



**gaming corps**



# DELÅRSRAPPORT

1 APRIL - 30 JUNI 2021

# Innehåll

Sammanställning över perioden	3
VD har ordet	4
Vi är Gaming Corps	6
<b>Affärsområde iGaming</b>	<b>8</b>
Våra produktlinjer	9
Marknaden för iGaming	10
Distribution	11
Försäljning	11
Marknadsföring	12
Produkter i utveckling	12
<b>Affärsområde Gaming</b>	<b>14</b>
Pågående projekt	15
<b>Finansiell översikt</b>	<b>16</b>
Intäkter	16
Finansiering	16
Väsentliga händelser	17
<b>Nyckeltal</b>	<b>18</b>
Koncern	18
<b>Koncernen</b>	<b>19</b>
Resultaträkning	19
Balansräkning	20
Kassaflöde	22
<b>Moderbolaget</b>	<b>23</b>
Resultaträkning	23
Balansräkning	24
Kassaflöde	26
<b>Eget kapital och aktier</b>	<b>27</b>
Förändring i eget kapital – Koncernen	27
Förändring i eget kapital – Moderbolaget	27
Förändring i antal aktier – Moderbolaget	27
Kommande redovisningstillfällen	30



# Andra kvartalet 2021



## NYCKELTAL FÖR PERIODEN

	KONCERN	MODERBOLAG
Nettomsättning	0,737 MSEK (0 MSEK)	0,64 MSEK (0 MSEK)
Rörelseresultat	-5,89 MSEK (-4,58 MSEK)	-2,39 MSEK (-2,29 MSEK)
Resultat efter finansiella poster	-5,91 MSEK (-4,58 MSEK)	-2,39 MSEK (-2,29 MSEK)
Resultat per aktie	-0,14 SEK (-0,13 SEK)	-0,065 SEK (-0,054 SEK)

Siffror i parentes avser andra kvartalet 2020.



## UNDER PERIODEN

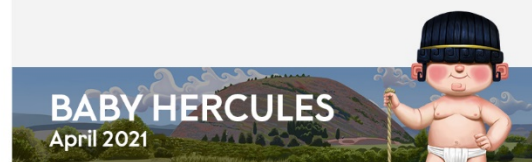
- Spelautomaten Baby Hercules lanseras i samarbete med operatören Interwetten.
- Samarbete inleds med Bons Casino avseende utveckling av en exklusiv, skräddarsydd digital spelautomat.
- Under perioden ökar antal integrerade, dvs. driftsatta onlinekasinon där Bolagets spel finns tillgängliga med 158% från 19 till 49 stycken.
- Pga tillväxttakten kommer standardavtal med operatörer inte längre pressmeddelas utan sammantagen distributionskapacitet redovisas i finansiella rapporter.
- Utveckling påbörjas av en ny produktlinje vid namn iject inom den framväxande spelkategorin Multiplier Games.
- Aval ingås med Rumäniens största operatör Superbet om distribution av iGaming-produkter.
- Lansering av JetLucky, Bolagets första Multiplierspel, skräddarsytt för tre onlinekasinon.

För samtliga väsentliga händelser se sida 17

## KOMMANDE

- Andra spelet inom nya kategorin Mine games lanseras i början av hösten.
- 2-3 Multiplier-spel inom iject-serien innan årsskiftet.
- Blackjack-spel lanseras under hösten.
- Golden Chick – Bolagets första spelautomat med ways-funktionalitet.
- Exklusiva samarbeten.
- Tecknade avtal med operatörer omfattande 60 onlinekasinon väntar på driftsättning.

## PUBLICERADE SPEL



# VD har ordet

Kära Aktieägare,

Sommaren lider mot sitt slut och höstens arbete har börjat. Nu när Bolaget rapporterar andra kvartalet 2021 är det viktigaste budskapet att förmedla att Gaming Corps resa mot svarta siffror fortsätter oförtrutet. Jag vet att intäktsgenereringen är fokus för er aktieägare där ute, precis som det är för oss aktieägare som arbetar i bolaget, och därför vill jag börja där.

Periodens intäkt på 737 000 SEK är långt ifrån vad vi förväntade oss i början av andra kvartalet och vi står inte på svarta siffror idag per rapportdatum som planerat, även om tredje kvartalet ser markant bättre ut än det andra. Men den exponentiella ökningstakten vi väntade oss har inletts, med skjuts av nya integrationer och nya spel. Det är dock dessa två faktorer som också gör att ökningen inte satt igång så tidigt och under perioden fått sådan betydande kraft som vi förväntar oss. Flera integrationer som idag är på plats skulle varit på plats i början och inte slutet av perioden, vi har fått vänta på motparter och tredje parter långt mer än beräknat. Beställningar av delvis skraddarsydda, exklusiva produkter har fått ta plats i produktionen framför den reguljära planerade pipelinen för att säkra större intäkter på medellång sikt, vilket också ger effekt i resultaträkningen per dagens datum. Givetvis är det väldigt positivt för Bolaget, och det är beslut jag är nöjd med, men det ger negativt avtryck på den gångna perioden. Slutligen har en avtalad beställning av ett skraddarsytt spel med fast ersättning skjutits fram, en beställning som skulle matchat en betydande del av periodens kostnader. Kostnadskostymen för andra kvartalet är också större än vanligt på grund av de extraordinära kostnader som förvärvet av backendplattformen medförde. Vi har även fått ta in extern produktionskapacitet för att möta ökad efterfrågan vilket också syns på periodens resultat.



Intäkterna rör sig nu stadigt uppåt i den takt vi hade räknat med. Vi kommer nå svarta siffror. Jag vill avstå från att göra närmre prognoser om när den dagen infaller utan istället förmedla att vi i ledning och styrelse är trygga med att vald strategi leder Gaming Corps i rätt riktning. Jag och vi har haft högt satta mål för Gaming Corps sedan dag ett, och det kommer vi fortsätta med.

Vid avrapporteringen av första kvartalet den 14 maj var våra spel tillgängliga hos 19 onlinekasinon. I skrivande stund är den siffran 49, en ökning med 158%, och antalet stiger hela tiden. För närvarande är det totalt 60 onlinekasinon som ligger i pipeline för att integreras och driftsättas. Det är en kraftig tillväxttakt vi gläder oss mycket åt då en stor del av grunden i Bolagets intjäningsförmåga bygger på bred distributionskapacitet. Distributionen präglas dock alltså av det vi tidigare kallat väntans tider då det går och har gått långsamt många gånger antingen hos motparten eller tredje part. Men i några få fall har vi också överraskats av att det gått jämförelsevis snabbt, så som t.ex. när vi nyligen integrerade den fjärde och senaste aggregatorn Groove Gaming. Sammantaget kan vi konstatera att Gaming Corps nu når stora delar av världsmarknaden för digitala kasinospel men arbetet med att integrera redan avtalade parter och fortsatt söka fler avtal är lika viktigt nu som det var för ett år sen. Att etablera närvaro på en geografisk marknad är enormt viktigt första steg, men det finns så många operatörer globalt och lokalt att i varje land finns det sen en stor tillväxtpotential i form av att engagera fler operatörer och nå bredare. Vi kommer därför satsa på att öka bemanningen inom backend och client services för att säkra den utvecklingen långsiktigt. Vi har även påbörjat arbetet mot att bli ISO-certifierade då det är ett krav vissa motparter har, en process som när den gått i mål kommer ha öppnat än fler möjligheter för Bolaget.

Andra kvartalet präglades mycket av de nya operatörsrelationer Bolaget etablerat samt omställningen från att ha bara arbetat med spelautomater till att hantera tre produktlinjer inom iGaming. Vi är nu en mer komplett leverantör och det märks på ett positivt sätt i att det givit oss fler affärsmöjligheter för hela portföljen. Grunden i våra produkter är samma i



den bemärkelsen att spel för underhållning och pengar utgår från en matematisk modell och vilar på en kraftfull slumpgenerator för att säkra väntat utfall över tid. På så sätt är det stora likheter i samtliga produktionssteg från design till backend, frontend, testning och marknadsföring med mera. Men skillnader finns såklart. Medan spel inom kategorin Multiplier Games har en enklare funktionalitet i jämförelse med digitala spelautomater vilket medfört snabbare produktionstakt, har vårt kommande blackjackspel flera lager komplexitet som tagit en del fokus att etablera rutiner för. Här har Bolagets kompetens från Gaming-sidan varit användbar och det är en av flera anledningar till att affärsområdet fortsatt är satt på paus medan alla resurser fokuseras åt det håll som kommer medföra snabbast växande intäkter.

Under perioden lanserades vårt första spel inom Multiplier Games, en kategori som haft explosionsartad ökning i efterfrågan på marknaden samtidigt som det fortsatt finns få spel där ute, framför allt på reglerade marknader. Vi kommer se en kraftig ökning av spel från leverantörer världen över i denna kategori närmsta halvåret och året. Här vet vi att från förhandlingar med innevarande och potentiella operatörer att Gaming Corps har ett litet försprång vi kan nyttja, något som redan givit en del positiva resultat. Den 11 juni kom JetLucky ut, ett spel som tagits fram efter specifikation från tre onlinekasinon där det erbjudits exklusivt sedan dess. En version av det spelet samt två andra spel är i slutfasen av produktion och kommer lanseras under produktvarumärket iJect. Intensivt design- och planeringsarbete pågår för att ta fram nästa omgång multiplierspel därefter med fler influenser från Gaming och för kategorin innovativa teman.

En nära släkting till Multiplier Games är kategorin Mine Games som också den bygger på en multiplikatoreffekt. Men istället för att tiden är en faktor kan spelaren i lugn och ro göra ett drag i taget genom att välja brickor som antingen innehåller något värdefullt eller en mina som sprängs. Spelkategorin är inspirerad av 80-talets klassiska minröjarspel som sedan fått sina moderna motsvarigheter i kryptovalutaspel, så med Bolagets ena ben inom Gaming och med vår historia är det oerhört roligt att få gå in i den här kategorin. Vi har precis lanserat detta som Bolagets senaste satsning i att bredda produktportföljen och ett första spel, Coin Miner, kommer lanseras till samtliga operatörer inom kort. Det har redan genomgått en så kallad soft launch där vi testar funktionaliteten tillsammans med ett par onlinekasinon som får tidsbegränsad exklusivitet vilket är finansiellt fördelaktigt för alla parter.

Det finns många spännande spel och partnerskap i Gaming Corps pipeline just nu och utvecklingen av Bolaget på alla fronter går väldigt snabbt. Vi är i samtal med flera riktigt stora aktörer och får regelbundet väldigt bra återkoppling avseende de val vi gjort i termer av portfölj och strategi framåt. Jag ser fram emot att möta er aktieägare igen om tre månader! Tack för er investering och ert aldrig sinande engagemang.

Uppsala 2021-08-20

**Juha Kauppinen**





# Vi är Gaming Corps

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

## GAMING CORPS AFFÄRSIDÉ

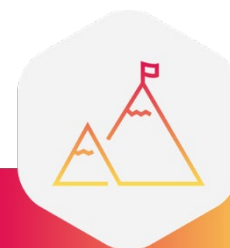
Gaming Corps affärsidé är att inom marknaderna för Gaming och iGaming erbjuda den selektiva gamern egenutvecklade, nischade datorspel samt kasinospel på premiumnivå. Bolaget nyttjar de synergieffekter som kommer av att agera på två marknader som å ena sidan är närliggande vad gäller kompetens och möjligheten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

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



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



## LÅNGSIKTIGT VARUMÄRKESBYGGANDE

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



## FAKTA OM BOLAGET

Gaming Corps har en studio i teknikparken Smart City på Malta där medarbetarna är engagerade inom båda affärsområden. Verksamheten på Malta bedrivs av Gaming Corps Malta Ltd. som ägs av Gaming Corps Holding Ltd. som i sin tur är ett helägt dotterbolag till Gaming Corps AB i Sverige. Bolaget har även en studio i Kiev, Ukraina, dedikerad till affärsområde iGaming. Medarbetarna i Kiev är rekryterade av Gaming Corps och anställda på heltid i ett nybildat företag som Bolaget har avtal med. Därutöver tar Bolaget in underkonsulter vid behov. Huvudkontoret ligger i Uppsala där tre av ledningens fyra ledamöter arbetar. Alla Bolagets produkter marknadsförs under modervarumärket Gaming Corps.

Verksamheten inom iGAMING består av produktutveckling inom spelkategorierna **Digitala spelautomater**, **Table games** och **Multiplier games**. Bolaget har nyligen utökat med en fjärde spelkategori, **Mine games**, som likt multiplier games delvis bygger på funktionalitet från kryptovalutaspel. Bolaget arbetar huvudsakligen utifrån två affärsmodeller varav den första består av utveckling av icke-exklusiva spel som kan erbjudas fler än en operatör. Den andra affärsmodellen avser utveckling av skraddarsydda och/eller helt eller delvis exklusiva spel för enskilda operatörer.

Bolagets lanserade spel inom affärsområde iGaming finns idag tillgängliga hos 49 onlinekasinon över ca 30 geografiska marknader, via de operatörer Gaming Corps har avtal med. Bolaget har ingått avtal med ytterligare operatörer där integrationen kvarstår innan våra spel kan börja erbjudas hos deras respektive onlinekasinon, här är det totalt 60 stycken som inväntar driftsättning. Bolaget har avtal med fyra aggregatorer vars roll är att utgöra teknisk plattform och mellanhand för den distribution av spel från Gaming Corps till operatörerna som inte sker via direkt integration.

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

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



# AFFÄRSOMRÅDE iGaming



iGAMING består av spel för pengar och underhållning (gambling) över internet, via dator eller telefon. Produkter inom iGaming kallas på marknaden ofta för KASINOSPEL, på engelska CASINO GAMES. Tekniska och kreativa landvinningar har inneburit att dagens kasinospel tar sig mer och mer karaktären av datorspel och det är en utveckling Gaming Corps vill driva vidare. Gaming Corps utvecklar produkter för iGaming-marknaden inom fyra spelkategorier: DIGITALA SPELAUTOMATER, TABLE GAMES dvs. klassiska bordsspel i digital form så som Blackjack och Roulette, samt MULTIPLIER GAMES och MINE GAMES som inspirerats av kryptovalutaspel. Gemensamt för iGaming-spel är att basen utgörs av en matematisk modell som säkerställer att en viss nivå av vinst återbetalas till spelarna över tid, något som regleras med lagar och licenser. Via de operatörer Bolaget har avtal med finns Gaming Corps spel idag hos totalt 49 onlinekasinon, tillgängliga för spelare på ca 30 geografiska marknader.





GAME DESIGN



CONCEPT ART

ANIMATION



FRONTEND  
DEVELOPMENT

BACKEND  
DEVELOPMENT



QUALITY  
ASSURANCE

MARKETING  
& LAUNCH



## VÅRA PRODUKTLINJER

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

### DIGITALA SPELAUTOMATER

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

### MULTIPLIER GAMES

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

### PROVSPELA

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



## TABLE GAMES

Table Games är en kategori kasinospel som består av klassiska bordsspel i digital form så som Blackjack och Roulette. I den digitala världen har utvecklare oftast hållit sig nära verkligheten i termer av hur spelen ser ut och fungerar, det vill säga man försöker i den mån det går att efterlikna det fysiska spelet både i termer av utseende och regler. I början av 2021 inleddes arbetet med att bygga kapacitet för Table Games och det första spelet, ett Blackjack-spel, är i slutfasen av utvecklingen. För närvarande pågår planering för nästa steg inom kategorin utifrån efterfrågan på marknaden och vad som passar Gaming Corps växande portfölj.

## MINE GAMES

Mine Games är en ung kategori av kasinospel med rötter i de klassiska minröjningsspelen från 80-talet samt och deras moderna motsvarigheter i form av kryptovalutaspel. Dessa enkla men ändå strategiska casinospel kräver både skicklighet och tur och har ökat i popularitet under senaste tiden. Basen i spelet är ett rutnät med brickor som öppnas för att avslöja antingen någon form av skatt eller någon form av mina/bomb. Spelaren kan välja vilken bricka som helst och kan även innan spelomgången startar bestämma mängden minor på spelplanen, ju fler minor desto högre risk men också högre potentiell belöning. Efter varje framtagen skatt kan spelaren ta ut pengar eller stanna kvar i spelet, medan om istället vald bricka döljer en mina går alla framsteg går förlorade.



## MARKNADEN FÖR IGAMING

Den globala iGaming-marknaden för jämförelsevis ung men har växt betydligt de senaste decennierna. Den globala online-kasinomarknaden omsatte år 2019 46 miljarder USD och beräknas ha en tillväxt de kommande åren som innebär att den år 2024 omsätter nästan det dubbla – 94 miljarder USD. Europa står för 63 procent av den globala marknaden, och Storbritannien är den enskilt största marknaden.

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

En viktig aktör på marknaden är **AGGREGATORERNA**, företag som tillgodoser en teknisk plattform som utgör distributörlänk mellan spelutvecklarna och operatörerna. Här finns sällan exklusivitet utan såväl spelutvecklare som operatörer kan arbeta med flera aggregatorer parallellt. En affär kan skapas genom att spelutvecklaren och operatören kommer överens och sedan kopplar in en aggregator som teknisk mellanhand. Men en affär kan också uppstå genom att spelutvecklaren tecknar avtal med en aggregator som därefter marknadsför produkterna mot de operatörer som är anslutna till plattformen, eller mäklar kontakt mellan spelutvecklaren och operatörerna. Rätt aggregator erbjuder alltså under goda förutsättningar inte bara teknisk distribution utan kan även vara en central del av affärsmodellen och bidra till stor exponering och bredare geografisk spridning. Aggregatorer är således inte bara en partner för distribution utan utgör också genom sin kapacitet att bredda affärsmöjligheter en viktig målgrupp för utvecklingsbolag som Gaming Corps.





## DISTRIBUTION

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

Den vanligaste distributionsmodellen för kasinospel består av att gå via en aggregator som tredje part. Gaming Corps har idag avtal med fyra av marknadens mest framträdande aggregatorer, iSoftBet, EveryMatrix, BetConstruct och Groove Gaming, vars uppdrag är att utgöra teknisk länk mellan Bolaget och anslutna operatörer. Att engagera dessa var en viktig första del i strategin att etablera Gaming Corps på iGamingmarknaden. Avtal med iSoftBet ingicks i december 2019 och är den aggregator som i varit driftsatt längst. Integration med EveryMatrix respektive Groove Gaming har nyligen slutförts och arbetet med att integrera Betconstruct pågår fortsatt.

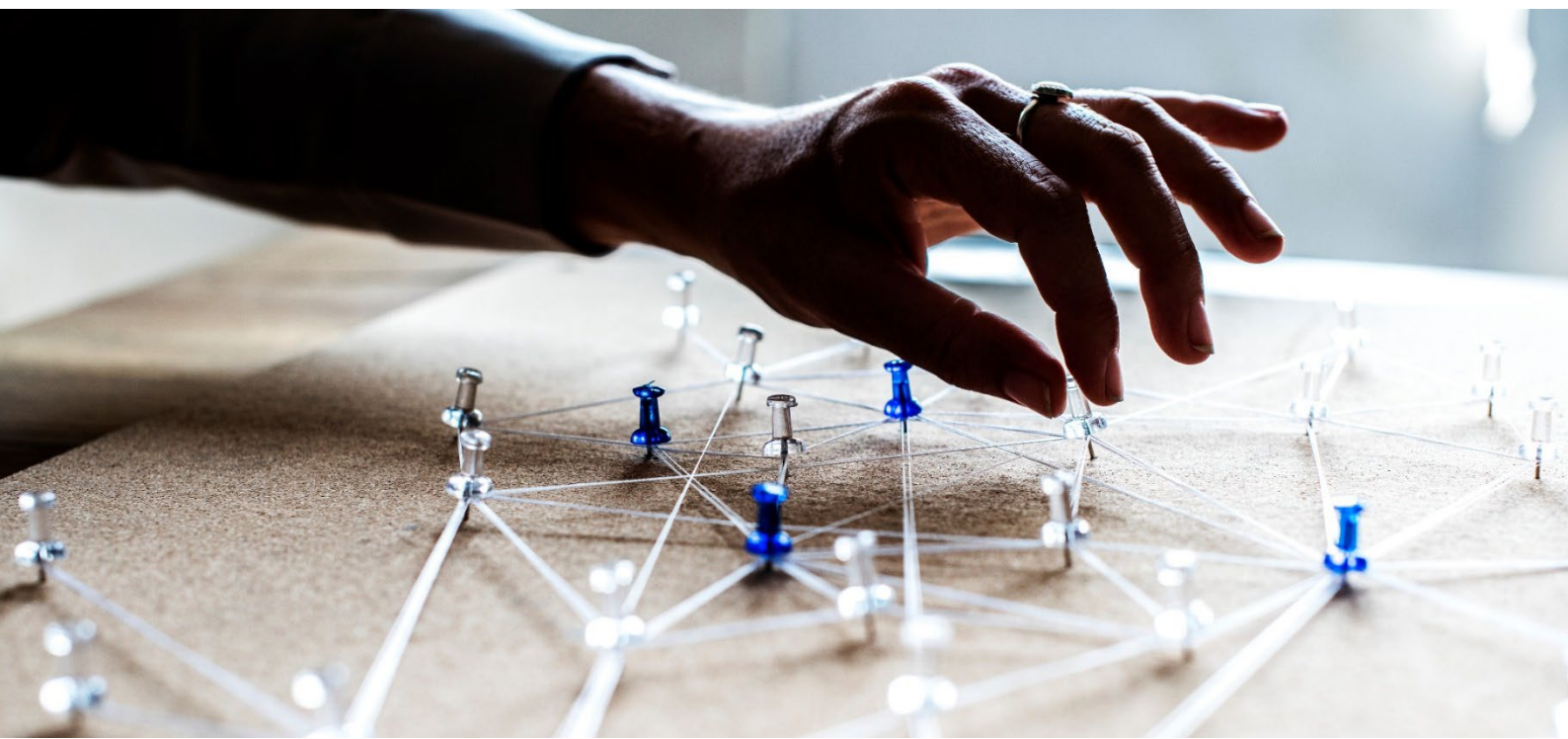
En annan distributionsmodell är **direkt integration**, en modell som kräver mer omfattande intern kapacitet, men i gengäld innebär att större del av vinsten stannar hos spelutvecklaren eftersom ingen tredje part deltar. Gaming Corps skrev under slutet av 2020 de första avtalen med operatörer för distribution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

Via de operatörer Bolaget ingått avtal med finns Gaming Corps spel idag hos totalt 49 onlinekasinon, tillgängliga för spelare på ca 30 geografiska marknader. Under perioden integrerades 30 onlinekasinon och per rapportdatum väntar 60 ytterligare på integration. Utvecklingen av Bolagets distributionskapacitet utvecklas och förändras snabbt, och kommer öka i takt allt eftersom samarbeten med större operatörer och aggregatorer ger ringar på vattnet.

## FÖRSÄLJNING

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

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



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

## MARKNADSFÖRING



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

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

Lanseringen av ett spel följer i normalfallet tre steg. När ett spel har kommit en bit in i produktionen gör vi ofta en teaser, det är en första kort presentation eller smygitt på spelet, den kan komma ganska långt innan produkten lanseras. Ibland har dock utvecklingen gått väldigt fort och då väljer vi att hoppa över det steget. När spelet närmar sig lansering gör vi en förlansering ca 1-4 veckor innan som vi kallar Coming Soon. Då berättar vi om namn, tema, visar en del av spelets grafiska innehåll och story. Vid huvudlanseringen, som vi kallar Out Now, presenteras spelet i sin helhet med all mekanik och funktionalitet, då gör vi också en demolänk tillgänglig på bolagets hemsida.

## PRODUKTER I UTVECKLING

### ICKE EXKLUSIVA SPELAUTOMATER

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

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



## EXKLUSIVA SPELAUTOMATER



Den 27:e april kunde Bolaget meddela att samarbete inletts med Owl In. N.V. om utveckling av en exklusiv, skräddarsydd digital spelautomat som är i produktion med beräknad lansering i början av hösten 2021. Produkten kommer erbjudas exklusivt på onlinekasinot Bons Casino, ägt av Owl In N.V. Ersättningen till Gaming Corps bygger på vinstdelning varav en initial fast summa om 50 000 EUR erlades under andra kvartalet 2021.

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

## TABLE GAMES – BLACK JACK

Under perioden har arbete fortsatt med att bygga kapacitet och utveckla Gaming Corps första spel inom den populära produkt-kategorin Table Games. Gaming Corps första spel under pågående utveckling är ett Blackjack-spel med premiumkänsla, delvis 3D-funktionalitet och breda möjligheter för operatörer att marknadsföra det egna kasinots varumärke. Spelet väntas lanseras under hösten 2021.



## MULTIPLIER GAMES – iJECT



Bolaget har under perioden påbörjat utveckling av en ny produktlinje vid namn iject inom den framväxande spelkategorin Multiplier Games. Detta till följd av Gaming Corps målsättning att bredda produkterbjudandet inom iGaming, samtidigt som förfrågningar från operatörer inkommit. Produktlinjen kommer bestå av icke exklusiva spel och skräddarsydda, exklusiva spel. Utveckling pågår av tre olika spel inom spelkategorin och planen är att innan slutet av 2021 ha lanserat dessa. Ett av dessa är en vidareutveckling av spelet JetLucky som togs fram skräddarsytt och exklusivt för tre onlinekasinon och lanserades den 11 juni.

## MINE GAMES

Spelkategorin Mine Games är en nära släkting till Multiplier Games eftersom den också bygger på en multiplikatoreffekt, varför det blev ett naturligt steg för nästa produktlinje och senaste satsning i att bredda produktportföljen. Det första spelet, Coin Miner, kommer lanseras till samtliga operatörer inom kort. Det har redan genomgått en så kallad soft launch där vi testar funktionaliteten tillsammans med ett par onlinekasinon som får tidsbegränsad exklusivitet. Ett ytterligare spel är i slutskedet av produktionen och kommer lanseras under hösten.





# AFFÄRSOMRÅDE Gaming



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



## PÅGÅENDE PROJEKT

### OH FROG

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

### MOBILSPEL MED IDROTSTEMA

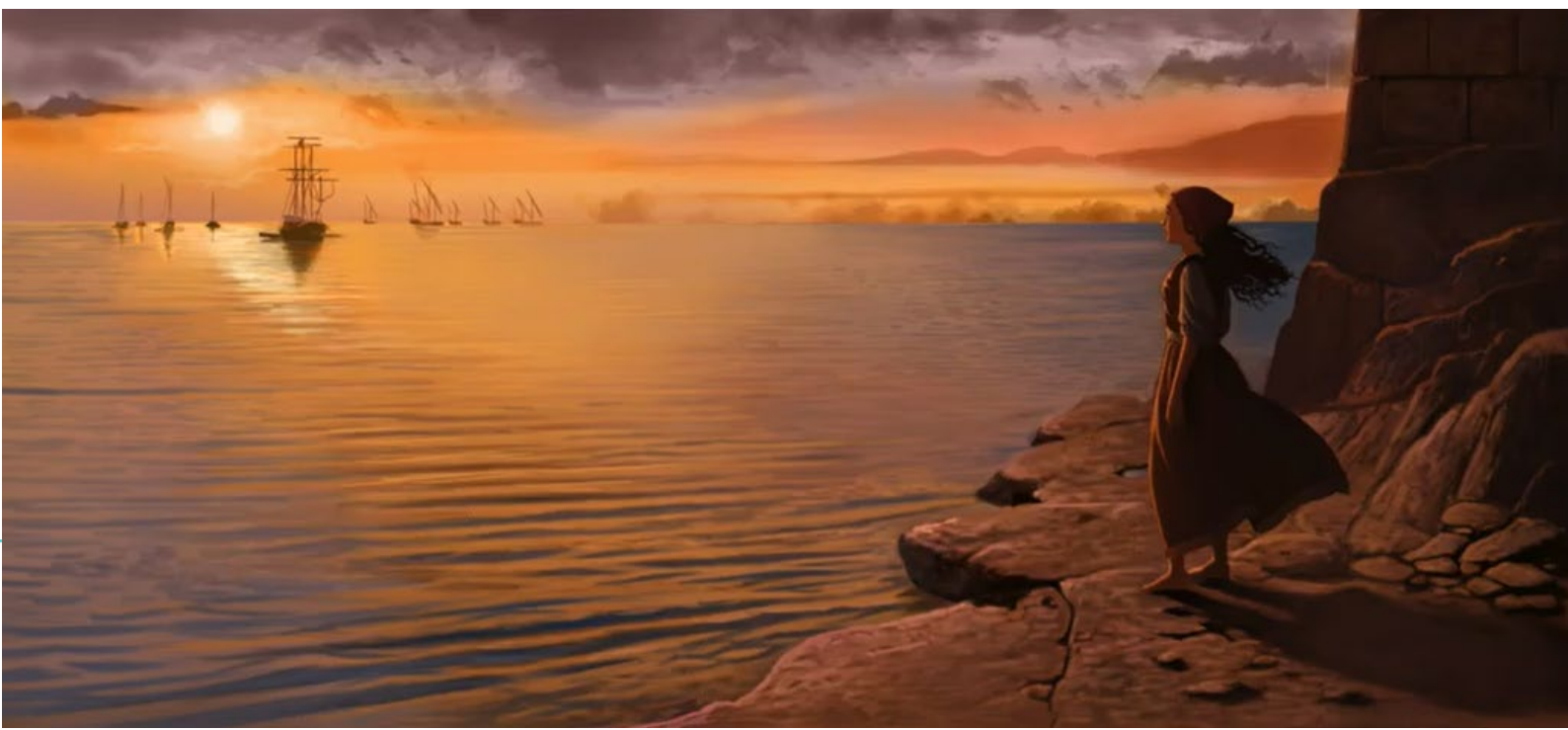
Bolaget har en planerad men ännu icke aktiverad satsning inom Gaming som avser ett mobilspel med idrottstema. En mindre sondering genomfördes i början av 2019 där idén stämde av utifrån möjligheter till kommersiella samarbeten, vilket visade på goda förutsättningar. Utifrån det och Bolagets bedömning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

### PROJECT INTELLIGENCE

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

### KATRINA 1565 – SIEGE OF MALTA

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



# Finansiell översikt

## INTÄKTER

Den gångna perioden har koncernen intäkter om 737 605 SEK. Intäkterna är att härröra till vinstdelning vid spel av Bolagets produkter inom affärsområde iGaming samt ersättning för framtagning av exklusiva produkter.

Intäkter för Bolagets lanserade iGaming-produkter har uppstått efter periodens utgång och kommer fortsatt uppstå därefter. Omsättningen påverkas av antalet lanserade spel, antalet operatörer hos vilka spelen finns, geografisk spridning, exponering av spelen hos respektive operatörs onlinekasinon samt utdelade vinster vid spel på Bolagets produkter. Vid rapportdatum har Bolaget sju lanserade spel tillgängliga på 49 integrerade, driftsatta onlinekasinon, vilket inbegriper exponering på ca 30 geografiska marknader globalt.

Då såväl utveckling som lansering av produkter pågår kontinuerligt, tillika arbetet med utvidgning av antalet operatörer och integrering av desamma, gör Bolaget ingen detaljerad prognos avseende framtida intäkter i nuläget. Intäkter för kommande produkter väntas därtill under 2021 men prognos om storleken på intäkter görs inte heller för dessa. Utifrån innevarande intäktsflöden, samt med kommande spel, innevarande distributionskanaler och affärsplanering gör Bolaget bedömningen om positivt kassaflöde inom föreskådig tid.



## FINANSIERING

Per rapportdatum är Bolagets likviditetsbudget i balans, det är styrelsens bedömning att befintliga likvida medel tillsammans med planerad utveckling av verksamheten och förväntade intäktsflöden är tillräckliga för att driva verksamheten de kommande 12 månaderna. Då den kraftiga intäktsökning Bolaget förväntat har inletts men ännu inte givit avtryck i resultatet för perioden har ledningen säkrat löfte om bryggglån hos några av Bolagets största ägare, skulle likvida medel behövas skjutas till under en kort period. Att ta upp ett lån har dock ännu inte bedömts nödvändigt men möjligheten har säkerställts.

## 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 juni 2021, var sista avslutet på kursen 3,35 SEK per aktie vilket motsvarade ett börsvärde om cirka 145 802 931 SEK baserat på 43 523 263 utestående aktier.



## VÄSENTLIGA HÄNDELSE R UNDER PERIODEN

- Den 1 april lanseras Gaming Corps sjunde digitala spelautomat, Baby Hercules, i samarbete med operatören Interwetten som har exklusivitet under en vecka innan spelet släpps hos alla operatörer.
- Den 27 april låter Bolaget meddela att samarbete inletts med Bons Casino avseende utveckling av en exklusiv, skräddarsydd digital spelautomat. Ersättningen till Bolaget bygger på vinstdelning varav en initial fast betalning om 50 000 EUR erläggs under innevarande kvartal.
- Den 4 maj lämnar Bolaget upplysning till marknaden om pågående arbete med anslutning av operatörer. Bolaget meddelar bland annat att givet nuvarande antal anslutna operatörer kommer man framgent inte regelmässigt publicera pressmeddelanden om standardavtal med operatörer om dessa inte medför att distributionskapaciteten ökas anse nligt mer än vad som kan anses väntat, eller andra speciella faktorer föreligger. Bolaget kommer framgent att redovisa sammantagen distributionskapacitet i sina finansiella rapporter.
- Den 4 maj meddelar Bolaget att utveckling påbörjats av en ny produktlinje vid namn iject inom den framväxande spelkategorin Multiplier Games. Produktlinjen kommer likt tidigare inom affärsområdet bestå av främst icke exklusiva spel, men även skräddarsydda, exklusiva spel där en order redan mottagits.
- Den 7 juni meddelar Bolaget att avtal ingåtts med Rumäniens största operatör Superbet om distribution av iGaming-produkter. Avtalet inbegriper därtill att Superbet tillhandahåller Gaming Corps kommande Multiplier-spel inom ramen för iject-serien exklusivt på den rumänska marknaden i tre månader.
- Den 11 juni lanseras JetLucky, Bolagets första Multiplier-spelet, skräddarsytt för tre onlinekasinon där det erbjuds exklusivt i tre månader.

## VÄSENTLIGA HÄNDELSE R EFTER PERIODENS UTGÅNG

- Den 21 juli meddelar Bolaget att avtal slutits med Betsson Group, marknadsledande pionjär inom iGaming. Avtalet inkluderar utveckling av ett exklusivt casinospel, skräddarsydd anpassning av kommande mutiplierspel inom iject-serien och blackjackspel för flertalet av Betsson Groups varumärken, samt distribution av Gaming Corps hela spelkatalog via aggregator iSoftbet.
- Den 13 augusti lanseras Gaming Corps nya produktlinje Mine Games tillsammans med det första spelet Coin Miner som innan bred lansering erbjuds till en begränsad mängd kasinon under en testperiod.



# Nyckeltal

## NYCKELTAL KONCERNEN

Belopp i SEK	2021	2020	2021	2020	2020
	APRIL-JUNI	APRIL-JUNI	JAN-JUNI	JAN-JUNI	JAN-DEC
Nettoomsättning	737 605	0	797 869	0	226 108
EBITDA	-5 001 470	-4 533 284	-7 721 747	-7 523 422	-16 857 822
Rörelseresultat	-5 890 197	-4 575 308	-9 304 179	-7 610 577	-17 377 259
Periodens resultat	-5 909 304	-4 575 487	-9 139 615	-7 620 636	-17 481 944
Soliditet vid periodens utgång %	76,6	75,5	76,6	75,5	87,5
Räntabilitet på eget kapital %	neg.	neg.	neg.	neg.	neg.
Eget kapital per aktie					
före utspädning kr	0,43	0,33	0,43	0,33	0,64
efter utspädning kr	0,43	0,33	0,43	0,33	0,64
Aktiens slutkurs för perioden	3,12	5,7	3,12	5,7	3,64
Resultat per aktie					
före utspädning kr	-0,14	-0,13	-0,21	-0,22	-0,40
efter utspädning	-0,14	-0,13	-0,21	-0,22	-0,40
Antal aktier vid periodens slut*	43 523 263	34 818 611	43 523 263	34 818 611	43 523 263
Utestående optioner **	469 556	469 556	469 556	469 556	469 556
Genomsnittligt antal aktier***	43 523 263	34 818 611	43 523 263	28 694 747	34 380 083
Antal anställda					
i genomsnitt	13	12	13	11	13
vid periodens slut	13	13	13	13	13

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

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

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





# Koncernen

## RESULTATRÄKNING KONCERNEN

Belopp i SEK	2021	2020	2021	2020	2020
	APRIL-JUNI	APRIL-JUNI	JAN-JUNI	JAN-JUNI	JAN-DEC
<b>Rörelsens intäkter m.m</b>					
Nettoomsättning	737 605	0	797 869	0	226 108
Övriga rörelseintäkter	0	0	0	524 832	731 845
	<u>737 605</u>	<u>0</u>	<u>797 869</u>	<u>524 832</u>	<u>957 953</u>
<b>Rörelsens kostnader</b>					
Övriga externa kostnader	-3 862 419	-2 389 585	-4 854 790	-3 531 509	-9 025 838
Personalkostnader	-1 850 481	-1 775 075	-3 807 924	-4 071 328	-8 283 758
Av- och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	-888 727	-42 024	-1 398 726	-87 155	-519 437
Övriga rörelsekostnader	-26 175	-368 624	-40 608	-445 417	-506 179
<b>Rörelseresultat</b>	<u>-5 890 197</u>	<u>-4 575 308</u>	<u>-9 304 179</u>	<u>-7 610 577</u>	<u>-17 377 259</u>
<b>Finansiella poster</b>					
Resultat från andelar i andra företag	0	0	183 706	0	0
Nedskrivning av fordringar koncernföretag	0	0	0	0	-93 189
Räntekostnader och liknande resultatposter	-19 107	-176	-19 142	-10 059	-11 496
<b>Resultat efter finansiella poster</b>	<u>-5 909 304</u>	<u>-4 575 484</u>	<u>-9 139 615</u>	<u>-7 620 636</u>	<u>-17 481 944</u>
<b>Resultat före skatt</b>	-5 909 304	-4 575 484	-9 139 615	-7 620 636	-17 481 944
<b>Skatt på periodens resultat</b>	<u>0</u>	<u>0</u>	<u>0</u>	<u>0</u>	<u>0</u>
<b>Periodens resultat</b>	<u>-5 909 304</u>	<u>-4 575 484</u>	<u>-9 139 615</u>	<u>-7 620 636</u>	<u>-17 481 944</u>



## BALANSRÄKNING KONCERNEN

Belopp i SEK	2021-06-30	2020-06-30	2020-12-31	2019-12-31
<b>TILLGÅNGAR</b>				
<b>Anläggningstillgångar</b>				
<b>Immateriella anläggningstillgångar</b>				
Övriga immateriella tillgångar	8 761 883	1 266 544	1 220 530	384 000
	<b>8 761 883</b>	<b>1 266 544</b>	<b>1 220 530</b>	<b>384 000</b>
<b>Materiella anläggningstillgångar</b>				
Inventarier, verktyg och installationer	527 528	706 148	612 779	670 129
	<b>527 528</b>	<b>706 148</b>	<b>612 779</b>	<b>670 129</b>
<b>Finansiella anläggningstillgångar</b>				
Andra långfristiga värdepappersinnehav	4 472 447	5 510 131	5 510 131	5 510 131
Andra långfristiga fordringar	525 026	262 690	262 690	262 690
	<b>4 997 473</b>	<b>5 772 821</b>	<b>5 772 821</b>	<b>5 772 821</b>
<b>Summa anläggningstillgångar</b>	<b>14 286 884</b>	<b>7 745 513</b>	<b>7 606 130</b>	<b>6 826 950</b>
<b>Omsättningstillgångar</b>				
<b>Kortfristiga fordringar</b>				
Kundfordringar	0	0	0	3 125 000
Övriga fordringar	2 884 783	1 437 645	1 242 993	1 098 983
Förutbetalda kostnader	730 490	336 317	520 093	275 184
	<b>3 615 273</b>	<b>1 773 962</b>	<b>1 763 086</b>	<b>4 499 167</b>
<b>Kassa och bank</b>	<b>6 287 154</b>	<b>5 798 520</b>	<b>22 283 725</b>	<b>146 368</b>
<b>Summa omsättningstillgångar</b>	<b>9 902 427</b>	<b>7 572 482</b>	<b>24 046 811</b>	<b>4 645 535</b>
<b>SUMMA TILLGÅNGAR</b>	<b>24 189 311</b>	<b>15 317 995</b>	<b>31 652 941</b>	<b>11 472 485</b>



## BALANSRÄKNING KONCERNEN – FORTSÄTTNING

Belopp i SEK	2021-06-30	2020-06-30	2020-12-31	2019-12-31
<b>EGET KAPITAL OCH SKULDER</b>				
<b>Eget kapital</b>				
Aktiekapital	2 176 163	1 740 931	2 176 163	1 477 820
Övrigt tillskjutet kapital	165 896 852	140 890 859	165 896 852	121 454 111
Balanserat resultat inkl. periodens resultat	-149 548 433	-131 071 480	-140 368 043	-125 845 826
<b>Summa eget kapital</b>	<b>18 524 582</b>	<b>11 560 310</b>	<b>27 704 972</b>	<b>-2 913 895</b>
<b>Långfristiga skulder</b>				
Andra Långfristiga skulder	203 804	0	0	0
	<b>203 804</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
<b>Kortfristiga skulder</b>				
Skulder till kreditinstitut	0	0	0	12 500
Leverantörsskulder	1 388 518	751 575	540 936	411 619
Övriga kortfristiga skulder	1 716 873	1 291 153	1 700 794	11 557 516
Upplupna kostnader & förutbetalda intäkter	2 355 534	1 714 957	1 706 239	2 404 745
	<b>5 460 925</b>	<b>3 757 685</b>	<b>3 947 969</b>	<b>14 386 380</b>
<b>SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER</b>	<b>24 189 311</b>	<b>15 317 995</b>	<b>31 652 941</b>	<b>11 472 485</b>
Ställda säkerheter	1 000 000	1 000 000	1 000 000	1 000 000
<b>Summa säkerhet och ansvarsförbindelser</b>	<b>1 000 000</b>	<b>1 000 000</b>	<b>1 000 000</b>	<b>1 000 000</b>



## KASSAFLÖDESANALYS KONCERNEN

Belopp i SEK	2021	2020	2021	2020	2020
	APRIL-JUNI	APRIL-JUNI	JAN-JUNI	JAN-JUNI	JAN-DEC
<b>Den löpande verksamheten</b>					
Rörelseresultat efter avskrivningar	-5 890 197	-4 575 487	-9 304 179	-7 620 636	-17 377 259
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	888 727	42 024	1 398 726	87 155	1 093 086
Erlagd ränta	-19 107	-179	-19 142	-10 059	-11 496
<b>Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar i rörelsekapitalet</b>	<b>-5 020 577</b>	<b>-4 533 642</b>	<b>-7 924 595</b>	<b>-7 543 540</b>	<b>-16 295 669</b>
<b>Kassaflöde från förändringar i rörelsekapital</b>					
Ökning (-) / minskning (+) av kortfristiga fordringar	-728 747	653 517	-1 852 187	2 725 205	2 736 081
Ökning (+) / minskning (-) av kortfristiga skulder	791 159	42 110	1 512 956	-421 222	-438 411
<b>Kassaflöde från den löpande verksamheten</b>	<b>-4 958 165</b>	<b>-3 838 015</b>	<b>-8 263 826</b>	<b>-5 239 557</b>	<b>-13 997 999</b>
<b>Investeringsverksamheten</b>					
Investeringar immateriella anläggningstillgångar	-755 681	-347 268	-9 031 070	-988 134	-1 158 167
Investeringar materiella anläggningstillgångar	0	-22 931	0	-120 157	-147 702
Avyttring av andelar i andra företag	0	0	1 298 325	0	0
<b>Kassaflöde från investeringsverksamheten</b>	<b>-755 681</b>	<b>-370 199</b>	<b>-7 732 745</b>	<b>-1 108 291</b>	<b>-1 305 869</b>
<b>Finansieringsverksamheten</b>					
Nyemission	0	0	0	12 000 000	38 113 956
Emissionsutgifter	0	0	0	0	-672 731
<b>Kassaflöde från finansieringsverksamheten</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>12 000 000</b>	<b>37 441 225</b>
<b>Periodens kassaflöde</b>					
Likvida medel vid periodens början	12 001 000	10 006 734	22 283 725	146 368	146 368
Likvida medel vid periodens slut	6 287 154	5 798 520	6 287 154	5 798 520	22 283 725
<b>Summa disponibla likvida medel</b>	<b>6 287 154</b>	<b>5 798 520</b>	<b>6 287 154</b>	<b>5 798 520</b>	<b>22 283 725</b>



# Moderbolaget

## RESULTATRÄKNING MODERBOLAGET

Belopp i SEK	2021	2020	2021	2020	2020
	APRIL-JUNI	APRIL-JUNI	JAN-JUNI	JAN-JUNI	JAN-DEC
<b>Rörelsens intäkter m.m</b>					
Nettoomsättning	641 399	0	2 245 293	0	1 717 301
Övriga rörelseintäkter	0	0	0	524 832	223 845
	641 399	0	2 245 293	524 832	1 941 146
<b>Rörelsens kostnader</b>					
Övriga externa kostnader	-2 470 190	-1 534 154	-4 452 841	-1 924 371	-5 964 734
Personalkostnader	-499 972	-384 117	-993 955	-755 329	-1 504 358
Av- och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	-31 680	0	-63 360	0	-95 040
Övriga rörelsekostnader	-26 175	-368 623	-40 608	-445 417	-506 179
<b>Rörelseresultat</b>	<b>-2 386 618</b>	<b>-2 286 894</b>	<b>-3 305 471</b>	<b>-2 600 285</b>	<b>-6 129 165</b>
<b>Finansiella poster</b>					
Resultat från andelar i andra företag	0	0	183 706	0	500 000
Nedskrivning av fordringar i andra företa	0	0	0	0	-93 189
Räntekostnader och liknande resultatpos	-1 982	-179	-2 017	-10 059	-10 119
<b>Resultat efter finansiella poster</b>	<b>-2 388 600</b>	<b>-2 287 073</b>	<b>-3 123 782</b>	<b>-2 610 344</b>	<b>-5 732 473</b>
<b>Resultat före skatt</b>	<b>-2 388 600</b>	<b>-2 287 073</b>	<b>-3 123 782</b>	<b>-2 610 344</b>	<b>-5 732 473</b>
<b>Skatt på periodens resultat</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
<b>Periodens resultat</b>	<b>-2 388 600</b>	<b>-2 287 073</b>	<b>-3 123 782</b>	<b>-2 610 344</b>	<b>-5 732 473</b>





## BALANSRÄKNING MODERBOLAGET

Belopp i SEK	2021-06-30	2020-06-30	2020-12-31	2019-12-31
<b>TILLGÅNGAR</b>				
<b>Anläggningstillgångar</b>				
<b>Immateriella anläggningstillgångar</b>				
Övriga immateriella tillgångar	225 600	384 000	288 960	384 000
	<b>225 600</b>	<b>384 000</b>	<b>288 960</b>	<b>384 000</b>
<b>Finansiella anläggningstillgångar</b>				
Andelar i koncernföretag	12 520	12 520	12 520	12 520
Andra långfristiga värdepappersinnehav	4 472 447	5 510 131	5 510 131	5 510 131
Fordringar koncernföretag	26 104 317	0	14 671 901	0
Lämnade depositioner	52 193	262 690	262 689	262 689
	<b>30 641 477</b>	<b>5 785 341</b>	<b>20 457 241</b>	<b>5 785 340</b>
<b>Summa anläggningstillgångar</b>	<b>30 867 077</b>	<b>6 169 341</b>	<b>20 746 201</b>	<b>6 169 340</b>
<b>Omsättningstillgångar</b>				
<b>Kortfristiga fordringar</b>				
Kundfordringar	1 526 632	0	0	3 125 000
Fordringar hos koncernföretag	0	9 430 860	0	3 563 572
Övriga fordringar	1 168 456	860 077	669 211	843 468
Förutbetalda kostnader	634 577	336 317	393 440	275 184
	<b>3 329 665</b>	<b>10 627 254</b>	<b>1 062 651</b>	<b>7 807 224</b>
<b>Kassa och bank</b>	<b>6 270 114</b>	<b>5 773 305</b>	<b>21 842 657</b>	<b>146 368</b>
<b>Summa omsättningstillgångar</b>	<b>9 599 779</b>	<b>16 400 559</b>	<b>22 905 308</b>	<b>7 953 592</b>
<b>SUMMA TILLGÅNGAR</b>	<b>40 466 856</b>	<b>22 569 900</b>	<b>43 651 509</b>	<b>14 122 932</b>



## BALANSRÄKNING MODERBOLAGET – FORTSÄTTNING

Belopp i SEK	2021-06-30	2020-06-30	2020-12-31	2019-12-31
<b>EGET KAPITAL OCH SKULDER</b>				
<b>Eget kapital</b>				
<b>Bundet eget kapital</b>				
Aktiekapital	2 176 163	1 740 931	2 176 163	1 477 820
<b>Fritt eget kapital</b>				
Överkursfond	165 896 852	140 890 859	165 896 852	119 052 665
Balanserat resultat	-127 805 357	-122 072 884	-122 072 884	-115 637 904
Periodens resultat	-3 123 782	-2 610 344	-5 732 473	-6 434 980
<b>Summa eget kapital</b>	<b>37 143 876</b>	<b>17 948 562</b>	<b>40 267 658</b>	<b>-1 542 399</b>
<b>Kortfristiga skulder</b>				
Leverantörsskulder	843 185	476 967	284 960	411 619
Skulder till koncernföretag	87 040	1 359 961	87 040	121 000
Övriga kortfristiga skulder	1 449 323	1 107 874	1 450 242	11 517 889
Upplupna kostnader & förutbetalda intäkter	943 432	1 676 536	1 561 609	3 614 823
<b>Summa kortfristiga skulder</b>	<b>3 322 980</b>	<b>4 621 338</b>	<b>3 383 851</b>	<b>15 665 331</b>
<b>SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER</b>	<b>40 466 856</b>	<b>22 569 900</b>	<b>43 651 509</b>	<b>14 122 932</b>
Ställda säkerheter	1 000 000	1 000 000	1 000 000	1 000 000
<b>Summa säkerhet och ansvarsförbindelser</b>	<b>1 000 000</b>	<b>1 000 000</b>	<b>1 000 000</b>	<b>1 000 000</b>



## KASSAFLÖDESANALYS MODERBOLAGET

Belopp i SEK	2021 APRIL-JUNI	2020 APRIL-JUNI	2021 JAN-JUNI	2020 JAN-JUNI	2020 JAN-DEC
<b>Den löpande verksamheten</b>					
Rörelseresultat efter avskrivningar	-2 386 618	-2 286 894	-3 305 471	-2 600 285	-6 129 165
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	31 680	0	196 921	0	95 040
Erlagd ränta	-1 982	-119	-2 017	-10 059	-10 119
<b>Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar i rörelsekapitalet</b>	<b>-2 356 920</b>	<b>-2 287 013</b>	<b>-3 110 567</b>	<b>-2 610 344</b>	<b>-6 044 244</b>
<b>Kassaflöde från förändringar i rörelsekapital</b>					
Ökning (-) / minskning (+) av kortfristiga fordringar	-780 598	-1 641 296	-2 267 014	-2 820 030	3 181 001
Ökning (+) / minskning (-) av kortfristiga skulder	454 752	-78 746	-60 871	-942 689	-1 773 364
<b>Kassaflöde från den löpande verksamheten</b>	<b>-2 682 766</b>	<b>-4 007 055</b>	<b>-5 438 452</b>	<b>-6 373 063</b>	<b>-4 636 607</b>
<b>Investeringsverksamheten</b>					
Avyttring av andelar i andra företag	0	0	1 298 325	0	0
<b>Kassaflöde från investeringsverksamheten</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>1 298 325</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
<b>Finansieringsverksamheten</b>					
Nyemissioner	0	0	0	12 000 000	38 113 956
Emissionsutgifter	0	0	0	0	-672 731
Lämnade lån till dotterföretag	-2 911 223	0	-11 432 416	0	-11 108 329
<b>Kassaflöde från finansieringsverksamheten</b>	<b>-2 911 223</b>	<b>0</b>	<b>-11 432 416</b>	<b>12 000 000</b>	<b>26 332 896</b>
<b>Periodens kassaflöde</b>	<b>-5 593 989</b>	<b>-4 007 055</b>	<b>-15 572 543</b>	<b>5 626 937</b>	<b>21 696 289</b>
Likvida medel vid periodens början	11 864 103	9 780 360	21 842 657	146 368	146 368
Likvida medel vid periodens slut	6 270 114	5 773 305	6 270 114	5 773 305	21 842 657
<b>Summa disponibla likvida medel</b>	<b>6 270 114</b>	<b>5 773 305</b>	<b>6 270 114</b>	<b>5 773 305</b>	<b>21 842 657</b>



# Eget kapital och aktier

## FÖRÄNDRING I EGET KAPITAL – KONCERNEN

Belopp i SEK	Aktiekapital	Ej reg. aktiekapital	Övr. tillskjutet kapital	Ansamlad förlust	S:A eget kapital
Vid årets början	2 176 163	0	165 896 852	-140 368 043	27 704 972
Omräkningsdifferens	0	0	0	-40 775	-40 775
Periodens resultat	0	0	0	-9 139 615	-9 139 615
<b>Vid periodens slut</b>	<b>2 176 163</b>	<b>0</b>	<b>165 896 852</b>	<b>-149 548 433</b>	<b>18 524 582</b>

## FÖRÄNDRING I EGET KAPITAL – MODERBOLAGET

Belopp i SEK	Aktiekapital	Ej reg. aktiekapital	Överkursfond	Ansamlad förlust	S:A eget kapital
Vid årets början	2 176 163	0	165 896 852	-127 805 357	40 267 658
Periodens resultat	0	0	0	-3 123 782	-3 123 782
<b>Vid periodens slut</b>	<b>2 176 163</b>	<b>0</b>	<b>165 896 852</b>	<b>-130 929 139</b>	<b>37 143 876</b>

## FÖRÄNDRING I ANTAL AKTIER – MODERBOLAGET

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



# Allmänt

## PERSONAL

- Antalet anställda i moderbolaget uppgick per den 30 juni 2021 till 1 person (1 person). Därutöver är tre av ledningsgruppens medlemmar engagerade i Bolaget genom konsultavtal.
- Medelantalet anställda i moderbolaget för perioden uppgick till 1 person (1 person).
- Antalet anställda i koncernen uppgick per den 30 juni 2021 till 13 personer (13 personer)
- Medelantalet anställda i koncernen för perioden uppgick till 13 personer (12 personer)

*Uppgifter i parentes avser samma period föregående verksamhetsår 2020*

## TVISTER OCH JURIDISKA SPÖRSMÅL

I samband med genomlysning av verksamheten under början av 2019 framkom att Bolagets Maltesiska samarbetspartner PlayMagic inte levererat enligt avtal. Ledningen sade upp avtalet och krävde återbetalning på det lån på 50 000 EUR plus 10% ränta som utbetalades till PlayMagic den 27 september 2018. Då PlayMagic valde att inte hörsamma Bolagets begäran togs ärendet vidare genom att driva in lånet från den svenske medborgare som står som borgenär, Lars Hagelin. Då även borgenären valt att inte hörsamma kravet har Gaming Corps AB, genom sitt juridiska ombud advokat Mark Safaryan, lämnat in en stämningsansökan å Lars Hagelin till Stockholms tingsrätt i vilken Bolaget bland annat yrkat att tingsrätten ska förpliktiga Lars Hagelin att till Gaming Corps AB betala 50 000 EUR jämte avtalat räntebelopp. Tvisten mellan parterna har uppstått då Lars Hagelin, i egenskap av konsult å Gaming Corps AB tillika för bolagets räkning, etablerat affären mellan Bolaget och PlayMagic Ltd. I samband härmed ingicks borgensåtagandet, varvid Lars Hagelin står som borgenär för ovan nämnda lån. Då PlayMagic inte hörsammat Gaming Corps AB:s återbetalningskrav görs gällande att Lars Hagelin skall anses vara återbetalningsskyldig. Det är fortsatt Bolagets bedömning, baserat på juristernas uttalanden, att förutsättningarna för ett utfall i tvisten till Gaming Corps fördel är goda.

## RISKER OCH OSÄKERHETSFAKTORER

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



## ÖVRIGA UPPLYSNINGAR

### PRINCIPER FÖR DELÅRSRAPPORTENS UPPRÄTTANDE

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

### GRANSKNING

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

### INKOMSTSKATTER

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

---

Uppsala den 20:e augusti 2021

Claes Tellman, Styrelseordförande

Bülent Balikci, Styrelseledamot

Thomas Hedlund, Styrelseledamot

Daniel Redén, Styrelseledamot



## KONTAKTINFORMATION

### POSTADRESSER

Gaming Corps AB  
Postbox 2066  
750 02 Uppsala  
Sweden

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

### EMAILADRESSER

Allmänna frågor: [info@gamingcorps.com](mailto:info@gamingcorps.com)  
IR-relaterade frågor: [ir@gamingcorps.com](mailto:ir@gamingcorps.com)

### CERTIFIED ADVISER

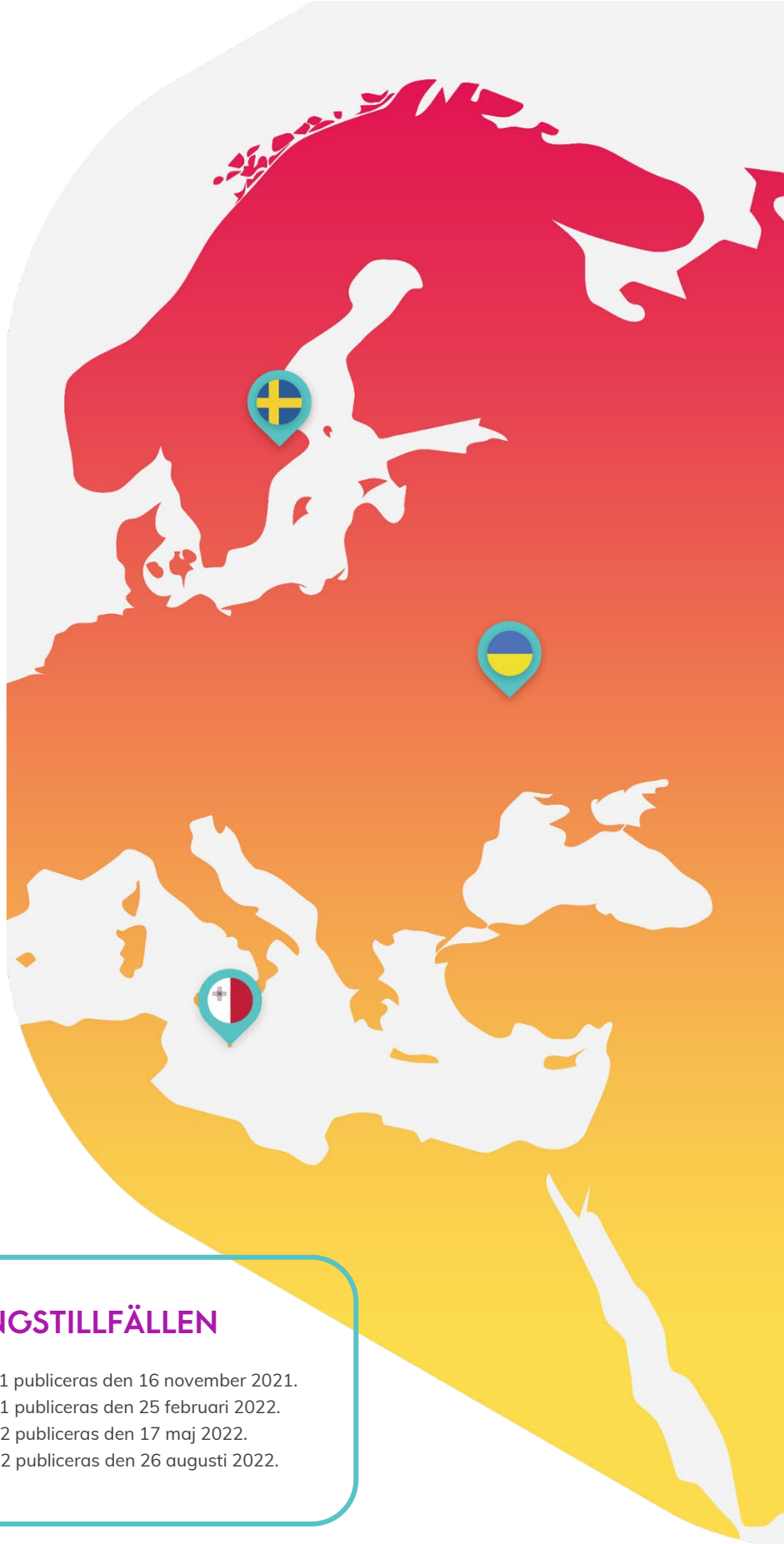
Eminova Fondkommission AB  
Besöksadress: Biblioteksgatan 3  
114 46 Stockholm  
[www.eminova.se](http://www.eminova.se)

### REVISOR

ÖhrlingspricewaterhouseCoopers AB  
Box 179  
751 04 Uppsala  
[www.pwc.se](http://www.pwc.se)

### KONTOFÖRANDE INSTITUT

Euroclear Sweden AB  
Box 191  
101 23 Stockholm  
[www.euroclear.com](http://www.euroclear.com)



## KOMMANDE REDOVISNINGSTILLFÄLLEN

- Delårsrapport för det tredje kvartalet 2021 publiceras den 16 november 2021.
- Delårsrapport för det fjärde kvartalet 2021 publiceras den 25 februari 2022.
- Delårsrapport för det första kvartalet 2022 publiceras den 17 maj 2022.
- Delårsrapport för det andra kvartalet 2022 publiceras den 26 augusti 2022.

