



Q3 2019

Game Chest Group AB (Publ)

# DELÅRSRAPPORT **20** TRE **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 TRE 20 19

Publicerad vid  
**2019-11-13**

# 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>   MODERFÖRETAGETS RESULTATRÄKNING	<b>17</b>
<b>10</b>   MODERFÖRETAGETS BALANSRÄKNING	<b>18</b>
<b>11</b>   TILLÄGGSUPPLYSNINGAR	<b>20</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 ett flertal varumärken och plattformar inom spel- och esport. Det inkluderar abonnemangstjänster, spelutveckling, affiliateverksamhet inom esport betting, webbläsar-spel och direktförsäljning av digitala produkter.



# VD har ordet

Game Chest Group har i allra högsta grad haft ett spännande tredje kvartal. Som ett relativt nytt och hungrigt bolag verksamt inom ett segment som över i stort sett hela världen växer med stora tillväxttal år efter år jagar vi på för att växa både organiskt och genom förvärv. Under detta kvartal har fokus således varit delat mellan att skala upp Gamethrill och integrera Code Club AB och inkrämsförvärvet Gamefiber.com i befintlig produktportfölj.

Det första förvärv som genomfördes under det gångna kvartalet var av företaget Code Club AB och dess plattform Wurm Online/Unlimited. Vi har nu tagit beslut på att lansera om Wurm på steam i början av 2020, så mycket fokus ligger på detta just nu. Här har vi bland annat rekryterat en ny produktionschef mer större erfarenhet av denna process än tidigare, likaså har vi samlat användarnas önskemål och uppdaterar nu flera komponenter i spelets design samtidigt som vi utvecklar en ny hemsida för att modernisera oss inför den stora releasen på steam.

Gamefiber.com var det andra förvärvet under kvartal 3, Gamefiber.com är en onlinespel plattform inriktad åt mobila användare. Under kvartalets gång har vi arbetat med att optimera annonsintäkter från plattformen utan att påverka den uppskattade användarvänlighet plattformen har av dess besökare.

Båda dessa beskrivna förvärv besitter en spännande framtid men inkörs perioden och integreringen av speciellt Gamefiber.com har inneburit större utmaningar än förväntat. Bl.a. har annonsförsäljningen blivit lidande av detta under perioden men bolaget jobbar oavbrutet med att lösa problemet och förväntningen är att inom kort få ordning på problemet vilket skulle innefatta en för bolaget förväntad intäktsökning. Vi lägger som sagt mycket resurser på att få allt att fungera optimalt och vi är ödmjuka inför det faktum att förvärv inte alltid kommer på plats direkt utan kräver både tid och hårt arbete.

# VD har ordet



## Jesper Nord

Verkställande direktör



*Fortsatt tillväxt  
står högt på listan  
hos bolaget och*

*det är bolagets ambition att  
även fortsätta med detta un-  
derkommande kvartal.*

Bolaget har idag ca 2 000 aktiva och betalande abonnenter. Vi har gått från två plattformar till sex plattformar. Målet om 10 000 abonnenter har således inte uppnåtts än. Givet den utveckling som förvärven bidragit till i form av andra intäktskällor såsom annonsintäkter och spelförsäljning är bolaget inte längre i lika stor utsträckning beroende av abonnenter även om målet absolut kvarstår.

Fortsatt tillväxt står som nämnt i ovan högt på listan hos bolaget och det är bolagets ambition att även fortsatt under kommande kvartal kontinuerligt leta efter och utvärdera intressanta förvävsobjekt.

Kvartal fyra inbegriper även en nedräkning till julefrid och som en konsekvens mycket tid till att spela datorspel. Vi vill därför passa på att redan nu önska såväl våra aktieägare, medarbetare som trogna gamers en riktigt härlig tid fram och under julen. Ta hand om varandra i mörkret och så ska vi här på Game Chest göra vårt yttersta för att trimma vårt bolag ytterligare.

### VD

**Jesper Nord**

**Game Chest Group AB (Publ)**

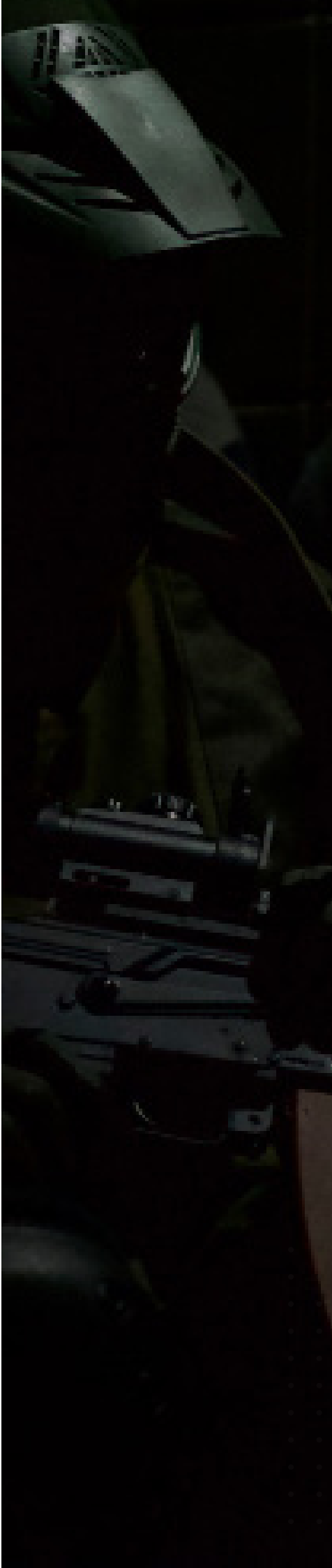
# Marknaden i korthet

**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 Spac e 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.





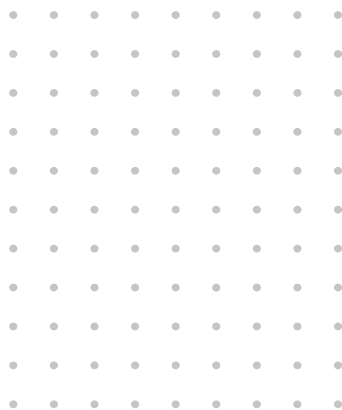
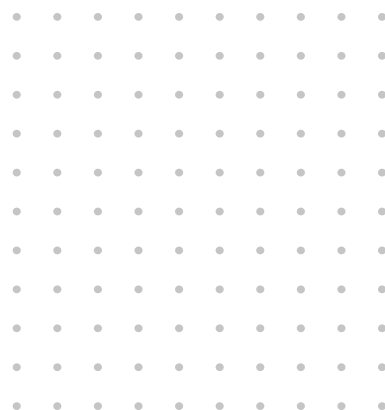
Game Chest

## Verksamheten i korthet

**Affärsidé.** Game Chest affärsidé är att erbjuda innovativa spelplattformar som genom effektiv teknik bidrar till spelglädje för gamers över hela världen. Vårt fokus ligger på att leverera en förstklassig kundupplevelse och kontinuerlig tillväxt under en effektiv kostnadsstruktur.

**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 affiliate 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.



Verksamheten i korthet

# 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 med inriktning på indie-spel.

## GameThrill

Branch :  
Spelförsäljning

GameThrill.io är framtaget av Game Chest Group. GameThrill har sedan release utvecklats och anpassats för att uppfylla marknadens höga krav. I dagsläget erbjuder Gamethrill 3 abonnemangsboxar och även ett utbud av över 2000 olika spel som användare kan köpa och börja spela direkt.

## 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

GameltNow är ett stort nätverk av plattformar som innehåller gratis onlinespel till en global publik. Nätverket innehåller över 25 olika webbplatser som är distribuerade runt om i världen på olika språk.

Verksamheten i korthet

# Varumärkebeskrivning

## Gamefiber

Kategori :  
Onlinespel

Gamefiber.com, en online plattform som erbjuder gratis spel till dess användare med mobila användare i fokus.

## Wurm

Kategori :  
Multiplayerspel

Wurm är spelet och varumärket som Code Club AB har utvecklat och drivit sedan Juni 2006. Game Chest Group AB genomförde ett förvärv av Code Club AB under Q3 och ser ljus på framtida utveckling av varumärket då Wurm/Code Club kan komma att gynnas de synergier som Game Chest Group's resterande innehav kan bidra med.



# Finansiell översikt

# Översikt av koncernen

<b>Flerårsöversikt koncernen</b>	<b>Q3 2019</b>	<b>Q3 2018</b>	<b>Delår 3 2019</b>	<b>Delår 3 2018</b>	<b>Helår 2018</b>
Totala intäkter (msek)	1,4	0,2	2,1	1,0	0,8
Resultat efter finansiella poster (msek)	-1,1	-0,2	-2,9	-1,3	-2,8
Balansomslutning (msek)	15,5	7,3	15,5	7,3	6,0
Soliditet (%)	53,7%	76,8%	53,7%	76,8%	74,1%
Resultat per aktie (sek)	-0,12	-0,03	-0,32	-0,18	-0,40

<b>Flerårsöversikt modern</b>	<b>Q3 2019</b>	<b>Q3 2018</b>	<b>Delår 3 2019</b>	<b>Delår 3 2018</b>	<b>Helår 2018</b>
Totala intäkter (msek)	1,1	0,3	2,3	0,7	0,9
Resultat efter finansiella poster (msek)	-0,2	0,0	-0,7	-0,1	-0,5
Balansomslutning (msek)	10,2	8,6	10,2	8,6	7,9
Soliditet (%)	122,7%	83,8%	122,7%	83,8%	86,2%
Resultat per aktie (sek)	-0,03	0,00	-0,08	-0,01	-0,07

#### Insynspersoner per 2019-09-30

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

**Bolaget har per 2019-09-30 8 896 240 aktier.**

#### Kommande rapporter

2020-02-14 Bokslutskommuniké 2019

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

#### Viktiga händelser under Q3 2019

- Förvärv av Code Club AB (Wurm) för 3,4 MSEK, betalning sker genom kontant betalning och genom kvittningsemission
- Bolaget genomför en riktad kontantemission om 2 MSEK till CapMate Aktiebolag i samband med förvärvet av Code Club AB
- Förvärv av Gamefiber.com för 355 000 EUR
- Inlett samarbete med två av Sveriges största twitchstreamers.
- Bolaget håller extra bolagsstämma där incitamentsprogram utgörandes av teckningsoptioner för ledande befattningshavare och styrelseledamöter fattades

#### Viktiga händelser efter Q3 2019

- Bolaget genomför en riktad kontantemission om 2 MSEK till Qualcon Aktiebolag
- Letter of Intent om förvärv av en plattform för spelet Roblox
- Bolaget kommunicerar att samtliga 300 000 teckningsoptioner tecknades av styrelsen och ledande befattningshavare

## Finansiell översikt

# Koncernens resultaträkning

	2019-07-01 - 2019-09-30	2018-07-01 - 2018-09-30	2019-01-01 - 2019-09-30	2018-01-01 - 2018-09-30	2018-01-01 - 2018-12-31
Nettoomsättning	1 420 027	174 246	2 100 554	1 023 281	782 656
<i>Rörelsens intäkter</i>	<b>1 420 027</b>	<b>174 246</b>	<b>2 100 554</b>	<b>1 023 281</b>	<b>782 656</b>
<i>Rörelsens kostnader</i>					
Handelsvaror	-424 178	550 163	-639 209	302 681	-584 746
Övriga externa kostnader	-795 245	-574 359	-1 904 227	-1 482 676	-1 325 285
Personalkostnader	-533 326	-66 236	-987 989	-194 050	-460 976
Avskrivningar inventarier & goodwill	-659 880	-299 266	-1 301 532	-900 450	-1 202 163
Övriga rörelsekostnader	-9 931	0	-9 931	0	0
<i>Rörelsens kostnader</i>	<b>-2 422 560</b>	<b>-389 698</b>	<b>-4 842 888</b>	<b>-2 274 495</b>	<b>-3 573 170</b>
<b>Rörelseresultat</b>	<b>-1 002 533</b>	<b>-215 452</b>	<b>-2 742 334</b>	<b>-1 251 214</b>	<b>-2 790 514</b>
<i>Resultat från finansiella investeringar</i>					
Räntekostnader och liknande resultatposter	-126 342	-102	-168 002	-473	-10 010
	<b>-126 342</b>	<b>-102</b>	<b>-168 002</b>	<b>-473</b>	<b>-10 010</b>
Resultat efter finansiella poster	<b>-1 128 875</b>	<b>-215 554</b>	<b>-2 910 336</b>	<b>-1 251 687</b>	<b>-2 800 524</b>
Minoritetsintresse	50 266	0	50 266	0	0
<b>Årets resultat</b>	<b>-1 078 609</b>	<b>-215 554</b>	<b>-2 860 070</b>	<b>-1 251 687</b>	<b>-2 800 524</b>
<b>Resultat per aktie</b>	<b>-0,12</b>	<b>-0,03</b>	<b>-0,32</b>	<b>-0,18</b>	<b>-0,40</b>

## Koncernens balansräkning

	2019-09-30	2018-09-30	2018-12-31
<b>TILLGÅNGAR</b>			
<i>Anställningstillgångar</i>			
<i>Immateriella anläggningstillgångar</i>			
Goodwill	5 851 453	4 854 283	4 557 082
IT plattform	4 657 683	0	0
	<b>10 509 136</b>	<b>4 854 283</b>	<b>4 557 082</b>
<i>Materiella anläggningstillgångar</i>			
Inventarier, verktyg och installationer	553 162	276 050	418 557
	<b>553 162</b>	<b>276 050</b>	<b>418 557</b>
<b>Summa anläggningstillgångar</b>	<b>11 062 298</b>	<b>5 130 333</b>	<b>4 975 639</b>
<i>Omsättningstillgångar</i>			
<i>Varulager m.m</i>			
Färdiga varor och handelsvaror	210 210	240 045	246 200
	<b>210 210</b>	<b>240 045</b>	<b>246 200</b>
<i>Kortfristiga fordringar</i>			
Kundfordringar	75 758	0	0
Aktuella skattefordringar	382 627	0	0
Övriga fordringar	1 308 062	4 113	4 101
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	764	0	0
	<b>1 767 211</b>	<b>4 113</b>	<b>4 101</b>
<i>Kassa och bank</i>	2 434 316	1 941 207	739 079
<b>Summa omsättningstillgångar</b>	<b>4 411 737</b>	<b>2 185 365</b>	<b>989 380</b>
<b>SUMMA TILLGÅNGAR</b>	<b>15 474 035</b>	<b>7 315 698</b>	<b>5 965 019</b>

# Koncernens balansräkning

	2019-09-30	2018-09-30	2018-12-31
<b>EGET KAPITAL OCH SKULDER</b>			
<i>Eget kapital</i>			
Aktiekapital	889 624	705 775	705 775
Övrigt tillskjutet kapital	12 846 298	6 701 975	6 701 975
Annat eget kapital inklusive årets resultat	-5 445 980	-1 786 592	-2 987 816
	8 289 942	5 621 158	4 419 934
Minoritetsintresse	18 167	0	0
<b>Summa eget kapital</b>	<b>8 308 109</b>	<b>5 621 158</b>	<b>4 419 934</b>
<i>Avsättningar</i>			
Uppskjuten skatteskuld	297 460	0	0
	<b>297 460</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
<b>Kortfristiga skulder</b>			
Leverantörsskulder	437 560	0	352 641
Skulder till koncernföretag	0	0	600 000
Aktuella skatteskulder	0	232 911	228 356
Övriga skulder	6 117 246	1 382 746	110 237
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	313 660	78 883	253 851
<b>Summa skulder</b>	<b>6 868 466</b>	<b>1 694 540</b>	<b>1 545 085</b>
<b>SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER</b>	<b>15 474 035</b>	<b>7 315 698</b>	<b>5 965 019</b>



# Moderföretagets resultaträkning

	2019-07-01 - 2019-09-30	2018-07-01 - 2018-09-30	2019-01-01 - 2019-09-30	2018-01-01 - 2018-09-30	2018-01-01 - 2018-12-31
Nettoomsättning	1 083 464	326 344	2 260 248	695 562	893 951
<b>Rörelsens intäkter</b>	<b>1 083 465</b>	<b>326 344</b>	<b>2 260 248</b>	<b>695 562</b>	<b>893 951</b>
<i>Rörelsens kostnader</i>					
Övriga externa kostnader	-654 826	-274 577	-1 723 755	-563 107	-890 894
Personalkostnader	-287 206	-66 236	-741 869	-194 050	-460 976
Avskrivningar och nedskrivningar	-247 628	0	-294 878	0	0
<b>Rörelsens kostnader</b>	<b>-1 189 660</b>	<b>-340 813</b>	<b>-2 760 502</b>	<b>-757 157</b>	<b>-1 351 870</b>
<b>Rörelseresultat</b>	<b>-106 195</b>	<b>-14 469</b>	<b>-500 254</b>	<b>-61 595</b>	<b>-457 919</b>
<i>Resultat från finansiella investeringar</i>					
Räntekostnader och liknande resultatposter	-126 173	-102	-167 833	-473	-10 010
	<b>-126 173</b>	<b>-102</b>	<b>-167 833</b>	<b>-473</b>	<b>-10 010</b>
<b>Resultat efter finansiella poster</b>	<b>-232 368</b>	<b>-14 571</b>	<b>-668 087</b>	<b>-62 068</b>	<b>-467 929</b>
Skatt på periodens resultat	0	0	0	0	0
<b>Årets resultat</b>	<b>-232 368</b>	<b>-14 571</b>	<b>-668 087</b>	<b>-62 068</b>	<b>-467 929</b>
<b>Resultat per aktie</b>	<b>-0,03</b>	<b>0,00</b>	<b>-0,08</b>	<b>-0,01</b>	<b>-0,07</b>

# Moderföretagets balansräkning

	2019-09-30	2018-09-30	2018-12-31
<b>TILLGÅNGAR</b>			
<b>Anläggningstillgångar</b>			
<i>Immateriella anläggningstillgångar</i>			
IT plattform	4 657 683	0	0
	<b>4 657 683</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
<i>Finansiella anläggningstillgångar</i>			
Andelar i koncernföretag	1 159 138	6 620 638	6 620 638
	<b>1 159 138</b>	<b>6 620 638</b>	<b>6 620 638</b>
<b>Summa anläggningstillgångar</b>	<b>5 816 821</b>	<b>6 620 638</b>	<b>6 620 638</b>
<b>Omsättningstillgångar</b>			
<i>Kortfristiga fordringar</i>			
Kundfordringar	1 898 388	0	0
Fordringar hos koncernföretag	921 259	1 110 372	823 973
Övriga fordringar	1 066 851	7	7
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	764	0	0
	<b>3 887 262</b>	<b>1 110 379</b>	<b>823 980</b>
<i>Kassa och bank</i>	477 337	902 710	478 390
<b>Summa omsättningstillgångar</b>	<b>4 364 599</b>	<b>2 013 089</b>	<b>1 302 370</b>
<b>SUMMA TILLGÅNGAR</b>	<b>10 181 420</b>	<b>8 633 727</b>	<b>7 923 008</b>

# Moderföretagets balansräkning

	2019-09-30	2018-09-30	2018-12-31
<b>EGET KAPITAL OCH SKULDER</b>			
<i>Eget kapital</i>			
<i>Bundet eget kapital</i>			
Aktiekapital	889 624	705 775	705 775
	<b>889 624</b>	<b>705 775</b>	<b>705 775</b>
<i>Fritt eget kapital</i>			
Överkursfond	12 846 298	6 733 225	6 701 975
Balanserat resultat	-574 672	-137 993	-106 743
Periodens resultat	-668 088	-62 068	-467 929
	<b>11 603 538</b>	<b>6 533 164</b>	<b>6 127 303</b>
	<b>12 493 162</b>	<b>7 238 939</b>	<b>6 833 078</b>
<i>Kortfristiga skulder</i>			
Leverantörsskulder	314 528	0	249 126
Skulder till koncernföretag	0	0	600 000
övriga skulder	6 077 070	1 373 998	13 510
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	296 660	20 790	227 294
	<b>6 688 258</b>	<b>1 394 788</b>	<b>1 089 930</b>
<b>SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER</b>	<b>19 181 420</b>	<b>8 633 727</b>	<b>7 923 008</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:*

IT-Plattform 5 år

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

**Q3**

# DELÅRSRAPPORT TRE

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

Publicerad vid  
**2019-11-13**