



Gaming Corps

BOKSLUTSKOMMUNIKÉ
1 JANUARI – 31 DECEMBER 2019

INNEHÅLL

1	Omsättning och resultat fjärde kvartalet 2019.....	2	11.3	Finansiering.....	17
2	Omsättning och resultat per 31 december 2019.....	2	11.4	Aktiekapital.....	17
3	Väsentliga händelser under perioden.....	2	12	Allmänt.....	17
4	VD Juha Kauppinen har ordet.....	4	12.1	Personal.....	17
5	Om verksamheten.....	6	12.2	Tvister och juridiska frågor.....	17
6	En introduktion till marknaden.....	7	12.3	Transaktioner med närstående.....	18
6.1	Gaming – Videogames.....	7	12.4	Kostnader för avveckling.....	18
6.2	iGaming – casinogames.....	8	12.5	Risker och osäkerhetsfaktorer.....	18
7	Affärsmodeller.....	9	13	Nyckeltal koncern.....	1
7.1	Gaming.....	9	14	Nyckeltal moderbolag.....	2
7.2	iGaming.....	10	15	Resultaträkning koncern.....	3
8	Pågående projekt.....	11	16	Resultaträkning moderbolag.....	4
8.1	ATG.....	11	17	Balansräkning koncern.....	5
8.2	Kasinoslots.....	12	18	Balansräkning moderbolag.....	7
8.3	Oh Frog.....	12	19	Kassaflödesanalys koncern.....	9
8.4	Project Intelligence – Chimney.....	13	20	Kassaflödesanalys Moderbolag.....	10
8.5	Gaming Corps Minis.....	14	21	Förändringar i eget kapital – koncern.....	11
8.6	Katrina 1565 –Siege of Malta.....	14	22	Förändringar i eget kapital – moderbolag.....	11
9	Väsentliga händelser efter periodens utgång.....	15	23	Förändringar i antal aktier – moderbolag.....	11
10	Aktien.....	16	24	Principer för delårsrapportens upprättande.....	12
11	Finansiell utveckling.....	16	25	Inkomstskatter.....	12
11.1	Finansiering och finansiell ställning.....	16	26	Kommande redovisningstillfällen.....	12
11.2	Intäkter.....	16			

1 OMSÄTTNING OCH RESULTAT FJÄRDE KVARTALET 2019

	MODERBOLAGET	KONCERNEN
Nettoomsättning	2,5 MSEK (0 MSEK)	1,6 MSEK (3,7 MSEK)
Rörelseresultat före avskrivningar	-1,7 MSEK (-2,5 MSEK)	-2,7 MSEK (-4,1 MSEK)
Resultat efter finansiella poster	-3,1 MSEK (-12,6 MSEK)	-2,7 MSEK (-8,5 MSEK)
Resultat per aktie före och efter utspädning	-0,011 SEK (-0,05 SEK)	-0,009 (-0,03 SEK)

Siffror i parentes avser fjärde kvartalet 2018

Avyttringen av Gaming Corps Austin har belastat resultaträkningen för moderbolaget med en nettokostnad på 1,62 MSEK. Se stycke 12.4.

2 OMSÄTTNING OCH RESULTAT PER 31 DECEMBER 2019

	MODERBOLAGET	KONCERNEN
Nettoomsättning	2,5 MSEK (0,03 MSEK)	9,1 MSEK (21,3 MSEK)
Rörelseresultat före avskrivningar	-6,4 MSEK (-13,5 MSEK)	-8,7 MSEK (-18,1 MSEK)
Resultat efter finansiella poster	-6,4 MSEK (-38,6 MSEK)	-7,4 MSEK (-39,5 MSEK)
Resultat per aktie före och efter utspädning	-0,02 SEK (-0,14 SEK)	-0,025 SEK (-0,14 SEK)

Siffror i parentes avser per 31 december 2018

3 VÄSENTLIGA HÄNDELSE UNDER PERIODEN

- Den 11 oktober meddelas att Bolaget mottagit ett anmärkningspåstående från Nasdaq avseende beslut om avnotering. Innan beslutet fattas bereds Bolaget möjlighet att inkomma med synpunkter. Bolaget meddelar att man inte instämmer med grunderna för påståendet, att arbetet med att ta fram en skrivelse inleds omedelbart parallellt med utredning om byte av handelsplats.
- Den 11 oktober kungörs att Bolaget och ATG signerat en avsiktsförklaring att ingå avtal. Samarbetet ska bland annat omfatta 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 ställts ut av Nexttobe AB.
- Den 28 oktober låter Bolaget meddela aktieägarna att ledningen den 25 oktober lämnat in en skrivelse till Nasdaq's Bolagsövervakning i enlighet med tidigare kommunikation.
- Den 22 november låter Bolaget meddela att skarp förhandling inletts avseende publicering av datorspelet Oh Frog. Enligt ny lanseringsstrategi ska spelet först lanseras på Steam 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.
- Den 2 december lät Nasdaq meddela att Gaming Corps aktie ej längre har observationsstatus.¹
- Den 6 december meddelar Bolaget att Gaming Corps Bolagsbeskrivning är inskickad till Nasdaq samt att dokumentet gjorts tillgänglig på hemsidan.

¹ <https://newsclient.omxgroup.com/cdsPublic/viewDisclosure.action?disclosureId=913497&lang=en>

- Den 18 december tillkännager Bolaget samarbete med iSoftBet vars aggregatorplattform ska utgöra distributionslänk mellan Gaming Corps kasinoslots och de operatörer som tillhandahåller dem mot slutkund.
- Den 20 december meddelar Bolaget att man ingått avtal med ATG avseende utveckling av skräddarsydda kasinoslots till ett initialt ordervärde av 4 MSEK samt del av spelintäkterna. Avtalet innebär även en överenskommelse om att ATG ska tillhandahålla icke-exklusiva produkter från Gaming Corps mot vinstdelning.

4 VD JUHA KAUPPINEN HAR ORDET



Kära Aktieägare,

Det fjärde kvartalet för 2019 är nu stängt och vi i ledning och styrelse kan börja se tillbaka på vårt första år i Gaming Corps. Bolaget har genomgått omfattande förändringar, i stort och smått, samtidigt som affärsidén är fortsatt starkt grundad i de två affärsområdena Gaming och iGaming. Detta kvartal har tyngdpunkten legat på iGaming och det samarbete Bolaget etablerat med ATG, ett samarbete som på många sätt exemplifierar vad för typ av affärer vi vill göra framöver. Det gläder mig att denna första milstolpe i form av en helt ny kund är passerad och jag är enormt stolt över alla i teamet och deras insatser som gjort det möjligt.

Bolaget har växt under perioden genom att vi kunnat knyta fler specialistkompetenser till studion på Malta. För att ge plats till alla medarbetare samt möta MGA:s krav på informationssäkerhet flyttade studion till ett större kontor i december. Här i Sverige har vi blivit ett sammansvetsat team och har efter ett år tillsammans hittat rutiner och arbetssätt som fungerar givet Gaming Corps ganska speciella förutsättningar.

Finansiellt innebär kvartalet likt det förra inga större överraskningar utan vi är fortsatt i början av att etablera en helt ny ekonomisk grund för Bolaget. På kostnadssidan syns effekterna av kostnadsbesparingen det innebar att skifta produktionen från Austin till Malta där den månatliga kostymen minskat. Samtidigt har en hel del engångskostnader tagits på Malta under etableringen vilket gör att kvartalet inte helt representerar den löpande kostnadskostym som kommer råda framgent. Vi arbetar fortfarande med att justera storleken på studion och sätta nya rutiner på plats. På intäktssidan återfinns äntligen "nya" intäkter genom att en del av det arbete som utförts för ATG:s räkning under sommar och höst 2019 kunde faktureras vid avtalsskrivningen den 20 december. Bolaget visar inte svarta siffror än vilket främst är att härröra till tre saker: för det första behövdes det kreativa teamet växlas upp för att kunna möta efterfrågan även innan avtal var helt klara. För det andra har avyttringen av dotterbolaget i Austin inneburit kostnader främst i form av reglering av gamla skatteskulder. Slutligen har vi valt att inte aktivera några utvecklingskostnader som en tillgång i balansräkningen utan de har tagits rakt av som kostnader för perioden. Detta då ledningen valt att göra överlag restriktiva bedömningar avseende värdering av tillgångar samt inte ansett administrationen motiverad eftersom majoriteten av utvecklingen ändå kommer realiseras i form av lanserade produkter under 2020. Totalt sett ger det ett minusresultat för perioden. Det är givetvis ledningens målsättning att visa svarta siffror framgent men prognoser sparar vi till senare.

Det blev ett mycket intensivt kvartal på flera sätt där det som gjort störst avtryck härrör till Nasdaq respektive ATG. Periodens intensivaste dag var otvivelaktigt den 11 oktober då vi hade den stora glädjen att äntligen kunna kommunicera samarbetet med ATG som då formaliserats via en avsiktsförklaring. Den 11:e oktober var också, utom tvivel, årets svåraste dag för mig och mina kollegor. Dagen innan kontaktade vi Nasdaq på morgonen för att flagga för att en avsiktsförklaring med ATG var nära förestående då överenskommelsen efter lång dialog var på väg att sättas på prant. Glädjen slogs dock tvärt om till chock när Bolaget vid dagens slut mottog ett anmärkningspåstående i vilket Nasdaq informerade om att man avsåg besluta om avnotering av Gaming Corps aktie. Styrelsen och ledningen beredde informationen och kommunicerade ut den på morgonen den 11:e oktober, några timmar senare mottog Bolaget en signerad avsiktsförklaring från ATG som då kommunicerades ut direkt. Årets mest negativa respektive mest positiva händelse inrymdes således på samma dag vilket vi givetvis förstår var omtumlande även för våra aktieägare. Nasdaq beredde Bolaget möjlighet att komma med synpunkter och efter en dryg månads intensiv process blev utfallet det önskade – den 29 november meddelade Nasdaq att Gaming Corps aktie godkänns för fortsatt handel. Beskedet var oss tillhanda ett par timmar innan delårsrapporten för tredje kvartalet skulle ut så vi hann precis ändra om och publicera en uppdaterad version, till stor glädje internt givetvis. Så vågorna har kort sagt gått höga denna period! För såväl ledning, styrelse och kreativt team som aktieägare. Vi är mycket tacksamma att Nasdaq landade i den slutsats de gjorde och för den lättnad det inneburit för Bolaget.

Att avsluta omnoteringsprocessen och etablera ett nytt, inkomstbringande kundsamarbete var de två viktigaste milstolparna för Gaming Corps under 2019. Under fjärde kvartalet intensifierades arbetet med båda varför många andra frågor fick läggas åt sidan. Till dem hör t.ex. projektet med Chimney där bägge parter var så enormt belastade att projektet mot slutet av året fick sättas på paus. Det har dock inte haft några negativa effekter på dess förutsättningar och möjligheter utan arbetet har sedan plockats upp igen. Publicering för Oh Frog fick också det gå på sparlåga och vi valde att inte söka tidigare lägga lansering. Delar av Bolagets icke-exklusiva portfölj av kasinoslots hade ledningen initialt för avsikt att lansera innan jul men produktionen fick under fjärde kvartalet nästan helt omdirigeras till ATG:s order. Många andra svåra avvägningar fick också göras för att hushålla med tid och kraft. Vi vet att flera av dessa projekt är sådana som marknaden hoppades se mer av innan slutet på 2019, men jag tror våra aktieägare håller med om att den hårda prioritering som ledningen gjorde visat sig rätt. Nu har vi kunnat gå in i 2020 med förnyad energi, med omnoteringsprocessen bakom oss och en stor order i bagaget, vilket möjliggjort andra prioriteringar.

Det hade inte varit möjligt att växla upp utvecklingen på det sätt som gjorts under perioden utan stödet från Findolon AB. Den 21 oktober kunde Bolaget meddela att Findolon tog över det tidigare lånet på 5 MSEK från Nexttobe AB samt utökade det med 5 MSEK. Detta fördelaktiga låneupplägg har under 2019 möjliggjort att Bolaget under svåra förhållanden kunde bygga och växa egen utvecklingskompetens, något som varit ovärderligt. Vi är enormt tacksamma för stödet. Den 17 januari tog Findolon steget vidare och lät konvertera lånet tillsammans med ytterligare 10 MSEK till ett ägande i Gaming Corps. I samband med det fick Bolaget även en ny aktieägare i form av Östen Carlsson vars investering stärkte kassan med ytterligare 2 miljoner kronor. Den riktade nyemissionen innebar ett kapitaltillskott till Bolaget på 12 miljoner vilket inte bara medför arbetsro och möjlighet till långsiktiga satsningar utan även optimism. Det är värdefullt för ett företag som Gaming Corps att få den här typen av långsiktigt stöd. En nyemission medför förvisso alltid utspädning av aktien vilket givetvis ska tas i beaktande. Här är dock ledningen nöjd med att kunna genomföra en finansieringslösning som kostar Bolaget markant mindre än vad en vanlig nyemission gör och därtill består av helt öppna, ej ytterligare kostnadsbelagda överenskommelser till skillnad från tidigare lösningar med t.ex. Bracknor, GEM och Majestic Holdings. Konverteringen av lånet medför också en viktig faktor och det är stabilitet i balansräkningen. Här har Bolaget efter ett osäkert år, till följd av nödvändiga nedskrivningar av överskattade tillgångar och släpande underskott, nu under början av 2020 äntligen kunnat erhålla en tillförlitlig stabilitet.

I slutet av perioden kunde Bolaget också informera om att avtal ingåtts med iSoftBet för distribution av iGamingprodukter via deras Game Aggregation Platform (GAP). Det är ett tekniskt avancerat avtal med en framgångsrik motpart som vi är mycket nöjda med. Att engagera en aggregator var även en förutsättning för att kunna avsluta avtalsskrivningen med ATG, något som tog viss tid då de tekniska delarna av samarbetet avseende aggregatorplattformen krävde mycket av alla tre parter.

Det har inte stått stilla för Bolaget efter periodens slut heller, och det är framför allt en händelse som lyser starkt. Den 11 februari fick Gaming Corps svar från MGA att Bolagets ansökan om licens godkännts vilket innebär att ytterligare en viktig grundbult är på plats för att kunna bygga en gedigen, framgångsrik affär inom iGaming. Även här är jag oerhört stolt över vårt team som deltagit i denna omfattande, lärorika och tidskrävande process sedan våren 2019 och på punkt efter punkt levererat det som krävs – juridiskt, administrativt och framför allt tekniskt. Det har varit en betydande kunskapsresa för oss alla.

Jag avslutar som ofta tidigare med att tacka alla ni aktieägare som följer och stöttar Bolaget, ert engagemang gör oss ödmjuka. Vi ser fram emot 2020 tillsammans med Er.

Uppsala 2020-02-28

Juha Kauppinen

5 OM VERKSAMHETEN



Gaming Corps AB ("Bolaget") är ett spelutvecklingsföretag som arbetar med att ta fram datorspel, kasinospel och interaktiv underhållning inom två affärsområden – **GAMING** och **iGAMING**. 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 11 personer är engagerade på heltid med arbete inom båda affärsområden. Bolaget tar därutöver vid behov in underleverantörer och konsulter. Då studion växte under hösten 2019 flyttade Bolaget i december in i nya, större lokaler. 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. Bolaget har sedan den 11 februari 2020 licens för utgivning av digitala kasinospel utställd av Malta Gaming Authority, något som krävs för att kunna sälja produkter till operatörer på reglerade marknader.



Verksamheten inom **iGaming** består av digitala kasinospel där en portfolio så kallade kasinoslots 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. Den 11 oktober 2019 kunde Bolaget kommunicera att en avsiktsförklaring signerats med ATG vilket den 20 december följdes upp med ett avtal. ATG blir därmed Gaming Corps första operatörskund inom iGaming. Samarbetet omfattar bland annat att Bolaget utvecklar skräddarsydda kasinoslots för

ATG:s räkning, med ett initialt beräknat ordervärde om 4 MSEK samt del av spelintäkterna. Då arbetet med den första produkten till ATG pågått under stora delar av 2019 genererades en första intäkt från samarbetet under fjärde kvartalet 2019. Bolaget har under perioden även ingått avtal med iSoftBet vars aggregatortplattform kommer utgöra distributionslänk mellan Gaming Corps kasinoslots och de operatörer som tillhandahåller dem mot slutkunden.

Inom affärsområde **Gaming** har under perioden arbetet primärt bestått av att färdigställa *Oh Frog*, ett spel av genren "action adventure puzzle" som köptes till stora delar färdigutvecklat i augusti 2019. *Oh Frog* planeras lanseras under slutet av första kvartalet 2020 och kommer då vara det första datorspelet



Gaming Corps givit ut sedan 2016. Dialog med flera publiceringsbolag har pågått sedan början av hösten, i slutet av hösten inleddes skarp avtalsförhandling. *Oh Frog* kommer släppas i två steg, först via den globala plattformen Steam², ett digitalt system för distribution av datorspel till vilket över 125 miljoner personer är anknutna. I ett andra steg kommer spelet lanseras på Nintendo Switch, världens mest använda konsol³. Även andra konsoler utvärderas. Bolaget inledde också under hösten 2019 samarbete med GamingMalta, en oberoende ideell stiftelse grundad av den Maltesiska staten och Malta Gaming Authority (MGA). Stödet avser action-rollspelet *Katrina 1565 – Siege of Malta*, ett spelkoncept som sätts i produktion först när extern finansiering etablerats då Bolaget fortsatt iaktar försiktighet med att öka kostnadskostymen.

² <https://store.steampowered.com/about/>

³ <https://venturebeat.com/2019/04/25/nintendo-switch-tops-34-74-million-consoles-sold-growth-slowing/>

6 EN INTRODUKTION TILL MARKNADEN

Gaming Corps agerar på den globala, digitala spelmarknaden inom två affärsområden: **GAMING** och **iGAMING**. Gaming innebär 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.

6.1 GAMING – VIDEOGAMES



Den globala Gamingindustrin har under de senaste decennierna tagit 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.⁴ Newzoo förväntar att marknaden kommer fortsätta sin starka utveckling och år 2021 vara värd ca 180 miljarder dollar. Mobila plattformar står för den största tillväxten och beräknas omsätta 68,5 miljarder dollar vilket utgör 45 % av marknaden. Datorer och konsoler står för

varvarande 23% respektive 32%. Det är siffror som jämfört med 2018 års rapport visar på en tillväxt för konsolerna som 2018 utgjorde 25% av marknaden.⁵

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.⁶

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, "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*.⁷ *Casual* gamers använder Gaming som tidsfördriv och nöje men utan att dra det till ett intresse eller något de identifierar sig med. Denna grupp attraheras av produkter som har korta sekvenser, hög belöningsgrad, låga krav på kunskap är överlag lätta att lära sig. *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. *Core*-spelarna har spel som ett aktivt intresse och spel riktade mot denna målgrupp kräver en nivå av utmaning och uthållighet. *Hardcore*-spelare har spel som ett



⁴ <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2019-light-version/>

⁵ <https://newzoo.com/insights/articles/newzoos-2018-report-insights-into-the-137-9-billion-global-games-market/>

⁶ <https://www.ft.com/content/b53d239e-503a-11e7-a1f2-d019572361bb>

⁷ 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 Groof: <https://core.ac.uk/download/pdf/34543728.pdf>

passionerat intresse, han/hon identifierar sig med speltitlar och varumärken bakom speltitlarna och spenderar en betydande mängd tid i spelvärlden med spelande, social interaktion, informationssökning och engagemang. Spel framtagna för hardcore-spelarna syftar till att vara utmanande och bygger på komplexa narrativ som förutsätter god förståelse.

6.2 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.⁸ Den globala online-kasinomarknaden har uppskattats till 11,9 miljarder euro år 2018.⁹ 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 vadsplacering i realtid. 2016 stod vadsplacering 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.¹⁰ 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.¹¹

MÅLGRUPPER – OPERATÖRER

För spelutvecklare 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 vadsplacering 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.

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 *aggregatorerna*, företag som tillgodoser en teknisk plattform som utgör distributörsänk 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.

⁸ <https://www.prnewswire.com/news-releases/global-online-gambling-market-size-worth-usd-73-45-billion-by-2024-hexa-research-869794438.html>

⁹ H2 Gambling Capital, februari 2019, via <https://www.netent.com/en/market-overview/#>

¹⁰ 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>

¹¹ H2GC, Research and Markets

MÅLGRUPPER – SLUTANVÄNDARE

En enkel indelning av användarna är *vanemässiga* och *tillfälliga*. Vanemässiga spelare är en grupp som regelbundet och systematiskt spelar online. En del av dem är professionella och livnär sig på sitt spelande. 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. Tillfälliga spelare besöker onlinekasinon då och då av nyfikenhet, tristess och/eller önskan att få en snabb "kick". De har ingen varumärkeslojalitet utan väljer operatörer nära på slumpmässigt.

7 AFFÄRSMODELLER

7.1 GAMING

Bolaget har inom affärsområdet Gaming under 2019 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 11 personer, alla baserade i studion på Malta. 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. Givet den låga vinstmarginalen anser ledningen att det 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 sannolikt att den kan återintroduceras i framtiden när tillfälle ges. Det Bolaget satsar på i nuläget är istället att fortsätta etablera **egen utveckling** 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, medan man nu kan applicera andra mer långsiktiga affärsmodeller för att ta hänsyn till produktens livscykel inkluderat merförsäljning och servicepaket. Men 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 Bolaget i ingången av 2019 hade målsättningen att återinföra egna projekt inom en 2-årsperiod, och då med ett modernare angrepp till livscykelutveckling. Under senvåren 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. Gaming Corps återgång till egen produktion är således inom ramen för vad Bolaget maktar med och medför begränsade investeringar. Därutöver kommer Bolaget fortsatt utvärdera små 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.

7.2 iGAMING

Inom affärsområde iGaming arbetar Bolaget för närvarande med två olika affärsmodeller: **icke-exklusiva kasinoslots** för en **bred marknad** samt **skräddarsydd, 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 och har i dagsläget avtal med en aggregator – iSoftBet.

8 PÅGÅENDE PROJEKT

8.1 ATG

Den 11 oktober 2019 annonserades Gaming Corps samarbete med ATG. Den 20 december ingicks det formella avtalet som innebär utveckling av skräddarsydda kasinoslots för ATG:s räkning till ett initialt ordervärde av 4 MSEK samt del av spelintäkterna. Avtalet innebär vidare en överenskommelse om att ATG ska erbjuda marknaden även icke-exklusiva produkter från Gaming Corps portfölj. Portföljprodukterna är av den typen som kommer finnas tillgängliga hos fler än en operatör och ersättningen till Bolaget sker där i form av vinstdelning.

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 konceptutveckla den första produkten. Därefter har utvecklingsresurser dedikerats till projektet under tredje och fjärde kvartalet vilket till viss del återspeglas i den första intäkten som genererades i samband med avtalsskrivningen.

Gaming Corps och ATG är överens om att ingen vidare information om samarbetet kommer förmedlas innan den första exklusiva produkten släpps till marknaden. Tidsram och lansering utgår från ATG:s övergripande planering.



ATG är ett av Sveriges ledande spelbolag med en dominant ställning inom hästsporten. Företaget grundades 1974 med uppdraget att trygga utvecklingen för trav- och galoppsporten genom att erbjuda spel på ett ansvarsfullt sätt. ATG ägs helt och hållet av trav- och galoppsporten via ägarna Svensk Travsport och Svensk Galopp till vilka hela överskottet från verksamheten går tillbaka. Under 2018 hade ATG 4 894 MSEK i nettoomsättning varav 2 093 MSEK är medel som oavkortat kom Svensk Travsport och Svensk Galopp tillgodo. Under 2019 var nettoomsättningen 4 435 MSEK. Den 1 januari 2019 lanserade ATG ett affärsområde för kasinospel, ATG Casino, vilket under sitt första år genererade intäkter på 308 MSEK.

ATG bedriver ett omfattande arbete för ansvarsfullt spelande, bland annat med regelbundna utbildningar för medarbetare, ombud och samarbetspartners. ATG:s spelansvarsverktyg innehåller funktioner som insättningsgränser, spelavstängning, självtest och inloggningstidsgränser.

www.atg.se/casino
www.atg.se/atgcheck/spelansvar

8.2 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 skräddarsydda kasinoslots av premiumnivå där stor anpassning görs utifrån kundens specifikation. Det främsta arbetet, både i termer av försäljning och produktion, har sedan tidig vår lagts på samarbetet med ATG (se ovan).

Det är Bolagets bedömning att på den europeiska marknaden finns större intjäningsförmåga för affärsmodellen med anpassade premium-produkter medan icke-exklusiva kasinoslots till en bred marknad passar sig väl för Asien. Bolaget har valt att hålla en hög nivå på portföljens samtliga spel även på de icke-exklusiva produkterna varför förväntningen är att kunna sälja dem brett i termer av geografi och kanal. Premiumprodukten riktar sig i första hand till den vanemässige spelaren med inbyggda lojalitetsfunktioner, förstklassigt gränssnitt och modernt innehåll¹². 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 aggregatorn erbjuds ett paket med flera slots i syfte att tillgodose den tillfällige spelarens nyfikenhet och vandringslust mellan olika spel.



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 aggregatorer som agerar mellanhand under egen licens. Försäljning av iGaming-produkter till operatörer på Malta där produkterna utvecklas kräver dock spellicens utställd av Malta Gaming Authority¹³. Bolaget ansökte därför under 2019 om spellicens för att på så sätt säkerställa att alla juridiska förutsättningar fanns på plats när produkterna står klara att lanseras. Licensen utfärdades av MGA den 11 februari 2020 efter en process där Bolaget lämnat in och fått granskat såväl juridiska, administrativa som tekniska underlag. I ett sista steg testades Bolagets system och spel av ett oberoende testlabb för att säkerställa regelbaserad spelupplevelse.



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 samt en volatilitet på 96.7%. Bolaget har därutöver förhandsvisat grafik från tre andra spel under pågående utveckling: Ogres Bar, Pans Tale och Baby Hercules.

8.3 OH FROG

Oh Frog är ett spel av genren "action adventure puzzle" och köptes till stora delar färdigutvecklat i augusti 2019 då även spelets upphovshavare anställdes. Oh Frog har utvecklats under en period på drygt fyra år. 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 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.

¹² https://slotegrator.com/gambling_blog/online_casino_target_audience.html

¹³ <https://www.mga.org.mt/>

Spelet kommer inom kort att genomgå ett så kallat stängt betatest under vilket upp till 30 utvalda personer får provspela och inkomma med synpunkter. Oh Frog kommer släppas i två steg, först via den globala plattformen Steam¹⁴, ett digitalt system för distribution av datorspel till vilket över 125 miljoner personer är anknutna. I ett andra steg planeras spelet lanseras på konsolen Nintendo Switch, världens mest använda konsol med 34,7 miljoner sålda exemplar sedan lanseringen 2017.¹⁵

I slutet av augusti 2019 deltog Bolaget i mässan Gamescom där Oh Frog presenterades för flertalet publiceringsbolag. Dessa kontakter följdes upp i början av hösten och samtal avseende samarbete inleddes därefter. Bolaget meddelade den 22 oktober att man gått vidare till skarp avtalsförhandling med ett av dessa företag. Dialogen har efter årsskiftet igen breddats till fler möjliga motparter varför ett samarbete ännu inte annonserats. Lansering är fortsatt planerad till slutet av första kvartalet 2020, men lanseringsplan kan presenteras först när avtal för publicering tecknats.

8.4 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 och nya tekniska landvinningar gjorts, 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, medan filmatiseringar av spel dragit miljontals fans till biografer. 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. 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. Under fjärde kvartalet 2019 var såväl Gaming Corps som Chimney högt belastade med andra frågor varför projektet mot slutet av året fick sättas på paus. Det har dock inte haft några negativa effekter på dess förutsättningar utan arbetet med gemensam införsäljning har sedan plockats upp igen. Gaming Corps tror fortsatt starkt på idén och de möjligheter som ett insteg på marknaden för interaktiv underhållning innebär. Här är ledningens mål att ha ett långsiktigt tänkande och säkra att Gaming Corps följer med i utvecklingen och etablerar affärer inom denna expansiva marknad.

Det är fortsatt svårt 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.

¹⁴ <https://store.steampowered.com/about/>

¹⁵ <https://venturebeat.com/2019/04/25/nintendo-switch-tops-34-74-million-consoles-sold-growth-slowing/>

8.5 GAMING CORPS MINIS

I augusti lanserades en gratis spelkollektion vid namn Gaming Corps Minis. Kollektionen består av enkla men attraktiva mobilspel som erbjuder möjlighet till en stunds underhållande tidsfördriv. Strategin med kampanjen byggde i första hand på att skapa varumärkeskännedom och i andra hand på att testa nya spelidéer på marknaden. Kampanjen avslutades vid jul 2019 och ledningen är överlag nöjd med utfallet då den 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. Mindre bra är dock leveranssäkerheten då uppladdningen hos Google play (Android) varierat kraftigt från timmar till ibland många veckor vilket skapat eftersläpning. Totalt togs åtta minispel fram och under 2020 kommer Bolaget utvärdera vilka av spelen som ska tas vidare och i vilken form. Gaming Corps Minis planeras även finnas tillgängliga framöver på iOS (Apple).

8.6 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 spelindustrin¹⁶. 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.

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 Enterprise¹⁷. Dessa möten var framgångsrika vilket tillsammans med GamingMaltas stöd gjorde att ledningen beslutade ta projektet från idéstadiet till projekteringsstadiet. Huvudfokus under hösten 2019 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. Ytterligare dialog med GamingMalta har hållits och ledningen är försiktigt positiv till framtiden för spelet som hittills renderat mycket intresse vid samtliga presentationer. Givet omfattningen av spelidén är detta dock ett långsiktigt projekt med än så länge inga fasta tidsramar.

¹⁶ www.gamingmalta.org

¹⁷ www.maltaenterprise.com

9 VÄSENTLIGA HÄNDELSE EFTER PERIODENS UTGÅNG

- Den 8 januari lät Bolaget meddela att Bracknor påkallat konvertering av teckningsoptioner motsvarande 3,6 miljoner aktier. Optionerna ställdes ut i samband med det tidigare samarbetet avseende konvertibellån som avslutades under 2019. Inlösen sker till kursen 0,4 och innebär ett kapitaltillskott på 1,44 MSEK samt en utspädning av aktien på ca 1,2%.
- Den 17 januari meddelade styrelsen att Bolaget beslutat genomföra en riktad nyemission av 52 622 155 aktier till långgivaren Findolon AB samt investeraren Östen Carlsson till en teckningskurs om 0,42 kronor per aktie. En del av nyemissionen betalas genom kvittning av befintliga lån till Bolaget, varvid Bolaget tillförs totalt 12 MSEK i likvida medel före emissionskostnader.
- Den 27 januari meddelade Bolaget att Jens Wingren lämnar styrelsen. Orsaken är att Wingren tackat ja till rollen som VD för ett annat bolag med start den 1/4 2020 och inte kommer ha tid att även engagera sig i Gaming Corps styrelse..
- Den 27 januari meddelar Bolaget att Bracknor önskar avbryta konverteringen av teckningsoptioner som påkallades den 8 januari 2020.
- Den 11 februari tillkännager Bolaget att besked mottagits från Malta Gaming Authority (MGA) att ansökan om licensen "Critical Gaming Supply License" beviljats. Licensen är en B2B-licens som möjliggör försäljning av digitala kasinoprodukter till operatörer.

10 AKTIEN

Gaming Corps aktie är sedan den 4 juni 2015 noterad vid Nasdaq First North Growth Market. Per den sista handelsdagen under perioden, den 30 december 2019, var sista avslutet på kursen 0,444 SEK per aktie vilket motsvarar ett börsvärde om cirka 131,2 MSEK baserat på 295 563 956 utestående aktier.

AKTIENS UTVECKLING

Grafen nedan visar Gaming Corps aktiekurs under 2019 där den vid ingången handlades till 0,074 SEK och stod på 0,444 SEK på årets sista handelsdag. Utvecklingen var betydande under fjärde kvartalet 2019 då det sista avslutet innebar en ökning från sista handelsdagen för tredje kvartalet om ca 85%.



11 FINANSIELL UTVECKLING

11.1 FINANSIERING OCH FINANSIELL STÄLLNING

- Det egna kapitalet uppgick till -1,5 MSEK (3,6 MSEK) i moderbolaget och -2,9 MSEK (-3,3 MSEK) i koncernen per den 31 september 2019.¹⁸
- Eget kapital per aktie var negativt i moderbolaget (0,01 SEK) och var även i koncernen negativt per den 31 december 2019 (0,01).¹⁸
- Soliditeten var på rapportdagen negativ i moderbolaget (47,2 %) och koncernen (43,6%).¹⁸
- Kassaflödet från den löpande verksamheten för perioden uppgick till -11,7 MSEK (-24,6 MSEK) i moderbolaget och -12,5 MSEK (-31,1 MSEK) i koncernen.¹⁹
- Periodens kassaflöde uppgick till -2,3 MSEK (2,4 MSEK) i moderbolaget och -2,2 MSEK (0,9 MSEK) i koncernen.¹⁹

11.2 INTÄKTER

- Intäkter under den gångna perioden är främst att härröra till Bolagets samarbete med ATG där delar av produktionskostnaden har debiterats enligt avtal. En andel av den fakturerade intäkten avser ersättning för styrelseledamot Daniel Redén, se stycke 12.3.
- Framtida intäkter för ATG-samarbetet kommer till största delen baseras på vinstdelning och Bolaget gör ingen prognos i nuläget.
- De första icke-exklusiva kasinoslotsen är under införsäljning. Bolaget gör ingen prognos i nuläget.
- Spelet Oh Frog är planerat för lansering under slutet av första kvartalet 2020 då även de första intäkterna beräknas uppstå genom försäljning av enheter online.

¹⁸ Siffror i parentes avser 31 december 2018.

¹⁹ Siffror i parentes avser samma period 2018.

11.3 FINANSIERING

Den 28 mars tecknade Bolaget ett avtal gällande ett långfristigt lån om 5 MSEK från riskkapitalbolaget Nexttobe AB. Lånet hade en årlig ränta under 5% och betalades ut den 31 mars 2019. Den 21 oktober tecknades avtal om finansiering med riskkapitalbolaget Findolon AB genom ett lån på 5 MSEK med en årlig ränta under 5%. Findolon AB tog i samband med överenskommelsen även över hela lånet som ställdes ut av Nexttobe AB. Total uppgick vid utgången av förra perioden de båda lånen från Findolon AB inklusive upplupen ränta till 10 056 421 SEK. Den 17 januari lät Findolon AB konvertera hela lånet tillsammans med ytterligare 10 MSEK till ett ägande i Bolaget. I samband med det fick Bolaget även en ny aktieägare i form av Östen Carlsson vars investering stärkte kassan med ytterligare 2 MSEK. Den riktade nyemissionen innebar ett kapitaltillskott till Bolaget om 12 MSEK med syftet att fortsätta tillföra medel till pågående utveckling inom båda affärsområden. Per dagens datum är Bolagets likviditetsbudget i balans och enligt plan, det är styrelsens bedömning att befintliga likvida medel tillsammans med emissionen är tillräckliga för att driva verksamheten under 2020.

11.4 AKTIEKAPITAL

Enligt Aktiebolagslagen ska styrelsen upprätta en kontrollbalansräkning²⁰ 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 cirka 738 000 SEK. Aktiekapitalet har varit lågt hela 2019 och styrelsen har varit mycket vaksam över dess utveckling och regelbundet fört dialog med revisor. Som framgår av bolagets balansräkning understiger det egna kapitalet hälften av det registrerade aktiekapitalet i slutet av perioden. Styrelsen påbörjade i början av januari upprättandet av en kontrollbalansräkning per den 30 november vilket var den dag som det egna kapitalet understeg hälften av det registrerade aktiekapitalet. I samband med att emissionen tecknades den 17 januari om drygt 22 MSEK konstaterade styrelsen att det egna kapitalet var återställt och beslutade då att inte kalla till stämma för framläggande av kontrollbalansräkning. Nu är aktiekapitalet på en mycket stabil nivå men Bolaget kommer fortsatt utvärdera alla tillgångars värde på regelbunden basis för att säkerställa full kontroll.

12 ALLMÄNT

12.1 PERSONAL²¹

- Antalet anställda i moderbolaget uppgick per den 31 december 2019 till 1 person (1 person). Därutöver är två av ledningsgruppens medlemmar engagerade i Bolaget genom konsultavtal.
- Medelantalet anställda i moderbolaget för perioden uppgick till 1 person (1 person).
- Antalet anställda i koncernen uppgick per den 31 december 2019 till 12 personer (14 personer)
- Medelantalet anställda i koncernen för perioden uppgick till 10 personer (14 personer)

12.2 TVISTER OCH JURIDISKA SPÖRSMÅL

I samband med genomlysningen av verksamheten efter styrelsens tillträde den 8 november 2018 framkom att Bolagets samarbetspartner PlayMagic inte levererat enligt avtal. Ledningen sade upp avtalet och krävde återbetalning på det lån på 50 000 EUR plus 10% ränta som utbetalades till PlayMagic den 27 september 2018. PlayMagic valde att inte hörsamma Bolagets begäran, således har ledningen engagerat en jurist som under slutet av 2019 vidtog alla formella steg för att återkräva medlen på Malta där PlayMagic är baserat. Då PlayMagic är på obestånd kommer Bolaget nu gå vidare med att driva in lånet från den svenske medborgare som står som borgenär för PlayMagic, en av Gaming Corps tidigare konsulter. Någon stämningsansökan har inte ännu inlämnats utan Bolaget har baserat på juristernas bedömning god förhoppning om att återfå medlen utan att tvist uppstår.

²⁰ För mer information om kontrollbalansräkningar, se <https://blogg.pwc.se/foretagarbloggen/kontrollbalansrakning-nar-behovs-den>

²¹ Uppgifter i parentes avser samma period föregående verksamhetsår 2018

12.3 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. Under perioden har en närståendetransaktion genomförts då Bolaget i samband med fakturering av arvode till ATG även administrerade fakturering av ett individuellt arvode för styrelseledamot Daniel Redéns räkning. Detta arvode är specificerat enligt avtal mellan ATG och Daniel Redén och är kopplat till motprestationer för ATG:s räkning i samband med Bolagets framtagning av produkter för ATG. Bolaget fakturerade båda arvoden, Bolagets och Daniel Redéns, varav det senare har bokförts som en skuld. Några övriga närståendetransaktioner har inte genomförts sedan 8 november 2018. Bolaget har ingen information om att det hänt dessförinnan.

12.4 KOSTNADER FÖR AVVECKLING AV GAMING CORPS AUSTIN

Under perioden avvecklades dotterbolaget Gaming Corps Austin vilket innebar ett antal transaktioner som medfört en nettokostnad i moderbolagets resultaträkning för 2019. Bland annat erlades en lösensumma till de nya ägarna som i och med köpet tog över del av den skatteskuld som ackumulerades under 2017 och 2018. I samband med försäljningen har även den hyresdeposition som Bolaget erlade för tidigare VD:s tjänstelägenhet i Austin skrivits ned till noll då ingen del av värdet kunnat återbördas. Totalt belastar avvecklingen perioden med en nettokostnad på 1,621 MSEK.

Lösensumma för överföring av aktuell skatteskuld till nya ägare	-778 134 SEK
Nedskrivning av hyresdeposition	-535 833 SEK
Vid avyttringen ej nedskrivna fordringar gentemot dotterbolaget	-542 888 SEK
Avskriven del av skatteskuld, behöver ej infrias	+235 480 SEK
NETTOKOSTNAD	-1 621 375 SEK

12.5 RISKER OCH OSÄKERHETSFAKTORER

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. Den 11 januari konverterades hela lånet om till aktier via en riktad nyemission inom ramen för vilken även ytterligare 10 MSEK tecknades av Findolons samt 2 MSEK av investeraren Östen Carlsson. Syftet med tillskottet av kapital är att tillföra medel till pågående produktutveckling.

Det tidigare 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 det kapitaltillskott som nyemissionen innebar, fortsatt kommer ha positiv inverkan på Koncernen under kommande verksamhetsår samt leda till att Bolaget i snabbare takt når ett positivt kassaflöde.

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 realiserar 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 väsentligt negativ inverkan på Gaming Corps verksamhet, finansiella ställning och resultat.

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 som den 20 december resulterade i ett avtal ingicks. 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 avtalet 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 huruvida 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 väsentligt 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 väsentligt 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 väsentligt 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, uppgradera, 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 väsentligt negativ inverkan på Bolagets verksamhet, resultat och finansiella ställning.

BOLAGETS STYRELSE OCH BOLAGSLEDNING ÄR FÖRHÅLLANDEVIS NYA OCH BOLAGET ÄR DÅRTILL 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. Förlost 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 väsentligt 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 väsentligt 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 verksamt. 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 SÅTT

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 allokteras 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.

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 YTERLIGARE 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 Bolaget 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 övertväganden 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.

13 NYCKELTAL KONCERN

Belopp i SEK	2019 OKT-DEC	2018 OKT-DEC	2019 JAN-DEC	2018 JAN-DEC
Nettoomsättning	1 605 837	3 721 218	9 059 491	21 323 448
EBITDA	-2 652 703	-4 098 983	-8 692 591	18 060 344
EBIT	-2 820 824	-5 340 111	-7 597 979	-20 682 128
Periodens resultat	-2 735 385	-8 475 943	-7 412 842	-39 505 342
Rörelsemarginal %	0	0	0	0
Vinstmarginal %	0	0	0	0
Soliditet vid periodens utgång %	neg.	43,6	neg.	43,6
Räntabilitet på eget kapital %	neg.	-2,6	neg.	-12,1
Eget kapital per aktie				
före utspädning kr	neg.	0,01	neg.	0,01
efter utspädning kr	neg.	0,01	neg.	0,01
Aktiens slutkurs för perioden	0,44	0,07	0,44	0,07
P/E-tal	neg.	neg.	neg.	neg.
Resultat per aktie				
före utspädning kr	-0,009	-0,03	-0,025	-0,14
efter utspädning kr	-0,009	-0,03	-0,025	-0,14
Antal aktier vid periodens slut				
före utspädning	295 563 956	278 330 990	295 563 956	278 330 990
efter utspädning	295 563 956	278 330 990	295 563 956	278 330 990
Genomsnittligt antal aktier				
före utspädning	295 563 956	272 559 950	295 563 956	189 533 063
efter utspädning	295 563 956	272 559 950	295 563 956	189 533 063
Antal anställda				
i genomsnitt	11	14	10	14
vid periodens slut	12	14	12	14

14 NYCKELTAL MODERBOLAG

Belopp i SEK	2019 OKT-DEC	2018 OKT-DEC	2019 JAN-DEC	2018 JAN-DEC
Nettoomsättning	2 500 000	0	2 500 000	27 179
EBITDA	-1 703 008	-2 436 465	-6 352 678	-13 461 947
EBIT	-3 061 499	-2 524 026	-6 338 085	-15 865 176
Periodens resultat	-3 154 291	-12 562 123	-6 434 980	-38 624 843
Rörelsemarginal %	0	0	0	0
Vinstmarginal %	0	0	0	0
Soliditet vid periodens utgång %	neg.	47,2	neg.	47,2
Räntabilitet på eget kapital %	neg.	-3,4	neg.	-10,6
Eget kapital per aktie				
före utspädning kr	neg.	0,01	neg.	0,01
efter utspädning kr	neg.	0,01	neg.	0,01
Aktiens slutkurs för perioden	0,44	0,07	0,44	0,07
Resultat per aktie				
före utspädning kr	-0,011	-0,05	-0,02	-0,14
efter utspädning kr	-0,011	-0,05	-0,02	-0,14
Antal aktier vid periodens slut				
före utspädning	295 563 956	278 330 990	295 563 956	278 330 990
efter utspädning	295 563 956	278 330 990	295 563 956	278 330 990
Genomsnittligt antal aktier				
före utspädning	295 563 956	272 559 950	292 324 425	189 533 063
efter utspädning	295 563 956	272 559 950	292 324 425	189 533 063
Antal anställda				
i genomsnitt	1	1	1	1
vid periodens slut	1	1	1	1

15 RESULTATRÄKNING KONCERN

Belopp i SEK	2019 OKT-DEC	2018 OKT-DEC	2019 JAN-DEC	2018 JAN-DEC
Rörelsens intäkter m.m				
Nettoomsättning	1 605 837	3 721 218	9 059 491	21 323 448
Resultat från andelar i dotterföretag	1 071 980	0	1 071 980	0
Övriga rörelseintäkter	596 803	83 790	869 968	309 544
	3 274 620	3 805 008	11 001 439	21 632 992
Rörelsens kostnader				
Råvaror och förnödenheter	0	0	0	-666 673
Övriga externa kostnader	-4 413 178	-3 387 701	-10 048 873	-21 978 209
Personalkostnader	-1 388 633	-4 516 290	-9 358 067	-17 048 454
Av- och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	-62 756	-992 935	-124 551	-1 635 175
Övriga rörelsekostnader	0	-248 193	-37 988	-986 609
Rörelseresultat	-2 589 947	-5 340 111	-8 568 040	-20 682 128
Finansiella poster				
Övriga ränteintäkter och liknande resultatposter	0	0	0	52 030
Nedskrivning av fordringar koncernföretag	0	0	-1 078 721	0
Återföring av nedskrivningar i andra företag	0	0	2 479 055	0
Räntekostnader och liknande resultatposter	-85 439	-166 908	-185 137	-1 278 414
Nedskrivningar av finansiella anläggningstillgångar	-59 999	-2 968 924	-59 999	-17 596 830
Resultat efter finansiella poster	-2 735 385	-8 475 943	-7 412 842	-39 505 342
Resultat före skatt	-2 735 385	-8 475 943	-7 412 842	-39 505 342
Skatt på periodens resultat	0	0	0	0
Årets resultat	-2 735 385	-8 475 943	-7 412 842	-39 505 342

16 RESULTATRÄKNING MODERBOLAG

Belopp i SEK	2019 OKT-DEC	2018 OKT-DEC	2019 JAN-DEC	2018 JAN-DEC
Rörelsens intäkter m.m				
Nettoomsättning	2 500 000	0	2 500 000	27 179
Aktiverat arbete för egen räkning	0	0	0	0
Övriga rörelseintäkter	815 736	-504	869 967	225 250
	3 315 736	-504	3 369 967	252 429
Rörelsens kostnader				
Råvaror och förnödenheter	0	0	0	-666 673
Övriga externa kostnader	-4 723 668	-2 344 699	-8 337 042	-12 371 407
Personalkostnader	-295 076	-91 262	-1 347 615	-676 296
Av- och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	-9 092	-59 080	-36 342	-1 636 332
Övriga rörelsekostnader	0	-28 481	-37 988	-766 897
Rörelseresultat	-1 712 100	-2 524 026	-6 389 020	-15 865 176
Finansiella poster				
Övriga ränteintäkter och liknande resultatposter	0	0	0	52 030
Nedskrivning av fordringar koncernföretag	-461 266	0	-1 539 987	0
Nedskrivning av andelar i koncernföretag	-828 134	0	-828 134	0
Återföring av nedskrivningar i andra företag	0	0	2 479 055	0
Nedskrivningar av fordringar i andra företag	-59 999	0	-59 999	0
Räntekostnader och liknande resultatposter	-92 792	-151 678	-96 895	-978 491
Nedskrivningar av finansiella anläggningstillgångar	0	-9 886 419	0	-21 833 206
Resultat efter finansiella poster	-3 154 291	-12 562 123	-6 434 980	-38 624 843
Resultat före skatt	-3 154 291	-12 562 123	-6 434 980	-38 624 843
Skatt på periodens resultat	0	0	0	0
Periodens resultat	-3 154 291	-12 562 123	-6 434 980	-38 624 843

17 BALANSRÄKNING KONCERN

Belopp i SEK	2019-12-31	2018-12-31	2017-12-31
TILLGÅNGAR			
Anläggningstillgångar			
<i>Immateriella anläggningstillgångar</i>			
Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten	0	0	1 600 000
Goodwill	0	0	14 459 978
Övriga immateriella tillgångar	384 000	0	0
	384 000	0	16 059 978
<i>Materiella anläggningstillgångar</i>			
Maskiner och tekniska anläggningar	0	36 342	72 674
Inventarier, verktyg och installationer	670 129	120 901	19 303
	670 129	157 243	91 977
<i>Finansiella anläggningstillgångar</i>			
Andra långfristiga värdepappersinnehav	5 510 131	3 031 076	3 836 788
Lämnade depositioner	262 690	740 056	733 898
	5 772 821	3 771 132	4 570 686
Summa anläggningstillgångar	6 826 950	3 928 375	20 722 641
Omsättningstillgångar, varulager m.m.			
Pågående arbeten	0	0	0
Förskott till leverantörer	0	0	14 810
	0	0	14 810
<i>Kortfristiga fordringar</i>			
Kundfordringar	3 125 000	0	979 236
Skattefordringar	0	556 176	0
Övriga fordringar	1 098 983	632 890	4 670 562
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	275 184	0	2 148 013
	4 499 167	1 189 066	7 797 811
Kassa och bank	146 368	2 394 280	1 484 093
Summa omsättningstillgångar	4 645 535	3 583 346	9 296 714
SUMMA TILLGÅNGAR	11 472 485	7 511 721	30 019 355

BALANSRÄKNING KONCERN – FORTSÄTTNING

Belopp i SEK	2019-12-31	2018-12-31	2017-12-31
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
Eget kapital			
Aktiekapital	1 477 820	1 391 655	9 426 538
Ej registrerat aktiekapital	0	0	110 570
Omräkningsdifferens	0	0	0
Övrigt tillskjutet kapital	121 454 111	120 289 885	98 685 655
Balanserat resultat inkl. periodens resultat	-125 845 826	-118 403 564	-101 024 796
Summa eget kapital	-2 913 895	3 277 976	7 197 967
Långfristiga skulder			
Räntebärande skulder till kreditinstitut	0	62 500	533 859
	0	62 500	533 859
Kortfristiga skulder			
Skulder till kreditinstitut	12 500	0	278 410
Leverantörsskulder	411 619	1 298 891	1 641 260
Övriga kortfristiga skulder	11 557 516	2 035 990	16 947 395
Upplupna kostnader & förutbetalda intäkter	2 404 745	836 364	3 420 464
	14 386 380	4 171 245	22 287 529
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	11 472 485	7 511 721	30 019 355
Ställda säkerheter	1 000 000	1 000 000	1 000 000
Eventualförpliktelse	0	0	0
Summa säkerhet och ansvarsförbindelser	1 000 000	1 000 000	1 000 000

18 BALANSRÄKNING MODERBOLAG

Belopp i SEK	2019-12-31	2018-12-31	2017-12-31
TILLGÅNGAR			
Anläggningstillgångar			
<i>Immateriella anläggningstillgångar</i>			
Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten	0	0	1 600 000
Övriga immateriella tillgångar	384 000	0	0
	384 000	0	1 600 000
<i>Materiella anläggningstillgångar</i>			
Inventarier, verktyg och installationer	0	36 342	72 674
	0	36 342	72 674
<i>Finansiella anläggningstillgångar</i>			
Andelar i koncernföretag	12 520	50 000	13 960 000
Andra långfristiga värdepappersinnehav	5 510 131	3 031 076	3 836 788
Lämnade depositioner	262 689	535 834	1 653 344
	5 785 340	3 616 910	19 450 132
Summa anläggningstillgångar	6 169 340	3 653 252	21 122 806
Omsättningstillgångar			
Varulager m.m.			
Förskott till leverantörer	0	0	14 810
	0	0	14 810
<i>Kortfristiga fordringar</i>			
Kundfordringar	3 125 000	0	0
Fordringar hos koncernföretag	3 563 572	474 480	3 675 481
Skattefordringar	0	552 780	0
Övriga fordringar	843 468	632 890	525 147
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	275 184	0	419 249
	7 807 224	1 660 150	4 619 877
<i>Kassa och bank</i>	146 368	2 402 930	15 265
Summa omsättningstillgångar	7 953 592	4 063 080	4 649 952
SUMMA TILLGÅNGAR	14 122 932	7 716 332	25 772 758

BALANSRÄKNING MODERBOLAG – FORTSÄTTNING

Belopp i SEK	2019-12-31	2018-12-31	2017-12-31
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
Eget kapital			
<i>Bundet eget kapital</i>			
Aktiekapital	1 477 820	1 391 655	9 426 538
Ej registrerat aktiekapital	0	0	110 570
Fond för utv. Utgifter	0	0	4 526 208
<i>Fritt eget kapital</i>			
Överkursfond	119 052 665	117 888 437	109 565 408
Balanserat resultat	-115 637 904	-77 013 059	-78 223 483
Periodens resultat	-6 434 980	-38 624 843	-39 934 653
Summa eget kapital	-1 542 399	3 642 190	5 470 588
<i>Kortfristiga skulder</i>			
Skulder till kreditinstitut	0	0	66 663
Leverantörsskulder	411 619	1 141 766	1 641 260
Skulder till koncernföretag	121 000	121 000	1 105 213
Övriga kortfristiga skulder	11 517 889	1 983 015	16 897 670
Upplupna kostnader & förutbetalda intäkter	3 614 823	828 361	591 364
Summa kortfristiga skulder	15 665 331	4 074 142	20 302 170
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	14 122 932	7 716 332	25 772 758
Ställda säkerheter	1 000 000	1 000 000	1 000 000
Eventualförpliktelse	0	0	0
Summa säkerhet och ansvarsförbindelser	1 000 000	1 000 000	1 000 000

19 KASSAFLÖDESANALYS KONCERN

Belopp i SEK	2019 JAN-DEC	2018 JAN-DEC	2017 JAN-DEC
Den löpande verksamheten			
Rörelseresultat efter avskrivningar	-8 568 040	-35 165 295	-33 159 986
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	-523 429	16 118 342	-27 302 957
Erhållen ränta		52 030	190 167
Erlagd ränta	-88 342	-1 278 414	-1 033 948
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar i rörelsekapitalet	-9 179 811	-20 273 337	-61 306 724
Kassaflöde från förändringar i rörelsekapital			
Ökning (-) / minskning (+) av kortfristiga fordringar	-3 310 101	6 608 745	-6 237 830
Ökning (+) / minskning (-) av kortfristiga skulder	-15 135	-17 471 809	15 088 622
Kassaflöde från den löpande verksamheten	-12 505 047	-31 136 401	-52 455 932
Investeringsverksamheten			
Investeringar immateriella anläggningstillgångar	0	0	3 189 312
Investeringar materiella anläggningstillgångar	-733 534	0	0
Investeringar finansiella anläggningstillgångar	0	0	17 434 429
Avyttring av dotterbolag	840 669	0	0
Kassaflöde från investeringsverksamheten	107 135	0	20 623 741
Finansieringsverksamheten			
Upptagna kortfristiga lån	10 200 000	0	0
Nyemissioner	0	40 435 202	28 593 606
Emissionsutgifter	0	-4 284 772	-2 518 094
Amortering av låneskulder	-50 000	-4 103 842	-779 259
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	10 150 000	32 046 588	25 296 253
Periodens kassaflöde	-2 247 912	910 187	-6 535 938
Likvida medel vid periodens början	2 394 280	1 484 093	8 020 031
Likvida medel vid periodens slut	146 368	2 394 280	1 484 093
Summa disponibla likvida medel	146 368	2 394 280	1 484 093

20 KASSAFLÖDESANALYS MODERBOLAG

Belopp i SEK	2019 JAN-DEC	2018 JAN-DEC	2017 JAN-DEC
Den löpande verksamheten			
Rörelseresultat efter avskrivningar	-6 389 020	-15 865 176	-39 414 251
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	-611 638	1 636 332	23 249 946
Erhållen ränta	0	52 030	190 161
Erlagd ränta	-5 034	-337 015	-710 563
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar i rörelsekapitalet	-7 005 692	-14 513 829	-16 684 707
Kassaflöde från förändringar i rörelsekapital			
Ökning (-) / minskning (+) av kortfristiga fordringar	-6 147 074	4 115 528	-3 141 186
Ökning (+) / minskning (-) av kortfristiga skulder	1 461 818	-14 198 930	15 076 028
Kassaflöde från den löpande verksamheten	-11 690 948	-24 597 231	-4 749 865
Investeringsverksamheten			
Investeringar immateriella anläggningstillgångar	0	0	-3189312
Investeringar finansiella anläggningstillgångar	12 520	-5 655 118	-25 539 642
Kassaflöde från investeringsverksamheten	12 520	-5 655 118	-28 728 954
Finansieringsverksamheten			
Avyttring av dotterbolag	-778 134	0	0
Upptagna kortfristiga lån	10 200 000	0	0
Nyemissioner	0	40 435 202	28 345 103
Emissionsutgifter	0	-4 284 772	-2 518 094
Amortering av låneskulder	0	-3 510 413	50 000
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	9 421 866	32 640 017	25 877 009
Periodens kassaflöde	-2 256 562	2 387 668	-7 601 810
Likvida medel vid periodens början	2 402 930	15 262	7 617 072
Likvida medel vid periodens slut	146 368	2 402 930	15 262
Summa disponibla likvida medel	146 368	2 402 930	15 262

21 FÖRÄNDRINGAR I EGET KAPITAL – KONCERN

Belopp i SEK	Aktiekapital	Ej reg. aktiekapital	Övr. tillskjutet kapital	Ansamlad förlust	S:A eget kapital
Vid årets början	1 391 655	0	120 289 885	-118 403 564	3 277 976
Utnyttjade konvertibler	86 165	0	1 164 226	0	1 250 391
Omräkningsdifferens	0	0	0	-29 420	-29 420
Periodens resultat	0	0	0	-7 412 842	-7 412 842
Vid periodens slut	1 477 820	0	121 454 111	-125 845 826	-2 913 895

22 FÖRÄNDRINGAR I EGET KAPITAL – MODERBOLAG

Belopp i SEK	Aktiekapital	Ej reg. aktiekapital	Överkursfond	Ansamlad förlust	S:A eget kapital
Vid årets början	1 391 655	0	117 888 437	-115 637 904	3 642 188
Utnyttjade konvertibler	86 165	0	1 164 228	0	1 250 393
Periodens resultat	0	0	0	-6 434 980	-6 434 980
Vid periodens slut	1 477 820	0	119 052 665	-122 072 884	-1 542 399

23 FÖRÄNDRINGAR I ANTAL AKTIER – MODERBOLAG

Belopp i SEK	2019 HELÅR	2018 HELÅR	2017 HELÅR	2016 HELÅR	2015 HELÅR
Ingående antal	278 330 990	102 937 855	39 978 751	9 558 642	1 600 000
Uppdelning av aktier	0	0	0	0	220 000
Nyemission	0	121 117 638	7 418 000	29 426 815	3 765 500
Utnyttjade konvertibler	17 232 966	0	0	993 294	2 384 000
Kvittningsmission	0	54 275 497	33 041 104	0	1 500 000
Apportemission	0	0	22 500 000	0	89 142
Utgående antal	295 563 956	278 330 990	102 937 855	39 978 751	9 558 642

24 PRINCIPER FÖR DELÅRSRAPPORTENS UPPRÄTTANDE

Regelverket K3 har använts för perioden. Denna delårsrapport har upprättats i enlighet med Årsredovisningslagen samt Bokföringsnämndens allmänna råd. I det fall det saknas ett allmänt råd har i förekommande fall vägledning hämtats från Redovisningsrådets rekommendationer. Samma redovisningsprinciper och beräkningsmetoder har använts i delårsrapporten som i den senaste årsredovisningen. Denna delårsrapport har inte varit föremål för granskning av Bolagets revisorer.

25 INKOMSTSKATTER

Gaming Corps redovisar mot bakgrund av bolagets ställning inte värdet av underskottsavdrag som en tillgång i balansräkningen.

26 KOMMANDE REDOVISNINGSTILLFÄLLEN

- Delårsrapport för det första kvartalet 2020 kommer att publiceras den 15 maj 2020.
- Delårsrapport för det andra kvartalet 2020 kommer att publiceras den 14 augusti 2020.
- Delårsrapport för det tredje kvartalet 2020 kommer att publiceras den 16 november 2020.
- Datum för publicering av årsredovisning för verksamhetsåret 2019 kommer att anslås.

Uppsala den 28:e februari 2020

Claes Tellman, Styrelseordförande

Bülent Balıkcı, Styrelseledamot

Daniel Redén, Styrelseledamot