



gaming corps



DELÅRSRAPPORT

1 JULI - 30 SEPTEMBER 2020

Sammanställning

OMSÄTTNING OCH RESULTAT TREDJE KVARTALET 2020

	MODERBOLAGET	KONCERNEN
Nettoomsättning	0,2 MSEK (0 MSEK)	0,2 MSEK (0,8 MSEK)
Rörelseresultat före avskrivningar	-1,3 MSEK (24 MSEK)	-4 MSEK (-0,5 MSEK)
Resultat efter finansiella poster	-1,3 MSEK (0,02 MSEK)	-4.1 MSEK (-0,5 MSEK)
Resultat per aktie	-0,04 SEK (0,001 SEK)	-0,12 SEK (-0,02 SEK)

Siffror i parentes avser tredje kvartalet 2019

VÄSENTLIGA HÄNDELSER UNDER PERIODEN

- 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 vid årsstämman den 24 juni 2020.
- Den 27 juli ingår Bolaget avtal med den tredje operatören för iGaming-produkter, Mr. Vegas.
- Den 3 augusti låter Bolaget meddela att man utökar ledningsgruppen med Mats Lundin i rollen som Chief Commercial Officer med ansvar för försäljning och operations. Mats kommer närmast från tjänsten som Head of Sales för iSoftBet.
- Den 7 september ingår Bolaget avtal med den globala aggregatorm, mjukvaru- och spelleverantör och spelleverantören EveryMatrix för distribution av Gaming Corps iGaming-produkter.
- Den 29 september meddelas att Bolaget engagerat en fjärde operatör genom att avtal ingåtts med Lucky Days. Samarbetet avser distribution av iGaming-produkter via aggregatör.



VD har ordet

Kära Aktieägare,

Idag är det härligt att kunna säga det vi längtat efter – nu äntligen vänder det. Vi har två år av stora omstruktureringar, kostnadsbesparingar och satsningar bakom oss med trots kraftigt reducerat underskott ändå fortsatt röda siffror. Men det här kvartalet kan vi redovisa en liten, liten intäkt från iGaming-affären som härrör sig till ett lanserat spel som för den rapporterade perioden funnits hos primärt en operatör. Intäkten är oansenlig i relation till kostnadskostymen så det är inte den jag vill fokusera på, utan det vi nu ser efter att fakturering från tredje part äntligen kommit igång. Och framför allt det som kan läsas ut i form av tendenser efter periodens utgång då Bolaget haft två spel på marknaden och nu i närtid fler operatörer och betydligt fler geografiska marknader.

Vår slutsats utifrån underlaget är vi fått kvitto på att strategin med iGaming-affären äntligen börjar ge resultat. Det är ännu för tidigt att göra beräkningar som är så pass solida att vi kan göra numeriska prognoser.

Men för första gången sedan jag och mina kollegor tillträdde vågar vi säga att nu är vändningen här – vi bedömer att Gaming Corps har ett balanserat resultat senast innan utgången av andra kvartalet 2021. Att möta den prognosen kommer kräva mycket hårt arbete och fortsatt kontroll över kostnader, men svarta siffror är nu äntligen inom räckhåll. Gaming Corps har produkter ute på marknaden, per dagens datum tre produkter hos åtta integrerade onlinekasinos över ca 25 geografiska marknader, och de genererar intäkter till Bolaget. Aktiv förhandling mer flertalet motparter pågår samtidigt som vi långsamt ökar takten i form av lanserade spel. Det är en verklig, tillförlitlig verksamhet, till skillnad från tidigare luftslott. Därför är jag väldigt glad idag, trots att innevarande rapport fortsatt visar ett kvartal med negativt resultat. Jag ser helt enkelt ljusningen i tunneln.



För två veckor sedan publicerade Bolaget Investeringsmemorandum för den pågående företrädesemissionen. I memorandumet finns mycket information om vilka satsningar Gaming Corps avser att göra framöver, samt på vilket sätt de kommer skalas upp eller ned i omfattning beroende på hur resultatet faller ut. Jag väljer därför att inte som vanligt kommentera verksamheten utan uppmanar alla med intresse i Gaming Corps att läsa memorandumet, framför allt Bakgrund och Motiv (sida 9) och VD-ordet (sida 12). Tar ni del av detta får ni en god bild av vad som utförts senaste tiden och vad Bolaget planerar framöver. Till nästa kvartalsrapport kommer vi veta utfallet av emissionen och kunna redovisa på vilket sätt strategin omsätts i konkret handling framåt.

Jag ser fram emot att möta Er aktieägare igen efter det nya året!

Uppsala 2020-11-16

Juha Kauppinen



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. iGaming inbegriper spel för pengar och underhållning online. Gaming Corps har huvudkontor i Uppsala och spelutvecklingen görs på Malta samt i Ukraina. Verksamheten i Uppsala är fokuserad på ledning, administration, försäljning och affärsutveckling.

Gaming Corps har en studio i teknikparken Smart City på Malta där 12 personer är engagerade med arbete inom båda affärsområden. Bolaget har även ett fem personer stort team i Kiev, Ukraina, dedikerat till utveckling och testning av iGaming-produkter. Bolaget tar därutöver vid behov in underleverantörer och konsulter. 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. Teamet i Kiev är rekryterade i samarbete med Gaming Corps och anställda på heltid i ett nybildat företag som Bolaget har avtal med. 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** fokuseras på kasinospel där Gaming Corps utvecklar digitala spelautomater, även kallade kasinoslots. Bolaget arbetar 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 spelautomater där Gaming Corps har ett innevarande avtal med operatören ATG. Till dags dato har tre icke exklusiva spel givits ut – "Book of Pirates", "Jellos" och "Undead Vikings". Bolaget har en pipeline av pågående produktion och arbetar aktivt med att öka lanseringstakten. De tre spel som idag finns på marknaden är tillgängliga hos sju operatörer via åtta individuella onlinekasinon, vilket totalt medför en spridning över ca 30 geografiska marknader. Bolaget har avtal med två aggregatorer, iSoftBet och EveryMatrix.

Inom affärsområde **GAMING** består verksamheten av utveckling av fler kapitel för Oh Frog, ett spel av genren action adventure puzzle som den 20 april 2020 lanserades på den globala plattformen Steam. Två utvecklingsprojekt på längre sikt finns i pipeline, rollspelet Katrina 1565 – Siege of Malta samt Project Intelligence, spelutveckling inom Interactive Entertainment. Projektering för ett ännu ej annonserat mobilspel med idrottstema planeras inledas under 2021 efter att sondering visat på goda förutsättningar.

Den 26 oktober 2020 beslutade styrelsen i Gaming Corps, med stöd av bemyndigande från årsstämman den 24 juni 2020, att genomföra en nyemission med företrädesrätt för befintliga aktieägare. Emissionen omfattar högst 8 704 652 aktier, och kan inbringa bolaget ca 26,1 MSEK vid full teckning före emissionskostnader, vilka beräknas uppgå till ca 0,8 MSEK. Erbjudandet avser teckning av nyemitterade stamaktier till en kurs om 3,00 SEK per styck. Teckningsperioden pågår från och med den 4 november till och med den 18 november 2020, och pågår således vid publicering av denna rapport. Då de strategiska initiativ som Bolaget lagt fram är skalbara, och vi i skrivande stund ännu saknar kunskap om utfallet av företrädesemissionen, kan Bolaget således inte per rapportdatum fastställa till vilken omfattning de olika initiativen kommer genomföras eller utifrån vilken tidsplan. För vidare information om företrädesemissionen hänvisar Bolaget till det investeringsmemorandum som publicerades den 2 november och som finns tillgängligt på hemsidan.



GAMING CORPS AFFÄRSIDÉ

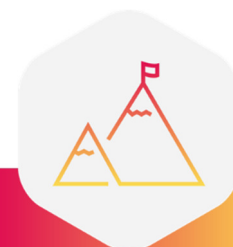
Gaming Corps affärsidé är att inom marknaderna för Gaming och iGaming erbjuda den selektiva gamern egenutvecklade, nischade datorspel samt kasinospel på premiumnivå. Bolaget nyttjar de synergieffekter som kommer av att agera på två marknader som å ena sidan är närliggande vad gäller kompetens och möjligheten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



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

VISION FÖR FRAMTIDEN

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



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

LÅNGSIKTIGT VARUMÄRKESBYGGANDE

I samband med publikationen av Bolagets investeringsmemorandum den 2 november 2020 lanserades Gaming Corps uppdaterade affärsidé och nya vision enligt ovan. Bolaget lanserade även sin nya varumärkesplattform som beskriver moderverumärket Gaming Corps' identitet – vad vi står för, hur vi vill uppfattas och vilket löfte vi ger de som investerar i, spelar spel av eller samarbetar med Bolaget. Detta sammanfattas i tre varumärkesvärderingar som från och med nu kommer genomsyra det Gaming Corps för fram i termer av produkter, publikationer, kommunikation och marknadsföring.



DRIVEN



SELECTIVE



RESPONSIBLE

Som tidigare arbetar Gaming Corps under en Branded House Strategy vilket innebär att Bolaget och alla produkter marknadsförs under samma varumärke. **Driven**, **Selektiv** och **Ansvarsfull** är Gaming Corps varumärkesvärderingar och således viktiga verktyg i Bolagets verktygslåda för att varje dag leverera enligt affärsidén samt med ett medvetet steg i taget föra Gaming Corps i riktning mot visionen.



INTRESSENTER OCH MÅLGRUPPER

I och med att Gaming Corps är börsnoterat och arbetar inom två affärs-områden har Bolaget många olika intressenter. Med intressenter avses grupper som antingen har ett finansiellt intresse i Gaming Corps och/eller vars agerande har stor inverkan på Gaming Corps. De sex viktigaste intressentgrupperna för Gaming Corps är aktieägare, slutanvändare, operatörer, aggregatorer, partners och leverantörer samt regulatoriska institutioner så som Nasdaq och Malta Gaming Authority. Alla intressenter kan och kommer utgöra målgrupper för kommunikation, till varierande grad. Men alla intressenter kommer inte utgöra målgrupper för marknadsföring som ju syftar till att föra ut Bolagets erbjudande, detta då det är svårt att bygga ett starkt varumärke utifrån en alltför bred kravspecifikation. Givet verksamhetens uppbyggnadsfas och nuvarande huvudfokus på iGaming, prioriterar Bolaget kommunikation och marknadsföring i närtid för tre huvudsakliga intressentgrupper: 1) investerare, 2) operatörer och 3) aggregatorer. Den 2 november 2020 lanserades även Bolagets nya hemsida – skapad med alla intressenter i åtanke men med dessa tre i fokus. Detta fokus kommer naturligt ändras allteftersom Bolaget utvecklas.

STRATEGISK PLATTFORM OCH GRAFISK PROFIL

Med utgångspunkt i den strategiska plattformen har Bolaget tagit fram en ny grafisk profil för Gaming Corps. Den är en ny kostym som inrymmer och understödjer affärsidé, vision och varumärke; utvecklad med Bolagets långsiktiga ambition i tankarna och konstruerad för att fungera effektivt idag såväl som imorgon, i takt med att Gaming Corps rör sig framåt. Även den grafiska profilen presenterades för första gången i samband med företrädesemissionen den 2 november 2020.



Affärsområde iGaming

iGAMING består av spel för pengar och underhållning (gambling) över internet, via dator eller telefon. Produkter inom iGaming kallas på marknaden ofta för KASINOSPEL, på engelska CASINO GAMES. Tekniska landvinningar och kreativ utveckling har inneburit att dagens produkter tar sig 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, det vill säga att 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 regleras med lagar och bestämmelser.

MARKNADEN FÖR GAMING



Internet har inneburit en mångfald av möjligheter för den annars mycket traditionella gamblingmarknaden att växa. Teknisk utveckling har gått hand i hand med lättnader i lagstiftning vilket påskyndat utvecklingen. Den globala online-kasinomarknaden omsatte år 2019 46 miljarder USD och beräknas ha en tillväxt de kommande åren som innebär att den år 2024 omsätter nästan det dubbla – 94 miljarder USD. Europa står för 63 procent av den globala marknaden, och Storbritannien är den enskilt största marknaden. 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 kundkänedom. Här påverkas alla operatörer även av GDPR och behovet att korrekt hantera data runt kunderna, vilket också driver den tekniska utvecklingen. En säker mobilbaserad betalningslösning gör inte bara nedladdning och användning enklare för alla typer av iGaming-produkter, utan möjliggör för vadslagning i realtid. 2016 stod vadslagning kopplad till idrott för en betydande del av iGaming-marknaden, hela 40%, därefter hade kasinospel den näst största andelen av marknaden med ca 25%, följt av poker och bingo. Marknaden för kasinospel 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.

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 kasinoproducter så som exempelvis



digitala spelautomater och roulett. 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.

Till operatörer kan utvecklare antingen erbjuda en produkt exklusivt, vilket innebär att den endast finns tillgänglig hos en operatör, eller icke-exklusivt där samma spel kan tillhandahållas gentemot slutanvändarna av flera operatörer. Vanligen har operatörerna en produktmix där de erbjuder några spel exklusivt tillsammans med ett stort antal icke-exklusiva spel som då också finns hos konkurrenter, därför kan samma operatör ha olika köpbeteende beroende på vad för syfte de har med produkten. I slutänden spelar givetvis slutanvändarna stor roll för operatörens preferenser då det är de som driver affären. En viktig aktör på marknaden är aggregatorerna, företag som tillgodoser en teknisk plattform som utgör distributörsänk mellan spelutvecklarna och operatörerna. 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. För Gaming Corps del är de vanemässiga spelarna i huvudfokus, och då de som har spelat kasinospel länge och/eller omfattande, har ett stort intresse, snabbt uppskattar ny mekanik, söker efter premiumspel med hög nivå på gamification samt överlag är selektiva i vad de spelar.

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 flera 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 valt att inte bygga upp egen teknisk distributionskapacitet. Men även för företag som har den interna kapaciteten kan aggregatorerna utgöra en viktig del av affärsmodellen eftersom de aggregatorer sällan kräver exklusivitet utan såväl spelutvecklare som operatörer kan arbeta med flera aggregatorer parallellt. En affär kan skapas genom att spelutvecklaren och operatören kommer överens och sedan kopplar in en aggregator som teknisk mellanhand. Men en affär kan också uppstå genom att spelutvecklaren tecknar avtal med en aggregator som därefter marknadsför produkterna mot de operatörer som är anslutna till plattformen, eller mäklar kontakt mellan spelutvecklaren och operatörerna. Rätt aggregator erbjuder alltså under goda förutsättningar inte bara teknisk distribution utan kan även vara en central del av affärsmodellen och bidra till stor exponering och bredare geografisk spridning.

FÖRSÄLJNING

Försäljning av iGaming-produkter till operatörer på reglerade marknader kräver spellicens, och då Gaming Corps produktion huvudsakligen utförs på Malta krävs i första hand en licens utställd av Malta Gaming Authority. Bolaget ansökte under 2019 om licens vilken utfärdades av MGA den 11 februari 2020 efter 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 regelefterlevnad. 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. Gaming Corps iGaming-produkter kan även säljas utan licens i de fall avtal tecknas med aggregatorer som agerar mellanhand under egen licens.

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.

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

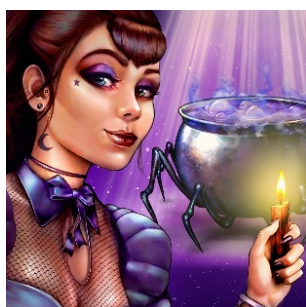
DISTRIBUTION

Den vanligaste distributionsmodellen för kasinospel består av att gå via en aggregator som tredje part. Gaming Corps har per rapportdatum avtal med två aggregatorer, iSoftBet och EveryMatrix, vars uppdrag är att utgöra teknisk länk mellan Bolaget och dess anslutna operatörer. Avtal med iSoftBet ingicks i december 2019 och för närvarande finns Gaming Corps lanserade spel tillgängliga via iSoftBet hos fyra operatörer som Bolaget också ingått avtal med: ATG, Videoslots, Mr. Vegas och Lucky Days. Bolaget ingick avtal med EveryMatrix i september 2020, slutförande av integrationen pågår.

En annan distributionsmodell är direkt integration. Direkt integration är en modell som kräver mer omfattande intern kapacitet, men i gengäld innebär att större del av vinsten stannar hos spelutvecklaren eftersom ingen tredje part deltar. Det varierar beroende på motpart hur mycket som krävs av spelutvecklaren när direkt integration används för distribution, där vissa operatörer behöver mer och andra mindre. Det handlar förutom om tekniska faktorer också om krav avseende t.ex. tillgänglighet för support under dygnet. Gaming Corps ingick nyligen avtal med tre operatörer för distribution via direkt integration till fyra onlinekasinon: Bons, Golden Reels, Casino X samt Joy Casino, där integration slutfördes den 10 november 2020. I avtalet med operatören Videoslots, som idag distribuerar Bolagets spel via iSoftBet, ingår en överenskommelse om att framöver gå över till direkt integration. Där kvarstår mer för att kunna slutföra integrationen. Bolaget har även fler alternativ till samarbeten på bordet där direkt integration är en central del av samarbetet, varför medel till utveckling av intern kapacitet bedöms nödvändig och därmed inkluderats i pågående företrädesemission.

PÅGÅENDE PROJEKT

PORTFOLIO AV DIGITALA SPELAUTOMATER



Gaming Corps har under pågående utveckling en portfolio av icke-exklusiva digitala spelautomater, dvs. spel som kan säljas till fler än en operatör. Till dags dato har tre spel givits ut – "Book of Pirates", "Jellos" och "Undead Vikings". "Undead Vikings" lanserades först i juli 2020 men drogs snabbt tillbaka för uppdatering. Därefter togs beslutet att gå över till en ny och förbättrad frontend-plattform för alla kommande iGaming-produkter, varför "Undead Vikings" skickades tillbaka till produktionen. Att spelet helt arbetades om, tillsammans med hänsyn till planerat arbete med övrig pipeline, gjorde att det försenades. "Undead Vikings" återlanserades den 12 november 2020 och blev då det första utgivna spelet byggt på den förbättrade plattformen. Kommande spel befinner sig i olika faser av produktion och Bolagets målsättning är att öka lanseringstakten framöver.

Gaming Corps söker hålla en hög nivå på portföljens samtliga spel och arbetar tills nu 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, selektive och kunnige spelaren med förstklassigt gränssnitt och modern mekanik samt hög nivå av gamification. 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. Med etableringen av Gaming Corps nya strategiska plattform är det den här typen av spel Bolaget avser satsa på, varför enklare spelautomater för en bred marknad kommer ta mindre utrymme i portföljen över tid. Spelautomater för en bred marknad utvecklas i första hand med den tillfällige spelaren i åtanke där operatören och/eller aggregatorn erbjuds iögonfallande produkter med lättfattliga, engagerande funktioner 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 produkten planerades lanseras senvåren 2020 men blev framskjuten till hösten med hänsyn tagen till ATG:s övergripande planering. Parterna har nu beslutat skjuta lanseringen till efter årsskiftet av hänsyn till pågående pandemi då båda parter för närvarande väljer att avstå extern marknadsföring. Det är fortsatt upp till ATG att besluta lanseringsdatum utifrån sin 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. 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, självtest och inloggningstidsgränser.



Affärsområde Gaming

GAMING inbegriper spel för underhållning på olika plattformar – datorer, konsoler och mobiler. Av tradition benämns produkter på Gamingmarknaden ofta för VIDEOGAMES, varför det är en term som används i Bolagets kommunikation. Gaming Corps gjorde under 2019 en nystart efter att ha primärt fokuserat på work-for-hire ett par år, en satsning som under 2020 resulterat i att Bolaget åter igen har egen utveckling. Satsningen är långsiktig och stegvis och bygger på en återuppbyggnad av egen utveckling av datorspel i en takt som är finansiellt hållbar. På sikt kommer Gaming-affären ta mer och mer utrymme, något som kommer möjliggöras av den innevarande satsningen på iGaming.

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. Newzoo förväntar att marknaden kommer fortsätta sin starka utveckling och år 2021 vara värd ca 180 MUSD. 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 MUSD vilket är en tillväxt på 13,3. Enligt samma rapport växer spel på mobila plattformar globalt, där den snabbaste tillväxten återfinns på utvecklingsmarknader i Asien, Stilla havsregionen, Mellanöstern samt Afrika.

Under corona-pandemin har mängder människor världen över vistats i mer eller mindre isolering, och där har datorspel spelat en viktig roll som källa till både underhållning och social anknytning. Enligt Newzoo kan man koppla en del av tillväxten under 2020 till pandemin, och de menar att marknaden under första halvan av 2020 vittnar om ett engagemang från konsumenterna på nivåer som aldrig tidigare uppmätts – både i termer av köp och i termer av social interaktion.

I dagarna har de två giganterna Sony och Microsoft båda lanserat sina nästa generationens 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 2020 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.

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. Grattisspelandet är en utmaning för branschen då mobila plattformar växer och det där visat sig svårt att konvertera grattisspelare 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 produktlivstiden via in-game purchases.

MÅLGRUPPER



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

Målgruppen, **gamers**, delas ofta in i tre huvudgrupper: **casual**, **core** och **hardcore**. Casual gamers använder Gaming som tidsfördriv och nöje men utan att dra det till ett intresse eller något de identifierar sig med. Denna grupp attraheras av produkter som har korta sekvenser, hög belöningsgrad, låga krav på kunskap är

överlag lätta att lära sig. Core och hardcore-spelarna anses skilja sig från casual-spelarna genom att de lägger mer än en timme i snitt per dag på sitt spelande, köper spelen själva, har en överdriven uthållighet i termer av att kunna spela samma spel länge och mycket, samt är aktiva på forum. Core-spelarna har spel som ett aktivt intresse och spel riktade mot denna målgrupp kräver en nivå av utmaning och uthållighet. Hardcore-spelare har spel som ett passionerat intresse, han/hon identifierar sig med speltitlar och varumärken bakom speltitlarna och spenderar en betydande mängd tid i spelvärlden med spelande, social interaktion, informations-sökning och engagemang. Spel framtagna för hardcore-spelarna syftar till att vara utmanande och bygger på komplexa narrativ som förutsätter god förståelse.

AFFÄRSMODELLER 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 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.

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



I fallet med Oh Frog har Bolaget förvärvat ett spel där en hel del investeringar i form av arbetstid redan tagits. Ledningen såg därför möjligheten att återetablera Gaming Corps som utvecklare av egna titlar i en snabbare takt än tidigare planerat, genom att mjukstarta med ett spel av enklare format och via det arbeta upp intern kapacitet och kunskap. I fallet med Katrina 1565 – Siege of Malta bygger affärsupplägget på att projektering går vidare om extern finansiering säkras, något Bolaget bedömer har goda förutsättningar för att lyckas. Här är ledningen dock fortsatt riskaversiv i den meningen att begränsat antal timmar kommer läggas på projektet tills dess att en tillförlitlig finansieringsplan finns på plats. I samband med innevarande företrädesemission inkluderar Bolaget i planeringen ett nytt projekt med ett mobilspel med idrottstema, där om utfallet så medger, viss kapital kommer tillskjutas game design och affärsplan för vidare projektering. Återgång till egen produktion är således inom ramen för vad Bolaget mäktar med och medför begränsade investeringar.

Utveckling i partnerskap är en affärsmodell som bygger på delad investering och arbetsinsats, där man som utvecklingsföretag antingen går samman med ett annat utvecklingsföretag eller ingår partnerskap med företag som på olika sätt kompletterar i termer av resurser, kompetens, geografisk spridning, tekniska plattform eller liknande. Gaming Corps har ett projekt tillsammans med Chimney Group där Bolagets kompetens inom spelutveckling paras med Chimney's kompetens inom TV-produktion, med målsättningen är slå sig in på marknaden för narrativ, interaktiv underhållning. Affärsmodellen innebär lägre risk i termer av investerat kapital och följaktligen lägre vinstandel, samtidigt finns stora fördelar med modellen eftersom den medför möjligheter att nå nya marknader.

PÅGÅENDE PROJEKT

OH FROG



Oh Frog är ett spel av genren "action adventure puzzle" som lanserades den 20 april 2020 på den globala plattformen Steam, ett digitalt system för distribution av datorspel. Kapitel 1 är sedan lanseringen tillgängligt för spel och under sommaren och hösten 2020 har arbetet fortlöpt med att färdigställa kapitel 2. Sedan hösten pågår även parallellt arbete med uppdateringar av kapitel 1.

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

MOBILSPEL MED IDROTTSTEMA

Bolaget har en planerad men ännu icke aktiverad satsning inom Gaming som avser ett mobilspel med idrottstema. En mindre sondering genomfördes i början av 2019 där Bolaget stämde av idén utifrån dess möjligheter till kommersiella samarbeten, något som visade på goda förutsättningar. Utifrån det och Bolagets bedömning avseende nisch, möjligheter till diversifiering samt distribution, har beslut tagits att aktivera projektet. Om utfallet av Emissionen är sådant att medel kan tillskjutas, enligt kommunicerad fördelning, kommer Bolaget ta fram grundläggande game design samt en affärsplan för att möjliggöra vidare beslut avseende budget, startdatum, tilldelning av resurser och tidsplan.

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. Bolaget tror att interaktiv underhållning kommer växa exponentiellt de kommande åren och önskar därför utforska vidare affärsmöjligheter.

Samarbetet med Chimney Group formaliserades i slutet av 2018 då avtal skrevs och en gemensam demo togs fram. Chimney inledde i mitten av mars 2019 försäljningsarbete genom bl.a. visning av demon för olika leverantörer av streaming-tjänster, demon visades också på mässan Gamescom i mitten av augusti 2019. Under fjärde kvartalet 2019 var såväl Gaming Corps som Chimney belastade med andra frågor varför projektet fick sättas på paus, arbetet med gemensam införsäljning plockades upp igen under början av 2020. På grund av resursbrist hos Gaming Corps avseende försäljning och strategisk planering fick projektet åter sättas på paus under senvåren 2020 och har ännu inte kunnat återupptas. Gaming Corps tror fortsatt på idén och de möjligheter som ett insteg på marknaden för interaktiv underhållning innebär, och har för avsikt att återuppta arbetet när bättre förutsättningar finns på plats.

KATRINA 1565 – SIEGE OF MALTA

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



Spelkonceptet presenterades våren 2019 för GamingMalta vars uppdrag är att marknadsföra Malta och bedriva olika aktiviteter för att stärka Maltas attraktionskraft inom spelindustrin. GamingMalta lät formellt meddela att de avser stödja projektet. 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 mässan 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. 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. Sedan våren 2020 har projektet pausats då Bolagets resurser behövdes fokuseras annorstädes. Ledningen är försiktigt positiv till framtiden för spelet som hittills renderat positivt intresse vid samtliga presentationer. Givet omfattningen av spelidén är detta dock ett långsiktigt projekt, än så länge utan fasta tidsramar.



Finansiell översikt

FINANSIELL STÄLLNING

- Det egna kapitalet uppgick till 16,63 MSEK (1,7 MSEK) i moderbolaget och 7,47 MSEK (-1,64 MSEK) i koncernen per den 30 september 2020. *
- Eget kapital per aktie före utspädning i moderbolaget var per den 30 september 2020 0,48 SEK (0,06 SEK). I koncernen var eget kapital per aktie före utspädning per den 30 september 2020 0,215 SEK (negativt). *
- Soliditeten var på rapportdagen 78,3% (17,8%) i moderbolaget och 64,7% i koncernen (negativt). *
- Kassaflödet från den löpande verksamheten före förändringar i rörelsekapitalet uppgick för perioden till -1,32 MSEK (-1,37 MSEK) i moderbolaget och -3,99 MSEK (-1,92 MSEK) i koncernen. **
- Periodens kassaflöde i moderbolaget uppgick till -4,63 MSEK (-2,49 MSEK). Periodens kassaflöde för koncernen uppgick till -4,58 MSEK (-2,49 MSEK). **
- 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.

* Siffror i parentes avser 30 september 2019.

** Siffror i parentes avser samma period 2019.



INTÄKTER

- Den gångna perioden har Bolaget bokfört 181 888 SEK i intäkter.
- Periodens intäkter härrörs delvis till affärsområde iGaming. Då det förekommit eftersläpning i rapporteringen av intäkter via aggregator, har Bolaget först nyligen kunnat bokföra intäkter som uppkommit vid spel från slutet av andra kvartalet till och med den 30 september 2020. Således avser dessa intäkter primärt ersättning för spelande via operatören ATG på den svenska marknaden där "Book of Pirates" funnits tillgänglig sedan den 2 juni. Integrationen med Videoslots respektive Mr. Vegas slutfördes den 29 juli varför intäkter för samma spel via dessa operatörer uppstått först därefter. Intäkter för "Jellos" som lanserades den 30 september ingår inte i denna rapport, ej heller intäkter via direkt integration som sjösattes i början av november. Bolaget arbetar med att förkorta ledtiderna avseende intäkshantering för att säkra korrekt periodisering.
- Intäkter för Bolagets icke-exklusiva digitala spelautomater har uppstått efter periodens utgång och kommer fortsatt uppstå därefter. Omfattningen påverkas av antalet lanserade spel och antalet operatörer hos vilka spelen finns. Vid



rapportdatum har Bolaget tre lanserade spel tillgängliga på 8 integrerade onlinekasinon, vilket inbegriper exponering på ca 25 geografiska marknader globalt. Ej ännu integrerade sidor via det nyligen ingångna avtalet med 1xBet tillkommer därutöver. 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. Bolaget kan dock utifrån de positiva flöden som kunnat observeras efter periodens utgång, samt med kommande spel och innevarande distributionskanaler tagna i beaktning, prognosticera positivt kassaflöde senast innan slutet av andra kvartalet 2021. Efter årsskiftet kommer Bolaget kunna presentera mer underlag avseende affärsområde iGaming.

- Periodens intäkter härrörs även till affärsområde Gaming och licensintäkter för spelet The Descendant. Ledningen tog under våren 2020 kontakt med Bolagets tidigare publiceringsbolag Microïds, varvid det visade sig att en del av de intäkter som spelet inbringat sedan 2018 inte ännu kommit Bolaget till handa. Dessa är nu fakturerade och bokförda.
- En ringa andel av periodens intäkter avser spelet Oh Frog. Även rapporteringen från Steam har initialt haft stor eftersläpning men det har Bolaget nu åtgärdat. Framtida intäkter för spelet Oh Frog beräknas fortsatt blygsamma innan spelet lanseras på Nintendo Switch. Således gör Bolaget inte någon prognos för kommande period.

FINANSIERING

Den 17 januari 2020 lät riskkapitalbolaget Findolon AB konvertera det sen tidigare till Bolaget utställda kortfristiga lånet på drygt 10 MSEK, 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. Sedan andra kvartalets slut har Bolaget gjort investeringar utöver plan i framför allt front end-utvecklingen för iGaming och identifierat ett antal initiativ där ytterligare kapital skulle möjliggöra ökad takt och förbättringar, och därför valt genomföra en företrädesemission. Den 26 oktober 2020 beslutade styrelsen i Gaming Corps, med stöd av bemyndigande från årsstämman den 24 juni 2020, att genomföra en nyemission med företrädesrätt för befintliga aktieägare. Emissionen omfattar högst 8 704 652 aktier, och kan inbringa bolaget ca 26,1 MSEK vid full teckning före emissionskostnader, vilka beräknas uppgå till ca 0,8 MSEK. Erbjudandet avser teckning av nyemitterade stamaktier till en kurs om 3,00 SEK per styck. Teckningsperioden pågår från och med den 4 november till och med den 18 november 2020, och pågår således vid publicering av denna rapport. Då de strategiska initiativ som Bolaget lagt fram är skalbara, och vi i skrivande stund ännu saknar kunskap om utfallet av företrädesemissionen, kan Bolaget således inte per rapportdatum fastställa till vilken omfattning de olika initiativen kommer genomföras eller utifrån vilken tidsplan. För vidare information om företrädesemissionen hänvisar Bolaget till det investeringsmemorandum som publicerades den 2 november och som finns tillgängligt på hemsidan.

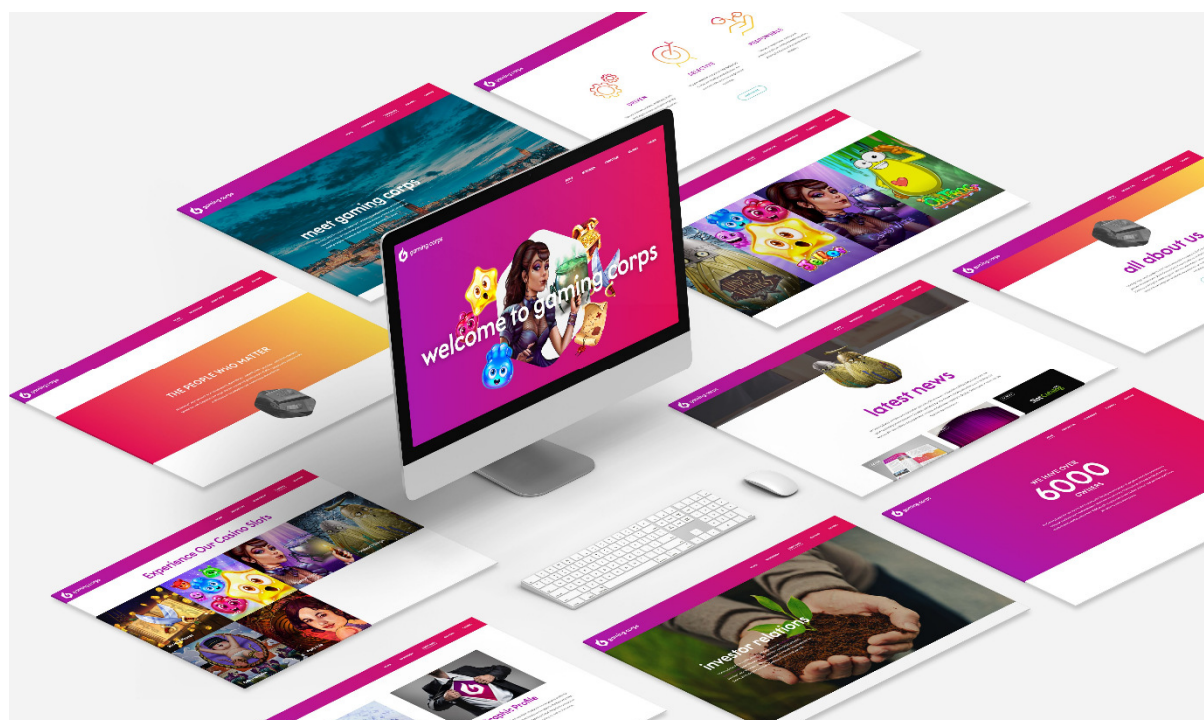
AKTIEN

Gaming Corps aktie är sedan den 4 juni 2015 noterad vid Nasdaq First North Growth Market under tickern GCOR. Per den sista handelsdagen under perioden, den 30 september 2020, var sista avslutet på kursen 4,45 SEK per aktie vilket motsvarade ett börsvärde om cirka 154 942 818 SEK baserat på 34 818 611 utestående aktier. Den 28 juli 2020 genomfördes en sammanslagning där 10 aktier slogs samman till en (1). En aktie har ett kvotvärde om 0,05 SEK och aktiekapitalet uppgår därmed till 1 740 930,55.



VÄSENTLIGA HÄNDELSE EFTER PERIODENS UTGÅNG

- Den 2 oktober låter Bolaget meddela att avtal ingåtts med operatören Owl In N.V. om distribution via modellen direkt integration som medger större vinstandel för utvecklaren. Bolaget införlivar därför distributionsmodellen snabbare än tidigare kommunicerat.
- Den 12 oktober meddelar Bolaget att avtal ingåtts med operatören Golden Reels.
- Den 14 oktober annonserar Bolaget att partnerskap ingåtts med den globala operatören Pomadorro för distribution av iGaming-produkter via två onlinekasinon, Casino X och Joy Casino.
- Den 23 oktober meddelar Bolaget att Gaming Corps expanderar verksamheten med ett välmeriterat utvecklingsteam i Kiev, Ukraina, fokuserat på utveckling och kvalitetssäkring inom iGaming.
- Den 26 oktober låter styrelsen för Gaming Corps meddela att Bolaget genomför en företrädesemission om ca 26,1 MSEK.
- Den 2 november offentliggör Bolaget ett investeringsmemorandum med anledning av förestående företrädesemission.
- Den 2 november lanserar Gaming Corps Bolagets nya strategiska plattform, grafiska profil och hemsida.



Nyckeltal

NYCKELTAL KONCERNEN

Belopp i SEK	2020 JULI-SEPT	2019 JULI-SEPT	2020 JAN-SEPT	2019 JAN-SEPT	2019 JAN-DEC
Nettoomsättning	181 888	840 931	181 888	7 453 654	9 059 491
EBITDA	-3 991 338	-503 856	-11 514 700	-4 515 964	-7 043 155
EBIT	-4 080 386	-527 583	-11 690 903	-4 577 759	-7 227 705
Periodens resultat	-4 080 386	-538 998	-11 701 022	-4 677 457	-7 412 842
Soliditet vid periodens utgång %	67,4	neg.	67,4	neg.	neg.
Räntabilitet på eget kapital %	neg.	neg.	neg.	neg.	neg.
Eget kapital per aktie*					
före utspädning	0,215	neg.	0,215	neg.	neg.
efter utspädning	0,212	neg.	0,212	neg.	neg.
Aktiens slutkurs för perioden	4,45	2,40	4,45	2,40	4,40
Resultat per aktie*					
före utspädning	-0,117	-0,018	-0,336	-0,158	-0,251
efter utspädning	-0,017	N/A	-0,336	N/A	-0,251
Antal aktier vid periodens slut*	34 818 611	29 556 396	34 818 611	29 556 396	29 556 396
Utestående optioner **	469 566	N/A	469 566	N/A	469 566
Genomsnittligt antal aktier*	34 818 611	29 556 396	23 788 337	29 556 396	29 556 396
Antal anställda					
i genomsnitt	13	12	13	10	10
vid periodens slut	13	12	13	6	12

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

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



NYCKELTAL MODERBOLAGET

Belopp i SEK	2020	2019	2020	2019	2019
	JULI-SEPT	JULI-SEPT	JAN-SEPT	JAN-SEPT	JAN-DEC
Nettoomsättning	168 627	0	168 627	0	2 500 000
EBITDA	-1 315 542	34 694	-3 915 767	-3 224 359	-6 352 678
EBIT	-1 315 542	25 462	-3 915 767	-3 188 901	-6 338 085
Periodens resultat	-1 315 542	23 989	-3 925 886	-3 193 005	-6 434 980
Soliditet vid periodens utgång %	78,3	17,8	78,3	17,8	neg.
Räntabilitet på eget kapital %	neg.	1,4	neg.	neg.	neg.
Eget kapital per aktie*					
före utspädning kr	0,48	0,06	0,48	0,058	neg.
efter utspädning kr	0,47	N/A	0,47	N/A	neg.
Aktiens slutkurs för perioden kr	4,45	2,40	4,45	2,40	4,40
Resultat per aktie*					
före utspädning kr	-0,038	0,001	-0,113	-0,11	-0,218
efter utspädning kr	-0,038	N/A	-0,113	N/A	-0,218
Antal aktier vid periodens slut*	34 818 611	29 556 396	34 818 611	29 556 396	29 556 396
Utestående optioner **	469 566	N/A	469 566	N/A	469 566
Genomsnittligt antal aktier	34 818 611	29 556 396	23 788 337	29 556 396	29 556 396
Antal anställda					
i genomsnitt	1	1	1	1	1
vid periodens slut	1	1	1	1	1

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

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



Koncernen

RESULTATRÄKNING KONCERNEN

Belopp i SEK	2020 JULI-SEPT	2019 JULI-SEPT	2020 JAN-SEPT	2019 JAN-SEPT	2019 JAN-DEC
Rörelsens intäkter m.m					
Nettoomsättning	181 888	840 931	181 888	7 453 654	9 059 491
Övriga rörelseintäkter	231 386	22 088	756 218	273 165	869 968
	413 274	863 019	938 106	7 726 819	9 929 459
Rörelsens kostnader					
Övriga externa kostnader	-2 308 136	-718 629	-5 839 645	-5 635 695	-10 048 873
Personalkostnader	-2 084 940	-2 036 304	-6 156 268	-7 969 434	-9 358 067
Av- och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	-89 048	-23 727	-176 203	-61 795	-124 551
Resultat från andelar dotterföretag	0	0	0	0	-6 741
Övriga rörelsekostnader	-11 536	-12 276	-456 893	-37 988	-37 988
Rörelseresultat	-4 080 386	-1 927 917	-11 690 903	-5 978 093	-9 646 761
Finansiella poster					
Övriga ränteintäkter o. liknande resultatposter	0	0	0	0	0
Nedskrivning av fordringar koncernföretag	0	-1 078 721	0	-1 078 721	0
Återföring av nedskrivningar i andra företag	0	2 479 055	0	2 479 055	2 479 055
Räntekostnader och liknande resultatposter	0	-11 415	-10 119	-99 698	-185 137
Nedskrivningar av finansiella anläggningstillgångar	0	0	0	0	-59 999
Resultat efter finansiella poster	-4 080 386	-538 998	-11 701 022	-4 677 457	-7 412 842
Resultat före skatt	-4 080 386	-538 998	-11 701 022	-4 677 457	-7 412 842
Skatt på periodens resultat	0	0	0	0	0
Årets resultat	-4 080 386	-538 998	-11 701 022	-4 677 457	-7 412 842



BALANSRÄKNING KONCERNEN

Belopp i SEK	2020-09-30	2019-09-30	2019-12-31	2018-12-31
TILLGÅNGAR				
Anläggningstillgångar				
Immateriella anläggningstillgångar				
Övriga immateriella tillgångar	1 320 663	0	384 000	0
	1 320 663	0	384 000	0
Materiella anläggningstillgångar				
Maskiner och tekniska anläggningar	0	0	0	36 342
Inventarier, verktyg och installationer	655 945	109 422	670 129	120 901
	655 945	109 422	670 129	157 243
Finansiella anläggningstillgångar				
Andra långfristiga värdepappersinnehav	5 510 131	5 510 131	5 510 131	3 031 076
Lämnade depositioner	262 690	262 690	262 690	740 056
	5 772 821	5 772 821	5 772 821	3 771 132
Summa anläggningstillgångar	7 749 429	5 882 243	6 826 950	3 928 375
Omsättningstillgångar				
Kortfristiga fordringar				
Kundfordringar	0	1 119 134	3 125 000	0
Skattefordringar	0	0	0	556 176
Övriga fordringar	1 826 813	2 528 496	1 098 983	632 890
Förutbetalda kostnader	294 217	149 000	275 184	0
	2 121 030	3 796 630	4 499 167	1 189 066
Kassa och bank	1 223 259	346 020	146 368	2 394 280
Summa omsättningstillgångar	3 344 289	4 142 650	4 645 535	3 583 346
SUMMA TILLGÅNGAR	11 093 718	10 024 893	11 472 485	7 511 721



BALANSRÄKNING KONCERNEN – FORTSÄTTNING

Belopp i SEK	2020-09-30	2019-09-30	2019-12-31	2018-12-31
EGET KAPITAL OCH SKULDER				
Eget kapital				
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	-135 160 236	-124 576 875	-125 845 826	-118 403 564
Summa eget kapital	7 471 554	-1 644 944	-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	432 459	2 380 707	411 619	1 298 891
Skatteskulder	0	0	0	0
Övriga kortfristiga skulder	959 667	3 498 257	11 557 516	2 035 990
Upplupna kostnader & förutbetalda intäkter	2 230 038	728 373	2 404 745	836 364
	3 622 164	6 607 337	14 386 380	4 171 245
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	11 093 718	10 024 893	11 472 485	7 511 721



KASSAFLÖDESANALYS KONCERNEN

Belopp i SEK	2020 JULI-SEPT	2019 JULI-SEPT	2020 JAN-SEPT	2019 JAN-SEPT	2019 JAN-DEC
Den löpande verksamheten					
Rörelseresultat efter avskrivningar	-4 080 386	-1 927 917	-11 690 903	-5 978 093	-8 568 040
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	89 048	23 727	176 203	-798 997	-523 429
Erhållen ränta	0	0	0	0	0
Erlagd ränta	0	-11 415	-10 119	-99 698	-88 342
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar i rörelsekapitalet	-3 991 338	-1 915 605	-11 524 819	-6 876 788	-9 179 811
Kassaflöde från förändringar i rörelsekapital					
Ökning (-) / minskning (+) av kortfristiga fordringar	-347 068	-1 235 929	2 378 137	-2 607 564	-3 310 101
Ökning (+) / minskning (-) av kortfristiga skulder	-87 700	664 110	-512 572	2 436 092	-15 135
Kassaflöde från den löpande verksamheten	-4 426 106	-2 487 424	-9 659 254	-7 048 260	-12 505 047
Investeringsverksamheten					
Investeringar immateriella anläggningstillgångar	-114 897	0	-1 108 745	0	0
Investeringar materiella anläggningstillgångar	-34 258	0	-155 110	0	-733 534
Avyttring dotterbolag	0	0	0	0	840 669
Kassaflöde från investeringsverksamheten	-149 155	0	-1 263 855	0	107 135
Finansieringsverksamheten					
Upptagna kortfristiga lån	0	0	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	0	12 000 000	5 000 000	10 150 000
Periodens kassaflöde					
Likvida medel vid periodens början	5 798 520	2 833 444	146 368	2 394 280	2 394 280
Likvida medel vid periodens slut	1 223 259	346 020	1 223 259	346 020	146 368
Summa disponibla likvida medel	1 223 259	346 020	1 223 259	346 020	146 368



Moderbolaget

RESULTATRÄKNING MODERBOLAGET

Belopp i SEK	2020 JULI-SEPT	2019 JULI-SEPT	2020 JAN-SEPT	2019 JAN-SEPT	2019 JAN-DEC
Rörelsens intäkter m.m					
Nettoomsättning	168 627	0	168 627	0	2 500 000
Övriga rörelseintäkter	231 386	22 088	756 218	273 165	869 967
	400 013	22 088	924 845	273 165	3 369 967
Rörelsens kostnader					
Övriga externa kostnader	-1 395 943	-1 017 843	-3 320 314	-3 744 624	-8 337 042
Personalkostnader	-308 076	-357 609	-1 063 405	-1 052 538	-1 347 615
Av- och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	0	-9 232	0	-27 250	-36 342
Övriga rörelsekostnader	-11 536	-12 276	-456 893	-37 988	-37 988
Rörelseresultat	-1 315 542	-1 374 872	-3 915 767	-4 589 235	-6 389 020
Finansiella poster					
Nedskrivning av fordringar koncernföretag	0	-1 078 721	0	-1 078 721	-1 539 987
Nedskrivningar av andelar i koncernföretag	0	0	0	0	-828 134
Återföring av nedskrivningar i andra företag	0	2 479 055	0	2 479 055	2 479 055
Nedskrivning av fordringar i andra företag	0	0	0	0	-59 999
Räntekostnader och liknande resultatposter	0	-1 473	-10 119	-4 104	-96 895
Nedskrivningar av finansiella anläggningstillgångar	0	0	0	0	0
Resultat efter finansiella poster	-1 315 542	23 989	-3 925 886	-3 193 005	-6 434 980
Resultat före skatt	-1 315 542	23 989	-3 925 886	-3 193 005	-6 434 980
Skatt på periodens resultat	0	0	0	0	0
Periodens resultat	-1 315 542	23 989	-3 925 886	-3 193 005	-6 434 980



BALANSRÄKNING MODERBOLAGET

Belopp i SEK	2020-09-30	2019-09-30	2019-12-31	2018-12-31
TILLGÅNGAR				
Anläggningstillgångar				
Immateriella anläggningstillgångar				
Övriga immateriella tillgångar	384 000	0	384 000	0
	384 000	0	384 000	0
Materiella anläggningstillgångar				
Maskiner och tekniska anläggningar	0	9 092	0	36 342
	0	9 092	0	36 342
Finansiella anläggningstillgångar				
Andelar i koncernföretag	12 520	50 000	12 520	50 000
Andra långfristiga värdepappersinnehav	5 510 131	5 510 131	5 510 131	3 031 076
Lämnade depositioner	262 690	262 690	262 689	535 834
	5 785 341	5 822 821	5 785 340	3 616 910
Summa anläggningstillgångar	6 169 341	5 831 913	6 169 340	3 653 252
Omsättningstillgångar				
Kortfristiga fordringar				
Kundfordringar	0	0	3 125 000	0
Fordringar hos koncernföretag	12 737 426	2 158 450	3 563 572	474 480
Skattefordringar	0	0	0	552 780
Övriga fordringar	921 955	1 151 829	843 468	632 890
Förutbetalda kostnader	280 956	149 000	275 184	0
	13 940 337	3 459 279	7 807 224	1 660 150
Kassa och bank	1 142 104	283 034	146 368	2 402 930
Summa omsättningstillgångar	15 082 441	3 742 313	7 953 592	4 063 080
SUMMA TILLGÅNGAR	21 251 782	9 574 226	14 122 932	7 716 332



BALANSRÄKNING MODERBOLAGET – FORTSÄTTNING

Belopp i SEK	2020-09-30	2019-09-30	2019-12-31	2018-12-31
EGET KAPITAL OCH SKULDER				
Eget kapital				
Bundet eget kapital				
Aktiekapital	1 740 931	1 477 820	1 477 820	1 391 655
Fritt eget kapital				
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	-3 925 886	-3 193 005	-6 434 980	-38 624 843
Summa eget kapital	16 633 020	1 699 576	-1 542 399	3 642 190
Långfristiga skulder				
Andra långfristiga skulder	0	5 000 000	0	0
	0	5 000 000	0	0
Kortfristiga skulder				
Leverantörsskulder	397 937	1 345 449	411 619	1 141 766
Skulder till koncernföretag	1 367 131	382 709	121 000	121 000
Övriga kortfristiga skulder	959 667	426 118	11 517 889	1 983 015
Upplupna kostnader & förutbetalda intäkter	1 894 027	720 374	3 614 823	828 361
Summa kortfristiga skulder	4 618 762	2 874 650	15 665 331	4 074 142
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	21 251 782	9 574 226	14 122 932	7 716 332



KASSAFLÖDESANALYS MODERBOLAGET

Belopp i SEK	2020 JULI-SEPT	2019 JULI-SEPT	2020 JAN-SEPT	2019 JAN-SEPT	2019 JAN-DEC
Den löpande verksamheten					
Rörelseresultat efter avskrivningar	-1 315 542	-1 374 872	-3 915 767	-4 589 235	-6 389 020
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	0	9 232	0	27 250	-611 638
Erhållen ränta	0	0	0	0	0
Erlagd ränta	0	-1 473	-10 119	-4 104	-5 034
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar i rörelsekapitalet	-1 315 542	-1 367 113	-3 925 886	-4 566 089	-7 005 692
Kassaflöde från förändringar i rörelsekapital					
Ökning (-) / minskning (+) av kortfristiga fordringar	-3 313 083	-1 418 007	-6 133 113	-2 941 680	-6 147 074
Ökning (+) / minskning (-) av kortfristiga skulder	-2 576	297 770	-945 265	2 436 092	1 461 818
Kassaflöde från den löpande verksamheten	-4 631 201	-2 487 350	-11 004 264	-5 071 677	-11 690 948
Investeringsverksamheten					
Investeringar finansiella anläggningstillgångar	0	0	0	0	12 520
Kassaflöde från investeringsverksamheten	0	0	0	0	12 520
Finansieringsverksamheten					
Avyttring dotterbolag	0	0	0	0	-778 134
Upptagna kortfristiga lån	0	0	0	5 000 000	10 200 000
Nyemissioner	0	0	12 000 000	0	0
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	0	0	12 000 000	5 000 000	9 421 866
Periodens kassaflöde					
Likvida medel vid periodens början	5 773 305	2 770 384	146 368	354 711	2 402 930
Likvida medel vid periodens slut	1 142 104	283 034	1 142 104	283 034	146 368
Summa disponibla likvida medel	1 142 104	283 034	1 142 104	283 034	146 368



Eget kapital och aktier

FÖRÄNDRING I EGET KAPITAL – KONCERNEN

Belopp i SEK	Aktiekapital	Ej reg. aktiekapital	Övr. tillskjutet kapital	Ansamlad förlust	S:A eget kapital
Vid årets början	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	-14 834	-14 834
Periodens resultat	0	0	0	-11 701 022	-11 701 022
Vid periodens slut	1 740 931	0	140 890 859	-135 160 236	7 471 554

FÖRÄNDRING I EGET KAPITAL – MODERBOLAGET

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	-3 925 886	-3 925 886
Vid periodens slut	1 740 931	0	140 890 859	-125 998 770	16 633 020

FÖRÄNDRING I ANTAL AKTIER – MODERBOLAGET

Belopp i SEK	2020 JULI-SEPT	2019 HELÅR	2018 HELÅR	2017 HELÅR	2016 HELÅR
Ingående antal	295 563 956	278 330 990	102 937 855	39 978 751	9 558 642
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
Omvänd split 1:10	-313 367 500				
Utgående antal	34 818 611	295 563 956	278 330 990	102 937 855	39 978 751



Allmänt

PERSONAL

- 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 september 2020 till 13 personer (12 personer)
- Medelantalet anställda i koncernen för perioden uppgick till 13 personer (12 personer)

Uppgifter i parentes avser samma period föregående verksamhetsår 2019

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. På grund av rejäla förseningar hos Bolagets ombud ombesörjdes inte ledningens instruktioner enligt önskemål, utan stämningsansökan lämnades först in i början av november. Det är fortsatt Bolagets bedömning, baserat på juristernas uttalanden, att förutsättningarna om att återfå medlen är goda.

RISKER OCH OSÄKERHETSFAKTORER

Ett antal faktorer påverkar, eller kan påverka, Gaming Corps verksamhet både direkt och indirekt. Bolaget är exponerat för risker som inkluderar strategiska och externa risker men också affärsrisker såsom operationella och finansiella risker. En aktiv riskhantering är en förutsättning för att Bolaget ska kunna bedriva en framgångsrik verksamhet. Risker och osäkerhetsfaktorer beskrivs mer i detalj i Bolagets årsredovisning från 2019 samt i det Investeringsmemorandum som publicerades den 2 november 2020. Båda publikationer finns tillgängliga på www.gamingcorps.com.

KOMMANDE REDOVISNINGSTILLFÄLLEN

- 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.
- Delårsrapport för det andra kvartalet 2021 publiceras den 20 augusti 2021.



ÖVRIGA UPPLYSNINGAR

PRINCIPER FÖR DELÅRSRAPPORTENS UPPRÄTTANDE

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

INKOMSTSKATTER

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

Uppsala den 16:e november 2020

Claes Tellman, Styrelseordförande

Bülent Balikci, Styrelseledamot

Thomas Hedlund, Styrelseledamot

Daniel Redén, Styrelseledamot

Helin Yasar, Styrelseledamot





gaming corps

www.gamingcorps.com