

KVARTALS RAPPORT TVÅ

20 21

Nettoomsättning

Game Chests nettoomsättning under Q2 2021 uppgick till 1,7 MSEK, vilket var en ökning om 39,11% jämfört med Q2 2020.

Rörelseresultat

Game Chests rörelseresultat under Q2 2021 uppgick till -1,8 MSEK, en ökad förlust jämfört med -1,1 MSEK i Q2 2020.

EBITDA

Periodens EBITDA uppgick till -1,1 MSEK i Q2 2021, en ökad förlust jämfört med -0,3 MSEK i Q2 2020.

Justerad EBITDA

Ledningen väljer att redovisa ett justerat EBITDA med anledning att det uppkommit kostnader av engångskaraktär som inte ger en rättvisbild av verksamheten. Periodens justerade EBITDA uppgick till -0,1 MSEK, en minskad förlust jämfört med -0,2 MSEK i Q2 2020.

Se ytterligare information kring justerad ebitda under tillägsupplysningar (sida 22)

Nyckeltal koncernen	Q2 2021	Q2 2020	Halvår 1 2021	Halvår 1 2020	Helår 2020
Totala intäkter (msek)	1,7	1,2	3,4	2,5	9,6
EBITDA (msek)	-1,1	-0,3	-1,6	-0,9	0,9
Justerat EBITDA (msek) Ex kostnader i samband med tvist och listbyte.	-0,1	-0,2	-0,5	-0,7	1,5
Periodens resultat (msek)	-2,0	-1,1	-2,9	-2,5	-4,7
Resultat per aktie (sek)	-0,19	-0,11	-0,28	-0,25	-0,44

Viktiga händelser under Q2 2021

- Game Chest inledde samarbete med spelstudio Ammobox Studios
- Dotterbolaget LanPortal GLHF AB tecknade avtal med organisationen Birdie
- Game Chest kommunicerade strategi om att lansera plattform för games-on-demand
- Bolaget ingick ett avtal om lån från Modelio Equity om 4,2 msek.
- Bolagets betalande abonnenter uppgick till ca 5000

Viktiga händelser efter Q2 2021

- Game Chest spel Wurm Online inleder utveckling för stöd av VR (Virtuell verklighet)



VD har ordet



Game Chest-koncernen stänger nu sitt andra kvartal för 2021. Perioden har inneburit ett dedikerat arbete med nya partnerskap och utveckling av bolagets befintliga samt nya produkter och plattformar.

Under kvartal två har arbetet med den nya uppdateringar av Wurm varit ett stort fokus för dotterbolaget Code Club. Som tidigare kommunicerat så har vi arbetat med en större innehållsuppdatering av spelet som nu har fått namnet "Exploration". I samband med att denna lansering närmar sig har vi även inlett utvecklingen av att lansera Wurm Online mot VR plattformar och även erbjuda stöd för att spela Wurm via VR på plattformen Steam.

FridayPlays har under kvartalet inlett partnerskap med spelstudion Ammobox Studios, plattformens första partnerskap med en spelstudio. Detta är en relation vi bibehållit och arbetat på att utveckla. Partnerskap likt detta är essentiellt för koncernens framtida ambitioner och plattformar.

Jag kommunicerade tillsammans med bolagets ledning initiativet och strategin för att leda Game Chest in i framtiden av hur spel konsumeras; att utveckla och lansera en plattform för games-on-demand. Med den nya plattformen avser vi på Game Chest att erbjuda en unik lösning inom branschen och på så sätt leda innovationen och förändra våra kunders köpmönster. Som tidigare kommunicerats anser vi att det är hög tid att nyttja den teknologi, know-how och erfarenhet vi har från branschen.

Enligt den kommunicerade strategin innebär den första fasen utveckling och integration. Detta innebär även en utveckling och expanderings av Game Chest-organisationen, ett arbete som har pågått löpande under det andra kvartalet.

VD har ordet



Robin Bäcklund

Verkställande direktör
Game Chest Group AB (Publ)

Finansiellt

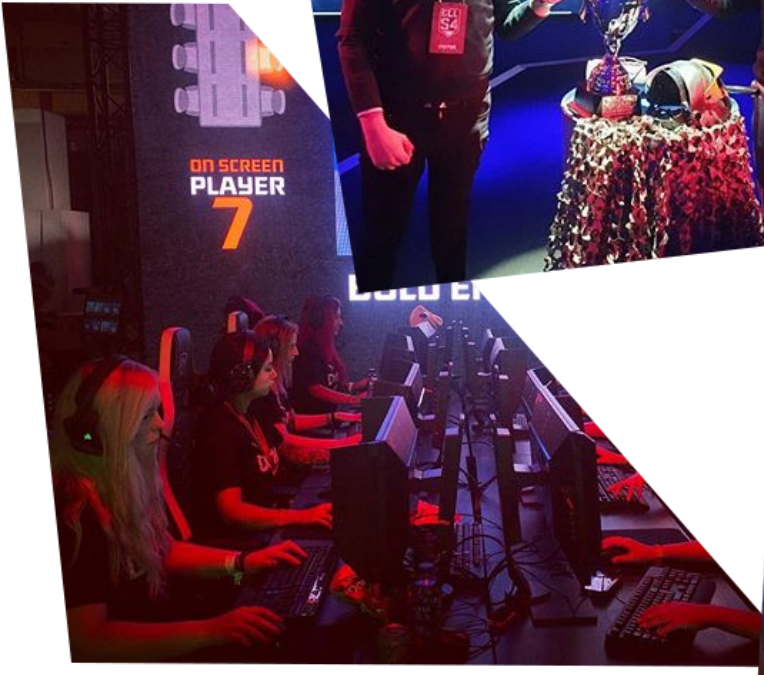
Nettoomsättningen under andra kvartalet 2021 uppgick till 1 682 106 SEK (1 209 223 SEK), en tillväxt om 39,11%. Game Chest stänger Q2 med ett negativt rörelseresultat om -1 788 128 SEK (-1 124 325 SEK) som tyngs ner av avskrivningar av inventarier och goodwill. Koncernens EBITDA under Q2 uppgick till -1 135 333 SEK (-329 873 SEK).

Ledningen väljer även att redovisa ett justerat EBITDA med anledning av att det uppkommit kostnader av engångskaraktär som inte ger en rättvis bild av verksamheten. Periodens justerade EBITDA uppgick till -135 287,63 SEK, en minskad förlust jämfört med -169 653 SEK i Q2 2020. I detta justerade EBITDA exkluderas kostnaden av den slutgiltiga betalningen av den tvist bolaget befunnit sig i under 2020 om cirka 950 TSEK samt kostnader för bytet av lista som varit av engångskaraktär. Vi kan med detta kvartals avslut till fullo lägga tvisten bakom oss och blicka framåt.

Game Chest koncernen har bibehållit cirka 5000 betalande abonnenter. Som tidigare kommunicerats bidrar bolagets spel Wurm Online med en större part utav dessa. Därmed lägger vi ett stort fokus på att utöka och bibehålla spelets kunder via nya uppdateringar och lanseringar. Då vi tidigare sett att introducera spelet mot nya plattformar och därmed nya spelare varit lyckat ser vi positivt på den uppkommande tiden och de lanseringar som kommer för Wurm Online.

Game Chest har visat dess styrka med att vidareutveckla och driva nya och befintliga plattformar och det är med hög förväntan och stora ambitioner vi fortsätter arbetet med bolagets befintliga som nya plattformar.

VD
Robin Bäcklund
Game Chest Group AB (Publ)

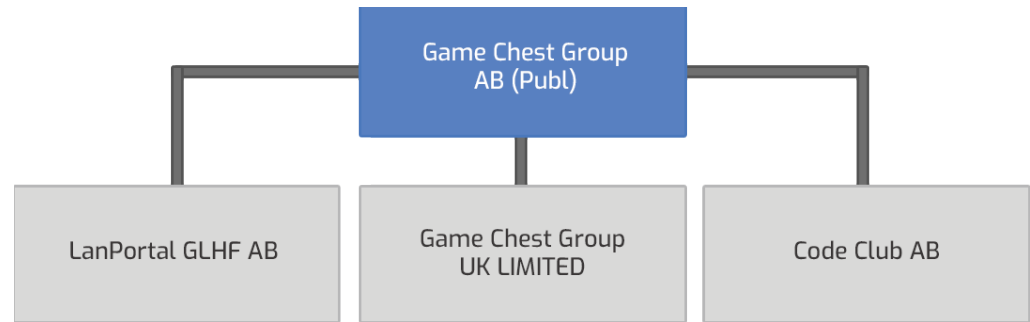




Game Chest Group AB

Koncernstruktur

Game Chest består i dagsläget av moderbolaget Game Chest Group AB (Sverige) och dess tre dotterbolag Code Club AB (Sverige), LanPortal GLHF AB (Sverige) och Game Chest Group UK LIMITED (Storbritannien).



Game Chest Group UK LIMITED

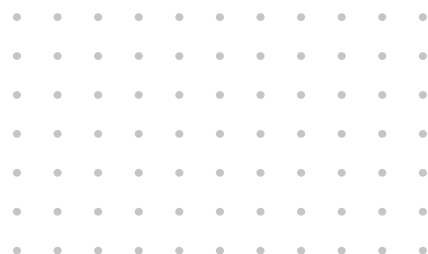
2017 genomförde Game Chest Group AB förvärvet av Game Chest Group UK LIMITED. Dotterbolaget är baserat i Storbritannien och bedriver dess verksamhet inom segmentet spelförsäljning.

LanPortal GLHF AB

I bolagets dotterbolag LanPortal GLHF bedrivs verksamheten Esportrait och Ticsail där fokus ligger på esport segmentet av marknaden. Läs mer om plattformen på sida 8.

Code Club AB

Dotterbolaget Code Club lanserade för första gången Wurm Online år 2012. Game Chest genomförde 2019 ett förvärv av bolaget, dess anställda och varumärket Wurm. I Code Club AB finns det i dagsläget 9 st dedikerade medarbetare.



Verksamheten i korthet

Affärsidé

Game Chests affärsidé är att erbjuda innovativa och digitala plattformar riktade mot spelmarknaden och som genom effektiv samt skalbar teknik bidrar till ökad spelglädje för gamers över hela världen. Vårt fokus ligger på att leverera en förstklassig kundupplevelse och kontinuerlig tillväxt under en effektiv kostnadsstruktur.

Vision

Game Chests vision är att bli en av Europas ledande aktörer inom gaming och esport-marknaden via skalbara plattformar och produkter i marknadens många olika segment. Bolagets edge och mål är att erbjuda lösningar till samma kund genom diverse produkter och tjänster.

Affärsmodell

Bolaget driver försäljning av digitala produkter och tjänster mot spelintresserade världen över i alla åldrar. Försäljningen sker i dagsläget inom följande ramar: Abonnemangsförsäljning av spel, direktförsäljning av spel, annonsförsäljning, biljettförsäljning, försäljning av medlemskap och genom affiliate verksamhet där alla försäljningskanaler riktat åt samma målgrupp, spelintresserade. Vilket presenterar möjligheten för bolaget att kunna erbjuda samma kund olika tjänster och produkter inom andra segment av marknaden.

Ekosystem

Game Chests alla plattformar, produkter och tjänster driver sin verksamhet inom gaming och esport-marknadens många olika segment. Under åren som gått har bolaget arbetat med att bygga upp dess egna ekosystem i ett syfte av att finna och nyttja synergier mellan bolagets alla produkter. Koncernen har därmed delat upp dess plattformar och tjänster inom två kategorier. Huvudsegment och stödjande segment.

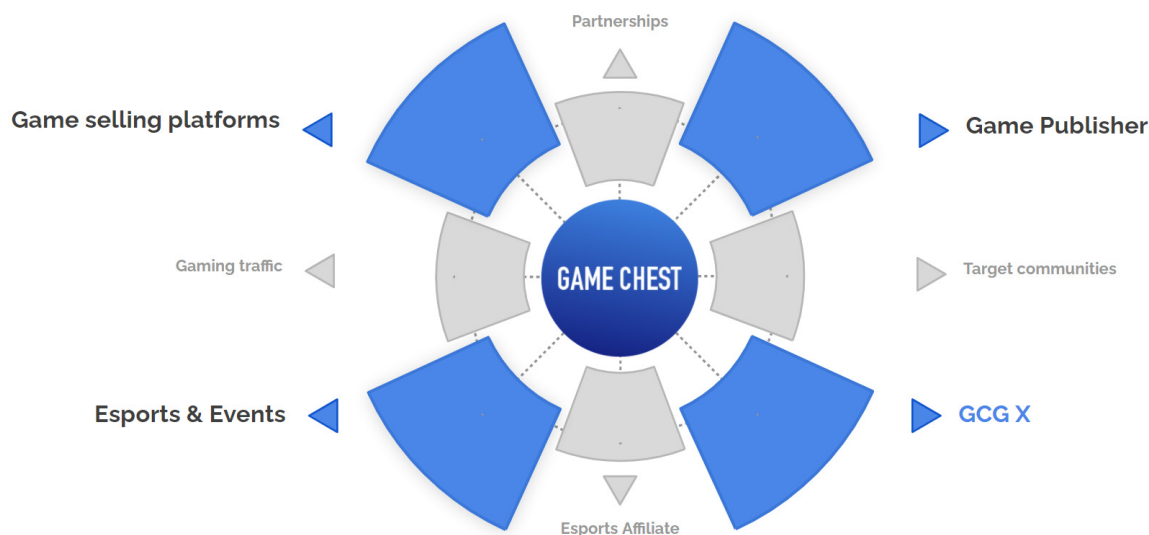
Illustrerat nedan är en simpel överblick gällande hur koncernens ekosystem går ihop, där de blå segmenten är huvudsegment och där de gråa är stödjande segment.

Huvudsegment

Inom dessa segment bedriver Game Chest de plattformar som vi anser är skalbara och kan bidra eller redan bidrar till Game Chests långsiktigt.

Stödjande segment

Inom dessa segment bedriver Game Chest de plattformar och tjänster som vi anser kan bidra till och koppla ihop bolagets huvudsegment.



Tillväxtstrategi & Mål



1. Förvärv

Game Chests tillväxtstrategi ligger inom förvärv av bolag och verksamheter inom gaming & esport-industrins många segment.

2. Integration

Vardera förvärv integreras i ekosystemet där GCG sedan applicerar resurser och kunnskap för att bidra med förvärvets vidareutveckling och framtid.

3. Synergisera

Synergier är bolagets styrka. Arbetet med att identifiera var ett förvärv kan gynna och gynnas av den resterande verksamheten är koncernens nyckelarbete.

4. Skalbar tillväxt

Vid ett förvärv, stort som litet växer verksamheten och bolaget. Vid tillväxt kan bolaget även genomföra förvärv av större karaktär och då se en skalbar tillväxt.

Ekonomiska mål

Mål 3 år

Bolaget har ett mål och strävan att inom 3 år uppnå en omsättning om 50 msek med ett positivt EBITDA resultat. För att möjliggöra detta ska bolaget genomföra flertal förvärv. Med fokus på kassaflödes positiva bolag och ett mål om att anställda stannar kvar, ej inkråmsförvärv där Game Chest på egen hand tar över verksamheten.

Detta är initialt för att stärka koncernen genom att utvidga dess kompetens och resurser för att framöver möjliggöra även inkråmsförvärv vilket i sin tur öppnar upp möjligheten för fler spännande enheter.

Mål 5 år

Bolaget har ett mål och strävan att inom 5 år uppnå en omsättning om 350 msek med ett positivt EBITDA resultat. Då bolaget har en strategi om att växa genom förvärv är det essentiellt att vi vid detta tillfälle kan genomföra förvärv med egen kassa. Detta i syfte av att hålla Game Chest attraktivt för dess aktieägare, därmed har ledningen alla ambitioner om att späda ut bolagets befintliga aktieägare så lite som möjligt.

Koncernens varumärken

Varumärken inom huvudsegment

GameThrill

Segment :
Spelförsäljning

Gamethrill har sedan lansering utvecklats och anpassats för att uppfylla
marknadens höga krav. I dagsläget erbjuder Gamethrill tre olika
abonnemangsboxar och även ett utbud av över 2000 spel som användare kan
köpa och börja spela direkt.

GameThrill bedriver försäljning av månadsabonnemang och digitala produkter.

Wurm

Segment :
Spelutveckling

Wurm är ett online-spel som erbjuder dess kunder en värld fylld av möjligheter.
Wurm är ett Massive Multiplayer Sandbox spel där integration mellan spelare och
kreativitet ligger i fokus

Wurm bedriver försäljning av medlemskap i form av en abonnemangstjänst.

esportrait

Segment :
Digital marknadsplats

esportrait och ticsail är bolagets två marknadsplatstjänster som i dagsläget riktar
sig mot arrangörer och besökare av olika typer av live-evenemang, primärt inom
gaming- och esport-segmentet. Plattformarna har idag stöd för fyra länder och
språk.

Esportrait bedriver försäljning av biljetter för esport och gaming evenemang.

FridayPlays

Segment :
Abonnemangsboxar

FridayPlays.com är en tjänst framtagen av Game Chest Group i syfte av att fylla
ett hål i marknaden. FridayPlays erbjuder en abonnemangstjänst där dess kunder
får spel på en veckobasis istället för marknadsstandarden som är baserad på
månadsbasis.

FridayPlays bedriver försäljnings av månadsabonnemang.

Koncernens varumärken

Varumärken inom stödjande segment

GameltNow

Segment :
Onlinespel

GameltNow är ett stort nätverk av online-plattformar som tillhandahåller gratisspel till en global publik. Nätverket innehåller mer än 25 olika webbplatser på olika språk världen över och har hundra tusentals besökare i månaden.

GameltNow bedriver försäljning av annonsplatser.

Gamefiber

Segment :
Onlinespel

Gamefiber.com är en online-plattform som erbjuder gratisspel till dess användare. Spelen fungerar på både PC och mobil, men de mobila användarna är i fokus.

Gamefiber bedriver försäljning av annonsplatser.

EasyBet

Segment :
Betting affiliate

Easybet.gg är en affiliate-plattform med fokus på esport-betting samt en samlingsplats för all information som kan tänka sig behövas vid betting på esport-matcher, däribland matchdata.

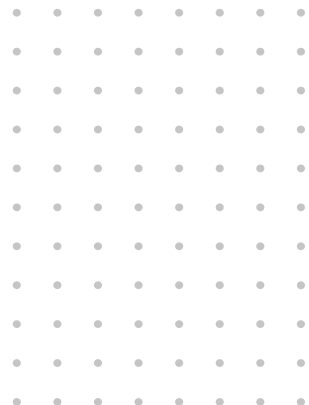
EasyBet bedriver försäljning av dess trafik till betting-plattformar för esport.

RbxVault

Segment :
Spelguide

Rbxvault.com är en informations baserad plattform för spelet Roblox. Plattformen erbjuder information angående In-game objekt som spelarna äger och kan byta med varandra.

RbxVault bedriver försäljning av annonsplatser.





Finansiell översikt

Översikt av koncernen

Flerårsöversikt koncernen	Q2 2021	Q2 2020	Halvår 1 2021	Halvår 1 2020	Helår 2020
Totala intäkter (msek)	1,7	1,2	3,4	2,5	9,6
EBITDA (msek)	-1,1	-0,3	-1,6	-0,9	0,9
Justerat EBITDA (msek) Ex kostnader i samband med tvist och listbyte.	-0,1	-0,2	-0,5	-0,7	1,5
Resultat efter finansiella poster (msek)	-2,0	-1,1	-3,2	-2,5	-4,2
Balansomslutning (msek)	11,7	13,1	11,7	13,1	10,9
Soliditet (%)	53,1%	85,2%	53,1%	85,2%	84,4%
Resultat per aktie (sek)	-0,19	-0,11	-0,28	-0,25	-0,44

Flerårsöversikt modern	Q2 2021	Q2 2020	Halvår 1 2021	Halvår 1 2020	Helår 2020
Totala intäkter (msek)	0,5	0,9	2,5	1,2	3,4
EBITDA (msek)	-1,2	0,0	0,0	-0,7	-0,4
Justerat EBITDA (msek) Ex kostnader i samband med tvist och listbyte.	-0,2	-0,2	1,1	-0,6	0,3
Resultat efter finansiella poster (msek)	-1,6	-0,3	-0,6	-1,4	-2,8
Balansomslutning (msek)	18,8	17,4	18,8	17,4	15,4
Soliditet (%)	73,1%	90,6%	73,1%	90,6%	93,2%
Resultat per aktie (sek)	-0,15	-0,02	-0,05	-0,13	-0,27

Insynspersoner per 2021-06-30

Robin Bäcklund	VD
Robin Stenman	Styrelseordförande
John Ekberg	Ledamot
Marcus Pettersson	Ledamot
Michael Jacobson	Ledamot

Bolaget har per 2021-06-30 10 677 168 aktier.

Kommande rapporter

- 2021-11-26 Kvartalsrapport tre 2021
- 2022-02-17 Bokslutskommuniké 2021
- 2022-05-19 Kvartalsrapport ett 2022
- 2022-05-25 Årsstämma 2022
- 2022-08-18 Kvartalsrapport två 2022

Denna rapport har ej granskats av bolagets revisor

Finansiell översikt

Koncernens resultaträkning

	2021-04-01 - 2021-06-30	2020-04-01 - 2020-06-30	2021-01-01 - 2021-06-30	2020-01-01 - 2020-06-30	2020-01-01 - 2020-12-31
Nettoomsättning	1 682 106	1 209 223	3 355 179	2 502 131	9 570 951
Övriga intäkter	50 607	0	36 766	0	25 670
Rörelsens intäkter	1 732 713	1 209 223	3 391 945	2 502 131	9 596 621
<i>Rörelsens kostnader</i>					
Handelsvaror	-781 702	-350 530	-1 503 142	-767 332	-3 043 613
Övriga externa kostnader	-1 580 870	-563 177	-2 591 778	-1 301 198	-3 386 432
Personalkostnader	-505 474	-574 735	-938 008	-1 213 724	-2 311 109
Avskrivningar inventarier & goodwill	-652 795	-794 452	-1 311 729	-1 536 733	-3 044 689
Övriga rörelsekostnader	0	-50 654	0	-79 622	0
Rörelsens kostnader	-3 520 841	-2 333 548	-6 344 657	-4 898 609	-11 785 843
Rörelseresultat	-1 788 128	-1 124 325	-2 952 712	-2 396 478	-2 189 222
<i>Resultat från finansiella investeringar</i>					
Övriga ränteintäkter och liknande resultatposter	0	0	0	270	270
Räntekostnader och liknande resultatposter	-232 532	-21 911	-232 975	-142 145	-2 051 787
	-232 532	-21 911	-232 975	-141 875	-2 051 517
Resultat efter finansiella poster	-2 020 660	-1 146 236	-3 185 687	-2 538 353	-4 240 739
Skatt på periodens resultat	0	0	0	0	-254 816
Minoritetsintresse	-11 901	55 231	241 713	1 356	-180 186
Årets resultat	-2 032 561	-1 091 005	-2 943 974	-2 536 997	-4 675 741
Resultat per aktie	-0,19	-0,11	-0,28	-0,25	-0,44

Koncernens balansräkning

	2021-06-30	2020-06-30	2020-12-31
TILLGÅNGAR			
<i>Anläggningstillgångar</i>			
<i>Immateriella anläggningstillgångar</i>			
Goodwill	3 638 225	5 422 476	4 447 111
IT plattform	1 803 057	4 417 176	2 167 150
	5 441 282	9 839 652	6 614 261
<i>Materiella anläggningstillgångar</i>			
Inventarier, verktyg och installationer	563 822	521 057	532 703
	563 822	521 057	532 703
Summa anläggningstillgångar	6 005 104	10 360 709	7 146 964
<i>Omsättningstillgångar</i>			
<i>Varulager m.m</i>			
Färdiga varor och handelsvaror	239 501	152 568	252 516
	239 501	152 568	252 516
<i>Kortfristiga fordringar</i>			
Kundfordringar	101 259	77 338	84 182
Aktuella skattefordringar	268 652	148 972	117 614
Övriga fordringar	403 604	842 083	1 087 914
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	200 912	60 000	316 328
	974 427	1 128 393	1 606 038
<i>Kassa och bank</i>	4 471 088	1 431 865	1 880 791
Summa omsättningstillgångar	5 685 016	2 712 826	3 739 345
SUMMA TILLGÅNGAR	11 690 120	13 073 535	10 886 309

Koncernens balansräkning

	2021-06-30	2020-06-30	2020-12-31
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
<i>Eget kapital</i>			
Aktiekapital	1 067 717	1 027 554	1 067 717
Pågående nyemission	0	40 162	0
Fond för utvecklingskostnader	211 473	370 077	290 775
Övrigt tillskjutet kapital	23 381 397	23 469 477	23 381 397
Annat eget kapital inklusive årets resultat	-18 442 783	-13 810 045	-15 775 480
	6 217 804	11 097 225	8 964 409
Minoritetsintresse	-14 645	45 526	227 067
Summa eget kapital	6 203 159	11 142 751	9 191 476
<i>Avsättningar</i>			
Uppskjuten skatteskuld	286 340	297 460	297 460
	286 340	297 460	297 460
<i>Kortfristiga skulder</i>			
Leverantörsskulder	91 109	11 900	398 305
Övriga skulder	4 403 157	959 224	208 130
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	706 355	662 200	790 938
Summa skulder	5 200 621	1 633 324	1 397 373
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	11 690 120	13 073 535	10 886 309

Förändringar i koncernens egna kapital

	Aktiekapital	Nyemission under registrering	Fond för utvecklings- kostnader	Övrigt tillskjutet kapital	Annat eget kapitel inkl. årets resultat	Totalt
Ingående balans 2020-01-01	963 101	64 453	449 379	21 790 689	-11 088 415	12 179 207
Nyemission	104 616	-64 453	0	1 590 708	78 080	1 708 951
Utvecklingsutgifter	0	0	-158 604	0	158 604	0
Omräkningsdifferenser	0	0	0	0	-248 007	-248 007
Minoritetsintresse	0	0	0	0	227 067	227 067
Årets resultat	0	0	0	0	-4 675 742	-4 675 742
Utgående balans 2020-12-31	1 067 717	0	290 775	23 381 397	-15 548 413	9 191 476
Utvecklingsutgifter	0	0	-79 302	0	79 302	0
Minoritetsintresse	0	0	0	0	-14 645	-14 645
Omräkningsdifferenser	0	0	0	0	-29 698	-29 698
Årets resultat	0	0	0	0	-2 943 974	-2 943 974
Utgående balans 2021-06-30	1 067 717	0	211 473	23 381 397	-18 457 428	6 203 159

Koncernens kassaflödesanalys

	2021-04-01 - 2021-06-30	2020-04-01 - 2020-06-30	2021-01-01 - 2021-06-30	2020-01-01 - 2020-06-30	2020-01-01 - 2020-12-31
Den löpande verksamheten					
Resultat efter finansiella poster	-2 020 660	*	-3 185 687	-2 538 353	-4 240 739
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	646 760	*	1 339 226	1 596 436	4 441 314
	-1 373 900	*	-1 846 461	-941 917	200 575
Betald inkomstskatt	-68 277	*	-162 158	317 209	93 751
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapital	-1 442 177	*	-2 008 619	-624 708	294 326
<i>Förändringar i rörelsekapital</i>					
Förändring av varulager	13 015	*	13 018	32 311	-67 637
Förändring av rörelsefordringar	-13 978	*	782 650	-527 925	-1 036 929
Förändring av rörelseskulder	4 120 674	*	3 803 248	-849 916	-684 680
Kassaflöde från den löpande verksamheten	2 677 534	*	2 590 297	-1 970 238	-1 494 920
<i>Investeringsverksamheten</i>					
Förvärv av materiella anläggningstillgångar	0	*	0	0	-26 392
Kassaflöde från investeringsverksamheten	0	*	0	0	-26 392
<i>Finansieringsverksamheten</i>					
Nyemission	0	*	0	989 999	989 999
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	0	*	0	989 999	989 999
Årets kassaflöde	2 677 534	*	2 590 297	-980 239	-531 313
Likvida medel vid årets början	1 793 554	*	1 880 791	2 412 104	2 412 104
Likvida medel vid årets slut	4 471 088	*	4 471 088	1 431 865	1 880 791

* Bolaget saknar jämförelsesiffror för denna period.

Moderföretagets resultaträkning

	2021-04-01 - 2021-06-30	2020-04-01 - 2020-06-30	2021-01-01 - 2021-06-30	2020-01-01 - 2020-06-30	2020-01-01 - 2020-12-31
Nettoomsättning	373 651	922 858	2 420 418	1 205 311	3 409 308
Övriga rörelseintäkter	77 784	0	74 370	0	0
Rörelsens intäkter	451 435	922 858	2 494 788	1 205 311	3 409 308
<i>Rörelsens kostnader</i>					
Övriga externa kostnader	-1 295 165	-476 181	-1 819 248	-1 095 454	-2 187 193
Personalkostnader	-359 312	-420 191	-718 438	-833 255	-1 604 339
Avskrivningar och nedskrivningar	-142 395	-254 978	-284 790	-509 956	-1 019 912
Rörelsens kostnader	-1 796 872	-1 151 350	-2 822 476	-2 438 665	-4 811 444
Rörelseresultat	-1 345 437	-228 492	-327 688	-1 233 354	-1 402 136
<i>Resultat från finansiella investeringar</i>					
Resultat från andelar i koncernföretag	0	0	0	0	20 019
Räntekostnader och liknande resultatposter	-232 532	-21 792	-232 975	-142 026	-1 466 092
	-232 532	-21 792	-232 975	-142 026	-1 446 073
Resultat efter finansiella poster	-1 577 969	-250 284	-560 663	-1 375 380	-2 848 209
Skatt på periodens resultat	0	0	0	0	0
Årets resultat	-1 577 969	-250 284	-560 663	-1 375 380	-2 848 209
Resultat per aktie	-0,15	-0,02	-0,05	-0,13	-0,27

Moderföretagets balansräkning

	2021-06-30	2020-06-30	2020-12-31
TILLGÅNGAR			
Anläggningstillgångar			
<i>Immateriella anläggningstillgångar</i>			
IT plattform	1 591 584	4 047 099	1 876 375
	1 591 584	4 047 099	1 876 375
<i>Finansiella anläggningstillgångar</i>			
Andelar i koncernföretag	12 074 792	10 774 792	12 074 792
	12 074 792	10 774 792	12 074 792
Summa anläggningstillgångar	13 666 376	14 821 891	13 951 167
Omsättningstillgångar			
<i>Kortfristiga fordringar</i>			
Kundfordringar	31 250	77 338	47 903
Fordringar hos koncernföretag	1 273 873	2 171 783	1 056 960
Övriga fordringar	51 399	134 075	50 091
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	89 668	60 000	111 693
	1 446 190	2 443 196	1 266 647
<i>Kassa och bank</i>	3 724 454	172 172	150 047
Summa omsättningstillgångar	5 170 644	2 615 368	1 416 694
SUMMA TILLGÅNGAR	18 837 020	17 437 259	15 367 861

Moderföretagets balansräkning

	2021-06-30	2020-06-30	2020-12-31
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
<i>Eget kapital</i>			
<i>Bundet eget kapital</i>			
Aktiekapital	1 067 717	1 027 554	1 067 717
Pågående nyemission	0	40 162	0
	1 067 717	1 067 716	1 067 717
<i>Fritt eget kapital</i>			
Överkursfond	19 727 086	19 815 166	19 727 086
Balanserat resultat	-6 467 782	-3 707 652	-3 619 572
Periodens resultat	-560 663	-1 375 380	-2 848 209
	12 698 641	14 732 134	13 259 305
	13 766 358	15 799 850	14 327 022
<i>Kortfristiga skulder</i>			
Leverantörsskulder	25 397	11 900	203 168
Övriga skulder	4 355 910	1 010 777	120 435
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	689 355	614 732	717 236
	5 070 662	1 637 409	1 040 839
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	18 837 020	17 437 259	15 367 861

Förändringar i moderföretagets egna kapital

	Aktiekapital	Pågående nyemission	Överkursfond	Balanserat resultat	Årets resultat	Totalt
Ingående balans 2020-01-01	963 101	64 453	18 136 378	-652 752	-3 044 900	15 466 280
Omföring resultat föregående år	0	0	0	-3 044 900	3 044 900	0
Nyemission	104 616	-64 453	1 590 708	78 080	0	1 708 951
Årets resultat	0	0	0	0	-2 848 209	-2 848 209
Utgående balans 2020-12-31	1 067 717	0	19 727 086	-3 619 572	-2 848 209	14 327 022
Omföring resultat föregående år	0	0	0	-2 848 209	2 848 209	0
Årets resultat	0	0	0	0	-560 663	-560 663
Utgående balans 2021-06-30	1 067 717	0	19 727 086	-6 467 782	-560 663	13 766 358

Moderföretagets kassaflödesanalys

	2021-04-01 - 2021-06-30	2020-04-01 - 2020-06-30	2021-01-01 - 2021-06-30	2020-01-01 - 2020-06-30	2020-01-01 - 2020-12-31
Den löpande verksamheten					
Resultat efter finansiella poster	-1 577 969	*	-560 663	-1 375 380	-2 848 209
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	142 395	*	284 790	509 956	2 279 494
	-1 435 574	*	-275 873	-865 424	-568 715
Betald inkomstskatt	0	*	0	0	0
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapital	-1 435 574	*	-275 873	-865 424	-568 715
<i>Förändringar i rörelsekapital</i>					
Förändring av rörelsefordringar	920 397	*	-179 543	-3 423	-126 874
Förändring av rörelseskulder	3 921 405	*	4 029 823	-752 504	-947 887
Kassaflöde från den löpande verksamheten	3 406 228	*	3 574 407	-1 621 351	-1 643 476
<i>Finansieringsverksamheten</i>					
Nyemission	0	*	0	989 999	989 999
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	0	*	0	989 999	989 999
Årets kassaflöde	3 406 228	*	3 574 407	-631 352	-653 477
Likvida medel vid årets början	318 226	*	150 047	803 524	803 524
Likvida medel vid årets slut	3 724 454	*	3 724 454	172 172	150 047

* Bolaget saknar jämförelsesiffror för denna period.

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.

Justerat EBITDA

Ledningen väljer att redovisa ett justerat EBITDA med anledning att det uppkommit kostnader av engångskaraktär som inte ger en rättvisbild av verksamheten. Dessa kostnader är kostnader kopplat till tvisten om UBERCRATE LTD samt kostnader kopplat till bytet av lista från Spotlight Stock Market till Nordic SME.

Kostnaderna i samband med tvisten innefattar advokatkostnader, avgift till Skiljenämnden och tillägsköpesskillingar. (-950 045,37 SEK)

Kostnaderna i samband med bytet av lista innefattar dubbla listningsavgifter, konsultarvoden och introduktionsavgifter. (-50 000 SEK)

Det justerade EBITDA resultatet är rensat från dessa kostnader som under kvartal två 2021 uppgått till -1 000 045,37 SEK.

Periodisering av betalande abonnemang

Koncernens försäljning av abonnemang i dess diverse plattformar säljs inom olika tidsramar. Bolaget har ej periodiserat dessa, som exempel har de intäkter som kommit från årsabonnemang under Q4 fullt bokförts i kvartalets försäljning och kommer då återkomma under kommande års Q4.

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.

Game Chest Group AB (Publ)
559095-1942

Birger Jarlsgatan 20
114 34, Stockholm

ir@gamechestgroup.se

Bolagets aktie handlas på Nordic SME

Q2

Kvartalsrapport två 2021

www.gamechestgroup.com

Publicerad vid
2021-08-19