



gaming corps



ÅRSREDOVISNING

VERKSAMHETSÅRET 2020

Innehåll

Verksamhetsåret 2020	3	Finansiell Rapport - Koncern	31
VD har ordet	4	Flerårsjämförelse	31
Vi är Gaming Corps	6	Resultaträkning koncern	32
Affärsområde iGaming	8	Balansräkning koncern	33
Våra produktlinjer	9	Kassaflödesanalys koncern	34
Marknaden för iGaming	11	Förändringar i eget kapital koncern	35
Distribution	13	Finansiell Rapport - Moderbolag	36
Försäljning	14	Resultaträkning moderbolag	36
Marknadsföring	14	Balansräkning moderbolag	37
Produkter i utveckling	15	Balansräkning moderbolag – fortsättning	38
Affärsområde Gaming	16	Kassaflödesanalys moderbolag	39
Marknaden för Gaming	17	Förändringar i eget kapital moderbolag	40
Affärsmodeller	18	Förändringar i antal aktier moderbolag	40
Pågående projekt	19	Noter	41
Bolagsstyrning	21	Innehållsförteckning not 1-26	41
Bolagsstämma	21	Kontaktinformation	59
Styrelse	21	Kommande redovisningstillfällen	59
Ledning	22		
Forvaltningsberättelse	23		
Verksamheten	23		
Omsättning och resultat 2020	24		
Finansiell ställning	24		
Resultatdisposition	24		
Personal	25		
Finansiering	25		
Intäkter	25		
Aktien	26		
Transaktioner med närstående	27		
Valutapåverkan	27		
Miljö, hållbarhet och socialt ansvar	27		
Utdelning	27		
Tvister och juridiska frågor	27		
Risker och osäkerhetsfaktorer	28		



Verksamhetsåret 2020



NYCKELTAL 2020

	KONCERN	MODERBOLAG
Nettomsättning	0,23 MSEK (9,06 MSEK)	1,71 MSEK (2,5 MSEK)
Rörelseresultat	-17,38 MSEK (-8,57 MSEK)	-6,13 MSEK (-6,39 MSEK)
Resultat efter finansiella poster	-17,48 MSEK (-7,41 MSEK)	-5,73 MSEK (-6,43 MSEK)
Resultat per aktie	-0,402 MSEK (-0,251 MSEK)	-0,132 MSEK (-0,107 MSEK)

Siffror i parentes avser 31 december 2019. Nettoomsättningen för moderbolaget avser intern fakturering vilken inte påverkar omsättningen för koncernen.

UNDER ÅRET

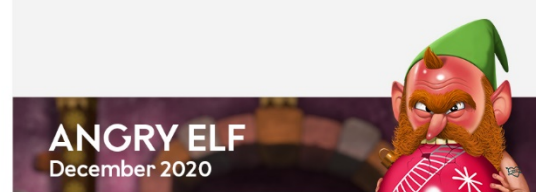
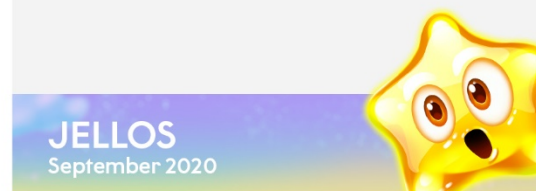
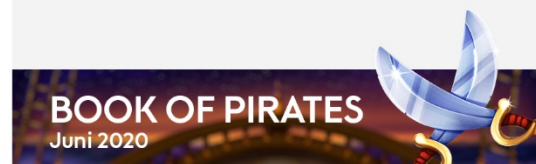
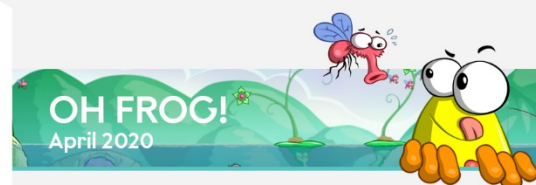
- Ansökan om licens från Malta Gaming Authority (MGA) godkänns den 11 februari.
- Den 2 juni lanseras Bolagets första iGaming-produkt som under hösten följs av tre ytterligare spelautomater.
- Spelet "Oh Frog" lanseras den 20 mars på Steam.
- Den 15 juni blir Videoslots Bolagets andra anslutna operatör efter ATG, vid slutet av året har avtal ingåtts med totalt 8 operatörer.
- Den 28 juli genomförs sammanläggning av Bolagets aktier 10 till 1.
- Den 7 september inleds samarbete med globala aggregatör och mjukvaruleverantören EveryMatrix.
- Ny teknisk plattform för frontend-utveckling inom iGaming tas i bruk.
- Verksamheten expanderar under hösten med ett team i Kiev, Ukraina. Ny kompetens tillförs ledning och produktion successivt under året.
- Den 26 oktober offentliggörs en företrädesemission om ca 26,1 MSEK som sedan fulltecknas.
- Den 2 november lanseras Gaming Corps nya strategiska plattform, grafiska profil och hemsida.
- Distributionsmodellen direct integration sjösätts.

För samtliga väsentliga händelser se not 21

KOMMANDE

- Digital årsstämma 29 juni
- 2-3 Multiplier-spel under 2021
- Blackjack-spel hösten 2021
- Gaminginspirerade spelautomater
- Exklusiva samarbeten

PUBLICERADE SPEL



GCOR
NOTERAD SEDAN
2015

VI HAR
7000+
AKTIEÄGARE

23
MEDARBETARE

MALTA
UPPSALA
KYIV

SELECTIVE
DRIVEN
RESPONSIBLE

VD har ordet

Kära Aktieägare,

Verksamhetsåret 2020 var det andra året i Gaming Corps tjänst för nuvarande styrelse och ledning. 2019 präglades av omnoteringsprocessen på Nasdaq, genomlysning och omstrukturering av den gamla organisationen, försäljningen av verksamheten i USA och uppbyggnaden av iGaming-verksamheten och då framför allt ansökan om MGA-licens. Under 2020 präglades av arbetet med vidare uppbyggnad av verksamheten inom iGaming i termer av kompetens, teknik och strukturkapital samt arbetet med att säkra Bolagets långsiktiga finansiering. Vi stängde året med fyra digitala spelautomater och ett datorspel publicerat, fullt fokuserade på det svåra men långt ifrån omöjliga målet att uppnå svarta siffror för första gången i Bolagets historia.



Den 2:a juni 2020 publicerades Bolagets första spel inom iGaming, den digitala spelautomaten "Book of Pirates". Resan dit var dock längre än vi initialt hade räknat med. Verksamhetsåret 2020 började delvis tungt för oss i ledningen då planen som vår iGaming-enhet tagit fram inbegrep fyra lanserade spelautomater innan december 2019, vilket inte alls höll. Vi fick under våren 2020 successivt engagera oss mer handfast i produktionen och under sommaren ta en hel del svåra beslut som bland annat innebar att bygga om plattformen för utveckling och i och med det göra om spelen Undead Vikings och Angry Elf från grunden. Vi beslutade även att pausa utvecklingen inom Gaming för att lägga resurserna där de behövdes som mest. Vi tog slutligen även beslutet att utöka teamet med kompetens inom frontend-utveckling och det banade väg för att skapa det mycket kompetenta team Bolaget nu har i Kiev, Ukraina, som arbetar helt integrerat med våra lika kompetenta medarbetare på Malta. Nya rutiner, nytt ledarskap, nya team – Bolaget har byggts och fortsätter utvecklas på ett positivt sätt och den grund vi lagt för produktionen är något jag är väldigt stolt över. Vi är fortfarande en ung leverantör av iGaming-spel och har mycket att lära, men vi har tagit stora kliv framåt och fortsätter i samma målmedvetna riktning.

Att bygga något långsiktigt hållbart och lönsamt kräver resurser och därför genomförde Bolaget i slutet av 2020 en företrädesemission för att kunna finansiera verksamhetens vidare utveckling. Det är en speciell upplevelse att stå inför tusentals aktieägare, lägga fram sina planer och hoppas på att de tar emot dem och önskar fortsätta följa med på resan. Vi lade mycket arbete på upplägget och dokumentationen och är mycket tacksamma för att det gav utdelning med ett enormt fint utfall. När vi nu ser tillbaka på 2020 vill jag igen tacka aktieägarna för förtroendet ni visat oss.

I samband med företrädesemissionen lanserades även Gaming Corps nya strategiska plattform som förtydligar och fördjupar den affärsidé Bolaget sen start burit med sig. Utifrån den utarbetade vi fram en vision som beskriver vad vi vill och vart vi är på väg, och en varumärkesidentitet som beskriver vad vi står för och lovar våra intressenter. På lång sikt har Bolaget stora ambitioner i termer av vision och varumärke, grundat i en passion för att förbättra och driva branschen med bland annat nytänkande, kvalitativa produkter. Den strategiska plattformen kompletterades därtill också med en ny kostym – en ny grafisk profil för att bättre och mer effektivt och rättvisande föra fram Bolaget och vårt erbjudande.

Under året som gick kunde vi även glädjas över att engagera flertalet operatörer och med dem anslutna onlinekasinon, för att på så sätt distribuera Bolagets spel till slutkund. Idag är våra spel tillgängliga hos 19 onlinekasinon vilka totalt når stora delar av världsmarknaden för digitala kasinospel. Distributionen har dock ofta präglats av att gå i väntans tider, då flera partners vi skrivit avtal med legat i pipeline länge för att integreras och i flera fall ännu inte gjort det. Det har gått långsamt många gånger antingen hos motparten eller tredje part, det vill säga aggregatorerna. Delvis förefaller det vara vanligt inom branschen att integration kan ta tid, men det har också varit fråga om att motparter drabbats på ett eller annat sätt av pandemin vilken fortfarande påverkar stora delar av samhället.



Det är svårt att blicka tillbaka på 2020 utan att nämna Covid-19 som förutom att det påverkat Gaming Corps i fallet med integrationerna även påverkat oss genom att nyckelmedarbetare blivit sjuka. Sedan har vi som många andra givetvis drabbats av att det ibland faktiskt behövs fysiska möten, internt såväl som externt, även om vi är väl vana vid att arbeta digitalt. Totalt sett dock kan vi skatta oss lyckliga då våra branscher jämfört med andra klarat sig väl och efterfrågan inte minskat utan snarare ökat.

Vi har under våren kunnat annonsera att Bolaget nu utökar utbudet inom iGaming med två nya produkttyper: Multiplier Games och Table games. Produktionen pågår inom båda linjerna och här är målsättningen att ha publicerat 2-3 spel inom iject-serien innan årets slut och det första Blackjack-spelet under hösten 2021. Dessa spel har haft stor efterfrågan hos våra operatörer, både innan och efter vi kunnat påvisa prototyper, vilket gör att vi känner oss trygga i att våra bedömningar om framtida intjäningsförmåga är väl avvägda.

Bolaget har nu publicerat totalt sju digitala spelautomater och vårt utvecklingsteam börjar bli varma i kläderna. De nödvändiga omställningar som gjordes under 2020 innebar att Bolaget under en längre tid har vi inte kunnat hålla den takt som planerats, vilket haft en eftersläpande effekt på intäkterna. Men allteftersom vi växer och våra team stänger och öppnar nya projekt, går utvecklingen snabbare och snabbare i takt med att Bolagets kunskapskapital växer. De projekt som nu ligger i pipeline inom digitala spelautomater blir nästa generation Gaming Corps spel där vi än mer kommer visa att affärsidén att gifta samman Gaming och iGaming är med oss hela tiden. Tillsammans med våra satsningar inom exklusiva produkter och de två nya produktlinjerna gör det att vi har en stark portfölj som vi tror kommer ta oss dit vi vill, det vill säga att göra Gaming Corps ett riktigt lönsamt bolag. Vi har fortsatt förtroende för att andra kvartalet 2021 kommer visa en helt annan, mer rättvisande finansiell bild av Bolagets intjäningsförmåga, understödd av en större produktbredd och vidare distribution. Det intensiva arbetet mot svarta siffror vid rapportdatum för andra kvartalet fortgår oförtrutet och har börjat få effekt.

Gaming Corps grundades 2014 med ambitionen att bli nästa stora svenska spelbolag och 2015 gjordes entrén på börsen. Sedan dess har resan varit brokig och verksamheten har inte lyckats uppnå svarta siffror. Just nu är en spännande och rolig tid att vara del av det här företaget, men samtidigt är det en avgörande, intensiv tid där alla i team Gaming Corps verkligen känner tyngden av stundens allvar. Vi behöver ta nästa kliv och bli ett riktigt lönsamt bolag, det är dags nu, och det är det vi alla har framför ögonen. Vår vision är att över tid bli en så kallad Prime Mover, en katalysator och inspiratör på de två marknader vi agerar och med det skapa aktieägarvärde, och med den visionen tydligt i framtiden kör vi vidare. Till er aktieägare som varit med sedan början av resan såväl som ni som anslutit vid senare tillfälle – tack för ert stöd! Vi har allas era investeringar i tankarna varje dag och det inspirerar oss till kontinuerlig utveckling.

Uppsala 2021-06-08

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

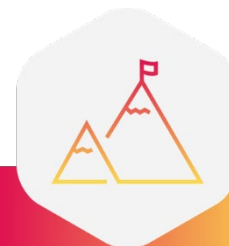
Gaming Corps affärsidé är att inom marknaderna för Gaming och iGaming erbjuda den selektiva gamern egenutvecklade, nischade datorspel samt kasinospel på premiumnivå. Bolaget nyttjar de synergieffekter som kommer av att agera på två marknader som å ena sidan är närliggande vad gäller kompetens och möjligheten 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 effektiv i sitt ansvarstagande samt att bidra till att öka branschens övergripande 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 i teknikparken Smart City 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. Huvudkontoret ligger i Uppsala där tre av ledningens fyra ledamöter arbetar. Alla Bolagets produkter marknadsförs under modervarumärket Gaming Corps.

Verksamheten inom iGAMING fokuseras primärt på digitala spelautomater. Under våren 2021 har utveckling påbörjats inom två andra spelkategorier – table games och multiplier games. 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 helt eller delvis exklusiva spel för enskilda operatörer.

Bolagets lanserade spel inom affärsområde iGaming finns idag tillgängliga hos 19 onlinekasinon över ca 25 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. Bolaget har avtal med tre aggregatörer 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 tre spelkategorier: DIGITALA SPELAUTOMATER, TABLE GAMES dvs. klassiska bordsspel i digital form så som Blackjack och Roulette, samt nykomlingen MULTIPLIER GAMES som inspirerats av kryptovalutaspel, så kallade "crash games". 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 bestämmelser. Via de operatörer Bolaget har avtal med finns Gaming Corps spel idag hos totalt 19 onlinekasinon, tillgängliga för spelare på ca 25 geografiska marknader.



VÅRA PRODUKTLINJER

GAME DESIGN



CONCEPT ART



ANIMATION



FRONTEND DEVELOPMENT



BACKEND DEVELOPMENT



QUALITY ASSURANCE



MARKETING & LAUNCH



SPELAUTOMATER

Gaming Corps nuvarande produkter inom iGaming består av **digitala spelautomater**, på engelska **casino slots**. En digital spelautomat är en elektronisk form av den klassiska spelautomaten enarmad bandit, där man i datorn eller i på mobilen spelar en form av spel som i grunden bygger på samma funktion, det vill säga att ett antal hjul med symboler snurrar och där vinst uppstår vid vissa kombinationer av symboler. Med moderna medel kan sedan detta spel kläs i en oändlig mängd teman och utseenden, den digitala varianten möjliggör också många fler funktioner än det mekaniska originalet. Bolaget har hittills publicerat sju spelautomater som alla kan provspelas utan insats via respektive spelsida under sektionen iGaming på Gaming Corps hemsida.

Gaming Corps söker hålla en hög nivå på portföljens samtliga spel och arbetar tills nu med två olika typer – premiumprodukter och steget under, spelautomater för en bredare marknad än premiumprodukten men med någon eller några faktorer som gör dem mer avancerade än enklare typ av spel på marknaden. Premiumprodukten riktar sig i första hand till den vanemässige, selektive och kunnige spelaren med förstklassig grafik och modern mekanik samt mycket inspiration från Gaming. Med etableringen av Gaming Corps nya strategiska plattform är det den här typen av spel Bolaget primärt avser satsa på. Spelautomater för en bred marknad utvecklas i första hand med den tillfällige spelaren i åtanke där operatören erbjuds iögonfallande produkter med lättfattliga, engagerande funktioner i syfte att tillgodose den tillfällige spelarens nyfikenhet och vandringslust mellan olika spel.

För alla Bolagets typer av spel tillämpas två primära affärsmodeller: icke icke-exklusiva spel som kan erbjudas fler än en operatör respektive skräddarsydda och helt eller delvis exklusiva spel för enskilda operatörer.

Utveckling inom iGaming skiljer sig från utveckling inom Gaming på framför allt en central punkt – de tekniska krav som är resultaten av konsumentskyddande lagar för spelprodukter som inte bara spelas för underhållning utan även för pengar. Produktion av Gaming Corps spelautomater utvecklas i ett antal steg som kräver flera olika specialkompetenser. Utvecklingens sju steg inklusive lansering finns beskrivna i artikelform på Gaming Corps hemsida i häftet "From design to finished game – The development of Gaming Corps casino slots".

HUR GÅR UTVECKLINGEN TILL?

Klicka [här](#) för att läsa vår artikelserie om hur en spelautomat får liv, från design till lansering.





Visste du att Nathan-Yell är en ganska bitter tomtenisse som fick sparken av Jultomten? Läs om spelet och hans historia [här](#).

TABLE GAMES



Table Games är en kategori kasinospel som består av klassiska bordsspel i digital form så som Blackjack och Roulette. Namnet på kategorin kommer från att spelen i sin ursprungliga, fysiska form spelas på en bordsskiva. De flesta av borden är täckta i filt och har spelplaner där spelarna lägger sina marker för att satsa på ett visst utfall. 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. Efter årsskiftet inleddes arbete med att bygga kapacitet för Table Games vilket accelererades genom förvärvet av den backend-

plattform som Bolaget tidigare licensierat. Plattformen inbegriper en kraftfull slumpgenerator och teknisk, matematisk kapacitet för fler spel än spelautomater vilket understödjer Bolagets plan att bredda erbjudandet inom iGaming. Det första spelet, ett Blackjack-spel, är under pågående utveckling och för närvarande pågår planering för vad nästa steg inom kategorin skall vara utifrån efterfrågan på marknaden och vad som passar Gaming Corps växande portfölj.

MULTIPLIER GAMES

Multiplier Games är en relativt ny kategori på framväxt, där förlagor i form av så kallade "krasch-spel" inom kryptovaluta utgör inspiration till funktionaliteten som bygger på att satsa på ett objekt i rörelse. Spelaren lägger sin insats, startar



spelet och objektet 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 sprängs eller på annat sätt avbryts i sin framfart. Varje omgång är kort och det är ett dynamiskt snabbt spel som kan antingen spelas många gånger på rad eller utgöra en liten stunds förströelse. 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. Teman kan varieras på många olika

sätt och här är det tydligt att marknaden bara börjat skrapa på ytan av alla möjligheter som kategorin innebär. Gaming Corps satsning inom kategorin är starkt knuten till kundbehov och de förfrågningar från innevarande och potentiellt framtida operatörer som kommit avseende spelkategorin. I dagsläget är utbudet på marknaden begränsat och framför allt på de marknader som Gaming Corps når via licensen från MGA.



MARKNADEN FÖR IGAMING



Den globala marknaden för iGaming är jämförelsevis ung men har växt betydligt de senaste decennierna. Internet har inneburit en mångfald av möjligheter för den annars mycket traditionella gamblingmarknaden att växa. Teknisk utveckling har gått hand i hand med lättnader i lagstiftning vilket påskyndat utvecklingen. 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. Europa står för 63 procent av den globala marknaden, och Storbritannien är den enskilt största marknaden.

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.

Eftersom digitala kasinospel nyttjas helt online och det inte finns några fysiska begränsningar på samma sätt som i ett faktiskt kasino, är marknaden av goda skäl hårt reglerad. Gemensamt för alla iGaming-spel är att grunden i spelen, eller den så kallade backoffice-utvecklingen, utgår från en matematisk modell som säkerställer att en viss nivå av vinst återbetalas över tid. Hur denna modell ska se ut och vad i övrigt som krävs rent tekniskt för att ett spel ska få erbjudas slutanvändaren är något som regleras i lag och specificeras i bestämmelserna för de olika licenser som finns globalt.

För många bolag i branschen ligger fokus vid framtagningen av mobilapplikationer på att säkra betalningsfunktionerna. Säkerhet överlag är en trend där det kommer nya tekniska lösningar för inloggning, betalning och processer för kundkännedom. Här påverkas alla operatörer även av GDPR och behovet att korrekt hantera data runt kunderna, vilket också driver den tekniska utvecklingen. En säker mobilbaserad betalningslösning gör inte bara nedladdning och användning enklare för alla typer av iGaming-produkter, utan möjliggör för vadslagning i realtid. 2016 stod vadslagning kopplad till idrott för en betydande del av iGaming-marknaden, hela 40%, därefter hade kasinospel den näst största andelen av marknaden med ca 25%, följt av poker och bingo. Marknaden för kasinospel, den del av iGaming-marknaden på vilken Gaming Corps verkar, 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.

här.'"/>

Inom spelautomater som är en framträdande spelkategori har en stark trend de senaste åren varit tekniken med att expandera antalet möjliga vinnande kombinationer till mångdubbelt fler än normalt. Influenser från Gaming banar också väg för mer och mer komplicerad mekanik och grafik. En nykomling på marknaden för kasinospel är Multiplier Games som bygger på funktionaliteten från så kallade crash games inom kryptovalutagenren. Möjligheten att nyttja kryptovaluta som betalning är också det en trend som bedöms driva marknaden framåt. En annan kategori som växt sig framträdande är livespel där operatören har en studio med t.ex. borsdospel som roulette och där spelet leds av riktiga människor så som i ett landbaserat kasino. Utveckling av den typen bidrar till trenden att göra det digitala kasinot så levande som möjligt trots att det fortfarande är i digital form.

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 lönsamt att attrahera dem som målgrupp då de utgör en lojal och tillförlitlig kundbas som därtill gärna förmedlar sina spelupplevelser i social media samt deltar i tävlingar och tester. Tillfälliga spelare besöker onlinekasinon då och då av nyfikenhet, tristess och/eller för att få en liten stunds spännande underhållning. De har ingen varumärkeslojalitet utan väljer operatörer nära på slumpmässigt. För Gaming Corps del är de vanemässiga spelarna i huvudfokus, och då de som har spelat kasinospel länge och/eller omfattande, har ett stort intresse, snabbt uppskattar ny mekanik, söker efter premiumspel med hög nivå avseende influenser från Gaming samt överlag är selektiva i vad de spelar. I och med att iGaming-spel idag till hög grad riktas primärt mot mobila plattformar krävs även hänsyn till att marknaden har överlag korta livstidscykler för produkterna, slutanvändarna kräver regelbundet nya produkter och konkurrensen är stor. De flesta spelare använder dock ofta flera parallella produkter varför det finns en stor efterfrågan att matcha det stora utbudet.

OPERATÖRER

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 online, till största del kopplat till idrott, samt kasinoprodukter så som exempelvis digitala spelautomater och roulette. Många av de klassiska spelen som återfinns på ett kasino har under de senaste två decennierna fått sin digitala motpart på internet. Givet de mobila plattformarnas starka position är operatörernas fokus till mångt och mycket att tillgodose spel som passar för den typen av konsumtion. Så som marknaden ser ut äger en operatör 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, vilket innebär att den endast finns tillgänglig hos en operatör, eller icke-exklusivt där samma spel kan tillhandahållas gentemot slutanvändarna av flera operatörer. Vanligen har operatörerna en produktmix där de erbjuder några spel exklusivt tillsammans med ett stort antal icke-exklusiva spel, därför kan samma operatör ha olika köpbeteende beroende på vad för syfte de har med produkten. I slutänden spelar givetvis slutanvändarna avgörande roll för operatörens preferenser då det är de som driver affären.

AGGREGATORER

En viktig aktör på marknaden är aggregatorerna, företag som tillgodoser en teknisk plattform som utgör distributörsänk mellan spelutvecklarna och operatörerna. Här finns sällan exklusivitet utan såväl spelutvecklare som operatörer kan arbeta med flera aggregatorer parallellt. För utvecklare av iGaming-produkter är aggregatorer en viktig komponent i affärsstrategin om man valt att inte bygga upp egen teknisk distributionskapacitet. Men även för företag som har den interna kapaciteten kan aggregatorerna utgöra en enormt viktig del av affärsmodellen. 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, eller mäklar kontakt mellan spelutvecklaren och operatörerna. Rätt aggregator erbjuder alltså under goda förutsättningar inte bara teknisk distribution utan kan även vara en central del av affärsmodellen och bidra till stor exponering och bredare geografisk spridning. Aggregatorer är således inte bara en partner för distribution utan utgör också genom sin kapacitet att bredda affärsmöjligheter en viktig målgrupp för utvecklingsbolag som Gaming Corps.





WE ARE
NOW LIVE ON
19
CASINOS

DISTRIBUTION

Den vanligaste distributionsmodellen för kasinospel består av att gå via en aggregator som tredje part. Gaming Corps har idag avtal med tre av marknadens mest framträdande aggregatorer, iSoftBet, EveryMatrix och BetConstruct, vars uppdrag är att utgöra teknisk länk mellan Bolaget och anslutna operatörer. Att engagera dessa var en viktig första del i strategin att etablera Gaming Corps på iGamingmarknaden. Avtal med iSoftBet ingicks i december 2019 och för närvarande finns Gaming Corps lanserade spel tillgängliga via iSoftBet hos till dem knutna operatörer som Bolaget också ingått separat avtal med. Bolaget ingick september 2020 avtal med aggregatorn EveryMatrix med vilken integrationen snart är slutförd. Under våren 2021 skrevs avtal med det globala mjukvaru- och distributionsföretaget Betconstruct med vilket arbetet med att integrera parterna pågår.

En annan distributionsmodell är **direkt integration**, en modell som kräver mer omfattande intern kapacitet, men i gengäld innebär att större del av vinsten stannar hos spelutvecklaren eftersom ingen tredje part deltar. Det varierar beroende på motpart hur mycket som krävs av spelutvecklaren när direkt integration används för distribution, där vissa operatörer behöver mer och andra mindre. Det handlar förutom om tekniska faktorer också om krav avseende t.ex. tillgänglighet för support under dygnet. Gaming Corps skrev under slutet av 2020 de första avtalen med operatörer för distribution via direkt integration och sjösatte således modellen. Bolaget har i dagsläget fler möjliga partnerskap på bordet där direkt integration är en central del av samarbetet.

När avtal tecknats mellan operatör och spelutvecklare krävs att parterna därefter genomför en teknisk integration innan Bolaget spel kan göras tillgängliga på operatörens onlinekasinon. Beroende på tekniska förutsättningar och övrig pipeline kan det ta olika lång tid innan integrationen är klar. I vissa fall kan det ta flera månader mellan avtal och genomförd integration på grund av förutsättningar hos motparten, något Bolaget arbetar aktivt för att förkorta.

Via de operatörer Bolaget ingått avtal med finns Gaming Corps spel idag hos totalt 19 onlinekasinon, tillgängliga för spelare på ca 25 geografiska marknader. 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 mot att säkra fler avtal för utveckling av exklusiva och/eller skräddarsydda produkter. Exklusiva spel får väldigt stor exponering hos operatören en längre tid varför de ger en helt annan utväxling på utvecklingskostnaden än ett icke exklusivt spel, vilket har stort värde för såväl Gaming Corps varumärke som intjäningsförmåga på lång sikt. 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. Skulle Bolaget till exempel vilja sälja direkt till operatörer i Storbritannien eller Schweiz krävs en inhemsk licens där. 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, en av de äldsta licenserna för iGaming globalt.

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.

INTRESSENTER OCH MÅLGRUPPER

I och med att Gaming Corps är noterat och agerar inom två affärsområden har Bolaget många olika intressenter. Med intressenter avses grupper som antingen har ett finansiellt intresse i Gaming Corps och/eller vars agerande har stor inverkan på Gaming Corps. De sex viktigaste intressentgrupperna för Bolaget är investerare, operatörer, aggregatorer, partners, slutanvändare samt regulatoriska institutioner så som Nasdaq och MGA. Alla intressentgrupper kan vid någon punkt utgöra målgrupp för kommunikation, till varierande grad. Men alla intressenter utgör inte målgrupp för marknadsföring. Givet verksamhetens uppbyggnadsfas och nuvarande huvudfokus på iGaming, prioriteras idag kommunikation och marknadsföring för tre huvudsakliga grupper: 1) investerare, 2) operatörer och 3) aggregatorer.



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 som planeras lanseras under sommaren 2021. Övriga kommande spel befinner sig i olika faser av produktion och Bolagets målsättning är att öka lanseringstakten framöver.



EXKLUSIVA SPELAUTOMATER



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 till ett initialt ordervärde av 4 MSEK samt del av spelintäkterna, och därtill exklusivitet i Sverige 30 dagar från lansering på icke-exklusiva spelautomater. Den andra exklusiva spelautomaten är ännu ej påbörjad, det är upp till ATG att besluta produktstart och lansering.

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 med beräknad lansering i början av hösten 2021. Produkten kommer erbjudas exklusivt på

onlinekasinot Bons Casino, ägt av Owl In N.V. Ersättningen till Gaming Corps bygger på vinstdelning varav en initial fast summa om 50 000 EUR erlades under andra kvartalet 2021.

TABLE GAMES – BLACK JACK

Under perioden har arbete inletts med att bygga kapacitet och utveckla Gaming Corps första spel inom den populära produktkategorin Table Games. Gaming Corps första spel under pågående utveckling är ett Blackjack-spel med premiumkänsla, delvis 3D-funktionalitet och breda möjligheter för operatörer att marknadsföra det egna kasinots varumärke. Spelet väntas lanseras under hösten 2021 och ingår redan i flera förhandlingar med innevarande och potentiellt nya operatörer.



MULTIPLIER GAMES – iJECT



Bolaget har under perioden påbörjat utveckling av en ny produktlinje vid namn iject inom den framväxande spelkategorin Multiplier Games. Detta till följd av Gaming Corps målsättning att bredda produkterbjudandet inom iGaming, samtidigt som förfrågningar från operatörer inkommit. Produktlinjen kommer bestå av icke exklusiva spel och skräddarsydda, exklusiva spel. Utveckling pågår av tre olika spel inom spelkategorin och planen är att innan slutet av 2021 ha lanserat dessa. Ett av spelen under utveckling tas fram enligt beställning från en av Bolagets anslutna

operatörer. Spelet kommer efter lansering göras tillgängligt i tre månader exklusivt hos denna operatör med hög exponering hos dess anslutna onlinekasinon. Ersättningen till Gaming Corps består av vinstdelning och efter tre månader kommer Bolaget kunna erbjuda spelet till samtliga anslutna operatörer.



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.



MARKNADEN FÖR GAMING



Den globala Gamingindustrin har under de senaste decennierna successivt ökat sin andel av marknaden för underhållning. Global Games Market Report tas fram av Newzoo årligen och vid den senaste publiceringen (juni 2021) uppskattades den globala digitala spelmarknaden år 2021 till ett värde av ca 175,8 miljarder dollar, en liten minskning från 2020 som dock var ett rekordår för branschen med signifikant ökning från perioden dessförinnan. På grund av det stora ökade intresset för datorspel ökade hela branschen med 23,1% från 2019. Newzoo förväntar att marknaden kommer fortsätta sin starka utveckling och år 2023 vara

värd ca 200 MUSD. Spel på mobila plattformar (telefoner och surfplattor) står för den största tillväxten och utgör även den största plattformen för spelande. Newzoo bedömer att under 2021 kommer mobila plattformar omsätta ca 90 MUSD och utgöra strax över 50% av marknaden. Spel på mobila plattformar växer även globalt, där den snabbaste tillväxten återfinns på utvecklingsmarknader i Asien, Stilla havsregionen, Mellanöstern samt Afrika.

Under corona-pandemin har mängder människor världen över vistats i mer eller mindre isolering, och där har datorspel spelat en viktig roll som källa till både underhållning och social anknytning. Enligt Newzoo visade marknaden under första ett engagemang från konsumenterna på nivåer som aldrig tidigare uppmätts – både i termer av köp och i termer av social interaktion. Pandemin har dock inte bara medfört fördelar, även Gaming-branschen har drabbats av stora förseningar i utveckling på grund av sjukdom hos utvecklingsföretagens personal, negativa effekter av nedstängningar samt störningar i den globala tillgången på kretskort.

Marknaden för datorspel har under det senaste decenniet 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.

Av de 2,3 miljarder människor världen över som spelar spel, var det cirka 46%, dvs. 1,1 miljarder spelare, som under 2019 betalade för de produkter de använder. Gratisspelet är en utmaning för branschen då mobila plattformar växer och det där visat sig svårt att konvertera gratisspelare till betalande spelare där en tredjedel av spelarna på mobila plattformar sällan eller aldrig erlägger någon form av betalning. Behovet att pricka rätt målgrupp för sin produkt och skapa engagemang ökar således och kommer fortsätta öka. En dominerande trend är affärsmodellen *free monetization* som just bygger på att skapa engagemang hos spelaren istället för att initialt ta betalt för spelet, och därmed räkna med högre lönsamhet under produktlivstiden via in-game purchases.

MÅLGRUPPER



Målgruppen inom Gaming är som tidigare nämnt enorm – över 2,3 miljarder aktiva spelare globalt. Som produkt är Gaming komplex på det sättet att konsumenten 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 med mera. Konsumenterna, så kallade "gamers", är en intressant typ av målgrupp för såväl forskare som analytiker då Gaming har en enorm attraktionskraft och delar av målgruppen till hög grad identifierar sig med produkter och varumärken som en del av sin livsstil. En rätt placerad produkt kan på denna marknad uppnå höga nivåer av varumärkeslojalitet.

Målgruppen, **gamers**, delas ofta in i tre huvudgrupper: **casual**, **core** och **hardcore**. 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 passionerat intresse, han/hon identifierar sig med speltitlar och varumärken bakom speltitlarna och spenderar en betydande mängd tid i spelvärlden med spelande, social interaktion, informations-sökning och engagemang. Spel framtagna för hardcore-spelarna syftar till att vara utmanande och bygger på komplexa narrativ som förutsätter god förståelse.

AFFÄRSMODELLER

Inom affärsområde Gaming inryms tre typer av affärsmodeller: **egen utveckling**, **utveckling i partnerskap** samt **work-for-hire**. 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 inga WFH-uppdrag. Givet den låga vinstmarginalen anser ledningen att det är en affärsmodell som framgent bör 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 sedan Austin stängdes ned. Men WFH är fortsatt en modell med fördelar så det är möjligt att den kan återintroduceras i framtiden när tillfälle ges.

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 "hit or miss" där man satsade allt på ett kort, medan man nu kan applicera andra mer långsiktiga affärsmodeller för att ta hänsyn till produktens livscykel inkluderat merförsäljning. 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 senhösten uppstod dock två möjligheter som båda innebär egen utveckling under fördelaktiga förhållanden, varför affärsmodellen har kunnat återintroduceras snabbare än väntat men i än så länge begränsad omfattning.

I fallet med Oh Frog har Bolaget förvärvat ett spel där en hel del investeringar i form av arbetstid redan tagits. Ledningen såg därför möjligheten att återetablera Gaming Corps som utvecklare av egna titlar i en snabbare takt än tidigare planerat, genom att mjukstarta med ett spel av enklare format och via det arbeta upp intern kapacitet och kunskap. 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. I samband med planeringen inför företrädesemissionen som genomfördes i slutet av 2020 inkluderade Bolaget ett nytt projekt med ett mobilspel med idrottstema till vilket en mindre mängd kapital kommer tillskjutas game design och affärsplan för vidare projektering, när resurser inom teamet finns tillgängliga. Återgång till egen produktion är således inom ramen för vad Bolaget mäktar med och medför begränsade investeringar.

Utveckling i partnerskap är en affärsmodell som bygger på delad investering och arbetsinsats, där man som utvecklingsföretag antingen går samman med ett annat utvecklingsföretag eller ingår partnerskap med företag som på olika sätt kompletterar i termer av resurser, kompetens, geografisk spridning, tekniska plattform eller liknande. Gaming Corps har 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.



PÅGÅENDE PROJEKT

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 sommaren och hösten 2020 har arbetet fortlöpt med att färdigställa kapitel 2. Under hösten 2020 pågick även parallellt arbete med uppdateringar av kapitel 1. Sedan årsskiftet har allt arbete med affärsområde Gaming temporärt satts på paus för att tillföra affärsområde iGaming extra spetskompetens. Teamet som normalt arbetar med Oh Frog bistår just nu iGaming-teamet.

Den långsiktiga målsättningen är att Oh Frog släpps i tre steg där det första via Steam nu är genomfört, därefter i ett andra steg bredare distribution tillsammans med ett publiceringsbolag och i ett tredje steg lansera spelet på spelkonsolen Nintendo Switch. Bolaget räknar som kommunicerat inte med att Oh Frog kommer ha en

inverkan på intäkterna på kort sikt utan ser satsningen i ett bredare perspektiv. Värdet av att utveckla intern kompetens och återetablera Gaming Corps som spelutvecklare inom Gaming var en avgörande byggsten vid valet att köpa Oh Frog. Följaktligen räknar Bolaget inte med att den egna lanseringen på Steam fortsatt kommer medföra annat än blygsamma intäkter, och Bolaget har även måttfulla förväntningar avseende det finansiella utfallet av steg två. Finansiellt ligger Bolagets tilltro till Oh Frog alltså i möjligheterna som kommer av en lansering på Nintendo Switch, en av världens mest framgångsrika spelkonsoler. Givet att tid för försäljning och strategisk planering inte kunnat tillskjutas Oh Frog under stora delar av 2020 avstår Bolaget i dagsläget från att komma med någon prognos avseende tidsram för steg två och tre i lanseringen.

MOBILSPEL MED IDROTTSHEMA

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 Bolaget stämde av idén utifrån dess möjligheter till kommersiella samarbeten, något som 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

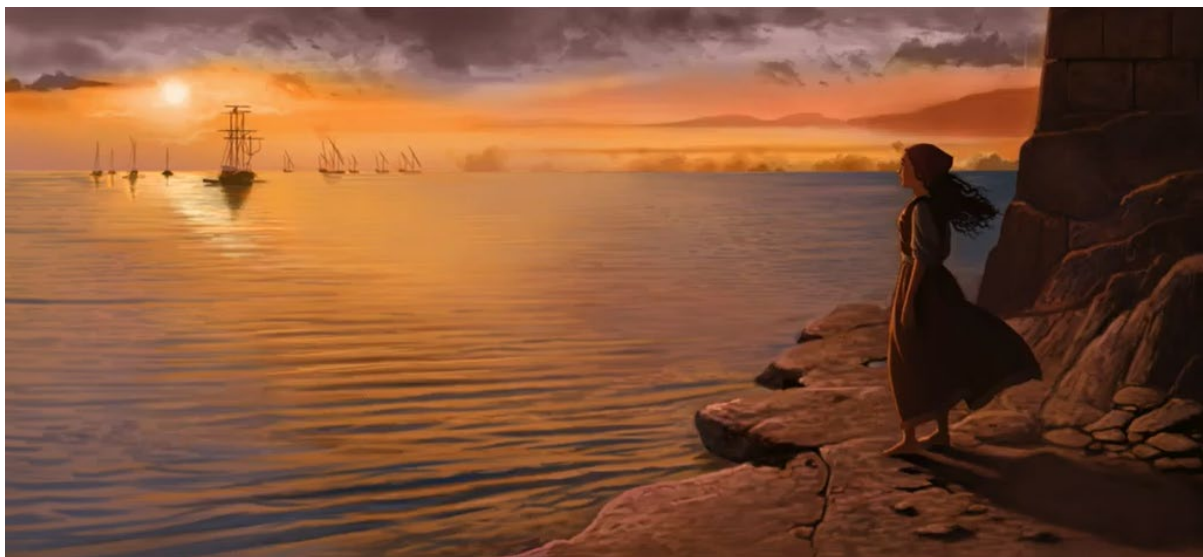
Gaming Corps är engagerat i ett projekt av affärsmodellen utveckling i partnerskap tillsammans med Chimney Group, där Bolagets kompetens inom spelutveckling paras med Chimney's kompetens inom TV-produktion, med målsättningen att slå sig in på marknaden för narrativ, interaktiv underhållning. I takt med att den globala spelindustrin växer 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. Bolaget tror att interaktiv underhållning kommer växa exponentiellt de kommande åren och önskar därför 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 2019. Under fjärde kvartalet 2019 var såväl Gaming Corps som Chimney belastade med andra frågor varför projektet fick sättas på paus, arbetet med gemensam införsäljning plockades upp igen under början av 2020. På grund av resursbrist hos Gaming Corps avseende försäljning och strategisk planering fick projektet åter sättas på paus under senvåren 2020 och har ännu inte kunnat återupptas. Gaming Corps tror fortsatt på idén och de möjligheter som ett insteg på marknaden för interaktiv underhållning innebär, och har för avsikt att återuppta arbetet när bättre förutsättningar finns på plats.



KATRINA 1565 – SIEGE OF MALTA

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 spelindustrin. GamingMalta lät formellt meddela att de avser stödja projektet och introducerade därefter Bolaget till representanter för statliga organ, stiftelser och inkubatorer vars uppgift är att finansiera innovationer och projekt som lyfter Malta. 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. Huvudfokus under slutet av 2019 och början av 2020 låg på vidare dialog med GamingMalta samt på att säkra extern finansiering vilket är en avgörande faktor för hur lång tid det tar innan Bolaget kan allokera resurser till skarp utveckling. Sedan våren 2020 har projektet pausats då Bolagets resurser behövdes fokuseras annorstädes. Ledningen är försiktigt positiv till framtiden för spelet som hittills renderat positivt intresse vid samtliga presentationer. Givet omfattningen av spelidén är detta dock ett långsiktigt projekt, än så länge utan fasta tidsramar.

Bolagsstyrning

Gaming Corps AB är ett svenskt publikt aktiebolag. Bolagsstyrningen i Gaming Corps grundas på aktiebolagslagen, Nasdaq First North Growth Market's regelverk för emittenter, bolagsordningen samt interna regler och föreskrifter. Bolaget tillämpar inte svensk kod för bolagsstyrning.

BOLAGSSTÄMMA

Aktieägarnas inflytande i Gaming Corps AB utövas på bolagsstämman (årsstämma eller i förekommande fall extra bolagsstämma) som i enlighet med aktiebolagslagen är Bolagets högsta beslutande organ. På bolagsstämman utövar aktieägarna sin rösträtt i nyckelfrågor, till exempel fastställande av resultat- och balansräkningar, disposition av Bolagets vinst, beviljande av ansvarsfrihet för styrelsen och verkställande direktören samt val av styrelseledamöter och revisorer.

Gaming Corps AB offentliggör exakt tid och plats för årsstämman så snart styrelsen fattat beslut därom. Kallelse till bolagsstämma sker genom annonsering i Post- och Inrikes Tidningar och på Bolagets webbplats. Vidare annonserar Bolaget i Dagens industri att kallelse skett. Aktieägare som är införd i eget namn i den av Euroclear Sweden AB förda aktieboken på avstämningsdagen och som har anmält deltagande i tid har rätt att delta i bolagsstämma och rösta för sitt aktieinnehav. De aktieägare som inte själva kan närvara har möjlighet att företrädas genom ombud.

Bolagets bolagsordning innehåller inga begränsningar för hur många röster varje aktieägare kan avge vid en bolagsstämma. Inte heller regleras frågan om ändring av bolagsordningen i denna. Det har med hänsyn till sammansättningen av Bolagets ägarkrets inte ansetts motiverat, och inte heller försvarbart med hänsyn till Bolagets ekonomiska förutsättningar, att erbjuda simultantolkning till annat språk, respektive översättning av hela eller delar av stämmomaterialet, inklusive protokollet.

STYRELSE

STYRELSENS SAMMANSÄTTNING

Styrelseledamöterna utses av aktieägarna vid årsstämman för tiden fram till slutet av nästkommande årsstämma. Styrelsen i Gaming Corps AB ska, enligt bolagsordningen, bestå av lägst tre och högst sex ledamöter och det är årsstämman som beslutar om det exakta antalet styrelseledamöter. Bolagsordningen saknar särskilda bestämmelser om tillsättande och entledigande av styrelseledamöter.

STYRELSENS LEDAMÖTER

Gaming Corps styrelse består per rapportdatum av fem ordinarie ledamöter, inklusive styrelseordföranden, vilka valdes vid årsstämman den 25 juni 2020 för tiden intill slutet av årsstämman 2021. Inga suppleanter utsågs vid årsstämman.

Namn	Befattning	Invalid	Aktier	Optioner	Oberoende i förhållande till:	
					Bolaget och dess ledning	Större aktieägare
Claes Tellman	Ordförande	2018-02-22	200 000	0	Ja	Ja
Daniel Redén	Ledamot	2018-11-08	2 289 332	Ja (se not 16)	Ja	Ja
Bülent Balıkcı	Ledamot	2018-11-08	1 421 546	Ja (se not 16)	Ja	Ja
Tomas Hedlund	Ledamot	2020-06-25	0	0	Ja	Nej
Helin Yasar	Ledamot	2020-06-25	0	0	Ja	Ja



Med oberoende avses en icke uppenbar beroendeställning, så som gemensamma företagsengagemang i annan form eller andra ekonomiska mellanhavanden som inte framgår av det gemensamma engagemanget som styrelseledamöter i Gaming Corps.

ERSÄTTNINGAR TILL STYRELSEN

Till styrelsens ordförande och ledamöter utgår arvode enligt bolagsstämman beslut. Vid årsstämman den 25 juni 2020 beslutades att arvode till styrelseledamöterna samt ordförande för perioden till och med utgången av årsstämman 2021 ska utgå med ett prisbasbelopp (47 300) för styrelseledamöter och ett och ett halvt prisbasbelopp (70 950) för styrelsens ordförande. Bolagets styrelseledamöter har inte rätt till några förmåner efter det att de avgått som ledamöter i styrelsen.

LEDNING

Ledningen består av fyra personer placerade i Sverige respektive Spanien.

Namn	Befattning	Placering	Anlitad sedan	Aktier	Optioner
Juha Kauppinen	Verkställande Direktör	Uppsala	2018-12-18	164 455	Ja (se not 16)
Bülent Balıkcı	Chief Financial Officer	Uppsala	2018-12-28	1 421 546	0
Erika Mattsson	Chief Communications Officer	Uppsala	2018-12-28	35 300	0
Mats Lundin	Chief Commercial Officer	Alicante	2020-09-01	12 767	0

ERSÄTTNINGAR TILL LEDNINGEN

Ersättning till VD och andra ledande befattningshavare utgörs av grundlön, övriga förmåner samt pension i det fall då anställning föreligger. I övriga fall utgår ersättning i form av ett konsultarvode. Ingen rörlig ersättning utgår varken till VD eller övriga ledande befattningshavare. Frågor om lön och annan ersättning till VD och ledande befattningshavare beslutas av styrelsen. Den sammanlagda årliga ersättningen ska vara marknadsmässig och konkurrenskraftig på den arbetsmarknad där befattningshavaren är placerad och ta hänsyn till individens kvalifikationer och erfarenheter samt att framstående prestationer ska reflekteras i den totala ersättningen. Den fasta lönen revideras årsvis. Bolaget har för närvarande inget incitamentsprogram.

ANSTÄLLNINGSVILLKOR FÖR VD OCH LEDANDE BEFATTNINGSHAVARE

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



Förvaltningsberättelse

Styrelsen och Verkställande Direktören för Gaming Corps AB (Publ), org. nr 556964-2969, får härmed avge Årsredovisning och Koncernredovisning för räkenskapsåret 2020-01-01 – 2020-12-31.

VERKSAMHETEN

Gaming Corps affärsidé är att inom de globala marknaderna för iGaming och Gaming utveckla kasinospel på premiumnivå och nischade datorspel riktade mot den selektive spelaren. 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 och strategiska position. Alla Bolagets produkter marknadsförs under modervarumärket Gaming Corps.

Gaming Corps har en studio i teknikparken Smart City 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 dedikerat till Gaming Corps via avtal. Huvudkontoret ligger i Uppsala där tre av ledningens fyra ledamöter arbetar. Bolaget har i dagsläget 25 medarbetare knutna till verksamheten antingen genom direkt anställning eller konsultavtal.

Verksamheten inom iGAMING fokuseras primärt på spelautomater. Under våren 2021 har utveckling påbörjats inom två andra spelkategorier – table games och multiplier games. 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 helt eller delvis exklusiva spel för enskilda operatörer.

Bolaget har sedan den 11 februari 2020 licensen "Critical Gaming Supply License" för utgivning av digitala kasinospel utställd av Malta Gaming Authority. Bolagets lanserade spel inom affärsområde iGaming finns idag tillgängliga hos 19 onlinekasinon över ca 25 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. Bolaget har avtal med tre av marknadens största 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. För mer om affärsområde iGaming se sidorna 8 – 15.

Inom affärsområde GAMING består verksamheten av utveckling av fler kapitel för Oh Frog, ett datorspel 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 expansionsfas. För mer om affärsområde Gaming se sidorna 16 – 20.

Gaming Corps är sedan 4 juni 2015 noterat på Nasdaq First North Growth Market och under 2020 genomfördes en sammanslagning av Bolagets aktier 10:1, För att möjliggöra utvecklingen av verksamheten genomfördes i början av 2020 en riktad emission om totalt 22,1 MSEK varav 10,1 MSEK kvittades mot den fordran som tidigare långgivaren och nu aktieägaren Findolon AB hade. För vidare finansiering av verksamheten offentliggjordes den 26 oktober en företrädesemission om ca 26,1 MSEK som sedan fullteknades. För mer information om Bolagets finansiering och finansiella ställning se sidorna 24 – 25.



Verksamhetsåret 2020 präglades av utveckling och uppbyggnad av såväl strukturkapital som kompetens samt framflyttade positioner på iGaming-marknaden avseende partnerskap och distributionskapacitet. Väsentliga händelser består i första hand av publicering av såväl datorspel som Bolagets första iGaming-spel samt erhållandet av den för verksamheten centrala utgivningslicensen från Malta Gaming Authority. Under året ingicks avtal med flertalet operatörer och aggregatorer och per rapportdatum finns Bolagets kasinospel tillgängliga på 19 onlinekasinon. En ny teknisk plattform för frontend-utveckling inom iGaming togs i bruk och den fördelaktiga distributionsmodellen direct integration sättes. Under hösten 2020 lanserades Gaming Corps nya strategiska plattform, grafiska profil och hemsida. En komplett lista på väsentliga händelser under året finns under not 21.

OMSÄTTNING OCH RESULTAT 2020

	KONCERN	MODERBOLAG
Nettomsättning	0,23 MSEK (9,06 MSEK)	1,71 MSEK (2,5 MSEK)
Rörelseresultat	-17,38 MSEK (-8,57 MSEK)	-6,13 MSEK (-6,39 MSEK)
Resultat efter finansiella poster	-17,48 MSEK (-7,41 MSEK)	-5,73 MSEK (-6,43 MSEK)
Resultat per aktie	-0,402 MSEK (-0,251 MSEK)	-0,132 MSEK (-0,107 MSEK)

Siffror i parentes avser 31 december 2019. Nettoomsättningen för moderbolaget avser intern fakturering vilken inte påverkar omsättningen för koncernen

FINANSIELL STÄLLNING

- Det egna kapitalet uppgick till 27,7 MSEK (-2,9 MSEK) i koncernen och 40,3 MSEK (-1,5 MSEK) i moderbolaget per den 31 december 2020. *
- Eget kapital per aktie före utspädning i koncernen var per den 31 december 2020, 0,64 SEK (neg.). Eget kapital per aktie före utspädning i moderbolaget var per den 3 december 2020, 0,93 SEK (neg.). *
- Soliditeten var på bokslutsdagen 87,5% (neg.) i koncernen och 92,2% (neg.) i moderbolaget. *
- En del av koncernens kostnader för perioden avser utveckling av spel som inte ännu lanserats på marknaden. Koncernen har inte tagit upp dessa som upparbetade tillgångar i balansräkningen utan samtliga kostnader har bokförts på resultaträkningen i enlighet med kostnadsföringsmodellen.

* Siffror i parentes avser 31 december 2019.



RESULTATDISPOSITION

Belopp i SEK

Överkursfond	165 896 852
Balanserat resultat	-122 072 884
Årets resultat	-5 732 473
Styrelsen föreslår att årets resultat balanseras i ny räkning	38 091 495



PERSONAL

- Antalet anställda i moderbolaget uppgick per den 31 december 2020 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 31 december 2020 till 13 personer (12 personer)
- Medelantalet anställda i koncernen för perioden uppgick till 13 personer (10 personer)

FINANSIERING

Den 26 oktober 2020 beslutade styrelsen i Gaming Corps, med stöd av bemyndigande från årsstämman den 24 juni 2020, att genomföra en nyemission med företrädesrätt för befintliga aktieägare. Emissionen omfattade högst 8 704 652 aktier, vilket motsvarade ca 26,1 MSEK vid full teckning före emissionskostnader, erbjudandet avsåg teckning av nyemitterade stamaktier till en kurs om 3,00 SEK per styck. Den 23 november 2020 meddelade Bolaget att genom företrädesemissionen tecknades 7 376 162 aktier, motsvarande 84,7 % av Företrädesemissionen, med stöd av teckningsrätter. Därtill tecknades 1 641 945 aktier, motsvarande 18,9 % av Företrädesemissionen, utan stöd av teckningsrätter. Totalt tecknades företrädesemissionen till 103,6 % och Bolaget tillfördes ca 26,1 MSEK före avdrag för emissionskostnader om ca 0,8 MSEK. Per bokslutsdagen är Bolagets likviditetsbudget i balans, det är styrelsens bedömning att befintliga likvida medel tillsammans med planerad utveckling är tillräckliga för att driva verksamheten de kommande 12 månaderna.

INTÄKTER

- Under verksamhetsåret har koncernen intäkter om 226 108 SEK. Dessa är att härröra till Bolagets digitala spelautomater inom affärsområde iGaming samt spelet The Descendant för vilket intäkter uppstått via publiceringsföretag sedan lansering, något som ej kom till nuvarande lednings kännedom förrän 2020.
- Intäkter för Bolagets digitala spelautomater har uppstått efter räkenskapsårets utgång och kommer fortsatt uppstå därefter. Under första kvartalet 2021 rapporterades en omsättning från de digitala spelautomaterna om 60 254 SEK. Omsättningen framåt påverkas av antalet lanserade spel, antalet operatörer hos vilka spelen finns, geografisk spridning, exponering av spelen hos respektive operatör samt utdelade vinster vid spel på Bolagets produkter. Vid rapportdatum har Bolaget sju lanserade spel tillgängliga på 19 integrerade onlinekasinon, vilket inbegriper exponering på ca 25 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 Bolagets kommande produktlinjer väntas under 2021 men prognos om när intäkter kan uppkomma eller till vilken summa görs inte heller för dessa. Utifrån innevarande flöden, samt med kommande spel, innevarande distributionskanaler och affärsplanering för innevarande år gör Bolaget bedömningen om positivt kassaflöde vid rapporteringen av andra kvartalet 2021.
- Av nettoomsättningen för moderbolaget avser 1,5 MSEK intern fakturering av kostnader mellan moderbolag och dotterbolag på Malta vilket inte påverkar omsättningen för koncernen.



AKTIEN

HANDEL OCH BÖRSVÄRDE

Gaming Corps är sedan den 4 juni 2015 noterat vid Nasdaq First North Growth Market under tickern GCOR och med ISIN-kod SE0014694691. Per den sista handelsdagen under perioden, den 30 december 2020, var sista avslutet på kursen 3,64 SEK per aktie vilket motsvarar ett börsvärde om cirka 158,4 MSEK baserat på 43 523 263 utestående aktier.

AKTIEKAPITAL

Per den 31 december 2020 uppgick antalet aktier i Gaming Corps till 43 523 263 till fullo betalda stamaktier med ett kvotvärde om 0,05 kr. Bolaget har ett aktieslag och alla aktier har samma rätt till utdelning och återbetalning av insatt kapital samt en röst på moderbolagets stämma.



SAMMANLÄGGNING

Vid årsstämman den 24 juni 2020 beslutades om sammanläggning av Gaming Corps aktier 10:1, vilket innebär att tio (10) befintliga aktier lades samman till en (1) ny aktie. Avstämningsdagen för sammanläggningen inföll den 28 juli 2020.

ÄGARSTRUKTUR

Enligt Euroclear Sweden AB med avstämningsdatum 15:e mars 2021.

Aktieägare, de 10 största	Antal aktier	Andel av röster och kapital (%)
Findolon AB	5 982 531	13,75
Redén Trotting AB	2 289 332	5,26
Försäkringsbolaget Avanza Pension	2 000 000	4,6
Bülent Balıkcı med bolag	1 421 546	3,26
Johan Henningsson	1 351 706	3,11
Christer Falkenby	580 000	1,33
Nordnet Pensionsförsäkring AB	576 020	1,32
Mats Danzer	525 000	1,21
WINB Projekt AB	493 734	1,13
Robert Larsson	465 342	1,07



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. Några närståendetransaktioner mellan dessa nyckelpersoner och Bolaget har inte genomförts under året utöver ersättning i form av lön respektive arvode vilket framgår av not 4.

VALUTAPÅVERKAN

Gaming Corps redovisningsvaluta är svenska kronor (SEK), men koncernens intäkter och kostnader uppkommer vanligtvis i valutorna i de länder där Bolaget är verksam vilket för 2020 avser verksamheten på Malta. Bolagets resultat och finansiella ställning exponeras således för växelkursrisker som påverkar resultat- och balansräkning på koncernnivå. Denna valutaexponering omfattar både transaktions- och omräkningsexponering. Bolagets är främst exponerat för förändringar i EUR i förhållande till SEK. Valutaförändringar har dock totalt sett mindre påverkan på företagets omsättning och lönsamhet då Bolaget har en balanserad exponering mot respektive valuta i nettoomsättning och kostnader.

MILJÖ, HÅLLBARHET OCH SOCIALT ANSVAR

Gaming Corps bedriver inte någon tillståndspliktig verksamhet enligt miljöbalken (1998:808). Då Bolaget utvecklar spel som utgör mjukvara och inte resulterar i en fysisk produkt finns begränsat miljömässigt fokus i själva produktutvecklingen. I den operativa vardagen söker ledningen säkerställa ett ansvarsfullt agerande gentemot såväl miljö som samhälle vad gäller inköp och drift.

UTDELNING

Bolaget har aldrig haft utdelning och saknar utdelningspolicy. Då koncernens resultat för året är negativt förordrar styrelsen inte heller detta år någon utdelning.

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. Lånet om 50 TEUR är värderat till anskaffningsvärde under Övriga fordringar.



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. Nedan beskrivs, utan någon viss ordning och utan anspråk på att vara uttömmande, några riskfaktorer och betydande omständigheter som anses vara väsentliga för Gaming Corps verksamhet och framtida utveckling.

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

Bolaget har tidigare haft ett negativt kassaflöde från verksamheten på koncernnivå. Det föreligger risk att Bolaget under kortare eller längre perioder inte kommer att generera tillräckliga medel för att finansiera den fortsatta verksamheten. 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 finns det en risk att nytt kapital inte kan anskaffas när det behövs eller att kapital inte kan anskaffas på för Bolaget 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 FRAMGÅNGSRIK INTE BLIR LÖNSAMT

Bolaget har under de senaste räkenskapsåren 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 framför allt 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

Ledtider för såväl produktutveckling som försäljningsprocesser kan vara långa och oförutsägbara där resurser investeras under längre tid innan en produkt når marknaden. Således finns det 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 väsentlig negativ inverkan på Bolagets verksamhet, resultat och finansiella ställning.

LANSERING AV NYA SPELTITLAR KAN GENERERA LÄGRE INTÄKTER ÄN BEDÖMT

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

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

Bolagets bransch kännetecknas av snabb utveckling av nya produkter, teknik och konsumentbeteende hos slutanvändaren och det är således viktigt att Bolaget kontinuerligt uppdaterar och utvecklar nya och befintliga produkter och teknologi. Ett utbrett införande av ny internetteknik, ny hårdvara, nya matematiska modeller, 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 väsentlig negativ inverkan på Bolagets verksamhet, resultat och finansiella ställning.

BOLAGET ÄR BEROENDE AV NYCKELPERSONER

Det finns en risk att Bolaget inte kommer kunna rekrytera personal med de färdigheter eller den kunskapsnivå som krävs för att kunna utföra de arbetsuppgifter som Bolaget kräver, att Bolaget misslyckas med att förstå de utländska arbetsmarknaderna där Bolagets dotterbolag är verksamma samt att Bolaget inte kan konkurrera med de lönenivåer som andra konkurrenter erbjuder till sina anställda. Vidare finns det en risk att ledande befattningshavare eller andra nyckelpersoner avslutar sin anställning hos Bolaget. Det är därför av stor vikt att Bolaget lyckas locka till sig och behålla nyckelpersonal samt att dessa upplever



Bolaget som en stimulerande arbetsgivare. Förlust av viktiga nyckelpersoner eller förmågan att inte kunna rekrytera kvalificerad personal kan leda till att verksamhetsutvecklingen går långsammare och blir mer kostsam, vilket kan medföra en väsentlig negativ inverkan på Bolagets verksamhet, finansiella ställning och resultat.

SYSTEMFEL OCH SÄKERHETSBROTT KAN UTGÖRA ETT HOT I VERKSAMHETEN

IT-system är sårbara för externa störningar. Det blir allt vanligare att företag utsätts för cyberattacker varav en del är sofistikerade riktade attacker mot företagets datornätverk. Eftersom de tekniker som arbetar med att erhålla obehörig åtkomst, avaktivera eller förstöra tjänster och sabotera system ständigt utvecklar och ändrar sina tillvägagångssätt upptäcks de ofta inte förrän de genomfört sin attack. Det föreligger således risk att Bolaget inte kan förutse attackerna eller implementera effektiva åtgärder i tid. Om obehöriga parter lyckas få åtkomst till Bolagets teknikplattform finns en risk att de kommer över information som kan skada Bolagets system och verksamhet. Ett omfattande haveri eller annan störning i IT-systemen kan också påverka förmågan att bedriva verksamhet avseende att utveckla produkter, genomföra effektiv försäljning eller att fakturera och leverera produkter och tjänster till kunder. Om någon av ovanstående risker skulle realiseras, kan det komma att skada Bolagets anseende och medföra att Bolaget kan bli skadeståndsansvarigt, och därmed resultera i ökade kostnader och/eller förlorade intäkter. Således skulle det medföra en väsentlig negativ inverkan på Bolagets verksamhet, finansiella ställning och resultat.

BOLAGET ÄR UTSATT FÖR LEGALA OCH POLITISKA RISKER

Bolaget är, och kommer även framgent att vara, verksamt på marknader och inom sektorer som i många fall präglas av en hög grad av politisk styrning och/eller lagstiftning samt regleringar av olika slag. Exempelvis kan lagstiftning inom iGaming-marknaden komma att ändras och begränsa Bolagets möjligheter till marknadsföring. I Sverige har det senaste året marknaden begränsats i termer av marknadsföring för operatörerna till följd av Covid-19-pandemin och temporär lagstiftning har implementerats. Detta kan komma att förlängas och är ett exempel på hur det föreligger risk att ändringar i lagar, regelverk eller den politiska situationen på olika marknader där Bolaget och/eller dess kunder är verksamma kan ha en inverkan på Bolagets lönsamhet och framtidsutsikter.

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 SÄTT

Gaming Corps har beslutat att Bolagets ska verka inom marknaderna för Gaming och iGaming. Bolaget har en utbredd konkurrens på båda målmarknader. 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.

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 YTTRELLIGARE 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

Gaming Corps har inte tidigare beslutat om någon vinstutdelning och har per rapportdatum inte någon antagen utdelningspolicy. Bolaget har heller inte för avsikt att inom överskådlig framtid besluta om vinstutdelning. Bolagets avsikt är att utdelningsbara

medel ska återinvesteras i Bolagets verksamhet för fortsatt utveckling och tillväxt. Enligt svensk lag är det bolagsstämman som beslutar om utdelning. Tidpunkten för och storleken på eventuella framtida utdelningar föreslås av styrelsen. I överväganden om framtida utdelningar kommer styrelsen att väga in faktorer såsom de krav som verksamhetens art, omfattning samt risker ställer på storleken av det egna kapitalet samt Bolagets konsolideringsbehov, likviditet och ställning i övrigt. Bolaget kan komma att inte ha tillräckligt med utdelningsbara medel och Bolagets aktieägare kanske inte kommer att besluta om utdelning i framtiden.

FRAMTIDA FÖRSÄLJNING AV STÖRRE AKTIEPOSTER SAMT NYEMISSIONER KAN PÅVERKA AKTIEKURSEN NEGATIVT

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



Finansiell rapport - Koncern

FLERÅRSJÄMFÖRELSE

Utveckling av koncernens verksamhet, resultat och ställning.

Belopp i SEK	2020-12-31	2019-12-31	2018-12-31	2017-12-31
Nettoomsättning	226 108	9 059 491	21 323 448	11 329 389
EBITDA	-16 857 822	-9 522 210	-18 060 344	-21 590 139
EBIT	-17 377 259	-7 597 979	-20 682 128	-41 402 377
Periodens resultat	-17 481 944	-7 412 842	-39 505 342	-42 246 158
Soliditet vid periodens utgång %	87,5%	neg.	43,6	23,9
Räntabilitet på eget kapital %	neg.	neg.	neg.	neg.
Eget kapital per aktie				
före utspädning kr	0,64	neg.	0,01	0,07
efter utspädning kr	0,64	neg.	0,01	0,07
Aktiens slutkurs för perioden	3,64	4,44	0,07	0,58
Resultat per aktie				
före utspädning kr	-0,402	-0,251	-1,419	-4,104
efter utspädning kr	-0,402	-0,251	-1,419	-4,104
Antal aktier vid periodens slut*	43 523 263	29 556 396	27 833 099	10 293 786
Utestående optioner**	469 556	469 556	0	0
Genomsnittligt antal aktier*	34 380 083	29 232 443	27 255 995	6 133 665
Antal anställda				
i genomsnitt	13	10	13	10
vid periodens slut	13	12	13	12

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

** Avser det antal utestående optionsrätter som kan påkallas lösen på.



RESULTATRÄKNING KONCERN

Belopp i SEK	Not	2020-01-01-- 2020-12-31	2019-01-01-- 2019-12-31
Rörelsens intäkter m.m			
Nettoomsättning		226 108	9 059 491
Resultat från andelar i dotterföretag		0	0
Övriga rörelseintäkter	7	731 845	869 968
		957 953	9 929 459
Rörelsens kostnader			
Övriga externa kostnader	3	-9 025 838	-10 048 873
Personalkostnader	4	-8 283 758	-9 358 067
Av- och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar		-519 437	-124 551
Resultat från andelar i dotterföretag		0	-6 741
Övriga rörelsekostnader	6	-506 179	-37 988
Rörelseresultat			
		-17 377 259	-9 646 761
Finansiella poster			
Nedskrivning av fordringar koncernföretag		0	0
Nedskrivning av fordringar i andra företag		-93 189	0
Nedskrivningar resp. återföringar av finansiella anläggningstillgångar		0	2 419 056
Räntekostnader och liknande resultatposter	8	-11 496	-185 137
Resultat efter finansiella poster			
		-17 481 944	-7 412 842
Resultat före skatt		-17 481 944	-7 412 842
Skatt på periodens resultat			
		0	0
Årets resultat			
		-17 481 944	-7 412 842



BALANSRÄKNING KONCERN

Belopp i SEK	Not	2020-12-31	2019-12-31
TILLGÅNGAR			
Anläggningstillgångar			
Immateriella anläggningstillgångar			
Övriga immateriella tillgångar	9	1 220 530	384 000
		1 220 530	384 000
Materiella anläggningstillgångar			
Maskiner och tekniska anläggningar	10	0	0
Inventarier, verktyg och installationer	11	612 779	670 129
		612 779	670 129
Finansiella anläggningstillgångar			
Andra långfristiga värdepappersinnehav	13	5 510 131	5 510 131
Lämnade depositioner	14	262 690	262 690
		5 772 821	5 772 821
Summa anläggningstillgångar		7 606 130	6 826 950
Omsättningstillgångar			
Kortfristiga fordringar			
Kundfordringar		0	3 125 000
Övriga fordringar		1 242 993	1 098 983
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	15	520 093	275 184
		1 763 086	4 499 167
Kassa och bank		22 283 725	146 368
Summa omsättningstillgångar		24 046 811	4 645 535
SUMMA TILLGÅNGAR		31 652 941	11 472 485
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
Eget kapital			
Aktiekapital	16	2 176 163	1 477 820
Övrigt tillskjutet kapital		168 298 298	121 454 111
Balanserat resultat inkl. periodens resultat		-142 769 489	-125 845 826
Summa eget kapital		27 704 972	-2 913 895
Kortfristiga skulder			
Skulder till kreditinstitut		0	12 500
Leverantörsskulder		540 936	411 619
Övriga kortfristiga skulder	17	1 700 794	11 557 516
Upplupna kostnader & förutbetalda intäkter	18	1 706 239	2 404 745
		3 947 969	14 386 380
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER		31 652 941	11 472 485



KASSAFLÖDESANALYS KONCERN

Belopp i SEK	2020	2019
Den löpande verksamheten		
Rörelseresultat efter avskrivningar	-17 377 259	-9 646 761
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	1 093 086	555 292
Erlagd ränta	-11 496	-88 342
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar i rörelsekapitalet	-16 295 669	-9 179 811
Kassaflöde från förändringar i rörelsekapital		
Ökning (-) / minskning (+) av kortfristiga fordringar	2 736 081	-1 691 298
Ökning (+) / minskning (-) av kortfristiga skulder	-438 411	-15 135
Kassaflöde från den löpande verksamheten	-13 997 999	-10 886 244
Investeringsverksamheten		
Investeringar immateriella anläggningstillgångar	-1 158 167	0
Investeringar materiella anläggningstillgångar	-147 702	-733 534
Avyttring av dotterbolag	0	-778 134
Kassaflöde från investeringsverksamheten	-1 305 869	-1 511 668
Finansieringsverksamheten		
Upptagna kortfristiga lån	0	10 200 000
Nyemissioner	38 113 956	0
Emissionsutgifter	-672 731	0
Amortering av låneskulder	0	-50 000
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	37 441 225	10 150 000
Periodens kassaflöde	22 137 357	-2 247 912
Likvida medel vid periodens början	146 368	2 394 280
Likvida medel vid periodens slut	22 283 725	146 368
Summa disponibla likvida medel	22 283 725	146 368



FÖRÄNDRINGAR I EGET KAPITAL KONCERN

Belopp i SEK	Aktiekapital	Övr. tillskjutet kapital	Ansamlad förlust	S:A eget kapital
Vid årets början	1 477 820	121 454 111	-125 845 826	-2 913 895
Utnyttjade konvertibler	0	0	0	0
Nyemission	698 343	47 516 918	0	48 215 261
Emissionskostnader	0	-672 731	0	-672 731
Omräkningsdifferens	0	0	558 281	558 281
Periodens resultat	0	0	-17 481 944	-17 481 944
Vid periodens slut	2 176 163	168 298 298	-142 769 489	27 704 972



Finansiell rapport – Moderbolag

RESULTATRÄKNING MODERBOLAG

Belopp i SEK	Not	2020-01-01-- 2020-12-31	2019-01-01-- 2019-12-31
Rörelsens intäkter m.m			
Nettoomsättning		1 717 301	2 500 000
Övriga rörelseintäkter	7	223 845	869 967
		1 941 146	3 369 967
Rörelsens kostnader			
Övriga externa kostnader	3	-5 964 734	-8 337 042
Personalkostnader	4	-1 504 358	-1 347 615
Av- och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar		-95 040	-36 342
Övriga rörelsekostnader	6	-506 179	-37 988
		-6 129 165	-6 389 020
Rörelseresultat			
Finansiella poster			
Resultat från andelar i dotterföretag		500 000	-2 368 121
Nedskrivningar av fordringar i andra företag		-93 189	-59 999
Räntekostnader och liknande resultatposter	8	-10 119	-96 895
Nedskrivningar resp. återföringar av finansiella anläggningstillgångar		0	2 479 055
		-5 732 473	-6 434 980
Resultat efter finansiella poster			
Resultat före skatt		-5 732 473	-6 434 980
Skatt på periodens resultat	5	0	0
		0	0
Periodens resultat		-5 732 473	-6 434 980



BALANSRÄKNING MODERBOLAG

Belopp i SEK	Not	2020-12-31	2019-12-31
TILLGÅNGAR			
Anläggningstillgångar			
Immateriella anläggningstillgångar			
Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten		0	0
Övriga immateriella tillgångar	9	288 960	384 000
		288 960	384 000
Materiella anläggningstillgångar			
Maskiner och tekniska anläggningar	10	0	0
Inventarier, verktyg och installationer	11	0	0
		0	0
Finansiella anläggningstillgångar			
Andelar i koncernföretag	12	12 520	12 520
Andra långfristiga värdepappersinnehav	13	5 510 131	5 510 131
Fordringar koncernföretag		14 671 901	0
Lämnade depositioner	14	262 689	262 689
		20 457 241	5 785 340
Summa anläggningstillgångar		20 746 201	6 169 340
Omsättningstillgångar			
Kortfristiga fordringar			
Kundfordringar		0	3 125 000
Fordringar hos koncernföretag		0	3 563 572
Skattefordringar		0	0
Övriga fordringar		669 211	843 468
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	15	393 440	275 184
		1 062 651	7 807 224
Kassa och bank		21 842 657	146 368
Summa omsättningstillgångar		22 905 308	7 953 592
SUMMA TILLGÅNGAR		43 651 509	14 122 932



BALANSRÄKNING MODERBOLAG – FORTSÄTTNING

Belopp i SEK	Not	2020-12-31	2019-12-31
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
Eget kapital			
Bundet eget kapital	16		
Aktiekapital		2 176 163	1 477 820
Fritt eget kapital			
Överkursfond		165 896 852	119 052 665
Balanserat resultat		-122 072 884	-115 637 904
Periodens resultat		-5 732 473	-6 434 980
Summa eget kapital		40 267 658	-1 542 399
Kortfristiga skulder			
Leverantörsskulder		284 960	411 619
Skulder till koncernföretag		87 040	121 000
Övriga kortfristiga skulder	17	1 450 242	11 517 889
Upplupna kostnader & förutbetalda intäkter	18	1 561 609	3 614 823
Summa kortfristiga skulder		3 383 851	15 665 331
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER		43 651 509	14 122 932



KASSAFLÖDESANALYS MODERBOLAG

Belopp i SEK	2020	2019
Den löpande verksamheten		
Rörelseresultat efter avskrivningar	-6 129 165	-6 389 020
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	95 040	-611 638
Erhållen ränta	0	0
Erlagd ränta	-10 119	-5 034
	-6 044 244	-7 005 692
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar i rörelsekapitalet		
Kassaflöde från förändringar i rörelsekapital		
Ökning (-) / minskning (+) av kortfristiga fordringar	3 181 001	-6 147 074
Ökning (+) / minskning (-) av kortfristiga skulder	-1 773 364	1 461 818
	-4 636 607	-11 690 948
Kassaflöde från den löpande verksamheten		
Investeringsverksamheten		
Investeringar finansiella anläggningstillgångar	0	12 520
	0	12 520
Kassaflöde från investeringsverksamheten		
Finansieringsverksamheten		
Avyttring av dotterbolag	0	-778 134
Upptagna kortfristiga lån	0	10 200 000
Nyemissioner	38 113 956	0
Lämnade lån till dotterföretag	-11 108 329	0
Emissionsutgifter	-672 731	0
Amortering av låneskulder	0	0
	26 332 896	9 421 866
Kassaflöde från finansieringsverksamheten		
Periodens kassaflöde	21 696 289	-2 256 562
Likvida medel vid periodens början	146 368	2 402 930
Likvida medel vid periodens slut	21 842 657	146 368
Summa disponibla likvida medel	21 842 657	146 368



FÖRÄNDRINGAR I EGET KAPITAL MODERBOLAG

Belopp i SEK	Aktiekapital	Överkursfond	Ansamlad förlust	S:A eget kapital
Vid årets början	1 477 820	119 052 665	-122 072 884	-1 542 399
Nyemission	698 343	47 516 918	0	48 215 261
Emissionskostnader	0	-672 731	0	-672 731
Periodens resultat	0	0	-5 732 473	-5 732 473
Vid periodens slut	2 176 163	165 896 852	-127 805 357	40 267 658

FÖRÄNDRINGAR I ANTAL AKTIER MODERBOLAGET

Belopp i SEK	2020 HELÅR	2019 HELÅR	2018 HELÅR	2017 HELÅR	2016 HELÅR
Ingående antal	295 563 956	278 330 990	102 937 855	39 978 751	9 558 642
Nyemissioner	13 466 557	0	121 117 638	7 418 000	29 426 815
Utnyttjade konvertibler	0	17 232 966	0	0	993 294
Kvittningsmission	47 860 250	0	54 275 497	33 041 104	0
Apportemission	0	0	0	22 500 000	0
Omvänd split 1:10	-313 367 500	0	0	0	0
Utgående antal	43 523 263	295 563 956	278 330 990	102 937 855	39 978 751



Noter

INNEHÅLLSFÖRTECKNING NOTER

1 – Redovisningsprinciper	41	14 – Lämnade depositioner	53
2 – Uppskattningar och bedömningar	45	15 – Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	53
3 – Arvode och kostnadsersättning till revisorer	47	16 – Aktiekapital	54
4 – Anställda, personalkostnader och ersättning till styrelse	48	17 – Övriga kortfristiga skulder	54
5 – Skatt på årets resultat	49	18 – Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	54
6 – Övriga rörelsekostnader	49	19 – Ställda säkerheter	55
7 – Övriga rörelseintäkter	49	20 – Eventualförpliktelser	55
8 – Räntekostnader och liknande resultatposter	50	21 – Väsentliga händelser under räkenskapsåret	55
9 – Övriga immateriella anläggningstillgångar	50	22 – Väsentliga händelser efter räkenskapsårets slut	57
10 – Maskiner och tekniska anläggningar	51	23 – Inköp och försäljning inom koncernen	57
11 – Inventarier, verktyg och installationer	51	24 – Nyckeltalsdefinitioner	57
12 – Andelar i koncernföretag	52	25 – Konvertibla lån	58
13 – Andelar i övriga företag	52	26 – Resultatdisposition	58

NOT 1 – REDOVISNINGSPRINCIPER

ALLMÄNNA REDOVISNINGSPRINCIPER

Moderföretaget tillämpar samma redovisningsprinciper som koncernen. Årsredovisningen har upprättats i enlighet med årsredovisningslagen och Bokföringsnämndens allmänna råd BFAR 2012:1 Årsredovisning och koncernredovisning (K3). Redovisningsprinciperna är om inget annat anges oförändrade sedan tidigare.

FÖRVÄRVSMETODEN

Koncernen tillämpar förvärvsmetoden vid redovisning av rörelseförvärv innebärande att det redovisade värde av Moderföretagets andelar i koncernföretag elimineras genom att avräknas mot dotterföretagets egna kapital vid förvärvet. Moderföretaget upprättar en förvärvsanalys per förvärvstidpunkten för att identifiera koncernens anskaffningsvärde, dels för andelarna, dels för dotterföretagets tillgångar, avsättningar och skulder. Rörelseförvärvet redovisas i koncernen från och med förvärvstidpunkten. Anskaffningsvärdet för den förvärvade enheten beräknas som summan av köpeskillingen, det vill säga:

- verkligt värde vid förvärvstidpunkten för erlagda tillgångar med tillägg av uppkomna och övertagna skulder samt emitterade eget kapitalinstrument.
- utgifter som är direkt hänförliga till rörelseförvärvet
- tilläggsköpeskillning eller motsvarande om detta kan uppskattas på ett tillförlitligt sätt. Värdet av minoritetens andel läggs till anskaffningsvärdet.

Koncernen redovisar identifierbara förvärvade tillgångar och övertagna skulder i rörelseförvärv oavsett om de har redovisats tidigare i det förvärvade företagets finansiella rapporter före förvärvet eller de avser innehav med minoritetsintresse. Förvärvade tillgångar och övertagna skulder värderas vanligen till det verkliga värdet per förvärvstidpunkten.

Goodwill fastställs efter separat redovisning av identifierbara immateriella tillgångar. Den beräknas som det överskjutande beloppet av summan av a) verkligt värde för överförd ersättning, b) redovisat belopp för eventuellt innehav utan



bestämmande inflytande i det förvärvade företaget och c) verkligt värde per förvärvstidpunkten för eventuell befintlig ägarandel i det förvärvade företaget, och de verkliga värden per förvärvstidpunkten för identifierbara nettotillgångar. Om de verkliga värdena för identifierbara nettotillgångar överstiger den beräknade summan enligt ovan uppstår en negativ goodwill. Negativ goodwill intäktsredovisas omedelbart.

Förvärv och avyttringar av minoritetsandelar redovisas inom eget kapital.

OMRÄKNING AV UTLANDSVERKSAMHETER

Vid konsolidering omräknas tillgångar och skulder, inklusive goodwill och andra koncernmässiga över- och underavskrivningar, till SEK enligt balansdagens kurs. Intäkter och kostnader omräknas till SEK enligt genomsnittlig kurs under rapportperioden vilket utgör en approximation av transaktionskursen. Valutakursdifferenser som uppstår vid omräkningen av utlandsverksamheten redovisas i eget kapital.

INTÄKTER

Intäkter uppkommer från försäljningen av varor och utförandet av tjänster och redovisas i posten Nettoomsättning. Intäkter värderas till det verkliga värdet av det som erhållits eller kommer att erhållas för varor som levererats och tjänster som utförts, dvs. till försäljningspris exklusive handelsrabatter, mängdrabatter och liknande prisavdrag samt mervärdesskatt. Belopp som erhålls för annans räkning ingår inte i koncernens intäkter. Vid senareläggning av betalning från kunden redovisas dels en försäljning av vara/tjänst, dels en ränteintäkt. Intäkten av varan/tjänsten värderas till nuvärdet av samtliga framtida betalningar.

VÄRDERINGSPRINCIPER MM

Tillgångar, avsättningar och skulder har värderats till anskaffningsvärden om inget annat anges nedan.

FORDRINGAR OCH SKULDER I UTLÄNDSK VALUTA

Monetära poster i utländsk valuta räknas om till balansdagens kurs och de valutakursdifferenser som uppkommer redovisas i resultaträkningen. Valutakursvinster och -förluster avseende rörelserelaterade fordringar och skulder i utländsk valuta redovisas i posterna Övriga rörelseintäkter och Övriga rörelsekostnader. Övriga valutakursvinster och -förluster redovisas under rubriken Resultat från finansiella poster.

FINANSIELLA INSTRUMENT

Finansiella tillgångar och finansiella skulder redovisas när koncernen blir part i det finansiella instrumentets avtalsmässiga villkor. Samtliga finansiella instrument värderas utifrån anskaffningsvärdet.

Kundfordringar värderas till anskaffningsvärde med avdrag för befarade förluster. Leverantörsskulder och andra icke-räntebärande skulder värderas till nominella belopp.

Finansiella anläggningstillgångar och finansiella långfristiga skulder samt räntebärande kortfristiga finansiella fordringar och skulder värderas såväl vid första redovisningstillfället som i efterföljande värdering till upplupet anskaffningsvärde, vilket normalt är detsamma som verkligt värde (transaktionsvärdet) vid anskaffningstidpunkten med tillägg av direkt hänförliga transaktionsutgifter såsom courtage.

NEDSKRIVNING AV FINANSIELLA ANLÄGGNINGSTILLGÅNGAR

Per varje balansdag bedömer koncernen om det finns indikationer på nedskrivningsbehov. Bedömningen görs individuellt post för post. För finansiella anläggningstillgångar som värderas till upplupet anskaffningsvärde görs nedskrivning av redovisat värde till nuvärdet av den bästa uppskattningen av framtida kassaflöden diskonterat med tillgångens ursprungliga effektivränta eller aktuell ränta på balansdagen för tillgångar med rörlig förräntning. Tillgångar med rörlig ränta diskonteras med aktuell ränta på balansdagen. För finansiella anläggningstillgångar som handlas på en aktiv marknad har koncernen valt att göra nedskrivningar till verkligt värde med avdrag för försäljningskostnader.

För finansiella anläggningstillgångar som inte värderas till upplupet anskaffningsvärde görs nedskrivning av redovisat värde till det högsta av verkligt värde med avdrag för försäljningskostnader och nuvärdet av den bästa uppskattningen av de framtida kassaflöden som tillgången förväntas ge.



Per varje balansdag bedöms om en tidigare nedskrivning ska återföras helt eller delvis till följd av att de skäl som låg till grund för nedskrivningen har förändrats.

IMMATERIELLA TILLGÅNGAR

Utgifter för forskning och utveckling

Företaget har under räkenskapsåret beslutat byta från aktiveringsmodellen till kostnadsföringsmodellen avseende internt upparbetade immateriella anläggningstillgångar. Det innebär att utgifter för utveckling och forskning, dvs. planerat och systematiskt sökande i syfte att erhålla ny vetenskaplig eller teknisk kunskap och insikt, redovisas som kostnad när de uppkommer. Bytet har inte fått några effekter på resultat- och balansräkningarna för koncernen eller moderbolaget.

Övriga immateriella tillgångar

Övriga immateriella tillgångar som förvärvats av företaget är redovisade till anskaffningsvärde minus ackumulerade avskrivningar och nedskrivningar. Utgifter för internt genererad goodwill och varumärken redovisas i resultaträkningen som kostnad då de uppkommer.

AVSKRIVNINGAR

Avskrivning sker linjärt över tillgångens beräknade nyttjandeperiod. Avskrivningen redovisas som kostnad i resultaträkningen. Följande avskrivningstider tillämpas:

Immateriella tillgångar	Koncern – ÅR	Moderbolag – ÅR
Förvärvade övriga immateriella anläggningstillgångar	5	5

Materiella anläggningstillgångar

Materiella anläggningstillgångar redovisas till anskaffningsvärde minskat med ackumulerade avskrivningar och nedskrivningar. I anskaffningsvärdet ingår förutom inköpspriset även utgifter som är direkt hänförliga till förvärvet.

Tillkommande utgifter

Tillkommande utgifter som uppfyller tillgångskriteriet räknas in i tillgångens redovisade värde. Utgifter för löpande underhåll och reparationer redovisas som kostnader när de uppkommer. För vissa av de materiella anläggningstillgångarna har skillnaden i förbrukningen av betydande komponenter bedömts vara väsentlig. Dessa tillgångar har därför delats upp i komponenter vilka skrivs av separat.

Avskrivningar

Avskrivning sker linjärt över tillgångens beräknade nyttjandeperiod eftersom det återspeglar den förväntade förbrukningen av tillgångens framtida ekonomiska fördelar. Avskrivningen redovisas som kostnad i resultaträkningen. Följande avskrivningstider tillämpas:

Materiella anläggningstillgångar	Koncern – ÅR	Moderbolag – ÅR
Maskiner och andra tekniska anläggningar	3-10	5
Inventarier, verktyg och installationer	3-10	5



EGET KAPITAL

Eget kapital i koncernen består av följande poster:

- Aktiekapital som representerar det nominella värdet för emitterade och registrerade aktier.
- Övrigt tillskjutet kapital som innefattar eventuell premie som erhållits vid nyemission av aktiekapital. Eventuella transaktionskostnader som sammanhänger med nyemission av aktier dras från överkursen, med hänsyn tagen till eventuella inkomstskatteeffekter.

ERSÄTTNINGAR TILL ANSTÄLLDA

Kortfristiga ersättningar

Kortfristiga ersättningar till anställda, exempelvis löner, semesterersättningar och bonus, är ersättningar till anställda som förfaller inom 12 månader från balansdagen det år som den anställda tjänat in ersättningen. Kortfristiga ersättningar värderas till det ej diskonterade beloppet som koncernen förväntas betala till följd av den utnyttjade rättigheten.

SKATT

Skatt på årets resultat i resultaträkningen består av aktuell skatt och uppskjuten skatt. Aktuell skatt är inkomstskatt för innevarande räkenskapsår som avser årets skattepliktiga resultat och den del av tidigare räkenskapsårs inkomstskatt som ännu inte har redovisats. Uppskjuten skatt är inkomstskatt för skattepliktigt resultat avseende framtida räkenskapsår till följd av tidigare transaktioner eller händelser.

Uppskjuten skatteskuld redovisas för alla skattepliktiga temporära skillnader, dock inte för temporära skillnader som härrör från första redovisningen av goodwill. Uppskjuten skattefordran redovisas för avdragsgilla temporära skillnader och för möjligheten att i framtiden använda skattemässiga underskottsavdrag. Värderingen baseras på hur det redovisade värdet för motsvarande tillgång eller skuld förväntas återvinnas respektive regleras. Beloppen baseras på de skattesatser och skatteregler som är beslutade före balansdagen och har inte nuvärdesberäknats. Latent skatt i underskottsavdrag redovisas ej då det föreligger osäkerheter i huruvida framtida skattemässiga underskottsavdrag kan nyttjas.

PRÖVNING AV NEDSKRIVNINGSBEHOV AV IMMATERIELLA OCH MATERIELLA ANLÄGGNINGSTILLGÅNGAR

På varje balansdag görs en bedömning om det föreligger någon indikation att värdet på en tillgång är lägre än dess redovisade värde. Finns en sådan indikation beräknas tillgångens återvinningsvärde, om återvinningsvärdet understiger redovisat värde görs en nedskrivning som kostnadsförs.

En internt upparbetad immateriell anläggningstillgång som ännu inte är färdig att användas eller säljas per balansdagen nedskrivningsprövas alltid.

Återvinningsvärdet för en tillgång eller en kassagenererande enhet är det högsta av verkligt värde med avdrag för försäljningskostnader och nyttjandevärdet.

Verkligt värde med avdrag för försäljningskostnader utgörs av det pris som Företaget beräknar kunna erhålla vid en försäljning mellan kunniga parter som är oberoende av varandra och som har intresse av att transaktionen genomförs. Avdrag görs för sådana kostnader som är direkt hänförliga till försäljningen. Nyttjandevärdet utgörs av framtida kassaflöden som en tillgång eller en kassagenererande enhet väntas ge upphov till.

Vid nedskrivningsprövningen grupperas tillgångarna i kassagenererande enheter. En kassagenererande enhet är den minsta identifierbara grupp med i allt väsentligt oberoende inbetalningar. Följden är att vissa tillgångars nedskrivningsbehov prövas enskilt och vissa prövas på nivån kassagenererande enhet. Goodwill fördelas på de kassagenererande enheter som förväntas dra fördel av synergieffekterna i de hänförliga rörelseförvärven och representerar den lägsta nivå där goodwill bevakas.

Nedskrivningarna avseende kassagenererande enheter minskar först det redovisade värdet för den goodwill som är fördelad på den kassagenererande enheten. Eventuell återstående nedskrivning minskar proportionellt de övriga tillgångarna i de kassagenererande enheterna.



Med undantag av goodwill görs en ny bedömning av alla tillgångar för tecken på att en tidigare nedskrivning inte längre är motiverad. En nedskrivning återförs om tillgångens eller den kassagenererande enhetens återvinningsbara värde överstiger det redovisade värdet och fördelas proportionellt över samtliga tillgångar förutom goodwill.

KONCERNREDOVISNING DOTTERBOLAG

Dotterbolag är företag i vilka moderbolaget direkt eller indirekt innehar mer än 50 % av röstetalet eller på annat sätt har ett bestämmande inflytande. Bestämmande inflytande innebär en rätt att utforma ett företags finansiella och operativa strategier i syfte att erhålla ekonomiska fördelar. Redovisningen av rörelseförvärv bygger på enhetssynen. Det innebär att förvärvsanalysen upprättas per den tidpunkt då förvärvaren får bestämmande inflytande. Från och med denna tidpunkt ses förvärvaren och den förvärvade enheten som en redovisningsenhet. Tillämpningen av enhetssynen innebär vidare att alla tillgångar (inklusive goodwill) och skulder samt intäkter och kostnader medräknas i sin helhet även för delägda dotterbolag.

Anskaffningsvärdet för dotterbolag beräknas till summan av verkligt värde vid förvärvstidpunkten för erlagda tillgångar med tillägg av uppkomna och övertagna skulder samt emitterade eget kapitalinstrument, utgifter som är direkt hänförliga till rörelseförvärvet samt eventuell tilläggsköpeskilling. I förvärvsanalysen fastställs det verkliga värdet, med några undantag, vid förvärvstidpunkten av förvärvade identifierbara tillgångar och övertagna skulder samt minoritetsintresse. Minoritetsintresse värderas till verkligt värde vid förvärvstidpunkten. Från och med förvärvstidpunkten inkluderas i koncernredovisningen det förvärvade företagets intäkter och kostnader, identifierbara tillgångar och skulder liksom eventuell uppkommen goodwill eller negativ goodwill.

GOODWILL

Koncernmässig goodwill uppkommer när anskaffningsvärdet vid förvärv av andelar i dotterbolag överstiger det i förvärvsanalysen fastställda värdet på det förvärvade företagets identifierbara nettotillgångar. Goodwill redovisas till anskaffningsvärde med avdrag för ackumulerade avskrivningar och eventuell nedskrivning. Koncernen tillämpar en avskrivningstid för goodwill på 5 år.

NOT 2 – UPPSKATTNINGAR OCH BEDÖMNINGAR

Gaming Corps AB gör uppskattningar och bedömningar om framtiden. De uppskattningar för redovisnings-ändamål som blir följden av dessa kommer, definitionsmässigt, sällan att motsvara det verkliga värdet. När finansiella rapporter upprättas måste styrelsen och den verkställande direktören i enlighet med tillämpade redovisnings- och värderingsprinciper göra vissa uppskattningar, bedömningar och antaganden som påverkar redovisning och värdering av tillgångar, avsättningar, skulder, intäkter och kostnader. De områden där sådana uppskattningar och bedömningar kan ha stor betydelse för koncernen och som därmed kan påverka resultat och balansräkningarna i framtiden beskrivs nedan:

NEDSKRIVNINGAR

För att bedöma nedskrivningsbehovet beräknas återvinningsvärdet för varje tillgång eller kassagenererande enhet baserat på förväntade framtida kassaflöde och med användning av en lämplig ränta för att kunna diskontera kassaflödet. Osäkerheter ligger i antaganden om framtida kassaflöde och fastställande av en lämplig diskonteringsränta.

BEDÖMNING AV VÄRDET PÅ FINANSIELLA ANLÄGGNINGSTILLGÅNGAR

Kung Fu Factory

Efter en serie förhandlingar under 2017 och 2018 förvärvade Gaming Corps 901 aktier i det amerikanska spel-utvecklingsföretaget Kung Fu Factory. Den totala köpeskillingen var 1,35 MUSD, till vilket drygt 1 MSEK tillkom i förmedlingskostnader. När arbetet med delårsrapporten för tredje kvartalet 2018 gjordes skrev den nya styrelsen och ledningen ned innehavet till 0 då underlag saknades för värdering. I samband med genomlysningen av koncernen under våren 2019 upptäcktes ett avtal innehållande återköpsprogram för samtliga av de aktier Gaming Corps tidigare förvärvat. Dialog inleddes med huvudägarna i Kung Fu Factory som lät meddela att de avser köpa tillbaka aktierna, varvid styrelsen valde att utifrån de förutsättningarna återföra delar av tidigare nedskrivning. Dialogen med Kung Fu Factory fortsatte och huvudägarna inkom med ytterligare finansiell information om företaget vilken, tillsammans med återköpsavtalet, ledningens kvalitativa och kvantitativa analys samt Kung Fu Factory's uttalade avsikt att köpa tillbaka aktierna, låg till grund för att styrelsen i augusti 2019 återförde ytterligare del av tidigare nedskrivet värde, då till totalt 4,4 MSEK. Dialogen



om återköp av aktierna har förts löpande sedan dess och värdet på aktierna har fortsatt varit föremål för flertalet omprövningar för att säkerställa tillförlitlighet. Den 11 februari 2021 nådde koncernen en ny överenskommelse med Kung Fu Factory som resulterade i försäljning av delar av aktierna. Avtalet omfattade 212 aktier till en total köpeskilling om ca 165 100 USD, motsvarande ca 1,37 MSEK. Gaming Corps innehav per den 31 december var således 901 aktier medan innehavet per dagens datum är 698 aktier. Köparen var en tredje part som i och med transaktionen blir ny delägare i Kung Fu Factory. Det är samtliga parter avsikt att även resterande aktier nu tillhörande Gaming Corps skall återköpas av Kung Fu Factory och/eller dess nya delägare, tidpunkt och pris är föremål för diskussion. Köpeskillingen för de 212 aktierna överskrider nuvarande värdering per aktie, styrelsen har dock bedömt att den tidigare värderingen fortsatt är rimlig för de kvarvarande 698 aktierna. Värdet på innehavet omprövas löpande.

Triggy Holding AB (tidigare Flax Innovations AB)

Koncernen återförde i samband med delårsrapporten för tredje kvartalet 2019 en del av värdet på aktierna i Triggy Holding AB som tidigare skrivits ned. Under 2019 genomförde Triggy Holding AB en nyemission inom ramen för vilken företaget erhöll kapital till en värderingsnivå som motiverade ett återförande av tidigare nedskrivningar. Utöver den information som fanns i noteringsprospektet inhämtade koncernen även ytterligare finansiell information från Triggy Holdings ledning samt gjorde en kvalitativ analys av företagets verksamhet och förutsättningar, vilken understödde att värderingen som nyemissionen byggde på var fullt rimlig. Styrelsen valde därför att återföra del av värdet på aktierna i Triggy Holding AB i enlighet med den värderingen, och har sedan dess inte ansett att det föreligger skäl att varken skriva ned eller upp värdet. I skrivande stund pågår en ytterligare nyemission i Triggy Holding AB till en högre värdering än den som genomfördes 2019. Ledningen har löpande kontakt med företagets företrädare och avvaktar denna nyemission för att därefter rapportera till styrelsen som kommer göra en ny bedömning av aktiernas värde inför kommande kvartalsrapport.

Fodringar koncernföretag

Moderbolaget har en fordran på dotterbolaget Gaming Corps Malta Ltd. på totalt 14 671 901 SEK som i samband med bokslutsarbetet lades om från kortfristig till långfristig. Ledningen bedömer att värdet på fordran alltjämt ligger på samma nivå som tidigare med utgångspunkt i koncernens strategi och förväntade intäkter det kommande året.



NOT 3 – ARVODE OCH KOSTNADSERSÄTTNING TILL REVISORER

Belopp i SEK	2020-01-01 - 2020-12-31	2019-01-01- 2019-12-31
KONCERN		
Grant Thornton Sweden AB		
Lagstadgad revision	0	21 850
Summa	0	21 850
Öhrlings PricewaterhouseCoopers AB		
Lagstadgad revision	299 800	779 155
Övriga revisionsnära tjänster	50 225	0
Summa	350 025	779 155
TOTALT KONCERN	350 025	801 005
MODERBOLAG		
Grant Thornton Sweden AB		
Lagstadgad revision	0	21 850
Summa	0	21 850
Öhrlings PricewaterhouseCoopers AB		
Lagstadgad revision	299 800	779 155
Övriga revisionsnära tjänster	50 225	0
Summa	350 025	779 155
TOTALT MODERBOLAG	350 025	801 005



NOT 4 – ANSTÄLLDA, PERSONALKOSTNADER OCH ERSÄTTNING TILL STYRELSE

ANTAL ANSTÄLLDA*	2020-01-01 - 2020-12-31	varav män	2019-01-01 - 2019-12-31	varav män
MODERBOLAG				
Sverige	1	1	1	1
Totalt Moderbolag	1	1	1	1
DOTTERBOLAG				
Malta	12	10	6	5
USA	0	0	5	4
Totalt Dotterbolag	12	10	11	9
TOTALT KONCERN	13	11	12	10

* helårsanställningar i medeltal under året

LÖNER OCH ANDRA ERSÄTTNINGAR*	2020-01-01 - 2020-12-31	2019-01-01 - 2019-12-31
MODERBOLAG		
Löner och andra ersättningar	1 179 919	975 790
Sociala kostnader	324 285	301 297
(varav pensionskostnader)	0	0
DOTTERBOLAG		
Löner och andra ersättningar	7 656 715	6 813 521
Sociala kostnader	620 815	569 441
(varav pensionskostnader)	0	0
KONCERN		
Löner och andra ersättningar	8 836 634	7 789 311
Sociala kostnader	945 100	870 738
(varav pensionskostnader)	0	0

* inklusive sociala kostnader och pensionskostnader

ERSÄTTNINGAR TILL STYRELSEN	ARVODE*
Claes Tellman	217 392
Bulent Balıkcı	46 900
Daniel Redén	46 900
Thomas Hedlund	23 650
Helin Yasar	23 650
Summa	358 492

* Upplupna arvoden per 2020-12-31. Inga arvoden har betalats ut under 2020



ERSÄTTNINGAR TILL VD OCH LEDANDE BEFATTNINGSHAVARE**ARVODE**

Juha Kauppinen, VD*	1 261 632
Bulent Balicki, CFO**	1 260 000
Övrig ledning***	719 778
Summa	3 241 410

* Inklusive sociala kostnader och pensionskostnader.

** Totalt fakturerat arvode för arbete utfört som del av koncernledningen.

*** Totalt fakturerat arvode varav en person anslöt till Bolaget 2020-09-01 och en annan haft längre sjukfrånvaro under året.

NOT 5 – SKATT PÅ ÅRETS RESULTAT

Koncernen har skattemässiga underskottsavdrag som kan komma att utnyttjas mot skattepliktiga vinster i framtiden. När det blir sannolikt att skattepliktiga vinster kommer genereras skall koncernen redovisa uppskjuten skattefordran. Aktivering av uppskjuten skatt skulle ge en uppskjuten fordran om 27 MSEK per 2020-12-31. Ledningen bedömer att förutsättningar ännu ej föreligger för genomförande av uppskjuten skattefordran.

NOT 6 – ÖVRIGA RÖRELSEKOSTNADER

Belopp i SEK	2020-01-01- 2020-12-31	2019-01-01- 2019-12-31
KONCERN		
Kursförluster på fordringar/skulder av rörelsekaraktär	506 179	37 988
Summa	506 179	37 988
MODERBOLAG		
Kursförluster på fordringar/skulder av rörelsekaraktär	506 179	37 988
Summa	506 179	37 988

NOT 7 – ÖVRIGA RÖRELSEINTÄKTER

Belopp i SEK	2020-01-01- 2020-12-31	2019-01-01- 2019-12-31
KONCERN		
Kursvinster på fordringar/skulder av rörelsekaraktär	3 944	123 099
Skuldeftergift*	500 000	0
Övriga rörelseintäkter	227 901	746 869
Summa	731 845	869 968
MODERBOLAG		
Kursvinster på fordringar/skulder av rörelsekaraktär	3 944	123 099
Övriga rörelseintäkter	219 901	746 869
Summa	223 845	869 968

* Avser minskning av köpeskilling för förvärvet av Oh Frog enligt omförhandlade villkor.



NOT 8 – RÄNTEKOSTNADER OCH LIKNANDE RESULTATPOSTER

Belopp i SEK	2019-01-01- 2019-12-31	2019-01-01- 2019-12-31
KONCERN		
Räntekostnader, övriga	11 496	185 137
Valutakursdifferenser	0	0
Summa	11 496	185 137
MODERBOLAG		
Räntekostnader, övriga	10 119	96 895
Valutakursdifferenser	0	0
Summa	10 119	96 895

NOT 9 – ÖVRIGA IMMATERIELLA ANLÄGGNINGSTILLGÅNGAR

Belopp i SEK	2020-12-31	2019-12-31
KONCERN		
Akkumulerade anskaffningsvärden:		
-Vid årets början	384 000	0
-Årets anskaffningar	1 158 167	384 000
Vid årets slut	1 542 167	384 000
Akkumulerade avskrivningar & nedskrivningar enligt plan:		
-Vid årets början	0	0
-Årets avskrivningar enligt plan	-331 777	0
Omräkningsdifferens	10 140	0
Vid årets slut	-321 637	0
Redovisat värde vid årets slut	1 220 530	384 000
MODERBOLAG		
Akkumulerade anskaffningsvärden:		
-Vid årets början	384 000	0
-Årets anskaffningar	0	384 000
Vid årets slut	384 000	384 000
Akkumulerade avskrivningar & nedskrivningar enligt plan:		
-Vid årets början	0	0
-Årets avskrivningar enligt plan	-95 040	0
Vid årets slut	-95 040	0
Redovisat värde vid årets slut	288 960	384 000



NOT 10 – MASKINER OCH ANDRA TEKNISKA ANLÄGGNINGAR

Belopp i SEK	2020-12-31	2019-12-31
KONCERN		
Ackumulerade anskaffningsvärden:		
- Vid årets början	181 674	181 674
- Utrangeringar	-181 674	0
- Vid årets slut	0	181 674
Ackumulerade avskrivningar enligt plan:		
- Vid årets början	-181 674	-145 332
- Årets avskrivning	0	-36 342
- Utrangeringar	181 674	0
- Vid årets slut	0	-181 674
Redovisat värde vid årets slut	0	0
MODERBOLAG		
Ackumulerade anskaffningsvärden:		
- Vid årets början	181 674	181 674
- Utrangeringar	-181 674	0
- Vid årets slut	0	181 674
Ackumulerade avskrivningar enligt plan:		
- Vid årets början	-181 674	-145 332
- Årets avskrivning	0	-36 342
- Utrangeringar	181 674	0
- Vid årets slut	0	-181 674
Redovisat värde vid årets slut	0	0

NOT 11 – INVENTARIER, VERKTYG OCH INSTALLATIONER

Belopp i SEK	2020-12-31	2019-12-31
KONCERN		
Ackumulerade anskaffningsvärden:		
- Vid årets början	733 534	3 728 177
- Inköp under året	147 702	733 534
- Avyttring av dotterbolag	0	-3 728 177
- Årets omräkningsdifferenser	-27 848	0
- Vid årets slut	853 388	733 534
Ackumulerade avskrivningar enligt plan:		
- Vid årets början	-63 405	-3 607 275
- Årets avskrivning	-187 659	-88 209
- Avyttring av dotterbolag	0	3 631 144
- Årets omräkningsdifferenser	10 455	935
- Vid årets slut	-240 609	-63 405
Redovisat värde vid årets slut	612 779	670 129



NOT 12 – ANDELAR I KONCERNFÖRETAG

Belopp i SEK	2020-12-31	2019-12-31
MODERBOLAG		
Akkumulerade anskaffningsvärden		
Vid årets ingång	9 062 520	15 960 000
Avyttrat under året	0	-6 910 000
Omföring	200 000	0
Förvärv under året	0	12 520
Vid årets slut	9 262 520	9 062 520
Akkumulerade nedskrivningar		
Vid årets ingång	-9 050 000	-15 910 000
Återföring avyttrade tillgångar	0	6 910 000
Omföring	-200 000	0
Årets nedskrivningar	0	-50 000
Vid årets slut	-9 250 000	-9 050 000
Redovisat värde	12 520	12 520

SPECIFIKATION AV MODERBOLAGETS INNEHAV I KONCERNFÖRETAG

INNEHAV			2020-12-31	2019-12-31
	antal andelar	i %	redovisat värde	redovisat värde
Bolag / Org nr / Säte				
Salsa Games Ltd, CHE-389.371.184, Schweiz	200	100	0	0
VisualDreams AB, 556912-7391, Stockholm	51 000	100	0	0
Gaming Corps Förvaltning AB, 559076-5805, Uppsala	500	100	0	0
Gaming Corps Holding Ltd, Reg.nr. C92862, Malta	1 000	100	12 520	12 520

NOT 13 – ANDRA LÅNGFRISTIGA VÄRDEPAPPERSINNEHAV

Belopp i SEK	2020-12-31	2019-12-31
KONCERN OCH MODERBOLAG		
Vid årets ingång	17 434 429	17 434 429
Vid årets slut	17 434 429	17 434 429
Akkumulerade nedskrivningar		
Vid årets ingång	-11 924 298	-14 403 353
Återföring av tidigare nedskrivningar	0	2 479 055
Vid årets slut	-11 924 298	-11 924 298
Redovisat värde	5 510 131	5 510 131



SPECIFIKATION AV MODERBOLAGETS OCH KONCERNENS INNEHAV I ÖVRIGA FÖRETAG

INNEHAV			2020-12-31	2019-12-31
Bolag / Org nr / Säte	antal andelar	i %	redovisat värde	redovisat värde
Kung Fu Factory Inc., Los Angeles, USA*	901	7,7	4 410 131	4 410 131
Triggy Holding AB, 559110-6629, Gustavsberg	2 200	1,8	1 100 000	1 100 000

* per rapportdatum 2021-06-08 är innehavet 698 aktier

NOT 14 – LÄMNADE DEPOSITIONER

Belopp i SEK	2020-12-31	2019-12-31
KONCERN		
Akkumulerade anskaffningsvärden:		
- Vid årets början	262 689	740 056
- Avyttring dotterbolag	0	-740 056
- Tillkommande under året	0	262 689
Redovisat värde vid årets slut	262 689	262 689
MODERBOLAG		
Akkumulerade anskaffningsvärden:		
- Vid årets början	262 689	548 131
- Avyttring dotterbolag	0	-548 131
- Tillkommande depositioner	0	262 689
Redovisat värde vid årets slut	262 689	262 689

NOT 15 – FÖRUTBETALDA KOSTNADER OCH UPPLUPNA INTÄKTER

Belopp i SEK	2020-12-31	2019-12-31
KONCERN		
Förutbetalda hyreskostnader	133 078	66 000
Övriga förutbetalda kostnader	322 615	144 000
Övriga upplupna intäkter	64 400	65 184
Totalt	520 093	275 184
MODERBOLAG		
Förutbetalda hyreskostnader	20 000	66 000
Övriga förutbetalda kostnader	309 000	144 000
Övriga upplupna intäkter	64 440	65 184
Totalt	393 440	275 184



NOT 16 – AKTIEKAPITAL OCH TECKNINGSOPTIONER

Antalet aktier i moderbolaget uppgick per den 2020-12-31 till 43 523 263 till fullo betalda stamaktier med ett kvotvärde om 0,05 kr. På rapportdagen uppgår antalet aktier i Moderbolaget till 43 523 263 till fullo betalda stamaktier. Alla aktier har samma rätt till utdelning och återbetalning av insatt kapital samt motsvarar en röst på moderbolagets stämma.

Per bokslutsdatum finns totalt 469 566 teckningsoptioner i Moderbolaget. Dessa optioner uppstod via tidigare avtal med investeringsfonden Bracknor om en finansieringslösning genom konvertibellån, ett avtal som koncernens nuvarande ledning avslutade den 6 februari 2019. Konvertiblerna emitterades tillsammans med teckningsoptioner som gav Bracknor rätt att teckna ytterligare aktier motsvarande 50 procent av det nominella beloppet av konvertibellånen. Samtliga teckningsoptioner som innehades av Bracknor efter avslutat samarbete förvärvades den 2 juli 2020 av Bulent Balikci (styrelseledamot och CFO), Daniel Redén (styrelseledamot) och Juha Kauppinen (VD) till en total köpeskilling om 216 978,50 SEK, varav 71 218 till ett pris om 0,40 SEK per styck och 398 348 till ett pris om 0,50 SEK per styck. Förvärvet gjordes i tre lika delar, vilket motsvarar 23 769,33 respektive 132 782,67 optioner per person. Teckningskursen för att teckna aktier genom utnyttjande av teckningsoptionerna är enligt optionsvillkoren 120 % av den lägsta volymvägda slutkursen under en period om 15 handelsdagar omedelbart före påkallande av teckning. De 71 218 teckningsoptionerna löper ut den 1 december 2021 och de 398 348 teckningsoptionerna löper ut den 1 april 2022.

NOT 17 – ÖVRIGA KORTFRISTIGA SKULDER

Belopp i SEK	2020-12-31	2019-12-31
KONCERN		
Kortfrista låneskulder	1 000 000	10 200 000
Konvertibla lån	0	144 000
Personalrelaterade skulder	452 151	152 383
Mervärdesskatt	0	382 961
Övriga kortfristiga skulder	248 643	678 172
Summa	1 700 794	11 557 516
MODERBOLAG		
Kortfristiga låneskulder	1 000 000	10 200 000
Personalrelaterade skulder	201 605	139 994
Mervärdesskatt	0	382 961
Övriga kortfristiga skulder	248 637	794 934
Summa	1 450 242	11 517 889

NOT 18 – UPPLUPNA KOSTNADER OCH FÖRUTBETALDA INTÄKTER

Belopp i SEK	2020-12-31	2019-12-31
KONCERN		
Upplupna löner	104 624	80 480
Upplupna styrelsearvoden	358 492	181 917
Upplupna räntekostnader	0	91 861
Upplupen licenskostnad	0	1 000 000
Upplupet revisionsarvode	358 500	400 000
Övriga upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	884 623	650 487
Totalt	1 706 239	2 404 745



MODERBOLAG

Upplupna löner	104 624	80 480
Upplupna styelsearvoden	358 492	181 917
Upplupna räntekostnader	0	91 861
Upplupen licenskostnad	0	1 000 000
Upplupna projektkostnader	0	1 233 435
Upplupet revisionsarvode	358 500	400 000
Övriga upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	739 993	627 130
Totalt	1 561 609	3 614 823

NOT 19 – STÄLLDA SÄKERHETER

Belopp i SEK

2020-12-31

2019-12-31

KONCERN

För egna skulder och avsättningar		
Övriga skulder till kreditinstitut		
Företagsinteckningar	1 000 000	1 000 000
Totalt	1 000 000	1 000 000

Summa ställda säkerheter

1 000 000

1 000 000

MODERBOLAG

För egna skulder och avsättningar		
Övriga skulder till kreditinstitut		
Företagsinteckningar	1 000 000	1 000 000
Totalt	1 000 000	1 000 000

Summa ställda säkerheter

1 000 000

1 000 000

NOT 20 – EVENTUALFÖRPLIKTELSE

Ledningen bedömer att det inte finns några eventualförpliktelser i koncernen eller moderbolaget för räkenskapsåret 2020.

NOT 21 – VÄSENTLIGA HÄNDELSER UNDER RÄKENSKAPSÅRET

- 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 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 långivaren 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.
- Den 12 mars meddelar Bolaget att man beslutat vidta rättsliga åtgärder gentemot en tidigare anlitad konsult avseende ett borgensåtagande på 50 000 EUR som förföll under 2019. Borgenären har fått en tidsfrist varefter stämningsansökan kommer lämnas in om lånet inte återbetalas.
- Den 27 mars tillkännager Bolaget att spelet Oh Frog skall lanseras på den globala plattformen Steam via en "soft launch". Bred lansering via ett publiceringsbolag och därefter lansering på konsolen Nintendo Switch är fortsatt planen för spelet, dialog med motparter pågår.
- Den 13 mars informerar Bolaget om att man vidtagit säkerhetsåtgärder för sin personal med anledning av covid-19 och beslutat om arbete hemifrån.
- Den 20 mars informerar Bolaget om att spelet "Oh Frog" nu finns tillgängligt för nedladdning på den globala plattformen Steam, https://store.steampowered.com/app/1281580/Oh_Frog/
- Den 21 april meddelar Bolaget att på grund av sjukfrånvaro som resultat av covid-19 kommer delårsrapporten för första kvartalet 2020 och årsredovisningen för räkenskapsåret 2019 vara i avskalat format.
- Den 2 juni lanserar Gaming Corps Bolagets första produkt inom iGaming, en digital spelautomat vid namn "Book of Pirates". Spelet lanseras på ATG Casino där det finns exklusivt i Sverige under 4 veckor enligt avtal.
- Den 15 juni meddelar Bolaget att man inlett samarbete med operatören Videoslots som kommer tillhandahålla Gaming Corps digitala spelautomater. Initialt görs produkterna tillgängliga via aggregatorn iSoftBet, i ett senare skede kommer det ske via direkt integration vilket är en ny distributionsmodell med högre vinstandel.
- Den 2 juli låter Bolaget meddela att samtliga av de utestående optioner som Bracknor innehar, erhållna i anslutning till tidigare finansieringslösning, har förvärvats av medlemmar av styrelsen respektive ledningen i Gaming Corps. Förvärven av optionerna innebär att samtliga mellanhavanden mellan Bracknor och Gaming Corps avslutas.
- Den 14 juli meddelas att Styrelsen beslutat fastställa avstämningsdagen för sammanläggningen av aktier till den 28 juli 2020, utifrån beslut om sammanläggning 10:1 taget av årsstämman den 24 juni 2020.
- Den 27 juli ingår Bolaget avtal med den tredje operatören för iGaming-produkter, Mr. Vegas.
- Den 3 augusti låter Bolaget meddela att man utökar ledningsgruppen med Mats Lundin i rollen som Chief Commercial Officer med ansvar för försäljning och operations. Mats kommer närmast från tjänsten som Head of Sales för iSoftBet.
- Den 7 september ingår Bolaget avtal med den globala aggregatorn, mjukvaru- och spelleverantören EveryMatrix för distribution av Gaming Corps iGaming-produkter.
- Den 29 september meddelas att Bolaget engagerat en fjärde operatör genom att avtal ingåtts med Lucky Days. Samarbetet avser distribution av iGaming-produkter via aggregator.
- Den 2 oktober Den 2 oktober låter Bolaget meddela att avtal ingåtts med operatören Owl In N.V. om distribution via direkt integration, en modell som medger större vinstandel. Bolaget aktiverar därför modellen snabbare än tidigare kommunicerat.
- Den 12 oktober meddelar Bolaget att avtal ingåtts med operatören Golden Reels.
- Den 14 oktober annonserar Bolaget att partnerskap ingåtts med globala operatören Pomadorro för distribution av iGaming-produkter via Casino X och Joy Casino.
- Den 23 oktober meddelas att Gaming Corps expanderar verksamheten med ett utvecklingsteam i Kiev, Ukraina, fokuserat på utveckling och kvalitetssäkring inom iGaming.
- Den 26 oktober låter styrelsen för Gaming Corps meddela att Bolaget genomför en företrädesemission om ca 26,1 MSEK före emissionskostnader.
- Den 2 november offentliggör Bolaget ett investerings-memorandum med anledning av förestående företrädesemission. I samband med det lanseras Gaming Corps nya strategiska plattform, grafiska profil och hemsida.
- Den 12 november lanseras omarbetade "Undead Vikings", Bolagets första iGaming-spel framtaget med den nya, förbättrade plattformen.



- Den 13 november meddelas att Gaming Corps engagerat Binero Group AB (publ) för att möta Bolagets behov av driftsäkra molntjänster vid distribution av iGaming-produkter till operatörer via modellen direkt integration.
- Den 13 november låter Bolaget meddela att avtal slutits med operatören 1xBet för distribution av iGaming-produkter, globalt med fokus på CIS-marknaden.
- Den 23 november offentliggör Bolaget att den företrädesemission som beslutades och offentliggjordes den 26 oktober blev fulltecknad.
- Den 3 december låter Bolaget meddela att avtal ingåtts med operatören Interwetten för distribution av digitala spelautomater via aggregator. Interwetten är en pionjär inom iGamingbranschen med fokus på tysktalande länder.
- Den 9 december meddelar Bolaget att delar av de aktier som tilldelades upphovsgivarna via apportemission vid förvärvet av Oh Frog erlagts. Efter omförhandling har 153 000 redan utställda aktier använts vilket därmed ej medför utspädning.
- Den 21 december tillkännager Bolaget att avtal ingåtts med operatören Rootz Ltd för distribution av digitala spelautomater via aggregator. Primära marknader för Rootz Ltd är Tyskland, Norge, Finland och Kanada.

NOT 22 – VÄSENTLIGA HÄNDELSER EFTER RÄKENSKAPSÅRETS SLUT

- Den 10 februari meddelas att Gaming Corps ingått avtal med det globala mjukvaru- och distributionsföretaget BetConstruct avseende tillhandahållande av Bolagets digitala spelautomater till ett stort antal marknader världen över. Avtalet innebär att BetConstruct agerar aggregator och distributör mellan Gaming Corps och sina anslutna operatörer och partners.
- Den 11 februari meddelar Bolaget att avtal tecknats avtal avseende försäljning av 212 aktier i Kung Fu Factory Ltd. till en köpeskilling om ca 165 100 USD, motsvarande ca 1,37 MSEK. Bolaget förvärvade 901 aktier i det amerikanska utvecklingsföretaget under 2017 och 2018. Köpeskillingen är vid rapportdatum erlagd. Köparen är en tredje part som i och med transaktionen blir ny delägare i Kung Fu Factory.
- Den 24 mars meddelas att Bolaget genomfört det planerade förvärvet av den tekniska plattform för backend som sedan 2019 licensierats från motparten Wonderland Gaming Company Ltd. Förvärvet gjordes till ett pris om ca 5,9 MSEK.
- Den 27 april tillkännager Bolaget ett samarbete med Bons Casino för vilket en exklusiv, skräddarsydd spelautomat skall utvecklas. Ersättningen till Bolaget bygger på vinstdelning varav en initial fast betalning om 50 000 EUR erläggs under andra kvartalet 2021.
- Den 4 maj meddelas att i enlighet med tidigare uttalad ambition har Bolaget påbörjat utveckling av en ny produktlinje vid namn iject inom den framväxande spelkategorin Multiplier Games. Produktlinjen kommer likt tidigare bestå av främst icke exklusiva spel, men även skräddarsydda, exklusiva spel där en order redan mottagits.

NOT 23 – INKÖP OCH FÖRSÄLJNING INOM KONCERNEN

Den koncerninterna försäljningen uppgår till 1,5 MSEK (1,3 MSEK) för räkenskapsåret.

NOT 24 – NYCKELTALSDEFINITIONER

Rörelsemarginal: Rörelseresultat / Nettoomsättning

Räntabilitet på eget kapital: Årets resultat / eget kapital

Soliditet: (Totalt eget kapital + 78% av obeskattade reserver) / Totala tillgångar

Eget kapital per aktie: Eget kapital / antal aktier vid periodens slut

Resultat per aktie: Årets resultat / genomsnittligt antal aktier



NOT 25 – KONVERTIBLA LÅN

Moderbolaget har per bokslutsdatum inga konvertibla lån. En optionsrätt för nyteckning av konvertibelt lån till ett belopp om ca 1,9 MSEK via tidigare avtal med Bracknor förföll den 2020-12-01. Inga övriga avtal rörande framtida konvertibla lån har tecknats under året.

NOT 26 – RESULTATDISPOSITION

Belopp i SEK

Överkursfond	165 896 852
Balanserat resultat	-122 072 884
Årets resultat	-5 732 473
Styrelsen föreslår att årets resultat balanseras i ny räkning	38 091 495

Uppsala den 8:e juni 2021

Claes Tellman, Styrelseordförande

Bülent Balikci, Styrelseledamot

Thomas Hedlund, Styrelseledamot

Daniel Redén, Styrelseledamot

Helin Yasar, Styrelseledamot

Vår revisionsberättelse har lämnats den 8:e juni 2021

Öhrlings PricewaterhouseCoopers AB

Lars Kylberg, Auktoriserad revisor



KONTAKTINFORMATION

POSTADRESSER

Gaming Corps AB
Dragarbrunnsgatan 46, Vån 5
753 20 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

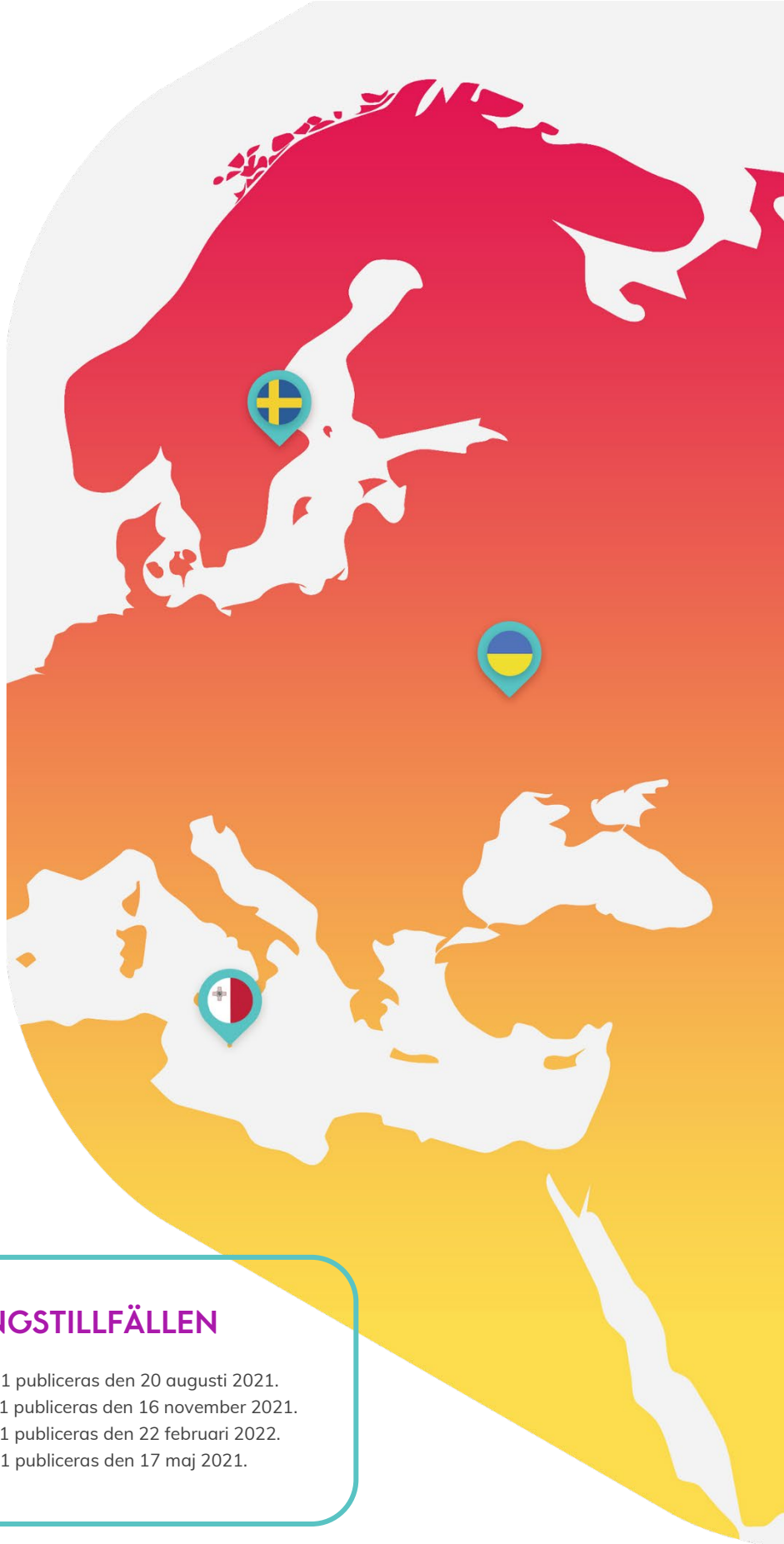
Eminova Fondkommission AB
Besöksadress: Biblioteksgatan 3
114 46 Stockholm
www.eminova.se

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 andra kvartalet 2021 publiceras den 20 augusti 2021.
- Delårsrapport för det tredje kvartalet 2021 publiceras den 16 november 2021.
- Delårsrapport för det fjärde kvartalet 2021 publiceras den 22 februari 2022.
- Delårsrapport för det första kvartalet 2021 publiceras den 17 maj 2021.





gaming corps

www.gamingcorps.com

Revisionsberättelse

Till bolagsstämman i Gaming Corps AB (publ), org.nr 556964-2969

Rapport om årsredovisningen och koncernredovisningen

Uttalanden

Vi har utfört en revision av årsredovisningen och koncernredovisningen för Gaming Corps AB (publ) för år 2020. Bolagets årsredovisning och koncernredovisning ingår på sidorna 23-58 i detta dokument.

Enligt vår uppfattning har årsredovisningen och koncernredovisningen upprättats i enlighet med årsredovisningslagen och ger en i alla väsentliga avseenden rättvisande bild av moderbolagets och koncernens finansiella ställning per den 31 december 2020 och av dessas finansiella resultat och kassaflöde för året enligt årsredovisningslagen. Förvaltningsberättelsen är förenlig med årsredovisningens och koncernredovisningens övriga delar.

Vi tillstyrker därför att bolagsstämman fastställer resultaträkningen och balansräkningen för moderbolaget och koncernen.

Grund för uttalanden

Vi har utfört revisionen enligt International Standards on Auditing (ISA) och god revisionssed i Sverige. Vårt ansvar enligt dessa standarder beskrivs närmare i avsnittet Revisorns ansvar. Vi är oberoende i förhållande till moderbolaget och koncernen enligt god revisorssed i Sverige och har i övrigt fullgjort vårt yrkesetiska ansvar enligt dessa krav.

Vi anser att de revisionsbevis vi har inhämtat är tillräckliga och ändamålsenliga som grund för våra uttalanden.

Annan information än årsredovisningen och koncernredovisningen

Detta dokument innehåller även annan information än årsredovisningen och koncernredovisningen och återfinns på sidorna 3-22. Det är styrelsen och verkställande direktören som har ansvaret för denna andra information.

Vårt uttalande avseende årsredovisningen och koncernredovisningen omfattar inte denna information och vi gör inget uttalande med bestyrkande avseende denna andra information.

I samband med vår revision av årsredovisningen och koncernredovisningen är det vårt ansvar att läsa den information som identifieras ovan och överväga om informationen i väsentlig utsträckning är oförenlig med årsredovisningen och koncernredovisningen. Vid denna genomgång beaktar vi även den kunskap vi i övrigt inhämtat under revisionen samt bedömer om informationen i övrigt verkar innehålla väsentliga felaktigheter.

Om vi, baserat på det arbete som har utförts avseende denna information, drar slutsatsen att den andra informationen innehåller en väsentlig felaktighet, är vi skyldiga att rapportera detta. Vi har inget att rapportera i det avseendet.

Styrelsens och verkställande direktörens ansvar

Det är styrelsen och verkställande direktören som har ansvaret för att årsredovisningen och koncernredovisningen upprättas och att de ger en rättvisande bild enligt årsredovisningslagen. Styrelsen och verkställande direktören ansvarar även för den interna kontroll som de bedömer är nödvändig för att upprätta en årsredovisning och koncernredovisning som inte innehåller några väsentliga felaktigheter, vare sig dessa beror på oegentligheter eller misstag.

Vid upprättandet av årsredovisningen och koncernredovisningen ansvarar styrelsen och verkställande direktören för bedömningen av bolagets och koncernens förmåga att fortsätta verksamheten. De upplyser, när så är tillämpligt, om förhållanden som kan påverka förmågan att fortsätta verksamheten och att använda antagandet om fortsatt drift. Antagandet om fortsatt drift tillämpas dock inte om styrelsen och verkställande direktören avser att likvidera bolaget, upphöra med verksamheten eller inte har något realistiskt alternativ till att göra något av detta.

Revisorns ansvar

Våra mål är att uppnå en rimlig grad av säkerhet om huruvida årsredovisningen och koncernredovisningen som helhet inte innehåller några väsentliga felaktigheter, vare sig dessa beror på oegentligheter eller misstag, och att lämna en revisionsberättelse som innehåller våra uttalanden. Rimlig säkerhet är en hög grad av säkerhet, men är ingen garanti för att en revision som utförs enligt ISA och god revisionssed i Sverige alltid kommer att upptäcka en väsentlig felaktighet om en sådan finns. Felaktigheter kan uppstå på grund av oegentligheter eller misstag och anses vara väsentliga om de enskilt eller tillsammans rimligen kan förväntas påverka de ekonomiska beslut som användare fattar med grund i årsredovisningen och koncernredovisningen.

Som del av en revision enligt ISA använder vi professionellt omdöme och har en professionellt skeptisk inställning under hela revisionen. Dessutom:

- identifierar och bedömer vi riskerna för väsentliga felaktigheter i årsredovisningen och koncernredovisningen, vare sig dessa beror på oegentligheter eller misstag, utformar och utför granskningsåtgärder bland annat utifrån dessa risker och inhämtar revisionsbevis som är tillräckliga och ändamålsenliga för att utgöra en grund för våra uttalanden. Risken för att inte upptäcka en väsentlig felaktighet till följd av oegentligheter är högre än för en väsentlig felaktighet som beror på misstag, eftersom oegentligheter kan innefatta agerande i maskopi, förfalskning, avsiktliga utelämnanden, felaktig information eller åsidosättande av intern kontroll.
- skaffar vi oss en förståelse av den del av bolagets interna kontroll som har betydelse för vår revision för att utforma granskningsåtgärder som är lämpliga med hänsyn till omständigheterna, men inte för att uttala oss om effektiviteten i den interna kontrollen.
- utvärderar vi lämpligheten i de redovisningsprinciper som används och rimligheten i styrelsens och verkställande direktörens uppskattningar i redovisningen och tillhörande upplysningar.
- drar vi en slutsats om lämpligheten i att styrelsen och verkställande direktören använder antagandet om fortsatt drift vid upprättandet av årsredovisningen och koncernredovisningen. Vi drar också en slutsats, med grund i de inhämtade revisionsbevisen, om huruvida det finns någon väsentlig osäkerhetsfaktor som avser sådana händelser eller förhållanden som kan leda till betydande tvivel om bolagets förmåga att fortsätta verksamheten. Om vi drar slutsatsen att det finns en väsentlig osäkerhetsfaktor, måste vi i revisionsberättelsen fästa uppmärksamheten på upplysningarna i årsredovisningen och koncernredovisningen om den väsentliga osäkerhetsfaktorn eller, om sådana upplysningar är otillräckliga, modifiera uttalandet om årsredovisningen och koncernredovisningen. Våra slutsatser baseras på de revisionsbevis som inhämtas fram till datumet för revisionsberättelsen. Dock kan framtida händelser eller förhållanden göra att ett bolag inte längre kan fortsätta verksamheten.
- utvärderar vi den övergripande presentationen, strukturen och innehållet i årsredovisningen och koncernredovisningen, däribland upplysningarna, och om årsredovisningen och koncernredovisningen återger de underliggande transaktionerna och händelserna på ett sätt som ger en rättvisande bild.
- inhämtar vi tillräckliga och ändamålsenliga revisionsbevis avseende den finansiella informationen för enheterna eller affärsaktiviteterna inom koncernen för att göra ett uttalande avseende koncernredovisningen. Vi ansvarar för styrning, övervakning och utförande av koncernrevisionen. Vi är ensamt ansvariga för våra uttalanden.

Vi måste informera styrelsen om bland annat revisionens planerade omfattning och inriktning samt tidpunkten för den. Vi måste också informera om betydelsefulla iakttagelser under revisionen, däribland de eventuella betydande brister i den interna kontrollen som vi identifierat.

Rapport om andra krav enligt lagar och andra författningar

Uttalanden

Utöver vår revision av årsredovisningen och koncernredovisningen har vi även utfört en revision av styrelsens och verkställande direktörens förvaltning för Gaming Corps AB (publ) för år 2020 samt av förslaget till dispositioner beträffande bolagets vinst eller förlust.

Vi tillstyrker att bolagsstämman disponerar vinsten enligt förslaget i förvaltningsberättelsen och beviljar styrelsens ledamöter och verkställande direktören ansvarsfrihet för räkenskapsåret.

Grund för uttalanden

Vi har utfört revisionen enligt god revisionssed i Sverige. Vårt ansvar enligt denna beskrivs närmare i avsnittet Revisorns ansvar. Vi är oberoende i förhållande till moderbolaget och koncernen enligt god revisorssed i Sverige och har i övrigt fullgjort vårt yrkesetiska ansvar enligt dessa krav.

Vi anser att de revisionsbevis vi har inhämtat är tillräckliga och ändamålsenliga som grund för våra uttalanden.

Styrelsens och verkställande direktörens ansvar

Det är styrelsen som har ansvaret för förslaget till dispositioner beträffande bolagets vinst eller förlust. Vid förslag till utdelning innefattar detta bland annat en bedömning av om utdelningen är försvarlig med hänsyn till de krav som bolagets och koncernens verksamhetsart, omfattning och risker ställer på storleken av moderbolagets och koncernens egna kapital, konsolideringsbehov, likviditet och ställning i övrigt.

Styrelsen ansvarar för bolagets organisation och förvaltningen av bolagets angelägenheter. Detta innefattar bland annat att fortlöpande bedöma bolagets och koncernens ekonomiska situation, och att tillse att bolagets organisation är utformad så att bokföringen, medelsförvaltningen och bolagets ekonomiska angelägenheter i övrigt kontrolleras på ett betryggande sätt. Den verkställande direktören ska sköta den löpande förvaltningen enligt styrelsens riktlinjer och anvisningar och bland annat vidta de åtgärder som är nödvändiga för att bolagets bokföring ska fullgöras i överensstämmelse med lag och för att medelsförvaltningen ska skötas på ett betryggande sätt.

Revisorns ansvar

Vårt mål beträffande revisionen av förvaltningen, och därmed vårt uttalande om ansvarsfrihet, är att inhämta revisionsbevis för att med en rimlig grad av säkerhet kunna bedöma om någon styrelseledamot eller verkställande direktören i något väsentligt avseende:

- företagit någon åtgärd eller gjort sig skyldig till någon försummelse som kan föranleda ersättningsskyldighet mot bolaget
- på något annat sätt handlat i strid med aktiebolagslagen, årsredovisningslagen eller bolagsordningen.

Vårt mål beträffande revisionen av förslaget till dispositioner av bolagets vinst eller förlust, och därmed vårt uttalande om detta, är att med rimlig grad av säkerhet bedöma om förslaget är förenligt med aktiebolagslagen.

Rimlig säkerhet är en hög grad av säkerhet, men ingen garanti för att en revision som utförs enligt god revisionssed i Sverige alltid kommer att upptäcka åtgärder eller försummelser som kan föranleda ersättningsskyldighet mot bolaget, eller att ett förslag till dispositioner av bolagets vinst eller förlust inte är förenligt med aktiebolagslagen.

Som en del av en revision enligt god revisionssed i Sverige använder vi professionellt omdöme och har en professionellt skeptisk inställning under hela revisionen. Granskningen av förvaltningen och förslaget till dispositioner av bolagets vinst eller förlust grundar sig främst på revisionen av räkenskaperna. Vilka tillkommande granskningsåtgärder som utförs baseras på vår professionella bedömning med utgångspunkt i risk och väsentlighet. Det innebär att vi fokuserar granskningen på sådana åtgärder, områden och förhållanden som är väsentliga för verksamheten och där avsteg och överträdelser skulle ha särskild betydelse för bolagets situation. Vi går igenom och prövar fattade beslut, beslutsunderlag, vidtagna åtgärder och andra förhållanden som är relevanta för vårt uttalande om ansvarsfrihet. Som underlag för vårt uttalande om styrelsens förslag till dispositioner beträffande bolagets vinst eller förlust har vi granskat om förslaget är förenligt med aktiebolagslagen.

Uppsala den 8 juni 2021

Öhrlings PricewaterhouseCoopers AB

Lars Kylberg
Auktoriserad revisor