



gaming corps



DELÅRSRAPPORT

1 JULI - 30 SEPTEMBER 2021

Innehåll

Sammanställning över perioden	3	Nyckeltal	19
VD har ordet	4	Koncern	19
Vi är Gaming Corps	6		
Affärsområde iGaming	8	Koncernen	20
Våra produktlinjer	9	Resultaträkning	20
Marknaden för iGaming	10	Balansräkning	21
Distribution	11	Kassaflöde	23
Försäljning	11	Moderbolaget	24
Marknadsföring	12	Resultaträkning	24
Produkter i utveckling	12	Balansräkning	25
		Kassaflöde	27
Affärsområde Gaming	14	Eget kapital och aktier	28
Pågående projekt	15	Förändring i eget kapital – Koncernen	28
		Förändring i eget kapital – Moderbolaget	28
Finansiell översikt	17	Förändring i antal aktier – Moderbolaget	28
Intäkter	17		
Finansiering	17	Kommande redovisningstillfällen	31
Väsentliga händelser	18		



Tredje kvartalet 2021



NYCKELTAL

	KONCERN	MODERBOLAG
Nettomsättning	0,82 MSEK (0,18 MSEK)	3,63 MSEK (0,17 MSEK)
Rörelseresultat	-7,10 MSEK (-4,08 MSEK)	0,01 MSEK (-1,32 MSEK)
Resultat efter finansiella poster	-7,11 MSEK (-4,08 MSEK)	0,01 MSEK (-1,32 MSEK)
Resultat per aktie före och efter utspädning	-0,16 SEK (-0,01 SEK)	0,0002 SEK (-0,04 SEK)

Siffror i parentes avser samma period 2020. Nettoomsättningen för moderbolaget avser intern fakturering vilken inte påverkar nettoomsättningen för koncernen

UNDER PERIODEN

- Brett samarbetsavtal tecknas med Betsson Group avseende bl.a. distribution och skräddarsydd produktion.
- Under perioden ökar antal driftsatta onlinekasinon där Bolagets spel finns tillgängliga från 49 till 60 stycken.
- Avtal tecknas med Kaizen Gaming vilket omfattar distribution via Stoiximan och Betano med stark närvaro i Grekland respektive Portugal.
- Alex Lorimer utses till ny Chief Operating Officer med ansvar för ledning av den operativa verksamheten inom iGaming
- Arbete med exklusiv, skräddarsydd digital spelautomat för Bons Casino pågår.
- Deltagande vid mässan SBC i Barcelona.

För samtliga väsentliga händelser se sida 18

EFTER PERIODEN

- Mjuklansering av Bank or Bust, Bolagets andra spel inom kategorin Mine Games.
- Deltagande vid mässan Sigma på Malta.
- Mjuklansering av To Mars and Beyond, Bolagets andra spel inom kategorin Multiplier Games.

KOMMANDE

- Två spel inom nya kategorin Mine Games innan årsskiftet.
- Bolagets tredje Multiplier Game innan årsskiftet.
- Blackjack by Gaming Corps™.
- Spelautomaten Tomb of Bons exklusivt för Bons Casino.
- Golden Chick – digital spelautomat med ways-funktionalitet.
- Drygt 120 onlinekasinon väntar på driftsättning varav ca 10 i närtid.

GCOR
NOTERAD SEDAN
2015

**SELECTIVE
DRIVEN
RESPONSIBLE**

VI HAR
7000+
AKTIEÄGARE

27
MEDARBETARE

**MALTA
UPPSALA
KYIV**

120
EJ ÄNNU
DRIFTSATTA
KASINON

VI ÄR
NU LIVE PÅ
60
KASINON

VD har ordet

Kära Aktieägare,

Vi fortsätter vår resa med att utveckla Gaming Corps steg för steg, och idag är det dags att avrapportera tredje kvartalet 2021. Ett nyckelord som går som en röd tråd genom det gångna kvartalet är **tillväxt** inom en rad områden – kompetensbas, produktportfölj, distributionsbredd och intäktsgenerering.

Vår **kompetensbas** har ökat under och efter periodens utgång med medarbetare knutna till det Maltesiska dotterbolaget. Än så länge breddar vi teamet försiktigt för att hålla kostnader under kontroll men samtidigt möjliggöra den expansion som krävs för att säkra ökade framtida intäkter. Vi har lagt till kompetens inom projektledning, backend, compliance och informationshantering varav det senare är nödvändigt bland annat för den påbörjade ISO-certifieringen. Den kommer i sin tur öppna dörrar på marknader där ISO idag är ett krav på leverantörer av iGamingprodukter.



Gaming Corps **produktportfölj** fortsätter att växa och breddas. Arbetet sedan slutet av våren har varit mestadels fokuserat på våra nya produktkategorier – Multiplier Games, Mine Games och Table Games. Vi har också arbetat på den skraddarsydda spelautomaten Tomb of Bons som inom kort lanseras exklusivt på Bons Casino vilket vi ser mycket fram emot. Arbetet pågick även under perioden med nya exklusiva produkter som ännu inte presenterats men som vi hoppas kunna berätta mer om vid nästa rapport. I dagarna görs en så kallad "soft launch" eller mjuklansering av multiplierspelet To Mars and Beyond som är vårt andra spel inom kategorin. Mjuklansering är en nyhet i verktygslådan som Bolaget framgångsrikt har tillämpat för två spel – Coin Miner och Bank or Bust, en lanseringsform som passar de nyare spelkategorierna där vi till stor del brutit ny mark. En mjuklansering genomförs med några få operatörer som får tidsbegränsad exklusivitet mot att de bidrar i arbetet med att testa och utvärdera produkten. Mjuklanseringen ger Bolaget möjlighet att generera intäkter samtidigt som kunskap inhämtas om hur produkten slutgiltigt kan eller bör finslipas inför full lansering.

Våra nya produktkategorier är det som tagit mest tid i anspråk då användardatan hittills visar att de genererar och väntas generera mest intäkter på kort och medellång sikt. Här har vi för första gången kunnat vara en katalysator i branschen vad gäller certifieringen hos MGA vilken krävs för en stor andel av de reglerade europeiska marknaderna. Coin Miner är ett av de första spelen, om inte det första, inom kategorin Mine Games som någonsin certifierats av MGA vilket är en betydande fjäder i hatten för Bolaget. Att kunna erbjuda ett Mine Game med MGA-certifiering har visat sig vara en konkurrensfördel och flertalet av våra operatörer har nyfiken följt testfasen och certifieringsprocessen.

Distributionskapacitet är där tillväxten varit som störst under kvartalet. Vid rapporteringstillfället för det andra kvartalet, den 20 augusti, fanns Gaming Corps spel tillgängliga på 49 onlinekasinon och 60 väntade på driftsättning. Idag är vår portfölj tillgänglig på 60 onlinekasinon och vi har 120 i pipeline, det vill säga det finns skrivna avtal med operatörer som omfattar ytterligare onlinekasinon där integration och driftsättning antingen pågår eller ska påbörjas. När första kvartalet rapporterades den 14 maj fanns portföljen på 19 integrerade onlinekasinon, så vi är väldigt glada för den tillväxten. Den är dock som tidigare nämnt fortfarande inte i paritet med det vi väntat oss givet innevarande avtal, och när vi stänger 2021 kommer vi kunna konstatera att de negativa effekterna av förseningar i det här avseendet trots snabb tillväxttakt varit betydande. Det gladdde mig därför mycket när avtalet med Relax Gaming tecknades i slutet av perioden, då Relax är en aggregator som många operatörer specifikt har efterfrågat. Det avtalet gör att flera operatörer vi tidigare tecknat avtal med nu är redo att integrera sig mot oss, samt att vissa pågående förhandlingsprocesser kan tas i mål. Huruvida vi därmed framöver kan öka integreringstakten till den nivå vi väntade oss för ett år sedan är svårt att bedöma i nuläget. Det är också alltså svårt att bryta ut hur stor del av förseningar under senaste 1,5 året som är att härröra till covid-19



respektive "normalt" för branschen, varför vi totalt sett fortsatt är försiktiga i våra bedömningar av framtida distributionskapacitet. Det vi kan konstatera är att Gaming Corps stått starkare än väntat i termer av intresse som operatörerna har visat oss, och här finns än mer att bygga på.

Intäkterna för perioden är på liknande nivå som föregående kvartal men med skillnaden att de denna period består helt av löpande intäkter från spelen via vinstdelning. Här är en betydande andel av intäkterna från de nya produktkategorierna vilket ger ett kvitto på innevarande satsning. Den totala intäkten för perioden är inte i linje med målsättningen i början av året, men vi har nu en tillväxttakt som närmar sig det vi väntat oss, baserat på hittills insamlad data och inspel från operatörer vi samarbetar nära med.

De ökningar som skett i kostnadskostymen under 2021 så långt går nästan uteslutande att härröra till förstärkning av teamet, via anställningar eller konsulter på långtidsavtal. Det finns några funktioner som ännu inte är på plats men som vi ser värdet av att lägga till under kommande 6-12 månader, men här är det en delikat balans att växa i den takt som expansionen kräver men som Bolaget samtidigt mäktar med. Arbetet med att göra Gaming Corps till ett riktigt hälsosamt, lönsamt bolag fortsätter oförtrutet.

Uppsala 2021-11-16

Juha Kauppinen



Vi är Gaming Corps

Gaming Corps AB ("Bolaget") är ett utvecklingsföretag som agerar på den globala, digitala spelmarknaden med att ta fram datorspel, kasinospel och interaktiv underhållning inom två affärsområden – **iGAMING** och **GAMING**. Gaming inbegriper spel för underhållning på datorer, konsoler och mobiler. iGaming inbegriper spel för underhållning och pengar på dator och mobil via digitala kasinos. Gaming Corps har huvudkontor i Uppsala och spelutvecklingen görs på Malta och i Ukraina. Bolaget grundades 2014 och noterades 2015 på Nasdaq First North Growth Market.

GAMING CORPS AFFÄRSIDÉ

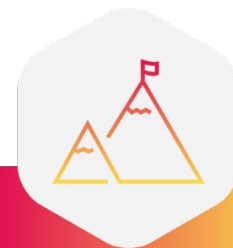
Gaming Corps affärsidé är att inom marknaderna för Gaming och iGaming erbjuda den selektiva gamern egenutvecklade, nischade datorspel samt kasinospel på premiumnivå. Bolaget nyttjar de synergieffekter som kommer av att agera på två marknader som å ena sidan är närliggande vad gäller kompetens och möjligheten att dela utvecklingstillgångar, men å andra sidan är skilda vad gäller utvecklingscykler, finansiellt åtagande och regleringar. Gaming Corps utvecklar eget innehåll i form av spel och grafiska komponenter, Bolaget kan också investera i delvis utvecklade spel som kan tas vidare till färdig produkt inom ramen för Bolagets profil. Gaming Corps primära målgrupp i termer av slutanvändare för båda affärsområden är erfarna och/eller selektiva så kallade "gamers", det vill säga personer som spelar spel. Dessa gamers är mogna utifrån det sätt de konsumerar spel och/eller som konsekvens av lång erfarenhet av spelande. För att möta kraven från denna målgrupp fokuserar Bolaget inom iGaming på kasinospel av premiumnivå i termer av mekanik, design och grafik samt satsar på medel till hög nivå av gamification. Det senare handlar om hur mycket av funktionalitet och känsla från Gaming-världen som förs in i kasinospelen. Inom Gaming möter vi slutanvändaren genom att fokusera på nischade spel, komplexa mogna spel och/eller spel med icke-våldsmekanik som grund.



Gaming Corps' business idea is to develop original content for Gaming and iGaming, servicing the selective gamer with niche video games and premium casino games.

VISION FÖR FRAMTIDEN

Gaming Corps har en speciell resa bakom sig där Bolaget nyligen till hög grad fått börja om från början. Från den ömtåliga positionen där allt står på spel har en modig och ambitiös vision växt fram som grundas i en stark vilja att göra skillnad i branschen och bygga ett företag som är framgångsrikt över tid. En vision är en övergripande målformulering som anger riktningen för vart ett företag är på väg, den ska vara långsiktig, engagerande och svår men ändå möjlig att uppnå med hårt arbete. För Gaming Corps faller pusselbitarna samman runt begreppet *prime mover* som handlar om att vara grunden till framfart; den turbin som driver maskineriet framåt. Gaming Corps strävan är att driva de branscher vi agerar på framför oss och där göra skillnad till den punkt att vi påverkar dem i sin utveckling på ett positivt sätt. Vår vision är att Gaming Corps inom ca 10 år ska vara en erkänt drivande kraft i utvecklingen av Gaming- och iGamingmarknaderna. Vad gäller iGaming som vi just nu fokuserar på vill Gaming Corps vara drivande i att göra kasinospel mer avancerade, att göra branschen mer innovativ och inspirerad av Gamingbranschen samt att bidra till att öka branschens övergripande ansvarstagande och anseende.



Gaming Corps' Gaming Corps vision is to be recognized worldwide as a prime mover in the evolution of the Gaming and iGaming industries.



LÅNGSIKTIGT VARUMÄRKESBYGGANDE

Göra avtryck på marknaden och säkra långsiktig lönsamhet kräver ett starkt varumärke med grund i en långsiktig varumärkesstrategi. Gaming Corps varumärkesplattform bygger på basen som affärsidén och visionen utgör och beskriver varumärket Gaming Corps' identitet – vad vi står för, hur vi vill uppfattas och vilket löfte vi ger de som investerar i, samarbetar med eller spelar spel utvecklade av Bolaget. Denna varumärkesidentitet sammanfattas i tre varumärkesvärderingar – **Driven**, **Selektiv** och **Ansvarsfull** – vilka genomsyrar det Gaming Corps för fram i termer av produkter, publikationer, kommunikation och marknadsföring. Gaming Corps varumärkesvärderingar är viktiga verktyg i Bolagets verktygslåda för att varje dag leverera enligt affärsidén samt över tid, med ett medvetet steg i taget, föra Bolaget i riktning mot visionen.



FAKTA OM BOLAGET

Gaming Corps har en studio på Malta där medarbetarna är engagerade 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. Bolaget har även en studio i Kiev, Ukraina, dedikerad till affärsområde iGaming. Medarbetarna i Kiev är rekryterade av Gaming Corps och anställda på heltid i ett nybildat företag som Bolaget har avtal med. Därutöver tar Bolaget in underkonsulter vid behov. Koncernens huvudkontor ligger i Uppsala. Bolaget har medarbetare även på andra orter i Europa så som London, Alicante och Bukarest, och dessa arbetar helt på distans men tillhör ett av de tre kontoren. Alla Bolagets produkter marknadsförs under modervarumärket Gaming Corps.

Verksamheten inom iGAMING består av produktutveckling inom spelkategorierna **Digitala spelautomater**, **Table games**, **Multiplier games** och **Mine games**. Det två senare kategorierna är unga tillskott på marknaden och bygger delvis på funktionalitet från kryptovalutaspel. Bolaget arbetar huvudsakligen utifrån två affärsmodeller varav den första består av utveckling av icke-exklusiva spel som kan erbjudas fler än en operatör. Den andra affärsmodellen avser utveckling av skräddarsydda och/eller helt eller delvis exklusiva spel för enskilda operatörer.

Bolagets lanserade spel inom affärsområde iGaming finns idag tillgängliga hos 60 onlinekasinon över ca 30 geografiska marknader, via de operatörer Gaming Corps har avtal med. Bolaget har ingått avtal med ytterligare operatörer där integrationen kvarstår innan våra spel kan börja erbjudas hos deras respektive onlinekasinon, här är det totalt drygt 120 stycken som inväntar driftsättning. Bolaget har avtal med fem aggregatorer vars roll är att utgöra teknisk plattform och mellanhand för den distribution av spel från Gaming Corps till operatörerna som inte sker via direkt integration.

Bolaget har sedan den 11 februari 2020 licensen "Critical Gaming Supply License" för utgivning av digitala kasinospel utställd av Malta Gaming Authority. Kraven för att erhålla och upprätthålla licensen är höga och det är en av anledningarna till att Bolaget under våren 2021 säkrat ägarskap av den plattform för backend-utveckling och underhåll som tidigare licensierades.

Inom affärsområde GAMING består verksamheten av utveckling av fler kapitel för Oh Frog, ett spel av genren action adventure puzzle som den 20 april 2020 lanserades på den globala plattformen Steam. Två utvecklingsprojekt på längre sikt finns i pipeline, rollspelet Katrina 1565 – Siege of Malta samt Project Intelligence, spelutveckling inom Interactive Entertainment. Projektering för ett ännu ej annonserat mobilspel med idrottstema planeras inledas. Sedan januari 2021 har allt arbete med affärsområde Gaming temporärt satts på paus för att tillföra affärsområde iGaming extra kompetens under nuvarande expensionsfas.



AFFÄRSOMRÅDE iGaming



iGAMING består av spel för pengar och underhållning (gambling) över internet, via dator eller telefon. Produkter inom iGaming kallas på marknaden ofta för KASINOSPEL, på engelska CASINO GAMES. Tekniska och kreativa landvinningar har inneburit att dagens kasinospel tar sig mer och mer karaktären av datorspel och det är en utveckling Gaming Corps vill driva vidare. Gaming Corps utvecklar produkter för iGaming-marknaden inom fyra spelkategorier: DIGITALA SPELAUTOMATER, TABLE GAMES dvs. klassiska bordsspel i digital form så som Blackjack och Roulette, samt MULTIPLIER GAMES och MINE GAMES som inspirerats av kryptovalutaspel. Gemensamt för iGaming-spel är att basen utgörs av en matematisk modell som säkerställer att en viss nivå av vinst återbetalas till spelarna över tid, något som regleras med lagar och licenser. Via de operatörer Bolaget har avtal med finns Gaming Corps spel idag hos totalt 60 onlinekasinon, tillgängliga för spelare på ca 30 geografiska marknader.



GAME DESIGN



CONCEPT ART



ANIMATION



FRONTEND
DEVELOPMENT



BACKEND
DEVELOPMENT



QUALITY
ASSURANCE



MARKETING
& LAUNCH



VÅRA PRODUKTLINJER

Utveckling inom iGaming, till skillnad från Gaming, karaktäriseras framför allt av de tekniska krav som är resultatet av konsumentskyddande lagar för produkter som inte bara spelas för underhållning utan även för pengar. Dessa är avgörande då säkerheten för spelaren annars inte kan tryggas på samma sätt som i ett fysiskt kasino. Grunden i ett kasinospel är den matematiska modell som säkerställer att en viss återbetalning till spelaren sker över tid. Denna grund är densamma för samtliga av Gaming Corps produktlinjer, men med varierande utformning och komplexitet. Bolagets produktlinjer utvecklas för närvarande inom fyra spelkategorier: **Digitala spelautomater**, **Table games**, **Multiplier games** och **Mine games**.

DIGITALA SPELAUTOMATER

En digital spelautomat, på engelska casino slot, är en elektronisk form av den klassiska spelautomaten enarmad bandit, som i grunden bygger på att ett antal hjul med symboler snurrar och vinst uppstår vid vissa kombinationer av symboler. Med moderna medel kan detta spel i sin digitala form kläs i en oändlig mängd grafiska teman, med en helt annan komplex funktionalitet än det mekaniska originalet. Gaming Corps eftersträvar att hålla en hög nivå på portföljens samtliga spelautomater och arbetar i linje med affärsidén med att böttna speldesignen i inspiration från Gaming. Sju spelautomater har hittills lanserats, alla kan provspelas utan insats på Bolagets hemsida.

MULTIPLIER GAMES

Multiplier Games är en relativt ny kategori på framväxt, där funktionalitet från så kallade "krasch-spel" inom kryptovaluta utgör inspiration. Spelaren lägger sin insats, startar spelet och ett objekt börjar röra sig samtidigt som en multiplikator räknar upp. Spelaren väljer sen hur länge den vill stanna i spelet, ju längre desto högre multiplikator och potentiell vinst men också risk att objektet avbryts i sin framfart. Spelen har så kallad multiplayer-funktionalitet vilket innebär att flera spelare samtidigt satsar på samma spelomgång och man kan följa andras val att stanna eller avsluta vilket bidrar till spelupplevelse och engagemang. Gaming Corps satsning inom kategorin är starkt knuten till kundbehov och förfrågningar från operatörer. I dagsläget är utbudet på marknaden begränsat och framför allt på de marknader som Gaming Corps når via licensen från MGA.

PROVSPELA

Klicka [här](#) för att provspela
Gaming Corps lanserade spel.

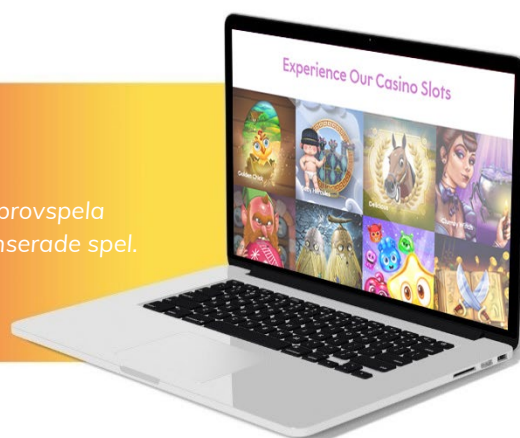


TABLE GAMES

Table Games är en kategori kasinospel som består av klassiska bordsspel i digital form så som Blackjack, Baccarat och Roulette. I den digitala världen har utvecklare oftast hållit sig nära verkligheten i termer av hur spelen ser ut och fungerar, det vill säga man försöker i den mån det går att efterlikna det fysiska spelet både i termer av utseende och regler. I början av 2021 inleddes arbetet med att bygga kapacitet för Table Games och det första spelet, ett Blackjack-spel av typen "Multihand", genomgår nu den sista testningsfasen innan lansering. Projektering och design avseende nästkommande produkter inom kategorin pågår parallellt.

MINE GAMES

Mine Games är en ung kategori av kasinospel med rötter i de klassiska minröjningsspeken från 80-talet och deras moderna motsvarigheter i form av kryptovalutaspel. Dessa enkla men ändå strategiska kasinospel kräver både skicklighet och tur och har ökat i popularitet under senaste tiden. Basen i spelet är ett rutnät med brickor som öppnas för att avslöja antingen någon form av skatt eller någon form av mina. Spelaren kan välja vilken bricka som helst och kan även innan spelomgången startar bestämma mängden minor på spelplanen, ju fler minor desto högre risk men också högre potentiell belöning. Efter varje röjd skatt kan spelaren ta hem vinsten eller stanna kvar i spelet, medan om vald bricka istället döljer en mina går alla framsteg förlorade. Bolaget har hittills publicerat två titlar inom Mine Games – Coin Miner och Bank or Bust. Coin Miner är ett av de första inom kategorin som certifierats av MGA.



MARKNADEN FÖR IGAMING

Den globala iGaming-marknaden för jämförelsevis ung men har växt betydligt de senaste decennierna. Den globala online-kasinomarknaden omsatte år 2019 46 miljarder USD och beräknas ha en tillväxt de kommande åren som innebär att den år 2024 omsätter nästan det dubbla – 94 miljarder USD.

För spelutvecklare är den primära målgruppen **OPERATÖRER** vilka tillhandahåller kasinospel online, på internet och i mobil. I vardagligt tal kallas dessa operatörer för onlinekasinon, de tillhandahåller vadslagning för pengar, till största del kopplat till idrott, samt kasinoprodukter. En operatör äger ofta flera onlinekasinon, det kan handla om att olika varumärken tagits fram för olika målgrupper och/eller geografiska marknader, eller att portföljen är ett resultat av uppköp. Till operatörer kan utvecklare antingen erbjuda en produkt exklusivt eller icke-exklusivt där samma spel kan tillhandahållas gentemot slutanvändarna av flera operatörer.

En viktig aktör på marknaden är **AGGREGATORERNA**, företag som tillgodoser en teknisk plattform som utgör distributörlänk mellan spelutvecklarna och operatörerna. Här finns sällan exklusivitet utan såväl spelutvecklare som operatörer kan arbeta med flera aggregatorer parallellt. 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 redan är anslutna till plattformen. Rätt aggregator erbjuder alltså inte bara teknisk distribution utan kan även vara en central del av affärsmodellen och bidra till ökad exponering och geografisk spridning. Aggregatorer är således inte bara en partner för distribution utan utgör också genom sin kapacitet att bredda affärsmöjligheter en viktig målgrupp för utvecklingsbolagen.



DISTRIBUTION

När avtal tecknats mellan operatör och spelutvecklare krävs att parterna därefter genomför en teknisk integration innan Bolagets spel kan göras tillgängliga på operatörens onlinekasinon. Distribueras spelen via aggregator måste också en initial integration mellan Gaming Corps och aggregatorn först genomföras, för att operatörer därefter ska kunna integreras via deras plattform. Beroende på tekniska förutsättningar och övrig pipeline kan det ta olika lång tid innan integrationen är klar. I vissa fall kan det ta många månader mellan avtal och genomförd integration på grund av förutsättningar hos motparten, något Bolaget arbetar aktivt för att förkorta.

Den vanligaste distributionsmodellen för kasinospel består av att gå via en aggregator som tredje part. Gaming Corps har idag avtal med fem av marknadens mest framträdande aggregatorer, iSoftBet, EveryMatrix, BetConstruct, Groove Gaming och Relax Gaming. Aggregatorernas uppdrag är att utgöra teknisk länk mellan Bolaget och anslutna operatörer, och att engagera dessa var en viktig första del i strategin att etablera Gaming Corps på iGamingmarknaden. Avtal med iSoftBet ingicks i december 2019 och är den aggregator som i varit driftsatt längst. Även EveryMatrix respektive Groove Gaming är driftsatta medan arbetet med att integrera Betconstruct pågår fortsatt. Relax Gaming är Bolagets senast tillkomna aggregator, avtal ingicks i slutet av perioden och driftsättning pågår.

En annan distributionsmodell är **DIREKT INTEGRATION**, vilken kräver mer omfattande intern kapacitet, men i gengäld innebär att större del av vinsten stannar hos spelutvecklaren eftersom ingen tredje part deltar. Gaming Corps skrev under slutet av 2020 de första avtalen med operatörer för distribution via direkt integration och sjösatte således modellen.

Via de operatörer Bolaget ingått avtal med finns Gaming Corps spel idag hos totalt 60 onlinekasinon, tillgängliga för spelare på ca 30 geografiska marknader. Sedan andra kvartalet rapporterades har Bolaget integrerat och driftsatt 11 onlinekasinon och per rapportdatum väntar ytterligare ca 120 på driftsättning, varav drygt 10 inom den kommande månaden. Sett till ingångna avtal med operatörer är det över 250 onlinekasinon som väntar driftsättning, men då flera av dessa uttalat ligger längre fram i tiden och Bolaget inte säkert kan anta att varje ny integration också leder till att alla anslutna varumärken driftsätts, räknar inte bolaget med alla 250 som väntade inom en rimlig tidsrymd. Utvecklingen av Bolagets distributionskapacitet utvecklas och förändras snabbt, och kommer öka i takt allt eftersom samarbeten med större operatörer och aggregatorer ger ringar på vattnet.

FÖRSÄLJNING

Gaming Corps bedriver försäljning både direkt mot operatörer, mot aggregatorer samt mot andra företag med liknande plattform- eller distributionslösningar. Dialog pågår med flera potentiella motparter i syfte att bredda distributionen av Bolagets spel. Utöver att bredda distributionen via fler anslutna operatörer och onlinekasinon, riktas Bolagets försäljning även mot att säkra fler avtal för utveckling av exklusiva och/eller skräddarsydda produkter. Bolaget är i ett antal långt framskridna samtal med olika motparter om att ta fram antingen helt skräddarsydda, exklusiva produkter, produkter med så kallad "in game branding" och/eller produkter som kommer med någon form av annan exklusivitet. Här finns utrymme för olika kreativa lösningar för att öka vår exponering.

Försäljning av iGaming-produkter till operatörer på reglerade marknader kräver spellicens, och då Gaming Corps produktion huvudsakligen utförs på Malta, krävs i första hand en licens utställd av Malta Gaming Authority. Bolaget ansökte under 2019 om licens vilken utfärdades av MGA den 11 februari 2020. Efter utfärdad licens krävs det att Bolaget kontinuerligt upprätthåller samma nivå och följer alla riktlinjer. Varje enskild iGaming-produkt måste även licensieras separat innan den kan erbjudas marknaden, vilket föregås av att den testas av ett oberoende testlabb för att säkerställa att den bakomliggande matematiska modellen är korrekt.



Med MGA-licensen har Gaming Corps möjlighet att erbjuda spel på flertalet reglerade marknader utöver Malta, så som Sverige och många andra EU-länder. Gaming Corps produkter kan även erbjudas på marknader där Bolaget inte har egen licens i de fall avtal tecknas med aggregatorer som agerar mellanhand under egen licens, vilket givet våra innevarande avtal innebär att våra spel i dagsläget når ut till fler geografiska marknader än de som innefattas av MGA-licensen. Bolagets nästa steg i att bredda den geografiska spridningen är att ansöka om Curacao Gambling License.

För vissa marknader krävs ISO-certifiering för att kunna erbjuda Gaming Corps produkter, exempel på dessa är Grekland och Schweiz. Därför har Bolaget valt att satsa resurser på att möjliggöra vidare expansion på marknader där ISO krävs. I vissa fall kan Bolaget börja distribuera produkterna i och med att ISO-processen formellt satts igång.

MARKNADSFÖRING



Samtliga kasinospel Bolaget tar fram levereras till operatören med ett stort paket av grafiska komponenter och färdigt, professionellt producerat marknadsföringsinnehåll till social media och spelsidor. Operatörerna får till exempel alla enskilda karaktärer, bakgrunder och symboler från spelen så de kan bygga marknadsföring eller spelsidor och thumbnails själva, men allt som oftast använder de den färdiga design vårt MarCom-team tar fram. Det material Bolaget tar fram använder vi också själva i våra egna kanaler där Bolaget marknadsför och kommunicerar enligt en långsiktig strategi som syftar till att bygga Bolagets varumärke genom konsekvent, tydlig och kvalitativ marknadskommunikation. Innehållet i våra egna kanaler syftar främst, utöver kommunikation med våra investerare, till att understödja arbetet med att engagera fler operatörer och därmed driva intäkter. Gaming Corps är inte ett B2C-bolag och marknadsför inte direkt mot slutanvändaren, men

vi behöver hålla en hög professionell nivå av marknadsunderstöd till våra produkter för att ge dem en närvaro och göra dem attraktiva för operatörerna att själva föra fram. Våra produkter är helt digitala och lever således i en helt digital värld, något Bolaget måste anpassa sig till såväl som dra nytta av.

Lanseringen av ett spel följer i normalfallet tre steg. När ett spel har kommit en bit in i produktionen gör vi ofta en teaser, det är en första kort presentation eller smygitt på spelet, den kan komma ganska långt innan produkten lanseras. Anledningen till att göra tidiga teasers är att vårt säljteam ofta vill kunna visa spel i ett tidigt skede för potentiella och innevarande operatörer. Ibland finns dock inte det behovet, eller så går utvecklingen väldigt fort och då väljer vi att hoppa över det steget. När spelet närmar sig lansering gör vi en förlansering ca 1-4 veckor innan som vi kallar "Coming Soon". Då berättar vi om namn, tema, visar en del av spelets grafiska innehåll och story. Vid huvudlanseringen, som vi kallar "Out Now", presenteras spelet i sin helhet med all mekanik och funktionalitet, då gör vi också en demolänk tillgänglig på bolagets hemsida.

En nyhet i verktygslådan är mjuklansering, "Soft Launch", som Bolaget framgångsrikt har tillämpat för två spel inom de nyare spelkategorierna där vi till stor del brutit ny mark. En mjuklansering genomförs med några få operatörer som får tidsbegränsad exklusivitet mot att de bidrar i arbetet med att testa och utvärdera produkten. I de fall en mjuklansering föreligger, ersätter "Soft Launch" förlanseringen "Coming Soon". När sen spelet görs tillgängligt för samtliga operatörer görs själva huvudlanseringen.



PRODUKTER I UTVECKLING

ICKE EXKLUSIVA SPELAUTOMATER

Gaming Corps har under pågående utveckling en portfolio av icke-exklusiva digitala spelautomater, dvs. spel som kan säljas till fler än en operatör. Till dags dato har sex icke exklusiva spel givits ut – "Book of Pirates", "Jellos", "Undead Vikings", "Angry Elf", "Clumsy Witch" och "Baby Hercules".

Bolaget har en pipeline av pågående produktion, det spel som står närmast på tur att lanseras är "Golden Chick", ett dynamiskt spel med fängslande mekanik och så kallad ways-funktionalitet vilket innebär att det istället för klassiska vinstlinjer finns över 4000 olika möjliga vinnande kombinationer.

Funktionaliteten i Golden Chick är basen för vilken Bolaget designat det exklusiva spelet Tomb of Bons, där kunden bad om en egen skräddarsydd produkt med samma grundläggande matematiska modell. Från den punkten har de två spelen utvecklats parallellt och i slutfasen har Tomb of Bons prioriterats. Golden Chick kommer därför lanseras först efter Tomb of Bons samt de spel inom Mine Games och Multiplier Games som ligger närmast i pipeline.



Övriga kommande icke exklusiva spelautomater befinner sig i olika faser av produktion men spelkategorin ges under resten av 2021 lägre prioritet under satsningen att etablera de nya spelkategorierna.

EXKLUSIVA SPELAUTOMATER

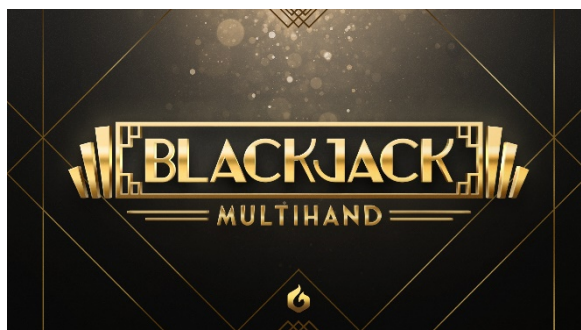


Den 27:e april kunde Bolaget meddela att samarbete inletts med Owl In. N.V. om utveckling av en exklusiv, skräddarsydd digital spelautomat som är i produktion och planeras lanseras i närtid. Produkten kommer erbjudas exklusivt på onlinekasinot Bons Casino, ägt av Owl In N.V. Ersättningen bygger på vinstdelning varav en initial fast summa om 50 000 EUR erlades under andra kvartalet 2021. Kunden efterfrågade samma mekanik som Golden Chick och ett egyptiskt tema, därefter har Bolaget designat spelkonceptet i nära samarbete med representanter för Bons Casino.

Den 25:e mars lanserades "Delicious", den första av två spelautomater Bolaget enligt avtal ska ta fram för ATG. Den 20 december 2019 ingicks avtalet som innebär utveckling av två skräddarsydda, exklusiva spelautomater för ATG:s räkning. Den andra exklusiva spelautomaten är ännu ej påbörjad, det är upp till ATG att besluta produktstart och lansering.

TABLE GAMES – BLACKJACK

Under perioden har arbetet fortsatt med att utveckla Gaming Corps egen produktlinje inom Table Games. I första hand har arbetet fokuserats på att färdigställa det första spelet inom spelkategorin; ett Blackjack-spel med premiumkänsla, delvis 3D-funktionalitet och breda möjligheter för operatörer att marknadsföra det egna kasinots varumärke. Blackjack by Gaming Corps™ kommer i det första steget lanseras som multihand, vilket innebär att spelaren kan spela med fler parallella händer i samma spelomgång. Andra populära varianter av Blackjack kommer följa.



MULTIPLIER GAMES



Gaming Corps påbörjade under våren 2021 utveckling av en ny produktlinje inom den framväxande spelkategorin Multiplier Games. Detta till följd av Bolagets målsättning att bredda produkterbudandet inom iGaming, samtidigt som förfrågningar från operatörer inkommit. Det första spelet JetLucky togs fram skräddarsytt och exklusivt för tre onlinekasinon och lanserades den 11 juni. Det andra spelet i kategorin, och då i Gaming Corps egen portfölj, heter To Mars and Beyond och kommer i dagarna lanseras via en så kallad "soft launch". Det innebär att spelet under en period finns tillgängligt hos utvalda operatörer innan huvudlansering då det görs tillgängligt för alla anslutna operatörer.

Fler spel är under pågående utveckling och en ytterligare titel är schemalagd för lansering innan årsskiftet.

MINE GAMES

Spelkategorin Mine Games är en nära släkting till Multiplier Games eftersom den också bygger på en multiplikatoreffekt, varför det blev ett naturligt steg för nästa produktlinje och senaste satsning i att bredda produktportföljen. Det första spelet, Coin Miner, lanserades nyligen till samtliga operatörer. Coin Miner var det första spelet att genomgå en mjuklansering där funktionaliteten testades tillsammans med ett par onlinekasinon som fick tidsbegränsad exklusivitet.

Efter periodens slut genomgick spelet Bank or Bust en soft launch och innan årsskiftet är ytterligare två spel inom kategorin planerade för lansering.



AFFÄRSOMRÅDE Gaming



GAMING inbegriper spel för underhållning på olika plattformar – datorer, konsoler och mobiler. Av tradition benämns produkter på Gamingmarknaden för ofta för VIDEOGAMES, varför det är en term som används i Bolagets kommunikation. Gaming Corps gjorde under 2019 en nystart efter att ha primärt fokuserat på work-for-hire ett par år, en satsning som under 2020 resulterat i att Bolaget åter igen har egen utveckling. Satsningen är långsiktig och stegvis och bygger på en återuppbyggnad av egen utveckling av datorspel i en takt som är finansiellt hållbar. På sikt kommer Gaming-affären ta mer och mer utrymme, något som kommer möjliggöras av den innevarande satsningen på affärsområde iGaming till vilket Bolagets Gaming-resurser för tillfället är utlånade medan Gaming-utvecklingen är satt på temporär paus. Information om marknaden, målgrupper och våra affärsmodeller hittar du i Bolagets årsredovisning för verksamhetsåret 2020.



PÅGÅENDE PROJEKT (PAUSADE)

OH FROG

Oh Frog är ett spel av genren "action adventure puzzle" som lanserades den 20 april 2020 på den globala plattformen Steam, ett digitalt system för distribution av datorspel. Kapitel 1 är sedan lanseringen tillgängligt för spel och under resten av 2020 fortlöpte arbetet med att färdigställa kapitel 2. Under hösten 2020 pågick även parallellt arbete med uppdateringar av kapitel 1. Sedan årsskiftet då utvecklingen inom affärsområde Gaming temporärt satts på paus har teamet som tidigare arbetade med Oh Frog bistått affärsområde iGaming med game design, projektledning, concept art och programmering

MOBILSPEL MED IDROTSTEMA

Bolaget har en planerad men ännu icke aktiverad satsning inom Gaming som avser ett mobilspel med idrottstema. En mindre sondering genomfördes i början av 2019 där idén stämades av utifrån möjligheter till kommersiella samarbeten, vilket visade på goda förutsättningar. Utifrån det och Bolagets bedömning avseende nisch, möjligheter till diversifiering samt distribution, har beslut tagits att aktivera projektet. Med stöd från medel tillförda genom företrädesemissionen i slutet av 2020 kommer Bolaget ta fram grundläggande speldesign samt en affärsplan för att möjliggöra vidare beslut avseende budget, startdatum, tilldelning av resurser och tidsplan. Startpunkt för arbete med design och affärsplan är ännu inte satt.

PROJECT INTELLIGENCE

Gaming Corps är engagerat i ett projekt inom interaktiv underhållning tillsammans med Chimney Group, där Bolagets kompetens inom spelutveckling paras med Chimney's kompetens inom TV-produktion. Projektet är sedan 2020 pausat, bolaget har för avsikt att återuppta arbetet när resurser för projektledning kan återföras till affärsområde Gaming.

KATRINA 1565 – SIEGE OF MALTA

Katrina 1565 – Siege of Malta är ett action-rollspel för konsol baserat på en för Malta avgörande historisk händelse – den stora belägringen 1565 där Malta lyckades stå emot det ottomanska riket. Spelkonceptet presenterades våren 2019 för GamingMalta vars uppdrag är att marknadsföra Malta och bedriva olika aktiviteter för att stärka Maltas attraktionskraft inom spelindustrin. Gaming Malta gav stöd för projektet i termer av att bistå vid ansökan om finansiering. Dialog kommer återupptas med berörda parter när möjlighet finns för att tillföra projektlednings- och försäljningsresurser till projektet som än så länge inte har några fasta tidsramar.



Finansiell översikt

INTÄKTER

Den gångna perioden har koncernen intäkter om 0,824 MSEK. Intäkterna är att härröra till vinstdelning vid spel av Bolagets produkter inom affärsområde iGaming och då framför allt från spelkategorierna Mine Games och Multiplier Games.

Intäkter för Bolagets lanserade iGaming-produkter har uppstått efter periodens utgång och kommer fortsatt uppstå därefter. Omsättningen påverkas av antalet lanserade spel, antalet operatörer hos vilka spelen finns, geografisk spridning, exponering av spelen hos respektive operatörs onlinekasinon samt utdelade vinster vid spel på Bolagets produkter. Vid rapportdatum finns Bolagets lanserade spel tillgängliga på 60 integrerade, driftsatta onlinekasinon, vilket inbegriper exponering på ca 30 geografiska marknader globalt.

Då såväl utveckling som lansering av produkter pågår kontinuerligt, tillika arbetet med utvidgning av antalet operatörer och integrering av desamma, gör Bolaget ingen detaljerad prognos avseende framtida intäkter i nuläget. Intäkter för kommande produkter väntas därtill under 2021 men prognos om storleken på intäkter görs inte heller för dessa.



FINANSIERING

Den intäktsökning Bolaget förväntade i början av året från affärsområde iGaming har nu inletts men ännu inte givit avtryck i kassaflödet. Styrelsen har därför under hösten arbetat för att säkra ytterligare finansiering. Den 15 november tecknades avtal om finansiering via lån om 6 MSEK hos ett antal större aktieägare respektive styrelseledamöter. Lånet på 6 MSEK läggs till det sen tidigare kommunicerade lånelöftet om 5 MSEK utställt av aktieägaren och riskkapitalbolaget Findolon AB som nu också aktiverats. Dessa lån på totalt 11 MSEK har tecknats då likvida medel behövs skjutas till under en period. Bolaget har valt att i det här läget inte se till finansieringslösningar som innebär utspädning av aktien då kortsiktiga lån bedöms tillräckliga givet förväntade intäktsflöden och utveckling av verksamheten. Det är styrelsens bedömning att befintliga likvida medel tillsammans med dessa lån samt väntade intäktsflöden är tillräckliga för att driva verksamheten de kommande 12 månaderna.

AKTIEN

Gaming Corps aktie är sedan den 4 juni 2015 noterad vid Nasdaq First North Growth Market under tickern GCOR. Per den sista handelsdagen under perioden, den 30 september 2021, var sista avslutet på kursen 3,185 SEK per aktie vilket motsvarade ett börsvärde om cirka 138,622 MSEK baserat på 43 523 263 utestående aktier.



VÄSENTLIGA HÄNDELSE R UNDER PERIODEN

- Den 21 juli meddelar Bolaget att avtal slutits med Betsson Group, marknadsledande pionjär inom iGaming. Avtalet inkluderar utveckling av ett exklusivt kasinospel, skräddarsydd anpassning av kommande multiplierspel inom iject-serien och blackjackspel för flertalet av Betsson Groups varumärken, samt distribution av Gaming Corps hela spelkatalog via aggregator iSoftbet.
- Den 13 augusti lanseras Gaming Corps nya produktlinje Mine Games tillsammans med det första spelet Coin Miner som innan bred lansering erbjuds till en begränsad mängd kasinon under en testperiod.
- Den 13 september tecknas avtal med spelteknikföretaget Kaizen Gaming som driver operatörsverksamhet under varumärkena Stoiximan och Betano. Avtalet inbegriper distribution av Bolagets iGamingprodukter, exklusivitet i Grekland på multiplierspel inom iject-serien, ett skräddarsytt multiplierspel för den grekiska marknaden samt varumärkesanpassning av kommande blackjackspel.
- Den 17 september meddelas att Bolaget utnämnt tidigare Head of Business Development Alex Lorimer till Chief Operating Officer med ansvar för den operativa ledningen av produktionen inom affärsområde iGaming.
- Den 20 september meddelar Bolaget att avtal ingåtts med aggregatorn Relax Gaming avseende distribution av iGamingspel. Relax Gaming är en betydande aktör på marknaden och samarbetet medför att flera av de integrationer med operatörer som ligger i pipeline kan slutföras.
- Den 24-26 september deltar Gaming Corps vid iGamingmässan SBC Summit i Barcelona.

VÄSENTLIGA HÄNDELSE R EFTER PERIODENS UTGÅNG

- Den 12 oktober genomförs en mjuklansering av Bolagets andra titel inom kategorin Mine Games, spelet Bank or Bust. Spelet görs tillgängligt hos ett antal operatörer under en tid innan det lanseras till samtliga operatörer.
- Den 15-19 november deltar Gaming Corps vid iGamingmässan Sigma på Malta.
- Den 15 november meddelar styrelsen att Bolaget tecknat avtal om finansiering via lån om 6 MSEK med några av Bolagets största ägare.



Nyckeltal

NYCKELTAL KONCERNEN

Belopp i SEK	2021 JULI-SEPT	2020 JULI-SEPT	2021 JAN-SEPT	2020 JAN-SEPT	2020 JAN-DEC
Nettoomsättning	823 742	181 888	1 621 611	181 888	226 108
EBITDA	-6 409 636	-3 991 338	-15 080 546	-11 514 700	-16 857 822
Rörelseresultat	-7 101 303	-4 080 386	-16 405 482	-11 690 903	-17 377 259
Periodens resultat	-7 114 025	-4 080 386	-16 253 640	-11 701 022	-17 481 944
Soliditet vid periodens utgång %	62,6	67,4	62,6	67,4	87,5
Räntabilitet på eget kapital %	neg.	neg.	neg.	neg.	neg.
Eget kapital per aktie					
före utspädning kr	0,26	0,22	0,26	0,22	0,64
efter utspädning kr	0,26	0,22	0,26	0,22	0,64
Aktiens slutkurs för perioden	3,18	4,45	3,18	4,45	3,64
Resultat per aktie					
före utspädning kr	-0,16	-0,01	-0,37	0,34	-0,40
efter utspädning	-0,16	-0,01	-0,37	0,34	-0,40
Antal aktier vid periodens slut*	43 523 263	34 818 611	43 523 263	34 818 611	43 523 263
Utestående optioner **	469 556	469 556	469 556	469 556	469 556
Genomsnittligt antal aktier***	43 523 263	34 818 611	43 523 263	23 788 337	34 380 083
Antal anställda					
i genomsnitt	13	13	13	13	13
vid periodens slut	13	13	13	13	13

*) Samtliga aktieantal och nyckeltal relaterade till antal aktier har omräknats till nuvarande antal aktier efter omvänd split 1:10

**) Avser det antal utestående optioner som kan påkallas lösen på.

***) Teckningskurs överstiger genomsnittlig börskurs varför ingen utspädningseffekt uppkommer.



Koncernen

RESULTATRÄKNING KONCERNEN

Belopp i SEK	2021 JULI-SEPT	2020 JULI-SEPT	2021 JAN-SEPT	2020 JAN-SEPT	2020 JAN-DEC
Rörelsens intäkter m.m					
Nettoomsättning	823 742	181 888	1 621 611	181 888	226 108
Övriga rörelseintäkter	53 540	231 386	53 540	756 218	731 845
	877 282	413 274	1 675 151	938 106	957 953
Rörelsens kostnader					
Övriga externa kostnader	-5 241 409	-2 308 136	-10 861 656	-5 839 645	-9 025 838
Personalkostnader	-2 045 509	-2 084 940	-5 894 041	-6 156 268	-8 283 758
Av- och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	-691 667	-89 048	-1 324 936	-176 203	-519 437
Övriga rörelsekostnader	0	-11 536	0	-456 893	-506 179
Rörelseresultat	-7 101 303	-4 080 386	-16 405 482	-11 690 903	-17 377 259
Finansiella poster					
Resultat från andelar i andra företag	0	0	183 706	0	0
Nedskrivning av fordringar koncernföretag	0	0	0	0	-93 189
Räntekostnader och liknande resultatposter	-12 722	0	-31 864	-10 119	-11 496
Resultat efter finansiella poster	-7 114 025	-4 080 386	-16 253 640	-11 701 022	-17 481 944
Resultat före skatt	-7 114 025	-4 080 386	-16 253 640	-11 701 022	-17 481 944
Skatt på periodens resultat	0	0	0	0	0
Periodens resultat	-7 114 025	-4 080 386	-16 253 640	-11 701 022	-17 481 944



BALANSRÄKNING KONCERNEN

Belopp i SEK	2021-09-30	2020-09-30	2020-12-31	2019-12-31
TILLGÅNGAR				
Anläggningstillgångar				
<i>Immateriella anläggningstillgångar</i>				
Övriga immateriella tillgångar	6 530 057	1 320 663	1 220 530	384 000
	6 530 057	1 320 663	1 220 530	384 000
<i>Materiella anläggningstillgångar</i>				
Inventarier, verktyg och installationer	485 853	655 945	612 779	670 129
	485 853	655 945	612 779	670 129
<i>Finansiella anläggningstillgångar</i>				
Andra långfristiga värdepappersinnehav	4 472 447	5 510 131	5 510 131	5 510 131
Andra långfristiga fordringar	52 193	262 690	262 690	262 690
	4 524 640	5 772 821	5 772 821	5 772 821
Summa anläggningstillgångar	11 540 550	7 749 429	7 606 130	6 826 950
Omsättningstillgångar				
<i>Kortfristiga fordringar</i>				
Kundfordringar	0	0	0	3 125 000
Övriga fordringar	2 688 525	1 826 813	1 242 993	1 098 983
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	1 654 534	294 217	520 093	275 184
	4 343 059	2 121 030	1 763 086	4 499 167
Kassa och bank	2 126 002	1 223 259	22 283 725	146 368
Summa omsättningstillgångar	6 469 061	3 344 289	24 046 811	4 645 535
SUMMA TILLGÅNGAR	18 009 611	11 093 718	31 652 941	11 472 485



BALANSRÄKNING KONCERNEN – FORTSÄTTNING

Belopp i SEK	2021-09-30	2020-09-30	2020-12-31	2019-12-31
EGET KAPITAL OCH SKULDER				
Eget kapital				
Aktiekapital	2 176 163	1 740 931	2 176 163	1 477 820
Övrigt tillskjutet kapital	165 896 852	140 890 859	165 896 852	121 454 111
Balanserat resultat inkl. periodens resultat	-156 802 710	-135 160 236	-140 368 043	-125 845 826
Summa eget kapital	11 270 305	7 471 554	27 704 972	-2 913 895
Långfristiga skulder				
Andra Långfristiga skulder	2 500 000	0	0	0
	2 500 000	0	0	0
Kortfristiga skulder				
Skulder till kreditinstitut	0	0	0	12 500
Leverantörsskulder	1 270 253	432 459	540 936	411 619
Övriga kortfristiga skulder	1 605 293	959 667	1 700 794	11 557 516
Upplupna kostnader & förutbetalda intäkter	1 363 760	2 230 038	1 706 239	2 404 745
	4 239 306	3 622 164	3 947 969	14 386 380
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	18 009 611	11 093 718	31 652 941	11 472 485
Ställda säkerheter	1 000 000	1 000 000	1 000 000	1 000 000
Summa säkerhet och ansvarsförbindelser	1 000 000	1 000 000	1 000 000	1 000 000



KASSAFLÖDESANALYS KONCERNEN

Belopp i SEK	2021 JULI-SEPT	2020 JULI-SEPT	2021 JAN-SEPT	2020 JAN-SEPT	2020 JAN-DEC
Den löpande verksamheten					
Rörelseresultat efter avskrivningar	-7 101 303	-4 080 386	-16 405 482	-5 978 093	-17 377 259
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	2 459 040	89 048	1 324 936	-798 997	1 093 086
Erlagd ränta	-12 722	0	-31 864	-99 698	-11 496
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar i rörelsekapitalet	-4 654 985	-3 991 338	-15 112 410	-6 876 788	-16 295 669
Kassaflöde från förändringar i rörelsekapital					
Ökning (-) / minskning (+) av kortfristiga fordringar	-727 786	-347 068	-2 579 973	-2 607 564	2 736 081
Ökning (+) / minskning (-) av kortfristiga skulder	1 221 619	-87 700	291 337	2 436 092	-438 411
Kassaflöde från den löpande verksamheten	-4 161 152	-4 426 106	-17 401 046	-7 048 260	-13 997 999
Investeringsverksamheten					
Investeringar immateriella anläggningstillgångar		-114 897	-6 555 002	0	-1 158 167
Investeringar materiella anläggningstillgångar	0	-34 258	0	0	-147 702
Avyttring av andelar i andra företag	0	0	1 298 325	0	0
Kassaflöde från investeringsverksamheten	0	-149 155	-5 256 677	0	-1 305 869
Finansieringsverksamheten					
Upptagna långfristiga lån	0	0	2 500 000	0	0
Upptagna kortfristiga lån	0	0	0	5 000 000	0
Nyemission	0	0	0	0	38 113 956
Emissionsutgifter	0	0	0	0	-672 731
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	0	0	2 500 000	5 000 000	37 441 225
Periodens kassaflöde	-4 161 152	-4 575 261	-20 157 723	-2 048 260	22 137 357
Likvida medel vid periodens början	6 287 154	5 798 520	22 283 725	2 394 280	146 368
Likvida medel vid periodens slut	2 126 002	1 223 259	2 126 002	346 020	22 283 725
Summa disponibla likvida medel	2 126 002	1 223 259	2 126 002	346 020	22 283 725



Moderbolaget

RESULTATRÄKNING MODERBOLAGET

Belopp i SEK	2021 JULI-SEPT	2020 JULI-SEPT	2021 JAN-SEPT	2020 JAN-SEPT	2020 JAN-DEC
Rörelsens intäkter m.m					
Nettoomsättning	3 625 156	168 627	5 870 449	168 627	1 717 301
Övriga rörelseintäkter	53 540	231 386	53 540	756 218	223 845
	3 678 696	400 013	5 923 989	924 845	1 941 146
Rörelsens kostnader					
Övriga externa kostnader	-3 017 893	-1 395 943	-7 511 342	-3 320 314	-5 964 734
Personalkostnader	-619 949	-308 076	-1 613 904	-1 063 405	-1 504 358
Av- och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	-31 680	0	-95 040	0	-95 040
Övriga rörelsekostnader	0	-11 536	0	-456 893	-506 179
Rörelseresultat	9 174	-1 315 542	-3 296 297	-3 915 767	-6 129 165
Finansiella poster					
Resultat från andelar i andra företag	0	0	183 706	0	500 000
Nedskrivning av fordringar i andra företa	0	0	0	0	-93 189
Räntekostnader och liknande resultatpos	-1 250	0	-3 267	-10 119	-10 119
Resultat efter finansiella poster	7 924	-1 315 542	-3 115 858	-3 925 886	-5 732 473
Resultat före skatt	7 924	-1 315 542	-3 115 858	-3 925 886	-5 732 473
Skatt på periodens resultat	0	0	0	0	0
Periodens resultat	7 924	-1 315 542	-3 115 858	-3 925 886	-5 732 473



BALANSRÄKNING MODERBOLAGET

Belopp i SEK	2021-09-30	2020-09-30	2020-12-31	2019-12-31
TILLGÅNGAR				
Anläggningstillgångar				
Immateriella anläggningstillgångar				
Övriga immateriella tillgångar	193 920	384 000	288 960	384 000
	193 920	384 000	288 960	384 000
Finansiella anläggningstillgångar				
Andelar i koncernföretag	12 520	12 520	12 520	12 520
Andra långfristiga värdepappersinnehav	4 472 447	5 510 131	5 510 131	5 510 131
Fordringar koncernföretag	33 183 868	0	14 671 901	0
Lämnade depositioner	52 193	262 690	262 689	262 689
	37 721 028	5 785 341	20 457 241	5 785 340
Summa anläggningstillgångar	37 914 948	6 169 341	20 746 201	6 169 340
Omsättningstillgångar				
Kortfristiga fordringar				
Kundfordringar	0	0	0	3 125 000
Fordringar hos koncernföretag	0	12 737 426	0	3 563 572
Övriga fordringar	950 945	921 955	669 211	843 468
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	1 476 567	280 956	393 440	275 184
	2 427 512	13 940 337	1 062 651	7 807 224
Kassa och bank	2 117 005	1 142 104	21 842 657	146 368
Summa omsättningstillgångar	4 544 517	15 082 441	22 905 308	7 953 592
SUMMA TILLGÅNGAR	42 459 465	21 251 782	43 651 509	14 122 932



BALANSRÄKNING MODERBOLAGET – FORTSÄTTNING

Belopp i SEK	2021-06-30	2020-06-30	2020-12-31	2019-12-31
EGET KAPITAL OCH SKULDER				
Eget kapital				
Bundet eget kapital				
Aktiekapital	2 176 163	1 740 931	2 176 163	1 477 820
Fritt eget kapital				
Överkursfond	165 896 852	140 890 859	165 896 852	119 052 665
Balanserat resultat	-127 805 357	-122 072 884	-122 072 884	-115 637 904
Periodens resultat	-3 115 858	-3 925 886	-5 732 473	-6 434 980
Summa eget kapital	37 151 800	16 633 020	40 267 658	-1 542 399
Långfristiga skulder				
Andra långfristiga skulder	2 500 000	0	0	0
	2 500 000	0	0	0
Kortfristiga skulder				
Leverantörsskulder	501 991	397 937	284 960	411 619
Skulder till koncernföretag	87 040	1 367 131	87 040	121 000
Övriga kortfristiga skulder	1 212 735	959 667	1 450 242	11 517 889
Upplupna kostnader & förutbetalda intäkter	1 005 899	1 894 027	1 561 609	3 614 823
Summa kortfristiga skulder	2 807 665	4 618 762	3 383 851	15 665 331
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	42 459 465	21 251 782	43 651 509	14 122 932
Ställda säkerheter	1 000 000	1 000 000	1 000 000	1 000 000
Summa säkerhet och ansvarsförbindelser	1 000 000	1 000 000	1 000 000	1 000 000



KASSAFLÖDESANALYS MODERBOLAGET

Belopp i SEK	2021 JULI-SEPT	2020 JULI-SEPT	2021 JAN-SEPT	2020 JAN-SEPT	2020 JAN-DEC
Den löpande verksamheten					
Rörelseresultat efter avskrivningar	-9 174	-1 315 542	-3 296 297	-3 915 767	-6 129 165
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	31 680	0	95 040	0	95 040
Erlagd ränta	-1 250	0	-3 267	-10 119	-10 119
Kassaflöde från den löpande verksamheten	21 256	-1 315 542	-3 204 524	-3 925 886	-6 044 244
före förändringar i rörelsekapitalet					
Kassaflöde från förändringar i rörelsekapital					
Ökning (-) / minskning (+) av kortfristiga fordringar	902 153	-3 313 083	-1 364 861	-6 133 113	3 181 001
Ökning (+) / minskning (-) av kortfristiga skulder	-515 315	-2 576	-576 186	-945 265	-1 773 364
Kassaflöde från den löpande verksamheten	408 094	-4 631 201	-5 145 571	-11 004 264	-4 636 607
Investeringsverksamheten					
Avyttring av andelar i andra företag	0	0	1 298 325	0	0
Kassaflöde från investeringsverksamheten	0	0	1 298 325	0	0
Finansieringsverksamheten					
Upptagna långfristiga lån	2 500 000	0	2 500 000	0	0
Nyemissioner	0	0	0	12 000 000	38 113 956
Emissionsutgifter	0	0	0	0	-672 731
Lämnade lån till dotterföretag	-7 061 203	0	-18 378 406	0	-11 108 329
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	-4 561 203	0	-15 878 406	12 000 000	26 332 896
Periodens kassaflöde	-4 153 109	-4 631 201	-19 725 652	995 736	21 696 289
Likvida medel vid periodens början	6 270 114	5 773 305	21 842 657	146 368	146 368
Likvida medel vid periodens slut	2 117 005	1 142 104	2 117 005	1 142 104	21 842 657
Summa disponibla likvida medel	2 117 005	1 142 104	2 117 005	1 142 104	21 842 657



Eget kapital och aktier

FÖRÄNDRING I EGET KAPITAL – KONCERNEN

Belopp i SEK	Aktiekapital	Ej reg. aktiekapital	Övr. tillskjutet kapital	Ansamlad förlust	S:A eget kapital
Vid årets början	2 176 163	0	165 896 852	-140 368 043	27 704 972
Omräkningsdifferens	0	0	0	-181 027	-181 027
Periodens resultat	0	0	0	-16 253 640	-16 253 640
Vid periodens slut	2 176 163	0	165 896 852	-156 802 710	11 270 305

FÖRÄNDRING I EGET KAPITAL – MODERBOLAGET

Belopp i SEK	Aktiekapital	Ej reg. aktiekapital	Överkursfond	Ansamlad förlust	S:A eget kapital
Vid årets början	2 176 163	0	165 896 852	-127 805 357	40 267 658
Periodens resultat	0	0	0	-3 115 858	-3 115 858
Vid periodens slut	2 176 163	0	165 896 852	-130 921 215	37 151 800

FÖRÄNDRING I ANTAL AKTIER – MODERBOLAGET

Belopp i SEK	2021 JAN-SEPT	2020 HELÅR	2019 HELÅR	2018 HELÅR	2017 HELÅR
Ingående antal	43 523 263	295 563 956	278 330 990	102 937 855	39 978 751
Nyemissioner	0	13 466 557	0	121 117 638	7 418 000
Utnyttjade konvertibler	0	0	17 232 966	0	0
Kvittningsemission	0	47 860 250	0	54 275 497	33 041 104
Apportemission	0	0	0	0	22 500 000
Omvänd split 1:10	0	-313 367 500	0	0	0
Utgående antal	43 523 263	43 523 263	295 563 956	278 330 990	102 937 855



Allmänt

PERSONAL

- Antalet anställda i moderbolaget uppgick per den 30 september 2021 till 1 person (1 person). Därutöver är tre 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 30 september 2021 till 13 personer (13 personer)
- Medelantalet anställda i koncernen för perioden uppgick till 13 personer (13 personer)

Uppgifter i parentes avser samma period föregående verksamhetsår 2020

TVISTER OCH JURIDISKA SPÖRSMÅL

I samband med genomlysning av verksamheten under början av 2019 framkom att Bolagets Maltesiska 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. Då PlayMagic valde att inte hörsamma Bolagets begäran togs ärendet vidare genom att driva in lånet från den svenske medborgare som står som borgenär, Lars Hagelin. Då även borgenären valt att inte hörsamma kravet har Gaming Corps AB, genom sitt juridiska ombud advokat Mark Safaryan, lämnat in en stämningsansökan å Lars Hagelin till Stockholms tingsrätt i vilken Bolaget bland annat yrkat att tingsrätten ska förpliktiga Lars Hagelin att till Gaming Corps AB betala 50 000 EUR jämte avtalat räntebelopp. Tvisten mellan parterna har uppstått då Lars Hagelin, i egenskap av konsult å Gaming Corps AB tillika för bolagets räkning, etablerat affären mellan Bolaget och PlayMagic Ltd. I samband härmed ingicks borgensåtagandet, varvid Lars Hagelin står som borgenär för ovan nämnda lån. Då PlayMagic inte hörsammat Gaming Corps AB:s återbetalningskrav görs gällande att Lars Hagelin skall anses vara återbetalningsskyldig. Det är fortsatt Bolagets bedömning, baserat på juristernas uttalanden, att förutsättningarna för ett utfall i tvisten till Gaming Corps fördel är goda.

RISKER OCH OSÄKERHETSFAKTORER

Ett antal faktorer påverkar, eller kan påverka, Gaming Corps verksamhet både direkt och indirekt. Bolaget är exponerat för risker som inkluderar strategiska och externa risker men också affärsrisker såsom operationella och finansiella risker. En aktiv riskhantering är en förutsättning för att Bolaget ska kunna bedriva en framgångsrik verksamhet. Risker och osäkerhetsfaktorer beskrivs mer i detalj i det Årsredovisning som publicerades den 2 juni 2020, publikationen finns tillgänglig på www.gamingcorps.com.



ÖVRIGA UPPLYSNINGAR

PRINCIPER FÖR DELÅRSRAPPORTENS UPPRÄTTANDE

Regelverket K3 har använts för perioden. Denna delårsrapport har upprättats i enlighet 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.

GRANSKNING

Denna delårsrapport har inte varit föremål för granskning av Bolagets revisorer.

INKOMSTSKATTER

Gaming Corps redovisar mot bakgrund av bolagets ställning inte värdet av underskottsavdrag som en tillgång i balansräkningen. Det skattemässiga underskottet uppgår per den 31 december 2020 till 130,93 MSEK.

Uppsala den 16:e november 2021

Claes Tellman, Styrelseordförande

Bülent Balikci, Styrelseledamot

Thomas Hedlund, Styrelseledamot

Daniel Redén, Styrelseledamot



KONTAKTINFORMATION

POSTADRESSER

Gaming Corps AB
Postbox 2066
750 02 Uppsala
Sweden

Gaming Corps Malta Ltd.
SCM01 Smart City
Unit 507, SMARTCITY, SCM1001
Malta

EMAILADRESSER

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

CERTIFIED ADVISER

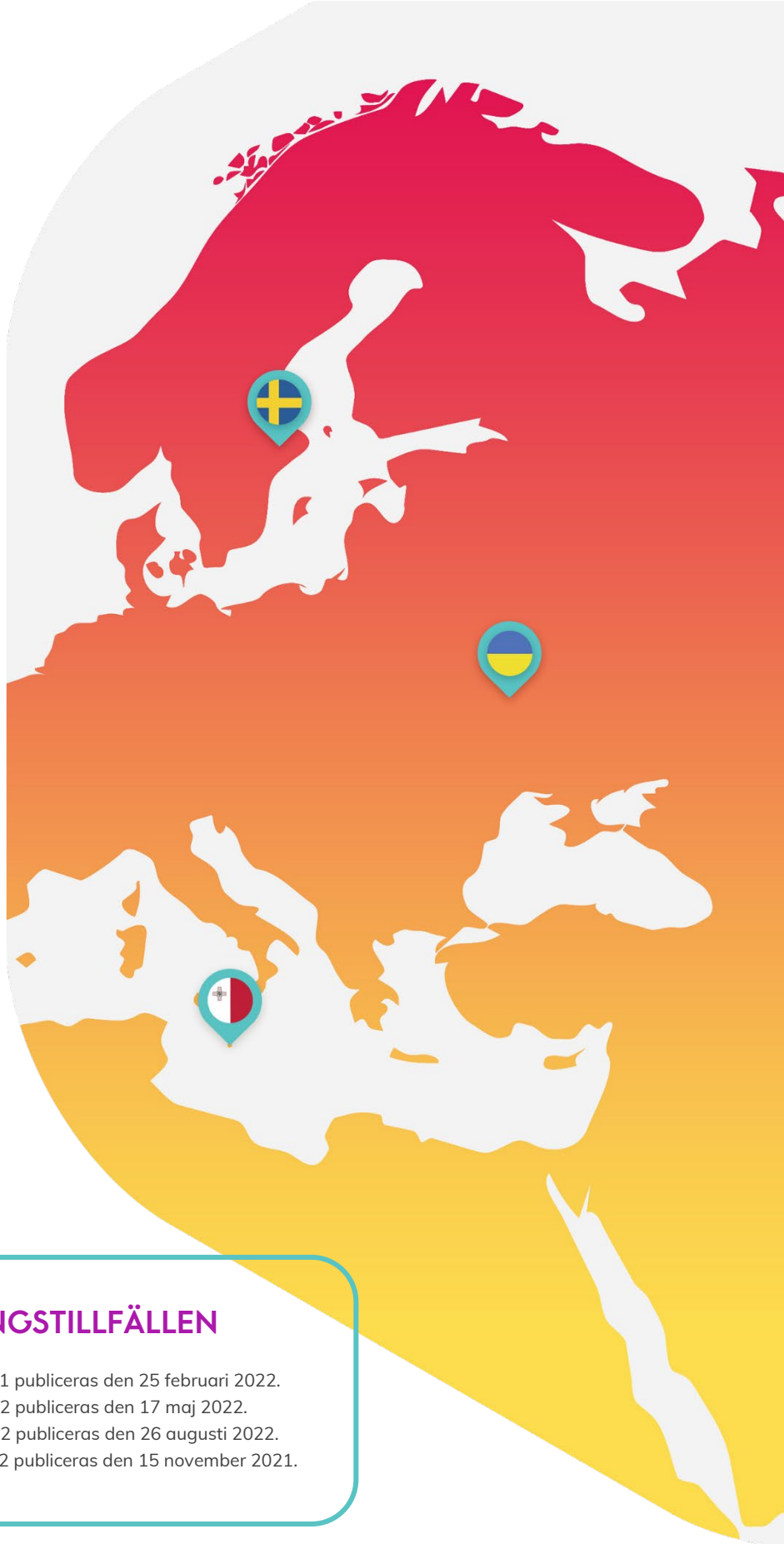
Eminova Fondkommission AB
Besöksadress: Biblioteksgatan 3
114 46 Stockholm
www.eminova.se

REVISOR

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

KONTOFÖRANDE INSTITUT

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



KOMMANDE REDOVISNINGSTILLFÄLLEN

- Delårsrapport för det fjärde kvartalet 2021 publiceras den 25 februari 2022.
- Delårsrapport för det första kvartalet 2022 publiceras den 17 maj 2022.
- Delårsrapport för det andra kvartalet 2022 publiceras den 26 augusti 2022.
- Delårsrapport för det tredje kvartalet 2022 publiceras den 15 november 2021.

