



Q2 2019

Game Chest Group AB (Publ)

# DELÅRSRAPPORT **20** TVÅ **19**

**Utilizes synergies with  
gaming & esport brands.**

[www.gamechestgroup.se](http://www.gamechestgroup.se)

Esport and gaming is one of the largest growing industries of the 20th century. We are managing multiple platforms and benefits on the synergies of these platforms within the esport & gaming community.

# DELÅRSRAPPORT TVÅ 20 19

Publicerad vid  
**2019-08-20**

# Game Chest Group AB

[www.gamechestgroup.se](http://www.gamechestgroup.se)

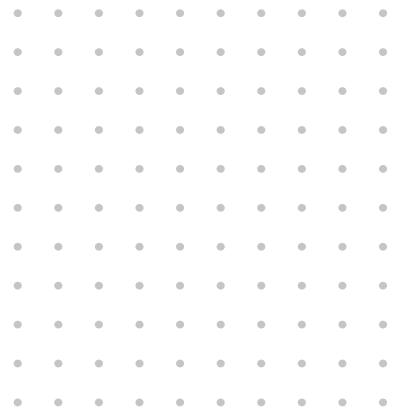
<b>01</b>   OM GAME CHEST GROUP	<b>4</b>
<b>02</b>   VD HAR ORDET	<b>6</b>
<b>03</b>   MARKNADEN I KORTHET	<b>8</b>
<b>04</b>   VERKSAMHETEN I KORTHET	<b>9</b>
<b>05</b>   VARUMÄRKESBESKRIVNING	<b>10</b>
<b>06</b>   ÖVERSIKT AV KONCERNEN	<b>13</b>
<b>07</b>   KONCERNENS RESULTATRÄKNING	<b>14</b>
<b>08</b>   KONCERNENS BALANSRÄKNING	<b>15</b>
<b>09</b>   KONCERNENS KASSAFLÖDESANALYS	<b>17</b>
<b>10</b>   MODERFÖRETAGETS RESULTATRÄKNING	<b>18</b>
<b>11</b>   MODERFÖRETAGETS BALANSRÄKNING	<b>19</b>
<b>12</b>   MODERFÖRETAGETS KASSAFLÖDESANALYS	<b>21</b>
<b>13</b>   TILLÄGGSUPPLYSNINGAR	<b>22</b>



## – Om Game Chest Group

Game Chest Group arbetar aktivt inom spelutveckling, digital distribution och digitala tjänster. Företaget erbjuder för närvarande tjänster och produkter inom spel- och esport.

Game Chest tillhandahåller flertal varumärken inom spel- och esport. Det innebär en distributionstjänst för PC-spel i form av abonnemangstjänster, spelutveckling, esport online betting, webbläsar-spel och direktsäljning av digitala produkter.

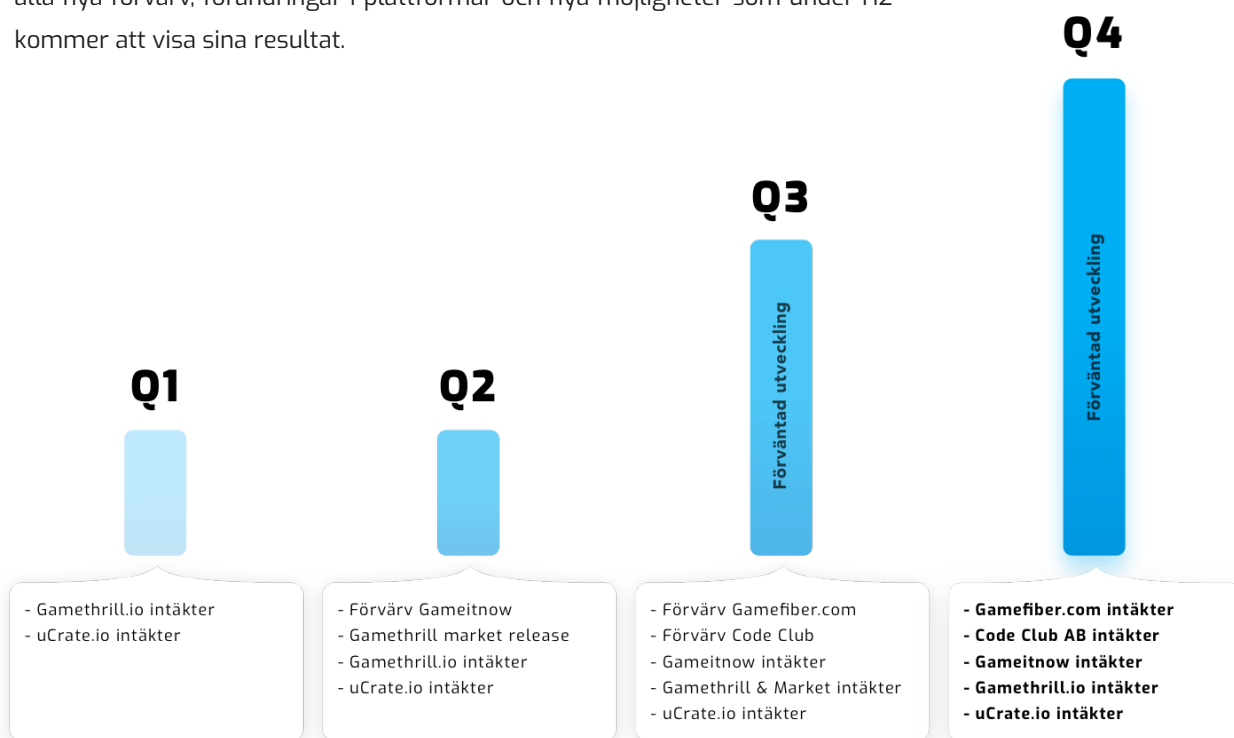


# VD har ordet

Vi har under Q2 genomgått stora förändringar i bolagets struktur och dess plattformar vilket jag starkt tror kommer reflektera sig i kommande kvartal.

Game Chest Group stänger H1 med negativa siffror men är komfortabla med att det vänder med våra nyförvärv på plats. Jag anser med de analyser vi genomgått och med den kontinuerliga utvecklingskurva som visar sig att vi kommer omsätta minst 500 000 SEK / månaden och siktar på att vara kassaflödespositiva redan under kvartal 3.

Det första halvåret har varit en extremt spännande tid för Game Chest, med alla nya förvärv, förändringar i plattformar och nya möjligheter som under H2 kommer att visa sina resultat.



# VD har ordet



## Jesper Nord

Verkställande direktör



*Vi har under Q2 genomgått stora förändringar*

*i bolagets struktur och dess plattformar vilket jag starkt tror kommer reflektera sig i kommande kvartal.*

Kvartal 2 har minst sagt varit spännande, med nya inledda förvärv och vår nylansering av Gamethrill (gamethrill.io) som tagits emot bra av marknaden och som även visat sig i kontinuerlig tillväxt. Det glädjer mig att vårt arbete med stort fokus på kundvård ger resultat. Vi kommer under H2 öka annonseringen för att hålla i denna tillväxt i form av merförsäljning och nya användare. Att vi nu påbörjar ett arbete med att driva trafik kommer även positivt påverka vårt mål om 10 000 abonnenter.

Under Q2 har vi även arbetat med bytet av annonsleverantör till nätverket av våra onlinespel-plattformar. Detta arbete kommer att fortsätta framöver för att nå den optimala konvertering vi strävar efter.

Förvärvet Code Club AB pågick under större delen av kvartal 2, vi lyckades genomföra förvärvet tidigt i Juli. Code Club med Rolf Jansson (VD) och anställda arbetar dagligen med nya uppdateringar och förbättringar, vilket kan förenklas till att spelet blir mer intressant för tidigare och nya spelare. Med detta görs inom kort flertalet annonser för att locka in fler spelade och månadsabbonenter till Wurm.

Gamefiber (gamefiber.com) är ytterligare ett förvärv som vi arbetat aktivt med under Q2 som erbjuder gratis webbläsar-spel till dess användare, denna plattform är inriktad åt mobilmarknaden vilket är en marknad vi inte varit i tidigare. Mobila användare ökar på en daglig basis, därav anser jag att detta är en av Game Chest Group's möjligheter att markant utvidga dess räckvidd i spelbranschen.

Våra arbeten med twitch streamers har börjat ge en tydlig publicitet och även konverteringar. Allt fler har börjar arbeta med oss under den senaste tiden och vi har flertal diskussioner igång med ytterligare partners, där vi bland annat siktar på ett antal stora internationella samarbeten under det andra halvåret.

**VD**  
**Jesper Nord**  
**Game Chest Group AB (Publ)**

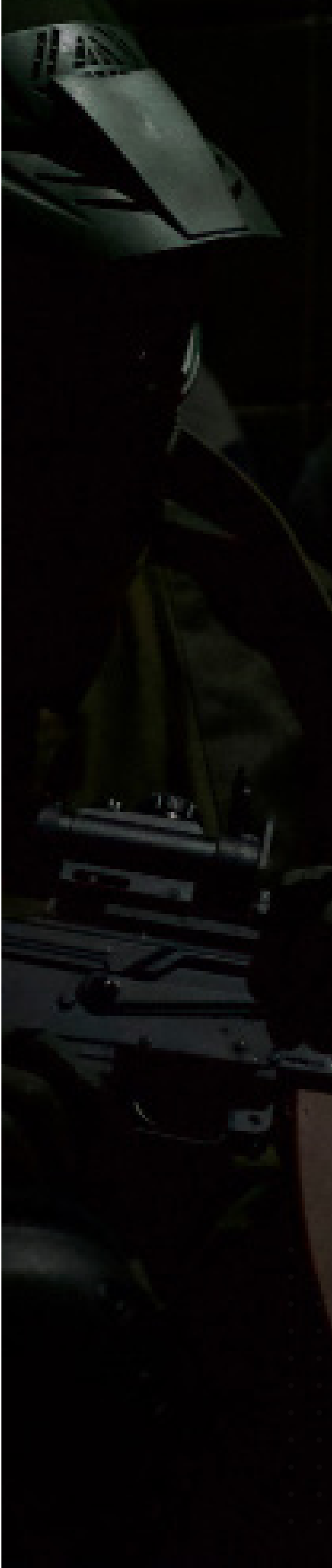
# Marknaden i korthet

**Spelplattformar.** Spelmarknaden delas vanligtvis in i tre kategorier; mobilspel, PC-spel och konsolspel. Mobilspel definieras som spel som spelas på en mobil enhet som en mobiltelefon eller surfplatta. Konsolspel, kallas även TV-spel, och spelas på både stationära och bärbara konsoler. Både PC och konsolspel kan köpas hos såväl fysiska som hos digitala återförsäljare. Mobilspel köps som appar till smarttelefon eller spelas direkt i din webbläsare på telefonen. Idag har mobilspel gått om PC- och konsolspel som det största segmentet på marknaden.

**Gamingens historik.** De första gaming spelen introducerades på marknaden under 1950-talet i form av instruktionsverktyg för att demonstrera nya teknologiers kapacitet. De första spelen i den bemärkelsen var schack och luffarschack. Det första renodlade dataspelet Spacewar! lanserades 1962. På 70-talet kommersialiserades videospelen i och med att de första arkadspelen lanserades med spel som Computer Space och senare Pong. Arkadhallar spred sig snabbt runt Nordamerika, Europa och Asien under 80-talet med spel som Space Invaders och Pac Man. Det var med arkadspelen som spelare för första gången kunde tävla sinsemellan genom att deras resultat sparades på den enheten de spelade på. Dock var dessa multiplayer tävlingar begränsade till spel på en och samma skärm.

**Gaming idag.** Försäljningen av PC- och konsolspel har de senaste åren förändrats då konsumenternas preferenser ändrats. Under det senaste decenniet har antalet fysiskt sålda spel minskat medan de digitala försäljningarna har ökat. Jämförelsevis så bestod 80 % av alla sålda konsolspel i USA av fysiska försäljningar i början av 2000-talet medan det förutspås att majoriteten av alla spel (PC och konsol) kommer att säljas digitalt 2022 tack vare den väntade globala ökningen av tillgång till internet. Ytterligare något som driver marknaden mot det digitala är att konsumenterna tack vare internet har större tillgång till spel. Ökningen av digitala återförsäljare innebär en ökad tillgång till återförsäljare vilket både ökar spelutbudet men också pressar priserna hos återförsäljarna på grund av konkurrens.





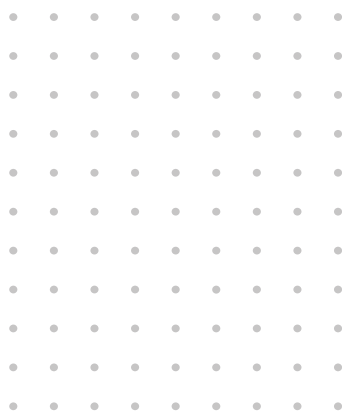
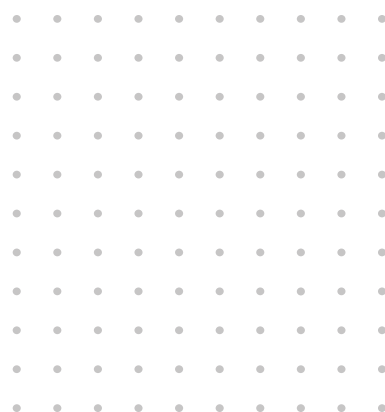
Game Chest

## Verksamheten i korthet

**Affärsidé.** Game Chest Groups affärsidé är att utvinna synergieffekter via dess plattformar och att utvidga dessa synergier genom förvärv.

**Vision.** Game Chest Groups vision är att vara en central aktör inom gaming och esport industrins många branscher via flertal egna tjänster och produkter.

**Affärsområden.** Gaming och esport industrin består av många branscher, allt från spelutveckling till försäljning av hårdvara. Game Chest erbjuder i dagsläget ett flertal olika tjänster som täcker en del av alla dessa olika branscher. I egenskap av spelförsäljning, abonnemangsboxar, esport betting och webbläsarspel. Som tidigare nämnt arbetar vi konstant med att ta större plats på marknaden och gör detta genom att etablera oss i fler av dessa branscher via förvärv och samarbeten.



# Varumärkebeskrivning

## uCrate

Branch :  
Spelförsäljning

Ucrate köptes år 2017 och har sedan 2015 erbjudit en webbaserad prenumerationstjänst för spel. Tjänsten går ut på att spelare världen över prenumererar på en kinder-äggs upplevelse i form av nya spel på månadsbasis. Under 2019 så har bolaget jobbat starkt med hur man kan utvinna synergieffekter mellan plattformarna men också för att utveckla företagets varumärken för att möta kundernas behov.

## GameThrill

Branch :  
Spelförsäljning

Gamethrill.io har under Q2 gått igenom stora ändringar och uppdateringar, tidigare erbjöd plattformen en prenumerationstjänst för dator-spelsboxar. Under Q2 sammanfogades plattformarna Gamethrill.io och GameThrill Market till varumärket Gamethrill.io. Plattformen innehåller nu bäggedera plattformars funktionaliteter vilket innebär att Gamethrill erbjuder både en prenumerationstjänst för dator-spelsboxar men även också direktförsäljning av över 1500 olika datorspel.

Game Chest Group anser att denna plattform är har störst potential att växa på den globala spelmarknaden och vi har därför under Q2 initialiserat en långsiktig process att börja arbeta med livestreamers på Twitch som genom dess kanaler ska främja plattformen.

Våra goda relationer och ständigt återkommande beställningar ger oss ett starkt förhandlingsläge för att kunna erbjuda spelnycklar till låga priser och med största säkerhet.

Verksamheten i korthet

## Varumärkebeskrivning

### EasyBet

Branch:  
Affiliateverksamhet

Easybet.gg är en affiliate-plattform med fokus på esport betting samt en samlingsplats för all information som kan tänka sig behövas vid esports betting, däribland matchdata. Easybet.gg är bolagets första steg mot affiliate marknaden. plattformen har redan nu kunnat binda samarbeten med några av de största aktörerna när det kommer till esports betting.

---

### GameltNow

Kategori :  
Onlinespel

Under Q1 slutförde vi förvärvet av Gameitnow.com, som idag består av över 25 varumärken. Under Q2 har utvecklingen gått enligt plan vilket innebar bytet av annonsleverantör till Venatus Media på samtliga varumärken.



# Finansiell översikt

# Översikt av koncernen

<b>Flerårsöversikt koncernen</b>	<b>Q2 2019</b>	<b>Q2 2018</b>	<b>H1 2019</b>	<b>H1 2018</b>	<b>Helår 2018</b>
Totala intäkter (msek)	0,3	0,2	0,6	0,5	0,8
Resultat efter finansiella poster (msek)	-0,4	-0,7	-1,7	-1,0	-2,8
Balansomslutning (msek)	9,5	7,9	9,5	7,9	6,0
Soliditet (%)	56,2%	95,6%	56,2%	95,6%	74,1%
Resultat per aktie (sek)	-0,06	-0,10	-0,24	-0,15	-0,40

<b>Flerårsöversikt modern</b>	<b>Q2 2019</b>	<b>Q2 2018</b>	<b>H1 2019</b>	<b>H1 2018</b>	<b>Helår 2018</b>
Totala intäkter (msek)	0,9	0,4	1,2	0,4	0,9
Resultat efter finansiella poster (msek)	0,4	0,1	-0,4	0,0	-0,5
Balansomslutning (msek)	12,9	6,4	12,9	6,4	7,9
Soliditet (%)	68,8%	99,3%	68,8%	99,3%	86,2%
Resultat per aktie (sek)	0,05	0,0	-0,06	-0,01	-0,07

#### Insynspersoner per 2019-06-30

Jesper Nord VD & Ledamot  
Robin Stenman Styrelseordförande

John Ekberg Ledamot  
Marcus Pettersson Ledamot  
Michael Jacobson Ledamot

**Bolaget har per 2019-06-30 7 380 330 aktier.**

#### Kommande rapporter

2019-11-13 Delårsrapport Q3

**Denna rapport har ej granskats av bolagets revisor**

#### Viktiga händelser under Q2 2019

- Lanserar GameThrill Market, en marknadsplats för datorspelförsäljning.
- Skrivit samarbetsavtal med 2 Twitchstreamers, syftet är att driva trafik och potentiella kunder till Gamethrill.
- Inledde partnerskap med Venatus Media för GameltNow nätverket.
- Inledde förvärv av Code club & Gamefiber.com

#### Viktiga händelser efter Q2 2019

- Förvärv av Code club för 3.4 MSEK
- Förvärv av Gamefiber.com för 355 000 EUR
- Sammanfogade plattformarna Gamethrill.io och Gamethrill Market
- Skrivit samarbetsavtal med 3 Twitchstreamers, syftet är att driva trafik och potentiella kunder till Gamethrill.

## Finansiell översikt

# Koncernens resultaträkning

	2019-04-01 - 2019-06-30	2018-04-01 - 2018-06-30	2019-01-01 - 2019-06-30	2018-01-01 - 2018-06-30	2018-01-01 - 2018-12-31
Nettoomsättning	333 008	247 159	680 527	522 691	782 656
<i>Rörelsens intäkter</i>	<b>333 008</b>	<b>247 159</b>	<b>680 527</b>	<b>522 691</b>	<b>782 656</b>
<i>Rörelsens kostnader</i>					
Handelsvaror	-151 235	-94 282	-215 031	-247 482	-584 746
Övriga externa kostnader	62 166	-454 367	-1 108 982	-581 973	-1 325 285
Personalkostnader	-290 508	-66 236	-454 663	-127 814	-460 976
Avskrivningar inventarier & goodwill	-344 451	-300 713	-641 652	-601 184	-1 202 163
<i>Rörelsens kostnader</i>	<b>-724 028</b>	<b>-915 598</b>	<b>-2 420 328</b>	<b>-1 558 453</b>	<b>-3 573 170</b>
<b>Rörelseresultat</b>	<b>-391 020</b>	<b>-668 439</b>	<b>-1 739 801</b>	<b>-1 035 762</b>	<b>-2 790 514</b>
<i>Resultat från finansiella investeringar</i>					
Räntekostnader och liknande resultatposter	-32 161	-371	-41 660	-371	-10 010
	<b>-32 161</b>	<b>-371</b>	<b>-41 660</b>	<b>-371</b>	<b>-10 010</b>
Resultat efter finansiella poster	<b>-423 181</b>	<b>-668 810</b>	<b>-1 781 461</b>	<b>-1 036 133</b>	<b>-2 800 524</b>
Skatt på periodens resultat	0	0	0	0	0
<b>Årets resultat</b>	<b>-423 181</b>	<b>-668 810</b>	<b>-1 781 461</b>	<b>-1 036 133</b>	<b>-2 800 524</b>
<b>Resultat per aktie</b>	<b>-0,06</b>	<b>-0,10</b>	<b>-0,24</b>	<b>-0,15</b>	<b>-0,40</b>

## Koncernens balansräkning

	2019-06-30	2018-06-30	2018-12-31
<b>TILLGÅNGAR</b>			
<i>Anställningstillgångar</i>			
<i>Immateriella anläggningstillgångar</i>			
Goodwill	3 962 680	5 151 484	4 557 082
IT plattform	897 750	0	0
	<b>4 860 430</b>	<b>5 151 484</b>	<b>4 557 082</b>
<i>Materiella anläggningstillgångar</i>			
Inventarier, verktyg och installationer	538 725	112 564	418 557
	<b>538 725</b>	<b>112 564</b>	<b>418 557</b>
<b>Summa anläggningstillgångar</b>	<b>5 399 155</b>	<b>5 264 048</b>	<b>4 975 639</b>
<i>Omsättningstillgångar</i>			
<i>Varulager m.m</i>			
Färdiga varor och handelsvaror	203 074	192 777	246 200
	<b>203 074</b>	<b>192 777</b>	<b>246 200</b>
<i>Kortfristiga fordringar</i>			
Övriga fordringar	603 308	2 830	4 101
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	660 000	0	0
	<b>1 263 308</b>	<b>2 830</b>	<b>4 101</b>
<i>Kassa och bank</i>	2 659 996	2 451 824	739 079
<b>Summa omsättningstillgångar</b>	<b>4 126 378</b>	<b>2 647 431</b>	<b>989 380</b>
<b>SUMMA TILLGÅNGAR</b>	<b>9 525 533</b>	<b>7 911 479</b>	<b>5 965 019</b>

# Koncernens balansräkning

	2019-06-30	2018-06-30	2018-12-31
<b>EGET KAPITAL OCH SKULDER</b>			
<i>Eget kapital</i>			
Aktiekapital	738 033	688 375	705 775
Pågående nyemission	1 500 004	0	0
Övrigt tillskjutet kapital	7 648 145	5 808 375	6 701 975
Annat eget kapital inklusive årets resultat	-4 527 091	1 062 793	-2 987 816
<b>Summa eget kapital</b>	<b>5 359 091</b>	<b>7 559 543</b>	<b>4 419 934</b>
<i>Kortfristiga skulder</i>			
Leverantörsskulder	387 083	29 826	352 641
Skulder till koncernföretag	1 227 185	0	600 000
Aktuella skatteskulder	1 912	224 960	228 356
Övriga skulder	2 255 950	31 349	110 237
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	294 312	65 801	253 851
<b>Summa skulder</b>	<b>4 166 442</b>	<b>351 936</b>	<b>1 545 085</b>
<b>SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER</b>	<b>9 525 533</b>	<b>7 911 479</b>	<b>5 965 019</b>



# Koncernens kassaflödesanalys

	2019-01-01 - 2019-06-30	2018-01-01 - 2018-06-30	2018-01-01 - 2018-12-31
<b>Den löpande verksamheten</b>			
Resultat efter finansiella poster	-1 781 461	-1 036 133	-2 800 524
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	661 735	606 646	1 128 370
	<b>-1 119 726</b>	<b>-429 487</b>	<b>-1 672 154</b>
Betald inkomstskatt	-226 444	67 432	70 828
<b>Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapital</b>	<b>-1 346 170</b>	<b>-362 055</b>	<b>-1 601 326</b>
<i>Förändringar i rörelsekapital</i>			
Förändring av varulager	43 126	-76 832	-130 255
Förändring av rörelsefordringar	-1 259 207	67 479	66 208
Förändring av rörelseskulder	4 395 519	-109 236	-160 483
<b>Kassaflöde från den löpande verksamheten</b>	<b>1 833 268</b>	<b>-480 644</b>	<b>-1 825 856</b>
<i>Investeringsverksamheten</i>			
Förvärv av materiella anläggningstillgångar	-120 168	0	-367 533
Förvärv av immateriella anläggningstillgångar	-792 181	0	0
<b>Kassaflöde från investeringsverksamheten</b>	<b>-912 349</b>	<b>0</b>	<b>-367 533</b>
<i>Finansieringsverksamheten</i>			
Nyemission	999 998	0	0
<b>Kassaflöde från finansieringsverksamheten</b>	<b>999 998</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
<b>Årets kassaflöde</b>	<b>1 920 917</b>	<b>-480 644</b>	<b>-2 193 389</b>
Likvida medel vid årets början	739 079	2 932 468	2 932 468
Likvida medel vid årets slut	2 659 996	2 451 824	739 079

# Moderföretagets resultaträkning

	2019-04-01 - 2019-06-30	2018-04-01 - 2018-06-30	2019-01-01 - 2019-06-30	2018-01-01 - 2018-06-30	2018-01-01 - 2018-12-31
Nettoomsättning	636 346	369 218	1 176 783	369 218	893 951
<b>Rörelsens intäkter</b>	<b>636 346</b>	<b>369 218</b>	<b>1 176 783</b>	<b>369 218</b>	<b>893 951</b>
<i>Rörelsens kostnader</i>					
Övriga externa kostnader	95 631	-188 830	-1 068 929	-288 530	-890 894
Personalkostnader	-290 508	-66 236	-454 663	-127 814	-460 976
Avskrivningar och nedskrivningar	-47 250	0	-47 250	0	0
<b>Rörelsens kostnader</b>	<b>-242 127</b>	<b>-255 066</b>	<b>-1 570 842</b>	<b>-416 344</b>	<b>-1 351 870</b>
<b>Rörelseresultat</b>	<b>394 219</b>	<b>114 152</b>	<b>-394 059</b>	<b>-47 126</b>	<b>-457 919</b>
<i>Resultat från finansiella investeringar</i>					
Räntekostnader och liknande resultatposter	-32 161	-371	-41 660	-371	-10 010
	<b>-32 161</b>	<b>-371</b>	<b>-41 660</b>	<b>-371</b>	<b>-10 010</b>
<b>Resultat efter finansiella poster</b>	<b>362 058</b>	<b>113 781</b>	<b>-435 719</b>	<b>-47 497</b>	<b>-467 929</b>
Skatt på periodens resultat	0	0	0	0	0
<b>Årets resultat</b>	<b>362 058</b>	<b>113 781</b>	<b>-435 719</b>	<b>-47 497</b>	<b>-467 929</b>
<b>Resultat per aktie</b>	<b>0,05</b>	<b>0,02</b>	<b>-0,06</b>	<b>-0,01</b>	<b>-0,07</b>

# Moderföretagets balansräkning

	2019-06-30	2018-06-30	2018-12-31
<b>TILLGÅNGAR</b>			
<i>Anställningstillgångar</i>			
<i>Immateriella anläggningstillgångar</i>			
IT plattform	897 750	0	0
	<b>897 750</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
<i>Finansiella anläggningstillgångar</i>			
Andelar i koncernföretag	6 620 638	4 343 138	6 620 638
	<b>6 620 638</b>	<b>4 343 138</b>	<b>6 620 638</b>
<b>Summa anläggningstillgångar</b>	<b>7 518 388</b>	<b>4 343 138</b>	<b>6 620 638</b>
<i>Omsättningstillgångar</i>			
<i>Kortfristiga fordringar</i>			
Fordringar hos koncernföretag	2 009 322	510 478	823 973
Övriga fordringar	377 496	7	7
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	660 000	0	0
	<b>3 046 818</b>	<b>510 485</b>	<b>823 980</b>
<i>Kassa och bank</i>	2 343 867	1 532 181	478 390
<b>Summa omsättningstillgångar</b>	<b>5 390 685</b>	<b>2 042 666</b>	<b>1 302 370</b>
<b>SUMMA TILLGÅNGAR</b>	<b>12 909 073</b>	<b>6 385 804</b>	<b>7 923 008</b>

# Moderföretagets balansräkning

	2019-06-30	2018-06-30	2018-12-31
<b>EGET KAPITAL OCH SKULDER</b>			
<i>Eget kapital</i>			
<i>Bundet eget kapital</i>			
Aktiekapital	738 033	688 375	705 775
Pågående nyemission	1 500 004	0	0
	<b>2 238 037</b>	<b>688 375</b>	<b>705 775</b>
<i>Fritt eget kapital</i>			
Överkursfond	7 648 145	5 808 375	6 701 975
Balanserat resultat	-574 672	-106 743	-106 743
Periodens resultat	-435 719	-47 497	-467 929
	<b>6 637 754</b>	<b>5 654 135</b>	<b>6 127 303</b>
	<b>8 875 791</b>	<b>6 342 510</b>	<b>6 833 078</b>
<i>Kortfristiga skulder</i>			
Leverantörsskulder	336 564	22 102	249 126
Skulder till koncernföretag	1 227 185	0	600 000
övriga skulder	2 175 220	7 498	13 510
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	294 313	13 694	227 294
	<b>4 033 282</b>	<b>43 294</b>	<b>1 089 930</b>
<b>SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER</b>	<b>12 909 073</b>	<b>6 385 804</b>	<b>7 923 008</b>

# Moderföretagets kassaflödesanalys

	2019-01-01 - 2019-06-30	2018-01-01 - 2018-06-30	2018-01-01 - 2018-12-31
<b>Den löpande verksamheten</b>			
Resultat efter finansiella poster	-435 719	-47 497	-467 929
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	88 189	0	0
	<b>-347 530</b>	<b>-47 497</b>	<b>-467 929</b>
Betald inkomstskatt	0	0	0
<b>Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapital</b>	<b>-347 530</b>	<b>-47 497</b>	<b>-467 929</b>
<i>Förändringar i rörelsekapital</i>			
Förändring av rörelsefordringar	-2 222 838	-510 485	-823 980
Förändring av rörelseskulder	4 249 598	-47 906	-367 770
<b>Kassaflöde från den löpande verksamheten</b>	<b>1 679 230</b>	<b>-605 888</b>	<b>-1 659 679</b>
<i>Investeringsverksamheten</i>			
Förvärv av immateriella anläggningstillgångar	-792 181	0	0
<b>Kassaflöde från investeringsverksamheten</b>	<b>-792 181</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
<i>Finansieringsverksamheten</i>			
Nyemission	978 428	0	0
<b>Kassaflöde från finansieringsverksamheten</b>	<b>978 428</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
<b>Årets kassaflöde</b>	<b>1 865 477</b>	<b>-605 888</b>	<b>-1 659 679</b>
<b>Likvida medel vid årets början</b>	<b>478 390</b>	<b>2 138 069</b>	<b>2 138 069</b>
<b>Likvida medel vid årets slut</b>	<b>2 343 867</b>	<b>1 532 181</b>	<b>478 390</b>

# Tilläggsupplysningar

Redovisningsprinciper m.m.

## **Allmänna redovisningsprinciper.**

Årsredovisningen har upprättats enligt årsredovisningslagen (1995:1554) och BFNAR 2012:1  
Årsredovisning och koncernredovisning (K3):

## **Koncernredovisning.**

Koncernredovisningen är upprättad enligt förvärvsmetoden. Koncernredovisningen omfattar moderföretaget samt dess dotterföretag. Med dotterföretag avses de företag i vilka moderföretaget, direkt eller indirekt, har ett bestämmande inflytande.

Intresseföretag ingår i koncernredovisningen enligt kapitalandelsmetoden. Som intresseföretag räknas de företag i vilka moderföretaget har ett betydande men inte bestämmande inflytande.

I koncernredovisningen faller koncernföretagens bokslutsdispositioner bort och ingår i det redovisade resultatet efter avdrag för uppskjuten skatt. Detta innebär att koncernföretagens obeskattade reserver i koncernens balansräkning fördelas mellan uppskjuten skatteskuld och eget kapital.

Utöver vad som framgår om bokslutsdispositioner och obeskattade reserver så överensstämmer samtliga i koncernredovisningen tillämpade redovisnings- och värderingsprinciper med de som beskrivs och tillämpas av moderföretaget.

## **Intäktsredovisning.**

Inkomsten redovisas till verkligt värde av vad företaget fått eller kommer att få. Det innebär att företaget redovisar inkomsten till nominellt värde (fakturabelopp) om företaget får ersättning i likvida medel direkt vid leveransen. Avdrag görs för lämnade rabatter.

Vid försäljning av varor redovisas normalt inkomsten som intäkt när de väsentliga förmåner och risker som är förknippade med ägandet av varan har överförts från företaget till köparen.

# Tilläggsupplysningar

## **Anläggningstillgångar.**

Materiella och immateriella anläggningstillgångar redovisas till anskaffningsvärde minskat med ackumulerade avskrivningar och eventuella nedskrivningar.

Materiella anläggningstillgångar har delats upp på betydande komponenter när komponenterna har väsentligt olika nyttjandeperioder.

Avskrivningsbart belopp utgörs av anskaffningsvärdet minskat med ett beräknat restvärde om detta är väsentligt. Avskrivning sker linjärt över den förväntade nyttjandeperioden.

Följande avskrivningstider tillämpas:

### *Immateriella anläggningstillgångar:*

Goodwill 5 år

## **Varulager.**

Varulagret har värderats till det lägsta av dess anskaffningsvärde och dess nettoförsäljningsvärde på balansdagen. Med nettoförsäljningsvärdet avses varornas beräknade försäljningspris, minskat med försäljningskostnader. Den valda värderingsmetoden innebär att eventuell inkurans i varulagret har beaktats.

## **Omräkning av poster i utländsk valuta.**

Fordringar och skulder i utländsk valuta har värderats till balansdagens kurs. Kursvinster och kursförluster på rörelsefordringar och rörelseskulder redovisas i rörelseresultatet medan kursvinster och kursförluster på finansiella fordringar och skulder redovisas som finansiella poster.

## **Fordringar, skulder och avsättningar.**

Om inget annat anges ovan värderas kortfristiga fordringar till det lägsta av dess anskaffningsvärde och det belopp varmed de beräknas bli reglerade. Långfristiga fordringar och långfristiga skulder värderas efter det första värderingstillfället till upplupet anskaffningsvärde. Övriga skulder och avsättningar värderas till de belopp varmed de beräknas bli reglerade. Övriga tillgångar redovisas till anskaffningsvärde om inget annat anges ovan.

Q2

# DELÅRSRAPPORT TVÅ

[www.gamechestgroup.se](http://www.gamechestgroup.se)



Publicerad vid  
**2019-08-20**