

Game Chest Group

I SAMBAND MED NOTERING AV
GAME CHEST GROUP AB:s AKTIER

SPOTLIGHT STOCK MARKET
JANUARI 2019

DEFINITIONER

Med "Game Chest", "GCG" eller "Bolaget" avses koncernen med moderbolaget Game Chest group AB (Publ) med organisationsnummer 559095–1942 samt det helägda brittiska dotterbolaget Game Chest Group UK Limited med registreringsnummer 10018410. Med "Spotlight Stock Market" eller "Spotlight" avses ATS Finans AB med organisationsnummer 556736–8195. Med "Euroclear" avses Euroclear Sweden AB med organisationsnummer 556112–8074.

Med "detta memorandum" eller om annat inte följer av sammanhanget "detta dokument", avses föreliggande memorandum. Med "GCG UK" avses Bolagets plattform som Game Chest Group UK Ltd har utvecklat.

Med "SEK" avses svenska kronor; "TSEK" avses tusen kronor; "MSEK" avses miljoner svenska kronor. Med "USD" avses amerikanska dollar; "MUSD" avses miljoner amerikanska dollar och "MdUSD" avses miljarder amerikanska dollar. Med "GBP" avses Great British Pound.

UNDANTAG FRÅN PROSPEKTSKYLDIGHET

Bolagets erbjudande omfattas inte av Finansinspektionens prospektkrav och har inte granskats eller godkänts av Finansinspektionen. Bolaget genomför inte någon emission i samband med noteringen.

För memorandumet gäller svensk rätt. Tvist med anledning av innehållet i detta memorandum eller därmed sammanhängande rättsförhållanden skall avgöras av svensk domstol exklusivt.

MEMORANDUMETS TILLGÄNGLIGHET

Memorandumet finns tillgängligt på Game Chests hemsida www.gamechestgroup.se samt på Spotlight Stock Markets hemsida www.spotlightstockmarket.com.

DISTRIBUTIONSOMRÅDE

Det åligger envar att iaktta sådana begränsningar enligt lagar och regler utanför Sverige. Memorandumet får inte distribueras i Australien, Japan, Kanada, Nya Zeeland, USA, Hong Kong, Sydafrika, Singapore, Schweiz eller något annat land där distributionen kräver ytterligare åtgärder enligt föregående mening eller strider mot regler i sådant land.

REVISORS GRANSKNING

Utöver vad som anges i revisionsberättelse och rapporter införlivade genom hänvisning har ingen information i memorandumet reviderats av Bolagets revisor.

FRAMÅTRIKTAD INFORMATION

Memorandumet innehåller uttalanden om framtidsutsikter som är gjorda av Bolagets styrelse och som baseras på nuvarande marknadsförhållanden, verksamhet och lönsamhet. Dessa uttalanden är välgrundade och genomarbetade, men läsaren av memorandumet bör ha i åtanke att dessa ger uttryck för subjektiva bedömningar och därmed är förenade med osäkerhet. Under avsnittet "Riskfaktorer" återges en beskrivning över de faktorer som styrelsen bedömer vara av särskilt stor vikt vid bedömning av Bolaget och den bransch som Bolaget är verksam inom.

FRISKRIVNING

Memorandumet innehåller information som har hämtats från utomstående källor. All sådan information har återgivits korrekt. Även om Game Chest anser att dessa källor är tillförlitliga har ingen oberoende verifiering gjorts, varför riktigheten eller fullständigheten i informationen inte kan garanteras. Vissa siffror i memorandumet har varit föremål för avrundning, varför vissa tabeller inte synes summera korrekt.

SPOTLIGHT STOCK MARKET

Dokumentet har granskats av Spotlight i enlighet med Spotlights noteringsavtal och godkänts under förutsättning att spridningskravet är uppfyllt senast den dag då handeln inleds. Godkännandet innebär inte någon garanti från Spotlight om att sakuppgifterna i memorandumet är korrekta eller fullständiga.

Spotlight är en bifirma till ATS Finans AB, ett värdepappersbolag under Finansinspektionens tillsyn. Spotlight driver en s.k. MTF-plattform. Bolag som är noterade på Spotlight har förbundit sig att följa Spotlights noteringsavtal. Avtalet syftar bland annat till att säkerställa att aktieägare och övriga aktörer på marknaden får korrekt, omedelbar och samtidig information om alla omständigheter som kan påverka Bolagets aktiekurs.

Handeln på Spotlight sker i ett elektroniskt handelssystem som är tillgängligt för de banker och fondkommissionärer som är anslutna till Nordic Growth Market. Det innebär att den som vill köpa eller sälja aktier som är noterade på Spotlight kan använda sin vanliga bank eller fondkommissionär. Noteringsavtalet och aktiekurser återfinns på Spotlights hemsida (www.spotlightstockmarket.com).

STYRELSENS FÖRSÄKRAN

Memorandumet är upprättat av styrelsen i Game Chest inför notering på Spotlight Stock Market. Styrelsen för Game Chest är ansvarig för innehållet i memorandumet. Härmed försäkras att styrelsen vidtagit alla rimliga försiktighetsåtgärder för att säkerställa att uppgifterna i memorandumet, såvitt styrelsen känner till, överensstämmer med de faktiska förhållandena och att ingenting är med uppsåt utelämnat vilket skulle kunna påverka memorandumets syfte. Varje beslut som tas angående att investera i Bolagets aktier bör grunda sig på en bedömning av memorandumet i sin helhet. Finansiell information har till viss del avrundats, varvid vissa tabeller inte summerar fullständigt korrekt.

Stockholm den 3 januari 2019

Styrelsen i Game Chest group AB (Publ)



Game Chest Group

FIRMANAMN	Game Chest group AB (publ)
ORGANISATIONSNUMMER	559095-1942
HANDELSBETECKNING	GAMEC
ISIN-KOD	SE0010820191
LEI-KOD	894500E36J7OXRV89B85
SÄTE OCH HEMVIST	114 34 Stockholm
FIRMA BILDAT	2016-12-20
LAND FÖR BOLAGSBILDNING	Sverige
JURIDISK FORM	Publikt aktiebolag
LAGSTIFTNING	Svensk rätt och svenska aktiebolagslagen
ADRESS	Birger Jarlsgatan 18 A
TELEFON	08-128 879 00
E-POST	ir@gamechestgroup.se

ORDLISTA

AAA-SPEL

Populär term för påkostade spel med stor budget och personalstyrka. Ges vanligtvis ut av branschens största utgivare, främst via fysisk distribution.

INFLUENCER

En person med stor personlig påverkan på andra genom sociala medier så som exempelvis bloggar, Instagram, Facebook, Youtube, Twitch m.fl.

CONTENT

Innehåll, exempelvis informativ text eller budskap i en Marknadsföringskampanj.

REDEEM KEY/ REDEEMKOD

Inlösningsnyckel i form av en unik kod som löses in mot en produkt.

BUNDLE

Bunt, här i form av partiköp.

GAMING

Spel av elektroniska spel på antingen dator eller spelkonsol.

GAMER

En person som ofta spelar data, konsol eller brädspel.

INDIESPEL/ INDIE GAME

Från engelskans "independent" (oberoende). Kännetecknar spel av oberoende utvecklare, oftast av den mindre sorten med få inblandade i utvecklingsprocessen. Indie har på senare tid fått karakterisera den ström av mindre utvecklare som nått ut med sina spel till en bredare publik tack vare digital distribution, vilket gjort dem finansiellt gångbara.

STREAMING

Direkt uppspelning av digitalt material samtidigt som det överförs via internet.

CLOUD GAMING/ GAMING ON DEMAND

Typ av online-spel som streamas till en spelares dator och lagras på operatörens eller spelföretagets server. Spelaren kan spela utan behovet av en konsol eller avancerad datorprestanda.

FREE2PLAY

Grattisspel som i spelen har tjänster och utvecklingar som spelaren genom mikrotransaktioner får nyttja.

SPELKONSOL

Gamingapparat som kopplas ihop med en TV. Vanligaste sorterna är X-box och Playstation.

PAY TO PLAY

Betalning i utbyte mot en särskild funktion eller tjänst i spelet.

ADD-ON

Är ett mjukvarutillägg för spel, exempelvis en expansion eller funktionstillägg.

SINGLE PLAYER/MULTI PLAYER

En single player spelar en person själv i en spelmiljö medan multi player är när mer än en spelare spelar samtidigt i en delad spelmiljö.

PC-SPEL

Omfattar spel som spelas på dator oftast på PC, även kallat "dataspel".

INNEHÅLL

INNEHÅLL	4
GAME CHEST I KORTHET.....	5
RISKFAKTORER.....	6
VD HAR ORDET	8
BAKGRUND OCH MOTIV.....	11
MARKNAD	14
VERKSAMHETEN	21
STYRELSE, LEDANDE BEFATTNINGSHAVARE OCH REVISOR.....	25
ÖVRIGA UPPLYSNINGAR.....	29
AKTIEKAPITAL OCH ÄGANDEFÖRHÅLLANDEN.....	31
FINANSIELL ÖVERSIKT.....	34
KOMMENTARER PÅ FINANSIELL ÖVERSIKT.....	39
LEGALA FRÅGOR OCH KOMPLETTERANDE INFORMATION.....	42
SKATTEFRÅGOR I SVERIGE	44
BOLAGSORDNING.....	46
ADRESSER	49

FINANSIELL KALENDER

BOKSLUTSKOMMUNIKÉ 2018
15 FEB 2019

Q1 2019
7 MAJ 2019

GAME CHEST I KORTHET

BOLAGSSTYRKOR

Game Chest arbetar kontinuerligt med att skapa mervärde och ett spännande spelutbud genom att anpassa erbjudanden efter kundefterfrågan, utbud från underleverantörer, support och marknadsföring. Detta för att såväl öka som att behålla antalet abonnenter.

SKALBARHET

Bolagets affärsmodell är att dess plattform tillhandahåller digitala redeemkoder som kunden låser upp genom spelåterförsäljare. Dessa koder är enkla att leverera och lagra då de är digitala - ingen extra datorkapacitet krävs för att leverera fler. Bolaget kan därmed digitalt öka sin kundgrupp och utbud allteftersom efterfrågan ökar, utan att lägga resurser på större organisationsstruktur eller ny teknik och bandbredd.



INNOVATIV KÖUPPLEVELSE

Bolagets koncept adresserar sig till gamingvärldens "finsmakare" som är ute efter ett varierande utbud av indie- och AAA-spel. Game Chests erbjudanden skapar varje ny månad ett exklusivt och brett spelutbud för användaren. För den som vill få tillgång till mindre kända spel eller vill testa allt från obskyra indie-spel till block-busters är Game Chests tjänst ett bra alternativ.



KONKURRENSKRAFTIGA PRISER

Genom att GCG erbjuder spelpaket kan Bolaget erbjuda fler spel till bättre priser jämfört med om kunden köper enstaka spel separat på marknaden.



VÄXANDE DEMOGRAFI

Allt fler nya gamers tillkommer i alla ålderskategorier och marknaden växer globalt. Gaming växer sig allt starkare på den europeiska marknaden som legat efter marknadsdominerande Asien och USA.



SYNERGIER

Spelstudios och mindre indieutvecklare kan tjäna på att sälja sin produkt till Bolaget. Genom Bolagets plattformar når spelen ut till fler spelanvändare, som för studion också kan innebära fler potentiella köpare av expansioner. Detta kan i sig öka intäkterna för såväl studios som för Bolaget. Synergierna mellan studios och Bolaget kan därmed ge ett lägre pris på spel och generera fler kunder.

GAME CHEST I KORTHET

Game Chest 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).

Game Chest har genom sin bransch-kunniga ledning utvecklat en skalbar global verksamhet baserad på marknadsefterfrågan, utbud och kundernas behov. Bolaget verkar i ett segment på en miljardmarknad med få aktörer vilket innebär goda möjligheter för att Bolaget ska kunna ta marknadsandelar.

Spelutvecklaren får betalt redan när Game Chest köper in spelet. Utvecklaren får sedan marknadsföring genom att spelet ingår i abonnemangsboxen som når ut till tusentals potentiella och existerande kunder genom Bolagets reklamkampanjer på diverse digitala kanaler.

Fördelen med Game Chests produkt är att kunden själv laddar ner spelet från återförsäljningssidor med den redeemkod som gavs ut i boxen. Spelandet sker då inte över en molntjänst utan direkt på kundens dator, alternativt vid multiplayer-spel över en server som drivs av spelleverantören.

Bolaget är verksamt på en global marknad och har i dagsläget ca 850 abonnenter ibland annat USA, Kanada, Japan, Tyskland och Sverige.

RISIKFAKTORER

RISKFAKTORER

Att antal riskfaktorer kan ha negativ inverkan på verksamheten i Game Chest. Det är därför av stor vikt att beakta relevanta risker vid sidan av Bolagets tillväxtpotentialer. Andra risker är förenade med de aktier som genom detta memorandum erbjuds till försäljning. Nedan beskrivs riskfaktorer utan inbördes ordning och utan anspråk på att vara heltäckande. Samtliga riskfaktorer kan av naturliga skäl inte bedömas utan att en samlad utvärdering av övrig information i memorandumet tillsammans med en allmän omvärldsbedömning har gjorts.

BOLAGSSPECIFIKA RISKER

Bolagets verksamhet är beroende av fortsatt utveckling, underhåll och drift av Bolagets IT-system

Game Chests framgång är beroende av tillförlitligheten, funktionaliteten, underhållet, driften och den fortsatta utvecklingen av Bolagets integrerade teknikplattform, däribland Bolagets hemsidor, mobilsystem, system för försäljning, kundhantering, ekonomi och redovisning, marknadsföring, inköp, lageradministration samt dess verksamhetsplattform.

Kvaliteten och Bolagets användning av informationen genererad från IT-system samt Bolagets möjlighet att implementera nya system och uppgraderingar påverkar bland annat dess möjligheter att:

- Genomföra framtida försäljning till kunder
- Effektivt bedriva verksamheten i förhållande till sina kunder
- Upprätthålla en kostnadseffektiv verksamhetsmodell samtidigt som verksamheten växer.

Externa störningar

IT-system är sårbara för externa störningar. Det blir allt vanligare att företag utsätts för cyberattacker varav en del är sofistikerade riktade attacker mot företagets datornätverk. Eftersom de tekniker som arbetar med att erhålla obehörig åtkomst, avaktivera eller förstöra tjänster och sabotera system ständigt utvecklar och ändrar sina tillvägagångssätt upptäcks de ofta inte förrän de genomfört sin attack så finns en risk att Bolaget inte kan förutse attackerna eller implementera effektiva åtgärder i tid vilket kan innebära ytterligare risker då koden är öppen för allmänheten, vilket förenklar för hackare och andra utomstående parter att avgöra hur de ska göra intrång i Bolagets system och hemsidor.

Om obehöriga parter lyckas få åtkomst till den integrerade teknikplattformen finns en risk att de kommer över information eller skadar Bolagets system och verksamhet.

Skador på Game Chests anseende kan leda till förlorad försäljning av abonnemang och tillväxtpotentialer

Game Chest är likt andra Bolag beroende av sitt anseende på marknaden vilket är viktigt såväl i förhållande till nykundsförvärv som i bibehållande av existerande kunder. Skador på anseendet kan orsakas av klagomål från kunder, negativ publicitet förknippad med Game Chest som företag samt förluster av attraktiva varumärken.

Bolagets anseende är också viktigt i förhållande till dess leverantörer och andra affärspartners då det är beroende av goda relationer till dem. Missnöje bland leverantörer kan leda till att avtal förloras eller att Bolaget inte lyckas etablera nya relationer till nya leverantörer.

Leverantörer och externa tjänsteleverantörer

Bolagets leverantörer är antingen spelleverantörer eller tjänste- och systemleverantörer. En av Bolagets konkurrensfördelar är att de genom avtal och kontakter med leverantörer kan erbjuda ett brett och varierande produktutbud till konkurrenskraftiga priser. I händelse av att leverantörer eller andra väsentliga avtal skulle avslutas eller ändras skulle detta begränsa Bolagets verksamhet, tillika försäljningen av produkterna och Bolagets prissättning. Leverantörerna kan välja att ingå avtal med andra återförsäljare eller direkt till slutanvändare. Detta skulle begränsa Bolagets tillgång till spel och sådana begränsningar och förändringar skulle kunna ha en negativ effekt på verksamheten.

Finansieringsbehov och kapital

Bolagets expansion och marknadsutveckling innebär ökade kostnader för Bolaget. En försening av marknadsutveckling på nya marknader kan innebära resultatförsämringar. Det kan inte uteslutas att Bolaget i framtiden kan behöva anskaffa nytt kapital.

Nyckelpersoner och medarbetare

Bolagets nyckelpersoner har en stor kompetens och lång erfarenhet inom Bolagets verksamhetsområde. En förlust av en eller flera nyckelpersoner kan medföra negativa konsekvenser för Bolagets verksamhet och resultat.

Konkurrenter

En del av Bolagets konkurrenter är multinationella företag med stora ekonomiska resurser. En omfattande satsning och produktutveckling från en konkurrent kan medföra risker i form av försämrade försäljning. Vidare kan företag med global verksamhet som i dagsläget arbetar med närliggande områden bestämma sig för att etablera sig inom Bolagets verksamhetsområde. Ökad konkurrens kan innebära negativa försäljnings- och resultat effekter för Bolaget i framtiden.

Konjunkturutveckling

Externa faktorer såsom tillgång och efterfrågan samt låg- och högkonjunkturer kan ha inverkan på rörelsekostnader, försäljningspriser och aktievärdering. Bolagets framtida intäkter och aktievärdering kan bli påverkade av dessa faktorer, vilka står utom Bolagets kontroll.

Valutarisker

Externa faktorer såsom inflations-, valuta- och ränteförändringar kan ha inverkan på rörelsekostnader, försäljningspriser och aktievärdering. Bolagets framtida intäkter och aktievärdering kan bli påverkade av dessa faktorer, vilka står utom Bolagets kontroll. En stor del av försäljningsintäkterna kommer att inflyta i euro och SEK. Valutakurser kan väsentligen förändras.

Marknadstillväxt

Bolaget planerar att expandera under de kommande åren dels genom att öka marknadsandelarna i de länder där Bolaget redan har etablerat sig i och dels genom att etablera sig i nya länder. En etablering i nya länder och regioner kan medföra problem och risker som är svåra att förutse. Vidare kan etableringar försenas och därigenom medföra intäktsbortfall. En snabb tillväxt kan även innebära att Bolaget gör förvärv av andra företag. Uteblivna synergieffekter och ett mindre lyckosamt integreringsarbete kan påverka såväl Bolagets verksamhet som resultatet på ett negativt sätt. En snabb tillväxt kan medföra problem på det organisatoriska planet. Dels genom svårigheter att rekrytera rätt personal, dels genom att en snabb expansion kan medföra problem för organisationen.

Målsättningar

Det finns risk att Game Chests målsättningar som beskrivs på sid. 13 inte kommer att uppnås inom den tidsram som fastställts. Det kan ta längre tid än planerat att nå de mål som styrelsen i Bolaget fastställt vilket kan påverka Bolagets verksamhet negativt.

Bolagets verksamhet bedrivs i en relativt nyetablerad bransch och på marknader som är föremål för förändringar

Bolaget och dess affärsmodell är resultatet av en ökad internetanvändning. Branschen för abonnemangserbjudanden av dataspel, som Bolaget verkar i, är relativt nyetablerad och därmed, i likhet med andra nya etableringar, föremål för större osäkerheter och risker än bolag som är verksamma i mer etablerade branscher. Eftersom branschen är relativt ny och ständigt utvecklas är tillgången på historiska data begränsad. Vidare finns få andra verksamheter, särskilt etablerade sådana, att jämföra med. Detta gör sammantaget att det är svårt att upprätta långsiktiga prognoser eller analyser av hur branschen kommer att påverkas av oförutsedda händelser, kriser, förändringar i makroekonomiska förutsättningar, ändrad lagstiftning, ny teknologi eller marknadsföringsmetoder samt ökad konkurrens

från nya aktörer. Bolaget befinner sig därför i ett relativt tidigt stadium av sin utveckling vilket resulterar i att det endast finns begränsad finansiell, verksamhetsrelaterad och annan information tillgänglig för att kunna bedöma Bolagets framtidsutsikter.

LEGALA OCH POLITISKA RISKER

Konkurrens

Game Chest konkurrerar med befintliga och mer etablerade underhållningsprodukter och tjänster. Bolagets framgång kommer att styras av bland annat sin förmåga att förbättra sina produkter och förnya sin produktportfölj. Om Bolaget inte gör detta kan den hårda konkurrensen göra att Game Chests marknadsandelar snabbt tas över av andra aktörer.

Risker associerade med företagsförvärv

Game Chest kan komma att göra företagsförvärv i framtiden. Det föreligger alltid risk att förvärv inte ger det utfall som förväntas, avseende integration och lönsamhet. Ett sådant utfall kan hämma Bolagets utvecklingstakt samt inverka negativt på Bolagets framtidsutsikter, finansiella ställning och likviditet.

AKTIERELATERADE RISKER

Den allmänna utvecklingen på kapitalmarknaden och konjunkturen kan från tid till annan påverka marknads bedömning av värdet hos Bolagets aktier.

Handel på Spotlight

Bolagets aktier har inte varit föremål för handel på någon handelsplats tidigare. Bolag vars aktier handlas på Spotlight omfattas inte av alla lagregler som gäller för ett bolag noterat på en s.k. reglerad marknad. Spotlight har genom sitt noteringsavtal valt att tillämpa flertalet av dessa lagregler. En investerare bör dock vara medveten om att handel med aktier noterade utanför en s.k. reglerad marknad kan vara mer riskfylld.

Likviditet i handeln

Likviditeten i handeln med Bolagets aktie kan vara begränsad. Detta kan förstärka fluktuationerna i aktiekursen. Begränsad likviditet i aktien kan även medföra problem för en innehavare att sälja sina aktier. Det finns ingen garanti för att aktier i Game Chest kan säljas till en för innehavaren vid varje tidpunkt acceptabel kurs.

VD HAR ORDET

VD HAR ORDET

GCG tar nu ett mycket utmanande steg när Bolaget blivit godkänt för notering på Spotlight. Syftet med noteringen är att skapa ett intresse för Bolaget från nya investerare samt att skapa en likvid aktie för att i framtiden kunna genomföra förvärv. Vårt mål för 2019 är att stärka våra varumärken inom gamingvärlden samt att ytterligare öka antalet följare på våra sociala medier. Idag har våra varumärken en aktiv närvaro på Facebook och Youtube där målet är att väcka intresse för Bolaget samt att nå 10 000 abonnenter.

Mitt jobb som VD är nu att fortsätta utvecklingen av vår distributionsplattform och att förädla vårt kunderbjudande vilket över tid kommer skapa såväl tillväxt som förbättrade resultat. Det betyder att mitt fokus under kommande månader kommer vara att skapa samarbeten inom marknadsföring, då främst inom sociala medier, för att skapa starkare relationer med spelutvecklare, spelstudios och andra dataspeldistributörer så GCG kan erbjuda bättre spel och kunderbjudande.

Att verka inom en bransch som i sig är en av de snabbast växande branscher globalt är mycket utmanande. Självklart är vi inte ensamma på denna marknad, vi har stora och framgångsrika konkurrenter såsom Humble Bundle och Utomik, och dessa driver vår nisch inom dataspelsbranschen framåt och vi sporrar och hämtar dagligen inspiration från dessa bolag för att kontinuerligt erbjuda våra kunder en bättre upplevelse.

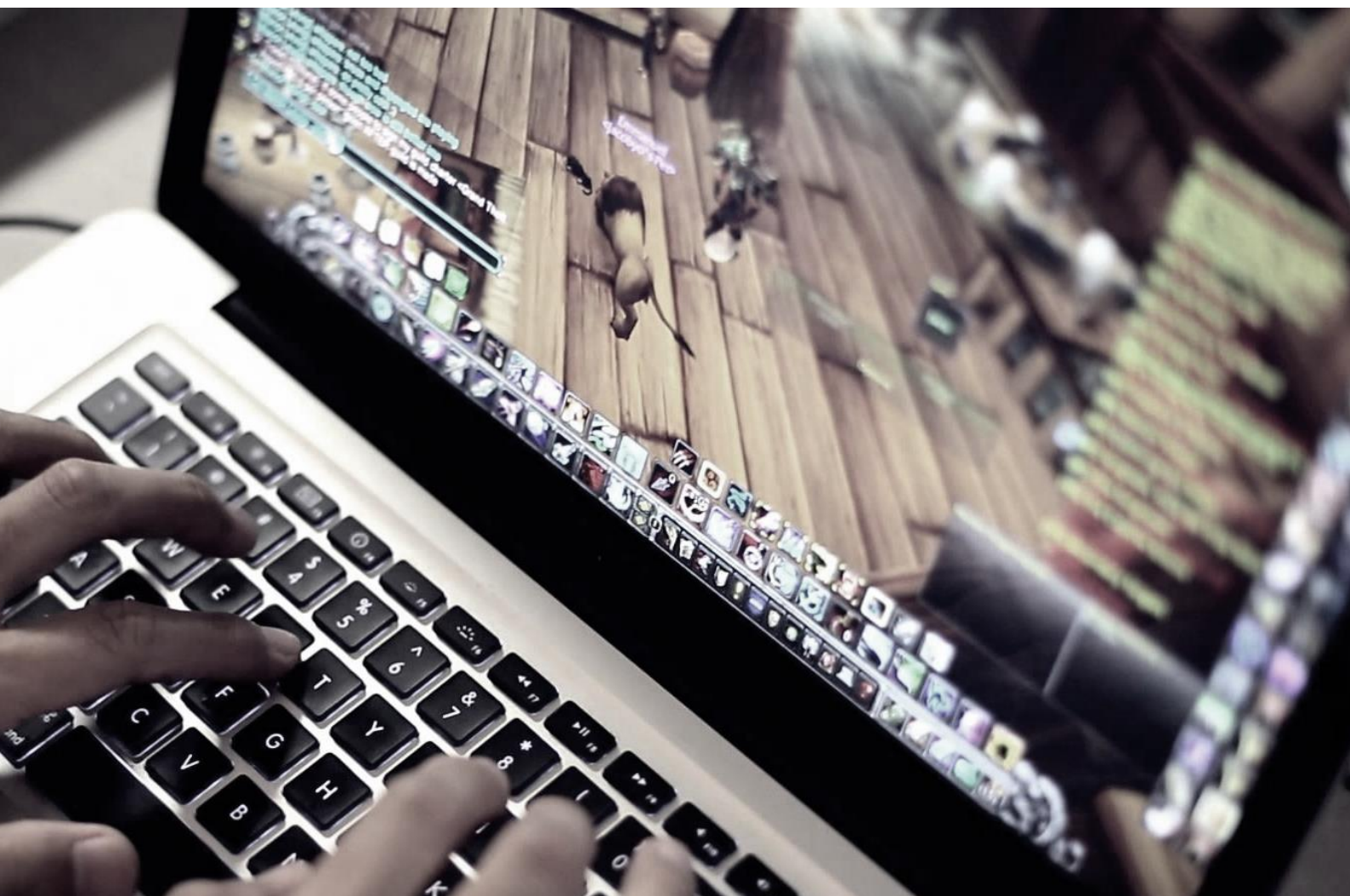
Idag erbjuder vi våra kunder en distributionsplattform där de kan ansluta sig till ett månadsabonnemang av dataspel. Varje månad erhåller våra kunder upp till 11 spel, allt från mindre kända indie-spel till väletablerade storspel. Vi erbjuder marknaden två olika varumärken: ucrate.io och gamethrill.io. Var och ett av varumärkena erbjuder ett diversifierat spelpaket för att kunna rikta sig mot olika kundsegment, med samma syfte, att skapa mervärde och spänning för kunderna. Vi skapar möjligheten att upptäcka nya favoritspel, samtidigt som kunden bygger upp ett spelbibliotek till ett fördelaktigt pris.

Nu ska jag ta GCG till nästa nivå, med en grund från det bolag som grundades i februari 2016 i utkanten av London, som snabbt byggde upp en stark plattform. Med en ökad kundtillströmning och lönsamhet kommer vi nu med större resurser accelerera vår affärsmodell och tillväxt. Med våra varumärken gamethrill.io och ucrate.io och den förestående noteringen kommer vi nu tillsammans skapa tillväxt.

Stockholm januari 2019

Jesper Nord
VD Game Chest group AB (publ.)

” *Idag erbjuder vi våra kunder en distributionsplattform där de kan ansluta sig till ett månadsabonnemang av dataspel. Varje månad erhåller våra kunder upp till 11 spel, allt från okända indie-spel till väletablerade storspel...*



BAKGRUND OCH MOTIV

BAKGRUND OCH MOTIV

BAKGRUND

Game Chest grundades i början av 2017 och förvärvade samma år det Londonbaserade dotterbolaget GCG UK. Bolaget driver en digital distributionskanal för abonnemang av dataspel sedan 2015 där spelen distribueras genom plattformarna gamethrill.io samt ucrate.io. Under våren 2018 beslutade Bolagets styrelse att öka priset och kvaliteten på boxen och dess innehåll, samt att förbättra plattformarna. Detta på bekostnad av marknadsföring och kundbearbetning, för att på lång sikt erbjuda en bättre tjänst. Dock medförde detta att Bolaget under perioden minskade antalet kunder.

Under 2017 utvecklade och lanserade Bolaget plattformen GameThrill.io som erbjuder en liknande tjänst som ucrate.io men med en mer nischad paketsupplevelse för spelaren. De nischade boxarna attraherar kunder med specifika speltressen. Med nischad avses anpassad utbudsvolym samt spel i specifika genrer. Totalt har verksamheten, genom sina två plattformar urcate.io och gamethrill.io, ca. 850 abonnenter och ca 9 000 registrerade användare. Med användare avses tidigare abonnemangskunder med inloggning som ännu inte valt abonnemangstyp eller avregistrerat sig.

Bolaget har varit ett helägt dotterbolag till New Equity Venture Int. AB (NEVI) som är ett listat bolag på Spotlight. NEVI beslutade att dela ut delar av sitt innehav i Game Chest, dock max 670 068 stycken aktier, till sina aktieägare, vilket har medfört att NEVI äger cirka 54,61 % i Game Chest efter utdelningen. Bolagsstämman beslutade den 28 juni 2018 att det för nio innehavda aktier i NEVI erhålls två aktier i Game Chest group AB. Avstämningsdag för utdelningen var 2 juli 2018 och utdelningen medförde att Game Chest fick ca. 300 nya aktieägare. I samband med utdelningen planerade Bolaget att inleda en noteringsprocess för att expandera och för att nå sina verksamhetsmål.

Resurser har lagts på att vidareutveckla Bolagets IT-plattform samt att bedriva marknadsföring över sociala medier och egna forum genom influencers och banners. En stor del av marknadsföringen inom gaming sker idag genom influencers (streamers) på streamingplattformar så som Youtube.com och Twitch.com. Den globala marknaden för spel inom gaming beräknas omsätta 137,9 MdUSD 2018 vilket är en ökning med 13,3 % jämfört med 2017. Marknaden har haft störst omsättning i Asien och Nordamerika men har de senaste åren också sett en stabil tillväxt inom Europa. Utvecklingen inom marknaden sker snabbt och i samband med att det i snitt släpptes 21 nya spel om dagen i USA 2017 så tillkommer det även ständigt nya kunder till marknaden. Exempelvis beräknas den åldersgrupp som tidigare varit underrepresenterad på marknaden, åldrarna 46-65 år, vara det segment som per dags dato ökar mest. Marknadsrapporter om spelindustrin estimerar att industrin allt mer kommer att skifta från återförsäljning av enskilda spel till abonnemangsgaming och streamingtjänster. En orsak till detta är att mindre spelstudios lättare får ut sina spel till slutkonsument via abonnemangstjänster och streaming. Spelstudios konkurrerar om publicitet av de nya spelen vilket underlättas av att låta spelen distribueras genom abonnemang och streamingplattformar. För spelaren innebär detta också att den lättare har tillgång till spelen som den annars kunde ha svårt att hitta.⁷

MOTIV

GCG har som framtida målsättningar att förvärva bolag inom gaming segmentet med tydliga synergieffekter. Bolaget för, vid memorandumets upprättande, inga pågående förhandlingar. Bolaget

scannar kontinuerligt av marknaden för potentiella förvävsobjekt; uppsökandet av förvävsobjekt sker i huvudsak via företagsförmedlare och andra finansiella rådgivare. Genom noteringen möjliggörs Bolaget att effektivare och snabbare kunna förvärva bolag för att snabbt kunna bygga ett heltäckande eco-system inom sitt segment. Bolaget kommer främst att titta på förvärv inom speldistribution och trafikdrivande plattformar, förvärv som förväntas bidra till en ökad marknadsnävaro för GCG. Genom att vara ett noterat bolag bedöms även Bolagets trovärdighet att stärkas, vilket kan inverka positivt vid t.ex. avtalsförhandlingar. Motiven till GCG:s beslut om att uppta Bolagets aktie på Spotlight Stock Market är sammanfattningsvis:

- Skapa förutsättningar för att finansiera framtida förvärv
- Öka Bolagets synlighet gentemot kunder
- Ge aktieägare möjlighet till ordnad och transparent handel i Bolagets aktie

VERKSAMHETSMÅL

Bolaget har för avsikt att under året 2019:

- Uppnå 10 000 abonnenter
- Vidareutveckla IT-plattformen för att förbättra köpupplevelsen för att snabbare nå fler abonnenter genom att kontinuerligt utveckla plattform enligt marknadens behov och efterfrågan
- Inleda samarbete med spelbolag gällande add-ons

Bolagets mål är att konkurrera med branschledande konkurrenter och att vara det självklara valet för gamers som vill upptäcka spännande spel i en innovativ paketslösning. I verksamhetsmålen ingår att Bolaget ska ha 10 000 abonnenter år 2019 vilket uppnås genom en strategisk marknadsföring genom sociala medier och samarbetspartners samt att kontinuerligt utveckla IT-plattformen för att kunna erbjuda en så bra köpupplevelse som möjligt. Exempel på vidareutveckling Bolaget gör är: fler betalningslösningar som är anpassade till olika regioner och affiliatlösning för partners. Bolaget ingick bl.a. nyligen ett samarbete med ourplays.com, ett gaming-nätverk, som ett första steg i denna process.

Allt fler spelutvecklare dyker upp på marknaden och konkurrensen om att nå potentiella spelare ökar. Spelutvecklare behöver därför söka nya sätt att nå ut med sina spel till en passande målgrupp. Denna ökande efterfrågan faller till stor fördel för GCG vars primära uppgift som är att distribuera nya spel till just denna målgrupp. GCG har därför som mål att inleda samarbete med spelutvecklingsbolag där GCG erbjuder dessa att marknadsföra sina spel och nå ut till sin målgrupp via GCG:s plattformar. Bolaget ser att det finns stor potential att kunna skapa större, långsiktiga och lönsamma affärer genom att samarbeta med spelutvecklingsbolag där det blir en win-win situation där GCG får spel att distribueras och spelbolaget når ut till fler spelare.

RÖRELSEKAPITAL

Styrelsen bedömer att Bolaget, med nuvarande verksamhet, har tillräckligt med rörelsekapital för den kommande tolv månadersperioden för att fullgöra Bolagets betalningsförpliktelser varefter de förfaller till betalning samt för Bolagets marknadsföringsstrategi. Styrelsen ser i dagsläget inget ytterligare kapitalbehov under de kommande tolv månaderna, då inga förvärv eller investeringar av betydelse är planerade. Om förvärvsmöjligheter eller andra tillväxtpotentialer uppstår kan en kapitalanskaffning komma att genomföras.

MARKNAD

MARKNAD

Informationen i detta avsnitt speglar styrelsens uppfattning och baseras, om inte annan källa anges, på styrelsens tidigare erfarenhet och branschkompetens. Nedan presenteras en översiktlig beskrivning av de marknader Game Chest är verksamma inom där information har inhämtats från utomstående källor och som har offentliggjorts av tredje part. Även om Bolaget anser att dessa källor är tillförlitliga har ingen oberoende granskning genomförts; varför riktighet eller fullständighet i informationen som anges nedan inte kan garanteras. Bolaget adresserar en marknad som huvudsakligen utgörs av abonnenter inom gamingmarknaden. Statistik för detta område har inte offentliggjorts varför marknaden för spel och gaming presenteras övergripande i detta avsnitt.

SPELINDUSTRIN

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 dataspel *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.²

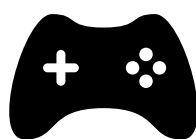
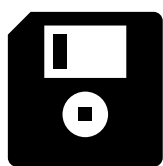
1972 lanserades *Magnavox Odyssey*, den första spelkonsolen för hemmabruk, och banade väg för dagens spelkonsoler. Även persondatorer och spelkonsoler började smyga sig in i hemmen. Med tusentals Floppydisk-spel och över 12,5 miljoner sålda spel så började PC-spel, i och med lanseringen av datorn Commodore 64, att ta sin plats på spelmarknaden. Genom den nya generationens datorer kunde användaren då spela mer komplexa spel. Under senare delen av 80-talet kunde spelare på Macintosh och konsolen Atari länka samman sin enhet med andra spelares enheter och på så vis spela multiplayer-spel. Under senare delen av 1980-talet släppte Nintendo två produkter som kom att förändra marknaden: Nintendo Entertainment System för kvalitetsspel på konsol samt Gameboy med det kultförklarade spelet *Tetris*.²

På 90-talet släpptes spel fenomenet *Doom* som introducerade förstapersonsskjutspel (first person shooter) och banade väg för dagens dataspel. På 90-talet lanserades Playstation och Nintendo 64 och de två konsoltillverkarna konkurrerar än idag om marknadsandelar. Det stora skiftet på spelmarknaden skedde under 1990-talet då spelkonsoler dominerade marknaden och även nya spelformer började introduceras.¹ Multiplayerspel över nätverk hade sitt stora genombrott 1993 med *Pathway to Darkness* och blev början av LAN (lokal area network) gaming.² LAN blev allt mer populärt under årtiondet och revolutionerades med LAN-nätverk och senare internet som öppnade upp för multiplayer gaming. LAN tillät gamers att tävla och interagera med varandra från olika datorer ihopkopplade på ett lokalt nätverk.

1997 släpptes mobilspelet *Snake* och blev startskottet inom mobilspelsindustrin redan innan smarttelefonens lansering. Tio år senare förändrade Apple hela spelindustrin för spelutvecklare med en ny plattform, Iphone, som idag är en miljardindustri.¹

Vid millennieskiftet lanserades Playstation 2 och blev den mest sålda spelkonsolen genom tiderna med över 150 miljoner sålda enheter. De följande åren lanserades även spelkonsolerna X-box och Game Cube.¹

Gamingindustrin har genom åren förändrats i och med att nya teknologiska framsteg banat väg för nya spelplattformar. Från att i början ha varit riktade till geografiskt begränsade singelspel till att med internets genombrott kunna erbjuda multiplayer-spel för människor över hela världen. Sedan början av 2000-talet har internetkapacitet och processorteknologi förbättrats i sådan hastighet att varje ny generation av konsol, grafikort och spel har stora skillnader mot sin föregångare. Kostnaden för teknologi, servers och internet har minskat till den grad att 3,2 miljarder människor idag har tillgång till internet.² Tack vare internet kan gamers idag ladda ner, spela, uppdatera mjukvara och kommunicera med varandra direkt online.



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.³ 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.

Enligt en studie publicerad av Statista.com⁴ så hade mer än hälften av amerikanerna en spelkonsol i hemmet 2017. Trots att majoriteten av alla gamers tenderar att vara män såg marknaden en förändring under det senaste decenniet, 2014 var 52 % manliga och 48 % kvinnliga spelare. Dock visar siffror att antalet kvinnliga spelare minskade i proportion till män under 2017. Antalet gamers förväntas öka till 2,7 miljarder människor till år 2021.⁴ I USA visar data på att yngre spelare i större utsträckning hade spelat konsolspel minst en gång, 67 % i åldrarna 18–29 och 58 % i åldrarna 30 till 49.⁴

En trend på marknaden är att många återförsäljare mer och mer skiftar sin verksamhet mot abonnemangstjänster och streamingmodeller. Abonnemangstjänster innebär att spelare abonnerar på ett spelutbud från en återförsäljare. Spelen kan, beroende på tjänst, antingen laddas ner till datorn eller streamas direkt från abonnemangsplattformen. Streamingtjänster, även kallade gaming on demand eller cloud gaming, är en typ av online-spel. Spelen lagras på operatörens eller spelföretagets server och streamas från dessa till spelarnas datorer. Spelaren kan då spela spel utan behovet av en konsol eller avancerad datorprestanda eftersom alla beräkningsåtgärder utförs på annat håll. Streamingmarknaden är lovande men kräver också att plattformarnas prestanda och serverkraft fungerar felfritt.

ABONNEMANGSTJÄNSTER OCH STREAMING FÖRÄNDRAR SPELINDUSTRIN

Inom abonnemangsindustrin måste såväl stora som små aktörer konvertera konsumenter till betalande kunder. För tjänster inom musik, film och ljudbok är det ett problem att kunderna delar sina konton med vänner och familj vilket innebär förlorade intäkter för företagen. Spelindustrin kan undvika en del av dessa problem tack vare att spelaren inte vill dela sin inloggning med andra. Spel är oftast utvecklade för att en ensam spelare (single player) tar sig genom en "berättelse" (storyline) och gör uppdrag och framsteg längst spelets gång allt eftersom att spelet sparas. Till skillnad från att kolla om en film eller lyssna om ett album så kan inte ett spel spolas tillbaka utan att förlora framsteg. Av den anledningen är det opraktiskt för spelaren att tillåta en annan person att spela på dennes inloggning.

Det positiva med stream- och abonnemangsgaming är att konsumenten kan ta del av betydligt många fler spel än vad den hade gjort för samma kostnad genom återförsäljare. Dessutom kommer konsumenten genom abonnemangssidor i kontakt med mindre kända spel och spel som den i vanliga fall kanske inte hade köpt för att prova på. Precis som på abonnemangstjänster för musik och film kan konsumenten prova sig fram i ett bibliotek fullt av ett urval av marknadens olika genrer med spel från såväl indie- till industriledande AAA-utvecklare.

Under 2017 släpptes det i USA 7600 st. spel (21 spel om dagen) och den amerikanska spelmarknaden beräknas omsätta 36 MdUSD

årligen.⁵ För spelindustrin så innebär alla dessa spel stora intäkter men för utvecklare kan det vara svårt att nå ut med sina spel till konsumenterna samt att få rätt sorts exponering för sitt spel. Detta är särskilt svårt för indieutvecklare. Genom abonnemangstjänster når spelen ut till fler människor och spelen kan på så vis uppmärksammas av spelare som annars inte nödvändigtvis känt till spelet. För många indieutvecklare så är det positivt att göra sitt spel tillgängligt på dessa sidor för att de då får en mycket större publik. Å andra sidan tjänar utvecklaren mindre per kund och spel genom abonnemangstjänsterna eftersom spelen oftast köps i storpack (bulks) samt att avgiften per spel generellt är lägre än marknadspriset.

Ett estimat från Piper Jaffray³ indikerar att spelåterförsäljare mer och mer kommer att utveckla abonnemangstjänster under de kommande tre till fem åren. Streaming från molnplattformar, utan krav på specifik hårdvara (konsol och "speldator") eller behovet av stora nedladdningar, skulle ytterligare öka marknaden för spel som annars kräver hög datorprestanda eller spelkonsoler. Idag är marknaden knuten till konsumenter som äger en X-box, Playstation eller gaming-PC och som har tillräckligt bra internet och datakapacitet för spelen. Skulle spel i framtiden kunna spelas direkt genom molntjänster så skulle inte längre konsumenter vara knutna till att äga en specifik spelkonsol eller ha en speldator. Denna marknadsutveckling innebär att det på sikt sker en förskjutning i leveransen av spel.



Idag är det vanligast är att spelköparen får en redeemkod som löses in mot ett nedladdningsbart spel hos en spelleverantör. Framtidens leverans av spel kan ske via servrar som spelaren kan logga in på och spela via streaming. Dock kräver streaming av spel och cloud gaming mycket dator- och serverkraft samt bra grafikkort för att fungera. Det innebär att abonnemangstjänsterna måste tillhandahålla streamingen genom stora serverhallar och ha stor datakraft, vilket kräver att gamern har en dator med tillräckligt bra grafikkort för att kunna spela spelen. Abonnemangstjänsterna skulle även kunna utnyttja kraften från flera datorers grafikkort (mining) vilket minskar behovet av korrekt speldator för gamern. Marknadsdominerande aktörer som Microsoft har redan en abonnemangsplattform och en molnbaserad streamingplattform, skulle resten av marknaden anpassa sig till industriskiftet så är det inte osannolikt, enligt Piper Jaffray, att förändringen till abonnemangstjänster sker inom två till tre år. Dock förutsätter det ovannämnda datorkapacitetskrav.

TEKNOLOGISKA FRAMSTEG OCH FÖRÄNDRINGAR PÅ GAMINGMARKNADEN

Allt fler kommer enligt en rapport från Clairfield⁶ att spela spel på mobilen. I Tyskland spelar 23 miljoner mobilspel varav 20% också betalar för tjänster i spelen. Dessa mikrobetalningar utgör 94% av mobilspelens omsättning. Mikrotransaktionerna härstammar från Free2Play-spelen och dess ökade popularitet inom e-sporten, vilka är gratis, men innehåller betalningsmöjligheter för att få speciella tjänster eller exklusiva erbjudanden.

E-sport blir allt mer populärt och fångar mer publik för varje år genom sociala medier och streamingtjänster så som Twitch och Youtube. Allmänhetens medvetenhet kring e-sport som fenomen ökar och därmed också intresset för gaming. Enligt en rapport från Clairfields så är det i framtiden troligt att e-sport har etablerat sig på marknaden och att allt fler e-sportlag tillkommer.

VR (Virtual Reality) och AR (Augmented Reality) kommer enligt Clairfields rapport att spela en allt viktigare roll inom gamingvärlden. Gamers blir allt mer intresserade av VR och AR och vill prova på VR och AR glasögon/hörlurar. Gamingindustrin lanserar allt fler spel anpassade för denna nya trend och många företag så som Crytek utvecklar nya tjänster inom området.

Nya affärsmodeller och nya typer av gamingmodeller tar plats på marknaden och utmanar etablerade företag. Exempel på detta är att allt fler spel är gratis men har köp i spelen istället.



MARKNADSOMSÄTTNING

Enligt estimat från Newzoo⁷ beräknas 2,3 miljarder gamers under 2018 att spendera 137,9 MdUSD på spel vilket är en 13,3 procentig ökning från föregående år. Digitala spel står för 91 % av marknaden 125,3 MdUSD. Enligt en prognos från Newzoo så förväntas mobilspel fortsätta vara det största marknadssegmentet och ha en tillväxttakt 25,5 % per år vilket innebär att mer än hälften av alla spelinkomster kommer komma från mobilspel. Konsolspel beräknas generera 34,6 MdUSD och PC-spel 32,9 MdUSD under 2018.

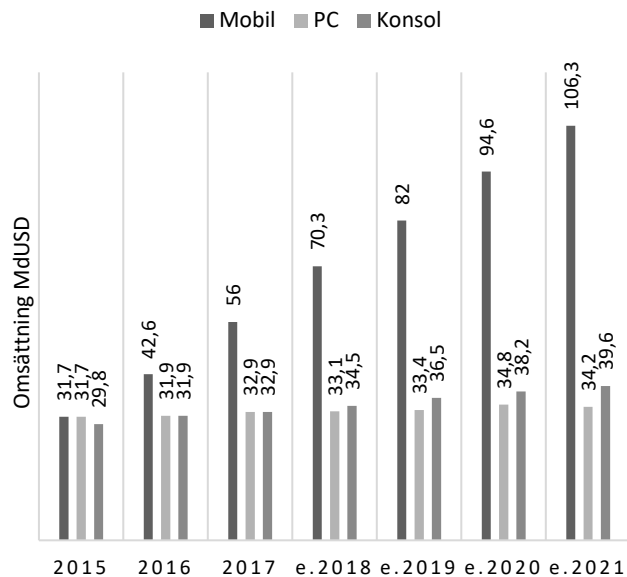
Tillväxten på den globala marknaden drivs enligt industriundersökningen "Spelutvecklingsindex 2018"⁸ av flera olika faktorer. Nya marknader och segment, ökat utbud, större variation och konsumentvänliga erbjudanden presenterar rapporten som främsta drivande faktorer. Bland annat så har de senaste årens ekonomiska framsteg i utvecklingsländer i samband med spridning av internet, ökad levnadsstandard och smarta telefoner öppnat upp för nya marknader. Även på etablerade marknader har nya spelare tillkommit, framförallt bland grupper som traditionellt inte brukar spela så mycket. Exempelvis är det snabbaste växande spelarsegmentet i väst åldersgruppen 46–65 år.

Trots att omsättningen för mobilspel har gått om den för konsol- och PC-spel så verkar inte utvecklingen ha skadat de två segmenten. Tvärt om så visar Newzoos rapport att PC och konsolspel haft en stadig tillväxt och att marknaden för nedladdade och förpackade PC-spel förväntas växa till 32,3 MdUSD med en CAGR på 14,2 % mellan 2017 och 2021. Den totala PC-marknaden väntas ha en tillväxttakt på 1,8 % mellan 2017–2021. Pressade priser för pay to play-spel har dragit ner den genomsnittliga tillväxttakten för hela segmentet till 1,8 % mellan 2017–2021. Konsolspel förväntas växa tack vare streaming och e-sport och segmentet kommer uppskattningsvis växa till 39 MdUSD med en CAGR på 4,1 % till 2021. Om konsolspelen skulle innehålla fler in-game paying alternativ så skulle segmentet öka ännu mer.

Omsättningen på spelkonsumtion förväntas växa med en förväntad CAGR på 10,3% mellan 2017 och 2021 och beräknas då omsätta 180 MdUSD. APAC området (Asia-Pacific) står för 52 % av den totala gamingmarknaden. Jämförelsevis omsatte marknaden 106,5 MdUSD 2016, 121,7 MdUSD 2017 och förväntas omsätta 137,9 MdUSD 2018.⁷

GLOBALA SPELMARKNADEN PER REGION

Globala spelmarknaden
Omsättning per segment åren 2015-2021

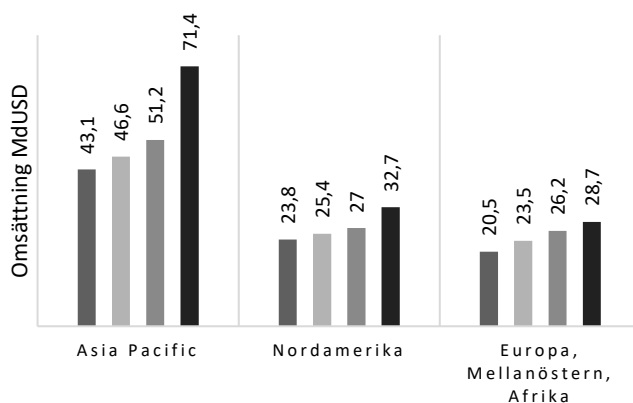


Källa: Newzoo⁷

Den största marknaden för gaming finns i Kina, USA och Japan. Europa står för endast en liten del av marknaden och de främsta aktörerna Tyskland, Frankrike och Storbritannien omsatte under 2017 11,5 MdUSD jämfört med Japan som under samma period omsatte 12,6 MdUSD. Detta indikerar att Europa är en till stor del orörd marknad med miljontals potentiella gamers.⁶

APAC-området står för 52 % av hela marknaden och har en 17 procentig tillväxt vilket kommer generera 71,4 MdUSD 2018. Området är den främsta drivaren inom branschen och väntas bli större desto fler människor som får tillgång till smartphones och bra internet (i exempelvis Indien och Sydostasien). Under 2018 beräknas 28 % av all konsumtion komma från Kina. Nordamerika är den näst största regionen med omsättning på omkring 32,7 MdUSD 2018 och en förväntad årlig tillväxt på 10 % vilket består av mobil och konsolspel. Inom EMEA (Europa, Mellanöstern och Afrika) väntas omsättningen uppgå till 28,7 MdUSD samma år.⁷

Spelmarknadens omsättning
i MdUSD
2015-2018 per region

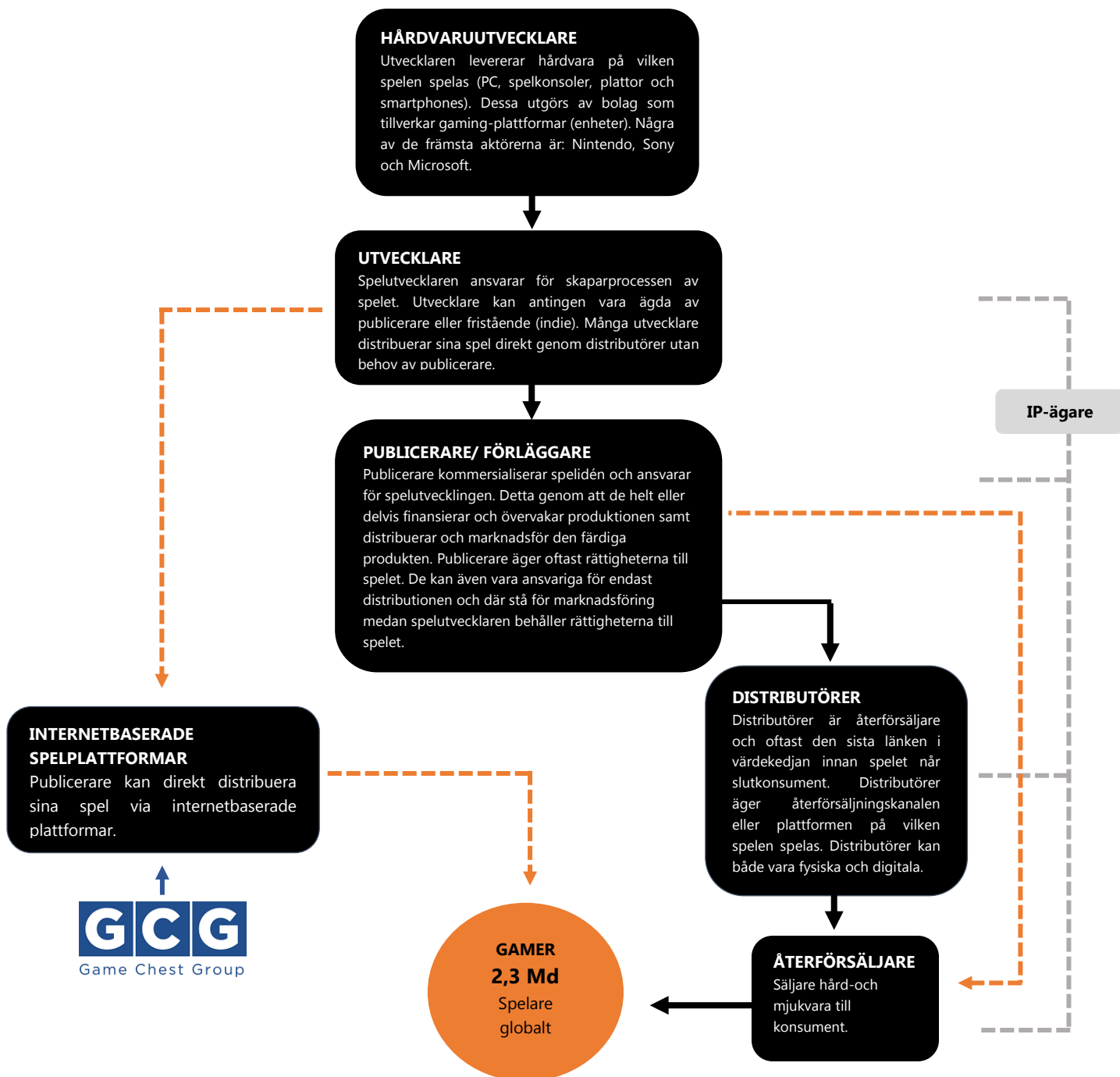


■ 2015 ■ 2016 ■ 2017 ■ 2018

Källa: statista.com¹⁵

GAME THRILLS POSITION I SPELMARKNADENS VÄRDEKEDJA

Den globala spelmarknadens värdekedja kan delas in i **fem** olika steg innan ett färdigt spel når slutkonsument. Game Thrill är primärt verksamt som en internetbaserad spelplattform. De heldragna linjerna illustrerar spelets traditionella värdekedja och den orangea illustrerar den tillväxande värdekedjan med internetbaserat spel och plattformar. Se avsnittet "Verksamheten" för ytterligare information om Game Thrills verksamhet på s. 23



GAMERN

Det finns generellt sett tre typer av gamers; **hardcore**, **casual** och **massmarknaden**. Hardcore-spelaren är oftast i snitt 28-årig man som i många fall spelar på professionell nivå. Per år spenderar spelaren mellan 1 100–1 400 Euro på spel och utrustning av toppkvalitet. Ungefär 70–80 % av den totala industriomsättningen genereras av dessa spelare. Casual-gamern spelar på regelbunden basis men inte på professionell nivå. Omsättningen för casual-spelare är mellan 15–25 % av marknaden, dock är spelaren mer priskänslig än hardcore. Massmarknadsspelaren investerar varken mycket tid eller pengar på gaming utan söker sig oftast till gratis spel och står för 5 % av marknaden.

IP-ÄGARE

Ytterligare en viktig del i spelmarknadens värdekedja är IP-ägare (ägaren av varumärket) på vilket spelet är baserat. IP-ägaren styr vilka spelprojekt som ska genomföras baserat på varumärket. IP-ägare kan vara utvecklingsstudios som själva utvecklat ett spel, en förläggare som äger en portfölj av varumärken eller exempelvis upphovsrättsinnehavare till film eller böcker på vilket spelet baseras.

KONKURRENTER

Inom det segment som Game Chest är verksamt på finns det ett fåtal aktörer vars verksamhet liknar Bolagets. Majoriteten av Bolagets konkurrenter är streamingplattformar som erbjuder abonnemangsgaming och har ett stort men fast spelutbud. Till dessa räknas bland andra: Utomik, Oneplay, och Play Station Now. Bolagets främsta konkurrent Humble Bundle erbjuder abonnemansboxar och är Bolagets främsta konkurrent. En annan konkurrent är G2G vars verksamhet bygger på handel mellan gamers, vilket är en av Bolagets produkter. Ytterligare en konkurrent är Kinguin vars verksamhet bygger på återförsäljning av spel.

HUMBLE BUNDLE

Humble Bundle⁹ är en distributionsplattform grundat 2010 i Los Angeles som säljer spel, e-böcker, mjukvara och annan digital content genom sina tre produkter Humble Bundle, Humble Monthly och Humble Store. Bolagets affärsidé är att stödja välgörenhet samtidigt som att erbjuda produkter till bra priser. Humble erbjuder spelpaket, webbshop, en abonnemangstjänst och ett publiceringsalternativ. Humble erbjuder flexibla priser och kunden kan själv välja vad denne vill betala för en produkt samt till vem den tycker att pengarna borde gå; kreatörerna, välgörenhet, Humbles partners eller till företaget. Varje såld produkt bidrar till viss del till välgörenhet, i vissa fall kan kunden välja att donera hela kostnaden till en välgörenhet. Humbles publiceringslösning erbjuder indieutvecklare finansiering, marknadsföring, kontakt med influencers och Twitchstreamers samtidigt som utvecklaren behåller rättigheterna om sin IP-adress. Bolaget har över 12 miljoner kunder och har genom sin verksamhet bidragit med över 132 MUSD till välgörenhet. 2015 hade Humble Bundle en omsättning på nästan 200 MUSD.¹⁰

GAMER2GAMER SDN

Gamer2Gamer (G2G) grundades 2013 och är idag beläget i Singapore. Bolaget bildades för att erbjuda gamers en säker plattform på vilken de med varandra kunde ingå handel inom gaminggemenskapen. På plattformen erbjuds ett säkert forum där gamern kan handla saker som de vill sälja eller köpa i spel med andra gamers. Affärsmodellen gör att gamern kan tjäna pengar på sitt spelande eller köpa tillägg som den behöver eller vill ha.¹¹

PLAY STATION NOW

Play Station Now är en tjänst av Sony och erbjuder en abonnemangstjänst för Play Station spel. Konsumenten behöver inte äga ett Play Station utan kan spela spelen på PC eller TV med en kompatibel konsol. Tjänsten har över 500 spel vilka är tillgängliga för alla abonnenter

UTOMIK

Utomik är ett amerikanskt/nederländskt företag grundat 2014 som erbjuder abonnemangsgaming för PC med över 800 spel i lager. Bolagets mål är att släppa spelandet fritt och låta spelare spela bra spel utan begränsningar. Utomik kombinerar sitt utbud av spel med låga priser och ett stort tjänsteutbud. Konsumenten streamar spel direkt från företagets molntjänst och kan spela valfritt spel genom att ladda ner en liten del av spelet till den egna datorn. Konsumenten kan välja mellan ett abonnemang för en person eller ett familjeabonnemang för upp till fyra användare. Företaget har över 50 partners och erbjuder spel från bland andra TellTale Games, SEGA, Paradox och Disney.¹³

ONEPLAY

Oneplay är ett amerikanskt företag med kontor både i Las Vegas och Danmark som är verksamt på en global marknad. Företaget är grundat 2008 och är en av de ledande abonnemangstjänsterna för digital gaming. Dess användare har tillgång till ett spelbibliotek på över 2 000 spel, utan reklam eller behovet att betala för att få spela vidare. Spelaren kan välja mellan två sorters medlemskap: basic eller VIP. VIP-abonnenter får tillgång till hela biblioteket varifrån de kan ladda ner och spela spel direkt från plattformen, de får dessutom 10 % rabatt på köp av spel.¹⁴

KINGUIN

Kinguin är en återförsäljare av spel och mjukvara som erbjuder ett forum där återförsäljare och konsumenter kan handla videospel till konkurrenskraftiga priser. Företaget grundades 2009 och har kontor i USA, Bulgarien och Polen. Kinguin konkurrerar främst med andra återförsäljare så som Steam och Origin. Sedan lanseringen av hemsidan 2013 har Kinguin över fyra miljoner kunder och är en av de främsta aktörerna inom återförsäljning av spel.¹²

VERKSAMHETEN

VERKSAMHETEN

AFFÄRSIDÉ

Game Chests affärsidé är att leverera den bästa abonnemangstjänsten av spel på internet för att konsumenten ska få ta del av marknadens spännande och breda spelutbud.

VISION

Game Chests vision är att leverera den ultimata plattformen för abonnemangsgaming och att vara det självklara valet för gamern som vill ha ett varierat och högkvalitativt spelutbud.

STRATEGI

Bolagets strategi utgörs av bl.a.:

- Bra köppplevelse via Bolagets plattformar genom att löpande hålla sin plattform i teknisk framkant för att göra plattformen så attraktiv och lättanvänd som möjligt; detta anser Bolaget är av största vikt för att kunna skala upp verksamheten
- I framtiden förvärva bolag med tydliga synergieffekter
- Bra dataspel till bra priser
- Bra innehåll i varje månadsleverans av spel. Spelen ska vara av hög och jämn kvalitet
- Fokus på kundnöjdhet och support. Kundnöjdhet är viktigt för att behålla kunder och få abonnenter att fortsätta prenumerera, Bolaget arbetar därför hårt med att vara i framkant vid den frågan. Bolaget har enkel och lättillgänglig support som är öppet 24h om dygnet

AFFÄRSOMRÅDEN

Bolaget erbjuder två plattformar med abonnemangsboxar av dataspel som släpps i mitten av varje månad. Abonnemangstjänsterna består av boxar kallade "crates" som innehåller mellan fem till elva spel för inom allt från AAA-genren till Indiespel. Utöver abonnemangstjänster så erbjuder även Bolaget boostpaket. Boostpaket kan abonnenter och tidigare abonnenter med inloggning köpa när som helst under månaden. Paketeten innehåller, ett, fem eller tio spel vars utbud är orelaterat till det i abonnemangsboxarna. Utbudet i abonnemangsboxarna är anpassade efter att passa olika målgrupper och hur många spel abonnenten vill spela. Exempelvis har plattformen Gamethrill.io en "barnanpassad" box (vars innehåll saknar våld, sex och blod) och VIP-box för gamern som vill ha det lilla extra och tillgång till ytterligare ett AAA-spel.

KUNDER

Bolaget kategoriserar sina kunder i abonnenter, dvs betalande kunder för ett abonnemangspaket, samt registrerade användare. Med användare avses tidigare abonnemangskunder med inloggning som ännu inte valt abonnemangstyp eller avregistrerat sig. Bolagets kunder kommer främst från Japan, Tyskland, Sverige, Kanada och USA. Per dags dato uppgår den totala mängden registrerade kunder till ca 9 000 personer varav 850 utgörs av abonnenter. Bolaget får i snitt 100 nya abonnenter vid varje månatlig kampanj som beskrivs på sid. 24. Bolagets globala räckvidd och icke-fysiska produkt gör att gamers kan köpa ett abonnemang genom Bolagets två hemsidor, det är alltså inte bundet till någon specifik marknad.

Bolagets målgrupp är personer mellan 18–40 år i kategorierna hardcore- och casual-gamers. Rent traditionellt så är fler män än kvinnor gamers och Bolaget har för närvarande en majoritet av män som kunder. Bolaget ser positivt på utvecklingen av kvinnliga spelare och trenden att fler kvinnor idag spelar vilket på sikt kan komma att öka Bolagets kundbas.



PRODUKTER

Bolaget har två varumärken: GameThrill och Ucrate genom vilkas plattformar gamethrill.io och ucrate.io Bolaget erbjuder abonnemangstjänster av PC-spel. De båda plattformarna använder sig av samma leverantörer och uppbyggnad, det som skiljer dem åt är profileringen samt spelutbudet. GameThrill och Ucrate beskrivs mer ingående på nästkommande sida.

De internetbaserade abonnemangstjänsterna på Bolagets plattformar utgörs av gamingspel i paketerbudanden (boxar) om mellan fem till elva spel/månad beroende på val av box. Utöver abonnemangsboxarna kan abonnenten och registrerade kunder (kunder som ännu inte valt box eller tidigare abonnenter) ta del av boostpaket och en bytesplattform.

BOXARNA

För varje månad släpps en ny box och spelaren kan då ta del av månadens nya spel. Abonnenten erbjuds en utvald grupp av kvalitativa spel, allt ifrån storsäljande AAA-spel till små indiespel vilket lockar spelare med mer specifika spelintressen. Plattformarna har liknande utbud av abonnemangsboxar, varav Ucrate erbjuder en box med tio spel till olika pris beroende på vald abonnemangslängd och GameThrill erbjuder fyra olika boxar om fem till elva spel i olika priser beroende på mängd spel.

Kunden får vid varje ny box en 8-siffrig redeem key (kod) som skickas till den personliga inloggningen på en av Bolagets två plattformar. Med redeemkoden kan kunden sedan köpa månadens utvalda spel direkt hos spelåterförsäljaren steampowered.com med hjälp av en redeemkod. Spelen i boxen har ingen tidsbegränsning när väl kunden laddat ner spelen på sin inloggning på steampowerd.com.

BOOSTPAKET

För registrerade kunder, inklusive abonnenter, på GameThrill och Ucrate erbjuds också Boostpaket genom vilket kunden kan köpa en box med PC-spel utan att behöva vänta på nästa månads abonnemangsbox-släpp. Boxen innehåller ett, fem eller tio, för kunden hemliga, utvalda spel.

Vid händelse av att en abonnent redan har eller vill testa ett annat spel än det som erbjudits i boxen, finns möjligheten att med andra abonnenter byta spel. Eftersom abonnenten på förhand inte kan se hela innehållet på boxen möjliggör detta att abonnenten kan byta bort spel den redan har eller spel som den redan spelat.

SPELUTBUD

För att kunna erbjuda marknadens bästa spel, allt från AAA-spel till indiespel så köper Bolaget in spel från spelleverantörers topplistor samt de spel som är på kampanj. Genom att jämföra spelen med omdömen och välja ut spel i flera olika genrer kan Bolaget erbjuda abonnenterna ett varierat bibliotek av hög kvalitet vid varje månad. Genom att Bolaget köper en större mängd spel direkt från spelleverantörer så kan de erbjuda konkurrenskraftiga priser under marknadsvärdet. Det lägre samlade priset för boxinnehållet innebär att abonnenten får fler spel för pengarna genom Game Chests abonnemang jämfört med om de skulle köpas direkt från återförsäljare.

LEVERANTÖRER

För att bolag på gamingmarknaden ska kunna nå ut med sin produkt till slutkonsumenten (abonnenten/kunden) behöver de använda sig av olika leverantörer. Det tillkommer hundratals nya spel varje månad inom gaming-industrin, bara i USA släpptes det i genomsnitt 21 spel dagligen under 2017. Av den anledningen så måste Bolaget alltid vara i framkant med att erbjuda de mest attraktiva spelen för att tillfredsställa sina kunders efterfrågan, vare sig om det gäller nysläppta spel eller klassiker.

För verksamheten är spelleverantörerna viktigast och utgörs av spelstudios, spelförläggare och spelåterförsäljare. Bolaget använder sig av ett flertal olika leverantörer och köper in spel på bulk. Bolaget använder sig även av marknadsföringspartners, systemleverantörer och tjänsteleverantörer så som betalningsleverantören Stripe. Stripe är ett ledande företag inom integrerade betalningstjänster.



GAMETHRILL

GameThrill utvecklades under 2017 av Game Chest group och är baserad i Stockholm. GameThrill erbjuder via sin plattform gamethrill.io en internetbaserad abonnemangstjänst för PC-spel i form av abonnemangsboxar. Utöver boxarna kan abonnenten också ta del av en bytesplattform samt boostpaket. Abonnenten får varje månad ett nytt urval av tio spel direkt till sin inloggning som den sedan kan ladda ner med redeemkoder på sidor som Steam. GameThrill har en modern framtoning och responsiv webbdesign vilket gör det lättare att nå ut till nya potentiella kunder. Per oktober 2018 har GameThrill en global räckvidd och ca. 100 abonnenter samt ca 300 registrerade kunder.

GameThrills boxar är i genomsnitt värda 80 euro av rekommenderat marknadspris vilket kan jämföras med boxens månadskostnad på mellan 11,64 och 40,77 euro. Spelen levereras varje månad direkt i abonnentens inloggning på plattformen. Gamern kan välja mellan 4 olika abonnemangsboxar (crates) som innehåller mellan 5–11 spel/månad (vilket illustreras i tabellen nedan).

UCRATE

Ucrate utvecklades av Game Chest group UK Ltd (GCG UK) som grundades 2015 i London och blev i slutet av 2017 förvärvat av Game Chest group. Abonnemangstjänsten Ucrate, med plattformen ucrate.io, tillhandahåller en internetbaserad abonnemangstjänst av PC-spel. Abonnenten får varje månad ett nytt urval av tio spel direkt till sin inloggning som den sedan kan ladda ner med redeemkoder på sidor som Steam. Likt GameThrill kan även abonnenten här köpa boostpaket och har tillgång till en bytesplattform. GCG UK har en bred kundbas över hela världen och erbjuder ny högkvalitativ variation av spel varje månad. Ucrate har per oktober 2018 ca 750 abonnenter samt ca 8 750 registrerade kunder.

GCG UK:s fyra boxar innehåller tio utvalda spel och kommer i abonnemangslängderna 1, 3, 6 och 12 månader med månadsavgifter på mellan 29,12 euro för 1 månad till 25,62 euro för 12 månader. De senaste boxarna hade ett genomsnittligt marknadsvärde på runt 135 euro.

GAMETHRILL SPELUTBUD



BEGINNERS CRATE

5 spel, 18,63 €/månad

Boxen riktar sig till spelintresserade som vill få tillgång till marknadens spännande utbud. I denna box får abonnenten 5 utvalda spel i månaden varav ett är AAA och 4 är indie.

Boxen ger; tillgång till bytesplattform; medlemsförmåner; boostpaket



LEET CRATE

10 spel, 29,12€/månad

Leet Crate riktar sig till erfarna spelare som spelar mycket och sätter stor vikt vid kvalitet och utbud oavsett om det rör sig om de trendigaste spelen eller de mest obskyra.

Boxen ger; tillgång till bytesplattform; medlemsförmåner; boostpaket



KIDZ CRATE

5 spel, 11,64 €/månad

Boxen erbjuder lättare mer snälla spel som även spelare under 8 år kan spela. Boxen är till lika stor del riktad till vuxna som letar efter "snälla" spel som är utan våld, blod, sexuellt innehåll osv.

Boxen ger; tillgång till bytesplattform; medlemsförmåner; boostpaket; parental control (refund)



VIP CRATE

11 spel, 40,77€/månad

VIP Crate riktar sig till den erfarna spelaren som utöver Leet Crates utbud vill ha extra förmåner och fler AAA-spel. Craten har ytterligare ett AAA-spel än övriga crates.

Boxen ger; tillgång till bytesplattform; medlemsförmåner; boostpaket; extra AAA spel/ månad

MARKNADSFÖRING

Bolaget marknadsför sig genom kampanjer via sociala medier, influencers samt bannerkampanjer på plattformar så som Fragbite.com, Youtube och Facebook. Marknadsföring och trafik mäts med Google Analytics.

Bolaget har avtal genom agenturen OurPlays Marketing AB vars streamers spelar utvalda spel från nästkommande månads abonnemangsboxar för att på så vis marknadsföra boxinnehållet. Ourplays bedriver marknadsföringskampanjer av gamingspel och casino. För närvarande har Bolaget avtal med sju streamers genom agenturen.

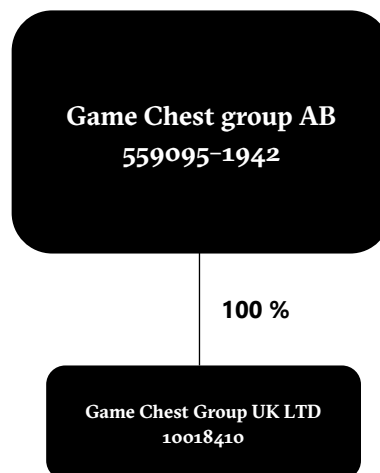
Stor del av marknadsföringskampanjerna sker via Bolagets Facebookkonton *GameThrill* och *Gamechest AB* samt via GameThrills youtubekanal. Efter varje kampanj har Bolaget fått in i genomsnitt 100 nya unika abonnenter. Mediebyrån Mockidikk sköter marknadsföringen och skapar content till kampanjer. Inför nya boxsläpp skapas en teaserfilm om nästa månads innehåll.

Kampanjerna har främst nått ut till män (80-86 %) varav majoriteten är från Asien och Europa i åldrarna 18 till 34 år. Marknadsföringen kommer läggas om från bannermarknadsföring, vilket är digitala annonser på hemsidor, till content marketing via marknadsbyrå Mockidikk. Den nya marknadsföringen innebär att större fokus kommer att läggas på innehåll i kanaler på sociala medier och genom samarbeten med streamers.

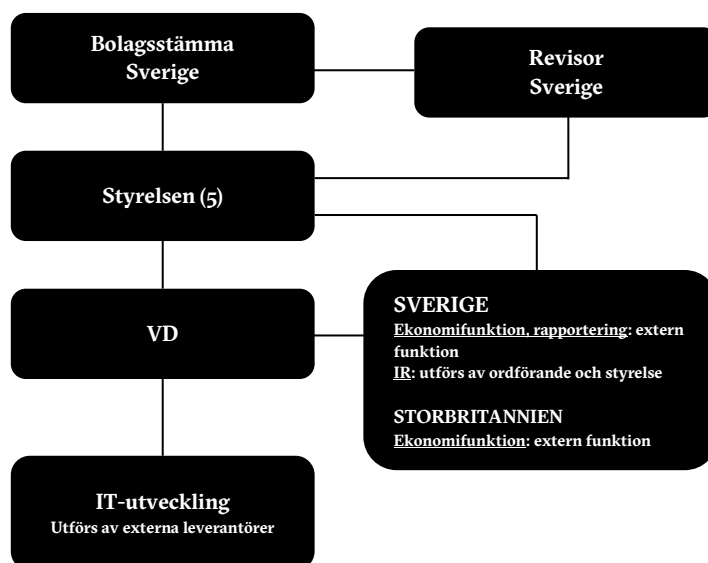
Reklamkostnader uppstår i form av engångsbelopp, alternativt i form av affiliate, där en viss procent av kostnaden för abonnemanget betalas ut till en publicist, partner eller gamer som rekommenderat kunden till GCG.

KONCERNSTRUKTUR

Game Chest group AB med org. nr. 559095–1942 är moderbolag i en koncern som innefattar det helägda dotterbolaget Game Chest Group UK Ltd. med registreringsnummer 10018410. Koncernförhållandet bildades 2017-11-02. Bolaget har per januari 2019 en anställd och ett flertal konsulter vid behov. Per dags dato har Bolaget konsulter som bistår med 24 timmars support, IT-utveckling samt ekonomirådgivning. Bolagets kundsupport avser support mot kunder och potentiella kunder som besöker Bolagets webbplatser. Kundsupporten sköts av Bolaget samt av konsulter som är inhyrda vid vissa tillfällen. Supporten är tillgänglig via mail och besvaras inom 1 timma, med en bevakning om 24/7.



ORGANISATIONSSTRUKTUR



**STYRELSE, LEDANDE
BEFATTNINGSHAVARE OCH REVISOR**

STYRELSE, LEDANDE BEFATTNINGSHAVARE OCH REVISOR

Nedan följer en beskrivning av Game Chests styrelseledamöter, ledande befattningshavare och revisor. Game Chests styrelse består av styrelseledamöterna Robin Stenman (ordförande), Michael Jacobson, John Ekeberg, Marcus Pettersson och Leo Svanberg. Styrelsen har sitt säte i Stockholms kommun och styrelseledamöterna väljs årligen vid årsstämma och är valda till slutet av nästa årsstämma.

ROBIN STENMAN

Ordförande

Robin Stenman, född 1986, är ledamot/ordförande i Game Chest sedan den extra bolagsstämman 26 september 2017. Robin har lång erfarenhet av programmering och har även studerat juridik på Stockholms Universitet. Robin grundade Tourn International AB 2010 som noterades på Spotlight 2013 och han har sedan dess varit aktiv i Tourn som VD.

Aktieinnehav i Game Chest: 65 000 aktier

Delägarskap över tio % de senaste fem åren:

Bolag	Tidsperiod
Stenman & Carlén AB	Pågående
Tourn International AB	Pågående

Bolagsengagemang de senaste fem åren utöver Game Chest:

Bolag	Position	Tidsperiod
CAMit Communications AB	Ledamot	Pågående
GOMI Capital AB	Ledamot/ordf	Pågående
Northern Care AB	Ledamot	Pågående
Stenman & Carlén AB	Ledamot	Pågående
Tourn Media AB	Ledamot	Pågående
Tourn International AB	Ledamot/VD	Pågående
ORGO TECH AB	Ledamot/ VD	Avslutad
New Equity Venture Int. AB	Ledamot	Avslutad
AB B21 Invest	Ledamot/ VD	Avslutad
Precisionsmetall Group AB	Ledamot	Avslutad
VJ Since 1890 AB	Ledamot	Avslutad
STAKE COMMAND AB	Suppleant	Avslutad
Farsta Konsulter och Investeringar i Stockholm AB	Suppleant	Avslutad

Tvångslikvidation och konkurs

Robin Stenman har under de senaste fem åren inte varit inblandad i konkurs, tvångslikvidation eller konkursförvaltning.

MICHAEL JACOBSON

Ledamot

Michael Jacobson, född 1974, är styrelseledamot sedan den 26 september 2017. Mike är en av grundarna till Ayima och har sedan bildandet av bolaget 2007 varit ansvarig för marknadsföringen, verksamhetsutvecklingen och ekonomin. Mike har en bakgrund som marknadsanalytiker och har en MBA från University of Technology i Sydney och en examen inom Internationell Management från Reims Management School i Frankrike. Mellan åren 2004 – 2005 jobbade Mike som marknadschef för PartyGaming där han bl.a. var ansvarig för Bolagets marknadsföring. År 2006 arbetade Mike som affärskonsult på PokerStars där han var ansvarig för design och utveckling av poker client interface, konverteringsoptimering och affärsutveckling. Han har sedan tidigare dessutom haft högt uppsatta positioner på bl.a. CapitalOne, TNT och Boral.

Aktieinnehav i Game Chest: 5 000 aktier

Delägarskap över tio % de senaste fem åren:

Bolag	Tidsperiod
Ayima Group AB	Pågående

Bolagsengagemang de senaste fem åren utöver Game Chest:

Bolag	Position	Tidsperiod
Supper Street Ltd	Ledamot	Pågående
Ayima Group AB (publ)	VD	Pågående
Ayima Nordic AB	Ledamot	Pågående
Tourn International AB	Ledamot	Pågående
Toosa Mac Ginty Limited	Ledamot	Pågående
Quickthink Media Limited	Ledamot	Pågående
Bet Rank Ltd	Ledamot	Pågående
Coinwire Limited	Ledamot	Pågående
New Equity Venture (UK) Ltd	Ledamot	Pågående

Tvångslikvidation och konkurs

Michael Jacobsson har under de senaste fem åren inte varit inblandad i konkurs, tvångslikvidation eller konkursförvaltning.

LEO SVANBERG

Ledamot

Leo Svanberg, född 1986, är styrelseledamot i Game Chest sedan den 26 september 2017. Leo har en bakgrund inom media som säljare och Partner Retention Manager på MTG/Viasat AB. Sedan januari 2018 är han verksam inom Commercial Concept Sales på TV4/C More. Leo har vidareutbildats på MTG Academys ledarskapsutbildning och säljutbildningar, han har även gått kursen "Ny som Chef" på Mindset.

Aktieinnehav i Game Chest: inga aktier

Delägarskap över tio % de senaste fem åren: inga

Bolagsengagemang de senaste fem åren utöver Game Chest: inga

Tvångslikvidation och konkurs

Leo Svanberg har under de senaste fem åren inte varit inblandad i konkurs, tvångslikvidation eller konkursförvaltning.

JOHN EKEBERG

Ledamot

John Ekeberg, född 1981, är sedan den 26 september 2017 styrelseledamot i Game Chest och har studerat marknadsekonomi på IHM Business School Stockholm. John är sedan 10 år bosatt i London där han jobbar som Account Director för ett större research och konsultföretag med fokus på E-handel, multi-channel strategier, konkurrentanalys, digital customer experience och consumer technology. John har 15 års erfarenhet inom försäljning och hans kompetens ligger framförallt inom internationell affärsutveckling och affärsstyrning.

Aktieinnehav i Game Chest: inga aktier

Delägarskap över tio % de senaste fem åren:

Bolag	Tidsperiod
Torrahf Invest AB	Pågående

Bolagsengagemang de senaste fem åren utöver Game Chest:

Bolag	Position	Tidsperiod
New Equity Venture Int. AB	Ledamot	Pågående

Tvångslikvidation och konkurs

John Ekeberg har under de senaste fem åren inte varit inblandad i konkurs, tvångslikvidation eller konkursförvaltning.

MARCUS PETTERSSON

Oberoende ledamot

Marcus Petersson, född 1980, är styrelseledamot i Game Chest sedan den 26 september 2017. Marcus har över 10 års erfarenhet av digital marknadsföring och affärsutveckling. Han har under flera år haft ledande positioner i ett antal av de största online spelbolagen i Europa där han främst har ansvarat för UK och de nordiska marknaderna. Marcus har en Master of Science in Business administration från *JIBS* samt en Bachelor in International Marketing från *Auckland University of Technology*. Marcus är oberoende i relation till såväl Bolaget och bolagsledningen som Bolagets större ägare.

Aktieinnehav i Game Chest: inga aktier

Delägarskap över tio % de senaste fem åren: inga

Bolagsengagemang de senaste fem åren utöver Game Chest:

Bolag	Position	Tidsperiod
Orgo Tech AB	Ledamot	Pågående

Tvångslikvidation och konkurs

Marcus Petersson har under de senaste fem åren inte varit inblandad i konkurs, tvångslikvidation eller konkursförvaltning.

JESPER NORD

Extern verkställande direktör

Jesper Nord, född 1986, är Bolagets VD sedan den 3 januari 2018. Han har en kandidat inom Industridesign med fokus på produktutveckling, användarvänlighet och affärsutveckling från Lunds Tekniska högskola samt studerat App-utveckling på Yrkeshögskolan i Göteborg med fokus på programmering, UX design och interaktionsdesign. Jesper har sedan 2011 arbetat som egenföretagare och som anställd inom app- och webbplatsutveckling, interaktionsdesign, digital design, affärsutveckling och projektledning. Jespers erfarenheter inom UX-design och som digital strateg gör att han kan ta fram målgrupper till Bolaget.

Aktieinnehav i Game Chest: inga aktier

Delägarskap över tio % de senaste fem åren:

Bolag	Tidsperiod
Mockidikk AB	Pågående

Bolagsengagemang de senaste fem åren utöver Game Chest:

Bolag	Position	Tidsperiod
Game Chest Group UK LTD (UK)	CEO	Pågående
Mockidikk AB	Ledamot	Pågående
N 1 Göteborg AB	VD	Pågående

Tvångslikvidation och konkurs

Jesper Nord har under de senaste fem åren inte varit inblandad i konkurs, tvångslikvidation eller konkursförvaltning.

LEDANDE BEFATTNINGSHAVARE

JESPER NORD – VD

Jesper Nord är Bolagets verkställande direktör sedan februari 2017. Jesper är även CEO i Game Chests brittiska dotterbolag Game Chest Group UK Ltd. För mer information om Jesper, se sid 27.

REVISOR

På Game Chests bolagsbildning 2016-12-30 valdes revisionsbyrån Parsells Revisionsbyrå AB med Jan Hamberg som huvudansvarig revisor i Bolaget. Jan Hamberg är auktoriserad revisor och medlem i FAR, Föreningen för revisorer och rådgivare

ÖVRIG INFORMATION OM STYRELSEMEDLEMMAR OCH LEDANDE BAFATTNINGSHAVARE

Ingen av Bolagets styrelseledamöter och verkställande direktör har under de senaste fem åren (i) dömts i bedrägerirelaterade mål; (ii) varit medlem av förvaltnings-, lednings- och kontrollorgan i bolag som försatts i konkurs, likvidation (på grund av obestånd) eller genomgått företagsrekonstruktion; (iii) varit föremål för anklagelser eller sanktioner av myndigheter eller organisation som företräder en viss yrkesgrupp och som är offentligrättsligt reglerad; eller (iv) ålagt näringsförbud.

Ingen av Bolagets styrelseledamöter och verkställande direktör, har ingått avtal med någon innebärande en begränsning för befattningshavaren att överlåta värdepapper i Bolaget utöver de lock-up avtal som beskrivs på sid. 33 i detta memorandum.

Ingen av Bolagets styrelseledamöter och verkställande direktör, har ingått avtal med någon innebärande en begränsning för befattningshavaren att överlåta värdepapper i Game Chest.

Styrelseledamöter och befattningshavare kan nås via den adress och det telefonnummer som angivits för Bolaget.

Utöver de lock up-avtal som beskrivs i detta memorandum har ingen av Game Chests styrelseledamöter eller ledande befattningshavare som innehar aktier i Bolaget beslutat att begränsa sina möjligheter att avyttra aktier, avstå rösträtt eller på något annat sätt begränsat möjligheterna att fritt förfoga över egna aktier.

Det föreligger inte, utöver vad som redovisats ovan om respektive VD-avtal, några avtal om förmåner efter det att uppdraget eller anställningen har avslutats. Inga omständigheter finns som skulle innebära att det föreligger någon potentiell intressekonflikt för befattningshavarna i förhållande till uppdraget i Game Chest.

Det finns inga familjeband bland Bolagets styrelseledamöter, ledande befattningshavare eller större aktieägare.

ÖVRIGA UPPLYSNINGAR

ÖVRIGA UPPLYSNINGAR

ERSÄTTNINGAR TILL STYRELSE

För verksamhetsåret 2018 erhåller ordförande ett helt prisbasbelopp (45 500 SEK) och resterande i styrelsen ett halvt prisbasbelopp per ledamot. Det har inte historiskt betalats ut ersättning till styrelsen. Det är inte beslutat om några förmåner efter avslutat uppdrag, för envar styrelseledamot.

ERSÄTTNINGSPOLICY TILL LEDNING

Ersättning till Bolagets styrelse och VD ska utvärderas årligen och beslutas under det första kvartalet årligen. I syfte att nå långsiktig god värdetillväxt för aktieägarna strävar Bolaget efter att erbjuda sina anställda en marknadsmässig totalersättning som gör det möjligt att rekrytera och behålla rätt medarbetare. För att avgöra vad som är en marknadsmässig totalersättning och utvärdera rådande nivåer, vidtas varje år jämförelsestudier med relevanta branscher och marknader.

Bolagets ersättningsfilosofi är, konkurrenskraftig totalersättning, rörlig lön, koppling till långsiktigt aktieägarvärde, transparens och enkelhet. Styrelsen för Game Chest ska kunna avvika från dessa riktlinjer om det i ett enskilt fall finns särskilda skäl för det. Bolagets VD Jesper Nord är anställd på heltid och erhåller en månadslön om 25 000 SEK. Styrelsen har, med stöd från huvudägarna, för avsikt att erbjuda ledande befattningshavare framtida incitamentsprogram vilket kommer omfatta såväl rörlig ersättning som optionsprogram.

STYRELSENS ARBETSFORMER OCH VD-INSTRUKTION

Samtliga ledamöter är valda till nästa årsstämma. En styrelseledamot äger rätt att när som helst frånträda sitt uppdrag. Styrelsens arbete följer styrelsens fastställda arbetsordning. Verkställande direktörens arbete regleras genom VD-instruktion. Såväl arbetsordning som VD-

instruktion fastställs årligen av Bolagets styrelse. Inga avsättningar eller ersättningar betalas efter att uppdraget avslutats. Frågor som rör revisions- och ersättningsfrågor beslutas direkt av Bolagets styrelse. Bolaget är inte skyldigt att följa svensk kod för bolagsstyrning och har heller inte frivilligt förpliktigt sig att följa denna.

GDPR

Bolaget tillämpar de regler GDPR omfattar. Bolaget lagrar endast den information som en kund har registrerat och som krävs för att GCG skall kunna utföra den tjänst kunden betalat för. Bolaget lagrar all sin information på servrar stationerade i Sverige.

INFORMATIONSPOLICY

Game Chests externa redovisningsmaterial och investerarrelationer skall präglas av öppenhet, tillförlitlighet, tillgänglighet och snabbhet. Företagsledningen och varje styrelseledamot skall utifrån sina kunskaper och sin information bidra till informationens kvalitet, vilket även gäller anställda som arbetar med Bolagets ekonomiska information. Informationen skall vara lättförståelig för mottagaren och skall i övrigt möta de krav som marknadsplatsen kräver.

HANDLINGAR SOM HÅLLS TILLGÄNGLIGA FÖR INSPEKTION

Årsredovisningar lämnas till Bolagsverket i enlighet med svenska regler och förordningar. Observera att det inte är säkert att informationen i handlingarna ger någon indikation om Game Chests publicerade resultat i alla avseenden. Game Chests lämnar även årsredovisningar, bokslutskommunikéer, kvartalsrapporter, pressmeddelanden och annan information på sin hemsida, www.gamechestgroup.se. Årsredovisningar och annan information kan också beställas från Bolagets huvudkontor. Game Chest lämnar även årsredovisningar och annan information som offentliggörs och kommer synas på Spotlight.

AKTIEKAPITAL OCH ÄGANDEFÖRHÅLLANDEN

AKTIEKAPITAL OCH ÄGANDEFÖRHÅLLANDEN

AKTIEN

Game Chests aktier är upprättade enligt svensk rätt och är denominerade i svenska kronor. Samtliga aktier berättigar till en (1) röst per aktie. Bolagets ISIN-kod för aktien är SE0010820191 och LEI-kod 894500E36J7OXR89B85. CFI samt FISN kod för Bolagets aktie är ESVUFR resp. GAMECHESTG/SH. Samtliga aktier är emitterade och fullt betalda. Det finns inga inskränkningar i det fria överlåtandet av aktier utöver de lock-up avtal som beskrivs på nästkommande sida. Det finns inga utestående optioner, konvertibler eller teckningsrätter vid memorandumets upprättande. Bolaget har inga ställda säkerheter eller eventalförpliktelser. Förändringar av aktieägarnas rättigheter förutsätter ändring av bolagsordningen i enlighet med gällande lagstiftning.

Bolaget har inget innehav av egna aktier eller i andra bolag som kan ha betydelse för bedömningen av Bolagets ekonomiska situation.

Bolagets aktie är ej underställd tvångsinlösen. Det har ej under de senaste månaderna skett övertagandebud på Bolagets aktie.

Bolagets aktiebok förs av Euroclear Sweden AB. Aktieägare erhåller inga fysiska aktiebrev. Samtliga transaktioner med Bolagets aktier sker på elektronisk väg genom bankers värdepappersförvaltare. Nyemitterade aktier registreras på person i elektroniskt format.

AKTIEKAPITAL

Game Chests bolagsordning är antagen 2017-09-26. Aktiekapitalet i Bolaget per 2018-09-30 uppgår till 705 775 SEK, fördelat på 7 057 750 aktier med ett kvotvärde om 0,1 kronor per aktie. Nedanstående tabell visar aktiekapitalets utveckling sedan Bolagets bildande (samtidig belopp i kronor).

AKTIEKAPITALET UTVECKLING

Tidpunkt	Händelse	Kurs (sek)	Kvotvärde	Ökning av antalet aktier	Ökning av aktiekapital	Totalt antal aktier	Totalt aktiekapital
2016 dec	Bolagets bildande	1,00	1,00	50 000	50 000	50 000	50 000
2017 sept	Nyemission	1,00	1,00	450 000	450 000	500 000	500 000
2017 sept	Split	-	0,10	4 500 000	-	5 000 000	500 000
2017 sept	Nyemission	3,20	0,10	1 883 750	188 375	6 883 750	688 375
2018 sept	Nyemission	5,24	0,01	174 000	17 400	7 057 750	705 775

REGELVERK

Bolaget avser att följa alla lagar, författningar och rekommendationer som är tillämpliga på bolag som är noterade på Spotlight. Utöver Spotlights noteringsavtal gäller bland annat följande regelverk i relevanta delar:

- Aktiebolagslagen
- Lagen om handel med finansiella instrument

ÄGARFÖRTECKNING ÖVER TIO STÖRSTA ÄGARE

Aktieägare per 2018-10-10	Antal aktier	Andel (%)
New Equity Venture Int. I AB*	3 828 646	54,25
Richard Näsström	600 000	8,72
4X Kapital AB**	400 000	5,81
Blue Bat investments AB***	323 750	4,7
Göran Månsson DBO	239 075	3,47
4X Real Estate AB**	250 000	3,63
Aktiebolaget B21 Invest AB****	193 665	2,81
Ryan Leverington	174 000	2,5
Nordic Emotion Group*****	156 694	2,28
Robin Stenman	110 000	1,6
Övriga*****	781 920	11,08
Totalt	7 057 750	100,00

* Kontrolleras av Robin Vestersten

** Kontrolleras av Richard Näsström

*** Kontrolleras av Hans Peter Gans

**** Kontrolleras av Thomas Jansson

***** Kontrolleras av Ulf-Johan Widström

***** Övriga aktieägare uppgående till ca. 600 st

LOCK-UP AVTAL

Bolagets största ägare New Equity Venture Int. I har ingått lock-up avtal om att ej avyttra mer än tio (10) % av sitt aktieinnehav under en tidsperiod om sex (6) månader och inte över 50 % under en tidsperiod om tolv (12) månader räknat från den första handelsdag för Game Chests aktie på Spotlight Stock Market, vilket beräknas vara den 9 januari 2019. Bolagets ordförande Robin Stenman har ingått lock-up om att ej avyttra mer än tio (10) % av sitt aktieinnehav i Game Chest. Lock-up avtalet har en löptid på 12 månader, räknat på första handelsdag för Game Chests aktie på Spotlight Stock market.

Utan hinder av ovanstående får avyttring ske enligt villkoren i ett offentligt erbjudande om köp av aktier alternativt avyttring ske av tilldelade emissionsrätter och inlösenrätter. Dessutom får Spotlight Stock Market medge undantag om det finns synnerliga skäl för det.

UTDELNINGSPOLICY OCH ÖVERLÅTELSE AV AKTIEN

Bolagets policy för utdelning att under kommande år återinvestera framtida vinster i verksamheten och därmed allokera finansiella resurser för tillväxt. Denna policy kan i framtiden komma att revideras beroende på Bolagets finansiella utveckling.

Alla aktier har lika rätt till utdelning. Den som på fastställd avstämningsdag är införd i aktieboken skall anses behörig att mottaga utdelning och vid fondemission ny aktie som tillkommer aktieägare, samt att utöva aktieägarens företrädesrätt att delta i emission.

I det fall någon aktieägare inte kan nås genom Euroclear Sweden kvarstår dennes fordran på utdelningsbeloppet och begränsas endast genom regler om preskription. Vid preskription tillfaller utdelningsbeloppet Bolaget.

Det föreligger inga restriktioner för utdelning eller särskilda förfaranden för aktieägare bosatta utanför Sverige och utbetalning sker via Euroclear Sweden på samma sätt som för aktieägare bosatta i Sverige. För aktieägare som inte är skatterättsligt hemmahörande i Sverige utgår dock normal svensk kupongskatt. Styrelsen har inte för avsikt att föreslå utdelning till sina aktieägare de närmaste åren, någon fastslagen utdelningspolicy finns inte för närvarande.

ANSLUTNING TILL EUROCLEAR SWEDEN

Game Chest är ett avstämningsbolag och Bolagets aktier skall vara registrerade i ett avstämningsregister enligt lagen (1998:1479) om kontoföring av finansiella instrument. Bolaget och dess aktier är anslutna till VP-systemet med Euroclear Sweden (tidigare VPC AB), adress Box 191, 101 23 Stockholm, som central värdepappersförvarare och clearingorganisation. Aktieägarna erhåller inte några fysiska aktiebrev, utan transaktioner med aktierna sker på elektronisk väg genom registrering i Euroclear-systemet av behöriga banker och andra värdepappersförvaltare.

TIDSLINJE ÖVER VIKTIGA HÄNDELSER

2015

UCRATE.IO
LANSERAS

Game Chests
dotterbolag bildas 2015
Game Chest Group UK
Ltd och lanserar sin
distribueringsplattform
ucrate.io samma år.

SEPT 2017

GAME CHEST BLIR ETT
PUBLIKT BOLAG

2017

GAME CHEST LANSERAR
GAMETHRILL.IO

Plattformen gamethrill.io är
även den en
distribueringsplattform och
har liknande erbjudande som
ucrate.io.

NOV 2017

GAME CHEST FÖRVÄRVAR
GAME CHEST GROUP UK LTD

Transaktionen gjordes för att
Game Chest skulle få tillgång till
GCG UK:s varumärke ucrate.io.
Transaktionen gjordes till ett
värde av 450 000 USD och
bekostades genom att Bolaget
erhöll ett kapitaltillskott genom
en nyemission om 6 478 000 SEK
från externa investerare

FINANSIELL ÖVERSIKT

FINANSIELL ÖVERSIKT

Uppgifterna som presenteras nedan avser Bolagets räkenskaper bestående av moderbolaget Game Chest group AB (publ) med org. nr. 559095–1942 och det helägda dotterbolaget Game Chest Group UK Ltd. med registreringsnummer 10018410 för perioderna 2018-01-01 – 2018-09-30 och 2016-12-30 – 2017-12-31 (sid. 35 – 36). Dessa perioder har översiktligt granskats av Bolagets revisor utan anmärkningar.

Bolaget ingick i en koncern per 2017-11-02 därav har resultaträkningen för koncernproforman upprättats för perioderna 2017-01-01 – 2017-12-31 samt 2017-01-01 – 2017-09-30 och dessa är översiktligt granskad av Bolagets revisor utan anmärkningar. ÅR 2017 för moderbolaget är reviderad av Bolagets revisor.

Kassaflödesanalysen (se sid. 37) har upprättats i efterhand inför förestående memorandum då Bolaget historiskt inte varit skyldigt att upprätta kassaflödesanalyser till följd av lättnadsregler för mindre bolag i redovisningslagstiftningen, denna har inte varit föremål för granskning hos Bolagets revisor.

Räkenskaperna har varit föremål för omvandling av valuta där data från Riksbankens valutakurser har använts. För resultaträkningen har genomsnittskursen för redovisad period använts och för balansräkningen har balansdagens kurs använts. Informationen som återges i detta avsnitt ska läsas tillsammans med övriga delar av memorandumet. För ytterligare information, se även "Kommentarer till den finansiella utvecklingen".

RESULTATRÄKNING (SEK)	KONCERN	KONCERN
	2018-01-01 2018-09-30	2016-12-30 2017-12-31
<i>Rörelsens intäkter</i>		
Nettoomsättning	698 461	361 407
Summa intäkter	698 461	361 407
<i>Rörelsens kostnader</i>		
Handelsvaror	-155 615	-90 664
Övriga externa kostnader	-1 256 754	-134 594
Personalkostnader	-194 050	0
Avskrivningar	-900 198	-200 408
Summa kostnader	-2 506 617	-425 666
Rörelseresultat	-1 808 155	-64 258
Finansiella intäkter och kostnader		
Räntekostnader	-473	0
RESULTAT EFTER FIN. POSTER	-1 808 628	-64 258
Skatt	0	-46 150
PERIODENS RESULTAT	-1 808 628	-110 407
Resultat per aktie	-0,26	-0,016

BALANSRÄKNING (SEK)	KONCERN	KONCERN
	2018-09-30	2017-12-31
TILLGÅNGAR		
<i>Anläggningstillgångar</i>		
<i>Immateriella anläggningstillgångar</i>		
Goodwill	4 854 283	5 745 886
	4 854 283	5 745 886
<i>Materiella anläggningstillgångar</i>		
Inventarier, verktyg o installationer	58 099	64 383
	58 099	64 383
Summa anl.tillgångar	4 912 382	5 810 269
<i>Omsättningstillgångar</i>		
<i>Varulager m.m.</i>		
Färdiga varor och handelsvaror	240 045	115 945
	240 045	115 945
<i>Kortfristiga fordringar</i>		
Övriga fordringar	4 113	70 309
	4 113	70 309
Kassa och bank	1 941 207	2 932 468
Summa oms.tillgångar	2 185 365	3 118 722
SUMMA TILLGÅNGAR	7 097 747	8 928 991
EGET KAPITAL OCH SKULDER		
Aktiekapital	705 775	688 375
Övrigt tillskjutet kapital	6 701 975	5 808 375
Annat eget kapital inkl. periodens resultat	-2 007 944	-113 499
Summa eget kapital	5 399 806	6 383 251
<i>Kortfristiga skulder</i>		
Skulder till koncernföretag	0	91 200
Skatteskuld	232 911	157 528
Övriga skulder	1 386 145	2 277 523
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	78 885	19 488
Summa kortfristiga skulder	1 697 941	2 545 739
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	7 097 747	8 928 991

KONCERNENS FÖRÄNDRING AV KONCERNENS EGET KAPITAL I SAMMANDRAG

(SEK)	Aktiekapital	Övrigt tillskjutet kapital	Annat eget kapital inkl. periodens resultat	Totalt
Ingående balans 2017-01-01	50 000	0	0	50 000
Nyemission	638 375	5 808 375	-	6 446 750
Omräkningsdifferenser	0	0	-3 092	-3 092
Årets resultat	0	0	-110 407	-110 407
Utgående balans 2017-12-31	688 375	5 808 375	-113 499	6 383 251
Nyemission	17 400	893 600	0	911 000
Omräkningsdifferenser	0	0	-85 817	-85 817
Periodens resultat	0	0	-1 808 628	-1 808 628
Utgående balans 2018-09-30	705 775	6 701 975	-2 007 944	5 399 806

KONCERNENS KASSAFLÖDESANALYS

(SEK)	2018-01-01- 2018-09-30	2016-12-30- 2017-12-31
Den löpande verksamheten		
Resultat efter finansiella poster	-1 808 628	-64 258
Justeringar för poster som inte ingår i kassaflödet		
Avskrivningar och nedskrivningar	811 289	200 408
	-997 339	136 150
Betald inkomstskatt	0	181 277
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapital	-997 339	317 427
Förändringar i rörelsekapital		
Förändring av varulager	-124 100	-115 945
Förändring av rörelsefordringar	66 196	-70 309
Förändring av rörelseskulder	63 982	322 635
Kassaflöde från den löpande verksamheten	-991 261	453 808
<i>Investeringsverksamheten</i>		
Förvärv av dotterföretag	0	-4 018 090
Kassaflöde från investeringsverksamheten	0	-4 018 090
<i>Finansieringsverksamheten</i>		
Nyemission	0	6 446 750
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	0	6 446 750
Periodens kassaflöde	-991 261	2 882 468
Likvida medel vid periodens början	2 932 468	50 000
Likvida medel vid periodens slut	1 941 207	2 932 468

KONCERNPROFORMA

Syftet med den konsoliderade proformaredovisningen är att redovisa den hypotetiska påverkan som förvärvet skulle ha haft på Game Chest Groups konsoliderade resultaträkning för helåret 2017 och första nio månaderna 2017. Proformaredovisningen har endast till syfte att informera och belysa fakta. Proformaredovisningen är till sin natur avsedd att beskriva en hypotetisk situation och tjänar således inte att beskriva Game Chest Groups faktiska finansiella ställning eller resultat.

Vidare är proformaredovisningen inte representativ för hur verksamhetsresultatet kommer att se ut i framtiden. Investorer bör vara försiktiga med att lägga för stor vikt vid proformaredovisningen. I proformaredovisningen har inte några synergieffekter eller integrationskostnader beaktats. Vidare ingår det i proformaredovisningen kostnader av engångskaraktär direkt relaterade till förvärvet. Denna proformaredovisning har endast till syfte att användas i samband med detta memorandum och upptagande till handel av aktier på Spotlight Stock Market. Proformaredovisningen bör läsas tillsammans med övrig information i memorandumet.

RESULTATRÄKNING (SEK)	GAME CHEST		GCG UK		ELIMIN- ERING	ELIMIN- ERING	KONCERN PROFORMA	
	2017-01-01	2017-01-01	2017-01-01	2017-01-01			2017-01-01	2017-01-01
	2017-12-31	2017-12-31*	2017-09-30	2017-09-30**			2017-12-31	2017-09-30
Rörelsens intäkter								
Nettoomsättning	0	2 717 090	0	2 949 069	-	-	2 717 090	2 949 069
Summa intäkter	0	2 717 090	0	2 949 069	-	-	2 717 090	2 949 069
Rörelsens kostnader								
Handelsvaror	0	-443 941	0	-526 758	-	-	-443 941	-526 758
Övriga externa kostnader	-106 743	-466 937	-54 751	-558 201	-	-	-573 680	-612 952
Avskrivningar	0	-14 528	0	-11 168	-1 188 804 ^A	-891 603 ^B	-1 203 332	-902 771
Summa kostnader	-106 743	-905 406	-54 751	-1 096 127	-1 188 804	-891 603	-2 220 953	-2 042 481
Rörelseresultat	-106 743	1 791 683	-54 751	1 852 942	-1 188 804	-891 603	496 137	906 588
RESULTAT EFTER FIN. POSTER	-106 743	1 791 683	-54 751	1 852 942	-1 188 804	-891 603	496 137	906 588
Skatt	0	-343 180	0	-356 076	-	-	-343 180	-356 076
PERIODENS RESULTAT	-106 743	1 448 503	-54 751	1 496 866	-1 188 804	-891 603	152 956	550 512

PROFORMAJUSTERINGAR

A: För helåret 2017 gjordes en avskrivning uppgående till -1 188 804 SEK p.g.a. goodwillavskrivning inom koncernen.

B: För perioden 2017-01-01 – 2017-09-30 gjordes en avskrivning uppgående till -891 603 SEK p.g.a. goodwillavskrivning inom koncernen.

*Omvandlat till en kurs om 1 GBP = 10,9896 SEK

** Omvandlat till en kurs om 1 GBP = 10,9828 SEK

GRUNDER FÖR PROFORMAREDOVISNINGEN

Proformaredovisningen är baserad på moderbolaget och dess helägda brittiska dotterbolag och är upprättad i enlighet med Game Chest Groups redovisningsprinciper såsom de beskrivs i årsredovisningen för 2017.

Game Chest Group AB:s finansiella rapporter upprättats i enlighet med årsredovisningslagen (1995:1554) och Bokföringsnämndens allmänna råd. Bolaget tillämpar årsredovisningslagen och Bokföringsnämndens allmänna råd BFNAR 2012:1 Årsredovisning och Koncernredovisning (K3), varför samma redovisningsperiod används i ovanstående resultaträkning.

Kommentarer på poster i proformaredovisningen återfinns på sid. 40 – 41 i detta memorandum.

**KOMMENTARER PÅ
FINANSIELL ÖVERSIKT**

KOMMENTARER PÅ FINANSIELL ÖVERSIKT

Den finansiella information som presenteras nedan är baserad på de räkenskaper som presenteras på sid. 35 - 38. Den senaste redovisade perioden 2018-01-01 – 2018-09-30 samt 2016-12-30 – 2017-12-31 samt koncernproformans resultaträkning för perioderna 2017-01-01 – 2017-12-31 och 2017-01-01 – 2017-09-30 har översiktligt granskats av Bolagets revisor utan anmärkningar. Moderbolagets årsredovisning 2017 har reviderats av Bolagets revisor utan anmärkningar. Bolaget har anlitat Grant Thornton som ekonomirådgivare där Grant Thornton kommer stötta Bolagets ekonomiavdelning löpande samt översiktligt granska kommande kvartalsrapporter.

REDOVISNINGSPRINCIP

Game Chest Group AB:s finansiella rapporter upprättats i enlighet med årsredovisningslagen (1995:1554) och Bokföringsnämndens allmänna råd. Bolaget tillämpar årsredovisningslagen och Bokföringsnämndens allmänna råd BFNA 2012:1 Årsredovisning och Koncernredovisning (K3).

Bolaget intäktför kontinuerligt när Bolaget erhåller intäkter i samband med att Bolagets betalningstjänst får betalt av Bolagets kunder.

Anläggningstillgångar värderas till anskaffningsvärdet med avdrag för ackumulerade avskrivningar och eventuella nedskrivningar. Immateriella och materiella anläggningstillgångar redovisas till anskaffningsvärde med avdrag för ackumulerade avskrivningar och eventuella nedskrivningar. Linjär avskrivning görs på avskrivningsbart belopp (anskaffningsvärde med avdrag för beräknat restvärde) över tillgångarnas nyttjandeperiod enligt följande: Inventarier, verktyg, installationer och goodwill 5 år.

RESULTATRÄKNING

Rörelseintäkter

Bolagets rörelseintäkter för perioden 2018-01-01 – 2018-09-30 uppgick till 698 461 SEK jämfört med proformakoncernens rörelseintäkter om 2 949 069 SEK samma period 2017. Anledningen till minskningen i rörelseintäkterna hänförs till bortfall av abonnenter som på grund av tidigare struktur önskat avsluta sina abonnemang. Efter omstruktureringen har Bolaget tagit det strategiska beslutet att öka kvaliteten på produktinnehållet samt att göra avregistrering av abonnemang enklare.

Bolagets rörelseintäkter för 2016-12-30 – 2017-12-31 uppgick till 361 407 SEK. För helåret 2017 uppgick koncernproformans rörelseintäkter till 2 717 090 SEK som helt omsattes av dotterbolagets intäkter då moderbolaget inte sålde några tjänster under denna period.

Rörelsekostnader

Under perioden 2018-01-01 – 2018-09-30 uppgick kostnaderna totalt till -2 506 617 SEK som huvudsakligen belastas av övriga externa kostnader om -1 256 754 SEK samt avskrivningar om -900 198 SEK. De övriga externa kostnaderna utgörs huvudsakligen av IT-tjänster, management fees (vilket innefattar moderbolagets arbete för dotterbolagets räkning), reklam och PR; främst via sociala medier och influencers.

Rörelsekostnaderna som beräknats i proformakoncernen för jämförelseperioden (2017-01-01 – 2017-09-30) uppgick till -2 042 481 SEK vilket huvudsakligen består av övriga externa kostnader om -612 952 SEK samt avskrivningar om -902 771 SEK. De övriga kostnaderna för denna period består huvudsakligen av kostnader för IT-tjänster.

Bolagets kostnader för perioden 2016-12-30 – 2017-12-31 uppgick till -425 666 SEK som består utav handelsvaror om -90 664 SEK, övriga externa kostnader om -134 594 SEK samt avskrivningar om -200 408 SEK. För proformakoncernen helåret 2017 uppgick rörelsens kostnader till -2 220 953 SEK vilket består av övriga externa kostnader om -573 680 SEK, handelsvaror om -443 941 SEK samt avskrivningar om -1 203 332 SEK.

Rörelseresultat

Rörelseresultatet för Bolaget under perioden 2018-01-01 – 2018-09-30 uppgick till -1 808 155 SEK jämfört med samma period 2017 då proformakoncernens rörelseresultat uppgick till 906 588 SEK. Minskningen i rörelseresultatet beror på ökade kostnader under perioden 2018 jämfört med 2017 vilket härrör till minskad försäljning av abonnemang samt ökade rörelsekostnader på grund av omstrukturering och investeringar i verksamheten. Omstruktureringen omfattas av Bolagets fokusering på kvaliteten på Bolagets tjänster och investeringar omfattar vidareutveckling av plattformarna.

Bolagets rörelseresultat för perioden 2016-12-30 – 2017-12-31 uppgick till -64 258 SEK. Koncernproformans rörelseresultat för helåret 2017 uppgick till 496 137 SEK, vilket kan hänföras till att dotterbolaget hade högre intäkter under 2017.

BALANSRÄKNING

Balansomslutning

Bolagets balansomslutning per 2018-09-30 uppgick till 7 097 747 SEK. Per 2017-12-31 uppgick Bolagets balansomslutning till 8 928 991 SEK.

Immateriella anläggningstillgångar

De immateriella anläggningstillgångarna i Bolaget uppgår till 4 854 283 SEK per 2018-09-30 bestående av goodwill. Per 2017-12-31 uppgår immateriella anläggningstillgångar till 5 745 886 SEK.

Materiella anläggningstillgångar

Materiella anläggningstillgångar består utav inventarier, verktyg och installationer och uppgår per 2018-09-30 till 58 099 SEK jämfört med utgången 2017-12-31 som uppgick till 64 383 SEK.

Finansiella anläggningstillgångar

Bolaget har inga finansiella anläggningstillgångar för såväl utgången av 2018-09-30 som 2017-12-31.

Omsättningstillgångar

Bolagets omsättningstillgångar per 2018-09-30 uppgick till 2 185 365 SEK, varav 1 941 207 SEK utgörs av kassa och bank och 244 158 SEK utgörs av Bolagets varulager som huvudsakligen består av redeemkoder för dataspel. Per 2017-12-31 uppgick Bolagets omsättningstillgångar till 3 118 722 SEK, varav 2 932 468 SEK utgörs av kassa och bank. Bolagets varulager uppgick till 115 945 SEK som huvudsakligen består av redeemkoder för dataspel.

Eget kapital

Bolagets eget kapital per perioden 2018-09-30 uppgick till 5 399 806 SEK jämfört med perioden med utgången 2017-12-31 som uppgick till 6 383 251 SEK.

Långfristiga skulder

Bolaget har inga långfristiga skulder.

Kortfristiga skulder

Bolagets kortfristiga skulder uppgår till 1 697 941 SEK per 2018-09-30 vilket bland annat består utav övriga skulder som utgörs av skuld till tidigare ägare om 1 386 145 SEK samt en skatteskuld om 232 911 SEK.

Per 2017-12-31 uppgår kortfristiga skulder till 2 545 739 SEK huvudsakligen bestående av övriga skulder om 2 277 523 SEK, skulder till koncernföretag om 91 200 SEK samt en skatteskuld om 157 528 SEK.

Investeringar

Bolaget har under det senaste året genomfört ett förvärv; det avser uppköpet av det brittiska bolaget Game Chest Group UK Ltd samt utveckling av IT-plattformarna.

Nettoskuldsättning

Nettoskuldsättning visar hur mycket nettoräntebärande skulder som finns i bolaget och visar bolagets räntekänslighet och finansiella risk. Game Chest Group har inga räntebärande skulder, varför nettoskuldsättning inte redovisas i detta memorandum.

Tendenser

Det finns såvitt styrelsen känner till inga kända tendenser, osäkerhetsfaktorer, potentiella fordringar eller andra krav, åtaganden eller händelser som kan förväntas ha en väsentlig inverkan på Bolagets framtidsutsikter, åtminstone inte under det innevarande räkenskapsåret.

Fastigheter

Bolaget äger ingen fast egendom. Bolagets VD utför primärt sitt arbete från hemmakontor, och vid behov i enskilt konferensrum på Birger Jarlsgatan 18 A, samma adress som Bolagets huvudägare. Bolaget tillser alla nödvändigheter för att upprätthålla tillräcklig separation mellan bolagen.

**LEGALA FRÅGOR OCH
KOMPLETTERANDE INFORMATION**

LEGALA FRÅGOR OCH KOMPLETTERANDE INFORMATION

ALLMÄNT

Game Chest Group AB är ett publikt aktiebolag med säte i Stockholm. Bolaget regleras av aktiebolagslagen (2005:551) och dess organisationsnummer är 559095-1942. Bestämmelserna i bolagsordningen är ej mer långtgående än aktiebolagslagen vad gäller förändring av aktieägarnas rättigheter.

TVISTER OCH RÄTTSLIGA PROCESSER

Vid memorandumets upprättande finns det såvitt styrelsen känner till inga tvister i eller omkring Bolaget.

INTRESSEKONFLIKTER

Vid memorandumets upprättande finns det såvitt styrelsen känner till inga konflikter i eller omkring Bolaget.

VÄSENTLIGA AVTAL

Bolaget har endast sedvanliga affärsavtal med leverantörer som inte bedöms ha en kritisk påverkan på Bolagets verksamhet på längre sikt.

AVTAL OCH TRANSAKTIONER MED NÄRSTÅENDE

Game Chest köper vid behov tjänster inom mjukvaruutveckling, webbplatsoptimering av Orgo Tech AB, som Bolagets ledamot Marcus Pettersson sitter som styrelseledamot i. Avtalet med Orgo Tech AB löper med en (1) månads uppsägningstid och avser utveckling av Bolagets IT-plattformar. Dessa transaktioner görs till marknadsmässiga priser.

Bolagets VD Jesper Nord är delägare i mediebyrå MockiDikk som styrelsen för Bolaget har anlitat för marknadsföringstjänster. Dessa tjänster utförs till marknadsmässiga priser.

AKTIEÄGARAVTAL

Såvitt Bolagets styrelse känner till existerar inga aktieägaravtal eller motsvarande avtal mellan aktieägare i Game Chest i syfte att skapa ett gemensamt inflytande över Bolaget.

FÖRSÄKRINGAR

Game Chest har idag sedvanliga försäkringar för skydd av Bolagets egendom. Det finns också tecknat en ansvarsförsäkring för skydd vid konsultuppdrag samt en produktansvarsförsäkring vid möjlig skada på tredje part. Det finns även en styrelseansvarsförsäkring. Styrelsen

bedömer att Bolagets nuvarande försäkringsskydd, som de innehar genom Bolagets moderbolag New Equity Venture Int. I AB, är tillfredsställande med hänsyn till verksamhetens art och omfattning.

VÄSENTLIGA FÖRÄNDRINGAR I BOLAGETS FINANSIELLA SITUATION ELLER STÄLLNING PÅ MARKNADEN

Det har inte skett några väsentliga förändringar i Bolagets finansiella situation utöver det förvärv Bolaget genomförde under hösten 2017. Köpeskillingen för förvärvet uppgick till 6 620 638 SEK, varav 911 000 SEK betalades via nyemitterade aktier i moderbolaget samt genom revers om 150 000 USD som ska betalas 2019-05-09.

LÅN OCH ANSVARFÖRBINDELSER

Bolaget har per 2018-10-01 en kreditfacilitet från Bolagets största ägare New Equity Venture Int. I AB som uppgår till 3 MSEK med en ränta om fem (5) procent för krediten samt fem (5) procent för utnyttjat belopp. Kreditavtalet löper initialt fram till och med 2019-12-31. Kreditbeloppet ska vara fullt återbetalt senast på kreditavtalets sista giltighetsdag. Om kredittagaren inte återbetalar kredit eller ränta i tid ska dröjsmålsränta utgå med 15 procent.

IMMATERIELLA RÄTTIGHETER & TILLGÅNGAR

Bolaget innehar rättigheter till plattformarna gamechestgroup.se, gamethrill.io samt ucrate.io.

BEMYNDIGANDEN

Styrelsen har ett bemyndigande från årsstämman 2018-06-28 att, vid ett eller flera tillfällen, under perioden fram till nästa årsstämma, med eller utan avvikelse från aktieägarnas företrädesrätt, fatta beslut om nyemission upp till vad som begränsas av bolagsordningen. Bemyndigandet ska även innefatta rätt för styrelsen att besluta om nyemission med bestämmelse om kontant, apport, kvittning eller annat villkor som avses i 13 kap. 5 § 6 p. aktiebolagslagen.

UPPKÖPSERBJUDANDE

Det har ej förekommit något uppköpserbjudande avseende Bolagets aktier under innevarande verksamhetsår eller föregående år.

SKATTEFRÅGOR I SVERIGE

SKATTEFRÅGOR I SVERIGE

Nedan redovisas vissa skattekonsekvenser som kan aktualiseras för fysiska personer och aktiebolag i anledning av Erbjudandet. Sammanfattningen är baserad på nu gällande regler och är endast avsedd som allmän information för aktieägare som är obegränsat skattskyldiga i Sverige, såvida inte annat anges. Redogörelsen behandlar inte värdepapper som innehas som lagertillgångar i näringsverksamhet eller av handelsbolag. Vidare behandlas inte de särskilda reglerna om skattefri kapitalvinst (inklusive avdragsförbud för kapitalförlust) och utdelning i bolagssektorn som kan bli tillämpliga på innehav av aktier i Bolaget som anses näringsbetingade. Inte heller omfattas de särskilda regler som kan bli tillämpliga på innehav i bolag som är eller tidigare har varit s.k. fåmansföretag eller på aktier som förvärvats med stöd av s.k. kvalificerade aktier i fåmansföretag. Beträffande vissa kategorier av skattskyldiga gäller särskilda skatteregler. Beskattningen av varje enskild aktieägare beror på dennes speciella situation. Varje aktieägare och innehavare av teckningsrätter rekommenderas därför att rådfråga en skatterådgivare för att få information om de särskilda konsekvenser som kan uppstå i det enskilda fallet, inklusive tillämpligheten och effekten av utländska regler och skatteavtal.

BESKATTNING VID AVYTTRING AV AKTIER

FYSISKA PERSONER

Fysiska personer beskattas för hela den eventuella kapitalvinsten i inkomstslaget kapital vid försäljning eller annan avyttring av aktier. Skatt tas ut med 30 % av kapitalvinsten om det är fråga om marknadsnoterade aktier. Kapitalvinst respektive kapitalförlust beräknas som skillnaden mellan försäljningsersättningen efter avdrag för eventuella försäljningsutgifter och de avyttrade aktiernas omkostnadsbelopp (anskaffningsutgift). Vid kapitalvinstberäkningen används genomsnittsmetoden. Enligt denna skall omkostnadsbeloppet för en aktie utgöras av det genomsnittliga omkostnadsbeloppet för aktier av samma slag och sort. Vid försäljning av marknadsnoterade aktier får omkostnadsbeloppet alternativt bestämmas enligt schablonmetoden till 20 % av försäljningsersättningen efter avdrag för försäljningsutgifter. Uppkommer kapitalförlust på marknadsnoterade aktier är denna fullt avdragsgill mot skattepliktiga kapitalvinster samma år på aktier och andra marknadsnoterade delägarätter utom andelar i investeringsfonder som enbart innehåller svenska fordringsrätter (räntefonder). Kapitalförlust som inte kan kvittas på detta sätt är avdragsgill med 70 % mot annan inkomst av kapital. Uppkommer underskott i inkomstslaget kapital medges skattereduktion mot kommunal och statlig inkomstskatt samt fastighetsskatt och kommunal fastighetsavgift. Skattereduktion medges med 30 % av underskott som inte överstiger 100 000 SEK och med 21 % av resterande del. Ett sådant underskott kan inte sparas till senare beskattningsår.

JURIDISKA PERSONER

För aktiebolag beskattas alla inkomster, inklusive skattepliktiga kapitalvinster och utdelningar, i inkomstslaget näringsverksamhet med en skattesats om 22 %. Kapitalvinster och kapitalförluster beräknas på samma sätt som beskrivits ovan avseende fysiska personer. Avdragsgilla kapitalförluster på aktier och andra delägarätter får endast dras av mot skattepliktiga kapitalvinster på aktier och andra delägarätter. En sådan kapitalförlust kan även, om vissa villkor är uppfyllda, kvittas mot kapitalvinster i bolag inom samma koncern, under förutsättning att koncernbidragsrätt föreligger mellan bolagen. Kapitalförluster som inte har kunnat utnyttjas ett visst år får dras av mot kapitalvinster på aktier och andra delägarätter under efterföljande beskattningsår utan begränsning i tiden. Särskilda skatteregler gäller för vissa speciella företagskategorier, exempelvis investeringsfonder, investmentföretag och försäkringsföretag.

BESKATTNING VID UTDELNING

För privatpersoner beskattas utdelning i inkomstslaget kapital med en skattesats om 30 %. För fysiska personer som är bosatta i Sverige innehålls normalt preliminär skatt avseende utdelning med 30 % på utdelat belopp. Den preliminära skatten innehålls av Euroclear Sweden eller, beträffande förvaltarregistrerade aktier, av förvaltaren. För aktiebolag beskattas utdelning i inkomstslaget näringsverksamhet med en skattesats om 22 %.

AKTIEÄGARE SOM ÄR BEGRÄNSAT SKYLDIGA I SVERIGE

Aktieägare i Bolaget som är begränsat skattskyldiga i Sverige, och som inte bedriver näringsverksamhet från ett fast driftställe i Sverige, beskattas normalt inte i Sverige för kapitalvinster vid avyttring av aktier. Dessa aktieägare kan dock bli föremål för beskattning i sin hemviststat.

Sådan aktieägare bör därför rådfråga skatterådgivare i sin hemviststat. Enligt en särskild regel är dock fysiska personer som är begränsat skattskyldiga i Sverige föremål för beskattning i Sverige vid avyttring av aktier i Bolaget, om de vid något tillfälle under de 10 närmaste föregående kalenderåren varit bosatta i Sverige eller stadigvarande vistats här. Beskattningsrätten kan dock vara begränsad genom de skatteavtal som Sverige ingått med andra länder. För aktieägare som är begränsat skattskyldiga i Sverige och som erhåller utdelning från svenskt aktiebolag uttas normalt svensk kupongskatt. Kupongskattesatsen är 30 %. Skattesatsen är dock i allmänhet reducerad genom dubbelbeskattningsavtal. Avdraget för kupongskatt verkställs normalt av Euroclear Sweden eller annan som Bolaget har anlitat eller, beträffande förvaltarregistrerade aktier, av förvaltaren. Om Bolaget inte har uppdragit åt Euroclear Sweden eller annan att skicka utdelningen skall avdraget verkställas av Bolaget.

INVESTERARAVIDRAG VID FÖRVÄR AV AKTIER

Ett investeraravdrag infördes den 1 december 2013 som tillämpas på investeringar gjorda efter den 30 november 2013. Genom avdraget kan fysiska personer som är skattskyldiga i Sverige och mot kontant betalning förvärvar andelar i bland annat ett svenskt rörelsedrivande aktiebolag av mindre storlek i samband med företagets bildande eller vid en nyemission i vissa fall få göra avdrag för hälften av betalningen för andelar i inkomstslaget kapital, dock högst 650 000 SEK per person och år, vilket motsvarar förvärv av andelar för 1 300 000 SEK. Investerarnas sammanlagda betalning för andelar i ett och samma företag får uppgå till högst 20 000 000 SEK per år. Om flera investerares underlag för investeraravdrag för ett och samma företag tillsammans överstiger 20 miljoner SEK under ett kalenderår, ska underlagen minska proportionellt så att underlagen tillsammans 68 inte överstiger 20 miljoner SEK. Sedan 1 januari 2016 gäller att en investerare inte får göra investeraravdrag om denne (eller någon närstående) äger eller har ägt andelar i företaget någon gång under perioden den 1 januari två år före beskattningsåret fram till det datum då andelarna förvärvas. Detta gäller oavsett om investeraren äger eller har ägt andelarna direkt eller indirekt och det gäller även om investeraren äger eller ägde andelar i ett annat företag inom samma koncern. Därutöver finns en rad andra krav på såväl investeraren som det företag man investerat i, bland annat när det gäller innehav vid utgången av beskattningsåret, värdeöverföringar till investeraren, löneunderlag, interna förvärv och företagets ekonomiska situation. Ett beviljat avdrag ska vidare återföras under vissa förutsättningar. Varje aktieägare och innehavare av teckningsrätter rekommenderas därför att rådfråga en skatterådgivare för att få information om reglerna kan vara tillämpliga och konsekvenserna av dem i det enskilda fallet.

INVESTERINGSSPARKONTO

För fysiska personer som innehar aktierna i Investeringssparkonto utgår ingen reavinstskatt vid försäljning av aktierna. Det föreligger inte heller någon avdragsrätt vid förlust vid eventuell försäljning av aktierna. För eventuell utdelning på aktierna erläggs ingen källskatt. All beskattning sker via en avkastningsskatt som baseras på kapitalbasen för kontot, oavsett om det gjorts vinst eller förlust på kontot. Avkastningsskatten är ca 0,75 %, och betalas varje år.

BOLAGSORDNING

BOLAGSORDNING

Org nr: 559095-1942

§ 1 Firma

Bolagets firma är Game Chest Group AB (Publ)
Bolaget är publikt

§ 2 Styrelsens säte

Bolagets styrelse ska ha sitt säte i Stockholms kommun, Stockholm län

§ 3 Verksamhet

Bolaget skall bedriva utveckling, försäljning och förlagsverksamhet av för elektroniska spel, äga och förvalta andelar i andra bolag samt idka därmed förenlig verksamhet. Vidare ska bolaget förvalta samt handla med värdepapper. Verksamheterna kan bedrivas i Sverige och utomlands.

§ 4 Aktiekapital

Bolagets aktiekapital ska vara lägst 500 000 kronor och högst 2 000 000 kronor.

§ 5 Antal aktier

Antalet aktier ska vara lägst 5 000 000 aktier och högst 20 000 000 aktier.

§ 6 Styrelse

Styrelsen ska bestå av lägst fyra (4) och högst sju (7) ledamöter med högst tre (3) suppleanter.
Ledamöterna och suppleanterna väljs årligen på årsstämma för tiden intill slutet av nästa årsstämma.

§ 7 Revisorer

För granskning av bolagets årsredovisning jämte räkenskaperna samt styrelsens och verkställande direktörens förvaltning utses en revisor, med eller utan revisorssuppleanter.

§ 8 Kallelse

Kallelse till bolagsstämma ska ske genom annonsering i Post- och Inrikes Tidningar och genom att kallelsen hålls tillgänglig på bolagets webbplats. Samtidigt som kallelse sker ska bolaget genom annonsering i Göteborgs Posten eller annan rikstäckande tidning upplysa om att kallelse skett. Den som inte är aktieägare i bolaget ska, på de villkor som styrelsen bestämmer, ha rätt att närvara eller på annat sätt följa förhandlingarna vid bolagsstämma. Styrelsen får samla in fullmakter på bolagets bekostnad enligt det förfarande som anges i 7 kap. 4 § andra stycket aktiebolagslagen (2005:551). För att erhålla rätten att delta på bolagsstämma krävs föranmälan enligt de instruktioner som föreligger vid kalling.

§ 9 Årsstämma

Årsstämma hålls årligen inom sex (6) månader efter varje räkenskapsårs utgång.

På årsstämma ska följande ärenden förekomma till behandling:

1. Val av ordförande vid stämman
2. Upprättande och godkännande av röstlängd
3. Val av en eller två justeringsmän
4. Prövning av om stämman blivit behörigen sammankallad
5. Framläggande och godkännande av dagordning som framgår av kallelsen
6. Framläggande av årsredovisning och revisionsberättelse, samt i förekommande fall koncernredovisning och koncernrevisionsberättelse
7. Beslut
- a) om fastställelse av resultaträkningen och balansräkningen samt i förekommande fall koncernresultaträkning och koncernbalansräkning
- b) om dispositioner beträffande bolagets vinst eller förlust enligt den fastställda balansräkningen
- c) om ansvarsfrihet åt styrelseledamöterna och verkställande direktören
8. Fastställande av antalet styrelseledamöter och, i förekommande fall, styrelsesuppleanter och revisorssuppleanter
9. Fastställande av arvoden åt styrelsen och revisor
10. Val av styrelse med eventuella suppleanter samt i förekommande fall revisor och revisorssuppleanter
11. Annat ärende, som ankommer på stämman att behandla enligt aktiebolagslagen eller bolagsordningen.

§ 10 Avstämningsförbehåll

Bolagets aktier skall vara registrerade i ett avstämningsregister enligt lagen (1998:1479) om värdepapperscentraler och kontoföring av finansiella instrument.

§ 11 Räkenskapsår

Bolagets räkenskapsår ska vara 1 januari – 31 december.

REFERENSLISTA

1. Business Insider. The history and evolution of the video games market 2017. 2017.
<https://www.businessinsider.com/the-history-and-evolution-of-the-video-games-market-2017-1?r=US&IR=T&IR=T>
2. Techcrunch. The history of gaming an evolving community. 2015
<https://techcrunch.com/2015/10/31/the-history-of-gaming-an-evolving-community/?guccounter=1>
3. Technology arena. High likelihood that video game revenue will be 100 digital by 2022 says Piper Jaffray. 2018. Piper Jaffray. Michael J. Olson, Yung Kim.
<https://www.technology-arena.com/index.php/2018/06/25/high-likelihood-that-video-game-revenue-will-be-100-digital-by-2022-says-piper-jaffray/>
4. Statista.com
Distribution of computer and video games in the United States from 2006-2018, by gender
<https://www.statista.com/statistics/232383/gender-split-of-us-computer-and-video-gamers/>

Number of videogamers worldwide 2014-2021
<https://www.statista.com/statistics/748044/number-video-gamers-world/>
5. Pymts. How subscription services are changing the video game industry. 2018.
<https://www.pymts.com/subscription-commerce/2018/video-game-streaming-subscription-commerce-utomik/>
6. Clairfield Internatinal. Industry and market report 2018. 2018
www.clairfield.com/wp-content/uploads/2017/02/Gaming-Industry-and-Market-Report-2018.01-2.pdf
7. New Zoo. Mobile revenue account for more than 50 % of the global games market as it reaches \$ 137,9 billion in 2018. 2018
<https://newzoo.com/insights/articles/global-games-market-reaches-137-9-billion-in-2018-mobile-games-take-half/>
8. Dataspelesbranschen. Spelutvecklarindex 2018. 2018
<https://dataspelesbranschen.se/spelutvecklarindex/>
9. Humble Bundle. 2018
humblebundle.com
10. Harvard Business school. Humble Bundle: turning computer games and charity into good business, 2015
<https://www.hbs.edu/openforum/openforum.hbs.org/goto/challenge/understand-digital-transformation-of-business/humble-bundle-turning-computer-games-and-charity-into-good-business.html>
11. Gamer 2 Gamer. 2018
g2g.com
12. Kinguin.2018
kinguin.net
13. Utopic, 2018
utomic.com
14. Oneplay. 2018
oneplay.com
15. Statista.com. Games market revenue worldwide from 2015 to 2018, by region (in billion US dollars)
<https://www.statista.com/statistics/539572/games-market-revenue-by-region/>

ADRESSER

BOLAG

Game Chest group AB (publ)
102 43 Stockholm
Tel: 073 329 1329
email: ir@gamechestgroup.se
hemsida: www.gamechestgroup.se

REVISOR

Parsells Revisionsbyrå AB
Jan Hamberg
Östermalmsgatan 33
114 26 Stockholm

MARKNADSPLATS

Spotlight Stock Market
Klarabergsviadukten 63, 9tr
101 23 Stockholm
+46(0)8-511 68 000

KONTOFÖRANDE INSTITUT

Euroclear Sweden AB
Klarabergsviadukten 63
111 64 Stockholm
+46(0)8-402 90 00



Game Chest Group