

DELÅRSRAPPORT

1 JULI–30 SEPTEMBER 2022



INNEHÅLL

Tredje kvartalet 2022	3
VD har ordet	4
Vi är Gaming Corps	6
Publicerade spel Q3	8
Affärsområde iGaming	9
Våra produktkategorier	10
Casino Slots	11
Table Games	12
Multiplier Games	14
Mine Games	15
Turneringsverktyg	16
Finansiell översikt	17
Intäkter & kostnader	18
Koncernen	19
Nyckeltal	19
Resultaträkning	20
Balansräkning	21
Kassaflödesanalys	22
Moderbolaget	23
Resultaträkning	23
Balansräkning	24
Kassaflödesanalys	25
Förändring i eget kapital och aktier	26
Allmänt	27
Personal	27
Tvister och juridiska frågor	27
Miljö, hållbarhet och socialt ansvar	27
Risker och osäkerhetsfaktorer	27
Väsentliga händelser	28
Övriga upplysningar	28
Kontaktinformation	29
Kommande redovisningstillfällen	29



NYCKELTAL

	KONCERN JULI-SEP. 2022	JULI-SEP. 2021
Nettoomsättning	3,7 MSEK	0,83 MSEK
Rörelseresultat	-7,7 MSEK	-7,1 MSEK
Resultat efter finansiella poster	-6,2 MSEK	-7,1 MSEK
Resultat per aktie före och efter utspädning	-0,11 SEK	-0,16 SEK

UNDER PERIODEN

- Den 14 September meddelar Bolaget förändringar i ledningsgruppen där bland annat Victoria Bonner tillträder som CMO.
- Nya partners är bland andra: Planetwin365 och Hub88
- Bland nya spelsläpp inom kategorierna Mines och Multiplier återfinns: Skyliner, CatChing, Stormy Witch och flera varumärkes anpassade Mines games.

EFTER PERIODENS SLUT

- Stor pipeline med beställningar och pågående utveckling av varumärkesanpassade Mine Games.
- Nya spelkoncept inom kategorin Mines Games.
- Nästa generation Casino Slots lanseras.

7000+
AKTIEÄGARE

MALTA
UPPSALA
KYIV

41
MEDARBETARE

VI ÄR
NU LIVE PÅ
284
KASINON

GCOR
Noterad
sedan 2015

VD har ordet

Kära Aktieägare,

Nu när hösten är här och löven faller från träden för femte gången under min tid som styrelseledamot, tillförordnad VD och slutligen ordinarie VD inom **Gaming Corps**. Jag kan idag blicka tillbaka på en hel del händelser inom Bolaget och den utveckling som skett, från att ha en vision till att ha ett fantastiskt team om 41 personer engagerade med bra kompetens inom området vi valt att satsa på, iGaming.

Vi ser att **intäkterna** ökar och att spelarna har accepterat Gaming Corps som en pålitlig leverantör av spel hos de kasinon som anslutit sig till oss, med en blandning av innovation, enkelhet för förståelse och ett nytänkande har spelarantalet ökat med **573 procent** och insatserna ökat med **250 procent** sedan januari där graferna talar sitt tydliga språk. Då vi ständigt arbetar med en RTP (Return To Player) en matematisk modell kan intäkter variera i viss mån över perioder, vilket vi sett tidigare där vi varit beroende av antalet spelare och insatsnivå men som vi idag ser stabiliserat sig bra.

De titlar inom nya innovativa spel och nya slots vilka vi precis lanserat i dagarna visar att vi tagit ytterligare ett steg i helt rätt riktning med innovation och tilltro till spelarna som uppskattar en bra spelupplevelse för sina insatser, och den satsning som vi inom Gaming Corps valt är helt rätt som spelutvecklare inom sektorn att kunna förlita sig på att erbjuda sina kunder det de efterfrågar. Våra varumärkesanpassade spel inom kategorin Mine Games till dagens dato är ca 20 lanserade hos bland annat Betano, Leo Vegas och Superbet, med ytterligare 50 i produktion planerade att lanseras inom kommande månader. Penalty Champion ett mer sportinriktat spel som inspirerats av Mines spelen vilken lanserades i veckan inför fotbolls VM även denna är tillgänglig för operatörerna som varumärkesanpassad där ca 25 spel finns i produktion.



De **kostnader** som avspeglar sig i dagens rapport härrör till de satsningar som vi medvetet tagit under de senaste kvartalerna för att tillgodose kundernas efterfrågan på lanseringar från Gaming Corps nysatsningar på bland annat slots och varumärkes anpassade spel. Likaså har kostnaderna ökat då flera spel behöver certifieras och vissa nya marknader kräver andra typer av godkännanden som Bolaget arbetat med under en tid där externa konsulter eller rådgivare engagerats. Omkring 1 MSEK i engångskostnader hamnar på resultaträkningen som innefattar bland annat utveckling av backendsystemet utförd av externa konsulter.

Integrering av nya operatörer fortsätter i samma takt som tidigare, fler och fler operatörer visar intresse för Bolaget efter det att vi närvarit på mässor inriktat på iGaming, med de nya medarbetare vi anlitat ser vi ett **ökat intresse** för Bolagets samtliga produkter och en långsiktig relation till kunden.

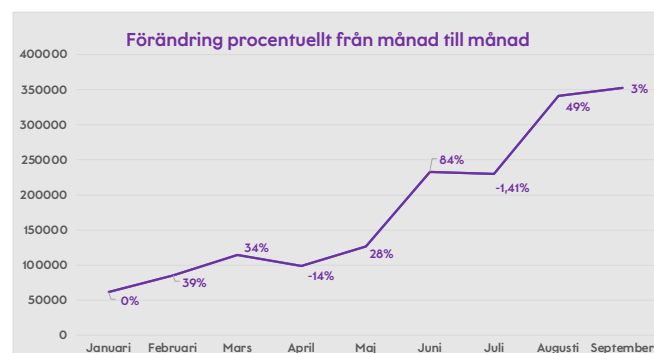
Jag ihop med mina medarbetare och Styrelsen ser fram emot en vinter som kommer att erbjuda flera spellanseringar ifrån Gaming Corps, och de fortsatta intensiva diskussioner kring lansering på den nordamerikanska marknaden. **Glädjande** är att vi är nu dessutom lanserar ett certifierat **Plinko** spel på den reglerade MGA-marknaden för de flertal kunder som efterfrågat just denna typ av lansering en längre tid och i dagarna kan erbjuda den till alla sina kunder dessutom varumärkesanpassad.

Jag vill tacka er aktieägare som alltid för att ni tror på Gaming Corps.

Uppsala 2022-11-15

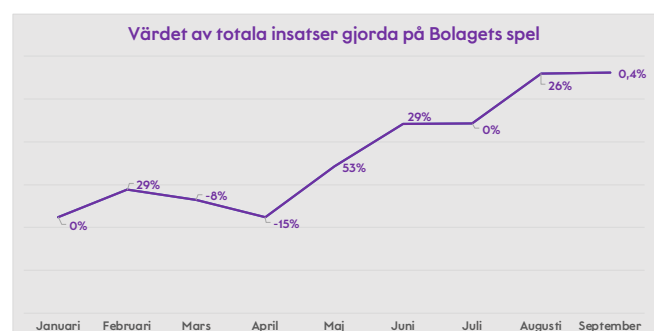
Juha Kauppinen

Antal spelare



Förändring från januari till september 573%.

Insatsvärde



Förändring från januari till september 250%.

Vi är Gaming Corps

Gaming Corps AB ("Bolaget") är ett utvecklingsföretag som agerar på den globala, digitala spelmarknaden med att ta fram kasinospel och datorspel inom två affärsområden – **iGAMING** och **GAMING**. Bolaget grundades 2014 och noterades 2015 på Nasdaq First North Growth Market.

OM BOLAGET

Gaming Corps har huvudkontor i Uppsala och en utvecklingsstudio på Malta, från vilka medarbetarna arbetat på distans sedan 2020 på grund av pandemin. 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. Ett antal medarbetare härrörande till studion på Malta arbetar också permanent på distans från andra orter i världen. Bolaget har därtill medarbetare i Ukraina som sedan krigets utbrott i februari 2022 arbetar på distans från olika orter i och utanför Ukraina. Medarbetarna i Ukraina är rekryterade av Gaming Corps och anställda på heltid i ett företag dedikerat till Gaming Corps via avtal. Under perioden har även ett nytt dotterbolag etablerats i Storbritannien vid namn Gaming Corps UK Ltd. till vilket vissa anställningar och konsultavtal också kommer knytas. Gaming Corps har per rapportdatum totalt 41 medarbetare som arbetar heltid i verksamheten antingen via anställning eller konsultavtal. Därtill engageras även underkonsulter till specifika uppdrag.

Verksamheten inom affärsområde Gaming är sedan början av 2021 vilande. Verksamheten inom iGaming fokuseras på fyra kategorier av kasinospel: Casino Slots, Table Games, Multiplier Games och Mine Games. Bolaget arbetar huvudsakligen med två affärsmodeller varav den första består av utveckling av icke exklusiva spel som kan erbjudas fler än en operatör. Den andra affärsmodellen avser utveckling av skräddarsydda och/

eller exklusiva spel för enskilda operatörer, samt olika nivåer av varumärkesanpassning och temaanpassning utifrån deras behov. Att kunna möta operatören genom att till exempel justera ett tema, göra en varumärkesanpassad version av ett spel som marknadsför det enskilda kasinot eller ta fram en så kallad "reskin" av ett redan existerande spel med nytt tema är något Bolaget fokuserat mer och mer på sedan början av 2021.

Gaming Corps har sedan den 11 februari 2020 licensen "Critical Gaming Supply License" för utgivning av digitala kasinospel utställd av Malta Gaming Authority, och har därefter arbetat med att successivt öka antalet marknader där verksamheten möter regionala krav och samt erhålla nödvändiga certifikat. Idag möter Bolaget kraven i Kroatien, Tyskland, Rumänien, Portugal och Italien, Gibraltar, certifieringsprocesser pågår för närvarande i Grekland, Danmark, Schweiz och Storbritannien samtidigt som arbete mot ISO-certifiering har inletts.

Bolagets lanserade spel inom affärsområde iGaming finns idag tillgängliga hos ca 284 onlinekasinon över ca 40 geografiska marknader, via de operatörer Gaming Corps har avtal med. Cirka 200 onlinekasinon väntar i dagsläget på driftsättning. Bolaget samarbetar med flertalet 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.



GAMING CORPS AFFÄRSIDÉ

Gaming Corps affärsidé är att inom marknaderna för iGaming och Gaming 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, för bred distribution eller skräddarsytt för enskilda kunder. 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 så kallad gamification. Det senare handlar om hur mycket av funktionalitet och spelupplevelse från Gamingvärlden som förs in i kasinospelen.



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



Gaming Corps' **VISION** is to be recognized worldwide as a Prime Mover in the evolution of the iGaming and Gaming industries.

VÅR 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 kundinriktad samt att bidra till att öka branschens övergripande anseende.

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.



Publicerade spel Q3



Cat Ching



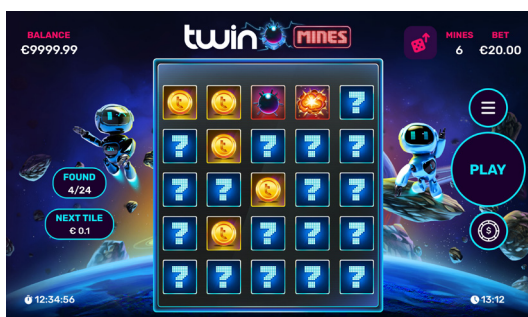
Jet Lucky 2



LeoVegas



PlayZee



Twin

AFFÄRSOMRÅDE
iGaming

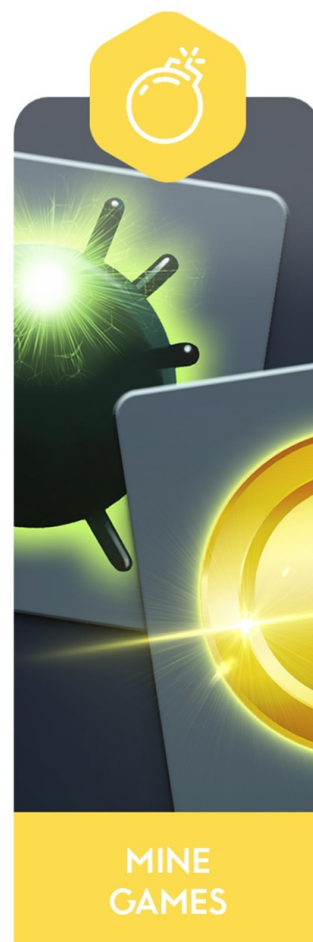
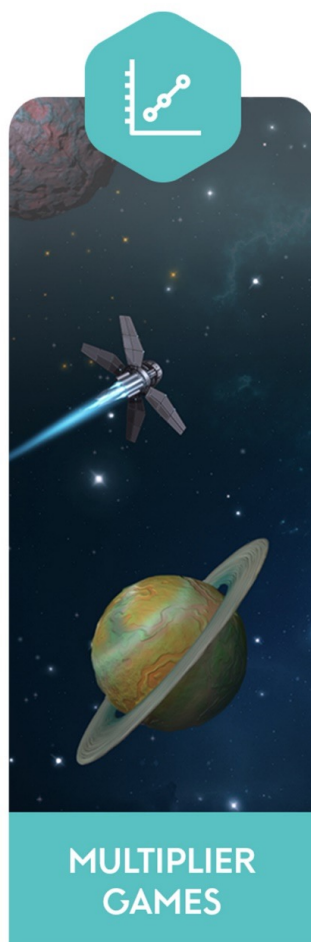
iGaming

Marknaden för **iGAMING** består av vadslagning och spel över internet via olika plattformar. Gaming Corps agerar på den globala iGamingmarknaden som utvecklare av **KASINOSPEL**. Tekniska och kreativa landvinningar har inneburit att dagens kasinospel tar sig mer och mer karaktären av datorspel.

Utveckling inom iGaming karaktäriseras av de tekniska krav som är resultatet av konsumentskyddande lagar och regleringar för produkter som spelas både för underhållning och pengar. För spelutvecklare är de primära målgrupperna **operatörer** som erbjuder spelen direkt mot slutanvändaren via egna eller anslutna **onlinekasinon**, samt **aggregatorer** som agerar teknisk mellanhand och även kan bidra till att ansluta fler operatörer. Gaming Corps har idag avtal med flertalet av marknadens mest framträdande aggregatorer så som iSoftBet, EveryMatrix, BetConstruct, Solid Gaming, 1X2, ESA-Gaming och Relax Gaming. Gaming Corps portfolio finns idag hos ca 284 onlinekasinon, tillgängliga för spelare på cirka 40 geografiska marknader. Efter avtal tecknats mellan operatör och spelutvecklare krävs det att parterna genomför en teknisk integration innan Bolagets spel kan göras tillgängliga.

I dagsläget väntar cirka 200 onlinekasinon på driftsättning. Arbete med att engagera fler operatörer pågår kontinuerligt tillika arbete med att möta olika regulatoriska krav i fler länder och därmed få en bredare geografisk spridning på Bolagets produkter. Samtliga Bolagets spel levereras till operatören med ett paket av grafiska komponenter samt professionellt producerat marknadsföringsinnehåll

Gaming Corps utvecklar spel inom fyra kategorier: **CASINO SLOTS, TABLE GAMES, MULTIPLIER GAMES** och **MINE GAMES**. Inom samtliga kategorier erbjuds olika former av varumärkesanpassning och Gaming Corps utvecklar även exklusiva, skräddarsydda spel.





Casino Slots

Produkter inom spelkategorin CASINO SLOTS (sv: digitala spelautomater) är elektroniska varianter av den klassiska spelautomaten enarmad bandit, som i grunden bygger på att ett antal hjul med symboler snurrar och vinst uppstår vid vissa kombinationer av symboler. Med moderna medel kan detta spel i sin digitala form kläs i en oändlig mängd grafiska teman, med en helt annan funktionalitet än det mekaniska originalet.

Casino Slots är också de mest klassiska bland de digitala kasinospelen och fortfarande mycket populära, även om andra spelkategorier har börjat konkurrera om spelarnas uppmärksamhet. Allt eftersom ny mekanik och nya typer av spel kommer fram på marknaden utvecklas även denna kategori, och dagens Casino Slots kan många gånger vara komplexa i sin design. Samtidigt är det tydligt att mer enkla spel, både i mekanik och tema, också fyller sin funktion på marknaden och har många trogna spelare.

PORTFÖLJEN

Casino Slots är den kategori som Bolaget har arbetat med längst och den första titeln lanserades 2020. Gaming Corps strävar efter att hålla en hög nivå på portföljens titlar och arbetar i linje med affärsidén med att böttna speldesignen i inspiration från Gaming. De titlar som ligger i pipeline baseras till stor del på återkoppling från nära samarbetspartners samt research av trender, framgångskoncept och utveckling på marknaden





Table Games

TABLE GAMES är en kategori kasinospel som består av klassiska bordsspel i digital form så som Blackjack, Baccarat och Roulette. I den digitala världen har utvecklare oftast hållit sig nära verkligheten i termer av hur spelen ser ut och fungerar, det vill säga man försöker i den mån det går att efterlikna det fysiska spelet både i termer av utseende och regler.

PORTFÖLJEN

Under 2021 pågick utvecklingen av Gaming Corps egen produktlinje som genomgående har en premiumprofil i form av ett lyxigt Art Deco-tema, delvis 3D-funktionalitet och integrerade möjligheter för operatörer att marknadsföra det egna kasinots varumärke. Det första spelet i produktlinjen var Blackjack Multihand by Gaming Corps™ som mjuklanserades den 16 december 2021 tillsammans med ett antal utvalda partners varav flera valde en varumärkesanpassad variant. Basversionen av spelet har därefter gjorts tillgängligt samtliga anslutna operatörer.

I februari 2021 lanserades Single Hand-versionen av spelet som har samma funktionalitet och utseende men en hand istället för tre. Under det andra kvartalet lanserades VIP-versioner av både Blackjack Multihand och Blackjack Single Hand, dessa är riktade till specifika geografiska marknader där det är möjligt att ha högre insats per spel. I slutet av perioden släpptes även Blackjack Multihand 21+3 och därefter Blackjack Multihand Perfect Pairs som båda är varianter med något annorlunda regler i grundspelet samt möjligheter till extra sidoinsatser.

I samma Art Deco-tema pågår utveckling av Bolagets första Roulette-spel. Även Roulette kommer utvecklas i ett antal olika varianter då operatörerna efterfrågar en palett av olika spel för att tillgodose spelarnas preferenser. Näst på tur därefter är Baccarat.



VARUMÄRKESANPASSADE TABLE GAMES

Möjligheten att varumärkesanpassa alla titlar inom Gaming Corps Table Games-serie har tagits väl emot av våra kunder, det vill säga operatörerna. Sedan december 2021 har 11 varumärkesanpassade spel gått live och ett större antal ligger godkända i pipeline för lansering, varav flera globalt välkända varumärken. Därutöver har Bolaget många pågående processer med ytterligare kunder där arbetet med att ta fram design är i olika stadier av färdigställande. Arbetet med att varumärkesanpassa Table Games är ett av de projekt som löper genom Bolagets samtliga team.

När en operatör önskar en varumärkesanpassad version till ett eller flera av sina onlinekasinon tar Säljteamet dialogen med kunden. Det handlar både om att Gaming Corps aktivt söker upp kunden för införsäljning eller att redan existerande kunder efterfrågar ett spel. Därefter tar MarCom-teamet fram ett antal olika designar baserade på varumärkets identitet. Det handlar om olika varianter av färg på spelbordet, placering av logotyper och design på spelkortet. Kunden väljer sen en design och arbetet går vidare till Art-teamet som tar fram de olika grafiska filer som Frontend-teamet därefter implementerar i spelet. Slutligen kopplar Backend-teamet upp spelet i livemiljö och därefter går bollen tillbaka till MarCom-teamet som tar fram marknadsföringsmaterial samt till Säljteamet som förmedlar det färdiga spelet och alla sk. "assets" till kunden.

I många fall har detta arbete redan genomförts innan en operatör är driftsatt eftersom integrationen ofta tar lång tid.





Multiplier Games

MULTIPLIER GAMES är en relativt ny kategori på framväxt, där funktionalitet från så kallade "crash games" inom genren för kryptovalutaspel utgör inspiration. Spelaren lägger sin insats, startar spelet och ett objekt börjar röra sig samtidigt som en multiplikator räknar upp. Spelaren väljer sen hur länge den vill stanna i spelet, ju längre desto högre multiplikator och potentiell vinst men också risk att objektet avbryts i sin framfart och insatsen går förlorad.

Spelen har ofta så kallad multiplayer-funktionalitet vilket innebär att flera spelare samtidigt satsar på samma spelomgång och spelarna kan följa varandras insatser och val att stanna eller avsluta i realtid vilket bidrar till spelupplevelse och engagemang.

PORTFÖLJEN

Gaming Corps satsning inom kategorin är starkt knuten till kundbehov och förfrågningar från operatörer. I dagsläget är utbudet på marknaden begränsat och framför allt på de marknader som Gaming Corps når via licensen från MGA, men här finns tydliga signaler att ett större utbud globalt är att vänta inom kort allteftersom många utvecklare rör sig in i kategorin. Bolagets första spel inom kategorin var ett skräddarsytt spel vid namn JetLucky som erbjuds exklusivt via ett antal onlinekasinon och varit mycket populärt. Därefter har tre spel lanserats – To Mars and Beyond, JetLucky 2 efter årsskiftet samt i december 2021 det första spelet i kategorin med jultema – Ho Ho HODL. De senaste spelsläppen inom kategorin är Skyliner samt Stormy Witch.



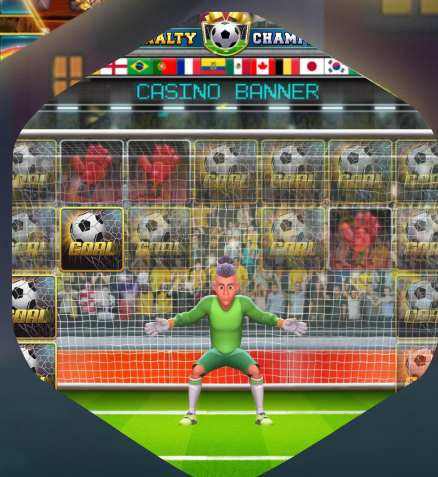
Mine Games

MINE GAMES är en ung men redan väldigt populär kategori kasinospel med rötter i de klassiska minröjningsspelet från 80-talet kombinerat med deras moderna motsvarigheter i form av kryptovalutaspel. Mine Games bygger på fält med brickor som öppnas för att avslöja antingen någon form av skatt eller någon form av mina. Spelaren kan välja vilken bricka som helst och kan innan spelomgången startar ange mängden minor på spelplanen, ju fler minor desto högre risk men också högre potentiell belöning. Efter varje röjd skatt kan spelaren ta hem vinsten eller stanna kvar i spelet, medan en röjd mina innebär att alla framsteg går förlorade.

PORTFÖLJEN

Gaming Corps titel Coin Miner är ett av de första, om inte det första, spelet inom kategorin som certifierats av MGA. Sedan Coin Miner publicerades sommaren 2021 har ytterligare spel publicerats. Bolaget arbetar huvudsakligen med två typer av Mine Games – minimalistiska och klassiska. Den första typen har stilren, enkel design och syftar till att kryptovalutaspelarna ska känna sig hemma och hitta till kasinovärlden. Den andra typen efterliknar mer klassiska kasinospel – färgglada, inbjudande och med karaktärer – för att introducera vana kasinobesökare till kryptoinspirerade spel. Kategorin i sig, och framför allt Bolagets portfölj, är en spännande blandning av influenser och visar på hur snabbt marknaden just nu rör sig i termer av konceptutveckling.

Allt eftersom Gaming Corps expanderar geografiskt blir det viktigt att erbjuda lokalt anpassat innehåll, en kapacitet vi behöver kunna demonstrera för samarbetspartners i god tid innan vi erhållit certifikat eller på annat sätt mött kraven på specifika marknader. Mine Games som spelkategori passar väldigt bra som grund för specifika teman och för att möta efterfrågan hos ett större antal olika målgrupper, något som redan gjorts med till exempel Lucky Yuanbao, med tema kinesiskt nyår, eller Six or Out som har tema cricket. Under våren har arbete pågått med förbättringar av Mine-spelens utseende och funktionalitet och de spel som nu lanseras bygger alla på det nya användargränssnittet.





VARUMÄRKESANPASSADE MINE GAMES

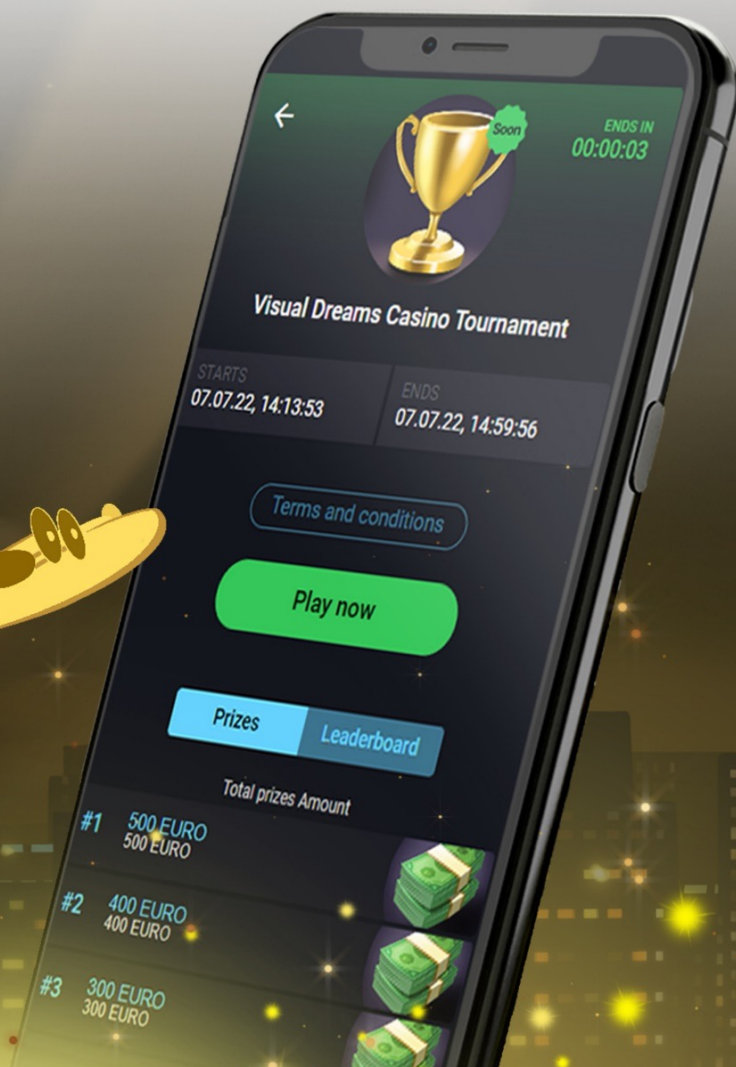
Inom ramen för Bolagets uttalade strategi att erbjuda skräddarsytt, varumärkesanpassat och/eller exklusivt innehåll lanserades under slutet av perioden ett nytt erbjudande inom kategori Mine Games. Grunden utgörs av Gaming Corps framgångsrika spel Coin Miner som i sin design på olika sätt anpassas till kasinots varumärkesprofil, antingen till redan anslutna partners eller inom ramen för förhandling om nya samarbetsavtal.

Gaming Corps tar fram spelen snabbt och kan på så sätt möta kundernas behov av exklusivt innehåll. Grunden i affärs-modellen ligger i placering på respektive onlinekasino då kasinots egna, varumärkesanpassade spel får placeringar som är fördelaktiga i relation till annat innehåll. Bland de som valt att beställa skräddarsydda spel räknas några av iGamingmarknadens största aktörer. Deförstaspele lanserades i slutet av perioden och till dags dato är 20 varumärkesanpassade Mine Games live och 10 inväntar för närvarande lansering. Därutöver finns ca 50 ytterligare spel i pipeline, i olika stadier av färdigställande och/eller förhandling. Det har även blivit stort intresse att varumärkesanpassa vårt senaste tillskott inom spelkategorin mine games som är penalty champion. Här har vi fått intresse från ca 25 casinon.

TURNERINGSVERKTYG

Bolaget har nyligen lanserat det turneringsverktyg som utvecklats under ett knappt år bland annat i samarbete med nära partners för att säkerställa att det möter marknadens efterfrågan. All funktionalitet har ännu inte kopplats på utan verktyget testas och byggs till efter hand. I nuläget är det tillgängligt som tillval för alla spel inom kategorierna Mine Games och Multiplier Games. Turneringar fyller långsiktig funktionen att öka intäkter genom ökat spelande på Bolagets titlar och närmre samarbete med operatörerna, på kort sikt genom att ge våra Account Managers fler verktyg i arbetet med att bygga djupare relationer med sina kundkontakter.

Turneringsverktyget ger den individuella operatören en mängd olika valmöjligheter avseende längd på turneringen, priser, typ av poängräkning, statistikinsamling med mera.



Finansiell översikt

Intäkter & kostnader

INTÄKTER

Under perioden har koncernen intäkter om totalt 3,7 MSEK. Dessa intäkter härrör till vinstdelning vid spel av Bolagets produkter inom affärsområde iGaming.

Bolagets intäkter påverkas av antalet lanserade spel, antalet operatörer hos vilka spelen finns, geografisk spridning, exponering av spelen hos respektive operatörs onlinekasinon samt utdelade vinster vid spel på Bolagets produkter. Bolagets lanserade spel finns idag tillgängliga på cirka 284 driftsatta onlinekasinon, vilket inbegriper exponering mot spelare på cirka 40 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.

FINANSIERING

Bolaget har medvetet utökat samarbetet med bland annat spelutvecklingskonsulter för att säkerställa kundernas behov av nya speltitlar, därutöver har legala rådgivare engagerats för ansökningar av licenser till flera marknader. Givet befintliga likvida medel samt förväntat kassaflöde under resten av perioden, bedömer styrelsen att Bolaget i dagsläget har tillräckliga medel för driften de kommande 3 månaderna utifrån nuvarande prognos samt kortfristigt lån från styrelsen. Styrelsen arbetar dock med möjliga finansieringsalternativ för att säkerställa likvida medel för minst 12 månader och gör bedömningen att utsikterna är mycket goda för att finna en finansieringslösning inom kort.

KOSTNADER

Bolagets kostnadsmassa reflekterar till stor grad fortsatt den successiva uppbyggnad av strukturkapital och kompetens som pågått under de senaste verksamhetsåren. Under posten Övriga externa kostnader återfinns en betydande andel av

koncernens kostnader i form av konsultarvoden för de under kvartalet 21 av de totalt 41 medarbetare som inte har fast anställning i antingen moderbolaget eller dotterbolagen utan istället är engagerade via någon form av konsultavtal. I Övriga externa kostnader återfinns även verksamhetskritiska poster som till exempel kostnader för bolagets arbete med certifiering på olika marknader, underhåll av spellicenser, juridiska och finansiella tjänster kopplade till avtalskrivningar. En annan väsentlig kostnadspost är även tester av spel för certifiering inför lansering av nya spel, vilka utförs av externa aktörer. Som exempel kan nämnas att kostnader för speltester under kvartal 3 uppgick till cirka 1,6 MSEK.

Under övriga kostnader ingår även en post om 1,2 MSEK som avser under året tidigare, felaktigt aktiverade kostnader i dotterbolaget, som nu kostnadsförts i enlighet med vår kostnadsföringsprincip enligt nedan.

Bolaget tillämpar kostnadsföringsprincipen avseende internt och externupparbetade immateriella anläggningstillgångar. Det innebär att utgifter för produktutveckling redovisas som kostnad när de uppkommer.

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 september 2022, var sista avslutet på kursen 2,195 SEK per aktie vilket motsvarar ett börsvärde om cirka 119 MSEK baserat på 54 152 501 utestående aktier.

AKTIEKAPITAL

Per den 30 september 2022 uppgick antalet aktier i Gaming Corps till 54 152 501 till fullo betalda stamaktier med ett kvotvärde om 0,05 kr.

NYCKELTAL KONCERN

Belopp i SEK	2022 JULI-SEPT	2021 JULI-SEPT	2022 JAN-SEPT	2021 JAN-SEPT	2021 JAN-DEC
Nettoomsättning	3 665 015	823 742	7 041 167	1 621 611	2 358 238
EBITDA	-7 218 374	-6 409 636	-18 638 029	-15 080 546	-20 587 519
Rörelseresultat	-7 749 383	-7 101 303	-20 092 326	-16 405 482	-22 460 701
Periodens resultat	-6 226 248	-7 114 025	-17 079 739	-16 253 640	-22 364 404
Soliditet vid periodens utgång %	64,2	62,6	64,2	62,6	33,2
Räntabilitet på eget kapital %	neg.	neg.	neg.	neg.	neg.
Eget kapital per aktie					
före utspädning kr	0,21	0,26	0,21	0,26	0,11
efter utspädning kr	0,21	0,26	0,21	0,26	0,11
Aktiens slutkurs för perioden	2,19	3,18	2,19	3,18	2,72
Resultat per aktie					
före utspädning kr	-0,11	-0,16	-0,32	-0,37	-0,51
efter utspädning	-0,11	-0,16	-0,31	-0,37	-0,51
Antal aktier vid periodens slut*	54 152 501	43 523 263	54 152 501	43 523 263	43 523 263
Utestående optioner **	630 000	469 556	630 000	469 556	469 556
Genomsnittligt antal aktier	54 152 501	43 523 263	47 066 342	43 523 263	43 523 263
Antal anställda					
i genomsnitt	18	13	18	13	13
vid periodens slut	20	13	20	13	13

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

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

RESULTATRÄKNING KONCERN

Belopp i SEK	2022 JULI-SEPT	2021 JULI-SEPT	2022 JAN-SEPT	2021 JAN-SEPT	2021 JAN-DEC
Rörelsens intäkter m.m					
Nettoomsättning	3 665 015	823 742	7 041 167	1 621 611	2 358 238
Övriga rörelseintäkter	20 627	53 540	133 056	53 540	59 333
	3 685 642	877 282	7 174 223	1 675 151	2 417 571
Rörelsens kostnader					
Övriga externa kostnader	-6 672 399	-5 241 409	-16 321 501	-10 861 656	-14 895 092
Personalkostnader	-4 231 617	-2 045 509	-9 404 192	-5 894 041	-7 894 641
Av- och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	-531 009	-691 667	-1 454 297	-1 324 936	-1 873 182
Övriga rörelsekostnader	0	0	-86 559	0	-215 357
Rörelseresultat	-7 749 383	-7 101 303	-20 092 326	-16 405 482	-22 460 701
Finansiella poster					
Valutaförändringar långfristiga fordringar	1 523 195	0	3 118 617	0	0
Resultat från andelar i andra företag	0	0	0	183 706	183 706
Räntekostnader och liknande resultatposter	-60	-12 722	-106 030	-31 864	-87 409
Resultat efter finansiella poster	-6 226 248	-7 114 025	-17 079 739	-16 253 640	-22 364 404
Resultat före skatt	-6 226 248	-7 114 025	-17 079 739	-16 253 640	-22 364 404
Skatt på periodens resultat	0	0	0	0	0
PERIODENS RESULTAT	-6 226 248	-7 114 025	-17 079 739	-16 253 640	-22 364 404

BALANSRÄKNING KONCERN

Belopp i SEK	2022-09-30	2021-09-30	2021-12-31	2020-12-31
TILLGÅNGAR				
Anläggningstillgångar				
Immateriella anläggningstillgångar				
Övriga immateriella tillgångar	5 123 241	6 530 057	6 053 282	1 220 530
	5 123 241	6 530 057	6 053 282	1 220 530
Materiella anläggningstillgångar				
Inventarier, verktyg och installationer	398 147	485 853	451 180	612 779
	398 147	485 853	451 180	612 779
Finansiella anläggningstillgångar				
Andra långfristiga värdepappersinnehav	4 472 447	4 472 447	4 472 447	5 510 131
Andra långfristiga fordringar	52 193	52 193	52 193	262 690
	4 524 640	4 524 640	4 524 640	5 772 821
SUMMA ANLÄGGNINGSTILLGÅNGAR	10 046 028	11 540 550	11 029 102	7 606 130
Omsättningstillgångar				
Kortfristiga fordringar				
Kundfordringar	1 604 170	0	198 013	0
Övriga fordringar	1 413 249	2 688 525	908 659	1 242 993
Förutbetalda kostnader	2 079 379	1 654 534	2 521 331	520 093
	5 096 798	4 343 059	3 628 003	1 763 086
Kassa och bank	2 719 268	2 126 002	288 632	22 283 725
Summa omsättningstillgångar	7 816 066	6 469 061	3 916 635	24 046 811
SUMMA TILLGÅNGAR	17 862 094	18 009 611	14 945 737	31 652 941
EGET KAPITAL OCH SKULDER				
Eget kapital				
Aktiekapital	2 707 625	2 176 163	2 176 163	2 176 163
Övrigt tillskjutet kapital	191 445 166	165 896 852	165 896 852	165 896 852
Balanserat resultat inkl. periodens resultat	-182 689 730	-156 802 710	-163 118 475	-140 368 043
SUMMA EGET KAPITAL	11 463 061	11 270 305	4 954 540	27 704 972
Långfristiga skulder				
Andra Långfristiga skulder	815 945	2 500 000	0	0
	815 945	2 500 000	0	0
Kortfristiga skulder				
Leverantörsskulder	2 685 025	1 270 253	1 677 168	540 936
Övriga kortfristiga skulder	1 780 372	1 605 293	6 856 794	1 700 794
Upplupna kostnader & förutbetalda intäkter	1 117 691	1 363 760	1 457 235	1 706 239
	5 583 088	4 239 306	9 991 197	3 947 969
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	17 862 094	18 009 611	14 945 737	31 652 941
Ställda säkerheter	1 000 000	1 000 000	1 000 000	1 000 000
Summa säkerhet och ansvarsförbindelser	1 000 000	1 000 000	1 000 000	1 000 000

KASSAFLÖDESANALYS KONCERN

Belopp i SEK	2022 JULI-SEPT	2021 JULI-SEPT	2022 JAN-SEPT	2021 JAN-SEPT	2021 JAN-DEC
Den löpande verksamheten					
Rörelseresultat efter avskrivningar	-7 749 383	-7 101 303	-20 092 326	-16 405 482	-22 460 701
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	531 009	2 459 040	1 454 297	1 324 936	1 873 182
Erlagd ränta	-60	-12 722	-106 030	-31 864	-87 409
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar i rörelsekapitalet	-7 218 434	-4 654 985	-18 744 059	-15 112 410	-20 674 928
Kassaflöde från förändringar i rörelsekapital					
Ökning (-) / minskning (+) av kortfristiga fordringar	125 961	-727 786	-1 468 795	-2 579 973	-1 864 917
Ökning (+) / minskning (-) av kortfristiga skulder	292 386	1 221 619	2 211 038	291 337	543 228
Kassaflöde från den löpande verksamheten	-6 800 087	-4 161 152	-18 001 816	-17 401 046	-21 996 617
Investeringsverksamheten					
Investeringar immateriella anläggningstillgångar	0	0	0	-6 555 002	-6 783 680
Investeringar materiella anläggningstillgångar	-18 783	0	0	0	-13 121
Avyttring av andelar i andra företag	0	0	0	1 298 325	1 298 325
Kassaflöde från investeringsverksamheten	-18 783	0	0	-5 256 677	-5 498 476
Finansieringsverksamheten					
Uptagna långfristiga lån	0	0	0	2 500 000	0
Upptagna kortfristiga lån	0	0	5 500 000	0	5 500 000
Amortering av låneskulder	0	0	-1 500 000	0	0
Nyemission	0	0	16 500 000	0	0
Emissionsutgifter	0	0	-67 548	0	0
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	0	0	20 432 452	2 500 000	5 500 000
Periodens kassaflöde	-6 818 870	-4 161 152	2 430 636	-20 157 723	-21 995 093
Likvida medel vid periodens början	9 538 138	6 287 154	288 632	22 283 725	22 283 725
Likvida medel vid periodens slut	2 719 268	2 126 002	2 719 268	2 126 002	288 632
SUMMA DISPONIBLA LIKVIDA MEDEL	2 719 268	2 126 002	2 719 268	2 126 002	288 632

RESULTATRÄKNING MODERBOLAG

Belopp i SEK	2022 JULI-SEPT	2021 JULI-SEPT	2022 JAN-SEPT	2021 JAN-SEPT	2021 JAN-DEC
Rörelsens intäkter m.m					
Nettoomsättning	3 741 080	3 625 156	10 298 535	5 870 449	8 090 281
Övriga rörelseintäkter	20 627	53 540	133 056	53 540	59 333
	3 761 707	3 678 696	10 431 591	5 923 989	8 149 614
Rörelsens kostnader					
Övriga externa kostnader	-4 873 108	-3 017 893	-13 204 895	-7 511 342	-10 354 522
Personalkostnader	-450 847	-619 949	-1 320 304	-1 613 904	-2 010 212
Av- och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	-31 680	-31 680	-95 040	-95 040	-126 720
Övriga rörelsekostnader	0	0	-86 559	0	-215 357
Rörelseresultat	-1 593 928	9 174	-4 275 207	-3 296 297	-4 557 197
Finansiella poster					
Resultat från andelar i andra företag	0	0	0	183 706	183 706
Valutaförändringar långfristiga fordringar	1 523 195	0	3 118 617	0	0
Räntekostnader och liknande resultatposter	-60	-1 250	-106 030	-3 267	-45 966
Resultat efter finansiella poster	-70 793	7 924	-1 262 620	-3 115 858	-4 419 457
Resultat före skatt	-70 793	7 924	-1 262 620	-3 115 858	-4 419 457
Skatt på periodens resultat	0	0	0	0	0
PERIODENS RESULTAT	-70 793	7 924	-1 262 620	-3 115 858	-4 419 457

BALANSRÄKNING MODERBOLAG

Belopp i SEK	2022-09-30	2021-09-30	2021-12-31	2020-12-31
TILLGÅNGAR				
Anläggningstillgångar				
Immateriella anläggningstillgångar				
Övriga immateriella tillgångar	67 200	193 920	162 240	288 960
	67 200	193 920	162 240	288 960
Finansiella anläggningstillgångar				
Andelar i koncernföretag	12 520	12 520	12 520	12 520
Andra långfristiga värdepappersinnehav	4 472 447	4 472 447	4 472 447	5 510 131
Fordringar koncernföretag	56 316 536	33 183 868	36 742 393	14 671 901
Lämnade depositioner	52 193	52 193	52 193	262 689
	60 853 696	37 721 028	41 279 553	20 457 241
SUMMA ANLÄGGNINGSTILLGÅNGAR	60 920 896	37 914 948	41 441 793	20 746 201
Omsättningstillgångar				
Kortfristiga fordringar				
Kundfordringar	706 637	0	0	0
Övriga fordringar	1 041 292	950 945	663 655	669 211
Förutbetalda kostnader	1 235 255	1 476 567	1 878 273	393 440
	2 983 184	2 427 512	2 541 928	1 062 651
Kassa och bank	1 264 408	2 117 005	160 530	21 842 657
Summa omsättningstillgångar	4 247 592	4 544 517	2 702 458	22 905 308
SUMMA TILLGÅNGAR	65 168 488	42 459 465	44 144 251	43 651 509
EGET KAPITAL OCH SKULDER				
Eget kapital				
Bundet eget kapital				
Aktiekapital	2 707 625	2 176 163	2 176 163	2 176 163
Fritt eget kapital				
Överkursfond	191 445 166	165 896 852	165 896 852	165 896 852
Balanserat resultat	-132 224 813	-127 805 357	-127 805 357	-122 072 884
Periodens resultat	-1 262 620	-3 115 858	-4 419 457	-5 732 473
SUMMA EGET KAPITAL	60 665 358	37 151 800	35 848 201	40 267 658
Långfristiga skulder				
Andra långfristiga skulder	0	2 500 000	0	0
	0	2 500 000	0	0
Kortfristiga skulder				
Leverantörsskulder	835 230	501 991	192 897	284 960
Skulder till koncernföretag	87 040	87 040	87 040	87 040
Övriga kortfristiga skulder	1 225 221	1 212 735	6 724 535	1 450 242
Upplupna kostnader & förutbetalda intäkter	2 355 639	1 005 899	1 291 578	1 561 609
Summa kortfristiga skulder	4 503 130	2 807 665	8 296 050	3 383 851
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	65 168 488	42 459 465	44 144 251	43 651 509
Ställda säkerheter	1 000 000	1 000 000	1 000 000	1 000 000
Summa säkerhet och ansvarsförbindelser	1 000 000	1 000 000	1 000 000	1 000 000

KASSAFLÖDESANALYS MODERBOLAG

Belopp i SEK	2022 JULI-SEPT	2021 JULI-SEPT	2022 JAN-SEPT	2021 JAN-SEPT	2021 JAN-DEC
DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN					
Rörelseresultat efter avskrivningar	-1 593 928	9 174	-4 275 207	-3 296 297	-4 557 197
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	31 680	31 680	95 040	95 040	126 720
Erlagd ränta	60	-1 250	-106 030	-3 267	-45 966
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar i rörelsekapitalet	-1 562 188	39 604	-4 286 197	-3 204 524	-4 476 443
Kassaflöde från förändringar i rörelsekapital					
Ökning (-) / minskning (+) av kortfristiga fordringar	230 357	902 153	-441 256	-1 364 861	-1 479 277
Ökning (+) / minskning (-) av kortfristiga skulder	-1 048 145	-515 315	3 792 920	-576 186	-587 801
Kassaflöde från den löpande verksamheten	-2 379 976	426 442	-934 533	-5 145 571	-6 543 521
Investeringsverksamheten					
Avyttring av andelar i andra företag	0	0	0	1 298 325	1 298 325
Kassaflöde från investeringsverksamheten	0	0	0	1 298 325	1 298 325
Finansieringsverksamheten					
Upptagna långfristiga lån	0	2 500 000	0	2 500 000	0
Upptagna kortfristiga lån	0	0	5 500 000	0	5 500 000
Amortering av låneskulder	0	0	-1 500 000	0	0
Nyemissioner	0	0	16 500 000	0	0
Emissionsutgifter	0	0	-67 548	0	0
Lämnade lån till dotterföretag	-5 526 070	-7 079 551	-18 394 041	-18 378 406	-21 936 931
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	-5 526 070	-4 579 551	2 038 411	-15 878 406	-16 436 931
Periodens kassaflöde	-7 906 046	-4 153 109	1 103 878	-19 725 652	-21 682 127
Likvida medel vid periodens början	9 170 454	6 270 114	160 530	21 842 657	21 842 657
Likvida medel vid periodens slut	1 264 408	2 117 005	1 264 408	2 117 005	160 530
Summa disponibla likvida medel	1 264 408	2 117 005	1 264 408	2 117 005	160 530

Eget kapital & aktier

FÖRÄNDRINGAR I EGET KAPITAL KONCERN

Belopp i SEK	Aktiekapital	Övr. tillskjutet kapital	Ansamlad förlust	S:A eget kapital
Vid årets början	2 176 163	165 896 852	-163 118 475	4 954 540
Nyemission	335 366	16 164 634	0	16 500 000
Kvittningsemission	196 096	9 451 229	0	9 647 325
Emissionskostnader	0	-64 548	0	-64 548
Omräkningsdifferens	0	0	0	-2 494 517
Periodens resultat	0	0	0	-17 079 739
VID PERIODENS SLUT	2 707 625	191 448 167	-163 118 475	11 463 061

FÖRÄNDRINGAR I EGET KAPITAL MODERBOLAG

Belopp i SEK	Aktiekapital	Ej reg. aktiekapital	Överkursfond	Ansamlad förlust	S:A eget kapital
Vid årets början	2 176 163	0	165 896 852	-132 224 814	35 848 201
Nyemission	335 366	0	16 164 634	0	16 500 000
Kvittningsemission	196 096	0	9 451 229	0	9 647 325
Emissionskostnader	0	0	-67 548	0	-67 548
Periodens resultat	0	0	0	-1 262 620	-1 262 620
VID PERIODENS SLUT	2 707 625	0	191 445 167	-133 487 434	60 665 358

FÖRÄNDRINGAR I ANTAL AKTIER MODERBOLAG

Belopp i SEK	2022 Jan -Sept	2021 HELÅR	2020 HELÅR	2019 HELÅR	2018 HELÅR
INGÅENDE ANTAL	43 523 263	43 523 263	295 563 956	278 330 990	102 937 855
Nyemission	6 707 317	0	13 466 557	0	121 117 638
Utnyttjade konvertibler	0	0	0	17 232 966	0
Kvittningsemission	3 921 921	0	47 860 250	0	54 275 497
Omvänd split 1:10	0	0	-313 367 500	0	0
UTGÅENDE ANTAL	54 152 501	43 523 263	43 523 263	295 563 956	278 330 990

Allmänt

PERSONAL

- Antalet anställda i moderbolaget uppgick per den 30 september 2022 till 1 person (1 person).
- Medelantalet anställda i moderbolaget för perioden uppgick till 1 person (1 person).
- Antalet anställda i koncernen uppgick per den 30 september 2021 till 20 personer (13 personer)
- Medelantalet anställda i koncernen för perioden uppgick till 20 personer (13 personer)
- Bolaget har vid rapportdatum totalt 41 medarbetare där de som inte är anställda är engagerade via konsultavtal antingen genom Moderbolaget, helägda dotterbolaget Gaming Corps Malta Ltd eller helägda dotterbolaget Gaming Corps UK Ltd. Till gruppen medarbetare som arbetar under konsultavtal räknas fem av ledningsgruppens medlemmar.

Uppgifter i parentes avser samma period föregående verksamhetsår 2021

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 på Lars Hagelin till Stockholms tingsrätt i vilken Bolaget bland annat yrkat att tingsrätten ska förplikta 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 till 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 återbetalningskrav görs gällande att borgenär Lars Hagelin skall anses vara återbetalningsskyldig. Det är fortsatt Bolagets bedömning att förutsättningarna för ett utfall i tvisten till Gaming Corps fördel är goda. Borgenären är skriven i Spanien, Malaga, där rätten har sökt hjälp av berörd myndighet för delgivning.

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 utvecklingen. I den operativa vardagen söker ledningen säkerställa ett ansvarsfullt agerande gentemot såväl miljö som samhälle vad gäller inköp och drift.

Bolaget utvecklar spel med design inspirerad av spelprodukter på kryptovalutamarknaden, men kryptoteknologi ligger inte till grund för utvecklingen, således finns ingen miljöpåverkan i form av så kallad crypto mining.

RISKER OCH OSÄKERHETSFAKTORER

Ett antal faktorer påverkar, eller kan påverka, Gaming Corps verksamhet både direkt och indirekt, och aktiv riskhantering är en förutsättning för att Bolaget ska kunna bedriva en framgångsrik verksamhet. Bolaget är exponerat för risker som inkluderar strategiska och externa risker men också affärsrisker såsom operationella och finansiella risker. Risker och osäkerhetsfaktorer beskrivs mer i detalj i den Årsredovisning som publicerades den 18 maj 2022, publikationen finns tillgänglig på www.gamingcorps.com.

Den 24 februari bröt krig ut i Ukraina vilket omedelbart medförde att flera av Bolagets medarbetare behövdes omlokaliseras till andra orter. Den första tiden innebar denna omlokalisering vissa förseningar internt samtidigt som Bolaget också påverkats av vissa förseningar hos ukrainska underkonsulter vars verksamhet också drabbats av kriget. Efter en period stabiliserades läget både internt och för berörda underkonsulter och inga förseningar föreligger för närvarande som resultat av kriget. Medarbetarnas hälsa och säkerhet är fortsatt Bolagets främsta prioritet.

VÄSENTLIGA HÄNDELSER UNDER PERIODEN

- Den 14 September meddelar Bolaget förändringar i ledningsgruppen där bland annat Victoria Bonner tillträder som CMO.
- Nya partners är bland andra: Planetwin365 och Hub88
- Bland nya spelsläpp inom kategorierna Mines och Multiplier återfinns: Skyliner, CatChing, Stormy Witch och flera varumärkes anpassade Mines games.

VÄSENTLIGA HÄNDELSER EFTER PERIODENS SLUT

- Den 15-18 November närvarar Bolaget på Sigma Malta med flertalet representanter.

ÖVRIGA UPPLYSNINGAR

PRINCIPER FÖR DELÅRSRAPPORTENS UPPRÄTTANDE

Regelverket K3 har använts för perioden. Denna delårsrapport har upprättats i enlighet med Årsredovisningslagen samt Bokförings-nämndens 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.

INKOMSTSKATTER

Gaming Corps redovisar mot bakgrund av bolagets ställning inte värdet av underskottsavdrag som en tillgång i balansräkningen. Det skattemässiga underskottet uppgår per den 31 december 2021 till 130,93 MSEK.

GRANSKNING

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

KONTAKTINFORMATION

POSTADRESSER

Gaming Corps AB
Postbox 2066
750 02 Uppsala
Sweden

Gaming Corps Malta Ltd.
SCM01 Smart City
Unit 102, SMARTCITY, SCM1001
Malta

EMAILADRESSER

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

CERTIFIED ADVISER

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

REVISOR

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

KONTOFÖRANDE INSTITUT

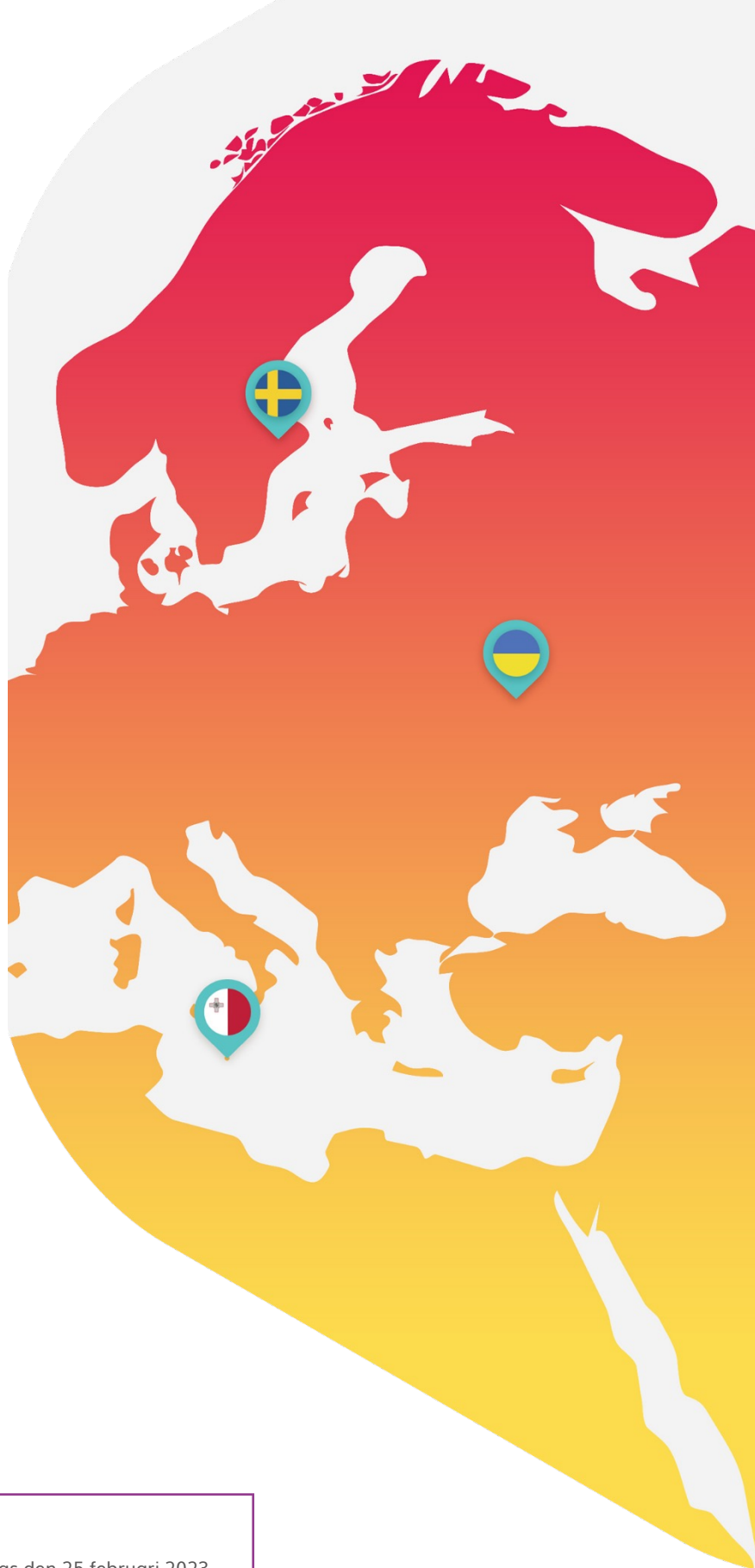
Euroclear Sweden AB
Box 191
101 23 Stockholm
www.euroclear.com

KOMMANDE REDOVISNINGSTILLFÄLLEN

Delårsrapport för det fjärde kvartalet 2022 publiceras den 25 februari 2023.

Delårsrapport för det första kvartalet 2023 publiceras den 17 maj 2023.

Delårsrapport för det andra kvartalet 2023 publiceras den 25 augusti 2023.





gaming corps™