

# KVARTALS RAPPORT TRE 20 20

## Nettoomsättning

Game Chests nettoomsättning under Q3 2020 uppgick till 3 321 348 SEK, vilket var en ökning om 133.89% jämfört med Q3 2019.

## Rörelseresultat

Game Chests rörelseresultat under Q3 2020 uppgick till 765 767 SEK, en ökad vinst jämfört med -1 002 533 SEK i Q3 2019.

## Periodens resultat

Periodens resultat uppgick till 510 762 SEK i Q3 2020, en ökad vinst jämfört med -1 078 609 SEK i Q3 2019.

Nyckeltal koncernen	Q3 2020	Q3 2019	Q1 - Q3 2020	Q1 - Q3 2019	Helår 2019
Nettoomsättning (msek)	3,3	1,4	5,8	2,1	2,3
Rörelseresultat (msek)	0,8	-1,0	-1,6	-2,7	-4,6
EBITDA (msek)	1,5	-0,3	0,7	-1,4	-2,5
Periodens resultat (msek)	0,5	-1,1	-2,0	-2,9	-4,8
Resultat per aktie (sek)	0,05	-0,12	-0,19	-0,32	-0,50

## Viktiga händelser under Q3 2020

- Game Chest inleder samarbete med dess första Youtube-profil
- Koncernens spel Wurm Online lanseras på plattformen Steam
- Bolaget presenterar mål om att rapportera ett positivt EBITDA för halvår två 2020
- Spelet Wurm Online rankar topp 5 i topplista på plattformen Steam
- Koncernen uppnår över 8000 betalande abonnenter
- Game Chest presenterar en finansiell uppdatering pga bättre resultat än förväntat
- Game Chest inleder partnerskap med flertal Steam-communities.

## Viktiga händelser efter Q3 2020

- Game Chest tecknar ej exklusivt LOI med avsikt om förvärv av svenskt gaming-bolag
- Bolaget betalar av sista delen av lånet till Qualcon och har därmed inga kvarvarande lån
- Förhandlingarna gällande potentiellt förvärv avbryts

Publicerad vid  
**2020-11-12**

Denna information är sådan information som Game Chest Group AB är skyldigt att offentliggöra enligt EU:s marknadsmissbruksförordning. Informationen lämnades, genom ovanstående kontaktpersons försorg, för offentliggörande den 12 November 2020.

# VD har ordet

Game Chest Group har i allra högsta grad haft ett händelserikt tredje kvartal. Med hårt arbete, nya partnerskap och lyckade lanseringar kan koncernen rapportera dess bästa kvartal hittills, sett till resultat och tillväxt. Bolaget har under det tredje kvartalet kunnat visa vad Game Chest verkligen är och arbetar mot, att vidareutveckla, sprida och finna synergier mellan bolagets innehav vilket resulterar i optimerad försäljning och tillväxt.

Kvartalet har inneburit ett dedikerat arbete för att utveckla koncernens befintliga produkter, ett tydligt resultat av detta är den lyckade lanseringen av Wurm Online som skedde tidigt under kvartal tre.

I slutet av Juli lanserade koncernen dess spel Wurm Online på plattformen Steam, en extremt lyckad lansering som gick betydligt bättre än vad vi förväntat oss. Denna lansering har under det tredje kvartalet starkt utvecklat koncernens antal betalande abonnenter.

Betalande abonnenter har sedan Game Chest Groups notering varit ett nyckeltal för verksamheten, vilket vi än idag rapporterar löpande. Under det tredje kvartalet har det skett en stor tillväxt av betalande abonnenter. Koncernen hade i början av Q3 cirka 2500 abonnenter vilket snabbt tog en vändning uppåt efter lanseringen och den stora skala av nya spelare som då testade spelet. På sin höjd hade koncernen uppnått cirka 8000 st betalande abonnenter. Enligt förväntan så visste vi att alla spelare som initialt testade spelet och köpte ett abonnemang ej skulle stanna kvar, Vi hade vid lansering ett mål om i sin höjd nå 4000-5000 tusen betalande abonnenter inom koncernen. I dagsläget (November) har koncernen hittat en stabil grund på över 6000 stycken betalande abonnenter och nu under den senaste tiden även sett en mild vändning uppåt igen.

Att bolaget kunnat hålla sig på dessa höga nivåer och se en sådan tydlig tillväxt på en kort tid är dels ett resultat av Steam-lanseringen men även ett dedikerat arbete med kreatörer på plattformarna Twitch och Youtube. Koncernen har under Q3 arbetat med att identifiera rätt typ av kreatörer för rätt varumärke. Detta arbete gör vi med ett syfte av att bygga långsiktiga relationer för att bedriva en kostnadseffektiv marknadsföring. Koncernen har nu bundit samarbeten med 15 st kreatörer som har mellan 20 000 till 300 000 följare för koncernens varumärken Wurm och FridayPlays. Detta är ett arbete vi anser är väldigt kostnadseffektivt och vi kommer därmed fortsätta med att binda samarbeten med nya som gamla kreatörer.

FridayPlays (<https://fridayplays.com/>) är bolagets nysatsning av plattformarna Ubercrate och Gamethrill, där vi applicerat den feedback vi fått av bolagets kunder genom åren i syfte av att ta fram en plattform som erbjuder kunderna en sån bra upplevelse som möjligt. Eftersom det är ett nytt varumärke tar det tid att utveckla men bolaget har sett en betydligt bättre feedback och ett mindre kundbortfall.

Jag tillsammans med bolagets ledning ser glatt på var Game Chest kommer befinna sig i gaming-branschens spännande framtid, nu kommer vi lägga ett stort fokus på att skala upp med kreatörer för att få bolagets andra viktiga men även skalbara affärsben att leverera ytterligare tillväxt.

# VD har ordet



## Robin Bäcklund

Verkställande direktör  
Game Chest Group AB (Publ)

### Finansiellt

Nettoomsättningen under tredje kvartalet uppgick till 3 321 348 SEK (1 420 027 SEK), en tillväxt om 134%. Game Chest stänger Q3 med ett positivt rörelseresultat om 765 767 SEK (-1 002 533 SEK) som även tyngs ner av avskrivningar av inventarier och goodwill. Koncernens EBITDA under Q3 uppgick till 1 524 597 SEK (-342 653 SEK) en positiv utveckling om 545%.

Att bibehålla denna kostnadseffektiva tillväxt anser jag är en essentiell faktor för koncernens framtid. Därav pågår ett kontinuerligt arbetet med att minska kostnader vilket innebär att applicera koncernens resurser mot rätt innehav vid rätt tillfälle.

### Framåtblick

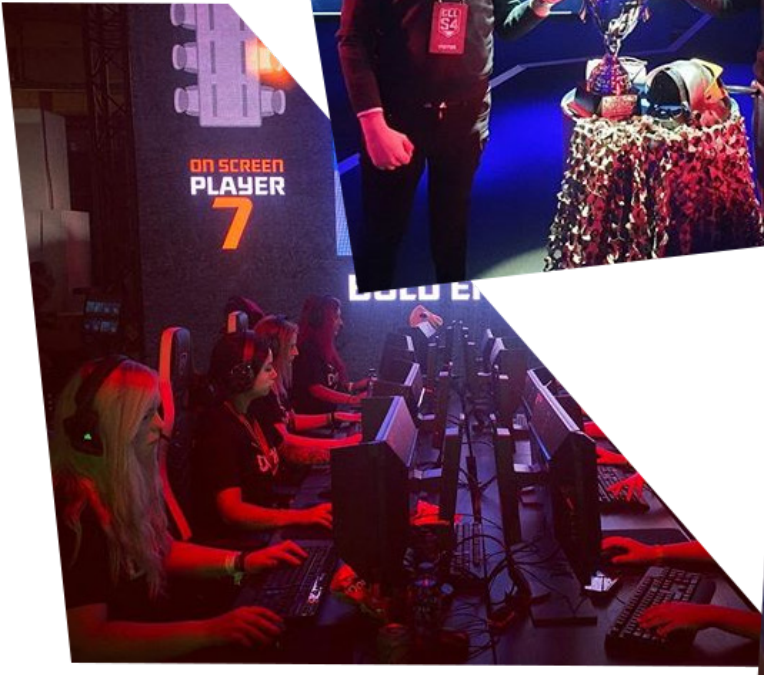
Koncernen befinner sig i dagsläget i en väldigt spännande fas där tillväxt ligger störst i fokus. Bolagets huvudsakliga tillväxtstrategi är genom förvärv av kassaflödes positiva bolag och inkråm inom gaming och esport-marknaden.

Game Chest är ett ungt bolag som i ett tidigt skede kunnat visa att bolagets verksamhet och affärsidé är av en lönsam struktur. Nu handlar det om att ytterligare komplettera och tillföra till koncernens ekosystem genom nya förvärv och medarbetare. Jag tillsammans med min ledning håller därmed konstant våra ögon på marknaden för spännande bolag och verksamheter med mål om att effektivt kunna trappa upp förvärvsstrategin.

### Avslutningsvis

Kvartal fyra innebär en nedräkning till julefrid och som en konsekvens innebär det mycket tid till att spela datorspel och är då en högtid inom branschen. Vi vill därför passa på att redan nu önska såväl våra aktieägare, medarbetare som trogna gamers en riktigt härlig tid framöver och under julen. Ta hand om varandra så ska vi här på Game Chest se till att ge alla gamers ett riktigt spelnöje i mörkret!

VD  
Robin Bäcklund  
Game Chest Group AB (Publ)

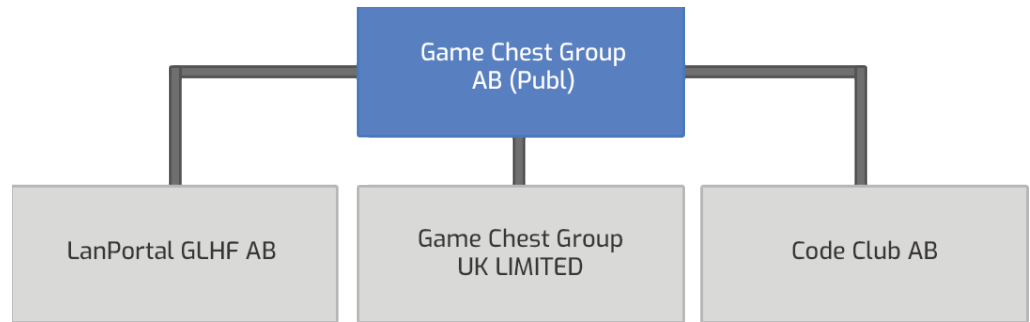




## Game Chest Group AB

# 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

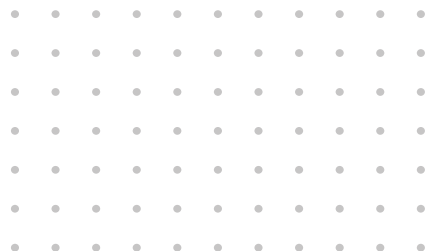
2017 genomförde Game Chest Group AB förvärvet av Game Chest Group UK LIMITED. Dotterbolaget är baserat i Storbritannien och bedriver dess verksamhet inom segmentet spelförsäljning.

### 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.

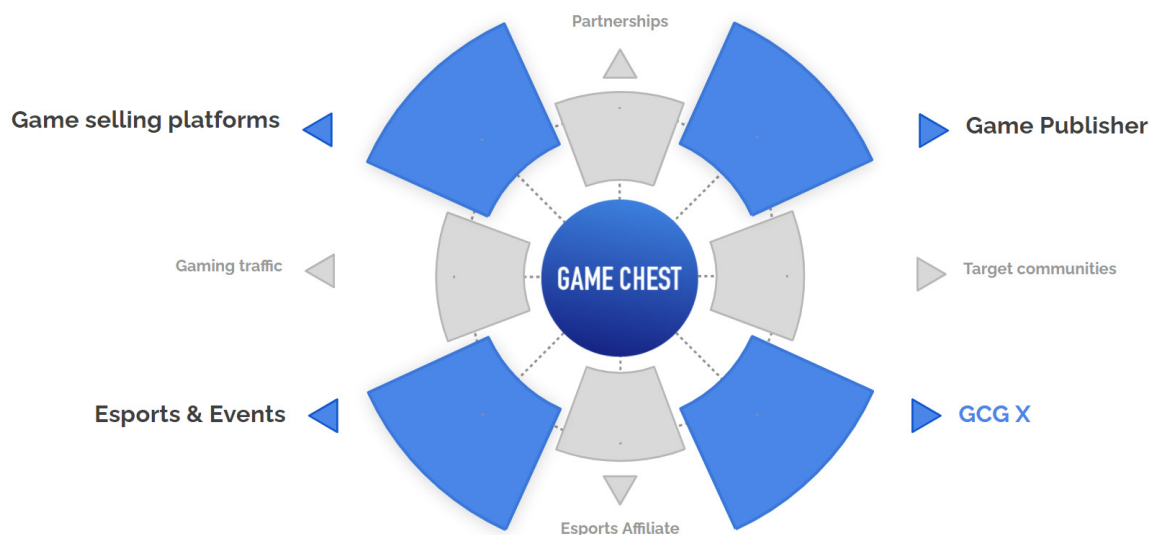
Illustrerat nedan är en simpel överblick gällande hur koncernens ekosystem går ihop, där de blå segmenten är huvudsegment och där de gråa är stödjande segment.

### 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

## uCrate

Segment :  
Spelförsäljning

uCrate erbjuder en webbaserad prenumerationstjänst för spel. Tjänsten erbjuder spelare världen över möjligheten att prenumerera på en "Kinderäggs-upplevelse", i form av nya indie-spel på månadsbasis.

**uCrate bedriver försäljnings av månadsabonnemang.**

## 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.

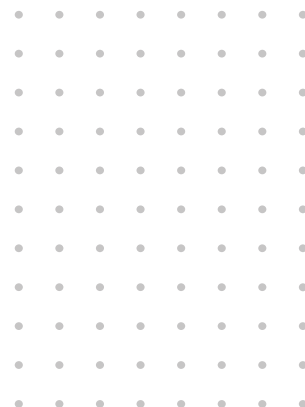
**EasyBet bedriver försäljning av dess trafik till betting-plattformar för esport.**

## 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

<b>Flerårsöversikt koncernen</b>	<b>Q3 2020</b>	<b>Q3 2019</b>	<b>Delår 2 2020</b>	<b>Delår 2 2019</b>	<b>Helår 2019</b>
Totala intäkter (msek)	3,3	1,4	5,8	2,1	2,3
EBITDA (msek)	1,5	-0,3	0,7	-1,4	-2,5
Resultat efter finansiella poster (msek)	0,7	-1,1	-1,8	-2,9	-4,8
Balansomslutning (msek)	14,1	15,5	14,1	15,5	16,7
Soliditet (%)	83,6%	53,7%	83,6%	53,7%	73,0%
Resultat per aktie (sek)	0,05	-0,12	-0,19	-0,32	-0,50

<b>Flerårsöversikt modern</b>	<b>Q3 2020</b>	<b>Q3 2019</b>	<b>Delår 2 2020</b>	<b>Delår 2 2019</b>	<b>Helår 2019</b>
Totala intäkter (msek)	1,0	1,1	2,2	2,3	1,9
EBITDA (msek)	0,2	0,1	-0,5	-0,2	-1,5
Resultat efter finansiella poster (msek)	-0,1	-0,2	-1,4	-0,7	-3,0
Balansomslutning (msek)	17,6	19,2	17,6	19,2	19,6
Soliditet (%)	89,2%	65,1%	89,2%	65,1%	79,0%
Resultat per aktie (sek)	-0,01	-0,03	-0,13	-0,08	-0,32

## Insynspersoner per 2020-09-30

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

Bolaget har per 2020-09-30 10 677 168 aktier.

## Kommande rapporter

2021-02-24	Bokslutskommuniké 2020
2021-05-13	Kvartalsrapport ett 2021
2021-05-27	Årsredovisning 2020
2021-08-19	Halvårsrapport ett 2021

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

## Övrig finansiell kommentar

Bolaget befinner sig i en tvist gällande köpeskillingen av Game Chest Group UK Ltd (tidigare Ubercrate Ltd). Ledningen tar denna tvist på största allvar men lägger däremot naturligtvis dess största fokus på att utveckla verksamheten. Tvisten kommer lösas i en skiljenämnd förväntas avslutas under Q1 2021.

# Koncernens resultaträkning

	2020-07-01 - 2020-09-30	2019-07-01 - 2019-09-30	2020-01-01 - 2020-09-30	2019-01-01 - 2019-09-30	2019-01-01 - 2019-12-31
Nettoomsättning	3 321 348	1 420 027	5 823 479	2 100 554	2 342 982
Övriga intäkter	0	0	0	0	2 000
<b>Rörelsens intäkter</b>	<b>3 321 348</b>	<b>1 420 027</b>	<b>5 823 479</b>	<b>2 100 554</b>	<b>2 344 982</b>
<i>Rörelsens kostnader</i>					
Handelsvaror	-602 545	-424 178	-1 369 877	-639 209	-1 021 682
Övriga externa kostnader	-536 293	-795 245	-1 837 491	-1 904 227	-2 363 866
Personalkostnader	-601 036	-533 326	-1 814 760	-987 989	-1 409 827
Avskrivningar inventarier & goodwill	-758 830	-659 880	-2 295 562	-1 301 532	-2 077 567
Övriga rörelsekostnader	-56 877	-9 931	-136 499	-9 931	-25 670
<b>Rörelsens kostnader</b>	<b>-2 555 581</b>	<b>-2 422 560</b>	<b>-7 454 189</b>	<b>-4 842 888</b>	<b>-6 898 612</b>
<b>Rörelseresultat</b>	<b>765 767</b>	<b>-1 002 533</b>	<b>-1 630 710</b>	<b>-2 742 334</b>	<b>-4 553 630</b>
<i>Resultat från finansiella investeringar</i>					
Övriga ränteintäkter och liknande resultatposter	0	0	270	0	0
Räntekostnader och liknande resultatposter	-19 216	-126 342	-161 361	-168 002	-260 708
	<b>-19 216</b>	<b>-126 342</b>	<b>-161 091</b>	<b>-168 002</b>	<b>-260 708</b>
<b>Resultat efter finansiella poster</b>	<b>746 551</b>	<b>-1 128 875</b>	<b>-1 791 801</b>	<b>-2 910 336</b>	<b>-4 814 338</b>
Skatt på periodens resultat	0	0	0	0	19 488
Minoritetsintresse	-235 789	50 266	-234 433	50 266	21 369
<b>Årets resultat</b>	<b>510 762</b>	<b>-1 078 609</b>	<b>-2 026 234</b>	<b>-2 860 070</b>	<b>-4 773 481</b>
<b>Resultat per aktie</b>	<b>0,05</b>	<b>-0,12</b>	<b>-0,19</b>	<b>-0,32</b>	<b>-0,50</b>

# Koncernens balansräkning

	2020-09-30	2019-09-30	2019-12-31
<b>TILLGÅNGAR</b>			
<i>Anläggningstillgångar</i>			
<i>Fordringar för tecknat ej inbetalt aktiekapital</i>	0	0	999 999
<i>Immateriella anläggningstillgångar</i>			
Goodwill	4 995 887	5 851 453	6 597 962
IT plattform	4 122 547	4 657 683	5 006 434
	<b>9 118 434</b>	<b>10 509 136</b>	<b>11 604 396</b>
<i>Materiella anläggningstillgångar</i>			
Inventarier, verktyg och installationer	566 104	553 162	559 803
	<b>566 104</b>	<b>553 162</b>	<b>559 803</b>
<b>Summa anläggningstillgångar</b>	<b>9 684 538</b>	<b>11 062 298</b>	<b>12 164 199</b>
<i>Omsättningstillgångar</i>			
<i>Varulager m.m</i>			
Färdiga varor och handelsvaror	140 365	210 210	184 879
	<b>140 365</b>	<b>210 210</b>	<b>184 879</b>
<i>Kortfristiga fordringar</i>			
Kundfordringar	89 947	75 758	75 758
Aktuella skattefordringar	260 701	382 627	466 181
Övriga fordringar	940 078	1 308 062	315 737
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	359 226	764	60 000
	<b>1 649 952</b>	<b>1 767 211</b>	<b>917 676</b>
<i>Kassa och bank</i>	2 657 402	2 434 316	2 412 104
<b>Summa omsättningstillgångar</b>	<b>4 447 719</b>	<b>4 411 737</b>	<b>3 514 659</b>
<b>SUMMA TILLGÅNGAR</b>	<b>14 132 257</b>	<b>15 474 035</b>	<b>16 678 857</b>

# Koncernens balansräkning

	2020-09-30	2019-09-30	2019-12-31
<b>EGET KAPITAL OCH SKULDER</b>			
<i><b>Eget kapital</b></i>			
Aktiekapital	1 067 717	889 624	963 101
Pågående nyemission	0	0	64 453
Fond för utvecklingskostnader	330 425	0	449 379
Övrigt tillskjutet kapital	23 381 397	12 846 298	21 790 689
Annat eget kapital inklusive årets resultat	-13 250 741	-5 445 980	-11 157 059
	<b>11 528 798</b>	<b>8 289 942</b>	<b>12 110 563</b>
Minoritetsintresse	281 315	18 167	68 644
<b>Summa eget kapital</b>	<b>11 810 113</b>	<b>8 308 109</b>	<b>12 179 207</b>
<i><b>Avsättningar</b></i>			
Uppskjuten skatteskuld	297 460	297 460	297 460
	<b>297 460</b>	<b>297 460</b>	<b>297 460</b>
<b>Kortfristiga skulder</b>			
Leverantörsskulder	142 321	437 560	217 616
Övriga skulder	1 193 077	6 117 246	3 433 547
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	689 286	313 660	551 027
<b>Summa skulder</b>	<b>2 024 684</b>	<b>6 868 466</b>	<b>4 202 190</b>
<b>SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER</b>	<b>14 132 257</b>	<b>15 474 035</b>	<b>16 678 857</b>

## Finansiell översikt

# Moderföretagets resultaträkning

	2020-07-01 - 2020-09-30	2019-07-01 - 2019-09-30	2020-01-01 - 2020-09-30	2019-01-01 - 2019-09-30	2019-01-01 - 2019-12-31
Nettoomsättning	982 802	1 083 464	2 188 113	2 260 248	1 857 057
<b>Rörelsens intäkter</b>	<b>982 802</b>	<b>1 083 464</b>	<b>2 188 113</b>	<b>2 260 248</b>	<b>1 857 057</b>
<i>Rörelsens kostnader</i>					
Övriga externa kostnader	-382 419	-654 826	-1 477 873	-1 723 755	-2 225 685
Personalkostnader	-385 095	-287 206	-1 218 350	-741 869	-1 124 443
Avskrivningar och nedskrivningar	-254 978	-247 628	-764 934	-294 878	-542 506
<b>Rörelsens kostnader</b>	<b>-1 022 492</b>	<b>-1 189 660</b>	<b>-3 461 157</b>	<b>-2 760 502</b>	<b>-3 892 634</b>
<b>Rörelseresultat</b>	<b>-39 690</b>	<b>-106 196</b>	<b>-1 273 044</b>	<b>-500 254</b>	<b>-2 035 577</b>
<i>Resultat från finansiella investeringar</i>					
Resultat från andelar i koncernföretag	0	0	0	0	-749 348
Räntekostnader och liknande resultatposter	-19 156	-126 173	-161 182	-167 833	-259 975
	<b>-19 156</b>	<b>-126 173</b>	<b>-161 182</b>	<b>-167 833</b>	<b>-1 009 323</b>
<b>Resultat efter finansiella poster</b>	<b>-58 846</b>	<b>-232 369</b>	<b>-1 434 226</b>	<b>-668 087</b>	<b>-3 044 900</b>
Skatt på periodens resultat	0	0	0	0	0
<b>Årets resultat</b>	<b>-58 846</b>	<b>-232 369</b>	<b>-1 434 226</b>	<b>-668 087</b>	<b>-3 044 900</b>
<b>Resultat per aktie</b>	<b>-0,01</b>	<b>-0,03</b>	<b>-0,13</b>	<b>-0,08</b>	<b>-0,32</b>

# Moderföretagets balansräkning

	2020-09-30	2019-09-30	2019-12-31
<b>TILLGÅNGAR</b>			
<b>Anläggningstillgångar</b>			
<i>Fordringar för tecknat men ej inbetalt aktiekapital</i>	0	0	999 999
<i>Immateriella anläggningstillgångar</i>			
IT plattform	3 792 121	4 657 683	4 557 055
	<b>3 792 121</b>	<b>4 657 683</b>	<b>4 557 055</b>
<i>Finansiella anläggningstillgångar</i>			
Andelar i koncernföretag	10 774 792	10 159 138	10 774 792
	<b>10 774 792</b>	<b>10 159 138</b>	<b>10 774 792</b>
<b>Summa anläggningstillgångar</b>	<b>14 566 913</b>	<b>14 816 821</b>	<b>15 331 847</b>
<b>Omsättningstillgångar</b>			
<i>Kortfristiga fordringar</i>			
Kundfordringar	89 947	1 898 388	75 758
Fordringar hos koncernföretag	1 990 204	921 259	2 137 513
Övriga fordringar	151 188	1 066 851	166 502
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	70 000	764	60 000
	<b>2 301 339</b>	<b>3 887 262</b>	<b>2 439 773</b>
<i>Kassa och bank</i>	770 936	477 337	803 524
<b>Summa omsättningstillgångar</b>	<b>3 072 275</b>	<b>4 364 599</b>	<b>3 243 297</b>
<b>SUMMA TILLGÅNGAR</b>	<b>17 639 188</b>	<b>19 181 420</b>	<b>19 575 143</b>



# Moderföretagets balansräkning

	2020-09-30	2019-09-30	2019-12-31
<b>EGET KAPITAL OCH SKULDER</b>			
<i>Eget kapital</i>			
<i>Bundet eget kapital</i>			
Aktiekapital	1 067 717	889 624	963 101
Pågående nyemission	0	0	64 453
	<b>1 067 717</b>	<b>889 624</b>	<b>1 027 554</b>
<i>Fritt eget kapital</i>			
Överkursfond	19 727 086	12 846 298	18 136 378
Balanserat resultat	-3 619 572	-574 672	-652 752
Periodens resultat	-1 434 226	-668 088	-3 044 900
	<b>14 673 288</b>	<b>11 603 538</b>	<b>14 438 726</b>
	<b>15 741 005</b>	<b>12 493 162</b>	<b>15 466 280</b>
<i>Kortfristiga skulder</i>			
Leverantörsskulder	142 321	314 528	247 722
Övriga skulder	1 114 416	6 077 070	3 359 662
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	641 446	296 660	501 479
	<b>1 898 183</b>	<b>6 688 258</b>	<b>4 108 863</b>
<b>SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER</b>	<b>17 639 188</b>	<b>19 181 420</b>	<b>19 575 143</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.

Game Chest Group AB (Publ)  
559095-1942

Birger Jarlsgatan 20  
114 34, Stockholm

ir@gamechestgroup.se

Bolagets aktie handlas på Spotlight Stock Market

**Q3**

# DELÅRSRAPPORT TRE

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

Publicerad vid  
**2020-11-12**