



# Delårsbokslut

G-Loot Global Esports AB

JANUARI – MARS 2021



# VD-ord allmänt om verksamhetens utveckling

I mitten av kvartalet tillträdde jag som VD på bolaget. Grundaren och tidigare VD, Patrik Nybladh har under mars månad gjort en överlämning och utfasning och jag känner mig nu varm i kläderna i min nya roll. Som tidigare kommunicerats är G-Loots fokus nu att växa med lönsamhet på våra fokusmarknader: Nordamerika och Västeuropa. Denna strategi har lett till att vi successivt avvecklar vissa olönsamma geografiska områden. **Kortsiktigt drabbar detta omsättningen negativt** men det är en nödvändighet för att vi ska kunna nå lönsamhet på spelarnivå.

Vi arbetar parallellt med att ytterligare förbättra vår användarrekrutering och har under de senaste månaderna **nått rekordlåga kostnader per rekryterad spelare**. En stor del av framgången beror på att vi skiftat en väsentlig del av vår marknadsföringsbudget till influencers. Eftersom vår tjänst är ny för många spelare är det en fördel att framträdande profiler inom spelvärlden förklarar hur plattformen fungerar och uppmuntrar sina följare att testa. Vi ser betydande möjligheter att skala upp denna kanal ytterligare när vi har rätt KPI-trender på plattformen.

Vi har under kvartalet arbetat internt med att skapa en treårsvision för bolagets produkter. Som ett resultat av det arbetet har vi bland annat valt att **slå ihop våra två esportsplattformar G-Loot och GLL**. Arbetet är påbörjat och vi räknar med att slutföra det under året. De traditionella Esport-tävlingar som tidigare endast funnits på GLL blir då en del av G-Loot i form av vecko- och månadsfinaler. Vi kommer även bredda utbudet på plattformen; flera helt nya tävlingsformat samt ett stort antal sociala funktioner kommer ge våra användare anledning att komma tillbaka varje dag. De nya funktioner vi nu bygger kommer även göra det möjligt för oss att ta betalt på nya sätt, t ex genom köp av innehåll på plattformen eller prenumerationer.

Jag har valt att göra en mindre omorganisation till följd av den omarbetade produktvisionen och vi har nu en mer strömlinjeformad organisation med en mindre ledningsgrupp och tydligare mål och ansvar för de olika avdelningarna. Den avdelning som arbetat med live-event har lagts ned och ett antal personer från den delen av organisationen arbetar nu istället på vår produktavdelning. Vi har successivt fasat ut ett antal konsulter och där behovet varit stort ersatt dom med fast anställda. Tillsammans med ett fåtal uppsägningar har vi kunnat sänka våra fasta kostnader med 30%, utan att tappa momentum i den resa vi nu gör.

En annan förändring i detta kvartal ligger i hur vi rapporterar intäkter. I samråd med vår revisor har vi gjort ett antal förändringar som kommer skapa en större jämförbarhet och göra G-Loot redo för en noterad miljö. På översta raden blir effekten negativ men det blir i stort sett ingen effekt på sista raden. Detta är ett nödvändigt steg för att vi ska vara redo för en börsintroduktion när läget är det rätta, och för mig ett viktigt steg för att skapa tydlighet kring vår affär.

G-Loot består av ett fantastiskt gäng med hög kapacitet och mycket bred erfarenhet från spel- och esportvärlden. Jag är entusiastisk över vår framtid och ser fram emot att vara en del av den här resan.

Med vänlig hälsning



JOHAN PERSSON  
CEO

## Omsättningen minskade under Q1

Ett medvetet val att minska tillströmningen av nya användare har resulterat i lägre nettoomsättning under första kvartalet. Samtidigt minskade kostnaderna för att rekrytera nya spelare.

Aktiviteten på plattformen är lägre vilket följer den planering och strategi som beslutats tidigare. Den främsta orsaken till en sjunkande aktivitet är ett förändrat fokus från en bred marknadsföring över hela världen till en fokuserad satsning på vissa utvalda marknader, främst Västeuropa och USA. Denna övergång kommer under en period att skapa mindre aktivitet och lägre nettoomsättning.

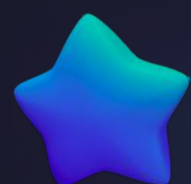
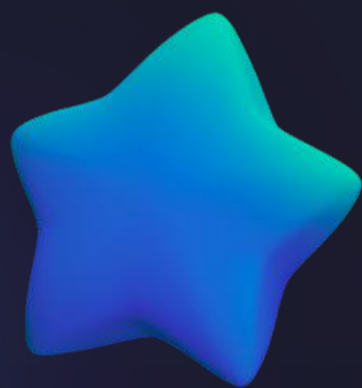
Rörelseresultatet för kvartalet är i linje med plan, -40,8 Mkr. Motsvarande period föregående år uppgick rörelseresultatet till -67,4 Mkr. Det förbättrade resultatet är främst kopplat till försiktigare satsning avseende utställda prispotter och lägre kostnader för rekrytering av nya spelare.

## Minskade kostnader

Under kvartalet inleddes ett kostnadsbesparingsprogram där i första hand färre konsulter ska anlitas. Besparingarna kommer synas fullt ut under Q3 2021.

Vid slutet av Q1 2021 uppgick kassan till 332 Mkr. Minskningen av kassan över kvartalet uppgick till 51 Mkr. Rörelsen genererade -41 Mkr och de sista tio miljonerna består av högre sociala avgifter pga bonusutbetalningar i december som belastar januari, leverantörsbetalningar som skjutits över årsskiftet samt utbetalda klientmedelsskulder.

Bolagets kostnader för att driva verksamheten minskar nu successivt och målsättningen är att nå en operativ kostnad på cirka 10 Mkr i månaden.

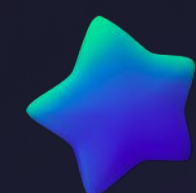


**2021****JANUARI - MARS**

Nettoomsättningen uppgick till	3,8 (14,8) Mkr
Rörelseresultatet uppgick till	-40,8 (-67,4) Mkr
Resultat före skatt	-40,8 (-67,3) Mkr
Resultat per aktie före och efter utspädning uppgick till	-11 (-26) kr

## Resultaträkning

	Q1 2021	Q1 2020
<b>Rörelsens intäkter</b>		
Nettoomsättning	3 814	14 819
Övriga rörelseintäkter	21	26
<b>Summa intäker</b>	<b>3 835</b>	<b>14 845</b>
<b>Rörelsens kostnader</b>		
Direkta kostnader	-5 292	-27 392
Övriga externa kostnader	-18 904	-36 366
Personalkostnader	-20 076	-18 237
Avskrivningar av:		
— materiella anläggningstillgångar	-345	-106
Övriga rörelsekostnader	-64	-129
<b>Summa rörelsens kostnader</b>	<b>-44 681</b>	<b>-82 230</b>
<b>Rörelseresultat</b>	<b>-40 846</b>	<b>-67 385</b>



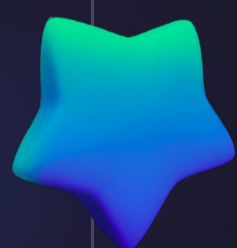


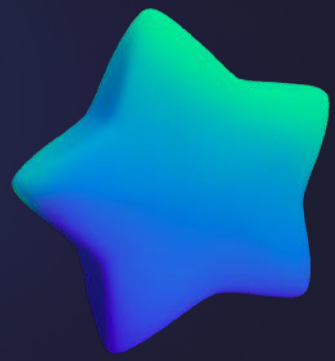
## Tillgångar

	Mars 31 2021	Mars 31 2020	Dec 31 2020
<b>Anläggningstillgångar</b>			
<i>Materiella anläggningstillgångar</i>			
Inventarier, verktyg och installationer	1 682	2 051	1 810
Nyttjanderättstillgångar	794	1 532	1 010
<b>Summa materiella anläggningstillgångar</b>	<b>2 476</b>	<b>3 583</b>	<b>2 820</b>
<i>Finansiella anläggningstillgångar</i>			
Övriga finansiella tillgångar	9 564	9 564	9 564
Finansiella tillgångar, deposition hyra	69	69	69
<b>Summa finansiella tillgångar</b>	<b>9 633</b>	<b>9 633</b>	<b>9 633</b>
<b>Summa anläggningstillgångar</b>	<b>12 109</b>	<b>13 216</b>	<b>12 453</b>
<b>Omsättningstillgångar</b>			
Kundfordringar	48	7 862	9
Övriga fordringar	1 516	14 736	3 401
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	3 308	3 454	2 880
Likvida medel	331 633	89 872	383 244
<b>Summa omsättningstillgångar</b>	<b>336 505</b>	<b>115 924</b>	<b>389 534</b>
<b>Summa tillgångar</b>	<b>348 614</b>	<b>129 140</b>	<b>401 987</b>

## Eget kapital & Skulder

	Mars 31 2021	Mars 31 2020	Dec 31 2020
<b>Eget kapital</b>			
Aktiekapital	1 134	815	1 134
Övrigt tillskjutet kapital	834 337	374 364	834 337
Balanserat resultat inklusive årets resultat	-527 058	-305 617	-486 273
<b>Summa eget kapital</b>	<b>308 413</b>	<b>69 562</b>	<b>349 198</b>
<b>Avsättningar</b>			
Övriga avsättningar	2 312	0	2 312
<b>Summa avsättningar</b>	<b>2 312</b>	<b>0</b>	<b>2 312</b>
<b>Omsättningstillgångar</b>			
<i>Kortfristiga skulder</i>			
Förskott från kunder	10	10	10
Leverantörsskulder	10 451	16 921	14 825
Aktuella skatteskulder	0	428	0
Leasingskulder	811	0	877
Övriga kortfristiga skulder	16 522	22 146	22 555
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	10 095	20 073	12 060
<b>Summa omsättningstillgångar</b>	<b>37 889</b>	<b>59 578</b>	<b>50 327</b>
<b>Summa skulder</b>	<b>40 201</b>	<b>59 578</b>	<b>52 789</b>
<b>Summa eget kapital &amp; skulder</b>	<b>348 614</b>	<b>129 140</b>	<b>401 987</b>





## Om G-Loots rapportering

Denna rapport en förkortad version av bolagets interna delårsrapport.

Den fullständiga delårsrapporten är upprättad enligt IAS 34 Delårsrapportering samt Årsredovisningslagen. Vidare har upprättandet skett i enlighet med International Financial Reporting Standards (IFRS) utgivna av International Accounting Standards Board (IASB).

## Granskning

Denna rapport har ej varit föremål för översiktlig granskning av revisor.

## Så fungerar G-Loot

G-Loots plattform låter användare tävla online i utmaningar i spel de redan äger.

Medan man spelar körs G-Loots PC-app i bakgrunden. Den registrerar spelstatistik som Kills, Wins, Loss samt detaljer gällande pricksäkerhet och vilket vapen som använts. När en spelare deltar i en G-Loot-utmaning är det denna data som avgör rankningen och utser vinnare.

G-Loot- användare tävlar aldrig direkt med varandra, utan alla tävlar på lika villkor, oavsett färdighetsgrad. Spelare kan välja att tävla mot andra (antingen en-mot-en eller i en öppen turnering) eller testa sig själva i olika solo-utmaningar.

G-loot tar en anmälningsavgift för varje utmaning och en procentandel av prispengarna.



### För ytterligare information kontakta

Johan Persson **CEO**  
johan@gloom.com

Jan Benjaminson **CFO**  
jan@gloom.com

