



Q1 2019

Game Chest Group AB (Publ)

# DELÅRSRAPPORT **20** ETT **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

# ETT

# 2019

Publicerad vid:  
2019-05-15

# Game Chest Group AB

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

01   OM GAME CHEST GROUP	4
02   VD HAR ORDET	6
03   MARKNADEN I KORTHET	8
04   VERKSAMHETEN I KORTHET	9
05   VARUMÄRKESBESKRIVNING	10
06   SÖVERSIKT AV KONCERNEN	13
07   KONCERNENS RESULTATRÄKNING	14
08   KONCERNENS BALANSRÄKNING	15
09   MODERFÖRETAGETS RESULTATRÄKNING	17
10   MODERFÖRETAGETS BALANSRÄKNING	18
11   TILLÄGGSUPPLYSNINGAR	20



## – Om Game Chest Group

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

Game Chest har tillhandahåller en digital distributionstjänst för PC-spel i form av abonnemangstjänster. Bolagets abonnemangsboxar innehåller en samling högkvalitativa spel i olika spelgenres, allt från indie- till AAA-spel. Boxarna har ett varierat innehåll med ett värde på runt 800 SEK (marknadspris).

Det pågår en stor utveckling inom företaget för att uppfylla den globala målgruppen och vårt senaste bidrag under första kvartalet är ett gratis online-spel nätverk Gameitnow.com, som omfattar över 25 varumärken. Detta är ett av företagets sätt att utvinna synergier mellan plattformarna, men även ett sätt att utveckla företagets varumärken för att möta kundernas behov.



# VD har ordet



## Jesper Nord

Verkställande direktör



Vi ser idag att vi i slutet av 2019 kommer erbjuda något till alla som har intresse inom datorspel och e-sport i inom alla prisklasser och genrer.

Året började med att vi noterades 9 januari på Spotlight Stock Market. Vi stänger första kvartalet, men vi öppnar också för hela 2019. Vi har en spännande resa framför oss på Game Chest, vi jobbar kontinuerligt med att skapa ett eko-system inom gaming och eSport industrin, där vi ser stor potential för en stark och lönsam tillväxt.

Vi har hittills genomfört förvärv med stora synergimöjligheter till stor intäktsökning. Med befintlig verksamhet ser vi stora möjligheter till hög tillväxt och att under h2 visa positivt resultat. Med våra nya plattformar och samarbeten känner vi oss trygga med målet om 10 000 abonnenter för 2019.

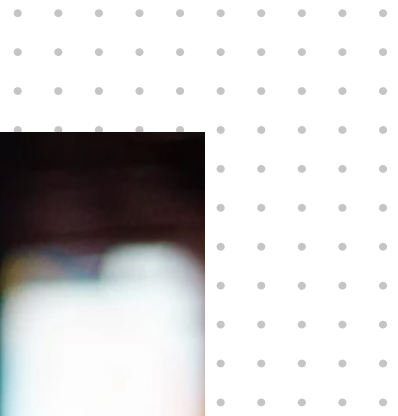
Under kvartalet förberedde vi lanseringen av GameThrill Market som kort därpå i kvartal två fullt ut lanserades till marknaden. Market är Game Chests svar på G2A där man kan köpa bra datorspel till bra priser. Tack vare GameThrill och uCrate så har Game Chest ett stort utbud av datorspel och bra samarbeten med spelleverantörer, detta möjliggör att Market kan sälja spel till konkurrenskraftiga priser. Marknadsföringsstrategin för Market är att nyttja Game Chest nätverk av trafikdrivande sajter och att inleda samarbeten med streamers. Under kvartal ett inledde Game Chest arbetet med att leta potentiella streamers att samarbeta med, detta resulterade i att bolaget tecknade ett samarbetsavtal med en av nordens största kvinnliga twitch streamers i maj.

Tidigt in på 2019 inledde Game Chest förhandling om förvärv av webbläsarspelsnätverket GameltNow, som slutligen förvärvades 29 januari. GameltNow är ett nätverk av hemsidor som drifvar mängder av webbaserade spel, samt innehar en stor mängd trafik med potentiella kunder till Game Chests övriga plattformar, men som även genererar intäkter i form av annonsintäkter. Under kvartal ett har bolaget arbetat med en migrationsprocess av systemen. Under kvartal två kommer plattformarna att kunna nyttjas fullt ut och bidra koncernen med intäkter och synergieffekter.

**VD**

**Jesper Nord**

**Game Chest Group AB (Publ)**



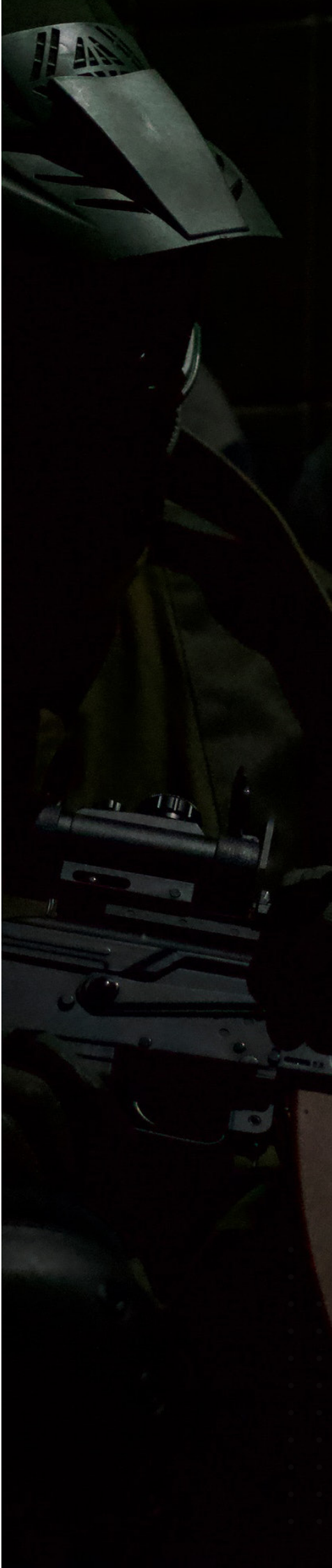
# Marknaden i korthet

**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. 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.





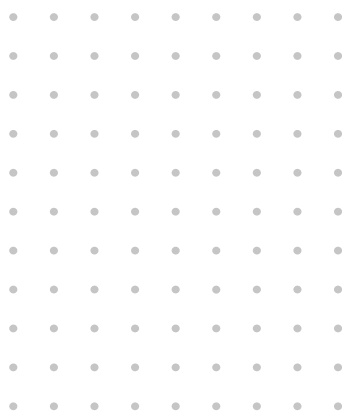
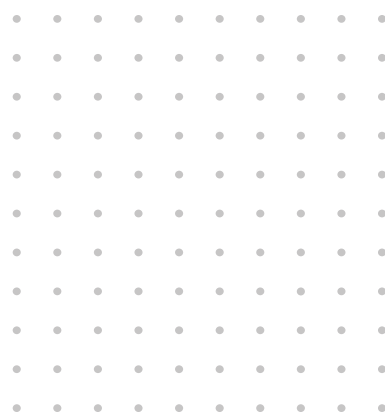
## Game Chest

# Verksamheten i korthet

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

**Vision.** Game Chests vision är att vara en central och aktuell 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.



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. 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. Plattformen har inte varit helt enligt förväntningarna efter förvärvet 2017, vi tittar därför på att göra vissa förändring på slutsköpeskillingen av plattformen.

### GameThrill

Branch :  
Spelförsäljning

GameThrill.io är en prenumerationstjänst för dator-spelsboxar. Hos GameThrill kan kunden välja mer målgruppsanpassade månadsboxar och erbjuds hög kvalitet på spel på en modern plattform. Under 2019 så har bolaget arbetat med att stärka GameThrill som varumärke, bygga en stabil plattform av följare inom sociala medier och skapa samarbeten med influencers och spelleverantörer världen över.

Våra goda relationer och ständigt återkommande beställningar ger oss ett starkt förhandlingsläge för att kunna erbjuda spelnycklar till låga priser och genom detta skapas möjligheter för nya tjänster under varumärket GameThrill.

Under Q1 2019 lanserade vi en ny funktion som ger varje ny kund ett extra spel direkt vid första betalning. Detta är en strategi för att locka fler att testa vår produktmen också för att fler ska välja större paket.

Verksamheten i korthet

## Varumärkebeskrivning

### GT Market

Branch :  
Spelförsäljning

GameThrill Market (market.gamethrill.io) är en e-handelsplattform för datorspel och in-game valutor. Market är ett av företagets tillvägagångssätt för att utvinna synergieffekter mellan plattformarna men även också för att utveckla företagets varumärken för att möta kundernas behov. Under plattformens första period kommer stort fokus ligga i att attrahera besökare genom väl utvalda kampanjer som populära AAA-Spel och in-game valutor till det expansionsstarka spelet Apex Legends. Marknadsföringsstrategin för market kommer vara främst att inleda samarbeten med streamers.

### EasyBet

Branch:  
Affiliateverksamhet

Easybet.gg är en affiliate-plattform med fokus på eSports 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 redan nu kunnat binda samarbeten med några av de största aktörerna när det kommer till esports betting. Detta arbete kommer att fortsätta kontinuerligt framöver då vi anser att användarnyttan och värdet av Easybet.gg kommer att öka med ett större utbud.

### GamelNow

Kategori :  
Onlinespel

Den 29 januari 2019 slutförde vi förvärvet av Gameitnow.com, som idag består av över 25 varumärken. Vi har slutfört migrationsprocessen sent kvartal ett och börjat arbeta med att optimera webbplatserna gör att generera intäkter under kvartal två. I maj 2019 tecknade Game Chest ett avtal med Venatus Media som tilldelas uppdraget att sälja annonser och öka intäkterna per på plattformarna. Venatus Media är en av världens största leverantörer av spel- & underhållnings-annonser online. Venatus arbetar med kunder som Unilever, Disney, Nintendo, Paramount, Warner och Hasbro. Företaget distribuerar annonskampanjer till mer än 100 miljoner användare globalt. <https://www.venatusmedia.com>



# Finansiell översikt

## Finansiell översikt

# Översikt av koncernen

	Q1 2019	Q1 2018	Helår 2018
Totala intäkter (msek)	0,3	0,3	0,8
Resultat efter finansiella poster (msek)	-1,4	-0,4	-2,8
Balansomslutning (msek)	6,6	8,6	6,0
Soliditet (%)	50%	96%	74,1%
Resultat per aktie (sek)	-0,19	-0,05	-0,40

### Insynspersoner per 2019-03-31

Jesper Nord	VD
Robin Stenman	Styrelseordförande

John Ekberg	Ledamot
Leo Svanberg	Ledamot
Marcus Pettersson	Ledamot
Michael Jacobson	Ledamot

**Bolaget har per 2019-03-31 7 057 750 aktier.**

### Kommande rapporter

Årsstämma 2019-05-20

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

### Viktiga händelser under Q1 2019

- Game Chest noteras på Spotlight Stock Market.
- Förvärvar webbspelsnätverket GameltNow för omkring 900 TSEK.

### Viktiga händelser efter Q1 2019

- Lanserar GameThrill Market, en marknadsplats för datorspelförsäljning.
- Tecknar LOI om förvärv av spelutvecklarföretag, köpeskillingen som diskuteras rör sig om 3,3 MSEK. I samband med detta tittar bolaget på finansieringslösning i form av lån.
- Tecknar samarbetsavtal med Venatus Media, ett annonsförsäljningsbolag som ska hjälpa till att öka intäkterna på GameltNow.
- Inleder ett samarbete med en av nordens största kvinnliga streamers Swebliss, syftet är att driva trafik och potentiella kunder till GameThrill Market.
- Omsättningen börjar ta fart tack vare att GameThrill Market kommer igång samt GameltNow.
- Förvärvet av uCrate har inte varit helt enligt förväntningarna efter förvärvet som skedde 2017, bolaget tittar därför på att göra vissa förändring på slutköpeskillingen av plattformen.

# Koncernens resultaträkning

	2019-01-01 - 2019-03-31	2018-01-01 - 2018-03-31	2018-01-01 - 2018-12-31
Nettoomsättning	347 519	275 532	782 656
<i>Rörelsens intäkter</i>	<b>347 519</b>	<b>275 532</b>	<b>782 656</b>
<i>Rörelsens kostnader</i>			
Handelsvaror	-63 796	-153 200	-584 746
Övriga externa kostnader	-1 171 150	-127 606	-1 325 285
Personalkostnader	-164 155	-61 578	-460 976
Avskrivningar inventarier & goodwill	-297 201	-300 471	-1 202 163
<i>Rörelsens kostnader</i>	<b>-1 696 302</b>	<b>-642 855</b>	<b>-3 573 170</b>
<b>Rörelseresultat</b>	<b>- 1 348 783</b>	<b>-367 323</b>	<b>-2 790 514</b>
<i>Resultat från finansiella investeringar</i>			
Övriga ränteintäkter och liknande resultatposter	0	0	0
Räntekostnader och liknande resultatposter	-9 499	0	-10 010
	<b>-9 499</b>	<b>0</b>	<b>-10 010</b>
Resultat efter finansiella poster	<b>-1 358 282</b>	<b>-367 323</b>	<b>-2 800 524</b>
Skatt på periodens resultat	0	0	0
<b>Årets resultat</b>	<b>-1 358 282</b>	<b>-367 323</b>	<b>-2 800 524</b>
<b>Resultat per aktie</b>	<b>-0,19</b>	<b>-0,05</b>	<b>-0,4</b>

# Koncernens balansräkning

	2019-03-31	2018-03-31	2018-12-31
<b>TILLGÅNGAR</b>			
<i>Anställningstillgångar</i>			
<i>Immateriella anläggningstillgångar</i>			
Goodwill	4 259 881	5 448 685	4 557 082
IT plattform	956 250	0	0
	<b>5 216 131</b>	<b>5 448 685</b>	<b>4 557 082</b>
<i>Materiella anläggningstillgångar</i>			
Inventarier, verktyg och installationer	553 721	64 361	418 557
	<b>553 721</b>	<b>64 361</b>	<b>418 557</b>
<b>Summa anläggningstillgångar</b>	<b>5 769 852</b>	<b>5 513 046</b>	<b>4 975 639</b>
<i>Omsättningstillgångar</i>			
<i>Varulager m.m</i>	0	0	0
Färdiga varor och handelsvaror	244 615	122 807	246 200
	<b>244 615</b>	<b>122 807</b>	<b>246 200</b>
<i>Kortfristiga fordringar</i>			
Övriga fordringar	242 706	4 125	4 101
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	60 000	0	0
	<b>302 706</b>	<b>4 125</b>	<b>4 101</b>
<i>Kassa och bank</i>	235 444	2 933 191	739 079
<b>Summa omsättningstillgångar</b>	<b>782 765</b>	<b>3 060 123</b>	<b>989 380</b>
<b>SUMMA TILLGÅNGAR</b>	<b>6 552 617</b>	<b>8 573 169</b>	<b>5 965 019</b>

# Koncernens balansräkning

	2019-03-31	2018-03-31	2018-12-31
<b>EGET KAPITAL OCH SKULDER</b>			
<i>Eget kapital</i>			
Aktiekapital	705 775	688 375	705 775
Övrigt tillskjutet kapital	6 701 975	5 808 375	6 701 975
Annat eget kapital inklusive årets resultat	-4 430 619	1 730 710	-2 987 816
<b>Summa eget kapital</b>	<b>3 977 131</b>	<b>8 227 460</b>	<b>4 419 934</b>
<i>Kortfristiga skulder</i>			
Leverantörsskulder	586 665	48 190	352 641
Skulder till koncernföretag	2 590 649	0	600 000
Aktuella skatteskulder	1 965	225 150	228 356
Övriga skulder	155 107	65 772	110 237
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	241 100	6 597	253 851
<b>Summa skulder</b>	<b>3 575 486</b>	<b>345 709</b>	<b>1 545 085</b>
<b>SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER</b>	<b>6 552 617</b>	<b>8 573 169</b>	<b>5 965 019</b>



# Moderföretagets resultaträkning

	2019-01-01 - 2019-03-31	2018-01-01 - 2018-03-31	2018-01-01 - 2018-12-31
Nettoomsättning	240 437	0	893 951
Övriga rörelseintäkter	0	0	0
<b>Rörelsens intäkter</b>	<b>240 437</b>	<b>0</b>	<b>893 951</b>
<i>Rörelsens kostnader</i>			
Övriga externa kostnader	-1 164 560	-99 700	-890 894
Personalkostnader	-164 155	-61 578	-460 976
<b>Rörelsens kostnader</b>	<b>-1 328 715</b>	<b>-161 278</b>	<b>-1 351 870</b>
<b>Rörelseresultat</b>	<b>-1 088 278</b>	<b>-161 278</b>	<b>-457 919</b>
<i>Resultat från finansiella investeringar</i>			
Övriga ränteintäkter och liknande resultatposter	0	0	0
Räntekostnader och liknande resultatposter	-9 499	0	-10 010
	<b>-9 499</b>	<b>0</b>	<b>-10 010</b>
<b>Resultat efter finansiella poster</b>	<b>-1 097 777</b>	<b>-161 278</b>	<b>-467 929</b>
Skatt på periodens resultat	0	0	0
<b>Årets resultat</b>	<b>-1 097 777</b>	<b>-161 278</b>	<b>-467 929</b>
<b>Resultat per aktie</b>	<b>-0,16</b>	<b>-0,02</b>	<b>-0,07</b>

# Moderföretagets balansräkning

	2019-03-31	2018-03-31	2018-12-31
<b>TILLGÅNGAR</b>			
<i>Anställningstillgångar</i>			
<i>Immateriella anläggningstillgångar</i>			
IT plattform	956 250	0	0
	<b>956 250</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>7 576 888</b>	<b>4 343 138</b>	<b>6 620 638</b>
<i>Omsättningstillgångar</i>			
<i>Kortfristiga fordringar</i>			
Fordringar hos koncernföretag	1 472 977	0	823 973
Övriga fordringar	10 979	0	7
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	60 000	0	0
	<b>1 543 956</b>	<b>0</b>	<b>823 980</b>
<i>Kassa och bank</i>	61 600	1 947 876	478 390
<b>Summa omsättningstillgångar</b>	<b>1 605 556</b>	<b>1 947 876</b>	<b>1 302 370</b>
<b>SUMMA TILLGÅNGAR</b>	<b>9 182 444</b>	<b>6 291 014</b>	<b>7 923 008</b>

# Moderföretagets balansräkning

	2019-03-31	2018-03-31	2018-12-31
<b>EGET KAPITAL OCH SKULDER</b>			
<i>Eget kapital</i>			
<i>Bundet eget kapital</i>			
Aktiekapital	705 775	688 375	705 775
	<b>705 775</b>	<b>688 375</b>	<b>705 775</b>
<i>Fritt eget kapital</i>			
Överkursfond	6 701 975	5 808 375	6 701 975
Balanserat resultat	-574 672	-106 743	-106 743
Årets resultat	-1 097 777	-161 278	-467 929
	<b>5 029 526</b>	<b>5 540 354</b>	<b>6 127 303</b>
	<b>5 735 301</b>	<b>6 228 729</b>	<b>6 833 078</b>
<i>Kortfristiga skulder</i>			
Leverantörsskulder	483 840	48 190	249 126
Skulder till koncernföretag	2 590 649	0	600 000
övriga skulder	131 553	7 498	13 510
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	241 101	6 597	227 294
	<b>3 447 143</b>	<b>62 285</b>	<b>1 089 930</b>
<b>SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER</b>	<b>9 182 444</b>	<b>6 291 014</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.

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 15 maj 2019.

# 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.

**Q1**

# DELÅRSRAPPORT ETT

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

Publicerad vid  
2019-05-15