



Gaming Corps

BOLAGSBESKRIVNING

6 DECEMBER 2019

Uppllysning om Nasdaq First North Growth Market: Nasdaq First North Growth Market är en alternativ marknadsplats som drivs av de olika börserna som ingår i Nasdaq. Den har inte samma juridiska status som en reglerad marknad. Bolag som är noterade på Nasdaq First North Growth Market regleras av Nasdaq First North Growth Markets regler och inte av de juridiska krav som ställs för handel på en reglerad marknad. En placering i ett bolag som handlas på Nasdaq First North Growth Market är mer riskfylld än en placering i ett bolag som handlas på en reglerad marknad. Alla bolag vars aktier är upptagna till handel på Nasdaq First North Growth Market har en Certified Adviser som övervakar att reglerna efterlevs. Det är börsen (Nasdaq Stockholm AB) som godkänner ansökan om upptagande till handel.

VIKTIG INFORMATION

Denna Bolagsbeskrivning ("Bolagsbeskrivningen") är upprättad av styrelsen i Gaming Corps AB (publ) ("Gaming Corps" eller "Bolaget"). Bolagets aktier är upptagna till handel Nasdaq First North Growth Market i Stockholm ("Nasdaq First North Growth Market") som är en så kallad Multilateral Trading Facility ("MTF") och tillväxtmarknad för små och medelstora företag i enlighet med Europaparlamentets och Rådets direktiv (EU) 2014/65 ("Mifid II"), som bedrivs av Nasdaq Stockholm AB. Nasdaq First North Growth Market har inte samma juridiska status som en reglerad marknad. Bolagets aktier handlas under kortnamnet "GCOR". Med "Koncernen" avses den koncern vari Gaming Corps AB (publ) är moderbolag tillsammans med de dotterbolag som ingår i koncernen. Med "Certified Adviser" avses Eminova Fondkommission AB ("Eminova") som är Bolagets Certified Adviser på Nasdaq First North Growth Market.

Bolagsbeskrivningen utgör inget prospekt i enlighet med vad som definieras i bestämmelserna i Europaparlamentets och Rådets förordning (EU) 2017/1129 ("Prospektförordningen") och har varken granskats, registrerats eller godkänts av Finansinspektionen. Bolagsbeskrivningen innehåller inte något erbjudande till allmänheten om att teckna eller på annat sätt förvärva aktier eller andra finansiella instrument i Bolaget, vare sig i Sverige eller i någon annan jurisdiktion. Bolagsbeskrivningen, eller i övrigt till Bolagsbeskrivningen hänförligt material, får ej distribueras eller publiceras i någon jurisdiktion annat än i enlighet med gällande lagar och regler. Mottagaren av Bolagsbeskrivningen är skyldig att informera sig om och följa dessa restriktioner, och får inte publicera eller distribuera Bolagsbeskrivningen i strid med tillämpliga lagar och regler. Åtgärder i strid med dessa restriktioner kan utgöra brott mot tillämplig värdepapperslagstiftning.

Aktierna i Gaming Corps har inte registrerats och kommer inte att registreras enligt United States Securities Act från 1933 i dess nuvarande lydelse ("U.S. Securities Act") eller värdepapperslagstiftningen i någon delstat eller annan jurisdiktion i USA och får inte erbjudas, säljas eller på annat sätt överföras, direkt eller indirekt, i eller till USA, förutom enligt ett tillämpligt undantag från, eller genom en transaktion som inte omfattas av, registreringskraven i U.S. Securities Act och i enlighet med värdepapperslagstiftningen i relevant delstat eller annan jurisdiktion i USA. Aktierna i Gaming Corps har varken godkänts eller underkänts av amerikanska Securities and Exchange Commission, någon delstatlig värdepappersmyndighet eller annan myndighet i USA. Inte heller har någon sådan myndighet bedömt eller uttalat sig om riktigheten eller tillförlitligheten av Bolagsbeskrivningen. Att påstå motsatsen är en brottslig handling i USA.

Framåtriktade uttalanden

Bolagsbeskrivningen innehåller vissa framåtriktade uttalanden och åsikter. Framåtriktade uttalanden är uttalanden som inte relaterar till historiska fakta och händelser och sådana uttalanden och åsikter som rör framtiden och som, till exempel, innehåller formuleringar som "tror", "beräknar", "prognostiserar", "förutser", "antar", "avser", "skulle kunna", "bör", "förväntar", "kommer att", "kan", "borde", "enligt uppskattningar", "har åsikten", "planerar", "såvitt känt", "potentiell", "förutsäger", "planlägger" eller liknande uttryck, där avsikten är att identifiera ett uttalande som framåtriktat. Detta gäller, framförallt, uttalanden och åsikter i Bolagsbeskrivningen som behandlar kommande ekonomisk avkastning, planer och förväntningar för Bolagets verksamhet och styrning, framtida tillväxt och lönsamhet samt den generella ekonomiska och juridiska miljön och andra frågeställningar som rör Bolaget.

Framåtriktade uttalanden baseras på beräkningar och antaganden som görs på grundval av vad Bolaget känner till per dagen för Bolagsbeskrivningen. Sådana framåtriktade uttalanden påverkas av risker, osäkerheter och andra faktorer som kan leda till att de faktiska resultaten, inklusive Bolagets kassaflöde, finansiella ställning och rörelseresultat, kommer att skilja sig från resultaten, eller kommer inte att uppfylla de förväntningar som uttryckligen eller underförstått har antagits eller beskrivits i dessa uttalanden, eller visar sig vara mindre gynnsamma än resultaten som uttryckligen eller underförstått har antagits eller beskrivits i dessa uttalanden. På motsvarande sätt bör potentiella investerare inte sätta orimligt hög tilltro till dessa framåtriktade uttalanden och de rekommenderas starkt att läsa Bolagsbeskrivningen i sin helhet. Bolaget kan inte lämna garantier för den framtida riktigheten hos de presenterade åsikterna eller huruvida de förutspådda utvecklingarna faktiskt kommer att inträffa.

Med anledning av de risker, osäkerheter och antaganden som sammanhänger med framåtriktade uttalanden, är det möjligt att de i Bolagsbeskrivningen nämnda framtida händelserna inte kommer att inträffa. De framåtriktade uppskattningar och förhandsberäkningar som härstammar från tredjepartsstudier och hänvisas till i Bolagsbeskrivningen kan visa sig vara inkorrekta. Faktiska resultat, genomförande eller händelser kan skilja sig i betydande grad från vad som angetts i sådana uttalanden till följd av, utan begränsning: ändringar av allmänna ekonomiska förhållanden, framför allt ekonomiska förhållanden på marknader där Bolaget verkar, ändrade räntenivåer, ändrade valutakurser, ändrade konkurrensnivåer, ändringar i lagar och förordningar samt förekomsten av olyckor eller miljöskador.

Efter dagen för publiceringen av Bolagsbeskrivningen kommer Bolaget inte, om det inte föreskrivs enligt lag eller i Nasdaq First North Growth Markets regelverk för emittenter, att uppdatera framåtriktade uttalanden eller anpassa dessa framåtriktade uttalanden efter faktiska händelser eller utvecklingar.

Bransch- och marknadsinformation

Bolagsbeskrivningen innehåller information om Bolagets geografiska marknader och produktmarknader, marknadsstorlek, marknadsandelar, marknadsställning och annan marknadsinformation hänförlig till Gaming Corps verksamhet och marknad. Om inte annat anges är sådan information baserad på Bolagets analys av flera olika källor, däribland statistik och information från externa bransch- eller marknadsrapporter, marknadsundersökningar, offentligt tillgänglig information samt kommersiella publikationer.

Bransch- och marknadspublicationer anger generellt att informationen i publikationen har erhållits från källor som bedöms vara tillförlitliga, men att korrektheten och fullständigheten i informationen inte kan garanteras. Bolaget har inte på egen hand verifierat, och kan därför inte garantera korrektheten i, den marknadsinformation som finns i Bolagsbeskrivningen och som har hämtats från eller härrör ur dessa marknadspublicationer. Marknadsinformation och marknadsstatistik är till sin natur framåtblickande, föremål för osäkerhet, kan komma att tolkas subjektivt och reflekterar inte nödvändigtvis faktiska eller framtida marknadsförhållanden. Sådan information och statistik är baserad på marknadsundersökningar, vilka i sin tur är baserade på urval och subjektiva tolkningar och bedömningar, däribland bedömningar om vilken typ av produkter och transaktioner som borde omfattas av den relevanta marknaden, både av de som utför undersökningarna och respondenterna.

Innehållet på Bolagets webbplats eller webbplatser som tillhör tredje part och som hänvisas till här utgör inte en del av Bolagsbeskrivningen.

Presentation av finansiell information

De siffror som redovisas i Bolagsbeskrivningen har, i vissa fall, avrundats och därför summerar inte nödvändigtvis tabellerna i Bolagsbeskrivningen. Alla finansiella belopp anges i svenska kronor ("SEK") om inte annat anges. Med "TSEK" avses tusen svenska kronor och med "MSEK" avses miljoner svenska kronor. Med "USD" avses amerikanska dollar, med "TUSD" avses tusen amerikanska dollar och med "MUSD" avses miljoner amerikanska dollar. Med "EUR" avses euro, med "TEUR" avses tusen euro och med "MEUR" avses miljoner euro. Vidare har, om inget annat uttryckligen anges, ingen finansiell information i Bolagsbeskrivningen reviderats eller granskats av Bolagets revisor. Finansiell information i Bolagsbeskrivningen som rör Bolaget och som inte ingår i den reviderade informationen eller har granskats av Bolagets revisor enligt vad som anges här, härstammar från Bolagets internredovisning och rapporteringssystem.

INNEHÅLL

1	Risikfaktorer	4	7	Kommentarer till den finansiella utvecklingen	26
1.1	Risker relaterade till bolaget och dess bransch	4	7.1	Jämförelse mellan verksamhetsåren 2018 och 2017	26
1.2	Risker relaterade till bolagets aktier	7	7.2	Jämförelse mellan ställning per 30 september 2019 och 2018	26
2	Bakgrund och motiv	8	7.3	Väsentliga händelser i bolaget efter den 30 september 2019	27
3	Marknadsöversikt	9	7.4	Eget kapital, skuldsättning och annan information	27
3.1	Gaming – Videogames	9	7.5	Uttalande om rörelsekapital	28
3.2	iGaming – casinogames	11	7.6	Revisionsberättelser och granskning av bolagsbeskrivningen	28
4	Verksamhetsbeskrivning	13	7.7	Lånebehov	29
4.1	Affärsmodeller Gaming	13	7.8	Pågående investeringar	29
4.2	Affärsmodeller iGaming	14	7.9	Ekonomiska framtidsutsikter	29
4.3	Strategisk plattform – förtydligande och fördjupning	15	8	Styrelse, ledande befattningshavare och revisor	30
4.4	Varumärkesstrategi	15	8.1	Styrelse	30
4.5	Organisationsstruktur	16	8.2	Ledning	32
5	Pågående projekt	17	8.3	Transaktioner med närstående	33
5.1	Kasinoslots	17	8.4	Revisor	33
5.2	ATG	17	9	Bolagsstyrning	34
5.3	Oh Frog	18	10	Aktiekapitalets utveckling	37
5.4	Project Intelligence – Chimney	18	11	Bolagsordning	41
5.5	Gaming Corps Minis	19	12	Legala frågor och kompletterande information	42
5.6	Katrina 1565 –Siege of Malta	19	12.1	Immateriella rättigheter – patent, varumärken, domäner	43
5.7	The Descendant	20	12.2	Skattefrågor för investerare i bolagets aktie	43
6	Finansiell översikt	21	13	Adresser och kontaktuppgifter	44
6.1	Resultaträkning för koncernen	21			
6.2	Balansräkning för koncernen	22			
6.3	Kassafliödesanalys för koncernen	24			
6.4	Nyckeltal för koncernen	25			

ALLMÄNT

ISIN-kod

SE0007100615

Kortnamn (ticker) på Nasdaq First North Growth Market

GCOR

FINANSIELL KALENDER

Delårsrapport för det fjärde kvartalet 2019

28 februari 2020

Delårsrapport för det första kvartalet 2020

15 maj 2020

Årsredovisning för räkenskapsåret 2019

anslås

Bolagsstämma 2020

anslås

Delårsrapport för det andra kvartalet 2020

14 augusti 2020

Delårsrapport för det tredje kvartalet 2020

16 november 2020

1 RISKFAKTORER

En investering i Gaming Corps aktier innefattar olika risker. Ett antal faktorer påverkar, eller kan påverka, Bolagets verksamhet både direkt och indirekt. Nedan beskrivs, utan någon viss ordning och utan anspråk på att vara uttömmande, några riskfaktorer och betydande omständigheter som anses vara väsentliga för Bolagets verksamhet och framtida utveckling. De risker som beskrivs nedan är inte de enda risker som Bolaget och dess aktieägare kan exponeras för. Det finns andra risker som per dagen för Bolagsbeskrivningen är okända för Bolaget eller som Bolaget per dagen för Bolagsbeskrivningen inte anser är väsentliga men som också kan påverka Bolagets verksamhet, finansiella ställning eller rörelseresultat negativt. Sådana risker kan också leda till att priset på Bolagets aktier faller avsevärt och en investerare riskerar att förlora en del av eller hela sin investering. Utöver detta avsnitt bör en investerare även i sin helhet beakta övrig information i Bolagsbeskrivningen.

Bolagsbeskrivningen innehåller framåtriktade uttalanden som kan påverkas av framtida händelser, risker och osäkerheter. Bolagets faktiska resultat kan skilja sig väsentlig från de resultat som förväntades i de framåtriktade uttalandena på grund av många faktorer, däribland men inte begränsat till de risker som beskrivs nedan.

1.1 RISKER RELATERADE TILL BOLAGET OCH DESS BRANSCH

GAMING CORPS HAR HISTORISKT HAFT NEGATIVT KASSAFLÖDE OCH DET FINNS RISK FÖR FRAMTIDA KAPITALBEHOV

Bolaget har ett negativt kassaflöde från verksamheten på koncernnivå och är på så sätt beroende av tillskjutet kapital. Bolaget erhöll den 21 oktober 2019 ett lån om 5 MSEK med en årlig ränta under fem procent genom riskkapitalbolaget Findolon AB som också i samband med överenskommelsen övertog det lån om 5 MSEK som tidigare under året ställdes ut av Nexttobe AB. Syftet med det utökade lånet är att tillföra medel till pågående produktutveckling.

Lånet från Nexttobe/Findolon har inneburit en stabilitet i den operativa verksamheten och givit en avgörande injektion av medel till produktutvecklingen inom iGaming som är i sitt slutskede. Det är Bolagets bedömning att kostnadsbesparingarna som gjorts, i samverkan med lånet, fortsatt kommer ha positiv inverkan på Koncernen under resterande delen av verksamhetsåret samt leda till att Bolaget i snabbare takt når ett positivt kassaflöde. Det finns dock en risk att behöver tillföras ytterligare kapital för att kunna genomföra de projekt som krävs för att Bolaget ska nå en stabil lönsamhet och ett hållbart långsiktigt företagande.

Även om Bolagets bedömning är att det befintliga rörelsekapitalet är tillräckligt för den kommande tolv månadersperioden finns det en risk att rörelsekapitalbehov kan komma att uppstå i ett tidigare skede beroende på Bolagets verksamhetsutveckling eller framtida investeringar. Om Bolaget inte lyckas generera ytterligare intäkter skulle Bolaget komma att behöva söka ytterligare finansiering genom t.ex. nyemission, tredje parter eller genom privata finansieringsalternativ. Vidare kan det innebära att Bolaget kan behöva genomföra kostnadsbesparingar och/eller senarelägga befintliga projekt, eller söka alternativ finansiering till exempel i form av banklån eller enskilda investeringar.

Vidare kan marknadsförhållandena, den allmänna tillgängligheten på krediter, Bolagets kreditbetyg samt osäkerhet och/eller störningar på kapital- och kreditmarknaderna komma att påverka möjligheten och tillgängligheten till finansiering. Givet Bolagets finansiella situation, samt att Bolaget är relativt ungt, kan avtal om lån och annan form av finansiering komma att erbjudas endast till villkor som är sämre än för andra bolag. Vidare

finns det en risk att nytt kapital inte kan anskaffas när det behövs eller att kapital inte kan anskaffas på för Bolaget kommersiellt acceptabla villkor. Det finns ingen garanti för att Bolaget kommer erhålla finansiering eller att tillgängligt kapital är tillräckligt för att finansiera verksamheten i enlighet med Bolagets strategi. Om ovanstående risker realiseras kan det få en väsentlig negativ inverkan på Gaming Corps verksamhet, finansiella ställning och resultat.

BOLAGET HAR HISTORISKT REDOVISAT FÖRLUSTER OCH DET FINNS EN RISK ATT BOLAGET FRAMGENT INTE BLIR LÖNSAMT

Bolaget har under den period som omfattas av den historiska finansiella informationen redovisat förluster samt begränsade intäkter. Det finns en risk att Bolaget i framtiden inte kommer att generera tillräckligt med intäkter för att finansiera sin verksamhet, vilket kan komma att bero på ett flertal händelser, varav vissa är utanför Bolagets kontroll. Bolaget har historiskt haft kontinuerligt behov av rörelsekapital som har hanterats genom bland annat lån, kassa, eget kapital och nyemissioner. Bolagets Rörelsekapitalbehov sammanhänger framförallt med kostnader för personal, kostnader för produktutveckling samt osäkerhet i form av intäkter från ännu ej formellt ingångna kundprojekt. Om Bolaget inte lyckas generera tillräckligt med intäkter för att finansiera verksamheten kan det få en väsentlig negativ inverkan på Gaming Corps verksamhet, finansiella ställning och resultat.

GAMING CORPS ÄR BEROENDE AV ATT AVTAL INGÅS MED BESTÄLLARE INOM SÅVÄL GAMING SOM iGAMING

Gaming Corps projektportfölj består huvudsakligen av spel inom Gaming och iGaming som är under utveckling. Bolaget är beroende av att dessa spel dels tas emot väl av marknaden, dels att det finns operatörer som är villiga att köpa spelen. Den 11 oktober 2019 meddelade Gaming Corps att Bolaget ingått samarbete med ATG, ett av Sveriges ledande spelbolag, avseende utvecklingen av skräddarsydda kasinoslots. Samarbetet har ingåtts genom en avsiktsförklaring med en avsikt om en order som initialt beräknas uppgå till ett värde av 4 MSEK. Avtalet med ATG kommer att ingås när avtalet med en underleverantör av tekniska tjänster är färdigställt. Efter att Bolaget har ingått avtalet med ATG beräknar Bolaget att intäkter från avtalet kommer att genereras under fjärde kvartalet 2019.

Det är inte ovanligt att Bolaget ingår avsiktsförklaringar innan ett formellt avtal ingås. En avsiktsförklaring är inte ett bindande avtal i rättslig mening och det finns således en risk att slutliga avtal inte ingås vilket kan bero på en rad olika faktorer. Vidare finns en risk att Bolaget inte har möjlighet att leverera de villkor som uppställs i en avsiktsförklaring som t.ex. att hitta en underleverantör av tekniska tjänster. Även om Bolaget aktivt arbetar för att ingå ett avtal så snart som det är möjligt efter ingåendet av en avsiktsförklaring finns det alltid en risk att någon av avtalsparterna inte fullföljer avsikten att faktiskt ingå avtalet. I det fall en avsiktsförklaring inte blir till ett avtal kommer förutsättningar för att generera intäkter att minska avsevärt eller helt utebli vilket skulle kunna få en väsentlig negativ inverkan på Bolagets verksamhet, resultat och finansiella ställning.

PRODUKTUTVECKLING OCH FÖRSÄLJNING KAN PRÄGLAS AV LÅNGA PROCESSER

Gaming Corps utvecklar spelet "Oh Frog" i genren "action adventure puzzle" som köptes till stora delar färdigutvecklat i augusti 2019 då även spelets upphovshavare anställdes. Oh Frog har utvecklats under en period på drygt fyra år och kommer under början av 2020 att genomgå ett så kallat stängt betatest. Bolaget har initierat kontakt med potentiella publiceringsbolag avseende försäljning av spelet och Bolaget kunde den 22 oktober 2019 meddela att Bolaget gått vidare till skarp avtalsförhandling med en av dessa. Lansering av spelet är planerad till första kvartalet 2020, men en detaljerad tidplan för lansering kan presenteras först när betatestet är genomfört och avtal för publicering tecknats. Vidare har Bolaget som målsättning att lansera Gaming Corps första utvecklade kasinoslots under början av 2020. Vidare meddelande Gaming Corps den 11 oktober 2019 ett samarbete med ATG. Dialogen med ATG har pågått sedan början av 2019 och betydande delar av den tid som lagts på försäljning och produktutveckling under vår och sommar har dedikerats till att ta fram samarbetsavtalet och utveckla den första produkten.

Produktutvecklingen av spelet Oh Frog och avsiktsförklaringen med ATG avseende utvecklande av kasinoslots är tydliga exempel på att ledtiderna för såväl produktutveckling som för en försäljningsprocess kan vara långa och oförutsägbara. Mot bakgrund av ovan finns det således en risk att långa ledtider kan skapa osäkerheter för hurvida en produkt hinner bli färdigställd till en marknad som fortfarande efterfrågar produkten eller att potentiella köpare väljer andra konkurrerande produkter som färdigställs snabbare. Följaktligen kan sådana risker få en väsentlig negativ inverkan på Bolagets verksamhet, resultat och finansiella ställning.

BOLAGETS ANSÖKAN OM LICENS FRÅN MALTA GAMING AUTHORITY KAN KOMMA ATT FÖRSENAS ELLER HELT UTEBLI

Gaming Corps har en utvecklingsstudio i teknikparken Smart City i Kalkara på Malta där åtta personer är engagerade på heltid med arbete inom båda affärsområden. Verksamheten på Malta bedrivs av Gaming Corps Malta Ltd. som ägs av Gaming Corps Holding Ltd. som i sin tur är ett helägt dotterbolag till Gaming Corps AB i Sverige. Alla produkter marknadsförs under modervarumärket Gaming Corps och Bolaget har en ansökan under pågående handläggning hos Malta Gaming Authority avseende licens för utgivning av digitala kasinospel. Försäljning av iGaming-produkter till operatörer på Malta där produkterna utvecklas kräver spellicens utställd av Malta Gaming Authority. Bolaget har därför ansökt om spellicens för att på så sätt säkerställa att alla juridiska förutsättningar finns på plats

när produkterna står klara att lanseras. För att kunna arbeta med alla former av kasinoslots och kunder behöver Gaming Corps ha en egen licens och har därför prioriterat resurser och tid till att erhålla den. Processen för att söka licens består av att Bolaget lämnar in ett stort antal underlag – administrativa, juridiska och tekniska, något som är ganska omfattande och pågår under en period. Gaming Corps påbörjade arbetet redan i april 2019 då en konsultfirma på Malta engagerades och ledningen i samarbete med dem började sammanställa allt som krävs. Arbetet har sedan fortgått under sommaren, en föransökan gjordes, därefter registrerades ärendet och ansökningens alla olika underlag. Någon exakt tidsram har inte kommunicerats utan löpande kontakt sker med Malta Gaming Authority och licensen kommer ställas ut så snart alla delar i ansökan granskats och, i fallet med de tekniska komponenterna, testats.

Malta Gaming Authority hanterar en stor mängd licensansökningar och Bolagets handläggningsprocess har pågått under en längre period och har krävt såväl interna som externa resurser vilket medför kostnader relaterade till ansökan. Det finns en risk att Bolaget behöver göra oförutsädda och omfattande kompletteringar till ansökan vilken kan medföra ökade kostnader och ta mer resurser från Bolaget i anspråk. Vidare finns det alltid en risk att handläggningstiden förlängs och godkännande erhålls efter tidpunkten då produkterna är klara och licensen krävs för att kunna fullgöra Bolagets åtaganden i framtida avtal med operatörer. Om någon av ovanstående risker skulle inträffa kan det få en väsentlig negativ inverkan på Bolagets verksamhet, resultat och finansiella ställning.

LANSERING AV NYA SPELTITLAR KAN GENERERA LÄGRE INTÄKTER ÄN BEDÖMT

Vid lanseringar av nya speltitlar, som t.ex. "Oh Frog", finns risken att dessa inte mottas av marknaden enligt Bolagets förväntningar vilket bland annat kan innebära att en speltitel får negativa recensioner av speljournalister, influencers inom spelindustrin eller att spelare ger en speltiteln dåligt omdöme i såväl spelplattformen (till exempel betygssystemet som finns i Steam) som i diverse spelforum (communityn). Negativa omdömen från marknaden kan bland annat bero på att en speltitel kan innehålla buggar, att spelets "story" inte anses vara tillräckligt tilltalande eller att priset på speltiteln är för högt i förhållande till andra liknande spel på marknaden. Negativa omdömen från marknaden kan ha en väsentlig negativ påverkan på marknadens intressen för spelet och leda till intäktsbortfall, sämre marginaler och minskade kassaflöden. Om en spellansering resulterar i lägre intäkter än bedömt kan det medföra en väsentlig negativ inverkan på Bolagets verksamhet, finansiella ställning och resultat.

BOLAGET KAN KOMMA ATT MISSLYCKAS MED ATT UTVECKLAS OCH ANPASSA SIG EFTER NY TEKNIK

Bolagets bransch kännetecknas av snabb utveckling av nya produkter, teknik och konsumentbeteende hos slutanvändaren och det är således viktigt att Bolaget kontinuerligt uppdaterar och utvecklar nya och befintliga produkter och teknologi. Ett utbrett införande av ny internetteknik, ny hårdvara, nya typer av spelkonsoler och högre standarder kan kräva att Bolaget måste tillföra betydande medel för att ersätta, uppdatera, ändra eller anpassa sitt erbjudande. Som ett led i den snabba teknikutvecklingen medför det även att en del teknik inte får genomslag på marknaden eller utkonkurreras av andra lösningar. Det finns en risk att Bolaget investerar resurser och pengar i att anpassa sitt erbjudande till en

teknik som inte blir så framgångsrik som Bolaget bedömer. Om någon av dessa risker skulle realiseras skulle det kunna medföra en väsentlig negativ inverkan på Bolagets verksamhet, resultat och finansiella ställning.

BOLAGETS STYRELSE OCH BOLAGSLEDNING ÄR FÖRHÅLLANDEVIS NYA OCH BOLAGET ÄR DÄRTILL BEROENDE AV NYCKELPERSONER

Bolagets historik har präglats av händelser som har haft en negativ inverkan på Bolagets verksamhet vilket bland annat har lett till att Nasdaq Stockholm AB den 11 oktober 2019 meddelat ett anmärkningspåstående och övervägt att avnotera Bolagets aktier från Nasdaq First North Growth Market. Majoriteten av Bolagets styrelse och bolagsledning har tillkommit sedan slutet av 2018 och är förhållandevis nya i Bolaget. I samband med att den nya styrelsens och bolagsledningen tog vid initierade Bolaget en genomlysning av verksamheten som sådan och den historik som präglat Bolagets verksamhet. Det finns en risk att det kan komma att ta ytterligare tid för styrelsen och bolagsledningen att komma till rätta med felaktigheter som tidigare har begåtts i verksamheten som bland annat rör informationsgivning till marknaden, intern kontroll och som i sin tur har lett till orena revisionsberättelser vilket kan få en negativ inverkan på Bolagets möjligheter att bedriva verksamheten i enlighet med den uttalade strategin.

Vidare finns det en risk att Bolaget inte kommer kunna rekrytera personal med de färdigheter eller den kunskapsnivå som krävs för att kunna utföra de arbetsuppgifter som Bolaget kräver, att Bolaget misslyckas med att förstå de utländska arbetsmarknaderna där Bolagets dotterbolag är verksamma samt att Bolaget inte kan konkurrera med de lönenivåer som andra konkurrenter erbjuder till sina anställda. Vidare finns det en risk att ledande befattningshavare eller andra nyckelpersoner avslutar sin anställning hos Bolaget. Det är därför av stor vikt att Bolaget lyckas locka till sig och behålla nyckelpersonal samt att dessa upplever Bolaget som en stimulerande arbetsgivare. Förlust av viktiga nyckelpersoner eller förmågan att inte kunna rekrytera kvalificerad personal kan leda till att verksamhetsutvecklingen går långsammare och blir mer kostsam, vilket kan medföra en väsentlig negativ inverkan på Bolagets verksamhet, finansiella ställning och resultat.

SYSTEMFEL OCH SÄKERHETSBRÖTT KAN UTGÖRA ETT HOT I VERKSAMHETEN

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. Det föreligger således risk att Bolaget inte kan förutse attackerna eller implementera effektiva åtgärder i tid. Om obehöriga parter lyckas få åtkomst till Bolagets teknikplattform finns en risk att de kommer över information som kan skada Bolagets system och verksamhet. Ett omfattande haveri eller annan störning i IT-systemen kan också påverka förmågan att bedriva verksamhet avseende att utveckla produkter, genomföra effektiv försäljning eller att fakturera och leverera produkter och tjänster till kunder. Om någon av ovanstående risker skulle realiseras, kan det komma att skada Bolagets anseende och medföra att Bolaget kan bli skadeståndsansvarigt, och därmed resultera i ökade kostnader och/eller förlorade intäkter. Således skulle det

medföra en väsentlig negativ inverkan på Bolagets verksamhet, finansiella ställning och resultat.

BOLAGET ÄR UTSATT FÖR IMMATERIALRÄTTSLIGA RISKER OCH TVISTER

Risk föreligger att immaterialrättsliga tvister kan uppstå. Tvister kan uppstå dels i samband med att tredje part bedöms inkräkta på Bolagets rättigheter, dels som en konsekvens att tredje part hävdar att Bolaget gör intrång på andras rättigheter. Utöver tvister om immateriella rättigheter kan Bolaget även bli indraget i andra typer av tvister och rättsliga förfaranden. Om Bolaget blir indraget i tvister eller i andra typer av rättsliga förfaranden kan det medföra betydande kostnader och/eller skadestånd, vilket skulle kunna medföra en väsentlig negativ inverkan på Bolagets verksamhet, finansiella ställning och resultat.

OM BOLAGET INTE FRAMGÅNGSRIKT HANTERAR DESS STRATEGI KAN TILLVÄXTEN KOMMA ATT UTEBLI

För att uppnå intäkter och tillväxtmål måste Bolaget framgångsrikt hantera affärsmöjligheter, intäkter, produkt- och servicekvalitet som krävs för att möta kundernas efterfrågan där Bolaget är verksam. Detta kräver också att Bolaget är framgångsrikt i att hitta kvalificerad personal. Bolaget kan utforska nya, diversifierade intäktsgenererande strategier och den ökande affärskomplexiteten av verksamheten kan medföra ytterligare krav på Bolagets system, kontroller, förfaranden och ledning. Det kan i sin tur påverka Bolagets förmåga att framgångsrikt hantera framtida tillväxt. Framtida tillväxt kommer också att innebära mer ansvar för ledningen, bland annat behovet av att identifiera, rekrytera, utbilda och integrera ytterligare medarbetare. Bolaget kan misslyckas med att framgångsrikt hantera sådan utveckling och tillväxt i framtiden. Om Bolaget är oförmöget att effektivt hantera sin tillväxt, eller misslyckas i att anpassa sig till förändringar och de ökade krav som följer av expansionen, kan det få en negativ inverkan på Bolagets tillväxt, vilket kan medföra en väsentlig negativ inverkan på Bolagets verksamhet, resultat och finansiella ställning.

BOLAGET VERKAR I EN KONKURRENSUTSATT MARKNAD OCH BOLAGET KAN KOMMA ATT MISSLYCKAS MED ATT KONKURRERA PÅ ETT FRAMGÅNGSRIKT SÄTT

Gaming Corps har beslutat att Bolagets ska verka inom sektorn för Gaming och iGaming. Bolaget har en utbredd konkurrens på alla sina marknader. Det finns en risk för att Gaming Corps konkurrenter är bättre eller snabbare än Bolaget på att anpassa sig till och utveckla nya och/eller bättre spel, övriga produkter och/eller teknologier. Det finns även en risk att Bolagets strategi för utveckling av spel inom en viss genre kan visa sig vara felaktig då dessa spel inte lockar tillräckligt med spelare. Ökad konkurrens från såväl större som mindre aktörer kan bidra till lägre priser och minskad efterfrågan på Bolagets produkter och därmed försämrad marginal för Bolaget. Gaming Corps ställning på befintliga marknader kan snabbt försvagas genom att Bolagets konkurrenter utvecklar nya, bättre och/eller billigare spelprodukter och teknologier. Nuvarande och potentiella konkurrenter kan även vara bolag som är mer välkända, har en mer omfattande kundkrets och kan nå framgång i att öka sina marknadsandelar genom exempelvis omfattande marknadsföringsinsatser. En för Bolaget försvagad marknadsposition och/eller ökad konkurrens skulle kunna medföra en väsentlig negativ inverkan på Bolagets verksamhet, resultat och finansiella ställning.

RISKER RELATERADE TILL SKATT

Gaming Corps bedriver sin primära operationella verksamhet i Sverige och på Malta. Verksamheterna bedrivs i enlighet med Bolagets tolkning av gällande

skattelagar, skatteavtal och bestämmelser i de eventuella länderna samt berörda skattemyndigheters krav. Om det skulle visa sig att Bolagets tolkning av tillämpliga lagar, skatteavtal och bestämmelser inte är korrekt, eller berörda myndigheter gör en annan tolkning, inför en administrativ praxis alternativt bedömer att inkomster ska allokeras om inom koncernen eventuellt

med retroaktiv verkan, skulle det kunna förändra Bolagets nuvarande och tidigare skattesituation vilket riskerar att ha en negativ inverkan på Bolagets resultat och finansiella ställning.

1.2 RISKER RELATERADE TILL BOLAGETS AKTIER

GAMING CORPS AKTIE HAR FRÅN TID TILL ANNAN VARIT FÖREMÅL FÖR INAKTIV OCH ILLIKVID HANDEL PÅ NASDAQ FIRST NORTH GROWTH MARKET

Aktierna i Gaming Corps har sedan 2015 handlats på den oreglerade handelsplattformen Nasdaq First North Growth Market. Aktier som handlas på oreglerade marknadsplatser har generellt lägre omsättning än aktier som handlas på reglerad marknad. Omsättningen i Gaming Corps aktie kan variera under perioder, och har från tid till annan varit föremål för inaktiv och illikvid handel, och avståndet mellan köp- och säljkurser kan från tid till annan vara stort. Likviditeten i Bolagets aktie kan påverkas av ett antal olika interna och externa faktorer. Till de interna faktorerna hör bland annat förvärv av nya bolag och kvartalsvariationer. Till de externa faktorerna hör allmänna ekonomiska förhållanden, branschfaktorer, konjunktur samt ytterligare faktorer som inte är relaterade till Bolagets verksamhetsutveckling. Det pris som aktierna handlas till kommer att påverkas av ett stort antal faktorer, varav några är specifika för Gaming Corps och dess verksamhet medan andra är generella för noterade bolag. Det en risk för att en aktiv och likvid handel inte utvecklas eller inte förblir hållbar vilket kan komma att medföra svårigheter för aktieägare att avyttra aktierna. Om någon av dessa risker skulle realiseras skulle det kunna få en väsentlig negativ effekt på aktiens pris.

GAMING CORPS KAN BEHÖVA TA IN YTTERLIGARE KAPITAL VILKET KAN INNEBÄRA ATT INVESTERARNAS INNEHAV SPÄDS UT OCH PÅVERKA PRISET PÅ AKTIERNA

Gaming Corps kan komma att behöva ytterligare kapital för att finansiera den löpande verksamheten eller för att göra ytterligare investeringar. Sådan finansiering kan komma att sökas genom nyemissioner av aktier, teckningsoptioner, andra aktierelaterade värdepapper eller konvertibla skuldförbindelser, vilket kan komma att medföra en utspädning för befintliga aktieägares andel i Bolaget. Det finns även risk att Bolaget inte kommer att kunna erhålla ytterligare finansiering till rimliga villkor. Om Gaming Corps inte

skulle erhålla finansiering till rimliga villkor eller om utspädning sker skulle det kunna ha en väsentlig negativ effekt på den vid var tid gällande marknadskursen för aktierna.

UTDELNING PÅ AKTIERNA KAN KOMMA ATT UTEBLI

Bolaget har, för perioden som omfattas av den historiska finansiella informationen i Bolagsbeskrivningen, inte beslutat om någon vinstutdelning. Gaming Corps har per dagen för Bolagsbeskrivningen inte någon antagen utdelningspolicy och har heller inte för avsikt att inom överskådlig framtid besluta om vinstutdelning. Bolagets avsikt är att utdelningsbara medel ska återinvesteras i Bolagets verksamhet för fortsatt utveckling och tillväxt. Enligt svensk lag är det bolagsstämman som beslutar om utdelning. Tidpunkten för och storleken på eventuella framtida utdelningar föreslås av styrelsen. I överväganden om framtida utdelningar kommer styrelsen att väga in faktorer såsom de krav som verksamhetens art, omfattning samt risker ställer på storleken av det egna kapitalet samt Bolagets konsolideringsbehov, likviditet och ställning i övrigt. Bolaget kan komma att inte ha tillräckligt med utdelningsbara medel och Bolagets aktieägare kanske inte kommer att besluta om utdelning i framtiden.

FRAMTIDA FÖRSÄLJNING AV STÖRRE AKTIEPOSTER SAMT NYEMISSIONER KAN PÅVERKA AKTIEKURSEN NEGATIVT

Betydande försäljningar av aktier som genomförs av större aktieägare, styrelseledamöter eller personer med ledande ställning i Bolaget, eller en uppfattning hos marknaden att sådan kan komma att ske, liksom en allmän marknadsförväntan om att ytterligare emissioner kommer att genomföras, kan påverka kursen på Bolagets aktier negativt. Dessutom skulle ytterligare eventuella nyemissioner av aktier leda till en utspädning av ägandet för aktieägare som av någon anledning inte kan delta i en sådan emission eller väljer att inte utöva sin rätt att teckna aktier. Detsamma gäller om emissioner riktas till andra än till aktieägare.

2 BAKGRUND OCH MOTIV

Den 20 december 2018 beslutade bolagsövervakningen vid Nasdaq Stockholm att observationslista Bolagets aktie för handel på handelsplatsen Nasdaq First North Growth Market. Vid tidpunkten för observationsnoteringen förelåg flera frågeställningar rörande Bolagets förmåga att uppfylla rådande noteringskrav. Nasdaq meddelade att beslut om fortsatt notering skulle föregås av en ny listningsprocess där Bolaget skulle betraktas som en ny emittent. Vid tidpunkten för observationsnoteringen hade en ny styrelse för Bolaget nyligen tillträtt vilket sedermera följdes av att även en ny ledning tillsattes, bland annat med uppgiften att säkra regelefterlevnad.

Denna bolagsbeskrivning är upprättad i syfte att utgöra en del av listningsprocessen, och en aktuell och rättvisande beskrivning av Bolaget och dess verksamhet så som den framstår i december 2019. Bolagsbeskrivningen innefattar inget erbjudande om att teckna nya aktier eller förvärva befintliga aktier i Gaming Corps.

För ytterligare information hänvisas till Bolagsbeskrivningen i dess helhet, vilken har upprättats av styrelsen i Gaming Corps med anledning av ansökan om fortsatt upptagande till handel på Nasdaq First North Growth Market. Styrelsen för Gaming Corps är ansvarig för innehållet i Bolagsbeskrivningen. Härmed försäkras att styrelsen har vidtagit alla rimliga försiktighetsåtgärder för att säkerställa att uppgifterna i Bolagsbeskrivningen, såvitt styrelsen känner till, överensstämmer med faktiska förhållanden och att ingenting är utelämnat som skulle kunna påverka dess innebörd.

Stockholm 6 december 2019

Styrelsen i Gaming Corps AB (publ)

Claes Tellman, Styrelseordförande
Bülent Balikci, Styrelseledamot
Daniel Redén, Styrelseledamot
Jens Wingren, Styrelseledamot

3 MARKNADSÖVERSIKT

Marknadsöversikten nedan innehåller bransch- och marknadsinformation hänförlig till Bolagets verksamhet och den marknad som Bolaget är verksamt på. Om inte annat anges är sådan information baserad på Bolagets analys av flera olika källor. Branschpublikationer eller -rapporter anger vanligtvis att informationen i dem har erhållits från källor som bedöms vara tillförlitliga, men att korrektheten och fullständigheten i informationen inte kan garanteras. Bolaget har inte på egen hand verifierat, och kan därför inte garantera korrektheten, i den bransch- och marknadsinformation som finns i Bolagsbeskrivningen och som har hämtats från eller härrör ur dessa branschpublikationer eller -rapporter. Bransch och marknadsinformation är till sin natur framåtblickande, föremål för osäkerhet och speglar inte nödvändigtvis faktiska marknads-förhållanden. Sådan information är baserad på marknadsundersökningar, vilka till sin tur är baserade på urval och subjektiva bedömningar, däribland bedömningar om vilken typ av produkter och transaktioner som borde inkluderas i den relevanta marknaden, både av de som utför undersökningarna och av respondenterna.

Gaming Corps agerar på den globala, digitala spelmarknaden inom två affärsområden: **GAMING** och **iGAMING**. Gaming begriper spel för underhållning på olika plattformar – datorer, konsoler och mobiler. Definitionen av iGaming är spel för pengar (gambling) över internet, men här har tekniska landvinningar möjliggjort för en kreativitet som snarare skapat något i gränslandet mellan gaming och gambling. Produkter inom Gaming kallas på marknaden oftast för **VIDEOGAMES** och produkter inom iGaming kallas för **CASINOGAMES**, varför dessa två termer återkommer på Gaming Corps hemsida och i övrig kommunikation.

3.1 GAMING – VIDEOGAMES

HISTORIA

Spel har i olika former varit en del av våra liv sedan urminnes tider. Det som i begynnelsen ofta handlade om kraftmätningar och blodigt allvar, utvecklades sedan till såväl tävlingar och idrott som underhållning och tidsfördriv. När spelen blev digitala fick spelindustrin ytterligare skjuts och utvecklingen av smartphones har på senare år breddat målgruppen i ännu högre grad med miljardintäkter som följd.

1947 presenterade Thomas T. Goldsmith Jr. det första interaktiva arkadspelet, ett med dagens mått mycket rudimentärt krigsspel, som dock kom att bana väg för en hel rad spel hela vägen från schack till tennis under de nästföljande åren. 1966 började den första spelkonsolen utvecklas och sex år senare lanserades Magnavox Odyssey-konsolen, den första konsumentprodukten i sitt slag. 1972 var även året då Pong, en högst enkel bordtennissimulator, slog igenom och sedan dess har marknaden vuxit i snabb takt. På bara några år gick spelindustrin från ingenting till att bestå av multinationella storföretag. För de som föddes på sjuttioalet kom datorspel att bli en naturlig del av uppväxten.

Den globala spelindustri som började växa fram på sjuttioalet har idag, fyra decennier senare, utvecklats till en mångmiljardindustri, som på flera sätt är jämförbar med Hollywoods filmindustri. I takt med nya tekniska landvinningar börjar gränsen mellan dessa två industrier suddas ut. På samma sätt som böcker adapterats till film har filmer givit upphov till spel, medan filmatiseringar av spel lockat miljontals människor till biograferna.



MARKNADEN IDAG

Den globala Gamingindustrins mer sentida historia vittnar om hur spelande i olika former tar en större och större del av marknaden för underhållning. Global Games Market Report tas fram av Newzoo årligen och vid den senaste publiceringen (juni 2019) uppskattades den globala digitala spelmarknaden år 2019 till ett värde av ca 152 miljarder dollar, en ökning med 9,6% från föregående år.¹ Newzoo förväntar att marknaden kommer fortsätta sin starka utveckling och år 2021 vara värd ca 180 miljarder dollar. Mobila plattformar står under 2018 för den största tillväxten och beräknas omsätta 68,5 miljarder dollar vilket utgör 45 % av marknaden. Datorer och konsoler står

¹ <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2019-light-version/>

för kvarvarande 23% respektive 32%. Det är siffror som jämfört med 2018 års rapport visar på en tillväxt för konsolerna som 2018 utgjorde 25% av marknaden.²

Marknaden har utvecklats mot att ett spel inte på samma sätt är en enskild produkt utan en serie produkter och kringtjänster där man successivt släpper nya komponenter, karaktärer, kompletteringspaket etc. Produktutvecklingen blir då en helt annan än tidigare, man arbetar utifrån en längre produktlivscykel och kan prissätta mer i linje med t.ex. bilbranschen där den faktiska intjäningen ofta ligger i servicen och inte själva bilen.³

MÅLGRUPPER

Målgruppen inom Gaming är enorm – det finns enligt Newzoo över 2,3 miljarder aktiva spelare globalt. Av dessa spenderar 46%, eller 1,1 miljarder, pengar på de spel som de spelar. Som produkt är Gaming komplex på det sättet att en konsument engagerar sig inte bara genom själva spelandet utan även i andra former – läsa om det, diskutera det i social media, titta på spelvideor, följa e-sport etc. Konsumenterna, så kallade "gamers", är en intressant typ av målgrupp för såväl forskare som analytiker då Gaming har en enorm attraktionskraft och delar av målgruppen till hög grad identifierar sig med produkter och varumärken som en del av sin livsstil. En rätt placerad produkt kan på denna marknad uppnå höga nivåer av varumärkeslojalitet. Målgruppen "gamers" delas ofta in i tre huvudgrupper: *casual*, *core* och *hardcore*.⁴



Casual

Denna målgrupp använder Gaming som tidsfördriv och nöje men utan att dra det till ett intresse eller något de identifierar sig med. En framträdande definition av gruppen är att spelarna karakteriseras av att de lägger totalt sett mindre tid på spelandet än core och hardcore-grupperna, att man spelar i korta tidsperioder och har en allmänt avslappnad attityd gentemot Gaming. Denna grupp attraheras av produkter som har korta sekvenser, hög belöningsgrad, låga krav på kunskap i termer av hantering och överlag är lätta att lära sig även för en novis. Mobilspelet Candy Crush Saga är ett exempel på ett spel som riktar sig mot casual-spelare.

Core & Hardcore

Core och hardcore-spelarna anses skilja sig från casual-spelarna genom att de lägger mer än en timme i snitt per dag på sitt spelande, köper spelen själva, har en överdriven uthållighet i termer av att kunna spela samma spel länge och mycket, samt är aktiva på forum och i grupper för gamers. Core-spelarna har spel som ett aktivt intresse, de lägger sin fritid på att spela på samma sätt som andra utövar t.ex. en idrott och uppskattar spel så som varande underhållning. Spel riktade mot denna målgrupp kräver en nivå av utmaning och uthållighet. Spelen förutsätter oftast att målgruppen har intresse av att lära sig spelets grundmekanik. I kontrast till de enkla, lättförstådda och snabba spelen för casual-spelaren är spel riktade mot core-gruppen grundade i ett narrativ eftersom tiden han/hon lägger på att lära sig och sen spela är längre.

Hardcore-spelare har spel som ett passionerat intresse, han/hon identifierar sig med speltitlar och varumärken bakom speltitlarna, samt kan engagera sig i t.ex. karaktärer som han/hon tar fram inom spelen. En stor del av fritiden spenderas i spelvärlden med spelande, social interaktion, informationssökning och engagemang. Personer inom den här gruppen konsumerar många spel och spenderar betydande medel på sitt intresse, de är trogna fans men kan också vara mycket kräsna och är en typ av konsument som kräver hög nivå av relationsunderbyggande verksamhet från varumärkets sida. Spel framtagna för hardcore-spelarna syftar till att vara utmanande och bygger på komplexa narrativ som förutsätter god förståelse. Till skillnad från spel framtagna för core-gruppen, där producenten ändå lägger fokus på att göra dem förhållandevis lättillgängliga, kräver spel för

² <https://newzoo.com/insights/articles/newzoos-2018-report-insights-into-the-137-9-billion-global-games-market/>

³ <https://www.ft.com/content/b53d239e-503a-11e7-a1f2-d019572361bb>

⁴ Det finns många individuella källor som ser till delar eller hela spektrumet av vilka som är Gamers, vilka typer av Gamers det finns etc. Här är några av de vi utgått från: <https://venturebeat.com/2011/04/30/core-and-casual-whats-the-difference/> <http://www.pewinternet.org/2015/12/15/who-plays-video-games-and-identifies-as-a-gamer/> <https://codeswholesale.com/blog/5-types-of-gamers-you-may-encounter-and-what-they-are-looking-for/> Poels, Annema, Verstraete, Zaman och De Grooff: <https://core.ac.uk/download/pdf/34543728.pdf>

hardcore-spelaren att han/hon aktivt söker ytterligare information om spelet för att förstå det fullt ut. Information hittas antingen genom att utforska spelet eller genom att söka via till exempel webforum eller grupper i social media. Detta är en stor del av hardcore-spelarens vardag där spelandet vävs ihop med att regelbundet informera sig mer om spelen han/hon spelar.

3.2 iGAMING – CASINOGAMES



Internet har inneburit en mångfald av möjligheter för den annars traditionella gambling-marknaden att växa, teknisk utveckling har gått hand i hand med lättnader i lagstiftning vilket påskyndat utvecklingen.⁵ Den globala online-kasinomarknaden har uppskattats till 11,9 miljarder euro år 2018.⁶ Europa står för 63 procent av den globala marknaden, och Storbritannien är den enskilt största marknaden. Exempel på faktorer som bedöms driva utvecklingen av iGaming är möjligheten att betala och spela med kryptovaluta (som Bitcoin) och trenden med VR-headsets (virtual reality) vilket förhöjer upplevelsen.

Precis som inom Gaming är mobila plattformar på tillväxt där mobilspel driver utvecklingen av den globala iGamingmarknaden. Under 2018 stod mobilspel för 41 procent av intäkterna globalt, en ökning med hela 39 procent jämfört med föregående år. iGaming-marknaden fortsätter givetvis även att drivas av andra makrotrender som globalisering och digitalisering. För många bolag i branschen ligger fokus vid framtagningen av mobilapplikationer på att säkra betalningsfunktionerna. En säker mobilbaserad betalningslösning gör inte bara nedladdning och användning enklare för alla typer av iGaming-produkter, utan möjliggör för vadslagning i realtid. 2016 stod vadslagning kopplad till idrott för en betydande del av iGaming-marknaden, hela 40%, därefter hade kasinospel den näst största andelen av marknaden med ca 25%, följt av poker och bingo.⁷ Marknaden för kasinospel växer även den snabbt och sett till hela världen uppskattades den vara värd ca 10,6 miljarder EUR under 2017, med en tillväxt om 9 procent jämfört med året innan. Ökad penetration och användning av mobila plattformar står för merparten av tillväxten.⁸

MÅLGRUPPER – OPERATÖRER

För en spelutvecklare som Gaming Corps är den primära målgruppen *operatörer* vilka tillhandahåller kasinospel online – på internet och i mobil. Exempel på sådana är Betson, Cherry, Unibet med flera. I vardagligt tal kallas dessa operatörer för onlinekasinon, de tillhandahåller vadslagning för pengar online, till största del kopplat till idrott, samt kasinoprodukter så som exempelvis slots och roulette. Många av de klassiska spelen som återfinns på ett kasino har under de senaste två decennierna fått sin digitala motpart på internet. Med den starka utveckling som mobila plattformar haft och fortsatt förväntas ha, är operatörernas fokus till mångt och mycket att tillgodose spel som passar för den typen av konsumtion. Spelen ska fungera väl rent tekniskt i en mobil, de ska vara snygga, enkla att förstå och attraktiva att spela i en mängd olika situationer.

Till operatörer kan utvecklare antingen erbjuda en produkt exklusivt, vilket innebär att den endast finns tillgänglig hos en operatör, eller icke-exklusivt där samma spel kan tillhandahållas av flera operatörer. Vanligen har operatörerna en produktmix där de erbjuder ett antal spel exklusivt och ett antal icke-exklusiva spel därutöver som då också finns hos konkurrenter, därför kan samma operatör ha olika köpbeteende beroende på vad för syfte de har med produkten. Geografisk marknad har också inverkan på spelets bakomliggande matematiska modell då den måste vara anpassad efter gällande lagstiftning. I slutänden spelar givetvis användarna stor roll för operatörens preferenser då det är de som driver affären. En viktig aktör på marknaden är även *aggregatorerna*, företag som tillgodoser en teknisk plattform som agerar distributörlänk mellan spelutvecklarna och operatörerna. Ett bolag kan ha all teknologi självt för att kunna föra ut sina spel till operatörerna, men det vanligaste upplägget är att man går via en aggregator. Här finns sällan exklusivitet utan såväl spelutvecklare som operatörer kan arbeta med flera aggregatorer parallellt. Givet aggregatorernas möjlighet att föra ut produkter kan även aggregatorer i sig utgöra målgrupp för ett spelbolag.

⁵ <https://www.prnewswire.com/news-releases/global-online-gambling-market-size-worth-usd-73-45-billion-by-2024-hexa-research-869794438.html>

⁶ H2 Gambling Capital, februari 2019, via <https://www.netent.com/en/market-overview/#>

⁷ https://www.hexaresearch.com/research-report/online-gambling-market?utm_source=referral&utm_medium=prnewswire.com&utm_campaign=prn_5November_OnlineGambling_rd2_ & <https://www.researchandmarkets.com/reports/4541098/global-online-casino-market-by-game-type>

⁸ H2GC, Research and Markets

MÅLGRUPPER – SLUTANVÄNDARE



En enkel indelning av målgrupper inom iGaming är *vanemässiga* och *tillfälliga*, där den första gruppen är spelare som regelbundet och systematiskt spelar online, och den andra gruppen består av spelare som då och då besöker spelportaler av nyfikenhet, tristess eller för att man vill prova något nytt. Vanemässiga spelare sammanfaller ofta med professionella spelare som livnär sig på sitt spel, har en strategi för hur de lägger upp spelet och kan sluta vid rätt tidpunkt. Även om de professionella kunderna ofta är framgångsrika i termer av vinster är det lukrativt att attrahera dem som målgrupp då de utgör en lojal och tillförlitlig kundbas. De tillfälliga spelarna har dock ingen varumärkeslojalitet alls, de besöker olika operatörer nästan slumpmässigt, och attraheras av reklam med introduktionsrabatter och andra tröskelsänkande kampanjmetoder. De drivs mer av spänningen i ögonblicket, eller önskan att få en snabb "kick", är inte alltför erfarna och kan lämna stora summor pengar vid bordet. Således är det fördelaktigt att även attrahera denna målgrupp.

4 VERKSAMHETSBESKRIVNING



Gaming Corps AB ("Bolaget") är ett spelutvecklingsföretag som arbetar med att ta fram datorspel, kasinospel och interaktiv underhållning inom två affärsområden – **GAMING** och **iGAMING**. Internationellt benämns produkter inom dessa områden oftast för **VIDEOGAMES** respektive **CASINOGAMES**. Bolaget har huvudkontor i Uppsala och spelutvecklingen görs på Malta. Ledningen består av fyra personer placerade i Sverige respektive Malta. Verksamheten i Uppsala är fokuserad på ledning, administration, försäljning och affärsutveckling. Samtliga i styrelsen är placerade i Sverige.

Gaming Corps har en utvecklingsstudio i teknikparken Smart City i Kalkara på Malta där åtta personer är engagerade på heltid med arbete inom båda affärsområden. Bolaget tar därtöver vid behov in underleverantörer och konsulter. Då studion växt under hösten 2019 kommer Bolaget under december månad flytta in i nya, större lokaler, fortfarande i Smart City. Verksamheten på Malta bedrivs av Gaming Corps Malta Ltd. som ägs av Gaming Corps Holding Ltd. som i sin tur är ett helägt dotterbolag till Gaming Corps AB i Sverige. Alla produkter marknadsförs under moder-varumärket Gaming Corps.



Gaming Corps hade tills nyligen ett dotterbolag i Austin, Texas där stor del av utvecklingen inom Gaming utfördes fram tills verksamheten lades ned i slutet av juni 2019, bland annat på grund av kostnadsskäl. I och med att utveckling pågick i Austin för Bolagets räkning under huvuddelen av 2019 och dotterbolaget avyttrades först i slutet av november, innebär det att en stor del av de finansiella uppgifterna i denna Bolagsbeskrivning även inkluderar den verksamheten. I samband med att dotterbolaget avyttrades antogs en ny strategi för hur Bolaget ska bibehålla närvaro på den viktiga amerikanska marknaden.

Affärsområde **Gaming** har under den senaste perioden tagit stora steg mot etablering av en egen framtida portfölj, vilket är i linje med målsättningarna för Bolaget vid den tidpunkten Gaming Corps grundades och sedermera noterades. Senare år har verksamheten primärt bestått av work-for-hire men består nu av egen utveckling och utveckling i samarbete. "Oh Frog" som planeras lanseras första kvartalet 2020 kommer vara det första datorspelet Gaming Corps givit ut sedan 2016.

Verksamheten inom **iGaming** består av digitala kasinospel där en portfolio är i slutskedet av produktion. Portfolion består av både skräddarsydda spel, exklusiva för en operatör, och icke-exklusiva spel, dvs. spel som kan säljas till fler än en operatör. Bolaget har en ansökan under pågående handläggning hos Malta Gaming Authority avseende licens för utgivning av digitala kasinospel, något som krävs för att kunna sälja till operatörer på reglerade marknader.

4.1 AFFÄRSMODELLER GAMING

Bolaget har inom affärsområdet Gaming genom årets nyanställningar säkrat en fortsatt bred kompetensbas av meriterade utvecklare som kan hantera hela den komplexa utvecklingscykeln från det kreativa (sätta idé, narrativ, scope mm.) till det tekniska och slutligen det designmässiga. Personalstyrkan består idag av 8 personer, alla baserade i studion på Malta, och rekrytering pågår för ytterligare teammedlemmar. Inom affärsområde Gaming inryms tre typer av affärsmodeller: **egen utveckling, utveckling i partnerskap** samt **work-for-hire**. Bolaget utvärderar löpande portföljens sammansättning för att säkra intäkter på kort och lång sikt.

Affärsmodellen **work-for-hire (WFH)** består av att Bolaget agerar underleverantör till en huvudman, omfattningen kan variera från att ingå i projekt helt under huvudmannens regi till att självständigt ta fram och leverera utvecklingen av ett nytt spel som huvudmannen publicerar. Fördelar med WFH är att täcka löner under "lugna" perioder, få stadiga, månatliga intäkter och hålla bolaget aktivt på marknaden gentemot innevarande och potentiella samarbetspartners. WFH innebär dock en blygsam vinstmarginal. Fram till och med andra kvartalet 2019 lutade sig Gaming Corps tungt på WFH i och med att den tidigare studion i Austin nästan uteslutande arbetade med det. I dagsläget har Bolaget

dock inga WFH-uppdrag och studion i Austin lades ned i slutet av juni i samband med att det WFH-projekt Bolaget arbetat på under våren avslutades. Givet den låga vinstmarginalen anser ledningen att WHF är en affärsmodell som framgent bör uppta en begränsad andel av Bolagets resurser och löpa parallellt med andra projekt för att bidra optimalt till resultatet. Tyngden i Bolagets affär behöver ligga någon annanstans varför ledningen inte prioriterat att söka nya uppdrag inom WFH då säljinsatser just nu behöver fokuseras annorstädes. Men WFH är fortsatt en modell med fördelar så det är högst sannolikt att den kommer återintroduceras i framtiden när tillfälle ges. Det Bolaget satsar på i nuläget är att fortsätta etablera **egen utveckling** till viss omfattning samt **utveckling i samarbete**.

Egen utveckling är normalt en kapitalintensiv typ av affärsmodell. Här krävs stora investeringar under 1-2 år innan ett spel är klart för lansering och intäkter börjar komma in. En lyckad lansering av ett eget projekt där spelet tas emot väl av marknaden ger god vinstmarginal då det ligger helt inom det egna bolaget. Tidigare ansågs den här typen av affärsmodell vara en "hit or miss" där man så att säga satsade allt på ett kort och hoppades på att leverera något marknaden ville ha. Nu kan man till högre grad applicera andra mer långsiktiga affärsmodeller för att ta hänsyn till produktens livscykel inkluderat merförsäljning och servicepaket.

Trots uppmjukningen av hur produkterna utvecklas och säljs är detta fortsatt en modell av typen *high risk-high revenue* som ledningen bedömt kräver en starkare finansiell startpunkt, varför man haft målsättningen att återinföra egna projekt inom en 2-årsperiod, och då med ett modernare angrepp till livscykelutveckling. Under tidig sommar uppstod dock två möjligheter som båda innebär egen utveckling under fördelaktiga förhållanden, varför affärsmodellen har kunnat återintroduceras snabbare än väntat. I fallet med Oh Frog har Bolaget förvärvat ett spel långt framskridet i utvecklingen där stora investeringar i form av arbetstid redan tagits. Ledningen såg därför möjligheten att återetablera Gaming Corps som utvecklare av egna titlar i en snabbare takt, med ett spel vi tror på och till en begränsad investeringskostnad som även medförde en injektion av kompetens i Bolaget. I fallet med Katrina 1565 – Siege of Malta bygger affärsupplägget på att projektering går vidare om extern finansiering säkras, något Bolaget bedömer har goda förutsättningar för att lyckas. Här är ledningen dock fortsatt riskaversiv i den meningen att begränsat antal timmar kommer läggas på projektet tills dess att en tillförlitlig finansieringsplan finns på plats. Mer om dessa projekt under avsnitt 5. Gaming Corps återgång till egen produktion är således inom ramen för vad Bolaget maktar med och medför än så länge begränsade investeringar. Därutöver kommer Bolaget fortsatt utvärdera mindre spel för mobila plattformar.

Utveckling i partnerskap är en affärsmodell som bygger på delad investering och arbetsinsats, där man som utvecklingsbolag antingen kan gå samman med ett annat företag av samma typ eller ingå partnerskap med ett företag som på olika sätt kompletterar i termer av resurser, kompetens, geografisk spridning, tekniska plattformar eller liknande. Bolaget är för närvarande engagerat i ett projekt tillsammans med Chimney Group där Bolagets kompetens inom spelutveckling paras med Chimney's kompetens inom TV-produktion, med målsättningen är slå sig in på marknaden för narrativ, interaktiv underhållning. Affärsmodellen innebär lägre risk i termer av investerat kapital och följaktligen lägre vinstandel, samtidigt finns stora fördelar med modellen eftersom den medför möjligheter att nå nya marknader. Ledningen avser därför se över fler möjliga projekt inom utveckling i partnerskap då det bedöms vara en god strategi för Bolaget under överskådlig framtid.

4.2 AFFÄRSMODELLER I GAMING



Inom affärsområde iGaming arbetar Bolaget för närvarande med två olika affärsmodeller: **icke-exklusiva kasinoslots** för en **bred marknad** samt **skräddarsydda, exklusiva kasinoslots** av premiumnivå. En slot är en elektronisk form av den klassiska spelautomaten *enarmad bandit* (eng: slot machine), där man i datorn eller i på mobilen spelar en form av spel som i grunden bygger på samma funktion, dvs. att det är hjul som snurrar och vinst uppstår när flera symboler i rad kommer upp. Med moderna medel kan sedan detta spel kläs i en oändlig mängd teman och utseenden, den digitala varianten ger också möjligheter till många fler sidospel och funktioner än det mekaniska originalet. Basen i spelet är en matematisk modell som säkerställer att en

viss nivå av vinst återbetalas till spelarna över tid, något som regleras med lagar och bestämmelser.

Inom iGaming består affärsmodellerna generellt av lägre kapitalinsats och kortare utvecklingstider än vad som finns inom Gaming. Omfattningen av ett projekt för utveckling av spel för pengar är mindre än de enormt komplexa utvecklingsprojekten av datorspel för underhållning. I de fall ett iGaming-projekt riktar sig mot mobila plattformar krävs även hänsyn till att den marknaden har korta livstidscykler för produkterna, konsumenterna kräver regelbundet nya produkter och konkurrensen är stor. En konsument använder dock ofta många parallella produkter varför det finns en stor efterfrågan att matcha det stora utbudet. Affärsmodellerna för kasinoslots bygger på att Bolaget tar fram allt det bakomliggande – idé, narrativ, design, teknik och i försäljningsfasen anpassar utseendet. För affärsmodellen som bygger på icke-exklusiva kasinoslots kan aggregatorer vara en viktig komponent i affärsstrategin om man som Gaming Corps valt att inte ha hela den tekniska plattformen för distribution internt. Eftersom en aggregator sällan kräver exklusivitet utan såväl spelutvecklare som operatörer kan arbeta med flera aggregatorer parallellt, innebär det att en spelutvecklare kan få stor spridning på sina produkter via aggregatorerna. En affär kan skapas genom att spelutvecklaren och operatören kommer överens och sedan kopplar in en aggregator som teknisk mellanhand. Men en affär kan också uppstå genom att spelutvecklaren tecknar avtal med en aggregator som därefter marknadsför produkterna mot de operatörer som är anslutna till plattformen, i alla de länder som aggregatorn har licens. Rätt aggregator kan alltså under goda förutsättningar inte bara erbjuda tekniska lösningar utan även vara en central del av affärsmodellen. Gaming Corps arbetar i sin försäljning både direkt mot operatörer och direkt mot aggregatorer.

4.3 STRATEGISK PLATTFORM – FÖRTYDLIGANDE OCH FÖRDJUPNING

Gaming Corps affär står oförändrad i sin kärna sedan ett par år tillbaka – Bolaget fokuserar på Gaming och iGaming enligt ovan beskrivna affärsmodeller. Däremot är Bolaget i en pågående utvecklingsfas där nästa steg består av ett brett strategiskt arbete i syfte att fördjupa, förtydliga och förbättra verksamheten. Då listningsprocessen på Nasdaq nu är avslutad kommer det arbetet, som hittills givits begränsat med tid, att intensifieras. Arbetet kommer landa i en mer tydligt formulerad, professionellt framtagna strategisk plattform. Grunden i affären finns på plats men Bolaget har historiskt varit mindre framgångsrikt i att effektivt uttrycka affären i ord och låta den utmynna i målsättningar som går att bygga verksamhet på. Utifrån nuläget avser ledningen att i första hand utveckla och förbättra formuleringar för affärsidé, vision, varumärke och värderingar och ta fram ett plattformsdokument som syftar till att underlätta affärsutveckling, marknadsföring och intern dialog.

4.4 VARUMÄRKESSTRATEGI

Gaming Corps har tidigare valt att förlägga verksamhet och till viss del marknadsföring under dotterbolag, där dessa bolag fått utgöra produktvarumärken. Nuvarande ledning bedömer att det är bättre att stärka det egna varumärket än att sprida produktionen under flera produktvarumärken som ska underhållas med marknadsföring och kommunikation. Bolagets innevarande strategi är att vara ett *branded house*, det vill säga låta modervarumärket utgöra även produktvarumärke på de spel som tas fram och därmed samla resurser och kundens uppmärksamhet under ett tak. Inom ramen för det taket kan sen speltitlarna ta plats genom sin egen unika identitet. Strategin bottnar också i behovet av att bygga en stabil företagskultur som klarar expansion på olika geografiska orter. Att säkra ett starkt modervarumärke utåt går hand i hand med en tydlig vi-känsla inåt, en så kallad *one company*-strategi, något Bolaget bedömer nödvändigt för att klara det hårda, målmedvetna arbetet och den tillväxt som krävs för att ta Bolaget framåt från dagens position.

Gaming Corps varumärke utåt har tagit stor skada av de senaste årens turbulens. När nuvarande ledning tog över förelåg utöver det tyngre arbetet med att förbättra rykte och profil, även behov av uppfräschning grafiskt. Många områden haltade. Ledningen valde dock tidigt att inte genomföra någon re-branding medan omnoteringsprocessen pågick och innan faktiska produkter var nära att nå marknaden. Att skapa en ny, fin kostym med något som mottagaren kommer uppfatta som samma, trötta budskap och innehåll är inte bara ineffektivt utan även potentiellt skadligt. Bolaget genomförde därför i våras en mindre justering av den grafiska profilen där märket som tidigare användes togs ur bruk för att inte riskera varumärkesintrång eller sammanblandning med närliggande aktörer på samma marknad. Profilen hyfsades till för att möjliggöra god kommunikation, dokument och mallar harmoniserades och det genomfördes en uppdatering av hemsidan. Men en mer betydande och i strategi grundad uppdatering av varumärkets grafiska uttryck har fått vänta. Givet att omnoteringsprocessen är till ända och arbetet med att slutföra den strategiska plattformen därmed tar vid, kommer frågan om att uppdatera även det grafiska utseendet att aktualiseras.

I linje med ovan har Bolaget också valt att vara sparsamma med att aktivera sociala mediakanaler och endast nyttja Twitter och i begränsad omfattning LinkedIn. Det handlar både om resurser att kontinuerligt uppdatera många kanaler, något som inte kunnat prioriteras, men framför allt innehåll och budskap. Stora delar av 2019 har handlat om omstrukturering, identifiera felaktigheter och att gräva till botten för att kunna börja bygga nytt igen, väldigt lite av det är engagerande innehåll som passar sig i primärt B2C-kanaler som t.ex. Facebook eller LinkedIn. Att ha många kanaler där mindre engagerande budskap kommer ut ger inget mervärde, tvärtom. Mycket kommer att ändras kommande halvår i samband med etablering av ny strategisk plattform, uppdaterad grafisk profil och framför allt lansering av spel. Detta skapar både en intressantare, sannare inramning för Bolagets kommunikation och ett relevantare innehåll som är djupt rotat i riktiga produkter och affärsutveckling.

4.5 ORGANISATIONSSTRUKTUR

Bolaget har sin hemvist i Sverige med huvudkontor i Uppsala, spelutvecklingen görs av anställda i studion i Smart City på Malta. På Malta finns idag åtta (8) personer anställda som arbetar med utvecklingen inom både Gaming och iGaming.

Ledningen består av fyra personer placerade i Sverige respektive på Malta. I Sverige finns tre av ledningens medlemmar varav en anställd och två anlitade genom konsultavtal. I dagsläget är samtliga styrelsemedlemmar placerade i Sverige.

Bolagets försäljning utgörs primärt av ledningen, men försäljning planeras att framöver även utföras med hjälp av publiceringsbolag som bidrar med marknadsföring och försäljning av speltitlar.

5 PÅGÅENDE PROJEKT

5.1 KASINOSLOTS

Inom satsningen på kasinoslots arbetar Bolaget med två parallella spår där grunden utgörs av samma teknologi men produkten därefter delas i två produktlinjer i enlighet med ovan beskrivna affärsmodeller; icke-exklusiva kasinoslots för en bred marknad med liten anpassning till kunden och skraddarsydda kasinoslots av premiumnivå där stor anpassning görs utifrån kundens specifikation. Som tidigare kommunicerat var portföljen färdigställd till den punkten att skarp införsäljning kunde inledas under andra kvartalet och det är där ledningen lagt en stor del av sin tid i form av kontakt med operatörer, aggregatörer och andra möjliga samarbetspartners. Det främsta arbetet, både i termer av försäljning och produktion, har sedan tidig vår lagts på samarbetet med ATG (se nedan).

Det är Bolagets bedömning att på den europeiska marknaden finns större intjäningsförmåga för affärsmodellen med premiumprodukter medan icke-exklusiva kasinoslots till en bred marknad passar sig väl för Asien. Premiumprodukten riktar sig i första hand till den vanemässige spelaren med inbyggda lojalitetsfunktioner, förstklassigt gränssnitt och modernt innehåll⁹. Den produkten är tänkt att lämpa sig för en typ av marknadsföring som attraherar även den tillfällige spelaren för att på så sätt kunna erbjuda den tilltänkta kunden, dvs. operatören, en produkt med stor intjäningsförmåga. Kasinoslots för en bred marknad utvecklas i första hand med den tillfällige spelaren i åtanke; operatören och/eller aggregatören erbjuds ett paket med flera slots i syfte att tillgodose den tillfällige spelarens nyfikenhet och vandringslust mellan olika spel.

Försäljning av iGaming-produkter till operatörer på Malta där produkterna utvecklas kräver spellicens utställd av Malta Gaming Authority. Bolaget har därför ansökt om spellicens för att på så sätt säkerställa att alla juridiska förutsättningar finns på plats när produkterna står klara att lanseras. En del av Gaming Corps portfölj kommer kunna säljas utan licens, i de fall man agerar på icke reglerade marknader samt om avtal görs med aggregatörer som kan agera mellanhand under sina egna licenser. Men för att kunna arbeta med alla former av kasinoslots och kunder behöver Gaming Corps ha en egen licens och har därför prioriterat resurser och tid till att erhålla den.

Processen för att söka licens består av att Bolaget lämnar in ett stort antal underlag – administrativa, juridiska och tekniska, något som är ganska omfattande och pågår under en period. Gaming Corps påbörjade arbetet redan i april då en konsultfirma på Malta engagerades och ledningen i samarbete med dem började sammanställa allt som krävs. Arbetet har sedan fortgått under sommaren, en föransökan gjordes, därefter registrerades ärendet och ansökningens alla olika underlag. Nu väntar Bolaget på återkoppling. Någon exakt tidsram har inte kommunicerats utan löpande kontakt sker

med MGA och licensen kommer ställas ut så snart alla delar i ansökan granskats och, i fallet med de tekniska komponenterna, testats.



I slutet av augusti 2019 släpptes bilder och information om ett av de första kasinospelen ämnat för den icke-exklusiva delen av Gaming Corps portfolio som erbjuds flera operatörer. Spelet heter Undead Vikings, det är av typen "video slot" och har 20 betalande vinstlinjer.

5.2 ATG

Den 11 oktober 2019 annonserades Gaming Corps samarbete med ATG. Dialogen med ATG har pågått sedan början av året och betydande delar av den tid som lagts på försäljning och produktutveckling under vår och sommar har dedikerats till att ta fram samarbetsavtalet och utveckla den första produkten. Avsiktsförklaringen avser ett samarbete som bland annat omfattar utveckling av skraddarsydda spel, så kallade kasinoslots. Ordern beräknas initialt uppgå till ett värde av 4 MSEK. ATG är ett av Sveriges ledande spelbolag med en dominant ställning inom hästsporten som under 2018 hade 4 894 MSEK i nettoomsättning varav 2 093 MSEK är medel som gick till ATG:s ägare Svensk

⁹ https://slotegrator.com/gambling_blog/online_casino_target_audience.html

Travsport och Svensk Galopp. Den 1 januari 2019 lanserade ATG ett affärsområde för kasinospel. Avtalet med ATG kommer ingås när avtalet med en underleverantör av tekniska tjänster är klart, varför parterna kom överens om att ingå en avsiktsförklaring så länge. Vid tidpunkten för avtalets ingång kommer de första intäkterna i projektet att uppstå, något som beräknas ske fjärde kvartalet 2019.

5.3 OH FROG



Oh Frog är ett spel av genren "action adventure puzzle" och köptes till stora delar färdigutvecklat i augusti 2019 då även spelets upphovsmakare anställdes. Oh Frog har utvecklats under en period på drygt fyra år och kommer inom kort att genomgå ett så kallat stängt betatest under vilket ca 30 utvalda personer får provspela och inkomma med synpunkter. Oh Frog kommer släppas i två steg, först via den globala plattformen Steam¹⁰, ett digitalt system för distribution av datorspel till vilket över 125 miljoner personer är anknutna. I ett andra steg kommer spelet lanseras på konsolen Nintendo Switch, världens mest använda konsol med 34,7 miljoner sålda exemplar sedan lanseringen 2017.¹¹

Kort efter Oh Frog lades till Gaming Corps portfölj deltog Bolaget i mässan Gamescom där spelet presenterades för flertalet publiceringsbolag. Dessa kontakter följdes upp i början av hösten och samtal avseende samarbete inleddes därefter. Bolaget kunde den 22 oktober meddela att man gått vidare till skarp avtalsförhandling med ett av dessa företag. Lansering är fortsatt planerad till första kvartalet 2020, men en detaljerad tidplan för lansering kan presenteras först när betatestet är genomfört och avtal för publicering tecknats.

Valet att investera i Oh Frog baserades på spelidén, konceptets detaljrikedom och spelets möjligheter att attrahera flera olika åldersgrupper inom såväl *casual* som *core*-segmenten. Bolaget bedömde vidare att något liknande inte finns tillgängligt på Switch idag, vilket är den plattform där spelet över tid beräknas kunna generera störst intäkter. Möjligheten att engagera två kompetenta utvecklare vägde också in i beslutet.

5.4 PROJECT INTELLIGENCE – CHIMNEY

Gaming Corps är engagerat i ett projekt av affärsmodellen **utveckling i partnerskap** tillsammans med Chimney Group, där Bolagets kompetens inom spelutveckling paras med Chimney's kompetens inom TV-produktion, med målsättningen att slå sig in på marknaden för narrativ, interaktiv underhållning.



I takt med att den globala spelindustrin växt har gränsen mellan spelindustri och filmindustri suddas ut. På samma sätt som böcker adapterats till film, har filmer i sin tur givit upphov till spel och spel till filmer. Nästa steg i denna utveckling är den interaktiva underhållningen där tittaren själv kan påverka berättandet och utfallet i en film eller serie med hjälp av teknologi och dramaturgi från spelindustrin.

¹⁰ <https://store.steampowered.com/about/>

¹¹ <https://venturebeat.com/2019/04/25/nintendo-switch-tops-34-74-million-consoles-sold-growth-slowing/>

Gaming Corps tror att den interaktiva underhållningen kommer växa exponentiellt de kommande åren och ledningen är därför mycket intresserad av att utforska vidare affärsmöjligheter. Samarbetet med Chimney Group formaliserades i slutet av 2018 då avtal skrevs och en gemensam demo togs fram. Chimney inledde i mitten av mars 2019 försäljningsarbete genom bl.a. visning av demon för olika leverantörer av streaming-tjänster, demon visades också på mässan Gamescom i mitten av augusti där den togs emot väl. Det är svårt i det här läget att uppskatta en tidsram för hur lång tid införsäljningen kan tänkas ta. Den initiala investeringen i projektet å Bolagets sida bestod av 500 000 SEK samt projektledning, Chimney Group å sin sida åtog sig investera produktionsresurser motsvarande 2 MSEK. Parterna är överens om en 50/50 vinstdelning vid eventuell affär.

5.5 GAMING CORPS MINIS



I augusti lanserades en ny gratis spelkollektion vid namn Gaming Corps Minis. Kollektionen består av enkla men attraktiva mobilspeel som erbjuder möjlighet till en stunds underhållande tidsfördriv. Strategin bygger i första hand på att skapa varumärkeskännedom och i andra hand på att testa nya spelidéer på marknaden. Det kreativa teamet är nöjda så långt under kampanjen då det givit just en del input till övriga processer, genererat intresse hos användare samt gjort att Bolaget blivit mer synligt i branschen vilket visat sig i en ökning av nya kontakter. 8 Minis har hittills

lanserats och kampanjen pågår fram till jul. Gaming Corps Minis planeras även finnas tillgängliga framöver på iOS (Apple). Under 2020 kommer Bolaget utvärdera vilka av spelen som ska tas vidare.

5.6 KATRINA 1565 –SIEGE OF MALTA

Katrina 1565 – Siege of Malta är ett action-rollspel som riktar sig till *core* och *hardcore*-spelare. Gaming Corps team har tagit fram ramverk för ett spelkoncept baserat på en för Malta avgörande historisk händelse – den stora belägringen 1565 där Malta lyckades stå emot det ottomanska riket och dess armada på nära 200 skepp. Spelet bedöms ha goda förutsättningar då den historiska händelsen är spännande och engagerande på ett sätt som förväntas ge gensvar hos målgruppen. I nuläget är planen att Katrina ska lanseras på konsol.



Spelkonceptet presenterades våren 2019 för GamingMalta vars uppdrag är att marknadsföra Malta och bedriva olika aktiviteter för att stärka Maltas attraktionskraft inom spelindustrin¹². GamingMalta har via Ivan Filletti, Head of Sales & Business, låtit meddela att man avser stödja projektet som givits goda vitsord. Stödet från GamingMalta innebär inte bara nätverk, rådgivning samt möjligheter till hjälp med finansiering utan även tillgång till historiska platser, arkiv och digitaliserade ritningar vilket beräknas innebära kostnadsbesparingar under de inledande faserna av utvecklingen.

¹² www.gamingmalta.org

Under Gamescom i slutet av augusti 2019 introducerade GamingMalta Bolaget till representanter för statliga organ, stiftelser och inkubatorer vars uppgift är att finansiera innovationer och projekt som lyfter Malta. Bland andra hölls möten med Silvio Schembri, Junior Minister for Financial Services, Digital Economy and Innovation, samt med Anthony Gatt, Malta Enterprise¹³. Dessa möten var framgångsrika vilket tillsammans med GamingMaltas stöd gjorde att ledningen beslutade ta projektet från idéstadiet till projekteringsstadiet. Huvudfokus under hösten har legat på att säkra extern finansiering vilket är en avgörande faktor för hur lång tid det tar innan Bolaget kan allokera resurser till skarp utveckling.

5.7 THE DESCENDANT

I mars 2016 lanserade Gaming Corps en egen titel vid namn The Descendant vilken alltså finns tillgänglig på försäljningsplattformen Steam där det första kapitlet kan spelas gratis och de nästkommande köpas. Då spelet trots blygsamma intäkter sedan lansering fortsatt får goda recensioner från användare har Bolaget sett över möjligheter att bygga vidare på det, i första hand överföring av hela spelet till konsol. I sin tidigare roll som Director of Gaming var det Dan Borth som primärt undersökte frågan. Efter Dan lämnade ledningen och antog en ej anställd, rådgivande roll i Bolaget upptogs dialog om möjligheten för honom att självständigt fortsätta arbetet med The Descendant. Då Bolaget inte kan prioritera resurser i dagsläget på en vidareutveckling av The Descendant togs därför beslutet att avyttra titeln till Dan Borth i samband med försäljningen av Gaming Corps Austin (Redfly Studio). Gaming Corps erhåller 10% av eventuella intäkter som genereras av spelet inom de kommande 5 åren.

¹³ www.maltaenterprise.com

6 FINANSIELL ÖVERSIKT

I följande avsnitt presenteras historisk finansiell information för Gaming Corps avseende räkenskapsåren 2018 och 2018 samt delårsperioden 1 januari - 30 september 2019 med finansiella jämförelsesiffror för motsvarande delårsperiod 2018. Den historiska finansiella informationen avseende räkenskapsåren 2018 och 2017 har hämtats från Bolagets reviderade årsredovisningar för respektive år vilka har upprättats i enlighet med årsredovisningslagen och Bokföringsnämndens allmänna råd BFAR 2012:1 Årsredovisning och koncernredovisning (K3). Samma redovisningsprinciper har använts i delårsrapporten för perioden 1 januari - 30 september 2019 som i den senaste reviderade årsredovisningen. Årsredovisningarna för räkenskapsåren 2018 och 2017 innehåller revisionsanmärkningar som återges i sin helhet i avsnittet "Revisionsberättelser och granskning av Bolagsbeskrivningen". Den presenterade historiska finansiella informationen ska läsas tillsammans med respektive offentliggjord årsredovisning och delårsrapport som omfattas av perioderna nedan samt avsnitten "Kommentarer till den finansiella utvecklingen" och "Eget kapital, skuldsättning och annan information" Bolagets samtliga finansiella rapporter återfinns på Bolagets hemsida, <https://www.gamingcorps.com/investor-relations/>

6.1 RESULTATRÄKNING FÖR KONCERNEN

Belopp i SEK	2019* JAN-SEPT	2018 JAN-SEPT	2018 JAN-DEC	2017 JAN-DEC
Rörelsens intäkter m.m				
Nettoomsättning	7 453 654	17 602 230	21 323 448	11 329 389
Aktiverat arbete för egen räkning	0	0	0	3 189 312
Övriga rörelseintäkter	273 165	225 754	309 544	37 185
	7 726 819	17 827 984	21 632 992	14 555 886
Rörelsens kostnader				
Råvaror och förnödenheter	0	-666 673	-666 673	-255 068
Övriga externa kostnader	-5 635 695	-18 590 508	-21 978 209	-20 027 561
Personalkostnader	-7 969 434	-12 532 164	-17 048 454	-15 665 224
Av- och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	-61 795	-15 270 146	-1 635 175	-9 434 467
Övriga rörelsekostnader	-37 988	-738 416	-986 609	-198 172
Rörelseresultat	-5 978 093	-29 969 923	-20 682 128	-31 024 606
Finansiella poster				
Övriga ränteintäkter och liknande resultatposter	0	116 397	52 030	190 167
Nedskrivning av fordringar koncernföretag	-1 078 721	0	0	0
Återföring av nedskrivningar i andra företag	2 479 055	0	0	0
Räntekostnader och liknande resultatposter	-99 698	-1 175 873	-1 278 414	-1 033 948
Nedskrivningar av finansiella anläggningstillgångar	0	0	-17 596 830	-10 377 771
Resultat efter finansiella poster	-4 677 457	-31 029 399	-39 505 342	-42 246 158
Resultat före skatt	-4 677 457	-31 029 399	-39 505 342	-42 246 158
Skatt på periodens resultat	0	0	0	0
Årets resultat	-4 677 457	-31 029 399	-39 505 342	-42 246 158

* Av koncernens förlust för perioden är -1.142.020 kr hänförligt till den avvecklade verksamheten i USA

6.2 BALANSRÄKNING FÖR KONCERNEN

Belopp i SEK	2019-09-30	2018-09-30	2018-12-31	2017-12-31
TILLGÅNGAR				
Anläggningstillgångar				
<i>Immateriella anläggningstillgångar</i>				
Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten	0	0	0	1 600 000
Goodwill	0	4 543 031	0	14 459 978
	0	4 543 031	0	16 059 978
<i>Materiella anläggningstillgångar</i>				
Maskiner och tekniska anläggningar	0	45 423	36 342	72 674
Inventarier, verktyg och installationer	109 422	97 176	120 901	19 303
	109 422	142 599	157 243	91 977
<i>Finansiella anläggningstillgångar</i>				
Andra långfristiga värdepappersinnehav	5 510 131	0	3 031 076	3 836 788
Lämnade depositioner	262 690	749 503	740 056	733 898
	5 772 821	749 503	3 771 132	4 570 686
Summa anläggningstillgångar	5 882 243	5 435 133	3 928 375	20 722 641
Omsättningstillgångar				
Varulager m.m.				
Pågående arbeten	0	0	0	0
Förskott till leverantörer	0	0	0	14 810
	0	0	0	14 810
<i>Kortfristiga fordringar</i>				
Kundfordringar	1 119 134	1 126 356	0	979 236
Skattefordringar	0	0	556 176	0
Övriga fordringar	2 528 496	1 108 201	632 890	4 670 562
Förutbetalda kostnader	149 000	373 873	0	2 148 013
	3 796 630	2 608 430	1 189 066	7 797 811
<i>Kassa och bank</i>	346 020	4 990 885	2 394 280	1 484 093
Summa omsättningstillgångar	4 142 650	7 599 315	3 583 346	9 296 714
SUMMA TILLGÅNGAR	10 024 893	13 034 448	7 511 721	30 019 355

Belopp i SEK	2019-09-30	2018-09-30	2018-12-31	2017-12-31
EGET KAPITAL OCH SKULDER				
<i>Eget kapital</i>				
Aktiekapital	1 477 820	24 695 442	1 391 655	9 426 538
Ej registrerat aktiekapital	0	0	0	110 570
Omräkningsdifferens	0	0	0	0
Övrigt tillskjutet kapital	121 454 111	120 533 503	120 289 885	98 685 655
Balanserat resultat inkl. periodens resultat	-124 576 875	-136 071 829	-118 403 564	-101 024 796
Summa eget kapital	-1 644 944	9 157 116	3 277 976	7 197 967
Långfristiga skulder				
Räntebärande skulder till kreditinstitut	62 500	0	62 500	533 859
Andra Långfristiga skulder	5 000 000	0	0	0
	5 062 500	0	62 500	533 859
Kortfristiga skulder				
Skulder till kreditinstitut	0	12 500	0	278 410
Leverantörsskulder	2 380 707	454 573	1 298 891	1 641 260
Skatteskulder	0	50 100	0	0
Övriga kortfristiga skulder	3 498 257	2 472 173	2 035 990	16 947 395
Upplupna kostnader & förutbetalda intäkter	728 373	887 986	836 364	3 420 464
	6 607 337	3 877 332	4 171 245	22 287 529
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	10 024 893	13 034 448	7 511 721	30 019 355
Ställda säkerheter	1 000 000	1 000 000	1 000 000	1 000 000
Eventualförpliktelse	0	0	0	0
Summa säkerhet och eventualförpliktelser	1 000 000	1 000 000	1 000 000	1 000 000

6.3 KASSAFLÖDESANALYS FÖR KONCERNEN

Belopp i SEK	2019 JAN-SEPT	2018 JAN-SEPT	2018 JAN-DEC	2017 JAN-DEC
Den löpande verksamheten				
Rörelseresultat efter avskrivningar	-5 978 093	-31 029 399	-35 165 295	-33 159 986
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	-798 997	12 733 590	16 118 342	-27 302 957
Erhållen ränta		116 397	52 030	190 167
Erlagd ränta	-99 698	-1 175 873	-1 278 414	-1 033 948
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar i rörelsekapitalet	-6 876 788	-19 355 285	-20 273 337	-61 306 724
Kassaflöde från förändringar i rörelsekapital				
Ökning (-) / minskning (+) av kortfristiga fordringar	-2 607 564	5 189 381	6 608 745	-6 237 830
Ökning (+) / minskning (-) av kortfristiga skulder	2 436 092	-18 144 287	-17 471 809	15 088 622
Kassaflöde från den löpande verksamheten	-7 048 260	-32 310 191	-31 136 401	-52 455 932
Investeringsverksamheten				
Investeringar immateriella anläggningstillgångar	0	0	0	3189312
Investeringar materiella anläggningstillgångar	0	0	0	0
Investeringar finansiella anläggningstillgångar	0	0	0	17 434 429
Investering omsättningstillgångar	0	0	0	0
Kassaflöde från investeringsverksamheten	0	0	0	20 623 741
Finansieringsverksamheten				
Upptagna lån	5 000 000	0	0	
Nyemissioner	0	40 649 754	40 435 202	28 593 606
Emissionsutgifter	0	-3 533 002	-4 284 772	-2 518 094
Konvertering skulder till aktier	0	0	0	0
Amortering av låneskulder	0	-799 769	-4 103 842	-779 259
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	5 000 000	36 316 983	32 046 588	25 296 253
Periodens kassaflöde	-2 048 260	3 506 792	910 187	-6 535 938
Likvida medel vid periodens början	2 394 280	1 484 093	1 484 093	8 020 031
Likvida medel vid periodens slut	346 020	4 990 885	2 394 280	1 484 093
Summa disponibla likvida medel	346 020	4 490 885	2 394 280	1 484 093

6.4 NYCKELTAL FÖR KONCERNEN

Vissa beskrivningar av nyckeltalen presenterar utveckling och status på finansiella och aktierelaterade nyckeltal som inte definieras enligt Bolagets tillämpade redovisningsprinciper. Bolaget bedömer att dessa nyckeltal ger en bättre förståelse för Bolagets ekonomiska trender samt att de i stor utsträckning används av Bolagets ledningsgrupp, investerare, värdepappersanalytiker och andra intressenter som kompletterande mått på resultatutveckling. Eftersom alla företag inte beräknar finansiella mått på samma sätt, är dessa inte alltid jämförbara med mått som används av andra företag. Dessa mått ska därför inte ses som en ersättning för mått som definieras enligt Bolagets tillämpliga redovisningsprinciper.

Belopp i SEK	2019 JAN-SEPT	2018 JAN-SEPT	2018 JAN-DEC	2017 JAN-DEC
Nettoomsättning	7 453 654	17 602 230	21 323 448	11 329 389
EBITDA	-4 515 964	-13 961 361	-19 046 953	21 590 139
EBIT	-4 577 759	-29 969 923	-38 278 958	41 402 377
Periodens resultat	-4 677 457	-31 029 399	-39 505 342	42 246 158
Rörelsemarginal %	0	0	0	0
Vinstmarginal %	0	0	0	0
Soliditet vid periodens utgång %	neg.	76,0	43,6	23,9
Räntabilitet på eget kapital %	neg.	-3,4	-12,1	5,9
Eget kapital per aktie				
före utspädning kr	neg.	0,26	0,01	0,07
efter utspädning kr	neg.	0,26	0,01	0,07
Aktiens slutkurs för perioden	0,24	0,53	0,12	0,58
P/E-tal	neg	neg	neg	neg
Resultat per aktie				
före utspädning kr	-0,016	-0,12	-0,14	neg
efter utspädning kr	-0,016	-0,12	-0,14	neg
Antal aktier vid periodens slut				
före utspädning	295 563 956	269 674 430	278 330 990	102 937 855
efter utspädning	295 563 956	269 674 430	278 330 990	102 937 855
Genomsnittligt antal aktier				
före utspädning	295 563 956	162 845 849	189 533 063	61 336 653
efter utspädning	295 563 956	162 845 849	189 533 063	61 336 653
Antal anställda				
i genomsnitt	10	14	14	14
vid periodens slut	6	14	14	14

DEFINITIONER NYCKELTAL

EBIT

Resultat före finansnetto

EBITDA

Rörelseresultat före avskrivningar och nedskrivningar på anläggningstillgångar

Rörelsemarginal

Rörelseresultat i procent av nettoomsättningen

Vinstmarginal

Resultat före skatt i procent av nettoomsättning

Nettoskulsättning

Lång- och kortfristiga räntebärande skulder minus likvida medel i procent av eget kapital

Soliditet vid periodens utgång %

Eget kapital i procent av balansomslutningen

Räntabilitet på eget kapital %

Nettoresultat i procent av genomsnittligt eget kapital

Eget kapital per aktie

Eget kapital vid periodens slut dividerat med antal aktier vid periodens slut

Genomsnittligt antal aktier

Genomsnitt av antal utestående aktier under perioden

Genomsnittligt antal anställda

Genomsnitt av antal anställda under perioden omräknat till heltidstjänster

7 KOMMENTARER TILL DEN FINANSIELLA UTVECKLINGEN

I följande avsnitt återges utvald finansiell information från Bolagets reviderade årsredovisning för verksamhetsåren 2017 och 2018, samt Bolagets ej reviderade delårsrapport för perioden 2019-07-01 till 2019-09-30. I dessa rapporter ingående resultaträkningar, balansräkningar med tillhörande noter, kassaflödesanalyser och, i förekommande fall, revisionsberättelser ur av Bolaget tidigare avlämnade rapporter, införlivas denna Bolagsbeskrivning genom hänvisning.

7.1 JÄMFÖRELSE MELLAN VERKSAMHETSÅREN 2018 OCH 2017

OMSÄTTNING OCH RESULTAT I KONCERNEN – siffror i parentes avser 2017

Nettoomsättningen uppgick i slutet av 2018 till 21,3 MSEK (11,3 MSEK) i koncernen. Förändringen i rörelseintäkter mellan perioderna beror huvudsakligen på intäkter under 2018 från som kan härröras till samarbetet med PDP och GameMill, båda av affärsmodellen WFH (work for hire) med utbetalning av intäkter kopplade till milstolpar där arbetet gick vidare och skapade intäkter även i 2019. Rörelseresultat före avskrivningar uppgick till -19,0 MSEK (-21,4 MSEK) i koncernen. Resultat efter finansiella poster uppgick till -39,5 MSEK (-42,2 MSEK) i koncernen. Resultat per aktie i koncernen före utspädning uppgick till -0,14 kr (-0,41 kr) och efter utspädning till -0,14 kr (-0,41 kr).

FINANSIERING OCH FINANSIELL STÄLLNING I KONCERNEN – siffror i parentes avser 2017

Det egna kapitalet uppgick till 3,3 MSEK (7,2 MSEK) i koncernen per den 31 december 2018. Förändringen i Bolagets eget kapital är huvudsakligen hänförlig till kostnader för lån i den amerikanska verksamheten samt höga avgifter för redovisning och revision. Eget kapital per aktie uppgick till 0,01 SEK (0,07 SEK). Soliditeten var på rapportdagen 43,6 % (24,0 %) i koncernen. Kassaflödet från den löpande verksamheten för året uppgick till -31,1 MSEK (-52,5 MSEK) i koncernen. Årets kassaflöde 2018 uppgick till 0,9 MSEK (-6,5 MSEK) i koncernen.

7.2 JÄMFÖRELSE MELLAN STÄLLNING PER 30 SEPTEMBER 2019 OCH 2018

OMSÄTTNING OCH RESULTAT I KONCERNEN – siffror i parentes avser 30 september 2018

Nettoomsättningen per den 30 september 2019 uppgick till 7,45 MSEK (17,6 MSEK) i koncernen, en dryg halvering mot samma period föregående verksamhetsår främst härrörd till att intäkterna från uppdrag inom affärsmodellen work-for-hire var lägre. Då det är en affärsmodell med låga marginaler har den förändringen i produktion även motsvarande effekt på kostnadssidan. Rörelseresultat före avskrivningar uppgick till -4,52 MSEK (-13,97 MSEK) i koncernen där dämpningen av Bolagets tidigare förluster främst är att härröra till kraftiga omställningar i organisationen, uppsägning av tidigare leverantörer och konsulter, sänkta ersättningar till ledning och styrelse samt andra aktiviteter som resultat av genomlysningen vilken initierades av styrelsen i slutet av 2018. Resultat efter finansiella poster uppgick till -4,68 MSEK (-31,03 MSEK) i koncernen, resultat per aktie i koncernen före och efter utspädning var negativt -0,016 kr (-0,12 kr).

FINANSIERING OCH FINANSIELL STÄLLNING I KONCERNEN – siffror i parentes avser 30 december 2018

Det egna kapitalet uppgick den 30 september 2019 till -1,6 MSEK (3,3 MSEK) i koncernen. Eget kapital per aktie var i koncernen negativt per den 30 september 2019 (0,01 SEK). Soliditeten i koncernen var per den 30 september 2019 negativ (43,6%). Kassaflödet från den löpande verksamheten i koncernen uppgick till -2,49 MSEK (-31,1 MSEK) per den 30 september 2019

7.3 VÄSENTLIGA HÄNDELSE I BOLAGET EFTER DEN 30 SEPTEMBER 2019

- Den 11 oktober meddelar Bolaget att man mottagit ett anmärkningspåstående från Nasdaq som avser fatta beslut om avnotering mot bakgrund av överträdelser mot regelverket från 2016 och framåt. Innan beslutet fattas bereds Bolaget möjlighet att inkomma med synpunkter. Bolaget meddelar att beskedet kom som en chock och att arbetet med att inkomma med synpunkter inleds omedelbart parallellt med utredning om eventuellt byte av handelsplats.
- Den 11 oktober kungörs att Bolaget och ATG signerat en avsiktsförklaring att ingå avtal om samarbete. Samarbetet ska omfatta bland annat att Gaming Corps utvecklar skräddarsydda kasinoslots för ATG:s räkning, med ett initialt beräknat ordervärde om 4 MSEK.
- Den 21 oktober meddelas att Gaming Corps tecknat avtal om finansiering med riskkapitalbolaget Findolon AB genom ett lån på 5 MSEK med en årlig ränta under 5%. Findolon AB har i samband med överenskommelsen även övertagit det lån på 5 MSEK som tidigare under året ställdes ut av Nexttobe AB. Syftet med det utökade lånet är att tillföra medel till pågående produktutveckling samt ta höjd för eventuella tillkommande kostnader för noteringsprocess.
- Den 28 oktober Bolaget låter meddela aktieägarna att ledningen den 25 oktober 2019 lämnat in en skrivelse till Nasdaq's Bolagsövervakning i enlighet med vad som tidigare kommunicerats.
- Den 22 november låter Bolaget meddela att arbetet med att engagera ett publiceringsbolag för spelet Oh Frog har övergått till skarp förhandling. Bolaget har därutöver tagit beslut om lanseringsstrategi för spelet som förväntas lanseras på Steam under första kvartalet 2020 efter ett stängt betatest varefter det senare under året planeras lanseras på Nintendo Switch.
- Den 29 november lät Nasdaq meddela att man beslutat att Gaming Corps uppfyller gällande noteringskrav och att Bolagets aktier således ska vara fortsatt upptagna till handel på Nasdaq First North Growth Market. Beslutet är villkorat av att Bolaget offentliggör en slutlig version av sin bolagsbeskrivning senast fredag 6 december 2019.

7.4 EGET KAPITAL, SKULDSÄTTNING OCH ANNAN INFORMATION

I tabellen nedan sammanfattas koncernens kapitalstruktur per den 30 september 2019. Koncernens eget kapital uppgick till 1 645 TSEK och nettoskuldsättning per den 30 september 2019 uppgick till 7 527 TSEK. Koncernen hade per den 31 december 2018 ställt säkerhet i form av företagsinteckning uppgående till 1 MSEK. Bolaget har inga eventalförpliktelser. Endast räntebärande skulder redovisas.

EGET KAPITAL – KONCERN

Eget Kapital och skuldsättning (KSEK)	2019-09-30
Kortfristiga skulder	
Mot Borgen	0
Mot säkerhet	0
Blancokrediter	0
Summa kortfristiga skulder	0
Långfristiga skulder	
Mot Borgen	0
Mot säkerhet	0
Blancokrediter	5 063
Summa långfristiga skulder	5 063
Eget kapital	
Aktiekapital	1 478
Övrigt tillskjutet kapital	121 454
Balanserat resultat inkl periodens resultat	-124 577
Summa eget kapital	-1 645 ¹⁴

(Endast räntebärande skulder medtagna)

¹⁴ Notera att detta avser eget kapital i koncernen. Se ingressen till avsnitt 10 för information om storleken på eget kapital i moderbolaget och vilka krav som ställs på Bolag att upprätta kontrollbalansräkning utifrån storleken på det egna kapitalet.

NETTOSKULDSÄTTNING – KONCERN

Nettoskuldsättning (KSEK)	2019-09-30
A. Kassa	0
B. Likvida medel	346
C. Lätt realiserbara värdepapper	0
D. Summa Likviditet (A+B+C)	346
E. Kortfristiga fordringar	3 797
F. Kortfristiga bankkulder	
G. Kortfristig del av långfristiga skulder	0
H. Andra kortfristiga skulder*	6 607
I. Summa kortfristiga skulder (F+G+H)	6 607
J. Netto Kortfristig skuldsättning (I-E-D)	2 464
K. Långfristiga banklån	63
L. Emitterade obligationer	0
M. Andra långfristiga lån **	5 000
N. Summa långfristiga skulder (K+L+M)	5 063
O. Nettoskuldsättning (J+N)	7 527

*) Ej räntebärande skulder

**) Bolaget har under oktober månad upptagit ett ytterligare lån om 5 000 KSEK.

7.5 UTTALANDE OM RÖRELSEKAPITAL

Det är styrelsens bedömning att tillgängligt rörelsekapital är tillräckligt för den aktuella verksamheten under den närmaste tolv månadersperioden.

7.6 REVISIONSBERÄTTELSE OCH GRANSKNING AV BOLAGSBESKRIVNINGEN

Inga delar av denna Bolagsbeskrivning, förutom där så anges, har varit föremål för granskning av revisor. Revisionsberättelser för de räkenskaper som ingår i den finansiella översikten (2017 och 2018) och som reviderats av Bolagets tidigare respektive nuvarande revisor innehåller anmärkningar. Dessa anmärkningar var bidragande orsaker till nuvarande företrädares tidigare oro och sedermera engagemang i Bolaget, med början vid den extrainsatta stämman den 8 november 2018.

ANMÄRKNINGAR 2017

I årsredovisning avseende verksamhetsåret 2017 anmärktes följande: "I moderbolagets balansräkning har det upptagits balanserade utgifter för utvecklingsarbeten med 1,6 mkr samt aktier i koncernbolag med 13,9 mkr. I koncernen har dessutom redovisats ett goodwillvärde på 14,4 mkr. De nedskrivningsprövningar som har utförts för att verifiera värdet på dessa tillgångar uppfyller enligt min bedömning inte i alla delar de krav som regelverket kräver. Jag anser därför att jag inte erhållit tillräckliga underlag för att kunna verifiera värdet på dessa tillgångar, varför jag inte heller kan uttala mig om årsredovisningen innehåller väsentliga felaktigheter."

Vidare avvek revisionsberättelsen från standardutformningen då revisorn varken till- eller avstyrkte att bolagsstämman disponerade förlusten enligt förslaget i förvaltningsberättelsen. Revisor påpekade även att Årsredovisningen lämnades in till revisor senare än sex veckor före ordinarie bolagsstämma i strid med 8 kap. § 2 i årsredovisningslagen samt att Bolaget under ett par tillfällen under året inte betalade skatt och sociala avgifter inom rätt tid. Slutligen påpekade revisorn att Bolaget under året haft brister i sina bokförings- och avstämningsrutiner för moderbolaget och koncernen, vilket bl.a. lett till eftersläpningar i bokföringen och en otillförlitlig löpande resultatrapportering. Styrelsen har därmed brustit i sina skyldigheter enligt aktiebolagslagen.

ANMÄRKNINGAR 2018

Revisorn varken till- eller avstyrkte resultaträkning eller balansräkning för moderbolaget och koncernen, med grund i bland annat följande: "Under räkenskapsåret 2018 har bolaget gjort betydande nedskrivningar av de bokförda värdena av dessa tillgångar. Med hänsyn till omständigheterna skulle dessa nedskrivningar, enligt vår bedömning, ha skett under räkenskapsåret 2017. Med hänsyn till den betydande osäkerhet som föreligger ifråga om det belopp med vilket nedskrivningarna borde ha uppgått under räkenskapsåret 2017 kan inte de ingående balanserna bedömas. Eftersom ingående balanser med avseende på de aktuella tillgångsposterna är av stor betydelse vid fastställande av det finansiella resultatet, har vi inte kunnat avgöra om det hade varit nödvändigt med ändringar när det gäller årets resultat, så som det redovisas i årsredovisningen. På grund härav avstyrker vi att bolagsstämman fastställer resultaträkningen för räkenskapsåret 2018."

Vidare avstyrkte revisorn ansvarsfrihet för tidigare företrädare: "Vid granskningen av det arbete som utförts av de styrelseledamöter som varit verksamma fram till och med den 13 december 2018 och de verkställande direktörer som varit verksamma under räkenskapsåret, har vi emellertid inte kunnat inhämta sådana revisionsbevis som visar att de bedrivit ett aktivt styrelsearbete med fokus på ovan nämnda problemställningar. De styrelseprotokoll och den övriga dokumentation som vi har tagit del av ger inte underlag för en bedömning av deras arbetsinsatser. Samtliga dessa funktionärer har därför beretts tillfälle att redogöra för den förvaltning av bolagets angelägenheter som de utfört. Trots detta har vi inte kunnat inhämta sådana revisionsbevis att vi har kunnat ta ställning till om de fullgjort sina åtaganden. På grund av denna osäkerhet avstyrker vi att bolagsstämman beviljar dessa funktionärer ansvarsfrihet."

7.7 LÅNEBEHOV

Styrelsen för Gaming Corps ser i dagsläget inget behov att uppta några ytterligare lån för den verksamhet som löper idag.

7.8 PÅGÅENDE INVESTERINGAR

Styrelsen har inte gjort några fasta åtaganden om betydande investeringar utöver att slutföra den etablering på Malta som pågått sedan våren 2019, där etableringen av två dotterbolag, licensansökan samt expansion av studio inneburit vissa engångsinvesteringar.

7.9 EKONOMISKA FRAMTIDSUTSIKTER

Bolaget avger inga prognoser.

8 STYRELSE, LEDANDE BEFATTNINGSHAVARE OCH REVISOR

8.1 STYRELSE

Per dagen för Bolagsbeskrivningen består Gaming Corps styrelse av fyra ordinarie stämموvalda ledamöter, inklusive styrelseordföranden, vilka valts för tiden intill slutet av årsstämman 2020. Enligt bolagsordningen ska styrelsen bestå av lägst tre och högst sex styrelseledamöter med högst två styrelsesuppleanter. Styrelseledamöterna, deras befattning, när de valdes första gången och om de anses vara oberoende i förhållande till Bolaget samt till större aktieägare beskrivs i tabellen nedan.

Namn	Befattning	Ledamot sedan	Oberoende i förhållande till: Bolaget och dess ledning		Större aktieägare
Claes Tellman	Ordförande	2018-02-22	Ja		Ja ¹⁵
Daniel Redén	Ledamot	2018-11-08	Ja		Ja ¹⁵
Bülent Balıkcı	Ledamot	2018-11-08	Nej, pga. roll som CFO		Ja ¹⁵
Jens Wingren	Ledamot	2019-06-20	Ja		Ja ¹⁵

CLAES TELLMAN (Ordförande, Lidingö. Född 1956)

Utbildning/bakgrund: Claes Tellman är kommunikationschef (CCO) på Etraveli AB (publ). Claes har över 20 års erfarenhet inom kommunikation och marknadsföring. Han var tidigare kommunikationsansvarig för NetEnt AB (publ) och tidigare verkställande direktör på Casino Cosmopol i Stockholm och kommunikationsansvarig på Svenska Spel och Coca-Cola. Han har en MBA från Handelshögskolan i Stockholm

Pågående uppdrag: Styrelseledamot i Klick Data Aktiefbolag, styrelseledamot och ägare av CLT Consulting AB, styrelseledamot i VisualDreams AB, styrelseledamot i Beatrice holding AB samt styrelseordförande Payiq AB,

Avslutade uppdrag (senaste fem åren): Tidigare styrelseordförande i Teknikhuset Holding i Umeå Holding AB, Teknikhuset Development i Umeå AB och Payiq AB. Tidigare styrelseledamot i Svenska Resebyråföreningens Service Aktiefbolag, Winpos Finance AB och Winpos Group AB. Marketing & Communications Director på Scypho, Head of Communications på WyWallet samt Head of Communications på Klarna AB.

Innehav i Bolaget: Per dagen för Bolagsbeskrivningen äger Claes Tellman, privat och via bolag, 1 000 000 aktier och inga teckningsoptioner i Bolaget.



BÜLENT BALIKCI (Ledamot, Uppsala. Född 1979)

Utbildning/bakgrund: Bülent Balıkcı är CFO och styrelseledamot i Bolaget, med en bakgrund som entreprenör, företagare och fastighetsutvecklare.

Pågående uppdrag: Styrelseledamot och ägare av LGB Invest AB, styrelseledamot i LAEL invest AB samt styrelsesuppleant i Lucas N Watches AB.

Avslutade uppdrag (senaste fem åren): Tidigare VD, styrelseledamot och styrelsesuppleant i SIVO KONSULENT AB.

Innehav i Bolaget: Per dagen för Bolagsbeskrivningen äger Bülent Balıkcı, privat och via bolag, 10 166 368 aktier och inga teckningsoptioner i Bolaget.



¹⁵ Med oberoende avses härvidlag oberoende till andra större aktieägare än varandra, då tre av styrelsens ledamöter själva är att betraktas som större aktieägare.

DANIEL REDÉN (Ledamot, Örsundsbro. Född 1979)

Utbildning/bakgrund: Daniel Redén är VD för Brixton Medical AB samt VD och ägare till Redén Trotting AB. Daniel Redén har en gedigen bakgrund inom travsporten som såväl tränare, kusk och hästägare och blev utsedd till årets tränare 2018. Daniel Redén är en privat investerare och aktietrader med särskilt intresse för spelmarknaden.

Pågående uppdrag: VD och styrelsesuppleant i Brixton Medical Aktiebolag, styrelseledamot och ägare av Redén Trotting AB, styrelsesuppleant i BJ Horse & Consulting AB samt styrelsesuppleant i medmojo AB.

Avslutade uppdrag (senaste fem åren): Tidigare VD och styrelsesuppleant i DVBK International AB

Innehav i Bolaget: Per dagen för Bolagsbeskrivningen äger Daniel Daniel Redén, via det helägda bolaget Redén Trotting AB, 15 454 653 aktier och inga teckningsoptioner i Bolaget.

**JENS WINGREN (Ledamot, Stjärnhov. Född 1977)**

Utbildning/bakgrund: Jens Wingren har bakgrund som entreprenör och bedriver idag konsultverksamhet inom affärsutveckling samt är aktiv investerare i onoterade och mindre noterade bolag. Jens Wingren har tidigare bland annat varit med och byggt upp miljardföretaget ApoEx AB, utsedd till Supergasell av Dagens Industri 2014.

Pågående uppdrag: Styrelseledamot i Sectits Holding AB, Vunder HoldCo AB och Ft Design AB. Styrelseledamot och ägare/partner i WinB Project AB, Nordic Mountain Equity AB samt Meed AB.

Avslutade uppdrag (senaste fem åren): B. Business Development Manager, Medartuum AB. Styrelseledamot i ApoEx AB.

Innehav i Bolaget: Per dagen för Bolagsbeskrivningen äger Jens Wingren, privat och via bolag, 10 868 809 aktier samt inga teckningsoptioner i Bolaget



8.2 LEDNING

Ledningen består av fyra personer placerade i Sverige respektive på Malta. Bolagets verksamhet i Sverige är fokuserad på ledning, administration och affärsutveckling.

Namn	Befattning	Placering	Anlitad sedan
Juha Kauppinen	Chief Executive Officer	Uppsala	2018-12-18
Bülent Balıkcı	Chief Financial Officer	Uppsala	2018-12-28
Erika Mattsson	Chief Communication Officer	Uppsala	2018-12-28
John Chasoulidis	Chief Product Officer	Malta	2018-01-22

JUHA KAUPPINEN (CEO, Västerås. Född 1981)

Utbildning/bakgrund: Juha Kauppinen är VD sedan februari 2019 och har tidigare varit styrelseledamot i Bolaget. Bakgrund som privat investerare och trader med aktier samt som tjänsteman inom elektronik och fastighetsautomatisering.

Pågående uppdrag: Styrelsesuppleant i Salong Lis i Västerås AB.

Avslutade uppdrag (senaste fem åren): Tjänsteman hos Bravida.

Innehav i Bolaget: Per dagen för Bolagsbeskrivningen äger Juha Kauppinen, privat och via närstående, 879 632 aktier samt inga teckningsoptioner i Bolaget.



BÜLENT BALIKCI (CFO, Uppsala. Född 1979)

Se information under Styrelse



ERIKA MATTSSON (CCO, Stockholm. Född 1979)

Utbildning/bakgrund: Civilekonom från Stockholms universitet. Bakgrund som strateg och managementkonsult med uppdrag inom B2B och B2C, ofta i varumärkesrelaterade frågor. Erfarenhet av ledarskap och verksamhetsutveckling. Tidigare Generalsekreterare för det Internationella MMA-Förbundet (IMMAF)

Pågående uppdrag: Styrelseledamot och ägare av Åhmansson Consulting AB. Styrelseledamot i Brf Nya Skålen 20. Styrelseledamot i Satirnirt III AB (under avveckling)

Avslutade uppdrag (senaste fem åren): Director of Communications och därefter Secretary General för IMMAF. Ledamot och Vice ordförande för SMMAF.

Innehav i Bolaget: Per dagen för Bolagsbeskrivningen äger Erika Mattsson 130 000 aktier och inga teckningsoptioner i Bolaget.



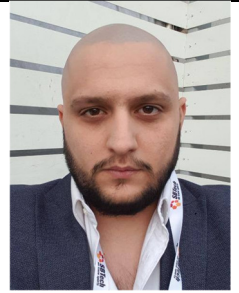
JOHN (IOANNIS) CHASOULIDIS (CPO, Malta. Född 1988)

Utbildning/bakgrund: Bakgrund inom Gaming och iGaming som producent, designer och utvecklare för flertalet olika bolag som t.ex. Flipped Horizons, Triton Gaming och Yggdrasil. Erfarenhet av ledarskap, entreprenörskap och konsultverksamhet.

Pågående uppdrag: inga

Avslutade uppdrag (senaste fem åren): VD för Flipped Horizons.

Innehav i Bolaget: Per dagen för Bolagsbeskrivningen äger John Chasoulidis inga aktier eller teckningsoptioner i Bolaget.

**BEROENDESTÄLLNING OCH INTRESSEKONFLIKTER**

Inga styrelseledamöter eller medlemmar av koncernledningen har några familjeband till några andra styrelseledamöter eller medlemmar av koncernledningen. Det föreligger inga nuvarande eller potentiella intressekonflikter mellan styrelseledamöternas och ledande befattningshavares åtaganden gentemot Bolaget och deras privata intressen och/eller andra åtaganden (dock har flera styrelseledamöter och ledande befattningshavare vissa finansiella intressen i Bolaget till följd av sina direkta eller indirekta aktieinnehav.) CFO Bülent Balıkcı kan anses ha beroendeställning i sin relation till ledning respektive styrelse då han är funktionär i båda.

Ingen av styrelseledamöterna eller de ledande befattningshavarna i Bolaget har, under de senaste fem åren, (i) varit ställföreträdare i något företag förutom i de befattningar som anges för respektive styrelseledamot och ledande befattningshavare, (ii) dömts i bedrägerirelaterade mål, (iii) representerat ett företag som försatts i konkurs eller ofrivillig likvidation, (iv) anklagats av myndighet eller organisation som företräder en viss yrkesgrupp och är offentligrättsligt reglerad, eller (v) fått näringsförbud. Samtliga styrelseledamöter och ledande befattningshavare kan nås via Bolagets adress som framgår under avsnittet "Adresser".

8.3 TRANSAKTIONER MED NÄRSTÅENDE

Koncernens nyckelpersoner består av styrelse, verkställande direktör och koncernledning dels genom deras ägande i Gaming Corps och dels genom deras roll som ledande befattningshavare. Det har inte genomförts några närstående-transaktioner efter 8 november 2018. Bolaget har ingen information om att det hänt dessförinnan.

8.4 REVISOR

Vid årsstämma den 31 maj 2018 valdes auktoriserade revisionsbolaget Grant Thornton till Bolagets revisor. Grant Thornton med huvudansvarig revisor Thomas Lindgren har reviderat Bolagets årsredovisningar för åren 2016 och 2017, vilka ingår i den finansiella information som återfinns i denna Bolagsbeskrivning. Under verksamhetsåret 2018 avslutade Thomas Lindgren sitt uppdrag hos Grant Thornton och ersattes av Stefan Hultstrand. Styrelsen för Bolaget kallade till en extra bolagsstämma som hölls den 7 januari 2019 där det beslutades att Grant Thornton Sweden AB med Stefan Hultstrand som huvudansvarig revisor skulle entledigas. Därefter utsågs det auktoriserade revisionsbolaget Öhrlings PricewaterhouseCoopers AB (PwC) till Bolagets Revisor, med Lars Kylberg som huvudansvarig. Lars Kylberg är auktoriserad revisor och medlem i branschorganisationen FAR. Vid ordinarie bolagsstämma den 20 juni 2019 beslutades att till Revisor fortsatt utse Öhrlings PricewaterhouseCoopers AB (PwC) med Lars Kylberg som fortsatt huvudansvarig. Ledningen för Bolaget valde vid bolagsstämman att till aktieägarna uttrycka sitt stora förtroende för Lars Kylberg med team vars insats och vägledning varit till stort gagn i Bolagets organisatoriska utveckling under 2019.

9 BOLAGSSTYRNING

Gaming Corps är ett svenskt publikt aktiebolag. Bolagsstyrningen i Bolaget grundas på aktiebolagslagen, Nasdaq First North Growth Markets regelverk för emittenter, Svea Rikes Lag samt interna regler och föreskrifter. Bolaget tillämpar inte svensk kod för bolagsstyrning.

BOLAGSSTÄMMAN

I enlighet med Aktiebolagslagen är bolagsstämman Bolagets högsta beslutsfattande organ och på bolagsstämman utövar aktieägarna sin rösträtt i nyckelfrågor, till exempel fastställande av resultat- och balansräkningar, disposition av Bolagets vinst, beviljande av ansvarsfrihet för styrelse och verkställande direktör, val av styrelseledamöter och revisorer samt ersättning till styrelse och revisorer.

Utöver årsstämman kan extra bolagsstämma sammankallas. I enlighet med bolagsordningen sker kallelse till årsstämma respektive extra bolagsstämma genom annonsering i Post- och Inrikes Tidningar samt genom att kallelsen hålls tillgänglig på Bolagets webbplats. Att kallelse skett ska även annonseras i Dagens Industri.

RÄTT ATT NÄRVARA VID BOLAGSSTÄMMA

Alla aktieägare som är direktregistrerade i den av Euroclear förda aktieboken fem vardagar före bolagsstämman och som har meddelat Bolaget sin avsikt att delta i bolagsstämman senast det datum som anges i kallelsen till bolagsstämman har rätt att närvara vid bolagsstämman och rösta för det antal aktier de innehar. Normalt brukar aktieägare kunna registrera sig till bolagsstämman på flera olika sätt, vilka anges i kallelsen till stämman.

INITIATIV FRÅN AKTIEÄGARE

Aktieägare som önskar få ett ärende behandlat på bolagsstämman måste skicka in en skriftlig begäran till styrelsen. Begäran ska normalt ha tagits emot av styrelsen senast sju veckor före bolagsstämman.

STYRELSEN

Styrelsen är högsta beslutande organ efter bolagsstämman. Enligt aktiebolagslagen är styrelsen ansvarig för Bolagets förvaltning och organisation, vilket betyder att styrelsen är ansvarig för att bland annat fastställa mål och strategier, säkerställa rutiner och system för utvärdering av fastställda mål, fortlöpande utvärdera Bolagets finansiella ställning och resultat samt utvärdera den operativa ledningen. Styrelsen ansvarar också för att säkerställa att årsredovisningen och koncernredovisningen samt delårsrapporterna upprättas i rätt tid. Dessutom utser styrelsen verkställande direktören. Styrelseledamöterna väljs varje år på årsstämman för tiden fram till slutet av nästa årsstämma. Enligt Bolagets bolagsordning ska styrelsen till den del den väljs av bolagsstämman bestå av minst tre ledamöter och högst tio ledamöter med högst tio suppleanter.

Styrelseordförande väljs av årsstämman och har ett särskilt ansvar för ledningen av styrelsens arbete och att styrelsens arbete är välorganiserat och genomförs på ett effektivt sätt. Styrelsen följer en skriftlig arbetsordning som revideras årligen och fastställs på det konstituerande styrelsemötet varje år. Arbetsordningen reglerar bland annat styrelsepraxis, funktioner och uppdelningen av arbetet mellan styrelseledamöterna och VD. I samband med det första styrelsemötet fastställer styrelsen också instruktioner för finansiell rapportering och instruktioner för VD. Utöver ett konstituerande styrelsemöte ska styrelsen sammanträda minst fem gånger årligen. Utöver dessa möten kan ytterligare möten anordnas för att hantera frågor som inte kan hänskjutas till ett ordinarie möte. Utöver styrelsemöten har styrelseordföranden och VD en fortlöpande dialog rörande ledningen av Bolaget.

Per dagen för Bolagsbeskrivningen består Bolagets styrelse av fyra ordinarie stämموالدا ledamöter som presenteras mer detaljerat i "Styrelse, ledande befattningshavare och revisor". Ingen av styrelseledamöterna eller de ledande befattningshavarna har valts eller utsetts till följd av en särskild överenskommelse med större aktieägare, kunder, leverantörer eller andra parter.

VERKSTÄLLANDE DIREKTÖR

VD utses av styrelsen och har främst ansvar för Bolagets löpande förvaltning och den dagliga driften. Arbetsfördelningen mellan styrelsen och VD anges i arbetsordningen för styrelsen och instruktionen för

VD. VD ansvarar också för att upprätta rapporter och sammanställa information från ledningen inför styrelsemöten och är föredragande av materialet på styrelsesammanträden. Enligt instruktionerna för finansiell rapportering är VD ansvarig för finansiell rapportering i Bolaget och ska följaktligen säkerställa att styrelsen inhämtar tillräckligt med information för att styrelsen fortlöpande ska kunna utvärdera Bolagets finansiella ställning.

VD ska fortlöpande hålla styrelsen informerad om utvecklingen av Bolagets verksamhet, omsättningens storlek, Bolagets resultat och finansiella ställning, likviditets- och creditsituation, viktiga affärshändelser samt andra omständigheter som inte kan antas vara av oväsentlig betydelse för Bolagets aktieägare att styrelsen känner till (till exempel väsentliga tvister, uppsägning av avtal som är viktiga för Bolaget samt betydande omständigheter som rör Bolagets anläggning). VD presenteras mer detaljerat i avsnittet "Styrelse, ledande befattningshavare och revisor".

ERSÄTTNING TILL STYRELSEN OCH LEDANDE BEFATTNINGSHAVARE

Till styrelsens ordförande och ledamöter utgår arvode enligt bolagsstämmans beslut. Vid en extra bolagsstämma den 8 november 2018 beslutades att arvode till styrelseledamöterna samt ordförande för perioden till och med utgången av årsstämman 2019 ska utgå med sammanlagt 25 000 kronor per helår att fördelas mellan ledamöterna enligt följande: Ordförande ska erhålla 5 000 kronor per helår och var och en av de övriga ledamöterna ska erhålla 5 000 kronor per helår. På Bolagsstämman 2020 beslutades att arvode för 2019 skall utgå med ett halvt prisbasbelopp (23 250) var för styrelseledamöter och ett helt prisbasbelopp (46 500) för styrelsens ordförande. Bolagets styrelseledamöter har inte rätt till några förmåner efter det att de avgått som ledamöter i styrelsen.

Ersättning till verkställande direktören och andra ledande befattningshavare utgörs av grundlön, övriga förmåner samt pension i det fall då anställning föreligger. I övriga fall utgår ersättning i form av ett konsultarvode. Ingen rörlig ersättning utgår till varken VD eller ledande befattningshavare. Med andra ledande befattningshavare avses de fyra personer som tillsammans med verkställande direktören utgör ledningsgruppen. För ledningsgruppens sammansättning, se avsnittet "Styrelse, ledande befattningshavare och revisor".

Frågor om lön och annan ersättning till VD och ledande befattningshavare beslutas av styrelsen. Den sammanlagda årliga ersättningen ska vara marknadsmässig och konkurrenskraftig på den arbetsmarknad där befattningshavaren är placerad och ta hänsyn till individens kvalifikationer och erfarenheter samt att framstående prestationer ska reflekteras i den totala ersättningen. Den fasta lönen revideras årsvis.

ANSTÄLLNINGSVILLKOR FÖR VD OCH LEDANDE BEFATTNINGSHAVARE

VD ska iakttä sex månaders uppsägningstid. Övriga ledande befattningshavare har skriftliga konsultavtal som innehåller sedvanliga villkor för personer som innehar en ledande befattning. Inga avgångsvederlag finns avtalade för VD eller övriga ledande befattningshavare, utöver sedvanliga förmåner under uppsägningstiden. Ingen av styrelseledamöterna eller de ledande befattningshavarna har avtal som berättigar till förmån efter det att uppdraget avslutats (med undantag för normal uppsägningslön för ledande befattningshavare samt VD). Bolaget har inga avsatta eller upplupna belopp för pensioner eller liknande förmåner efter styrelseledamöters eller ledande befattningshavares avträdande av tjänst eller uppdrag.

ERSÄTTNINGAR TILL STYRELSEN UNDER RÄKENSKAPSÅRET 2018

Belopp i SEK	ARVODE	KOMMENTAR
Utbetalda styrelsearvoden under 2018		
Göran Lundsten	125 000	Avgått under 2018
John Balistreri	125 000	Avgått under 2018
Claes Tellman	81 868	
Sven Stridbäck	33 500	Avgått under 2018
SUMMA	365 368	0
Upplupna arvoden per 2018-12-31		
Claes Tellman	136 250	
Per Finnström	52 083	Avgått under 2018
Pontus Åselius	52 083	Avgått under 2018
Bülent Balıkcı	833	
Umeed Noor Galay	833	
Juha Kauppinen	833	
Daniel Redén	833	
TOTALT	243 748	0

LÖN OCH FÖRMÅNER TILL VD OCH LEDNING UNDER RÄKENSKAPSÅRET 2018 RESPEKTIVE 2019

Nuvarande VD tillträdde den 18 december 2018 och uppbär sedan dess en månadslön på 80 000 sek till vilket det för Bolaget tillkommer kostnader för sociala avgifter. Tidigare VD:ar uppbär inte lön utan fakturerade konsultarvode som under räkenskapsåret 2018 uppgick till i 250 000 respektive 10 000 USD (inkl. moms) per månad. Under delar av 2018 bestod ledningen även en COO som uppbär en ersättning på 20 000 USD / månad (inkl. moms) vilken även den fakturerades. Under 2019 uppbär resterande tre medlemmar av ledningen tillsammans en ersättning på ca 220 000 SEK / månad vilket inkluderar sociala avgifter i det fall det avser lön och exkluderar moms på 37500/månad i det fall arvodet faktureras.

REVISION

Revisorn ska granska Bolagets årsredovisning och räkenskaper samt styrelsens och VD:s förvaltning. Efter varje räkenskapsår ska revisorn lämna en revisionsberättelse och en koncernrevisionsberättelse till årsstämman. Enligt Bolagets bolagsordning ska Bolaget utse en revisor med eller utan en revisorssuppleant. Bolagets revisor är Öhrlings PricewaterhouseCoopers AB, med Lars Kylberg som ansvarig revisor, se avsnittet "Styrelse, ledande befattningshavare och revisor".

10 AKTIEKAPITALET UTVECKLING

Enligt Bolagets bolagsordning får aktiekapitalet inte understiga 1 000 000 SEK och inte överstiga 4 000 000 SEK, och antalet aktier får inte understiga 100 000 000 och inte överstiga 400 000 000. Bolaget har endast ett aktieslag. Vid tidpunkten för Bolagsbeskrivningen uppgick Bolagets aktiekapital till 1 477 820 SEK fördelat på 295 563 956 aktier. Aktierna är denominerade i SEK och varje aktie har ett kvotvärde om 0,005 SEK. Enligt Aktiebolagslagen ska styrelsen snarast upprätta en kontrollbalansräkning¹⁶ när det finns skäl att anta att bolagets eget kapital understiger hälften av det registrerade aktiekapitalet, vilket i Gaming Corps fall skulle aktualiseras om det egna kapitalet understiger c:a 738 000 SEK. Styrelsen följer löpande den ekonomiska utvecklingen.

Aktierna i Bolaget har emitterats i enlighet med svensk rätt. Samtliga emitterade aktier är fullt betalda och fritt överlåtbara. Aktierna är inte föremål för något erbjudande som lämnats till följd av budplikt, inlösenrätt eller lösningsskyldighet. Inga offentliga uppköpsbuderbjudanden har heller lämnats avseende aktierna under innevarande eller föregående räkenskapsår. ISIN-koden för Gaming Corps aktie är SE0007100615.

VISSA RÄTTIGHETER FÖRENADE MED AKTIERNA

Bolagets aktier är av samma slag. Rättigheterna förenade med aktier emitterade av Bolaget, inklusive de som följer av bolagsordningen, kan endast ändras enligt de förfaranden som anges i aktiebolagslagen (2005:551).

RÖSTRÄTT

Varje aktie i Bolaget berättigar innehavaren till en röst på bolagsstämmor och varje aktieägare är berättigad till ett antal röster motsvarande innehavarens antal aktier i Bolaget.

FÖRETRÄDESRÄTT TILL NYA AKTIER M.M.

Om Bolaget emitterar nya aktier, teckningsoptioner eller konvertibler vid en kontantemission eller en kvittningsemission har aktieägarna som huvudregel företrädesrätt att teckna sådana värdepapper i förhållande till antalet aktier som innehades före emissionen. Bolagets bolagsordning innehåller dock ingen bestämmelse som - i enighet med den svenska aktiebolagslagen (2005:551) - begränsar möjligheten att emittera nya aktier, teckningsoptioner eller konvertibla instrument som avviker från aktieägarnas företrädesrätt.

RÄTT TILL UTDELNING OCH BEHÅLLNING VID LIKVIDATION

Samtliga aktier ger lika rätt till utdelning samt till Bolagets tillgångar och eventuella överskott i händelse av likvidation. Beslut om vinstutdelning i aktiebolag fattas av bolagsstämman. Rätt till utdelning tillfaller den som på av bolagsstämman beslutad avstämningsdag är registrerad som innehavare av aktier i den av Euroclear Sweden AB ("Euroclear") förda aktieboken. Utdelningen utbetalas normalt till aktieägarna som ett kontant belopp per aktie genom Euroclear, men betalning kan även ske i annat än kontanter (sakutdelning). Om aktieägare inte kan nå genom Euroclear, kvarstår aktieägarens fordran på Bolaget avseende utdelningsbeloppet och begränsas i tiden genom regler om tioårig preskription. Vid preskription tillfaller utdelningsbeloppet Bolaget. Det finns inga restriktioner avseende rätten till utdelning för aktieägare bosatta utanför Sverige. Med förbehåll för begränsningar ålagda av banker och clearingsystem i berörd jurisdiktion görs utbetalningar till sådana aktieägare på samma sätt som till aktieägare i Sverige. Aktieägare som inte har skattemässig hemvist i Sverige är normalt föremål för svensk kupongskatt, se även "Skattefrågor i Sverige".

UTDELNINGSPOLICY

Bolaget har per dagen för Bolagsbeskrivningen inte någon antagen utdelningspolicy och har heller inte för avsikt att inom överskådlig framtid besluta om vinstutdelning. Avsikten är att utdelningsbara medel ska återinvesteras i Bolagets verksamhet för fortsatt utveckling och tillväxt. Framtida utdelningar, i den mån sådana föreslås av styrelsen och godkänns av Bolagets aktieägare, kommer vara beroende av och baserad på de krav som verksamhetens art, omfattning och risker ställer på Bolagets egna kapital samt Bolagets konsolideringsbehov, likviditet och ställning i övrigt.

¹⁶ För mer information om kontrollbalansräkningar, se <https://blogg.pwc.se/foretagarbloggen/kontrollbalansrakning-nar-behovs-den>

CENTRAL VÄRDEPAPERSFÖRVARING

Bolagets aktier är registrerade i ett avstämningsregister enligt lagen (1998:1479) om värdepapperscentraler och kontoföring av finansiella instrument. Detta register hanteras av Euroclear, adress: Box 7822, 103 97 Stockholm. Inga aktiebrev utfärdas för Bolagets aktier. Kontoförande institut är Euroclear. ISIN-koden för Gaming Corps aktie är SE0007100615.

AKTIEKAPITALET UTVECKLING

REGISTRERAT	HÄNDELSE	FÖRÄNDRAT ANTAL AKTIER	TOTALT ANTAL AKTIER	FÖRÄNDRAT AKTIEKAPITAL	SUMMA AKTIEKAPITAL	KVOTVÄRDE	TECKNINGS- KURS
2019	Konvertibellösen	10 820 700,00	295 563 956	67 507,60	1 843 948,550000	0,006239	0,08
2019	Konvertibellösen	6 412 266,00	284 743 256	32 061,33	1 776 440,950000	0,060008	0,06
2018	Konvertibellösen	8 656 560,00	278 330 990	43 282,80	1 391 654,950000	0,005000	0,10
2018	Minskning	0,00	269 674 430	-23 347 070,14	1 348 372,150000	-	N/A
2018	Nyemission	13 605 482,00	269 674 430	1 245 922,50	24 695 442,285332	0,091575	0,20
2018	Nyemission	87 406 780,00	256 068 948	8 004 277,88	23 449 519,788348	0,091575	0,15
2018	Nyemission	7 600 000,00	168 662 168	695 970,17	15 445 241,904738	0,091575	0,15
2018	Nyemission	10 518 960,00	161 062 168	963 273,76	14 749 271,730347	0,091575	0,25
2018	Nyemission	4 865 240,00	150 543 208	445 534,35	13 785 997,968347	0,091575	0,41
2018	Konvertibellösen	5 771 040,00	145 677 968	528 482,99	13 340 463,615347	0,091575	0,30
2018	Nyemission	6 388 076,00	139 906 928	584 988,06	12 811 980,627347	0,091575	0,39
2018	Nyemission	6 030 444,00	133 518 852	552 237,91	12 226 992,567647	0,091575	0,43
2018	Optionslösen	1 923 680,00	127 488 408	176 161,00	11 674 754,658347	0,091575	0,40
2018	Optionslösen	2 164 140,00	125 564 728	198 181,12	11 498 593,662347	0,091575	0,40
2018	Konvertibellösen	1 346 576,00	123 400 588	123 312,70	11 300 412,541847	0,091575	0,50
2018	Nyemission	14 782 749,00	122 054 012	1 353 730,24	11 177 099,844647	0,091575	0,54
2018	Konvertibellösen	1 923 680,00	107 271 263	176 161,00	9 823 369,604972	0,091575	0,40
2018	Nyemission	1 207 428,00	105 347 583	110 570,22	9 647 208,608972	0,091575	0,70
2018	Konvertibellösen	1 202 300,00	104 140 155	110 100,62	9 536 638,389872	0,091575	0,40
2017	Nyemission	13 196 370,00	102 937 855	1 208 457,58	9 426 537,767372	0,091575	0,65
2017	Konvertibellösen	576 000,00	89 741 485	52 747,22	8 218 080,184622	0,091575	0,50
2017	Nyemission	17 500 000,00	89 165 485	1 602 563,22	8 165 332,961622	0,091575	0,40
2017	Nyemission	8 823 528,00	71 665 485	808 014,94	6 562 769,740002	0,091575	0,34
2017	Nyemission	5 883 000,00	62 841 957	538 735,97	5 754 754,802002	0,091575	0,34
2017	Nyemission	5 540 705,00	56 958 957	507 390,29	5 216 018,836002	0,091575	0,45
2017	Nyemission	3 393 838,00	51 418 252	310 791,03	4 708 628,547154	0,091575	0,39
2017	Nyemission	1 535 000,00	48 024 414	140 567,68	4 397 837,522110	0,091575	0,57
2017	Nyemission	1 510 663,00	46 489 414	138 338,96	4 257 269,839255	0,091575	0,90
2017	Nyemission	5 000 000,00	44 978 751	457 875,46	4 118 930,879255	0,091575	1,38
2016	Nyemission	25 703 872,00	39 978 751	2 353 832,08	3 661 055,422255	0,091575	0,90
2016	Nyemission	1 422 943,00	14 274 879	130 306,13	1 307 223,343855	0,091575	1,11
2016	Nyemission	2 300 000,00	12 851 936	210 622,71	1 176 917,213855	0,091575	3,40
2016	Optionslösen	144 000,00	10 551 936	13 186,81	966 294,503637	0,091575	8,00
2016	Optionslösen	242 499,00	10 407 936	22 206,87	953 107,690476	0,091575	10,00
2016	Optionslösen	39 999,00	10 165 437	3 662,91	930 900,822387	0,091575	10,00
2016	Optionslösen	566 796,00	10 125 438	51 904,40	927 237,910306	0,091575	8,00
2015	Nyemission	200 000,00	9 558 642	18 315,02	875 333,514801	0,091575	10,00
2015	Nyemission	89 142,00	9 358 642	8 163,19	857 018,496591	0,091575	4,49
2015	Nyemission	1 500 000,00	9 269 500	137 362,64	848 855,306591	0,091575	9,75
2015	Optionslösen	17 500,00	7 769 500	1 602,56	711 492,670000	0,091575	10,00
2015	Optionslösen	108 000,00	7 752 000	9 890,11	709 890,110000	0,091575	2,78
2015	Nyemission	11 200,00	7 644 000	1 025,64	700 000,000000	0,091575	7,25
2015	Nyemission	2 172 800,00	7 632 800	198 974,36	698 974,359000	0,091575	7,25
2015	Split 3:1	3 640 000,00	5 460 000	0,00	500 000,000000	-	N/A
2015	Fondemission	0,00	1 820 000	409 000,00	500 000,000000	-	N/A

2015	Nyemission	220 000,00	1 820 000	11 000,00	91 000,000000	0,050000	15,00
2014	Nyemission	400 000,00	1 600 000	20 000,00	80 000,000000	0,050000	12,50
2014	Nyemission	200 000,00	1 200 000	10 000,00	60 000,000000	0,050000	5,00
2014	Split 2 000:1	999 500,00	1 000 000	0,00	50 000,000000	-	N/A
2014	Nybildning	500,00	500	50 000,00	50 000,000000	100,000000	100,00

ÄGARSTRUKTUR

Nedan visas Bolagets tio största aktieägare per den 29 november 2019 inklusive därefter kända förändringar som skett fram till dagen för Bolagsbeskrivningen. Antalet aktieägare uppgick vid tidpunkten till 4 974 stycken.

AKTIEÄGARE	ANTAL AKTIER	ANDEL AKTIER TILLIKA RÖSTER
FÖRSÄKRINGSBOLAGET AVANZA PENSION	26 704 541	9,04%
REDÉN TROTTHING AB	15 454 653	5,23 %
JENS WINGREN MED BOLAG	10 868 809	3,67 %
NORDNET PENSIONS FÖRSÄKRING AB	10 771 087	3,64 %
BÜLENT BALIKCI MED BOLAG	10 166 368	3,44 %
UMEED NOOR GALAY	4 030 257	1,36 %
MURAT YÜKSEL	3 654 047	1,24 %
ROBERT LARSSON	3 576 799	1,21 %
SWEDBANK FÖRSÄKRING	2 838 986	0,96 %
FK RÖR AB	2 600 000	0,88 %
ÖVRIGA	204 898 409	69,32%
Totalt antal aktier	295 563 956	100 %

AKTIEÄGARAVTAL

Såvitt Bolagets styrelse känner till finns inga aktieägaravtal eller andra avtal mellan Bolagets aktieägare som syftar till att gemensamt påverka Bolaget. Bolagets styrelse känner inte heller till några avtal eller motsvarande som kan leda till att kontrollen över Bolaget väsentligen förändras.

KONVERTIBLER, TECKNINGSOPTIONER, M.M.

Bolaget har per dagen för Bolagsbeskrivningens inlämning följande optionsprogram utgivna och registrerade vid Bolagsverket:

DATUM FÖR BESLUT	ANTAL TO	AKTIEKAPITALS-ÖKNING	BETALT PER OPTION	TECKNINGSKURS (VID BESLUT)	SLUTDATUM	BESLUT AV
2017-03-06	7 000 000	641 025,00	1,00	1,80	2020-03-21	Styrelse
2018-02-22	6 000 000	549 450,00	0,00	0,95	2020-03-31	Extra bolagsstämma*
2017-10-26	4 800 000	439 560,44	0,00	0,40	2021-12-01	Styrelse

* Personaloptionsprogram

Av ovanstående har 4 087 820 optioner från optionsprogrammet beslutat den 26 oktober 2017 utnyttjats för teckning av aktier. Resterande optioner i tabellen ovan har inte utnyttjats för teckning av aktier. Skulle samtliga nu utestående optioner utnyttjas för teckning av aktier skulle de nya aktierna utgöra 6,02 procent av samtliga då utestående aktier, befintliga aktieägare i Bolaget kommer då ses sina ägarandelar spädas ut i motsvarande grad. Teckningskurserna i tabellen ovan är ej omräknade med avseende på genomförda förändringar i aktiekapital och antal aktier.

I augusti 2017 etablerades en finansieringslösning där upplägget bestod av att Bracknor som borgenär stod för finansiering i form av likvida medel i utbyte mot skuldebrev hos Bolaget. Avtalet gällde sju konvertibla skuldebrev om 400 000 EUR vardera med ett totalt värde om 2,8 MEUR. Bolaget har använt två av dessa skuldebrev genom att man påkallat sk. trancher, den sista i mars 2018. Borgenären har enligt avtalet 12 månader på sig från dagen en tranch påkallades att begära konvertering, när så görs konverteras skuldebreven till nyemitterade aktier med kursrabatt. Rabatten uppstår då borgenären fritt får välja tillfälle för konvertering med konverteringskursen satt till 90 % av den lägsta volymvägda slutkursen under en period av 15 handelsdagar omedelbart före påkallande av konvertering.

Den senaste konverteringen påkallades av Bracknor den 7:e februari 2019 och uppgick till ca 866 000 SEK, motsvarande 10 820 700 aktier som efter registrering hos Bolagsverket överförts till Bracknor. Bolaget kommer inte att använda de fem kvarvarande konvertibla skuldebreven.

HANDEL PÅ NASDAQ FIRST NORTH GROWTH MARKET

Bolagets aktier handlas sedan den 4 juni 2015 på Nasdaq First North Growth Market i Stockholm under kortnamnet (ticker) GCOR.

11 BOLAGSORDNING

BOLAGSORDNING GAMING CORPS AB 556964-2969

1 FIRMA

Bolagets firma är Gaming Corps AB. Bolaget är publikt (publ).

2 STYRELSENS SÄTE

Bolagets styrelse har sitt säte i Uppsala.

3 BOLAGETS VERKSAMHET

Bolagets skall bedriva utveckling, marknadsföring och försäljning av programvaror för interaktiv underhållning, även som bedriva därmed förenlig verksamhet.

4 AKTIEKAPITALSGRÄNSER

Aktiekapitalet skall vara högst 1 000 000 kronor och högst 4 000 000 kronor.

5 ANTAL AKTIER

Antalet aktier skall vara högst 100 000 000 och högst 400 000 000.

6 STYRELSE

Styrelsen skall bestå av högst tre och högst sex ledamöter med högst två suppleanter.

7 REVISORSGRANSKNING

För granskning av bolagets årsredovisning jämte räkenskaperna samt styrelsens och verkställande direktörens förvaltning utövas en revisor, med eller utan suppleanter, eller ett registrerat revisionsbolag.

8 KALLELSE TILL BOLAGSSTÄMMA

Kallelse till bolagsstämma skall ske genom annonsering i Post- och Inrikes Tidningar och på bolagets webbplats. All kallelse skall annonseras i Dagens Industri. Kallelse till bolagsstämma skall ske inom den tid som anges i vid var tid gällande aktiebolagslag.

Gaming
Corps

Gaming Corps AB | 556964-2969 | Bolagsordning | www.gamingcorps.com | Sida 1 av 2

9 FÖRANMÄLAN

Aktieägare som vill delta i förhandlingarna vid bolagsstämma, skall dels vara upptagen i utskrift eller annan framställning av hela aktieboken avseende förhållandena fem vardagar före stämman, dels göra anmälan till bolaget senast kl 16.00 den dag som anges i kallelsen till stämman. Stämmande dag för inte vara söndag, annan allmän helgdag, lördag, midsommarlov, julkalender eller nyårsfest och inte infalla tidigare än femte vardagen före stämman.

10 ÄVSTÄMMINGSFÖRBEHÅLL

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

11 BOLAGSSTÄMMA

Årstämma hålls årligen inom 6 månader efter räkenskapsårets utgång.

På årstämma skall följande ärenden förekomma:

- 1) Val av ordförande vid stämman
- 2) Upprättande och godkännande av röstlängd
- 3) Godkännande av dagordning
- 4) Val av en eller två justeringsmän
- 5) Prövning av om stämman blivit behörigen sammankallad
- 6) Framläggande av årsredovisningen och revisionsberättelsen samt i förekommande fall koncernredovisningen och koncernrevisionsberättelsen
- 7) Beslut
 - a) om fastställelse av resultaträkningen och balansräkningen samt i förekommande fall koncernresultaträkningen och koncernbalansräkningen
 - b) om dispositioner beträffande bolagets vinst eller förlust enligt den fastställda balansräkningen
 - c) om ansvarighet åt styrelseledamöterna och verkställande direktören
- 8) Bestämmande av antalet styrelseledamöter och styrelsesuppleanter, samt i förekommande fall, revisor och revisionsuppleant
- 9) Fastställande av arvoden åt styrelsen och revisor
- 10) Val av styrelse samt i förekommande fall revisor och revisionsuppleanter
- 11) Annat ärende, som ankommer på stämman enligt aktiebolagslagen eller bolagsordningen.

12) RÄKENSKAPSRÅR

Bolagets räkenskapsår skall vara kalenderår.

Gaming
Corps

Gaming Corps AB | 556964-2969 | Bolagsordning | www.gamingcorps.com | Sida 2 av 2

PDF med Bolagsordningen kan laddas ned från www.gamingcorps.com/investorrelations

12 LEGALA FRÅGOR OCH KOMPLETTERANDE INFORMATION

ALLMÄN BOLAGSINFORMATION

Gaming Corps AB AB (org.nr 556964-2969) är ett svenskt publikt aktiebolag som bildades den 5 mars 2014 och registrerades vid Bolagsverket samma datum. Bolagets nuvarande firma (tillika handelsbeteckning) är Gaming Corps AB. Bolagets firma registrerades den 5 mars 2014. Bolaget har sitt säte i Uppsala, Sverige och dess verksamhet bedrivs i enlighet med aktiebolagslagen (2005:551). Bolaget har fem helägda dotterbolag.

- VisualDreams AB, organisationsnummer 556912-7391, Stockholm. Inaktivt.
- Gaming Corps Förvaltning AB, organisationsnummer 559076-5805, Uppsala. Inaktivt
- Gaming Corps Holding Ltd. organisationsnummer C 92863, Malta. Bolaget äger i sin tur 100% av aktierna i Gaming Corps Malta Ltd, organisationsnummer C 92862, Malta. Det är under Gaming Corps Malta Ltd. som utvecklingen på Malta bedrivs.
- Salsa Games GmbH, organisationsnummer CHE-389.371.184, Schweiz. Bolaget förvärvades av Gaming Corps i oktober 2017. I samband med delårsrapporten för fjärde kvartalet 2018 valde Bolaget att skriva ned Salsa Games värde till 0 då ledningen med hjälp av revisor inte kunnat styrka något värde på materiella eller immateriella tillgångar. Efter den genomlysning som initierades i december 2018 saknas fortsatt relevanta underlag varför läget kommer undersökas vidare med målsättningen att avveckla ägarskapet under 2020.

VÄSENTLIGA AVTAL

Den 11 oktober 2019 meddelade Gaming Corps att Bolaget ingått samarbete med ATG, ett av Sveriges ledande spelbolag, avseende utvecklingen av skräddarsydda kasinoslots. Samarbetet har ingåtts genom en avsiktsförklaring med en avsikt om en order som initialt beräknas uppgå till ett värde av 4 MSEK. Avtalet med ATG kommer att ingås när avtalet med en underleverantör av tekniska tjänster är färdigställt. Efter att Gaming Corps har ingått avtalet med ATG beräknar Bolaget att intäkter från avtalet kommer att genereras under fjärde kvartalet 2019.

TVISTER

I samband med genomlysningen av verksamheten efter styrelsens tillträde den 8 november 2018 bestred Bolaget en faktura från Stockington AB avseende arvode på cirka 530 000 SEK för påstådda utförda stödtjänster inom IR. Den 24 mars 2019 delgavs Bolaget stämning av Stockington AB med anledning av sagda faktura. Bakgrunden till bestridandet var att Bolaget inte hade erhållit adekvat specifikation, inte kunde verifiera utfört arbete i enlighet med avtalets omfattning samt hade identifierat frågetecken avseende omständigheterna kring avtalets ingående. Arbetet Stockington AB hävdar i sin stämningsansökan ska ha utförts åt Gaming Corps AB av Lars Hagelin och Douglas Norström under perioden 1 december 2017 till 31 augusti 2018 mot ett månatligt fast arvode om 50 000 kr. Bolaget engagerade ett ombud och processen löpte under vår och sommar, under perioden inkom dock ingen ytterligare information från Stockington AB av betydelse för att reda ut vad som förevarit. Då kostnaderna för den juridiska representationen ackumulerades gavs Bolaget rådet att trots avsaknad av stöd för Stockington AB:s krav förlika med motparten. En förlikning genomfördes till en summa på 350 000 SEK som betalades ut i två delar i slutet av oktober respektive november 2019. Det är Bolagets uppfattning att omständigheterna kring avtalets ingående mellan Gaming Corps AB och Lars Hagelin respektive Douglas Norström fortsatt kräver granskning och det arbetet går vidare.

Bolaget är inte, och har inte heller varit, part i några rättsliga förfaranden eller förlikningsförfaranden (inklusive ovanstående, ännu icke avgjorda ärenden eller sådana som Bolaget är medvetna om kan uppkomma) under de senaste tolv månaderna som nyligen haft eller skulle kunna få betydande effekter på Bolagets finansiella ställning eller lönsamhet.

FÖRSÄKRINGAR

Bolaget har ett försäkringsprogram som styrelsen bedömt vara anpassat till Bolagets verksamhet. Försäkringsskyddet är föremål för löpande översyn.

CERTIFIED ADVISER

Bolag som har aktier noterade på Nasdaq First North Growth Market är skyldiga att utse en Certified Adviser som övervakar Bolagets efterlevnad av handelsplatsens regelverk. Gaming Corps har utsett

Eminova Fondkommission AB till Certified Adviser. Eminova äger inga värdepapper i Gaming Corps.

HANDLINGAR INFÖRLIVADE GENOM HÄNVISNING

Nedanstående handlingar införlivas genom hänvisning och utgör en del av Bolagsbeskrivningen och ska läsas som en del härav. Handlingarna återfinns på Bolagets hemsida, www.gamingcorps.com.

- Bolagets årsredovisning för räkenskapsåret 1 januari 2017 – 31 december 2017
- Bolagets årsredovisning för räkenskapsåret 1 januari 2018 – 31 december 2018
- Bolagets delårsrapport för perioden 1 juli 2019 – 30 september 2019

12.1 IMMATERIELLA RÄTTIGHETER – PATENT, VARUMÄRKEN, DOMÄNER

PATENT

Bolaget innehar inga registrerade patent eller pågående patentansökningar.

VARUMÄRKEN, DOMÄNER OCH SOCIALA MEDIA

Bolaget har inga registrerade varumärken. Speltitlarna The Descendant och Mushroom Men som i november 2019 avyttrades var inte registrerade varumärken och hade inga kopplade domäner.

Gaming Corps

Bolaget är registrerat hos Bolagsverket under namnet Gaming Corps AB. Registrering av varumärket Gaming Corps pågår. Bolaget äger domänen www.gamingcorps.com vilken används som Bolagets huvudsakliga kommunikationskanal. Därutöver används Twitterkontot @gamingcorps samt konto på nätverkssidan LinkedIn. Facebook, Instagram och Youtube nyttjas ej i dagsläget i väntan på att uppdaterad varumärkesstrategi och profil lanseras.

Salsa Games

Efter den genomlysning som initierades i december 2018 saknas fortsatt relevanta underlag varför läget med Salsa Games GmbH fortsatt undersöks med målsättningen att avveckla ägarskapet under 2020. Bolaget har av juridiska, informationssäkerhetsmässiga och varumärkesmässiga skäl därför valt att inte använda Salsa Games som namn på produkter eller i kommunikation. Bolaget har ej tillgång till domänen www.salsa.games.

Oh Frog

Arbete med registrering av varumärke i EU för spelet Oh Frog har initierats. Domän och sociala media-kanaler kommer etableras i samband med lansering.

12.2 SKATTEFRÅGOR FÖR INVESTERARE I BOLAGETS AKTIE

Investerare i Bolagets aktier bör uppmärksamma att skattelagstiftningen i investerarens medlemsstat och Gaming Corps registreringsland, som är Sverige, kan inverka på eventuella inkomster från värdepapperen. Investerare uppmanas att konsultera dennes oberoende rådgivare avseende skattekonsekvenser som kan uppstå i samband med en potentiell investering i Gaming Corps aktie.

13 ADRESSER OCH KONTAKTUPPGIFTER

POSTADRESSER

Gaming Corps AB
Dragarbrunnsgatan 46, Vån 5
753 20 Uppsala
Sweden

Gaming Corps Malta Ltd.
SCM01 Smart City
GR3, SMARTCITY, SCM1001
Malta

EMAILADRESSER

Allmänna frågor: info@gamingcorps.com
IR-relaterade frågor: ir@gamingcorps.com

CERTIFIED ADVISER

Eminova Fondkommission AB
Besöksadress: Biblioteksgatan 3
114 46 Stockholm
www.eminova.se

REVISOR

ÖhrlingspricewaterhouseCoopers AB
Box 179
751 04 Uppsala
www.pwc.se

KONTOFÖRANDE INSTITUT

Euroclear Sweden AB
Box 191
101 23 Stockholm
www.euroclear.com