold Town Games till en avgiftsreducering på 15 procent under 2021.

Gold Town Games beviljades stöd inom ramen för regeringens beslut om Forskning och Utveckling, för arbetet med plattformen WXM. Det innebär en retroaktiv återbetalning på cirka 1,5 MSEK.

FEBRUARI

Gold Town Games inledde samarbete med flertalet svenska hockeyklubbar om rättigheter att sälja deras digitala matchtröjor och emblem i World Hockey Manager.

MARS

Gold Town Games signerade avtal med Advertly AB om att integrera deras verktyg för sömlös In-Play och In-Menu-annonsering.

APRIL

Gold Town Games signerade ett samarbetsavtal med Betway Group. Det initiala avtalet är ett tre månader långt kontrakt, som avser att testa olika annonsplaceringar.

MAJ

Gold Town Games ingick ett partnerskapsavtal med FIH (Internationella landhockeyförbundet) i syfte att samarbeta för att producera och publicera världens första sportmanagerspel för landhockey.

Gold Town Games förlänger avtalet med Wayne Gretzky.

JUNI

Gold Town Games tecknade ett villkorat avtal om att förvärva en majoritetsandel om 53,5 procent av aktierna i spelstudion Grand Pike AB. Bolaget kommer att utveckla ett sportmanagerspel för baseboll på WXM-plattformen. Den totala köpeskillingen för aktierna uppgår till 10,25 MSEK.

JULI

Gold Town Games AB (publ) företrädesemission övertecknades. Emissionen omfattade som högst 7 814 215 nya aktier och skulle inbringa GTG 12,5 MSEK vid full teckning. Totalt efterfrågades aktier för cirka 15,45 MSEK, vilket innebär att företrädesemissionen tecknades till sammanlagt 124 procent, motsvarande en överteckningsgrad av 24 procent. Emissionen tecknades till 78 procent genom utnyttjande av företrädesrätter.

OKTOBER

Gold Town Games dotterbolag Sideline Labs genomför en företrädesemission på 4,2 MSEK. Gold Town Games investerar 2,2 MSEK och försvarar samt ökar marginellt sitt ägande till 50,4 procent. Almi Invest Mitt AB investerar resterande 2 MSEK.

NOVEMBER

Gold Town Games tecknar ett *letter of intent* med spelproducenten CS Games om att utveckla ett sportmanagerspel för cricket med play-to-earn ("P2E") funktionalitet.

VÄSENTLIGA HÄNDELSE EFTER RÄKENSKAPSÅRETS SLUT

JANUARI

Ytterligare ett mobilannonsnätverk, Bidstack, implementerades.

Gold Town Games tecknar ett samarbetsavtal med CS Games. Avtalet kommer att inbringa 10 MSEK till Bolaget för att utveckla ett sportmanagerspel för cricket med play-to-earn ("P2E") funktionalitet

FEBRUARI

Gold Town Games erhåller den första utbetalningen om 2,5 MSEK från CS Games.

MAJ

Gold Town Games erhåller tilläggsbeställning från CS Games om 1 MSEK.

Blitz Football Manager inleder soft launch i Storbritannien.

FORSKNING OCH UTVECKLING

Spelutveckling är en utvecklingsintensiv bransch. Bolaget investerar löpande i personalens kompetensutveckling samt följer trenderna i spelbranschen på hur olika spelprodukter på

bästa sätt kan utvecklas med hjälp av tillgängliga verktyg och spelmotorer på marknaden.

BOLAGSSTYRNING

BOLAGSSTÄMMA

Aktieägarnas inflytande i Gold Town Games AB utövas på bolagsstämman, årsstämma eller i förekommande fall extra bolagsstämma, som är Bolagets högsta beslutande organ. Bland annat utser bolagsstämman styrelsens ledamöter och styrelsens ordförande, väljer revisor, beslutar om ändringar i bolagsordningen, fastställer resultat- och balansräkningar, disposition av Bolagets vinst eller förlust, beslutar om ansvarsfrihet för styrelsens ledamöter och verkställande direktören samt beslutar om arvode för styrelsen och fastställer principerna för ersättning till verkställande direktör och ledning.

Kallelse till bolagsstämma sker genom Post- och Inrikes Tidningar, Bolagets webbplats samt Bolagets informationskanal hos Cision genom pressmeddelande. Vidare annonserar Bolaget i tidningen Dagens Industri att kallelse skett. Aktieägare som är införd i eget namn i den av Euroclear Sweden AB förda aktieboken på avstämningsdagen och som har anmält deltagande i tid har rätt att delta i bolagsstämma och rösta för sitt aktieinnehav. De aktieägare som inte själva kan närvara har möjlighet att företrädas genom ombud.

STYRELSE

STYRELSENS STORLEK OCH SAMMANSÄTTNING

Styrelseledamöterna utses av aktieägarna vid årsstämman för tiden fram till slutet av nästkommande årsstämma. Styrelsen i Gold Town Games AB ska, enligt bolagsordningen, bestå av lägst tre och högst sex ledamöter och det är årsstämman som beslutar om det exakta antalet styrelseledamöter. Bolagsordningen saknar särskilda bestämmelser om tillsättande och entledigande av styrelseledamöter.

Vid årsstämman 28 juni 2021 omvaldes Leif Renström, Tomas Alexanderson till styrelseledamöter. Maria Lidström invaldes som styrelseledamot. Inga suppleanter till bolagsstämmovalda styrelseledamöter utsågs.

Det är styrelsens uppfattning att styrelsen har en, med hänsyn till Bolagets verksamhet, utvecklingsskede och förhållanden i övrigt, ändamålsenlig sammansättning präglad av mångsidighet och bredd avseende ledamöternas kompetens, erfarenhet och bakgrund.

ERSÄTTNING TILL STYRELSEN

Vid årsstämman 2021 fastställdes, ett totalt arvode till styrelsen på 375 000 SEK exklusive sociala avgifter.

VERKSTÄLLANDE DIREKTÖR

Verkställande direktör tillsätts och entledigas av styrelsen och dennes arbete utvärderas löpande av styrelsen, vilket sker utan bolagsledningens närvaro. Gold Town Games verkställande direktör leder den löpande operativa verksamheten. En skriftlig instruktion definierar ansvarsfördelningen mellan styrelsen och verkställande direktören. Verkställande direktören rapporterar till styrelsen och presenterar en särskild VD-rapport vid varje styrelsemöte som bland annat innehåller information om hur verksamheten utvecklas utifrån de beslut som styrelsen fattat.

ERSÄTTNING TILL VERKSTÄLLANDE DIREKTÖR OCH LEDANDE BEFATTNINGSHAVARE

Verkställande direktörens ersättning fastställs av styrelsen. Ersättningar till övriga ledande befattningshavare beslutas av verkställande direktören efter samråd med styrelsens ordförande.

PERSONAL

Antalet anställda uppgick per den 31 december 2021 till 21 personer (18 personer). Medelantalet heltidsanställda för perioden uppgick till 23 personer (20 personer). Medelåldern är cirka 36 år och könsfördelningen är 3 kvinnor och 17 män.

RESULTAT OCH FINANSIELL STÄLLNING

KASSAFLÖDE OCH FINANSIELL STÄLLNING

Det egna kapitalet uppgick till 72,53 MSEK (41,86 MSEK) per den 31 december 2021. Eget kapital per aktie vid full utspädning uppgick till 1,0 SEK (0,9 SEK). Soliditeten var per rapportdagen 72,8 procent (75,6 procent).

Kassaflödet från den löpande verksamheten uppgick till 13,9 MSEK (4,58 MSEK) under räkenskapsåret. Räkenskapsårets kassaflöde uppgick till 10,2 MSEK (-20,5 MSEK).

INTÄKTER

Bolagets nettoomsättning under perioden är 8,26 MSEK (10,52 MSEK)

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 Bolagets eller dotterbolagens produkter tar längre tid än beräknat att lansera fullskaligt på flera marknader. Bolagets investeringar i marknadsföring och personal kan komma att fördröja tidpunkten för när intäkterna är större än utgifterna.

Kostnaden för marknadsföring av spelen är en rörlig kostnad. Den kan variera från dag till dag och marknad för marknad vilket kan medföra högre kostnader än kalkylerat för att användarbasen ska växa. Utvecklingen under Covid-19 pandemin är att allt fler aktörer marknadsför sig via sociala medier. Samtidigt har Apple genomfört ändringar som samlar gör att kostnaden och kvalitén på marknadsföringen kan komma att förändras.

FLERÅRSÖVERSIKT KONCERN

År	2021	2020
Nettoomsättning	8 259 597	10 522 200
Balansomslutning	72 532 677	41 856 802
Soliditet (procent)	78,8	73,4
Avkastning på eget kapital (procent)	neg.	neg.
Eget kapital per aktie före utspädning	1,0	0,9
Eget kapital per aktie efter utspädning	1,0	0,9
Aktiens slutkurs för perioden	2,50	1,69
P/E tal	219,20	neg.
Resultat per aktie före utspädning	0,01	-0,07
Resultat per aktie efter utspädning	0,01	-0,07
Antal aktier vid periodens slut före utspädning	39 071 077	28 856 862
Antal aktier vid periodens slut efter utspädning	40 386 077	29 456 862
Utestående optioner	1 315 000	600 000
Genomsnittligt antal aktier före utspädning	30 066 104	27 391 657
Genomsnittligt antal aktier efter utspädning	31 381 104	27 991 657
Antal anställda i genomsnitt	23	20
Antal anställda vid periodens slut	21	18

FLERÅRSÖVERSIKT MODERBOLAG

År	2021	2020	2019	2018	2017
Nettoomsättning	11 249 575	11 165 400	10 356 845	19 266 035	2 014 281
Balansomslutning	47 493 892	30 565 029	28 410 338	25 216 035	17 568 393
Soliditet (procent)	84,4	72,8	75,6	72,8	83,0
Avkastning på eget kapital (procent)	4,84	neg.	neg.	neg.	neg.
Eget kapital per aktie före utspädning	1,0	0,8	0,8	1,3	1,3
Eget kapital per aktie efter utspädning	1,0	0,8	0,8	1,3	1,3
Aktiens slutkurs för perioden	2,5	1,7	1,1	3,0	6,6
P/E tal	50,27	neg.	neg.	neg.	neg.
Resultat per aktie före utspädning	0,05	-0,06	-0,31	-0,4	-0,4
Resultat per aktie efter utspädning	0,05	-0,06	-0,30	-0,4	-0,4
Antal aktier vid periodens slut före utspädning	39 071 077	28 856 862	26 156 862	14 531 590	11 731 881
Antal aktier vid periodens slut efter utspädning	40 386 077	29 456 862	26 756 862	14 531 590	11 731 881
Utestående optioner	1 315 000	600 000	600 000	0	0
Genomsnittligt antal aktier före utspädning	30 066 104	27 391 657	15 500 363	12 935 926	8 264 672
Genomsnittligt antal aktier efter utspädning	31 381 104	27 991 657	15 800 363	12 935 926	8 264 672
Antal anställda i genomsnitt	16	19	21	20	10
Antal anställda vid periodens slut	16	16	20	23	13

BOLAGETS AKTIE

Gold Town Games AB:s aktie togs upp till handel på NGM Nordic MTF den 13 juli 2016. Per handelsdag den 31 december 2021 var sista avslutet på kurs 2,50 SEK per aktie, motsvarande ett börsvärde om 97,68 MSEK baserat på 39 071 077 utestående aktier.

BOLAGETS STÖRSTA ÄGARE	ANTAL ÄGDA AKTIER	ANDEL I PROCENT
Vision Invest AB	7 187 500	18,4
Allanova	2 500 000	6,4
eBlitz Group	1 844 000	4,7
Olle Åkesson	1 170 000	3,0
Annika Johansson	1 124 500	2,9
Esseff Fastigheter Aktiebolag	1 000 000	2,6
Pei-Quan Ye	906 138	2,3
Anders Hugo Stefan Arbin	900 356	2,3
Andreas Poike	848 607	2,2
Wayne Gretzky (via bolag)	700 000	1,8
Pär Hultgren (privat och via bolag)	574 392	1,5
Esseff Invest Aktiebolag	455 403	1,1
Jimmie Ericsson	410 000	1,0
Övriga aktieägare	19 450 181	49,8
TOTALT	39 071 077	100,0

FÖRÄNDRINGAR I ANTALET UTSTÅENDE AKTIER

FÖRÄNDRINGAR I ANTAL UTESTÅENDE AKTIER	ANTAL
Antal aktier 20150116	1 000 000
Nyemission 20151103	200 000
Nyemission 20160317	125 000
Nyemission 20160317	425 769
Uppdelning 20160512	3 501 538
Fondemission 20160512	0
Teckningsoption 20160513	240 000
Teckningsoption 20160621	60 000
Nyemission 20160711	1 830 769
Nyemission 20160816	90 000
Nyemission 20160816	80 141
Nyemission 20160816	50 625
Nyemission 201711031	3 801 921
Nyemission 201711130	326 118
Nyemission 20180321	100 000
Nyemission 20180730	2 366 376
Nyemission 20180730	333 333
Nyemission 20191127	11 625 272
Nyemission 20200213	700 000
Nyemission 20200909	2 000 000
Nyemission 20210622	2 400 000
Nyemission 20210910	7 814 215
ANTAL VID PERIODENS UTGÅNG	39 071 077

FÖRSLAG TILL VINSTDEPOSITION

Styrelsen föreslår att till förfogande stående vinstmedel (SEK)

Ansamlad förlust	-41 810 258
------------------	-------------

Fri överkursfond	60 223 123
------------------	------------

Årets vinst	1 942 878
-------------	-----------

20 355 743

Disponeras så att i ny räkning överföres

20 355 743

Beträffande bolagets resultat och ställning i övrigt hänvisas
till efterföljande resultat- och balansräkningar med tillhörande noter

RESULTATRÄKNING KONCERN

År	NOT	2021 JAN-DEC	2020 JAN-DEC
Nettoomsättning		8 259 597	10 522 200
Aktiverat arbete för egen räkning		11 196 105	5 471 207
Övriga rörelseintäkter		8 668 115	9 581 581
OMSÄTTNING		28 123 817	25 574 988
Direkta försäljningsomkostnader		-6 621 059	-11 285 961
Övriga externa kostnader		-3 152 959	-2 213 840
Personalkostnader*	3	-9 845 889	-7 592 317
Avskrivning materiella och immateriella anläggningstillgångar		-8 519 370	-5 760 242
Övriga rörelsekostnader		-23 691	-670 216
RÖRELSERESULTAT		-39 151	-1 947 588
Resultat från finansiella poster			
Resultat från andelar i koncernföretag		0	0
Räntekostnader och liknande resultatposter	4	-414 532	-175 742
RESULTAT EFTER FINANSIELLA POSTER		-453 683	-2 123 330
RESULTAT FÖRE SKATT		-453 683	-2 123 330
Skatt på årets resultat		-7 830	0
PERIODENS RESULTAT		-461 513	-2 123 330
Hänförlig till:			
Moderföretagets ägare		445 609	-1 936 302
Innehav utan bestämmande inflytande		-907 123	-187 028

RESULTATRÄKNING MODERBOLAG

År	NOT	2021 JAN-DEC	2020 JAN-DEC
Nettoomsättning		11 249 575	11 165 400
Aktiverat arbete för egen räkning		4 479 762	4 828 007
Övriga rörelseintäkter		8 527 115	9 581 581
OMSÄTTNING		24 256 452	25 574 988
Direkta försäljningsomkostnader		-6 892 540	-11 285 961
Övriga externa kostnader		-2 062 596	-2 006 934
Personalkostnader	3	-6 904 409	-7 546 945
Avskrivning materiella och immateriella anläggningstillgångar		-6 292 762	-5 553 360
Övriga rörelsekostnader		-23 691	-670 216
RÖRELSERESULTAT		2 080 454	-1 488 428
Resultat från finansiella poster			
Resultat från andelar i koncernföretag		16 000	0
Räntekostnader och liknande resultatposter	4	-153 576	-142 862
		0	0
RESULTAT EFTER FINANSIELLA POSTER		1 942 878	-1 631 290
RESULTAT FÖRE SKATT		1 942 878	-1 631 290
Skatt på årets resultat		0	0
PERIODENS RESULTAT		1 942 878	-1 631 290
Resultat per aktie före utspädning, SEK		0,05	-0,06
Resultat per aktie efter utspädning, SEK		0,05	-0,06

BALANSRÄKNING KONCERN

År	NOT	2021	2020
		DECEMBER	DECEMBER
Tillgångar			
Anläggningstillgångar			
Immateriella anläggningstillgångar			
Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten	5	38 437 668	24 219 479
Koncessioner, patent, licenser, varumärken	6	13 767 947	6 834 168
Goodwill	7	4 485 322	4 599 365
Materiella anläggningstillgångar			
Inventarier, verktyg och installationer	8	29 723	64 485
Finansiella anläggningstillgångar			
Andra långfristiga värdepappersinnehav	10	0	0
Summa anläggningstillgångar		56 720 660	35 717 497
Omsättningstillgångar			
Kundfordringar		613 233	3 313
Aktuell skattefordran		4 268	0
Övriga fordringar		326 725	1 693 157
Upparbetad men ej fakturerad intäkt		603 223	0
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter		242 491	625 692
Kassa och bank		14 022 077	3 817 142
Summa omsättningstillgångar		15 812 017	6 139 304
SUMMA TILLGÅNGAR		72 532 677	41 856 801

BALANSRÄKNING KONCERN

År	NOT	2021	2020
		DECEMBER	DECEMBER
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
Eget kapital			
Aktiekapital		3 719 418	2 747 065
Övrigt tillskjutet kapital		60 223 123	45 295 017
Annat eget kapital inklusive årets resultat		-23 095 581	-22 011 535
Eget kapital hänförligt till moderbolagets aktieägare		40 846 960	26 030 547
Innehav utan bestämmande inflytande		16 333 400	4 707 968
Summa eget kapital		57 180 360	30 738 515
Långfristiga skulder	11, 12		
Konvertibla lån		4 826 666	5 126 666
Övriga skulder till kreditinstitut		2 332 508	2 414 789
Summa långfristiga skulder		7 159 174	7 541 455
Kortfristiga skulder			
Skulder till kreditinstitut	12	349 451	0
Leverantörsskulder		379 623	618 587
Skulder till koncernföretag		0	0
Aktuell skatteskuld		0	0
Övriga skulder	12	5 031 456	619 308
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter		2 432 613	2 338 936
Summa kortfristiga skulder		8 193 143	3 576 831
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER		72 532 677	41 856 801

BALANSRÄKNING MODERBOLAG

År	NOT	2021	2020
		DECEMBER	DECEMBER
Tillgångar			
Anläggningstillgångar			
Immateriella anläggningstillgångar			
Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten	5	16 107 330	17 893 857
Koncessioner, patent, licenser, varumärken	6	0	0
Materiella anläggningstillgångar			
Inventarier, verktyg och installationer	8	20 444	46 918
Finansiella anläggningstillgångar			
Andelar i koncernföretag	9	21 475 177	9 025 196
Andra långfristiga värdepappersinnehav	10	0	0
Summa anläggningstillgångar		37 602 951	26 965 971
Omsättningstillgångar			
Kortfristiga fordringar			
Kundfordringar		593 733	3 313
Aktuell skattefordran		13 380	0
Övriga fordringar		260 662	1 636 124
Upparbetad men ej fakturerad intäkt		560 023	0
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter		242 491	625 692
Kassa och bank		8 220 652	1 333 929
Summa omsättningstillgångar		9 890 941	3 599 058
SUMMA TILLGÅNGAR		47 493 892	30 565 029

BALANSRÄKNING MODERBOLAG

ÅR	NOT	2021	2020
		JAN-DEC	JAN-DEC
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
Eget kapital			
Aktiekapital		3 719 418	2 747 065
Fond för utvecklingsutgifter		16 008 552	17 154 394
<i>Fritt eget kapital</i>			
Fri överkursfond		60 223 123	45 295 017
Balanserat resultat		-41 810 258	-41 324 810
Årets resultat		1 942 878	-1 631 290
Summa eget kapital		40 083 713	22 240 376
Långfristiga skulder			
	11, 12		
Konvertibla lån		1 126 666	5 126 666
Skulder till kreditinstitut		0	0
Summa långfristiga skulder		1 126 666	5 126 666
Kortfristiga skulder			
Skulder till kreditinstitut	12	0	0
Leverantörsskulder		334 684	562 787
Skulder till koncernföretag		65 545	0
Aktuell skatteskuld		0	68 160
Övriga skulder	12	4 238 255	350 496
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter		1 645 029	2 216 544
Summa kortfristiga skulder		6 283 513	3 197 987
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER		47 493 892	30 565 029

FÖRÄNDRINGAR I DET EGNA KAPITALET KONCERN

	Aktie- kapital	Övrigt tillskjutet kapital	Annat eget kapital inkl. årets resultat	Innehav utan bestämmande inflytande	Summa eget kapital
Ingående balans 2021-01-01	2 747 065	45 295 017	-22 011 535	4 707 968	30 738 515
Förändringar i koncernstruktur			-12 532 555	12 532 555	0
Nyemission	972 353	15 250 391	10 963 450		27 186 194
Emissionskostnader		-322 285	0	0	-322 285
Inbetalda optionspremier			39 450		39 450
Årets vinst			445 609	-907 123	-461 514
Utgående balans 2021-12-31	3 719 418	60 223 123	-23 095 581	16 333 400	57 180 360

FÖRÄNDRINGAR I DET EGNA KAPITALET MODERBOLAG

	Aktie- kapital	Utvecklings- fond	Överkurs- fond	Balanserat resultat	Årets resultat
Ingående balans 2021-01-01	2 747 065	17 154 394	45 295 017	-41 324 810	-1 631 290
Nyemission	972 353	15 250 391	15 250 391		
Emissionskostnader			-322 285		
Disposition enligt beslut				1 631 290	1 631 290
Fond för utvecklingsutgifter		-1 145 842		1 145 842	
Årets resultat					1 942 878
Utgående balans 2021-12-31	3 719 418	16 008 552	60 223 123	-41 810 258	1 942 878

KASSAFLÖDESANALYS KONCERN

ÅR	NOT	2021	2020
		JAN-DEC	JAN-DEC
DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN			
Rörelseresultat		-39 151	-1 947 588
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet		8 516 526	5 004 774
Erlagd ränta		-414 532	-175 742
Betald inkomstskatt		-7 830	0
KASSAFLÖDE FRÅN DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN FÖRE FÖRÄNDRINGAR I RÖRELSEKAPITALET		8 055 013	2 881 444
KASSAFLÖDE FRÅN FÖRÄNDRINGAR I RÖRELSEKAPITAL			
Ökning/minskning av fordringar		532 222	1 094 988
Ökning/minskning av kortfristiga skulder		4 616 312	605 649
KASSAFLÖDE FRÅN DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN		13 203 547	4 582 081
INVESTERINGSVERKSAMHETEN			
Förvärv av immateriella anläggningstillgångar	5, 6, 7, 8	-29 522 533	-22 811 610
Försäljning av immateriella anläggningstillgångar		0	1 263 484
Förvärv av koncernföretag	9	0	0
Utdelning från koncernföretag		0	0
KASSAFLÖDE FRÅN INVESTERINGSVERKSAMHETEN		-29 522 533	-21 548 126
FINANSIERINGSVERKSAMHETEN			
Årets nyemission		26 866 752	11 372 696
Inbetalda optionspremier		39 450	0
Ändring långfristiga lån		-382 281	3 541 455
KASSAFLÖDE FRÅN FINANSIERINGSVERKSAMHETEN		26 523 921	14 914 151
FÖRÄNDRING AV LIKVIDA MEDEL		10 204 935	-2 051 894
Likvida medel vid årets början		3 817 142	5 869 036
Likvida medel vid årets slut		14 022 077	3 817 142
SUMMA DISPONIBLA LIKVIDA MEDEL		14 022 077	3 817 142

KASSAFLÖDESANALYS MODERBOLAG

År	NOT	2021	2020
		JAN-DEC	JAN-DEC
DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN			
Rörelseresultat		2 080 454	-1 488 428
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet		6 292 763	4 797 891
Erlagd ränta		-153 576	-142 862
Betald inkomstskatt		0	0
KASSAFLÖDE FRÅN DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN FÖRE FÖRÄNDRINGAR I RÖRELSEKAPITALET		8 219 641	3 166 601
KASSAFLÖDE FRÅN FÖRÄNDRINGAR I RÖRELSEKAPITAL			
Ökning/minskning av fordringar		594 840	1 101 767
Ökning/minskning av kortfristiga skulder		3 085 527	259 315
KASSAFLÖDE FRÅN DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN		11 900 008	4 527 683
INVESTERINGSVERKSAMHETEN			
Förvärv av immateriella anläggningstillgångar	5, 6, 7, 8	-4 479 763	-3 564 523
Försäljning av immateriella anläggningstillgångar		0	0
Förvärv av koncernföretag	9	-12 449 981	-8 975 196
Utdelning från koncernföretag		16 000	0
KASSAFLÖDE FRÅN INVESTERINGSVERKSAMHETEN		-16 913 744	-12 539 719
FINANSIERINGSVERKSAMHETEN			
Årets nyemission		15 900 459	2 400 000
Inbetalda optionspremier		0	0
Ändring långfristiga lån		-4 000 000	1 126 666
KASSAFLÖDE FRÅN FINANSIERINGSVERKSAMHETEN		11 900 459	3 526 666
FÖRÄNDRING AV LIKVIDA MEDEL		6 886 723	-4 485 370
Likvida medel vid årets början		1 333 929	5 819 299
Likvida medel vid årets slut		8 220 652	1 333 929
SUMMA DISPONIBLA LIKVIDA MEDEL		8 220 652	1 333 929

NOTER

NOT 1 REDOVISNINGS- OCH VÄRDERINGSPRINCIPER

ALLMÄNNA UPPLYSNINGAR

Årsredovisningen är upprättad i enlighet med årsredovisningslagen och BFNAR 2012:1 Årsredovisning och koncernredovisning. Redovisningsprinciperna är oförändrade jämfört med föregående år.

ÖVRIGA TILLGÅNGAR, AVSÄTTNINGAR OCH SKULDER

Övriga tillgångar, avsättningar och skulder har värderats till anskaffningsvärden om inget annat anges nedan.

INTÄKTSREDOVISNING

Inkomsten redovisas till det verkliga värdet av vad som erhållits eller kommer att erhållas. Företaget redovisar därför inkomsten till nominellt värde (fakturabelopp) om ersättningen erhålls i likvida medel direkt vid leverans. Avdrag görs för lämnade rabatter.

TJÄNSTER

Intäkter från konsulttjänster intäktsredovisas när tjänsterna tillhandahålls.

MATERIELLA ANLÄGGNINGSTILLGÅNGAR

Materiella anläggningstillgångar redovisas till anskaffningsvärde med avdrag för ackumulerade avskrivningar och eventuella nedskrivningar. Tillgångarna skrivs av linjärt över tillgångarnas bedömda nyttjandeperiod. Följande nyttjandeperioder tillämpas:

	Antal år
Inventarier, verktyg och installationer	3-5

AKTIVERING AV INTERNT UPPARBETADE IMMATERIELLA ANLÄGGNINGSTILLGÅNGAR

Aktiveringsmodellen

Företaget redovisar internt upparbetade immateriella anläggningstillgångar enligt aktiveringsmodellen. Det innebär att samtliga utgifter som avser framtagandet av en internt upparbetad immateriell anläggningstillgång aktiveras och skrivs av under tillgångens beräknade nyttjandeperiod, under förutsättning att kriterierna i BFNAR 2021:1 är uppfyllda.

IMMATERIELLA ANLÄGGNINGSTILLGÅNGAR

Immateriella anläggningstillgångar redovisas till anskaffningsvärde med avdrag för ackumulerade avskrivningar och eventuella nedskrivningar. Tillgångarna skrivs av linjärt över tillgångarnas bedömda nyttjandeperiod. Pågående projekt skrivs inte av utan nedskrivningsprövas årligen. Följande nyttjandeperioder tillämpas:

	Antal år
Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten	5
Koncessioner, patent, licenser, varumärken	20
Goodwill	10

NEDSKRIVNINGAR AV ICKE-FINANSIELLA TILLGÅNGAR FINANSIELLA INSTRUMENT

När det finns en indikation på att en tillgångs värde minskat görs en prövning av nedskrivningsbehov. Har tillgången ett återvinningsvärde som är lägre än det redovisade värdet skrivs den ned till återvinningsvärdet. Vid bedömning av nedskrivningsbehov grupperas tillgångarna på de lägsta nivåer där det finns separata identifierbara kassaflöden (kassagenererande enheter). För tillgångar andra än goodwill, som tidigare skrivits ned, görs per varje balansdag en prövning av om återföring bör göras.

I resultaträkningen redovisas nedskrivningar och återföringar av nedskrivningar i den funktion där tillgången nyttjas.

Finansiella instrument

Finansiella instrument värderas utifrån anskaffningsvärde. Finansiella tillgångar och finansiella skulder redovisas när företaget blir part i det finansiella instrumentets avtalsmässiga villkor. Finansiella tillgångar tas bort från balansräkningen när den avtalsenliga rätten till kassaflödet från tillgången upphör eller regleras, eller när de risker och fördelar förknippade med tillgången överförs till annan part. Finansiella skulder tas bort från balansräkningen när den avtalade förpliktelsen fullgörs eller upphör.

Kundfordringar

Kundfordringar värderas till anskaffningsvärde med avdrag för befarade förluster. Leverantörsskulder och andra icke-räntebärande skulder värderas till nominella belopp.

Kvittning av finansiell fordran och finansiell skuld

En finansiell tillgång och en finansiell skuld kvittas och redovisas med ett nettobelopp i balansräkningen endast då legal kvittningsrätt föreligger samt då en reglering med ett nettobelopp avses ske eller då en samtida avyttring av tillgången och reglering av skulden avses ske.

LEASING

Ett finansiellt leasingavtal är ett leasingavtal enligt vilket de ekonomiska risker och fördelar som är förknippade med att äga en tillgång i allt väsentligt överförs från leasegivaren till leasetagaren. Ett operationellt leasingavtal är ett leasingavtal som inte är ett finansiellt leasingavtal. Företaget redovisar samtliga leasingavtal, såväl finansiella som operationella, som operationella leasingavtal. Operationella leasingavtal kostnadsförs linjärt över leasingperioden.

INKOMSTSKATTER

Total skatt utgörs av aktuell skatt och uppskjuten skatt. Trots

positiva framtidsutsikter har styrelsen för Gold Town Games valt att inte redovisa värdet av underskottsavdragen som en tillgång i balansräkningen. Detta beror på att styrelsen ännu inte säkert kan bedöma när ett kvittningsbart överskott kan uppnås då detta bl a beror på hur stor tillväxttakt bolaget kommer att sträva mot de närmaste åren. Skattemässigt underskott per 31 december 2021 är 27,6 MSEK i koncernen och 22,3 MSEK i moderbolaget.

Aktuell skatt

Aktuell skatt är inkomstskatt för innevarande räkenskapsår som avser årets skattepliktiga resultat och den del av tidigare räkenskapsårs inkomstskatt som ännu inte har redovisats. Aktuell skatt värderas till det sannolika beloppet enligt de skattesatser och skatteregler som gäller på balansdagen.

Uppskjuten skatt

Uppskjuten skatt är inkomstskatt för skattepliktigt resultat avseende framtida räkenskapsår till följd av tidigare transaktioner eller händelser. Uppskjuten skatt beräknas på temporära skillnader. En temporär skillnad finns när det redovisade värdet på en tillgång eller skuld skiljer sig från det skattemässiga värdet. Temporära skillnader beaktas ej i skillnader hänförliga till investeringar i dotterföretag, filialer, intresseföretag eller joint venture om företaget kan styra tidpunkten för återföring av de temporära skillnaderna och det inte är uppenbart att den temporära skillnaden kommer att återföras inom en överskådlig framtid. Skillnader som härrör från den första redovisningen av goodwill eller vid den första redovisningen av en tillgång eller skuld såvida inte den hänförliga transaktionen är ett rörelseförvärv eller påverkar skatt eller redovisat resultat utgör inte heller temporära skillnader.

Uppskjuten skattefordran avseende underskottsavdrag eller andra framtida skattemässiga avdrag redovisas i den omfattning det är sannolikt att avdragen kan avräknas mot framtida skattemässiga överskott.

ERSÄTTNINGAR TILL ANSTÄLLDA

Ersättningar till anställda avser alla former av ersättningar som företaget lämnar till de anställda. Kortfristiga ersättningar utgörs av bland annat löner, betald semester, betald frånvaro, bonus och ersättning efter avslutad anställning (pension).

Kortfristiga ersättningar redovisas som kostnad och en skuld då det finns en legal eller informell förpliktelse att betala ut en ersättning till följd av en tidigare händelse och en tillförlitlig uppskattning av beloppet kan göras.

ERSÄTTNINGAR TILL ANSTÄLLDA EFTER AVSLUTAD ANSTÄLLNING

Avgifter för avgiftsbestämda pensionsplaner kostnadsförs löpande. Ersättningar vid uppsägning, i den omfattning ersättningen inte ger företaget några framtida ekonomiska fördelar, redovisas endast som en skuld och en kostnad när företaget har en legal eller informell förpliktelse att antingen:

- a) Avsluta en anställds eller en grupp av anställdas anställning före den normala tidpunkten för anställningens upphörande, eller
- b) Lämna ersättningar vid uppsägning genom erbjudande för att uppmuntra frivillig avgång. Ersättningar vid uppsägningar redovisas endast när företaget har en detaljerad plan för uppsägningen och inte har någon realistisk möjlighet att annullera planen.

OFFENTLIGA BIDRAG

Offentligt bidrag värderas till det verkliga värdet av den tillgång som företaget fått eller kommer att få. Offentliga bidrag som inte är förenade med krav på framtida prestation, så kallade ovillkorade bidrag, intäktsförs när villkoren för att få bidraget uppfyllts, det vill säga oftast i samband med att bidrag erhålls. Offentliga bidrag som är förenade med krav på framtida prestation, så kallade villkorade bidrag, skuldförs när bidraget erhålls och intäktsförs därefter när prestationen utförs. Offentliga bidrag som hänför sig till förvärv av en anläggningstillgång minskar tillgångens anskaffningsvärde.

KONCERNREDOVISNING

Dotterföretag

Dotterföretag är företag i vilka moderföretaget direkt eller indirekt innehar mer än 50 % av röstetalet eller på annat sätt har ett bestämmande inflytande. Bestämmande inflytande innebär en rätt att utforma ett företags finansiella och operativa strategier i syfte att erhålla ekonomiska fördelar. Redovisningen av rörelseförvärv bygger på enhetssynen. Det innebär att förvärvsanalysen upprättas per den tidpunkt då förvärvaren får bestämmande inflytande. Från och med denna tidpunkt ses förvärvaren och den förvärvade enheten som en redovisningsenhet. Tillämpningen av enhetssynen innebär vidare att alla tillgångar (inklusive goodwill) och skulder samt intäkter och kostnader medräknas i sin helhet även för delägda dotterbolag.

Anskaffningsvärdet för dotterföretag beräknas till summan av verkligt värde vid förvärvstidpunkten för erlagda tillgångar med tillägg av uppkomna och övertagna skulder samt emitterade egetkapitalinstrument, utgifter som är direkt hänförliga till rörelseförvärvet samt eventuell tilläggsköpeskillning. I förvärvsanalysen fastställs det verkliga värdet, med några undantag, vid förvärvstidpunkten av förvärvade identifierbara tillgångar och övertagna skulder samt minoritetsintresse. Minoritetsintresse värderas till verkligt värde vid förvärvstidpunkten. Från och med förvärvstidpunkten inkluderas i koncernredovisningen det förvärvade företags intäkter och kostnader, identifierbara tillgångar och skulder liksom eventuell uppkommen goodwill eller negativ goodwill.

GOODWILL

Koncernmässig goodwill uppkommer när anskaffningsvärdet vid förvärv av andelar i dotterföretag överstiger det i förvärvsanalysen fastställda värdet på det förvärvade företags identifierbara nettotillgångar. Goodwill redovisas till anskaffningsvärde med avdrag för ackumulerade avskrivningar och eventuell nedskrivning. Som likvida medel klassificerar företaget, förutom kassamedel, disponibla tillgodohavanden

hos banker och andra kreditinstitut samt kortfristiga likvida placeringar som är noterade på en marknadsplats och har en kortare löptid än tre månader från anskaffningstidpunkten.

FÖRÄNDRINGAR I ÄGARANDEL

Vid förvärv av ytterligare andelar i företag som redan är dotterföretag upprättas inte någon ny förvärvsanalys eftersom moderföretaget redan har bestämmande inflytande. Eftersom förändringar i innehavet i företag som är dotterföretag enbart är en transaktion mellan ägarna redovisas inte någon vinst eller förlust i resultaträkningen utan effekten av transaktionen redovisas enbart i eget kapital.

Vid förvärv av ytterligare andelar i ett företag så att företaget blir dotterföretag upprättas en förvärvsanalys. De sedan tidigare ägda andelarna anses avyttrade. Andelar i ett dotterföretag har förvärvats. Vinst eller förlust, beräknad som skillnaden mellan verkligt värde och koncernmässigt redovisat värde, ska redovisas i koncernresultaträkningen. Avyttras andelar i ett dotterföretag eller bestämmande inflytande upphör på annat sätt, anses andelarna som avyttrade i koncernredovisningen och vinst eller förlust vid avyttringen redovisas i koncernresultaträkningen. Om andelar finns kvar efter att bestämmande inflytande har upphört redovisas dessa med det verkliga värdet vid förvärvstidpunkten som anskaffningsvärde.

Eliminering av transaktioner mellan koncernföretag och intresseföretag. Koncerninterna fordringar och skulder, intäkter och kostnader och orealiserade vinster eller förluster som uppkommer vid transaktioner mellan koncernföretag, elimineras i sin helhet. Orealiserade vinster som uppkommer vid transaktioner med intresseföretag elimineras i den utsträckning

som motsvarar koncernens ägarandel i företaget. Orealiserade förluster elimineras på samma sätt som orealiserade vinster, men endast i den utsträckning det inte finns någon indikation på något nedskrivningsbehov.

UPPSKATTNINGAR OCH BEDÖMNINGAR

Upprättandet av bokslut och tillämpning av redovisningsprinciper baseras ofta på ledningens bedömningar, uppskattningar och antaganden som anses vara rimliga vid den tidpunkt då bedömningen görs. Uppskattningar och bedömningar är baserade på historiska erfarenheter och ett antal andra faktorer, som under rådande omständigheter anses vara rimliga. Resultatet av dessa används för att bedöma de redovisade värdena på tillgångar och skulder, som inte annars framgår tydligt från andra källor. Det verkliga utfallet kan avvika från dessa uppskattningar och bedömningar.

Uppskattningar och antaganden ses över regelbundet, enligt företagsledningen är väsentliga bedömningar avseende tillämpade redovisningsprinciper samt källor till osäkerhet i uppskattningar, främst relaterade till bolagets aktiverade utvecklingskostnader och bolagets inventarier. Dessa behandlas i huvuddrag nedan.

- Värdet på bolagets och koncernens aktiverade utvecklingskostnader antas väl motiverat givet bolagets fortsatta utveckling och framtida försäljning.

- Värdet på bolagets inventarier motsvarar anskaffningskostnaden för inventarierna, med reduktion för ackumulerade avskrivningar, och detta anses väl motiverat givet bolagets verksamhet och inventariernas beskaffenhet.

NOT 3 ANSTÄLLDA OCH PERSONALKOSTNADER KONCERN

	2021	2020
MEDELANTAL MEDARBETARE		
Kvinnor	3	3
Män	20	17
	23	20
LÖNER OCH ANDRA ERSÄTTNINGAR SAMT SOCIALA KOSTNADER, INKLUSIVE PENSIONS KOSTNADER		
Styrelse och VD	1 659 439	987 156
Övriga anställda	5 853 594	5 767 090
Sociala kostnader	1 771 110	336 839
Pensionskostnader	493 709	470 379
	9 777 852	7 561 464
Totala löner, ersättningar, sociala kostnader och pensionskostnader	9 777 852	7 561 464
KÖNSFÖRDELNING BLAND LEDANDE BEFATTNINGSHAVARE		
Andel män i styrelsen	87,5 %	100 %
Andel män bland övriga ledande befattningshavare	100 %	100 %

MEDELANTAL MEDARBETARE

Kvinnor	3	3
Män	13	16
	<u>16</u>	<u>19</u>

LÖNER OCH ANDRA ERSÄTTNINGAR SAMT SOCIALA KOSTNADER, INKLUSIVE PENSIONS KOSTNADER

Styrelse och VD	888 439	974 610
Övriga anställda	4 402 273	5 713 383
Sociala kostnader	1 104 966	316 415
Pensionskostnader	453 723	470 379
	<u>6 849 401</u>	<u>7 474 787</u>

Totala löner, ersättningar, sociala kostnader och pensionskostnader 6 849 401 7 474 787

KÖNSFÖRDELNING BLAND LEDANDE BEFATTNINGSHAVARE

Andel män i styrelsen	67 %	100 %
Andel män bland övriga ledande befattningshavare	100 %	100 %

NOT 4
RÄNTEKOSTNADER OCH LIKANDE RESULTATPOSTER KONCERN

	<u>2021</u>	<u>2020</u>
Övrig räntekostnader	414 532	175 742
	<u>414 532</u>	<u>175 742</u>

NOT 4
RÄNTEKOSTNADER OCH LIKANDE RESULTATPOSTER MODERBOLAG

Övrig räntekostnader	153 576	142 862
	<u>153 576</u>	<u>142 862</u>

NOT 5
BALANSERADE UTGIFTER FÖR UTVECKLINGSARBETEN OCH LIKANDE ARBETEN KONCERN

	<u>2021</u>	<u>2020</u>
Ingående anskaffningsvärde	36 676 911	25 523 282
Inköp	11 196 106	6 185 337
Förändring i koncernstruktur	10 433 434	4 968 292
Utgående ackumulerade anskaffningsvärden	<u>58 306 451</u>	<u>36 676 911</u>
Ingående avskrivningar	-12 457 432	-6 957 282
Årets avskrivningar	-7 411 351	5 500 150
Utgående ackumulerade avskrivningar	<u>-19 868 783</u>	<u>-12 457 432</u>
Utgående redovisat värde	38 437 668	24 219 479
I ovanstående redovisat värde ingår pågående projekt med	12 302 108	6 325 622

NOT 5
BALANSERADE UTGIFTER FÖR UTVECKLINGSARBETEN OCH LIKNANDE ARBETEN MODERBOLAG

Ingående anskaffningsvärden	30 351 289	25 532 282
Inköp	4 479 763	4 828 007
Utgående ackumulerade anskaffningsvärden	34 831 052	30 351 289
Ingående avskrivningar	-12 457 432	-6 957 282
Årets avskrivningar	-6 266 290	-5 500 150
Utgående ackumulerade avskrivningar	-18 723 722	-12 457 432
Utgående redovisat värde	16 107 330	17 893 857
I ovanstående redovisat värde ingår pågående projekt med	277 321	0

NOT 6
KONCESSIONER, PATENT, LICENSER, VARUMÄRKEN SAMT LIKNANDE RÄTTIGHETER KONCERN

	2021	2020
Ingående anskaffningsvärden	6 950 000	1 172 345
Försäljningar/utrangeringar	0	-1 172 345
Förändring i koncernstruktur	7 500 025	6 950 000
Utgående ackumulerade anskaffningsvärden	14 450 025	6 950 000
Ingående avskrivningar	-115 832	-644 789
Försäljningar/utrangeringar	0	664 328
Årets avskrivningar	-566 246	-135 371
Utgående ackumulerade avskrivningar	-682 078	-115 832
Utgående redovisat värde	13 767 947	6 834 168

NOT 6
KONCESSIONER, PATENT, LICENSER, VARUMÄRKEN SAMT LIKNANDE RÄTTIGHETER MODERBOLAG

Ingående anskaffningsvärden	0	1 172 345
Försäljningar/utrangeringar	0	-1 172 345
Förändring i koncernstruktur	-	-
Utgående ackumulerade anskaffningsvärden	0	0
Ingående avskrivningar	0	-644 789
Försäljningar/utrangeringar	0	664 328
Årets avskrivningar	0	-19 539
Utgående ackumulerade avskrivningar	0	0
Utgående redovisat värde	0	0

**NOT 7
GOODWILL KONCERN**

	2021	2020
Ingående anskaffningsvärden	4 717 297	0
Inköp	379 842	4 717 297
Utgående ackumulerade anskaffningsvärden	5 097 139	4 717 297
Ingående avskrivningar	-117 932	0
Årets avskrivningar	-493 885	-117 923
Utgående ackumulerade avskrivningar	-611 817	-117 923
Utgående redovisat värde	4 485 322	4 599 365

**NOT 8
INVENTARIER, VERKTYG OCH INSTALLATIONER KONCERN**

	2021	2020
Ingående anskaffningsvärden	240 665	199 180
Försäljningar/utrangeringar	-96 962	0
Förändring i koncernstruktur	90 954	41 485
Utgående ackumulerade anskaffningsvärden	234 657	240 665
Ingående avskrivningar	-176 179	-118 592
Försäljningar/utrangeringar	96 962	0
Årets avskrivningar	-47 889	-41 974
Förändring i koncernstruktur	-77 827	-15 613
Utgående ackumulerade avskrivningar	-204 933	-176 179
Utgående redovisat värde	29 724	64 486

**NOT 8
INVENTARIER, VERKTYG OCH INSTALLATIONER MODERBOLAG**

Ingående anskaffningsvärden	199 180	199 180
Försäljningar/utrangeringar	-96 962	0
Utgående ackumulerade anskaffningsvärden	102 218	199 180
Ingående avskrivningar	-152 262	-118 592
Försäljningar/utrangeringar	96 962	0
Årets avskrivningar	-26 474	-33 670
Utgående ackumulerade avskrivningar	-81 774	-152 262
Utgående redovisat värde	20 444	46 918

NOT 9
ANDELAR I KONCERNFÖRETAG MODERBOLAGET

		2021
Ingående anskaffningsvärde	9 025 196	50 000
Inköp	12 449 981	8 975 196
Utgående ackumulerade anskaffningsvärden	21 475 177	9 025 196
 Utgående redovisat värde	 21 475 177	 9 025 196
 Uppgifter om eget kapital och resultat	 Eget kapital	 Resultat
Gold Town Games Option AB	81 514	30 753
Sideline Labs AB	16 114 952	-939 413
Grand Pike AB	17 890 035	-1 714 641

SPECIFIKATION ANDELAR I KONCERNFÖRETAG

				2021	2020
Namn	Säte	Antal	Kapitalandel	Redovisat värde	Redovisat värde
Gold Town Games Option AB 559209-1960	Skellefteå	500	100 %	50 000	50 000
Sideline Labs AB 559085-2587	Sundsvall	10 095 657	50,44%	11 175 197	8 975 196
Grand Pike AB 559066-4131	Skellefteå	157 692	53,34%	10 249 980	0
				21 475 177	9 025 196

NOT 10
ANDRA LÅNGFRISTIGA VÄRDEPAPPERSINNEHAV KONCERN

			2021	2020
Namn	Kapitalandel	Antal andelar	Redovisat värde	Redovisat värde
Vavel Games AB 559069-1217	4,33 % (4,85 %)	14 104 184	0	0

NOT 10
ANDRA LÅNGFRISTIGA VÄRDEPAPPERSINNEHAV MODERBOLAG

Namn	Kapitalandel	Antal andelar	Redovisat värde	Redovisat värde
Vavel Games AB 559069-1217	4,33 % (4,85 %)	14 104 184	0	0

NOT 11
LÅNGFRISTIGA SKULDER KONCERN

	2021	2020
Amortering inom 2 till 5 år	4 427 235	5 874 196
Amortering efter 5 år	2 731 939	1 667 259
	7 159 174	7 541 455

NOT 11
LÅNGFRISTIGA SKULDER MODERBOLAGET

Amortering inom 2 till 5 år	1 126 666	5 126 666
Amortering efter 5 år	0	0
	<u>1 126 666</u>	<u>5 126 666</u>

NOT 12
SKULDER SOM AVSER FLERA POSTER KONCERN

	<u>2021</u>	<u>2020</u>
<i>Långfristiga skulder</i>		
Konvertibla lån	4 826 666	5 126 666
Skulder till kreditinstitut	2 332 508	2 414 789
<i>Kortfristiga skulder</i>		
Skulder till kreditinstitut	349 451	0
Övriga skulder	4 600 000	0

NOT 12
SKULDER SOM AVSER FLERA POSTER MODERBOLAGET

<i>Långfristiga skulder</i>		
Konvertibla lån	1 126 666	5 126 666
Skulder till kreditinstitut	0	0
<i>Kortfristiga skulder</i>		
Skulder till kreditinstitut	0	0
Övriga skulder	4 000 000	0

NOT 13
STÄLLDA SÄKERHETER KONCERN

	<u>2021</u>	<u>2020</u>
Företagsinteckningar	2 400 000	2 400 000
Maskiner/inventarier belastade med äganderättsförbehåll	0	453 764
Summa ställda säkerheter	2 400 000	2 853 764

NOT 14
EVENTUALFÖRPLIKTELSE KONCERN

	<u>2021</u>	<u>2020</u>
Regionalt bidrag för företagsutveckling	1 490 079	436 662
Innovationsbidrag Länsstyrelsen	30 264	0
Royaltyättagande avseende erhållet stöd från Arctic Business Incubator	243 750	0
	<u>1 764 093</u>	<u>436 662</u>

NOT 14
EVENTUALFÖRPLIKTELSE MODERBOLAGET

Regionalt bidrag för företagsutveckling	1 459 815	436 662
	<u>1 459 815</u>	<u>436 662</u>

NOT 16 - DEFINITION AV NYCKELTAL

Soliditet

Justerat eget kapital i procent av balansomslutning

Avkastning på eget kapital

Resultat efter finansiella poster i procent av justerat eget kapital

P/E- tal

Börskurs vid balansdagen i förhållande till resultat per aktie

BOLAGSORDNING

1. FIRMA

Bolagets firma är Gold Town Games AB. Bolaget är publikt (publ).

2. STYRELSENS SÄTE

Bolagets styrelse har sitt säte i Skellefteå kommun.

3. BOLAGETS VERKSAMHET

Bolaget skall bedriva utveckling, marknadsföring och försäljning av mobilspel, även som bedriva därmed förenlig verksamhet.

4. AKTIEKAPITALSGRÄNSER

Aktiekapitalet skall utgöra lägst 2 500 000 och högst 10 000 000 SEK.

5. ANTALET AKTIER

Antalet aktier skall vara lägst 26 000 000 och högst 104 000 000.

6. STYRELSE

Styrelsen skall bestå av lägst tre(3) och högst sex(6) ledamöter med högst två(2) suppleanter.

7. REVISORSGRANSKNING

För granskning av bolagets årsredovisning jämte räkenskaperna samt styrelsens och verkställande direktörens förvaltning utses en revisor, med eller utan suppleanter, eller ett registrerat revisionsbolag.

8. KALLELSE TILL BOLAGSSTÄMMA

Kallelse till bolagsstämma skall ske genom annonsering i Post- och Inrikes Tidningar och på bolagets webbplats. Att kallelse skett skall annonseras i DI (Dagens Industri). Kallelse till bolagsstämma skall ske inom den tid som anges i vid var tid gällande aktiebolagslag.

9. FÖRANMÄLAN

Aktieägare som vill delta i förhandlingarna vid bolagsstämma, skall dels vara upptagen i utskrift eller annan framställning av hela aktieboken avseende förhållandena fem vardagar före stämman, dels göra anmälan till bolaget senast kl 16.00 den dag som anges i kallelsen till stämman. Sistnämnda dag får inte vara söndag, annan allmän helgdag, lördag, midsommarafton, julafton eller nyårsafton och inte infalla tidigare än femte vardagen före stämman.

10. AVSTÄMNINGSFÖRBEHÅLL

Bolagets aktier skall vara registrerade i ett avstämningsregister enligt lagen (1998:1479) om värdepapperscentraler och kontoföring av finansiella instrument.

11. BOLAGSSTÄMMA

Årsstämma hålls årligen inom 6 månader efter räkenskapsårets utgång. På årsstämma skall följande ärenden förekomma:

1. Val av ordförande vid stämman.
2. Upprättande och godkännande av röstlängd.
3. Godkännande av dagordning.
4. Val av en eller två justeringsmän.
5. Prövning av om stämman blivit behörigen sammankallad.
6. Framläggande av årsredovisningen och revisionsberättelsen samt i förekommande fall koncernredovisningen och koncernrevisionsberättelsen.
7. Beslut
 - a) om fastställelse av resultaträkningen och balansräkningen samt i förekommande fall koncernresultaträkningen och koncernbalansräkningen.
 - b) om dispositioner beträffande bolagets vinst eller förlust enligt den fastställda balansräkningen.
 - c) om ansvarsfrihet åt styrelseledamöterna och verkställande direktören.
8. Bestämmande av antalet styrelseledamöter och styrelsesuppleanter, samt i förekommande fall, revisor och revisorssuppleant.
9. Fastställande av arvoden åt styrelsen och revisor
10. Val av styrelse samt i förekommande fall revisor och revisorssuppleanter.
11. Annat ärende, som ankommer på stämman enligt aktiebolagslagen eller bolagsordningen.

12. RÄKENSKAPSÅR

Bolagets räkenskapsår skall vara kalenderåret.

UNDERSKRIFTER

.....
Skellefteå

Pär Hultgren

Verkställande direktör

Maria Lidström

Styrelseordförande

Leif Renström

Styrelseledamot

Tomas Alexanderson

Styrelseledamot

.....
Min revisionsberättelse har lämnats

Stefan Hällberg

Auktoriserad revisor

Revisionsberättelse

Till bolagsstämman i Gold Town Games AB
Org.nr 559000-7430

Rapport om årsredovisningen

Uttalanden

Jag har utfört en revision av årsredovisningen och koncernredovisningen för Gold Town Games AB för räkenskapsåret 2021.

Enligt min uppfattning har årsredovisningen och koncernredovisningen upprättats i enlighet med årsredovisningslagen och ger en i alla väsentliga avseenden rättvisande bild av moderbolagets och koncernens finansiella ställning per den 2021-12-31 och av dessas finansiella resultat och kassaflöde för året enligt årsredovisningslagen. Förvaltningsberättelsen är förenlig med årsredovisningens och koncernredovisningens övriga delar.

Jag tillstyrker därför att bolagsstämman fastställer resultaträkningen och balansräkningen för moderbolaget och koncernen.

Grund för uttalanden

Jag har utfört revisionen enligt International Standards on Auditing (ISA) och god revisionssed i Sverige. Mitt ansvar enligt dessa standarder beskrivs närmare i avsnittet Revisorns ansvar. Jag är oberoende i förhållande till moderbolaget och koncernen enligt god revisorssed i Sverige och har i övrigt fullgjort mitt yrkesetiska ansvar enligt dessa krav.

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

Styrelsens och verkställande direktörens ansvar

Det är styrelsen och verkställande direktören som har ansvaret för att årsredovisningen och koncernredovisningen upprättas och att de ger en rättvisande bild enligt årsredovisningslagen. Styrelsen och verkställande direktören ansvarar även för den interna kontroll som de bedömer är nödvändig för att upprätta en årsredovisning och koncernredovisning som inte innehåller några väsentliga felaktigheter, vare sig dessa beror på oegentligheter eller på misstag.

Vid upprättandet av årsredovisningen och koncernredovisningen ansvarar styrelsen och verkställande direktören för bedömningen av bolagets och koncernens förmåga att fortsätta verksamheten. De upplyser, när så är tillämpligt, om förhållanden som kan påverka förmågan att fortsätta verksamheten och att använda antagandet om fortsatt drift. Antagandet om fortsatt drift tillämpas dock inte om styrelsen och verkställande direktören avser att likvidera bolaget, upphöra med verksamheten eller inte har något realistiskt alternativ till att göra något av detta.

Revisorns ansvar

Mina mål är att uppnå en rimlig grad av säkerhet om huruvida årsredovisningen och koncernredovisningen som helhet inte innehåller några väsentliga felaktigheter, vare sig dessa beror på oegentligheter eller på misstag, och att lämna en revisionsberättelse som innehåller mina uttalanden. Rimlig säkerhet är en hög grad av säkerhet, men är ingen garanti för att en revision som utförs enligt ISA och god revisionssed i Sverige alltid kommer att upptäcka en väsentlig felaktighet om en sådan finns. Felaktigheter kan uppstå på grund av oegentligheter eller misstag och anses vara väsentliga om de enskilt eller tillsammans rimligen kan förväntas påverka de ekonomiska beslut som användare fattar med grund i årsredovisningen och koncernredovisningen.

Som del av en revision enligt ISA använder jag professionellt omdöme och har en professionellt skeptisk inställning under hela revisionen. Dessutom:

- identifierar och bedömer jag riskerna för väsentliga felaktigheter i årsredovisningen och koncernredovisningen, vare sig dessa beror på oegentligheter eller på misstag, utformar och utför granskningssåtgärder bland annat utifrån dessa risker och inhämtar revisionsbevis som är tillräckliga och ändamålsenliga för att utgöra en grund för mina uttalanden. Risker för att inte upptäcka en väsentlig felaktighet till följd av oegentligheter är högre än för en väsentlig felaktighet som beror på misstag, eftersom oegentligheter kan innefatta agerande i maskopi, förfälskning, avsiktliga utelämnanden, felaktig information eller åsidosättande av intern kontroll.

- skaffar jag mig en förståelse av den del av bolagets interna kontroll som har betydelse för min revision för att utforma granskningsåtgärder som är lämpliga med hänsyn till omständigheterna, men inte för att uttala mig om effektiviteten i den interna kontrollen.

- utvärderar jag lämpligheten i de redovisningsprinciper som används och rimligheten i styrelsens och verkställande direktörens uppskattningar i redovisningen och tillhörande upplysningar.

- drar jag en slutsats om lämpligheten i att styrelsen och verkställande direktören använder antagandet om fortsatt drift vid upprättandet av årsredovisningen och koncernredovisningen. Jag drar också en slutsats, med grund i de inhämtade revisionsbevisen, om huruvida det finns någon väsentlig osäkerhetsfaktor som avser sådana händelser eller förhållanden som kan leda till betydande tvivel om bolagets och koncernens förmåga att fortsätta verksamheten. Om jag drar slutsatsen att det finns en väsentlig osäkerhetsfaktor, måste jag i revisionsberättelsen fästa uppmärksamheten på upplysningarna i årsredovisningen och koncernredovisningen om den väsentliga osäkerhetsfaktorn eller, om sådana upplysningar är otillräckliga, modifiera uttalandet om årsredovisningen och koncernredovisningen. Mina slutsatser baseras på de revisionsbevis som inhämtas fram till datumet för revisionsberättelsen. Dock kan framtida händelser eller förhållanden göra att ett bolag och en koncern inte längre kan fortsätta verksamheten.

- utvärderar jag den övergripande presentationen, strukturen och innehållet i årsredovisningen och koncernredovisningen, däribland upplysningarna, och om årsredovisningen och koncernredovisningen återger de underliggande transaktionerna och händelserna på ett sätt som ger en rättvisande bild.

- inhämtar jag tillräckliga och ändamålsenliga revisionsbevis avseende den finansiella informationen för enheterna eller affärsaktiviteterna inom koncernen för att göra ett uttalande avseende koncernredovisningen. Jag ansvarar för styrning, övervakning och utförande av koncernrevisionen. Jag är ensam ansvarig för mina uttalanden.

Jag måste informera styrelsen om bland annat revisionens planerade omfattning och inriktning samt tidpunkten för den. Jag måste också informera om betydelsefulla iakttagelser under revisionen, däribland de eventuella betydande brister i den interna kontrollen som jag identifierat.

Rapport om andra krav enligt lagar och andra författningar

Uttalanden

Utöver min revision av årsredovisningen och koncernredovisningen har jag även utfört en revision av styrelsens och verkställande direktörens förvaltning för Gold Town Games AB för räkenskapsåret 2021 samt av förslaget till dispositioner beträffande bolagets vinst eller förlust.

Jag tillstyrker att bolagsstämman disponerar vinsten enligt förslaget i förvaltningsberättelsen och beviljar styrelsens ledamöter och verkställande direktören ansvarsfrihet för räkenskapsåret.

Grund för uttalanden

Jag har utfört revisionen enligt god revisionssed i Sverige. Mitt ansvar enligt denna beskrivs närmare i avsnittet Revisorns ansvar. Jag är oberoende i förhållande till moderbolaget och koncernen enligt god revisionssed i Sverige och har i övrigt fullgjort mitt yrkesetiska ansvar enligt dessa krav.

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

Styrelsens och verkställande direktörens ansvar

Det är styrelsen som har ansvaret för förslaget till dispositioner beträffande bolagets vinst eller förlust. Vid förslag till utdelning innefattar detta bland annat en bedömning av om utdelningen är försvarlig med hänsyn till de krav som bolagets och koncernens verksamhetsart, omfattning och risker ställer på storleken av moderbolagets och koncernens egna kapital, konsolideringsbehov, likviditet och ställning i övrigt.

Styrelsen ansvarar för bolagets organisation och förvaltningen av bolagets angelägenheter. Detta innefattar bland annat att

fortlöpande bedöma bolagets och koncernens ekonomiska situation och att tillse att bolagets organisation är utformad så att bokföringen, medelsförvaltningen och bolagets ekonomiska angelägenheter i övrigt kontrolleras på ett betryggande sätt. Den verkställande direktören ska sköta den löpande förvaltningen enligt styrelsens riktlinjer och anvisningar och bland annat vidta de åtgärder som är nödvändiga för att bolagets bokföring ska fullgöras i överensstämmelse med lag och för att medelsförvaltningen ska skötas på ett betryggande sätt.

Revisorns ansvar

Mitt mål beträffande revisionen av förvaltningen, och därmed mitt uttalande om ansvarsfrihet, är att inhämta revisionsbevis för att med en rimlig grad av säkerhet kunna bedöma om någon styrelseledamot eller verkställande direktören i något väsentligt avseende:

- företagit någon åtgärd eller gjort sig skyldig till någon försummelse som kan föranleda ersättningsskyldighet mot bolaget, eller
- på något annat sätt handlat i strid med aktiebolagslagen, årsredovisningslagen eller bolagsordningen.

Mitt mål beträffande revisionen av förslaget till dispositioner av bolagets vinst eller förlust, och därmed mitt uttalande om detta, är att med rimlig grad av säkerhet bedöma om förslaget är förenligt med aktiebolagslagen.

Rimlig säkerhet är en hög grad av säkerhet, men ingen garanti för att en revision som utförs enligt god revisionssed i Sverige alltid kommer att upptäcka åtgärder eller försummelser som kan föranleda ersättningsskyldighet mot bolaget, eller att ett förslag till dispositioner av bolagets vinst eller förlust inte är förenligt med aktiebolagslagen.

Som en del av en revision enligt god revisionssed i Sverige använder jag professionellt omdöme och har en professionellt skeptisk inställning under hela revisionen. Granskningen av förvaltningen och förslaget till dispositioner av bolagets vinst eller förlust grundar sig främst på revisionen av räkenskaperna. Vilka tillkommande granskningsåtgärder som utförs baseras på min professionella bedömning med utgångspunkt i risk och väsentlighet. Det innebär att jag fokuserar granskningen på sådana åtgärder, områden och förhållanden som är väsentliga för verksamheten och där avsteg och överträdelser skulle ha särskild betydelse för bolagets situation. Jag går igenom och prövar fattade beslut, beslutsunderlag, vidtagna åtgärder och andra förhållanden som är relevanta för mitt uttalande om ansvarsfrihet. Som underlag för mitt uttalande om styrelsens förslag till dispositioner beträffande bolagets vinst eller förlust har jag granskat om förslaget är förenligt med aktiebolagslagen.

Skellefteå den 3 juni 2022

Stefan Hällberg
Auktoriserad revisor

FÖRSÄKRAN

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

Underskrift

Skellefteå 2022-06-03

Pär Hultgren

Verkställande direktör

559000-7430
GOLD TOWN GAMES AB (PUBL)
ÅRSREDOVISNING OCH KONCERNREDOVISNING 2021

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



BESÖKS- & POSTADRESS Storgatan 53, 931 30 Skellefteå
ALLMÄNNA FRÅGOR info@goldtowngames.com
IR- & PRESS ir@goldtowngames.com
