



Gaming Corps

DELÅRSRAPPORT
1 APRIL – 30 JUNI 2020

INNEHÅLL

1	Omsättning och resultat fjärde kvartalet 2019.....	3	10	Allmänt	18
2	Väsentliga händelser under perioden	3	10.1	Personal.....	18
3	VD Juha Kauppinen har ordet	4	10.2	Twister och juridiska spörsmål.....	18
4	Om verksamheten	6	10.3	Risker och osäkerhetsfaktorer.....	18
5	Affärsområde iGaming.....	7	11	Nyckeltal koncern.....	21
5.1	Marknaden för iGaming	7	12	Nyckeltal moderbolag.....	22
5.2	Affärsmodeller för iGaming	8	13	Resultaträkning koncern.....	23
5.3	Försäljning och distribution	8	14	Resultaträkning moderbolag.....	24
5.4	Pågående projekt - iGaming	9	15	Balansräkning koncern	25
6	Affärsområde Gaming.....	11	16	Balansräkning moderbolag.....	27
6.1	Marknaden för Gaming	11	17	Kassaflödesanalys koncern	29
6.2	Affärsmodeller för Gaming.....	12	18	Kassaflödesanalys Moderbolag	30
6.3	Pågående projekt.....	13	19	Förändringar i eget kapital - koncern.....	31
7	Väsentliga händelser efter periodens utgång.....	16	20	Förändringar i eget kapital - moderbolag	31
8	Aktien.....	16	21	Förändringar i antal aktier - moderbolag.....	31
9	Finansiell utveckling.....	17	22	Principer för delårsrapportens upprättande	32
9.1	Finansiering och finansiell ställning.....	17	23	Inkomstskatter	32
9.2	Intäkter.....	17	24	Kommande redovisningstillfällen.....	32
9.3	Finansiering	17			

1 OMSÄTTNING OCH RESULTAT FJÄRDE KVARTALET 2019

	MODERBOLAGET	KONCERNEN
Nettoomsättning	0 MSEK (0 MSEK)	0 MSEK (3,16 MSEK)
Rörelseresultat före avskrivningar	-2,29 MSEK (-1,60 MSEK)	-4,58 MSEK (-1,30 MSEK)
Resultat efter finansiella poster	-2,29 MSEK (-1,60 MSEK)	-4,58 MSEK (-1,32 MSEK)
Resultat per aktie	-0,07 SEK (-0,01 SEK)	-0,013 (-0,005 SEK)

Siffror i parentes avser andra kvartalet 2019

2 VÄSENTLIGA HÄNDELSER UNDER PERIODEN

- Den 20 april informerar Bolaget om att spelet "Oh Frog" nu är lanserat och finns tillgängligt för nedladdning på den globala plattformen Steam.
- 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 lanseras den digitala spelautomaten "Book of Pirates" på ATG Casino. "Book of Pirates" är den första produkten i Bolagets portfölj av icke-exklusiva iGaming-produkter på marknaden.
- Den 3 juni publicerar Gaming Corps årsredovisning för räkenskapsåret 2019.
- 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 24 juni hålls årsstämma i Gaming Corps.

3 VD JUHA KAUPPINEN HAR ORDET



Kära Aktieägare,

När vi stänger böckerna för andra kvartalet, och därmed första halvan av 2020, kan jag konstatera att det varit ett intensivt, positivt och minst sagt annorlunda halvår. I och med att Bolaget erhöll spellicensen från MGA i februari kunde arbetet med att etablera en inkombringande iGaming-affär äntligen ta ordentlig fart. Sedan kom covid-pandemin som i mångt och mycket ritat om den globala spelplanen för både iGaming och Gaming i en rasande fart, där ingen vet hur det kommer se ut om ett halvår eller år. Men det som gjort störst avtryck förstås under perioden är att Gaming Corps äntligen lanserat nya produkter.

Senare än vi hade önskat, men med stor glädje och stolthet, släppte Gaming Corps den 2 juni den första digitala spelautomaten från Bolagets portfölj av icke-exklusiva produkter. "Book of Pirates" lanserades i samarbete med ATG som enligt avtal också innehar rättigheten till exklusivitet i 30 dagar i Sverige och Danmark. Att bolaget äntligen kom ut med en iGaming-produkt var för mig och mina kollegors del en enormt viktig milstolpe såväl som en stor lättnad. Sedan 2015 har många väntat på att Gaming Corps satsning på iGaming skulle ta fart, men när vi gick in i Bolaget i slutet av 2018 visade det sig att utsagor om produkter med snar lansering inte stämde. Vi fick börja om helt från början. Sedan har uppbyggnaden av ett nytt team och ansökan om licens inneburit en lång resa i flera steg från november 2018 tills nu. Så den första digitala spelautomaten innebär inte bara att Bolaget så sakteliga börjar generera nya intäkter, "Book of Pirates" har därför även en stor symbolisk betydelse för alla inom såväl som brevid bolaget som väntat på att Gaming Corps skulle ta det här steget.

Andra kvartalet har inom iGamingen inte bara präglats av produktutveckling utan även av försäljning där jag och CFO Bülent Balıkcı arbetat med att knyta till oss fler operatörer, aggregatörer och andra plattform- och systembaserade företag som arbetar med olika former av distribution. I nuläget har vi utöver ATG även Videoslots och Mr. Vegas anslutna via aggregatören iSoftBet. Att säkra bredare distribution av iGaming-produkterna är centralt för framtida intjäningsförmåga, och Bolaget är i flera pågående diskussioner vi hoppas ska stängas den närmaste tiden. Arbetet med försäljningen denna period har varit väldigt intressant för mig personligen, och det är uppmuntrande och motiverande att få god respons hos motparter när de får ta del av våra produkter och planer framåt.

I juni hade vi nöjet att välkomna två nya styrelsemedlemmar – Helin Yasar och Thomas Hedlund, som med kunskap inom juridik, ekonomi och organisation kommer lyfta arbetet och bidra till utvecklingen av Bolaget. Vi hälsar dem varmt välkomna. I början av augusti utvidgades Gaming Corps-familjen ytterligare då Mats Lundin engagerades som Chief Commercial Officer. Mats ansluter till teamet i början av september efter en välförtjänt semester som föranleddes av hårt arbete med att avsluta sitt tidigare uppdrag hos vår partner iSoftBet på bästa sätt. Att få välkomna Mats gläder oss alla, och att Gaming Corps ledning växer kommer tillåta oss att successivt arbeta mer och mer renodlat med respektive ansvarsområde. I ett litet bolag, och då framför allt under den typen av extraordinär situation som omnoteringsprocessen och genomlysningen innebar, har det krävts att varje person fått ta ett brett ansvar, många uppgifter utanför det direkta ansvarsområdet, samt regelbundet stötta upp i kollegornas ansvarsområden. Vi har arbetat under sommaren med att etablera nya rutiner och ser fram emot att framöver kunna låta varje person fokusera mer på sin uppgift.

Mycket strategisk och operativ utveckling i form av uppdaterade rutiner och resursallokering har även pågått under de senaste månaderna inom utvecklingsteamet. Ett bolag i uppbyggnadsfasen påverkas konstant av utmaningen att å ena sidan säkra tillräckligt mycket kapacitet för att snabbt få fram de produkter som ska generera intäkter, samtidigt som kostnaderna inte får skena iväg så underskottet blir för stort i väntan på dessa intäkter. I sommar blev en sådan flaskhals tydlig när Gaming Corps andra digitala spelautomat, "Undead Vikings" visade sig ha buggar när den kom upp i livemiljön. Då de medarbetare som kunde utföra de uppdateringar som krävdes var helt låsta i planerad produktion av "Jellos" som lanseras inom kort, samt den första exklusiva produkten för ATG som även den kommer till marknaden i närtid, skulle justeringen av dessa uppdateringar inneburit en

total omläggning av lanseringsplanen för hösten. Normalt kan en sådan flaskhals åtgärdas med hjälp av etablerade underleverantörer, men då problemet uppstod mitt i semestern fanns ytterligare resurser inte direkt att tillgå. Så vad som under andra omständigheter hade varit en snabb justering gick i det här fallet inte att lösa med upprätthållen kvalitet och planering, varför vi fick ta det tuffa beslutet att prioritera ned och skjuta fram uppdateringen av "Undead Vikings" och därmed hålla spelet borta från marknaden en längre tid. Det beklagar vi givetvis. Spelet kommer dock nu tillbaka igen inom kort där återlanseringen kommer fogas in för att passa det övergripande lanseringschemat, och de flaskhalsar som uppstod i samband med detta är nu åtgärdade.

Som utvecklingsbolag arbetar vi kontinuerligt med att säkra kompetensen, under andra halvan av 2019 och början av 2020 bestod det främst av att utöka teamet på Malta. Men vi har också parallellt arbetat med underleverantörer för att bredda kompetensbasen och inte minst hantera de temporära flaskhalsar jag nyss nämnde, samt förstås säkra kostnadsfördelar. En av dessa underleverantörer, en studio i Ukraina, har efter goda resultat fått utökad uppdrag under sommaren och via långtidsavtal knutits närmre Bolaget. Vi har nu tillgång till ett antal utvalda utvecklare i Kiev med specialistkunskap inom digitala spelautomater, och kommer arbeta under hösten med att fördjupa samarbetet ytterligare och införliva dem i det Maltesiska teamet. Det är en förbättring som gläder oss alla då det innebär en ökad leveranssäkerhet samt att det redan bidragit med en injektion av idéer och arbetssätt som har en positiv inverkan på motivation och lagkänsla.

Finansiellt presenterar Gaming Corps ett underskott denna period då inga intäkter kom in före perioden stängdes. Som vanligt är vi riskaversiva i våra bedömningar och försiktiga med att avge prognoser, och gör det därför inte. Det jag vill förmedla är att arbetet med att få ut fler iGaming-produkter och bredda distributionen är helt avgörande för den finansiella utvecklingen och därför läggs majoriteten av Bolagets fokus där. Vår målsättning sedan november 2018 är svarta siffror och det arbetar vi hårt för att uppnå så snart som möjligt. Något som då temporärt får stå till sidan är affärsområde Gaming, där utvecklingen av nästa kapitel av Oh Frog fortgår men insatser avseende distribution fått pausas givet behoven i iGaming-delen och ledningens decimerade kapacitet under våren. Oh Frog är det första spelet som Gaming Corps givit ut sedan 2017 vilket även det har stor symbolisk betydelse för Bolaget.

I juli genomfördes en sammanläggning av Bolagets aktier, något vi på sikt tror kommer stabilisera aktiehandeln och därmed föra med sig positiva effekter. Våra aktieägare är som alltid engagerade och det uppskattar vi enormt. Deltagandet på årsstämman i juni var betydande sett till antal aktier representerade, på plats och via ombud och poströster, vilket fortsatt gör oss som företrädare Bolaget tacksamma och ödmjuka.

I juli kunde vi även stänga en fråga vi länge velat se en lösning på; att avsluta det sista ekonomiska mellanhavandet med tidigare finansieringspartnern Bracknor som fortfarande efter avslutat samarbete hade teckningsoptioner. CFO Bülent Balıkcı, styrelseledamot Daniel Redén och jag själv förvärvade dessa teckningsoptioner och fördjupade därmed vårt engagemang i Bolaget.

Inget företag i världen har förblivit opåverkat av den globala pandemin men för Gaming Corps del har lyckligtvis vår produktion knappt påverkats alls. Eftersom spelande, vare sig det är för nöje eller för pengar och nöje, sker via telefon och dator så har isoleringen heller inte haft någon negativ effekt på de marknader vi agerar på. Så på det sättet är vi ödmjukt tacksamma att inte lida skada på det sätt många välfungerande företag har gjort under pandemin. Däremot har vi påverkats av sjukfrånvaro i ledningsgruppen, och under CCO Erika Mattssons sjukskrivning har vi inte kunnat rapportera på det sätt vi normalt gör och har en del att ta ikapp vad gäller strategisk utveckling och andra långsiktiga frågor. Men jag är stolt över hur vi tillsammans löst situationen till det bästa, och vi är nu väldigt glada att ha vår Erika tillbaka och därmed åter ha full kapacitet i ledningsgruppen.

Gaming Corps är i en ny fas där affärerna rör sig framåt och Bolaget mer och mer tar den form vi önskat. Huvuduppgiften nu är att omvända denna positiva framfart till betydande intäkter och svarta siffror, och vi är motiverade inför hösten med det målet framför oss. Jag och mina kollegor kavlar upp ärmarna och tackar för förtroendet från alla er som har del i Gaming Corps, i stort som smått!

Uppsala 2020-08-21

Juha Kauppinen

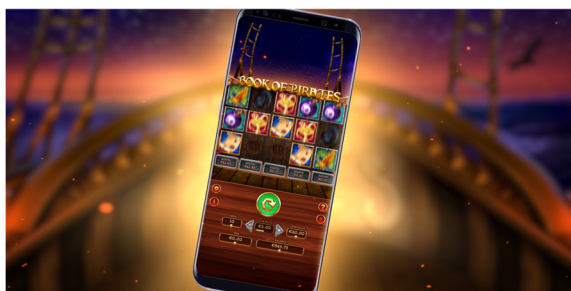
4 OM VERKSAMHETEN



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 olika plattformar – datorer, konsoler och mobiler. Definitionen av iGaming är spel för pengar (gambling) över internet, men här har tekniska landvinningar möjliggjort för en kreativitet som snarare skapat något i gränslandet mellan gaming och gambling.

Gaming Corps har huvudkontor i Uppsala och spelutvecklingen görs på Malta. Verksamheten i Uppsala är fokuserad på ledning, administration, försäljning och affärsutveckling.

Gaming Corps har en studio i teknikparken Smart City i Kalkara på Malta där ett utvecklingsteam är engagerat med arbete inom båda affärsområden. Bolaget tar därutöver vid behov in underleverantörer och konsulter. En av Bolagets underkonsulter, en studio i Ukraina, har efter goda resultat fått utökad uppdrag och via långtidsavtal knutits närmre teamet på Malta. Verksamheten på Malta bedrivs av Gaming Corps Malta Ltd. som ägs av Gaming Corps Holding Ltd. som i sin tur är ett helägt dotterbolag till Gaming Corps AB i Sverige. Alla Bolagets produkter marknadsförs under modervarumärket Gaming Corps. Bolaget har sedan den 11 februari 2020 licens för utgivning av digitala kasinospel utställd av Malta Gaming Authority.



Verksamheten inom **iGAMING** består av digitala kasinospel, sk. kasinoslots, där Bolaget arbetar med två olika affärsmodeller. Det ena är en portfolio av icke-exklusiva spel, dvs. spel som kan säljas till fler än en operatör. Till dags dato har två spel givits ut – "Book of Pirates" och "Undead Vikings", det tredje "Jellos" är under pågående lansering. Undead Vikings drogs tillbaka för uppdatering men återkommer på marknaden inom kort.

Produktionen av kommande spel befinner sig i olika faser och ytterligare lanseringar är planerade till hösten 2020. Den andra affärsmodellen avser skräddarsydda kasinoslots där Gaming Corps sedan 20 december 2019 har ett avtal med operatören ATG som omfattar att Bolaget utvecklar skräddarsydda kasinoslots för ATG:s räkning, där den första kommer lanseras i närtid. Därutöver har ATG rätten enligt avtalet att exklusivt tillhandahålla Gaming Corps portfolioprodukter under en period på 30 dagar från lansering, i Sverige och Danmark. Till dags dato finns Gaming Corps produkter tillgängliga, via aggregatorn iSoftBet, hos tre operatörer; ATG, Videoslots och Mr. Vegas, vilket innebär en spridning på flertalet geografiska marknader.



Inom affärsområde **GAMING** har arbetet under perioden bestått av att utveckla fler kapitel för *Oh Frog*, ett spel av genren "action adventure puzzle" som den 20 april 2020 lanserades på den globala plattformen Steam¹. 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. Projektering av action-rollspelet *Katrina 1565 – Siege of Malta* samt arbetet med *Project Intelligence*, utvecklingsprojektet inom Interactive Entertainment, har under perioden pausats då betydande tid och resurser har krävts för iGaming-affären och strategisk utveckling.

¹ Steam är ett digitalt system för distribution av datorspel till vilket över 125 miljoner användare är anknutna. <https://store.steampowered.com/about/>

5 AFFÄRSOMRÅDE IGAMING

iGAMING består av spel för pengar och underhållning (gambling) över internet, via dator eller telefon. Produkter inom Gaming kallas på marknaden ofta för **CASINOGAMES**. Tekniska landvinningar och kreativ utveckling har inneburit att dagens produkter tar sig mer och mer karaktären av datorspel. Gaming Corps 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, dvs. att det är hjul som snurrar och vinst uppstår när flera symboler i rad kommer upp. Med moderna medel kan sedan detta spel kläs i en oändlig mängd teman och utseenden, den digitala varianten ger också möjligheter till många fler funktioner än det mekaniska originalet. Basen i spelet är en matematisk modell som säkerställer att en viss nivå av vinst återbetalas till spelarna över tid, något som på regleras med lagar och bestämmelser.

5.1 MARKNADEN FÖR IGAMING



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.² 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.³ Exempel på faktorer som bedöms driva utvecklingen av iGaming är möjligheten att betala och spela med kryptovaluta (som Bitcoin), kundcentrerade upplevelser och trenden med VR-headsets.

Precis som inom Gaming är mobila plattformar på tillväxt där mobilspel driver utvecklingen av den globala iGamingmarknaden. Under 2018 stod mobilspel för 41 procent av intäkterna globalt, en ökning med hela 39 procent jämfört med föregående år. iGaming-marknaden fortsätter givetvis även att drivas av andra makrotrender som globalisering och digitalisering.

För många bolag i branschen ligger fokus vid framtagningen av mobilapplikationer på att säkra betalningsfunktionerna. Säkerhet överlag är en trend där det kommer nya tekniska lösningar för inloggning, betalning och processer för kundkännet. 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.⁴ Marknaden för kasinospel växer även den snabbt och sett till hela världen uppskattades den vara värd ca 10,6 miljarder EUR under 2017, med en tillväxt om 9 procent jämfört med året innan. Ökad penetration och användning av mobila plattformar står för merparten av tillväxten.⁵

MÅLGRUPPER – OPERATÖRER

För spelutvecklare är den primära målgruppen **operatörer** vilka tillhandahåller kasinospel online – på internet och i mobil. Exempel på sådana är Betson, Videoslots, Unibet med flera. I vardagligt tal kallas dessa operatörer för onlinekasinon, de tillhandahåller vadslagning för pengar online, till största del kopplat till idrott, samt kasinoprodukter så som exempelvis 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. Given de mobila plattformarnas starka position är operatörernas fokus till mångt och mycket att tillgodose spel som passar för den typen av konsumtion.

² <https://www.prnewswire.com/news-releases/global-online-gambling-market-size-worth-usd-73-45-billion-by-2024-hexa-research-869794438.html>

³ <https://www.statista.com/statistics/270728/market-volume-of-online-gaming-worldwide/> och H2 Gambling Capital, februari 2019, via <https://www.netflix.com/en/market-overview/#>

⁴ https://www.hexaresearch.com/research-report/online-gambling-market?utm_source=referral&utm_medium=prnewswire.com&utm_campaign=prn_5November_OnlineGambling_rd2_ & <https://www.researchandmarkets.com/reports/4541098/global-online-casino-market-by-game-type>

⁵ H2GC, Research and Markets

Till operatörer kan utvecklare antingen erbjuda en produkt exklusivt, vilket innebär att den endast finns tillgänglig hos en operatör, eller icke-exklusivt där samma spel kan tillhandahållas av flera operatörer. Vanligen har operatörerna en produktmix där de erbjuder ett antal spel exklusivt och ett antal icke-exklusiva spel därutöver som då också finns hos konkurrenter, därför kan samma operatör ha olika köpbeteende beroende på vad för syfte de har med produkten. I slutändan spelar givetvis användarna stor roll för operatörens preferenser då det är de som driver affären. En viktig aktör på marknaden är **aggregatorerna**, företag som tillgodoser en teknisk plattform som utgör distributörlänk mellan spelutvecklarna och operatörerna. Här finns sällan exklusivitet utan såväl spelutvecklare som operatörer kan arbeta med flera aggregatorer parallellt. Givet aggregatorernas möjlighet att föra ut produkter kan även aggregatorer i sig utgöra målgrupp för ett utvecklingsbolag.

MÅLGRUPPER – SLUTANVÄNDARE

En enkel indelning av användarna är *vanemässiga* och *tillfälliga*. Vanemässiga spelare är en grupp som regelbundet och systematiskt spelar online. En del av dem är professionella och livnär sig på sitt spelande. Även om de professionella kunderna ofta är framgångsrika i termer av vinster är det lukrativt att attrahera dem som målgrupp då de utgör en lojal och tillförlitlig kundbas. Tillfälliga spelare besöker onlinekasinon då och då av nyfikenhet, tristess och/eller önskan att få en snabb "kick". De har ingen varumärkeslojalitet utan väljer operatörer nära på slumpmässigt.

5.2 AFFÄRSMODELLER FÖR IGAMING

Gaming Corps produkter inom iGaming består av digitala spelautomater och bolaget arbetar för närvarande med två olika affärsmodeller: **icke-exklusiva digitala spelautomater** samt **skräddarsydda digitala spelautomater**.

Inom iGaming består affärsmodellerna generellt av lägre kapitalinsats och kortare utvecklingstider än vad som finns inom Gaming. Omfattningen av ett projekt för utveckling av spel för pengar är mindre än de enormt komplexa utvecklingsprojekten av datorspel för underhållning. I de fall ett iGaming-projekt riktar sig mot mobila plattformar, så som med digitala spelautomater, krävs även hänsyn till att den marknaden har korta livstidscykler för produkterna, konsumenterna kräver regelbundet nya produkter och konkurrensen är stor. En konsument använder dock ofta många parallella produkter varför det finns en stor efterfrågan att matcha det stora utbudet.

För affärsmodellen som bygger på icke-exklusiva kasinoslots är **aggregatorer** en viktig komponent i affärsstrategin om man som Gaming Corps valt att initialt inte bygga upp egen teknisk distributionskapacitet. Eftersom en aggregator sällan kräver exklusivitet utan såväl spelutvecklare som operatörer kan arbeta med flera aggregatorer parallellt, innebär det att en spelutvecklare kan få stor spridning på sina produkter via aggregatorerna. En affär kan skapas genom att spelutvecklaren och operatören kommer överens och sedan kopplar in en aggregator som teknisk mellanhand. Men en affär kan också uppstå genom att spelutvecklaren tecknar avtal med en aggregator som därefter marknadsför produkterna mot de operatörer som är anslutna till plattformen. Rätt aggregator kan alltså under goda förutsättningar inte bara erbjuda tekniska lösningar utan även vara en central del av affärsmodellen.

5.3 FÖRSÄLJNING OCH DISTRIBUTION



Gaming Corps arbetar i sin försäljning både direkt mot operatörer och direkt mot aggregatorer samt andra företag med liknande plattforms- eller distributionslösningar. Här pågår dialog med flera olika parter i syfte att bredda distributionen av Bolagets spel.

Bolaget har i dagsläget avtal med en aggregator – iSoftBet, vars Game Aggregation Platform utgör teknisk länk gentemot operatörerna. Via iSoftBet har Bolaget hittills kopplat tre operatörer – ATG, Videoslots

och Mr. Vegas. Att gå via en aggregator innebär teknisk distribution via dem som tredje part. Ett annat sätt att få ut spel mot operatörer är via direkt integration, något som kräver en egen teknisk

plattform men i gengäld innebär att större del av vinsten stannar hos spelutvecklaren. I avtalet med operatören Videoslots ingår en överenskommelse om att framöver gå över till direkt integration. Bolaget har påbörjat projekteringen med avsikt att i framtiden kunna nyttja distribution både via aggregator och direkt integration, men det senare kräver att ytterligare intern teknisk kapacitet byggs upp. Då utvärderingen bara precis påbörjats gör Bolaget ingen prognos om när det kommer slutföras.

En del av Gaming Corps portfölj kan säljas utan licens, i de fall vi agerar på icke reglerade marknader samt om avtal görs med aggregatorer som agerar mellanhand under egen licens. Försäljning av iGaming-produkter till operatörer på reglerade marknader kräver spellicens, och då produktionen utförs på Malta krävs i första hand en licens utställd av **Malta Gaming Authority**⁶. Bolaget ansökte under 2019 om licens vilken utfärdades av MGA den 11 februari 2020 efter en process där Bolaget lämnat in och fått granskat såväl juridiska, administrativa som tekniska underlag. I ett sista steg testades Bolagets system av ett oberoende testlabb för att säkerställa regelbaserad. Nu när licensen är utfärdad krävs det av Bolaget att man kontinuerligt upprätthåller nivån och möter de krav som ställts upp. Varje enskild digital spelautomat måste även licensieras separat vilket föregås av att den testas även den av ett oberoende testlabb för att säkerställa att den bakomliggande matematiska modellen är korrekt.

Med MGA-licensen har Gaming Corps möjlighet att sälja på flertalet reglerade marknader utöver Malta, så som Sverige och andra EU-länder. Skulle Bolaget till exempel vilja sälja direkt till operatörer i Storbritannien eller Schweiz krävs en inhemsk licens där. Bolagets nästa steg i att bredda den geografiska spridningen är att ansöka om **Curacao Gambling License**, en av de äldsta licenserna för iGaming globalt, som i Gaming Corps fall skulle medföra att ytterligare länder tillkommer som möjliga marknader. Detta arbete är inte påbörjat då behovet ännu är begränsat, men kommer ses över i ett senare skede allteftersom Bolaget expanderar.

5.4 PÅGÅENDE PROJEKT – IGAMING

PORTFOLIO AV DIGITALA SPELAUTOMATER



Gaming Corps har under utveckling en portfolio av icke-exklusiva digitala spelautomater, dvs. spel som kan säljas till fler än en operatör. Till dags dato har två spel givits ut – "Book of Pirates" och "Undead Vikings", det tredje, "Jellos", är under pågående lansering. Undead Vikings har sedan lansering dragits tillbaka för uppdatering men kommer åter till marknaden inom kort. Kommande spel befinner sig i olika faser av produktionen och ytterligare lanseringar är planerade till hösten 2020.

Bolaget söker hålla en hög nivå på portföljens samtliga spel och arbetar hitintills med två olika typer – premiumprodukter och steget under, kasinoslots 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 spelaren med förstklassigt gränssnitt och modernt innehåll i form av tex. innovativa bonusrundor. Den produkten är tänkt att lämpa sig för en typ av marknadsföring som attraherar även den tillfällige spelaren för att på så sätt kunna erbjuda den tilltänkta kunden, dvs. operatören, en produkt med stor intjäningsförmåga. Kasinoslots för en bred marknad utvecklas i första hand med den tillfällige spelaren i åtanke; operatören och/eller aggregatorn erbjuds ett paket med flera slots i syfte att tillgodose den tillfällige spelarens nyfikenhet och vandringslust mellan olika spel. Samtliga digitala spelautomater Bolaget tar fram levereras till operatören med ett brett MarCom-paket av grafiska komponenter och färdigt, professionellt producerat innehåll till social media.

ATG

Den 11 oktober 2019 annonserades Gaming Corps samarbete med ATG. Den 20 december ingicks det formella avtalet som innebär utveckling av skräddarsydda, exklusiva digitala spelautomater för ATG:s räkning till ett initialt ordervärde av 4 MSEK samt del av spelintäkterna. Den första exklusiva

⁶ <https://www.mga.org.mt/>

produkten kommer i närtid lanseras på den svenska marknaden. Tidsram och lansering för projektet utgår från ATG:s övergripande planering.



Avtalet innebär vidare en överenskommelse om att ATG kan erbjuda marknaden icke-exklusiva produkter från Gaming Corps portfölj av digitala spelautomater, ersättningen till Bolaget sker där i form av vinstdelning. I samband med lansering av icke-exklusiva produkter har ATG rätten att exklusivt tillhandahålla dem i Sverige och Danmark under en period på 30 dagar, något som t.ex. nyttjades för spelet "Book of Pirates" som kom ut den 2:a juni och marknadsfördes av

ATG i flera kanaler. Även här utgår lansering från ATG:s övergripande planering.

ATG är ett av Sveriges ledande spelbolag med en dominant ställning inom hästsporten. Företaget grundades 1974 med uppdraget att trygga utvecklingen för trav- och galoppsporten genom att erbjuda spel på ett ansvarsfullt sätt. ATG ägs av Svensk Travsport och Svensk Galopp till vilka hela överskottet från verksamheten går tillbaka. Den 1 januari 2019 lanserades affärsområdet för kasinospel, ATG Casino, vilket under sitt första år genererade intäkter på 308 MSEK. Den totala nettomsättningen för ATG år 2019 var 4 435 MSEK. ATG bedriver ett omfattande arbete för ansvarsfullt spelande, bland annat med utbildningar för medarbetare, ombud och samarbetspartners. ATG:s spelansvarsverktyg innehåller insättningsgränser, spelavstängning, självttest och inloggningstidsgränser.

6 AFFÄRSOMRÅDE GAMING

GAMING inbegriper spel för underhållning på olika plattformar – datorer, konsoler och mobiler. Av tradition kallas produkter på marknaden för Gaming oftast för **VIDEOGAMES**, varför det är en term som återkommer på Bolagets hemsida och i annan 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 iGaming.

6.1 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 2020) uppskattades den globala digitala spelmarknaden år 2020 till ett värde av ca 159,3 miljarder dollar, en ökning med 9,3% från föregående år.⁷ Newzoo förväntar att marknaden kommer fortsätta sin starka utveckling och år 2021 vara värd ca 180 miljarder dollar⁸.

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 kan man koppla en del av tillväxten under 2020 till pandemin, och de menar att marknaden under de två första kvartalen 2020 vittnat om ett engagemang från konsumenterna på nivåer som aldrig tidigare uppmätts – både i termer av köp och i termer av social interaktion.

Spel på mobila plattformar (telefoner och surfplattor) står för den största tillväxten och utgör även den största plattformen för spelande, med en beräknad omsättning under 2020 på 77,2 miljarder dollar vilket är en tillväxt på 13,3. Enligt samma rapport växer spel på mobila plattformar överallt globalt, där den snabbaste tillväxten återfinns på utvecklingsmarknader i Asien, Stilla havsregionen, Mellanöstern samt Afrika.

Under hösten väntas två stora lanseringar som kommer påverka marknaden betydligt: både Sony och Microsoft avser lansera nästa generation spelkonsoler. För båda varumärkena är det nästan 10 år sedan förra generationens konsoler kom ut varför dessa lanseringar oundvikligen kommer påverka marknaden på ett eller annat sätt. Samtidigt skördar Nintendo Switch fortsatt framgångar, i januari kunde man rapportera försäljning av över 59 miljoner exemplar globalt sedan lanseringen 2017.

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.⁹

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. Under 2020 beräknar Newzoo att endast 38% av spelarna på mobila plattformar kommer erlägga 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 produktivstiden via in-game purchases.

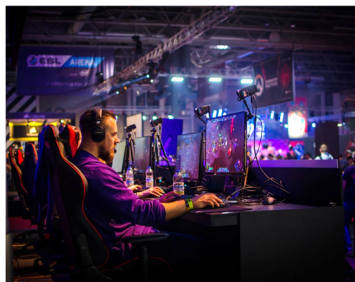
⁷ <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2020-light-version/>

⁸ <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2019-light-version/>

⁹ <https://www.ft.com/content/b53d239e-503a-11e7-a1f2-ab19572361bb>

MÅLGRUPPER

Målgruppen inom Gaming är som nämnt enorm – över 2,3 miljarder aktiva spelare globalt. Som produkt är Gaming komplex på det sättet att en konsument engagerar sig inte bara genom själva spelandet utan även i andra former – läsa om det, diskutera det i social media, titta på spelvideor, följa e-sport etc. Konsumenterna, "gamers", är en intressant typ av målgrupp för såväl forskare som analytiker då Gaming har en enorm attraktionskraft och delar av målgruppen till hög grad identifierar sig med produkter och varumärken som en del av sin livsstil. En rätt placerad produkt kan på denna marknad uppnå höga nivåer av varumärkeslojalitet.



Målgruppen "gamers" delas ofta in i tre huvudgrupper: *casual*, *core* och *hardcore*.¹⁰ *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.

6.2 AFFÄRSMODELLER FÖR GAMING

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 uppta en begränsad andel av Bolagets resurser och löpa parallellt med andra projekt för att bidra optimalt till resultatet. Tyngden i Bolagets affär behöver ligga någon annanstans varför ledningen inte prioriterat att söka nya uppdrag inom WFH sedan Austin stängdes ned. Men WFH är fortsatt en modell med fördelar så det är sannolikt att den kan återintroduceras i framtiden när tillfälle ges. Det Bolaget satsar på i nuläget är istället att fortsätta etablera **egen utveckling** samt **utveckling i samarbete**.

Egen utveckling är normalt en kapitalintensiv typ av affärsmodell. Här krävs stora investeringar under 1-2 år innan ett spel är klart för lansering och intäkter börjar komma in. En lyckad lansering av ett eget projekt där spelet tas emot väl av marknaden ger god vinstmarginal då det ligger helt inom det egna bolaget. Tidigare ansågs den här typen av affärsmodell vara en "hit or miss" där man så att säga satsade allt på ett kort, medan man nu kan applicera andra mer långsiktiga affärsmodeller för att ta hänsyn till produktens livscykel inkluderat merförsäljning och servicepaket. Men trots uppmjukningen av hur produkterna utvecklas och säljs är detta fortsatt en modell av typen *high risk-high revenue* som ledningen bedömt kräver en starkare finansiell startpunkt, varför Bolaget i ingången av 2019 hade målsättningen att återinföra egna projekt inom en 2-årsperiod, och då med ett modernare angrepp till livscykelutveckling. Under senhösten uppstod dock två möjligheter som båda innebär egen utveckling under fördelaktiga förhållanden, varför affärsmodellen har kunnat återintroduceras snabbare än väntat.

¹⁰ Det finns många individuella källor som ser till delar eller hela spektrumet av vilka som är Gamers, vilka typer av Gamers det finns etc. Här är några av de vi utgått från: <https://venturebeat.com/2011/04/30/core-and-casual-whats-the-difference/> <http://www.pewinternet.org/2015/12/15/who-plays-video-games-and-identifies-as-a-gamer/> <https://codeswholesale.com/blog/5-types-of-gamers-you-may-encounter-and-what-they-are-looking-for/> Poels, Annema, Verstraete, Zaman och De Groof: <https://core.ac.uk/download/pdf/34543728.pdf>

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. Gaming Corps återgång till egen produktion är således inom ramen för vad Bolaget mäktar med och medför begränsade investeringar. Därutöver kommer Bolaget fortsatt utvärdera små spel för mobila plattformar.

Utveckling i partnerskap är en affärsmodell som bygger på delad investering och arbetsinsats, där man som utvecklingsbolag antingen kan gå samman med ett annat företag av samma typ eller ingå partnerskap med ett företag som på olika sätt kompletterar i termer av resurser, kompetens, geografisk spridning, tekniska plattformar eller liknande. 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. Ledningen avser därför se över fler möjliga projekt inom utveckling i partnerskap då det bedöms vara en god strategi för Bolaget i framtiden.

6.3 PÅGÅENDE PROJEKT

OH FROG

Oh Frog är ett spel av genren "action adventure puzzle" som lanserades den 20 april 2020 på den globala plattformen Steam¹¹, ett digitalt system för distribution av datorspel till vilket över 125 miljoner personer är anknutna. Kapitel 1 är sedan lanseringen tillgängligt för spel och under perioden har arbetet fortlöpt med att färdigställa kapitel 2.



Med inledning hösten 2019 har dialog förts med olika motparter avseende publicering. I och med de betydande förändringar som pandemin fört med sig, med inställda mässor världen över och miljoner människor i karantän, ställdes publiceringsbranschen plötsligt på ända och så även förutsättningarna för Oh Frog. Bolaget valde därför att lägga om kursen och göra en egen så kallad "soft launch" av Kapitel 1 som är av enklare mått, före distribution tillsammans med publiceringsbolag. Att i möjligaste mån hålla kommunicerad tidsplan och därtill återetablera Gaming Corps som utvecklare av egna spel anser Bolaget värdefullt och det prioriterades därför.

Under tiden som spelet gjorts tillgängligt för marknaden gjordes ett omtag i frågan om publicering med en utvärdering av nya och gamla alternativ. Dialog med publiceringsbolag för Oh Frog pausades därefter under senvår och sommar då betydande försäljningsinsatser har krävts inom iGaming-affären, samtidigt som ledningen haft begränsad kapacitet till följd av covid-19. Lanseringen av Oh Frog består i och med mjuklanseringen den 20 april av tre steg, där den långsiktiga målsättningen fortsatt är att i ett andra steg komma överens med ett publiceringsbolag, och ett tredje steg föra ut spelet på Nintendo Switch.¹² Utvecklingen av spelet har fortgått i oförändrad takt under perioden, men givet begränsningarna i resurser för försäljning och strategisk utveckling för spelet görs inga prognoser i nuläget avseende tidsram för vidare distribution och lansering av ytterligare kapitel.

Bolaget räknar fortsatt inte med att Oh Frog kommer ha en inverkan på intäkterna på kort sikt utan ser satsningen i ett bredare perspektiv. Som kommunicerat räknar Bolaget inte med att den egna lanseringen på Steam medför annat än blygsamma intäkter, och Bolaget har även måttfulla förväntningar avseende det finansiella utfallet av steg två. Finansiellt är Bolagets tilltro till Oh Frog alltså jämt i möjligheterna som kommer av en lansering på Nintendo Switch.

¹¹ https://store.steampowered.com/app/1281580/Oh_Frog/

¹² Nintendo Switch är en av världens mest använda spelkonsoler med 59 miljoner sålda exemplar sedan lanseringen 2017

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 växt och nya tekniska landvinningar gjorts, har gränsen mellan spelindustri och filmindustri suddas ut. På samma sätt som böcker adapterats till film, har filmer i sin tur givit upphov till spel, medan filmatiseringar av spel dragit miljontals fans till biografer. Nästa steg i denna utveckling är den interaktiva underhållningen där tittaren själv kan påverka berättandet och utfallet i en film eller serie med hjälp av teknologi och dramaturgi från spelindustrin. Gaming Corps tror att den interaktiva underhållningen kommer växa exponentiellt de kommande åren och ledningen är därför mycket intresserad av att utforska vidare affärsmöjligheter.



Samarbetet med Chimney Group formaliserades i slutet av 2018 då avtal skrevs och en gemensam demo togs fram. Chimney inledde i mitten av mars 2019 försäljningsarbete genom bl.a. visning av demon för olika leverantörer av streaming-tjänster, demon visades också på mässan Gamescom i mitten av augusti 2019. Under fjärde kvartalet 2019 var såväl Gaming Corps som Chimney belastade med andra frågor varför projektet mot slutet av året fick sättas på paus, arbetet med gemensam införsäljning plockades upp igen under början av 2020. På grund av tidigare nämnda faktorer fick projektet åter sättas på paus under senvåren och sommaren 2020, arbetet kommer återupptas under hösten 2020. Gaming Corps tror fortsatt på idén och de möjligheter som ett insteg på marknaden för interaktiv underhållning innebär. Här är ledningens mål att ha ett långsiktigt tänkande och säkra att Gaming Corps följer med i utvecklingen och etablerar affärer inom denna expansiva marknad.

Det är fortsatt svårt att uppskatta en tidsram för hur lång tid införsäljningen kan tänkas ta. Den initiala investeringen i projektet å Bolagets sida bestod av 500 000 SEK samt projektledning, Chimney Group å sin sida åtog sig investera produktionsresurser motsvarande 2 MSEK. Parterna är överens om en 50/50 vinstdelning vid eventuell affär.

KATRINA 1565 – SIEGE OF MALTA

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



Spelkonceptet presenterades våren 2019 för GamingMalta vars uppdrag är att marknadsföra Malta och bedriva olika aktiviteter för att stärka Maltas attraktionskraft inom spelindustrin¹³. GamingMalta lät via Ivan Filletti, Head of Sales & Business, meddela att de avser stödja projektet. Stödet från GamingMalta innebär inte bara nätverk, rådgivning samt möjligheter till hjälp med finansiering utan även tillgång till historiska platser, arkiv och digitaliserade ritningar vilket beräknas innebära kostnadsbesparingar under de inledande faserna av utvecklingen.

Under Gamescom i slutet av augusti 2019 introducerade GamingMalta Bolaget till representanter för statliga organ, stiftelser och inkubatorer vars uppgift är att finansiera innovationer och projekt som lyfter Malta. Bland andra hölls möten med Silvio Schembri, Minister for the Economy, Investment and Small Businesses¹⁴, samt med Anthony Gatt, Malta Enterprise¹⁵. Dessa möten var framgångsrika vilket tillsammans med GamingMaltas stöd gjorde att ledningen beslutade ta projektet från idéstadiet till projekteringsstadiet. 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. Under vår och sommar har projektet pausats då Bolagets resurser behövdes fokuseras annorstädes.

Ledningen är försiktigt positiv till framtiden för spelet som hittills renderat mycket positivt intresse vid samtliga presentationer. Givet omfattningen av spelidén är detta dock ett långsiktigt projekt, än så länge utan fasta tidsramar.

¹³ www.gamingmalta.org

¹⁴ Vid tillfället för det första mötet med Schembri under 2019 var han Junior Minister for Financial Services, Digital Economy and Innovation

¹⁵ www.maltaenterprise.com

7 VÄSENTLIGA HÄNDELSE EFTER PERIODENS UTGÅNG

- 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.

8 AKTIEN

Gaming Corps aktie är sedan den 4 juni 2015 noterad vid Nasdaq First North Growth Market. Per den sista handelsdagen under perioden, den 30 juni 2020, var sista avslutet på kursen 0,57 SEK per aktie vilket motsvarade ett börsvärde om cirka 198 466 083 SEK baserat på 348 186 111 utestående aktier. Den 28 juli 2020 genomfördes en sammanslagning där 10 aktier slogs samman till en (1), varför aktiekursen 0,57 SEK vid periodens slut motsvarar 5,7 SEK efter sammanslagningen.

AKTIEKAPITAL

Per rapportdagen uppgick antalet aktier i Gaming Corps till 34 818 611 aktier. Bolaget har ett aktieslag och varje aktie har samma röstvärde och ger samma rätt till utdelning. En aktie har ett kvotvärde om 0,05 SEK och aktiekapitalet uppgår därmed till 1 740 930,55.

9 FINANSIELL UTVECKLING

9.1 FINANSIERING OCH FINANSIELL STÄLLNING

- Det egna kapitalet uppgick till 17,95 MSEK (1,4 MSEK) i moderbolaget och 11,56 MSEK (-1,1 MSEK) i koncernen per den 30 juni 2020.¹⁶
- Eget kapital per aktie i moderbolaget var per den 30 juni 2020 0,06 SEK (0,005 SEK). I koncernen var eget kapital per aktie per den 30 juni 2020 0,04 SEK (negativt).¹⁶
- Soliditeten var på rapportdagen 79,5% (21,2%) i moderbolaget och 75,5% i koncernen (negativ).¹⁶
- Kassaflödet från den löpande verksamheten före förändringar i rörelsekapitalet uppgick för perioden till -2,29 MSEK (-1,89 MSEK) i moderbolaget och -4,53 MSEK (-1,6 MSEK) i koncernen.¹⁷
- Periodens kassaflöde i moderbolaget uppgick till -4,00 MSEK (2,18 MSEK). Periodens kassaflöde för koncernen uppgick till -4,21 MSEK (-2,13 MSEK).¹⁷
- En del av koncernens kostnader för perioden avser utveckling av spel som inte ännu lanserats på marknaden. Bolaget har inte tagit upp dessa som upparbetade tillgångar i balansräkningen utan samtliga kostnader har bokförts över resultaträkningen.

9.2 INTÄKTER

- Inga intäkter har uppstått under den gångna perioden.
- Intäkter för Bolagets icke-exklusiva digitala spelautomater har uppstått efter periodens utgång och kommer fortsatt uppstå därefter. Omfattningen kommer påverkas av antalet lanserade spel och antalet engagerade operatörer hos vilka spelen finns. Då såväl utveckling som lansering av produkter pågår kontinuerligt, tillika arbete med utvidgning av antalet operatörer och samarbetspartners, gör Bolaget ingen prognos avseende framtida intäkter i nuläget.
- Framtida intäkter för ATG-samarbetet kommer till största delen baseras på vinstdelning och Bolaget gör ingen prognos i nuläget.
- Framtida intäkter för spelet Oh Frog beräknas fortsatt blygsamma innan spelet lanseras på Nintendo Switch. Således gör Bolaget inte heller här någon prognos för kommande period.

9.3 FINANSIERING

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

¹⁶ Siffror i parentes avser 30 juni 2019.

¹⁷ Siffror i parentes avser samma period 2019.

10 ALLMÄNT

10.1 PERSONAL¹⁸

- Antalet anställda i moderbolaget uppgick per den 30 juni 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 30 juni 2020 till 13 personer (12 personer)
- Medelantalet anställda i koncernen för perioden uppgick till 12 personer (12 personer)

10.2 TVISTER OCH JURIDISKA SPÖRSMÅL

I samband med genomlysningen av verksamheten efter styrelsens tillträde den 8 november 2018 framkom att Bolagets samarbetspartner PlayMagic inte levererat enligt avtal. Ledningen sade upp avtalet och krävde återbetalning på det lån på 50 000 EUR plus 10% ränta som utbetalades till PlayMagic den 27 september 2018. PlayMagic valde att inte hörsamma Bolagets begäran, således har ledningen engagerat en jurist som under slutet av 2019 vidtog alla formella steg för att återkräva medlen på Malta där PlayMagic är baserat. Då PlayMagic är på obestånd har Bolaget gått vidare med att driva in lånet från den svenske medborgare som står som borgenär för PlayMagic, en av Gaming Corps tidigare konsulter, Lars Hagelin. Då borgenären inte hörsammat Gaming Corps begäran, gav ledningen innan sommaren Bolagets ombud uppdraget att lämna in en stämningsansökan. Det har vårt ombud ännu inte ombesörjt men uppdraget ska åtgärdas inom kort. Det är fortsatt Bolagets bedömning, baserat på juristernas uttalanden, att förutsättningarna om att återfå medlen är goda.

10.3 RISKER OCH OSÄKERHETSFAKTORER

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

Bolaget har tidigare haft ett negativt kassaflöde från verksamheten på koncernnivå. Den 21 oktober 2019 erhöll Bolaget ett lån om 5 MSEK med en årlig ränta under fem procent genom riskkapitalbolaget Findolon AB som också i samband med överenskommelsen övertog det lån om 5 MSEK som tidigare under året ställdes ut av Nexttobe AB. Den 11 januari 2020 konverterades lånet om till aktier via en riktad nyemission inom ramen för vilken även ytterligare 10 MSEK tecknades av Findolon AB samt 2 MSEK av investeraren Östen Carlsson. Syftet med tillskottet av kapital var att tillföra medel till Bolagets produktutveckling.

Det tidigare lånet från Findolon har inneburit en stabilitet i den operativa verksamheten och givit en avgörande injektion av medel till produktutvecklingen som tack vare lånet kunnat drivas framåt i båda affärsområden. Det är Bolagets bedömning att kostnadsbesparingarna som gjordes under 2019, i samverkan med det kapitaltillskott som nyemissionen 2020 innebar, fortsatt kommer ha positiv inverkan under kommande period samt leda till att Bolaget i snabbare takt når ett positivt kassaflöde.

Även om Bolagets bedömning är att det befintliga rörelsekapitalet är tillräckligt för den kommande perioden finns det en risk att rörelsekapitalbehov kan komma att uppstå i ett tidigare skede till följd av verksamhetsutveckling eller nya investeringar. Om Bolaget inte lyckas generera ytterligare intäkter skulle Bolaget komma att behöva söka ytterligare finansiering genom t.ex. nyemission, tredje parter

eller genom privata finansieringsalternativ. Vidare kan det innebära att Bolaget kan behöva genomföra kostnadsbesparingar och/eller senarelägga befintliga projekt, eller söka alternativ finansiering till exempel i form av banklån eller enskilda investeringar.

Vidare kan marknadsförhållandena, den allmänna tillgängligheten på krediter, Bolagets kreditbetyg samt osäkerhet och/eller störningar på kapital- och kreditmarknaderna komma att påverka möjligheten och tillgängligheten till finansiering. Givet Bolagets finansiella situation, samt att Bolaget är relativt ungt, kan avtal om lån och annan form av finansiering komma att erbjudas endast till villkor som är sämre än för andra bolag. Vidare finns det en risk att nytt kapital inte kan anskaffas när det behövs eller att kapital inte kan anskaffas på för Bolaget kommersiellt acceptabla villkor. Det finns ingen garanti för att Bolaget kommer erhålla finansiering eller att tillgängligt kapital är tillräckligt för att finansiera verksamheten i enlighet med Bolagets strategi. Om ovanstående risker realiserar kan det få en väsentlig negativ inverkan på Gaming Corps verksamhet, finansiella ställning och resultat.

BOLAGET HAR HISTORISKT REDOVISAT FÖRLUSTER OCH DET FINNS EN RISK ATT BOLAGET FRAMGENT INTE BLIR LÖNSAMT
Bolaget har under den period som omfattas av den historiska finansiella informationen redovisat förluster samt begränsade intäkter. Det finns en risk att Bolaget i framtiden inte kommer att generera tillräckligt med intäkter för att finansiera sin verksamhet, vilket kan komma att bero på ett flertal händelser, varav vissa är utanför Bolagets kontroll. Bolaget har historiskt haft kontinuerligt behov av rörelsekapital som

¹⁸ Uppgifter i parentes avser samma period föregående verksamhetsår 2018

har hanterats genom bland annat lån, kassa, eget kapital och nyemissioner. Bolagets Rörelsekapitalbehov sammanhänger framförallt med kostnader för personal, kostnader för produktutveckling samt osäkerhet i form av intäkter från ännu ej formellt ingångna kundprojekt. Om Bolaget inte lyckas generera tillräckligt med intäkter för att finansiera verksamheten kan det få en väsentligt negativ inverkan på Gaming Corps verksamhet, finansiella ställning och resultat.

PRODUKTUTVECKLING OCH FÖRSÄLJNING KAN PRÄGLAS AV LÅNGA PROCESSER

Gaming Corps utvecklar spelet "Oh Frog" i genren "action adventure puzzle" där Kapitel 1 av 6 lanserades via en sk "soft launch" den 20 april 2020. Utveckling av Kapitel 2 pågår. Förhandlingar med publiceringsbolag har hållits men pausats under sommaren 2020 pga resursbrist. Vidare meddelande Gaming Corps den 11 oktober 2019 ett samarbete med ATG som den 20 december resulterade i ett avtal ingicks, efter att dialog pågått sedan början av 2019 då betydande delar av den tid som lades på försäljning och produktutveckling under vår och sommar 2019 dedikerades till att ta fram samarbetsavtalet och utveckla den första exklusiva produkten. Denna produkt har ännu inte nått marknaden men kommer lanseras i närtid.

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

LANSERING AV NYA SPELITTLAR KAN GENERERA LÅGRE INTÄKTER ÄN BEDÖMT

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

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

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

negativ inverkan på Bolagets verksamhet, resultat och finansiella ställning.

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

Bolagets historik har präglats av händelser som har haft en negativ inverkan på Bolagets verksamhet vilket bland annat ledde till den omnoteringsprocess och observationsnotering på Nasdaq First North Growth Market som pågick under nära ett år fram till november 2019. Majoriteten av Bolagets styrelse och bolagsledning har tillkommit sedan slutet av 2018 och är förhållandevis nya i Bolaget. I samband med att den nya styrelsens och bolagsledningen tog vid initerade Bolaget en genomlysning av verksamheten som sådan och den historik som präglat Bolagets verksamhet. Det finns en risk att det kan komma att ta ytterligare tid för styrelsen och bolagsledningen att komma till rätta med felaktigheter som tidigare har begåtts i verksamheten som bland annat rör informationsgivning till marknaden, intern kontroll och som i sin tur har lett till orena revisionsberättelser vilket kan få en negativ inverkan på Bolagets möjligheter att bedriva verksamheten i enlighet med den uttalade strategin.

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

SYSTEMFEL OCH SÄKERHETSBRITT KAN UTGÖRA ETT HOT I VERKSAMHETEN

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

BOLAGET ÄR UTSATT FÖR IMMATERIALRÄTTSLIGA RISKER OCH TVISTER

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

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

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

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

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

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

RISKER RELATERADE TILL SKATT

Gaming Corps bedriver sin primära operationella verksamhet i Sverige och på Malta. Verksamheterna bedrivs i enlighet med Bolagets tolkning av gällande skattelagar, skatteavtal och bestämmelser i de eventuella länderna samt berörda skattemyndigheters krav. Om det skulle visa sig att Bolagets tolkning av tillämpliga lagar, skatteavtal och bestämmelser inte är korrekt, eller berörda myndigheter gör en annan tolkning, inför en administrativ praxis alternativt bedömer att inkomster ska allokeras om inom koncernen eventuellt med retroaktiv verkan, skulle det kunna förändra Bolagets nuvarande och tidigare skattesituation vilket riskerar att ha en negativ inverkan på Bolagets resultat och finansiella ställning.

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 avvyttra aktierna. Om någon av dessa risker skulle realiseras skulle det kunna få en väsentlig negativ effekt på aktiens pris.

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

Gaming Corps kan komma att behöva ytterligare kapital för att finansiera den löpande verksamheten eller för att göra ytterligare investeringar. Sådan finansiering kan komma att sökas genom nyemissioner av aktier, teckningsoptioner, andra aktierelaterade värdepapper eller konvertibla skuldförbindelser, vilket kan komma att medföra en utspädning för befintliga aktieägares andel i Bolaget. Det finns även risk att Bolaget inte kommer att kunna erhålla ytterligare finansiering till rimliga villkor. Om Bolaget inte skulle erhålla finansiering till rimliga villkor eller om utspädning sker skulle det kunna ha en väsentlig negativ effekt på den vid var tid gällande marknadskursen för aktierna.

UTDELNING PÅ AKTIERNA KAN KOMMA ATT UTEBLI

Bolaget har, för perioden som omfattas av den historiska finansiella informationen i Bolagsbeskrivningen, inte beslutat om någon vinstutdelning. Gaming Corps har per dagen för Bolagsbeskrivningen inte någon antagen utdelningspolicy och har heller inte för avsikt att inom överskådlig framtid besluta om vinstutdelning. Bolagets avsikt är att utdelningsbara medel ska återinvesteras i Bolagets verksamhet för fortsatt utveckling och tillväxt. Enligt svensk lag är det bolagsstämman som beslutar om utdelning. Tidpunkten för och storleken på eventuella framtida utdelningar föreslås av styrelsen. I 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 ögandet för aktieägare som av någon anledning inte kan delta i en sådan emission eller väljer att inte utöva sin rätt att teckna aktier. Detsamma gäller om emissioner riktas till andra än till aktieägare.

11 NYCKELTAL KONCERN

Belopp i SEK	2020	2019	2020	2019	2019
	APRIL-JUNI	APRIL-JUNI	JAN-JUNI	JAN-JUNI	JAN-DEC
Nettoomsättning	0	3 159 820	0	6 612 723	9 059 491
EBITDA	-4 533 284	-1 284 826	-7 523 422	-4 088 244	-8 692 591
EBIT	-4 575 308	-1 303 933	-7 610 577	-4 226 742	-7 597 979
Periodens resultat	-4 575 487	-1 320 806	-7 620 636	-4 138 459	-7 412 842
Soliditet vid periodens utgång %	75,5	neg.	75,5	neg.	neg.
Räntabilitet på eget kapital %	neg.	neg.	neg.	neg.	neg.
Eget kapital per aktie	0,33	neg.	0,33	neg.	neg.
Aktiens slutkurs för perioden*	0,57	0,17	0,57	0,17	0,44
Resultat per aktie	-0,013	-0,005	-0,022	-0,014	-0,025
Antal aktier vid periodens slut*	348 186 111	295 563 956	348 186 111	295 563 956	295 563 956
Genomsnittligt antal aktier	348 186 111	295 563 956	339 415 752	286 947 473	295 563 956
Antal anställda					
<i>i genomsnitt</i>	12	12	11	12	10
<i>vid periodens slut</i>	13	12	13	12	12

* Per den sista handelsdagen under perioden, den 30 juni 2020, var sista avslutet på kursen 0,57 SEK per aktie vilket motsvarade ett börsvärde om cirka 198 466 083 MSEK baserat på 348 186 111 utestående aktier. Den 28 juli 2020 genomfördes en sammanslagning där 10 aktier slogs samman till en (1), varför aktiekursen 0,57 SEK vid periodens slut motsvarar 5,7 SEK efter sammanslagningen med samma börsvärde om cirka 198 466 083 MSEK baserat på nuvarande 34 818 611 utestående aktier.

12 NYCKELTAL MODERBOLAG

Belopp i SEK	2020	2019	2020	2019	2019
	APRIL-JUNI	APRIL-JUNI	JAN-JUNI	JAN-JUNI	JAN-DEC
Nettoomsättning	0	0	0	0	2 500 000
EBITDA	-2 286 894	-1 589 376	-2 600 285	-3 470 126	-6 352 678
EBIT	-2 286 894	-1 598 435	-2 600 285	-3 488 144	-6 338 085
Periodens resultat	-2 287 073	-1 598 816	-2 610 344	-3 490 775	-6 434 980
Soliditet vid periodens utgång %	79,5	21,2	79,5	15,6	neg.
Räntabilitet på eget kapital %	neg.	neg.	neg.	neg.	neg.
Eget kapital per aktie	0,52	0,005	0,52	0,005	neg.
Aktiens slutkurs för perioden*	0,57	0,17	0,57	0,17	0,44
Resultat per aktie	-0,07	-0,01	-0,01	-0,01	-0,02
Antal aktier vid periodens slut*	34 818 611	295 563 956	348 186 111	295 563 956	295 563 956
Genomsnittligt antal aktier	348 186 111	295 563 956	339 415 752	286 947 473	295 563 956
Antal anställda					
<i>i genomsnitt</i>	1	1	1	1	1
<i>vid periodens slut</i>	1	1	1	1	1

* Per den sista handelsdagen under perioden, den 30 juni 2020, var sista avslutet på kursen 0,57 SEK per aktie vilket motsvarade ett börsvärde om cirka 198 466 083 MSEK baserat på 348 186 111 utestående aktier. Den 28 juli 2020 genomfördes en sammanslagning där 10 aktier slogs samman till en (1), varför aktiekursen 0,57 SEK vid periodens slut motsvarar 5,7 SEK efter sammanslagningen med samma börsvärde om cirka 198 466 083 MSEK baserat på nuvarande 34 818 611 utestående aktier.

13 RESULTATRÄKNING KONCERN

Belopp i SEK	2020	2019	2020	2019	2019
	APRIL-JUNI	APRIL-JUNI	JAN-JUNI	JAN-JUNI	JAN-DEC
Rörelsens intäkter m.m					
Nettoomsättning	0	3 159 820	0	6 612 723	9 059 491
Resultat från andelar dotterföretag	0	0	0	0	1 071 980
Övriga rörelseintäkter	0	218 934	524 832	251 077	869 968
	0	3 378 754	524 832	6 863 800	11 001 439
Rörelsens kostnader					
Råvaror och förnödenheter	0	0	0	0	0
Övriga externa kostnader	-2 389 585	-1 968 236	-3 531 509	-4 917 066	-10 048 873
Personalkostnader	-1 775 075	-2 683 076	-4 071 328	-5 933 130	-9 358 067
Av- och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	-42 024	-19 107	-87 155	-38 068	-124 551
Övriga rörelsekostnader	-368 624	-12 268	-445 417	-25 712	-37 988
Rörelseresultat	-4 575 308	-1 303 933	-7 610 577	-4 050 176	-8 568 040
Finansiella poster					
Övriga ränteintäkter och liknande resultatposter	0	0	0	0	0
Nedskrivning av fordringar koncernföretag	0	0	0	0	-1 078 721
Återföring av nedskrivningar i andra företag	0	0	0	0	2 479 055
Räntekostnader och liknande resultatposter	-179	-16 873	-10 059	-88 283	-185 137
Nedskrivningar av finansiella anläggningstillgångar	0	0	0	0	-59 999
Resultat efter finansiella poster	-4 575 487	-1 320 806	-7 620 636	-4 138 459	-7 412 842
Resultat före skatt	-4 575 487	-1 320 806	-7 620 636	-4 138 459	-7 412 842
Skatt på periodens resultat	0	0	0	0	0
Årets resultat	-4 575 487	-1 320 806	-7 620 636	-4 138 459	-7 412 842

14 RESULTATRÄKNING MODERBOLAG

Belopp i SEK	2020	2019	2020	2019	2019
	APRIL-JUNI	APRIL-JUNI	JAN-JUNI	JAN-JUNI	JAN-DEC
Rörelsens intäkter m.m					
Nettoomsättning	0	0	0	0	2 500 000
Övriga rörelseintäkter	0	218 934	524 832	251 077	869 967
	0	218 934	524 832	251 077	3 369 967
Rörelsens kostnader					
Råvaror och förnödenheter	0	-255 659	0	-273 781	0
Övriga externa kostnader	-1 534 154	-1 198 711	-1 924 371	-2 726 781	-8 337 042
Personalkostnader	-384 117	-341 672	-755 329	-694 929	-1 347 615
Av- och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	0	-9 059	0	-18 018	-36 342
Övriga rörelsekostnader	-368 623	-12 268	-445 417	-25 712	-37 988
Rörelseresultat	-2 286 894	-1 598 435	-2 600 285	-3 488 144	-6 389 020
Finansiella poster					
Övriga ränteintäkter och liknande resultatposter	0	0	0	0	0
Nedskrivning av fordringar koncernföretag	0	0	0	0	-1 539 987
Nedskrivningar av andelar i koncernföretag	0	0	0	0	-828 134
Återföring av nedskrivningar i andra företag	0	0	0	0	2 479 055
Nedskrivning av fordringar i andra företag	0	0	0	0	-59 999
Räntekostnader och liknande resultatposter	-179	-381	-10 059	-2 631	-96 895
Nedskrivningar av finansiella anläggningstillgångar	0	0	0	0	0
Resultat efter finansiella poster	-2 287 073	-1 598 816	-2 610 344	-3 490 775	-6 434 980
Resultat före skatt	-2 287 073	-1 598 816	-2 610 344	-3 490 775	-6 434 980
Skatt på periodens resultat	0	0	0	0	0
Periodens resultat	-2 287 073	-1 598 816	-2 610 344	-3 490 775	-6 434 980

15 BALANSRÄKNING KONCERN

Belopp i SEK	2020-06-30	2019-06-30	2019-12-31	2018-12-31
TILLGÅNGAR				
Anläggningstillgångar				
<i>Immateriella anläggningstillgångar</i>				
Övriga immateriella tillgångar	1 266 544	0	384 000	0
	1 266 544	0	384 000	0
<i>Materiella anläggningstillgångar</i>				
Maskiner och tekniska anläggningar	0	0	0	36 342
Inventarier, verktyg och installationer	706 148	195 376	670 129	120 901
	706 148	195 376	670 129	157 243
<i>Finansiella anläggningstillgångar</i>				
Andra långfristiga värdepappersinnehav	5 510 131	3 031 076	5 510 131	3 031 076
Lämnade depositioner	262 690	1 009 581	262 690	740 056
	5 772 821	4 040 657	5 772 821	3 771 132
Summa anläggningstillgångar	7 745 513	4 236 033	6 826 950	3 928 375
Omsättningstillgångar				
<i>Kortfristiga fordringar</i>				
Kundfordringar	0	1 682 685	3 125 000	0
Skattefordringar	0	0	0	556 176
Övriga fordringar	1 437 645	1 148 087	1 098 983	632 890
Förutbetalda kostnader	336 317	0	275 184	0
	1 773 962	2 830 772	4 499 167	1 189 066
<i>Kassa och bank</i>	5 798 520	2 833 444	146 368	2 394 280
Summa omsättningstillgångar	7 572 482	5 664 216	4 645 535	3 583 346
SUMMA TILLGÅNGAR	15 317 995	9 900 249	11 472 485	7 511 721

BALANSRÄKNING KONCERN – FORTSÄTTNING

Belopp i SEK	2020-06-30	2019-06-30	2019-12-31	2018-12-31
EGET KAPITAL OCH SKULDER				
<i>Eget kapital</i>				
Aktiekapital	1 740 931	1 477 820	1 477 820	1 391 655
Övrigt tillskjutet kapital	140 890 859	121 454 111	121 454 111	120 289 885
Balanserat resultat inkl. periodens resultat	-131 071 480	-124 037 409	-125 845 826	-118 403 564
Summa eget kapital	11 560 310	-1 105 478	-2 913 895	3 277 976
Långfristiga skulder				
Räntebärande skulder till kreditinstitut	0	62 500	0	62 500
Andra långfristiga skulder	0	5 000 000	0	0
	0	5 062 500	0	62 500
Kortfristiga skulder				
Skulder till kreditinstitut	0	0	12 500	0
Leverantörsskulder	751 575	2 450 466	411 619	1 298 891
Övriga kortfristiga skulder	1 291 153	2 949 236	11 557 516	2 035 990
Upplupna kostnader & förutbetalda intäkter	1 714 957	543 525	2 404 745	836 364
	3 757 685	5 943 227	14 386 380	4 171 245
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	15 317 995	9 900 249	11 472 485	7 511 721
Ställda säkerheter	1 000 000	1 000 000	1 000 000	1 000 000
Summa säkerhet och ansvarsförbindelser	1 000 000	1 000 000	1 000 000	1 000 000

16 BALANSRÄKNING MODERBOLAG

Belopp i SEK	2020-06-30	2019-06-30	2019-12-31	2018-12-31
TILLGÅNGAR				
Anläggningstillgångar				
<i>Immateriella anläggningstillgångar</i>				
Övriga immateriella tillgångar	384 000	0	384 000	0
	384 000	0	384 000	0
<i>Materiella anläggningstillgångar</i>				
Maskiner och tekniska anläggningar	0	90 458	0	36 342
	0	90 458	0	36 342
<i>Finansiella anläggningstillgångar</i>				
Andelar i koncernföretag	12 520	50 000	12 520	50 000
Andra långfristiga värdepappersinnehav	5 510 131	3 031 076	5 510 131	3 031 076
Lämnade depositioner	262 690	798 523	262 689	535 834
	5 785 341	3 879 599	5 785 340	3 616 910
Summa anläggningstillgångar	6 169 341	3 970 057	6 169 340	3 653 252
Omsättningstillgångar				
<i>Kortfristiga fordringar</i>				
Kundfordringar	0	474 701	3 125 000	0
Fordringar hos koncernföretag	9 430 860	582 283	3 563 572	474 480
Skattefordringar	0	0	0	552 780
Övriga fordringar	860 077	1 139 618	843 468	632 890
Förutbetalda kostnader	336 317	5 000	275 184	0
	10 627 254	2 201 602	7 807 224	1 660 150
<i>Kassa och bank</i>	5 773 305	2 770 384	146 368	2 402 930
Summa omsättningstillgångar	16 400 559	4 971 986	7 953 592	4 063 080
SUMMA TILLGÅNGAR	22 569 900	8 942 043	14 122 932	7 716 332

BALANSRÄKNING MODERBOLAG – FORTSÄTTNING

Belopp i SEK	2020-06-30	2019-06-30	2019-12-31	2018-12-31
EGET KAPITAL OCH SKULDER				
Eget kapital				
<i>Bundet eget kapital</i>				
Aktiekapital	1 740 931	1 477 820	1 477 820	1 391 655
<i>Fritt eget kapital</i>				
Överkursfond	140 890 859	119 052 663	119 052 665	117 888 437
Balanserat resultat	-122 072 884	-115 637 902	-115 637 904	-77 013 059
Periodens resultat	-2 610 344	-3 490 775	-6 434 980	-38 624 843
Summa eget kapital	17 948 562	1 401 806	-1 542 399	3 642 190
<i>Långfristiga skulder</i>				
Skulder till kreditinstitut	0	0	0	0
Andra långfristiga skulder	0	5 000 000	0	0
	0	5 000 000	0	0
<i>Kortfristiga skulder</i>				
Leverantörsskulder	476 967	1 470 540	411 619	1 141 766
Skulder till koncernföretag	1 359 961	356 481	121 000	121 000
Övriga kortfristiga skulder	1 107 874	177 691	11 517 889	1 983 015
Upplupna kostnader & förutbetalda intäkter	1 676 536	535 525	3 614 823	828 361
Summa kortfristiga skulder	4 621 338	2 540 237	15 665 331	4 074 142
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	22 569 900	8 942 043	14 122 932	7 716 332
Ställda säkerheter	1 000 000	1 000 000	1 000 000	1 000 000
Summa säkerhet och ansvarsförbindelser	1 000 000	1 000 000	1 000 000	1 000 000

17 KASSAFLÖDESANALYS KONCERN

Belopp i SEK	2020	2019	2020	2019	2019
	APRIL-JUNI	APRIL-JUNI	JAN-JUNI	JAN-JUNI	JAN-DEC
Den löpande verksamheten					
Rörelseresultat efter avskrivningar	-4 575 487	-1 309 933	-7 620 636	-4 050 176	-8 568 040
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	42 024	-308 688	87 155	38 068	-523 429
Erlagd ränta	-179	16 873	-10 059	-88 283	-88 342
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar i rörelsekapitalet	-4 533 642	-1 601 748	-7 543 540	-4 100 391	-9 179 811
Kassaflöde från förändringar i rörelsekapital					
Ökning (-) / minskning (+) av kortfristiga fordringar	653 517	-1 393 556	2 725 205	-1 641 706	-3 310 101
Ökning (+) / minskning (-) av kortfristiga skulder	42 110	122 257	-421 222	1 516 084	-15 135
Kassaflöde från den löpande verksamheten	-3 838 015	-2 873 047	-5 239 557	-4 226 013	-12 505 047
Investeringsverksamheten					
Investeringar immateriella anläggningstillgångar	-347 268	0	-988 134	0	0
Investeringar materiella anläggningstillgångar	-22 931	0	-120 157	-72 134	-733 534
Investeringar finansiella anläggningstillgångar	0	0	0	-262 689	0
Avyttring dotterbolag	0	0	0	0	840 669
Kassaflöde från investeringsverksamheten	-370 199	0	-1 108 291	-334 823	107 135
Finansieringsverksamheten					
Upptagna kortfristiga lån	0	5 000 000	0	5 000 000	10 200 000
Nyemission	0	0	12 000 000	0	0
Amortering av låneskulder	0	0	0	0	-50 000
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	0	5 000 000	12 000 000	5 000 000	10 150 000
Periodens kassaflöde					
Likvida medel vid periodens början	10 006 734	706 491	146 368	2 394 280	2 394 280
Likvida medel vid periodens slut	5 798 520	2 833 444	5 798 520	2 833 444	146 368
Summa disponibla likvida medel	5 798 520	2 833 444	5 798 520	2 833 444	146 368

18 KASSAFLÖDESANALYS MODERBOLAG

Belopp i SEK	2020	2019	2020	2019	2019
	APRIL-JUNI	APRIL-JUNI	JAN-JUNI	JAN-JUNI	JAN-DEC
Den löpande verksamheten					
Rörelseresultat efter avskrivningar	-2 286 894	-1 891 959	-2 600 285	-15 865 176	-6 389 020
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	0	8 959	0	1 636 332	-611 638
Erhållen ränta	0	0	0	52 030	0
Erlagd ränta	-119	-2 250	-10 059	-337 015	-5 034
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar i rörelsekapitalet	-2 287 013	-1 885 250	-2 610 344	-14 513 829	-7 005 692
Kassaflöde från förändringar i rörelsekapital					
Ökning (-) / minskning (+) av kortfristiga fordringar	-1 641 296	-329 699	-2 820 030	4 115 528	-6 147 074
Ökning (+) / minskning (-) av kortfristiga skulder	-78 746	1 280 374	-942 689	-14 198 930	1 461 818
Kassaflöde från den löpande verksamheten	-4 007 055	-934 575	-6 373 063	-24 597 231	-11 690 948
Investeringsverksamheten					
Investeringar finansiella anläggningstillgångar	0	0	0	-5 655 118	12 520
Kassaflöde från investeringsverksamheten	0	0	0	-5 655 118	12 520
Finansieringsverksamheten					
Avyttring dotterbolag	0	0	0	0	-778 134
Upptagna kortfristiga lån	0	0	0	0	10 200 000
Nyemissioner	0	0	12 000 000	40 435 202	0
Emissionsutgifter	0	0	0	-4 284 772	0
Konvertering skulder till aktier	0	-1 250 392	0	0	0
Amortering av låneskulder	0	0	0	-3 510 413	0
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	0	-1 250 392	12 000 000	32 640 017	9 421 866
Periodens kassaflöde	-4 007 055	-2 184 967	5 626 937	2 387 668	-2 256 562
Likvida medel vid periodens början	9 780 360	2 402 930	146 368	15 262	2 402 930
Likvida medel vid periodens slut	5 773 305	217 963	5 773 305	2 402 930	146 368
Summa disponibla likvida medel	5 773 305	217 963	5 773 305	2 402 930	146 368

19 FÖRÄNDRINGAR I EGET KAPITAL – KONCERN

Belopp i SEK	Aktiekapital	Ej reg. aktiekapital	Övr. tillskjutet kapital	Ansamlad förlust	S:A eget kapital
Vid årets början	1 477 820	0	121 454 111	-125 845 826	-2 913 895
Nyemission	263 111	0	21 838 194	0	22 101 305
Omföring	0	0	-2 401 446	2 401 446	0
Omräkningsdifferens	0	0	0	-6 465	-6 465
Periodens resultat	0	0	0	-7 620 635	-7 620 635
Vid periodens slut	1 740 931	0	140 890 859	-131 071 480	11 560 310

20 FÖRÄNDRINGAR I EGET KAPITAL – MODERBOLAG

Belopp i SEK	Aktiekapital	Ej reg. aktiekapital	Överkursfond	Ansamlad förlust	S:A eget kapital
Vid årets början	1 477 820	0	119 052 665	-122 072 884	-1 542 399
Nyemission	263 111	0	21 838 194	0	22 101 305
Periodens resultat	0	0	0	-2 610 344	-2 610 344
Vid periodens slut	1 740 931	0	140 890 859	-124 683 228	17 948 562

21 FÖRÄNDRINGAR I ANTAL AKTIER – MODERBOLAG

Belopp i SEK	2020	2019	2018	2017	2016
	JAN-JUNI	HELÅR	HELÅR	HELÅR	HELÅR
Ingående antal	295 563 956	278 330 990	102 937 855	39 978 751	9 558 642
Nyemission	4 761 905	0	121 117 638	7 418 000	29 426 815
Utnyttjade konvertibler	0	17 232 966	0	0	993 294
Kvittningsemission	47 860 250	0	54 275 497	33 041 104	0
Apportemission	0	0	0	22 500 000	0
Utgående antal	348 186 111	295 563 956	278 330 990	102 937 855	39 978 751

22 PRINCIPER FÖR DELÅRSRAPPORTENS UPPRÄTTANDE

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

23 INKOMSTSKATTER

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

24 KOMMANDE REDOVISNINGSTILLFÄLLEN

- Delårsrapport för det tredje kvartalet 2020 publiceras den 16 november 2020.
- Delårsrapport för det fjärde kvartalet 2020 publiceras den 26 februari 2021.
- Delårsrapport för det första kvartalet 2021 publiceras den 14 maj 2021.
- Datum för publicering av årsredovisning för verksamhetsåret 2020 kommer att anslås.

Uppsala den 21:a augusti 2020

Claes Tellman, Styrelseordförande

Bülent Balıkcı, Styrelseledamot

Thomas Hedlund, Styrelseledamot

Daniel Redén, Styrelseledamot

Helin Yasar, Styrelseledamot