



gaming corps



BOKSLUTSKOMMUNIKÉ 2020

DELÅRSRAPPORT 1 OKTOBER - 31 DECEMBER 2020

Sammanställning

NYCKELTAL FJÄRDE KVARTALET 2020

	KONCERNEN	MODERBOLAGET
Nettoomsättning	0,04 MSEK (1,60 MSEK)	1,55 MSEK (2,50 MSEK)
Rörelseresultat	-5,69 MSEK (-2,59 MSEK)	-2,21 MSEK (-1,71 MSEK)
Resultat efter finansiella poster	-5,78 MSEK (-2,74 MSEK)	-1,80 MSEK (-3,15 MSEK)
Resultat per aktie	-0,133 SEK (-0,093 SEK)	-0,42 SEK (-0,107 SEK)

Siffror i parentes avser fjärde kvartalet 2019. Nettoomsättningen för moderbolaget avser intern fakturering vilket inte påverkar omsättningen för koncernen.

VÄSENTLIGA HÄNDELSE UNDER PERIODEN

- Den 2 oktober låter Bolaget meddela att avtal ingåtts med operatören Owl In N.V. om distribution via direkt integration, en modell som medger större vinstandel. Bolaget aktiverar därför modellen snabbare än tidigare kommunicerat.
- Den 12 oktober meddelar Bolaget att avtal ingåtts med operatören Golden Reels.
- Den 14 oktober annonserar Bolaget att partnerskap ingåtts med globala operatören Pomadorro för distribution av iGaming-produkter via Casino X och Joy Casino.
- Den 23 oktober meddelas att Gaming Corps expanderar verksamheten med ett utvecklingsteam i Kiev, Ukraina, fokuserat på utveckling och kvalitetssäkring inom iGaming.
- Den 26 oktober låter styrelsen för Gaming Corps meddela att Bolaget genomför en företrädesemission om ca 26,1 MSEK före emissionskostnader.
- Den 2 november offentliggör Bolaget ett investeringsmemorandum med anledning av förestående företrädesemission. I samband med det lanseras Gaming Corps nya strategiska plattform, grafiska profil och hemsida.
- Den 12 november lanseras omarbetade "Undead Vikings", Bolagets första iGaming-spel framtaget med den nya, förbättrade plattformen.
- Den 13 november meddelas att Gaming Corps engagerat Binero Group AB (publ) för att möta Bolagets behov av driftsäkra molntjänster vid distribution av iGaming-produkter till operatörer via modellen direkt integration.
- Den 13 november låter Bolaget meddela att avtal slutits med operatören 1xBet för distribution av iGaming-produkter, globalt med fokus på CIS-marknaden.
- Den 23 november offentliggör Bolaget att den företrädesemission som beslutades och offentliggjordes den 26 oktober blev fulltecknad.
- Den 3 december låter Bolaget meddela att avtal ingåtts med operatören Interwetten för distribution av digitala spelautomater via aggregator. Interwetten är en pionjär inom iGamingbranschen med fokus på tysktalande länder.
- Den 9 december meddelar Bolaget att delar av de aktier som tilldelades upphovsgivarna via apportemission vid förvärvet av Oh Frog erlagts. Efter omförhandling har 153 000 redan utställda aktier använts vilket därmed ej medför utspädning.
- Den 21 december tillkännager Bolaget att avtal ingåtts med operatören Rootz Ltd för distribution av digitala spelautomater via aggregator. Primära marknader för Rootz Ltd är Tyskland, Norge, Finland och Kanada.



VD har ordet

Kära Aktieägare,

Det är brukligt att spara reflektionerna över det gångna året till årsredovisningen, men givet hur annorlunda 2020 var vill jag ändå börja där. När 2021 inleddes var vi många som drog en lättnadens suck, även om världen rent affärsmässigt såg likadan ut som vid fjärde kvartalets utgång. Osäkerheternas år 2020 var förbi och trots att spelbranschen tacksamt nog varit mycket lindrigt drabbad, har det givetvis ändå varit svårt att manövrera de stundtals knöliga förutsättningar som pandemin inneburit. Pandemin är ju inte på något sätt över men det nya året ger ändå förnyad kraft och hopp om bättre tider. Så det var något lättare på foten som vi på Gaming Corps gick in i det nya året.



Bakom oss lämnar vi ett intensivt kvartal som präglades av full gas i princip alla områden – organisation, finansiering, produktion, strategi, personal, marknadsföring och mer därtill. Vi lanserade två iGaming-spel, genomförde en företrädesemission, knöt nya operatörer till oss och lanserade en helt ny strategisk plattform och grafisk profil. När vi avrapporterade tredje kvartalet visste vi ännu inte utfallet av den omfattande företrädesemission som annonserades ut den 26 oktober. Den 23 november kunde Bolaget glädjande meddela att företrädesemissionen tecknades till 103%, något vi i ledning och styrelse är oerhört ödmjuka och tacksamma inför. Jag vill passa på att igen tacka alla gamla och nya aktieägare för det förtroende ni visat oss – vi tar det på största allvar. Inom ramen för företrädesemissionen identifierade vi ett antal initiativ och sedan utfallet rapporterades har börjat konkretisera planerna ytterligare. I första hand har vi prioriterat den förstärkning av kompetens som krävdes inom affärsområde iGaming, där förändringar skett på flera håll i personalstyrkan. Vi har därutöver lagt krut på att förhandla villkoren för förvärv av den tekniska plattform för back-end som vi bedömer det kritiskt att framöver äga. Här avser vi kunna rapportera en färdig affär inom kort. Allt eftersom innevarande kvartal framskrider kommer vi lyfta upp, granska och planera vart och ett av resterande initiativ för sjösättning under 2021.

Produktionen har fortsatt varit ledningens primära fokus under det gångna kvartalet, där utfallet så långt gör oss både nöjda och frustrerade. Nöjda för att innevarande team är starkare och mer väl sammansatt, och att vi mer konkret börjar ser effekterna av de långsiktiga planer som etablerats i och med den nya strategiska plattformen samt de tekniska förutsättningar som nu finns på plats. Jag är personligen tacksam gentemot våra fantastiska medarbetare som dagligen visar stort engagemang i att bygga Gaming Corps grund stark. Frustrerade är vi dock också för att omställningsarbetet har tagit längre tid än vi bedömde i höstas och lanseringarna och intäkterna dröjt som resultat av det. Vi har också fått fortsätta ta fler tuffa beslut och sätta lång sikt före kort sikt, bland annat genom att vi nu bygger om spelens *user interface* (UI) till en egen, skraddarsydd lösning och därmed fasar ut en underleverantör som varit en stor bidragande faktor till förseningar i produktionens slutskede. Det är den typen av förändringar som ger större kontroll och bättre produktionstider ett par månader från nu, men som haft försenande inverkan på det gångna kvartalet. I dagarna lanseras spelet Clumsy Witch och det ser vi mycket fram emot, även Baby Hercules ligger relativt nära i pipeline för lansering. Givetvis ser vi också verkligen fram emot lanseringen av det första exklusiva spelet framtaget för ATG, där är det dock fortsatt upp till ATG att besluta lanseringsdatum utifrån deras övergripande planering.

Kvartalet bjöd också på fler avtal med fler operatörer och vi arbetar vidare med att bredda distributionen inom iGaming. Avståndet mellan att ett avtal knyts och att våra spel går live på operatörernas sidor har varierat stort och det kan ibland ta lång tid. Här är jag väldigt stolt över Gaming Corps back-end som varje gång varit snabba på att etablera vår del i integrationen, det borgar för goda relationer framgent. Att verkligen få snurr på intäkter handlar dock inte bara om fler spel och fler aktiverade operatörer utan att få ut mycket mer av varje enskild affärsrelation. Det gör liten skillnad med ett



spel till om alla Gaming Corps spel ligger längst ned i listan hos operatörerna. Därför har vi nyligen tillsatt Alex Lorimer i rollen som Head of Business Development för att säkra andra intäktsflöden framöver. Alex roll består i att agera Account Manager för innevarande operatörer, bistå Sales med försäljningsarbetet gentemot nya operatörer, hitta nya affärsmöjligheter samt tillsammans med MarCom ta fram gemensamma kampanjer och aktiviteter med operatörerna som ger inkomstströmmar till såväl båda parter.

Intäkterna för kvartalet är som väntat obetydliga, Bolaget har ännu inte nått den vändning vi väntar på i termer av att få se effekt av att fler produkter legat ute hos fler operatörer, det kommer ta ytterligare tid. Det är som tidigare nämnt en långsam process men där Gaming Corps har skutan vänd i rätt riktning vilket är väldigt positivt. Vi hade dock väntat oss om än jämförelsevis låga, så ändå högre nivåer än facit detta kvartal och därför vill jag kort dröja vid det. En faktor som påverkat är att flera integrationsprocesser gått oväntat långsamt hos motparterna, här har vi som tur var sett mer aktivitet efter årsskiftet, men det har betytt att volymen inte varit där vi hoppades den skulle vara. Vi kunde också för fjärde kvartalet notera ett par större vinster som fallit ut på våra spel vilket påverkat de totala intäkterna där Gaming Corps får andel av operatörens vinst, vilket är en nettosumma. Inom iGaming kan det slå rejält både i ena och andra riktningen, denna gång slog det nedåt för oss, men givetvis påverkas en större leverantör mindre. Med fler spel hos fler operatörer och fler riktade marknadsföringsinsatser jämnar dessa rörelser ut sig mer, alltså kommer vi ytterligare en tid framöver vara känsliga men den känsligheten avtar, långsamt men succesivt allteftersom vi växer. Vi bedömer att även innevarande kvartal kommer visa modesta siffror när det stängs. Vår planering avseende intäkter och kostnader för 2021 tror vi än så länge kommer stämma hyfsat över helåret, och målsättningen svarta siffror innan andra kvartalet avrapporteras är fortsatt densamma. Många faktorer spelar just nu in i en omställd och växande verksamhet och vi är därför fortsatt försiktiga med att inte avge detaljerade prognoser. Vårt fokus är alltså att driva på intäkter från flera håll och nå svarta siffror så fort som möjligt, det är den övergripande ledstjärnan och den ambitionen är vad jag önskar förmedla.

En viktig händelse utanför periodens utgång var då Bolaget nyligen kommunicerade avyttringen av aktier i Kung-Fu Factory. Gaming Corps ägarskap i KFF är ett gammalt arv vi fått ta över och givet hur den affären initialt lades upp är det nästintill omöjligt att avgå med någon vinst. Även om KFF är ett väletablerat, bra bolag, var värderingen från början alldeles för hög och förvärvsprocessen för kostsam. Vi har sedan länge skrivit ned innehavet till rimliga nivåer och inte räknat med att investeringen ska generera något utfall på kort sikt. Nu efter en längre tids dialog har vi träffat en överenskommelse för försäljning av delar av aktierna till ett pris som överstiger den bokföringsmässiga värderingen, samtidigt som KFF tar in en ny engagerad delägare med betydande resurser vilket är glädjande för KFF:s grundare. Sedan avtalet rapporterades är transaktionen genomförd och betalningen erlagd. Ledningen är fortsatt övertygad att det inte gagnar Gaming Corps med den här typen av minoritetsinnehav, såväl i termer av uppbundet kapital som i termer av den stora mängd tid som går åt till administration. Vi vill kunna genomföra försäljningen av kvarvarande aktier så snart tillfälle ges och därmed stänga detta kapitel.

Under 2021 hoppas jag att alla Gaming Corps teammedlemmar får möjlighet att träffa varandra, och framför allt att vi i ledningen kan resa till såväl Malta som Kiev samt delta vid mässor. Det är fantastiskt hur digitala kommunikationsmedel bygger globala team och möjliggör affärer, men vid någon punkt behövs möten ansikte mot ansikte. Jag önskar såväl oss som våra aktieägare en snar framtid fri från akut pandemi där vi alla kan arbeta inte bara digitalt utan ibland även fysiskt nära kollegor, kunder och partners. Låt oss hoppas att när Gaming Corps avrapporterar första kvartalet 2021 så görs det med en färsk rapport om meningsfulla möten som bidragit till att bygga Bolaget starkare.

Uppsala 2021-02-26

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 personalen är engagerad med arbete inom båda affärsområden. Bolaget har även ett team i Kiev, Ukraina, dedikerat till utveckling och testning av iGaming-produkter. Bolaget tar därtöver 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 primärt på digitala spelautomater, även kallade kasinoslots. Bolaget arbetar i den produktkategorin 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 samt ett nyligen påbörjat samarbete med ännu icke namngiven operatör. Till dags dato har fyra icke exklusiva spel givits ut – "Book of Pirates", "Jellos", "Undead Vikings" och "Angry Elf". Bolaget har en pipeline av pågående produktion och arbetar aktivt med att öka lanseringstakten, de spel som står närmast på tur att lanseras är Clumsy Witch och Baby Hercules. De lanserade spel som idag finns på marknaden är tillgängliga hos sju operatörer via åtta individuella onlinekasinon över ca 25

geografiska marknader. Bolaget har ingått avtal med ytterligare tre operatörer där integrationen kvarstår innan våra spel kan börja erbjudas.

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. Sedan årsskiftet har allt arbete med affärsområde Gaming temporärt satts på paus för att tillföra affärsområde iGaming extra spetskompetens.

Den 26 oktober 2020 beslutade styrelsen i Gaming Corps, med stöd av bemyndigande från årsstämman den 24 juni 2020, att genomföra en nyemission med företrädesrätt för befintliga aktieägare. Emissionen omfattade högst 8 704 652 aktier, vilket motsvarade ca 26,1 MSEK vid full teckning före emissionskostnader, erbjudandet avsåg teckning av nyemitterade stamaktier till en kurs om 3,00 SEK per styck. Den 23 november 2020 meddelade Bolaget att genom företrädesemissionen tecknades 7 376 162 aktier, motsvarande 84,7 % av Företrädesemissionen, med stöd av teckningsrätter. Därtill tecknades 1 641 945 aktier, motsvarande 18,9 % av Företrädesemissionen, utan stöd av teckningsrätter. Totalt tecknades



företrädesemissionen till 103,6 % och Bolaget tillfördes ca 26,1 MSEK före avdrag för emissionskostnader. Under den tid som gått sedan företrädesemissionen slutfördes har Bolaget påbörjat arbetet med de strategiska initiativ som identifierats, med början i att utvärdera och genomföra den förstärkning av kompetens som krävs inom affärsområde iGaming. Därefter har fokuserat på att genomföra förvärvet av den tekniska plattform för back-end som ledningen bedömt det kritiskt att ha i Bolagets ägo. Villkor för förvärvet har varit föremål för förhandling sedan slutet av 2020 och Bolaget avser slutföra transaktionen i närtid.

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.



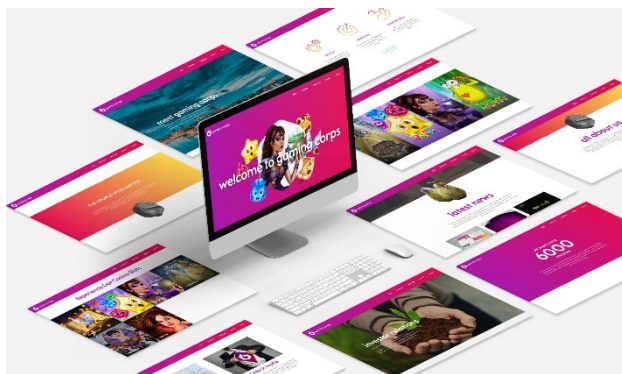


LÅNGSIKTIGT VARUMÄRKESBYGGANDE

Den 2 november 2020 lanserades Gaming Corps uppdaterade affärsidé och nya vision enligt ovan. Bolaget lanserade även sin nya varumärkesplattform som beskriver modervarumärket 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 - **Driven**, **Selektiv** och **Ansvarsfull** - vilka genomsyrar det Gaming Corps för fram i termer av produkter, publikationer, kommunikation och marknadsföring. Som tidigare arbetar Gaming Corps under en Branded House Strategy vilket innebär att Bolaget och alla produkter marknadsförs under samma varumärke. Gaming Corps varumärkesvärderingar är således viktiga verktyg i Bolagets verktygslåda för att varje dag leverera enligt affärsidén samt med ett medvetet steg i taget föra Bolaget i riktning mot visionen.

INTRESSENTER OCH MÅLGRUPPER

I och med att Gaming Corps är börsnoterat och arbetar inom två affärsområden har Bolaget många olika intressenter. Med intressenter avses grupper som antingen har ett finansiellt intresse i Gaming Corps och/eller vars agerande har stor inverkan på Gaming Corps. De sex viktigaste intressentgrupperna för 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 utgör inte 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.

GRAFISK PROFIL

Med utgångspunkt i den strategiska plattformen tog Bolaget under 2020 även 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 lanserades 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 IGAMING



Internet har inneburit en mångfald av möjligheter för den annars mycket traditionella gamblingmarknaden att växa. Teknisk utveckling har gått hand i hand med lättnader i lagstiftning vilket påskyndat utvecklingen. 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 kundkännedom. Här påverkas alla operatörer även av GDPR och behovet att korrekt hantera data runt kunderna, vilket också driver den tekniska utvecklingen. En säker mobilbaserad betalningslösning gör inte bara nedladdning och användning enklare för alla typer av iGaming-produkter, utan möjliggör för vadslagning i realtid. 2016 stod vadslagning kopplad till idrott för en betydande del av iGaming-marknaden, hela 40%, därefter hade kasinospel den näst största andelen av marknaden med ca 25%, följt av poker och bingo. Marknaden för kasinospel 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 kasinoprodukter så som exempelvis



digitala spelautomater och roulette. Många av de klassiska spelen som återfinns på ett kasino har under de senaste två decennierna fått sin digitala motpart på internet. Given de mobila plattformarnas starka position är operatörernas fokus till mångt och mycket att tillgodose spel som passar för den typen av konsumtion.

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 en aggregator 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. Efter utfärdad licens 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 till dem knutna operatörer som Bolaget också ingått separat avtal med. Bolaget ingick även avtal med aggregatorn EveryMatrix i september 2020, integrationen är ej ännu helt slutförd. Totalt finns Gaming Corps spel idag hos sju operatörer och deras respektive 8 onlinekasinon, tillgängliga för spelare på ca 25 geografiska marknader.

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

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 fyra spel givits ut – "Book of Pirates", "Jellos", "Undead Vikings" och "Angry Elf". Det omarbetade "Undead Vikings" som återlanserades den 12 november 2020 blev det första utgivna spelet byggt på den nya förbättrade plattformen. Spelet "Clumsy Witch" lanseras inom kort och därefter ligger "Baby Hercules" i pipeline. Kommande spel därutöver 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 beslutade hösten 2020 att skjuta lanseringen ytterligare 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 överskottet från verksamheten går tillbaka. 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 inloggningstidsgräns.



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 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 vittnat om ett engagemang från konsumenterna på nivåer som aldrig tidigare uppmäts – 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. Gratisspelet är en utmaning för branschen då mobila plattformar växer och det där visat sig svårt att konvertera gratisspelare till betalande spelare. Under 2020 beräknar Newzoo att endast 38% av spelarna på mobila plattformar kommer erlagga någon form av betalning. Behovet att pricka rätt målgrupp för sin produkt och skapa engagemang ökar således och kommer fortsätta öka. En dominerande trend är affärsmodellen free monetization som just bygger på att skapa engagemang hos spelaren istället för att initialt ta betalt för spelet, och därmed räkna med högre lönsamhet under produktivstiden via in-game purchases.



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 förförståelse.

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

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

inverkan på intäkterna på kort sikt utan ser satsningen i ett bredare perspektiv. Värde 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 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 Bolaget stämde av idén utifrån dess möjligheter till kommersiella samarbeten, något som visade på goda förutsättningar. Utifrån det och Bolagets bedömning avseende nisch, möjligheter till diversifiering samt distribution, har beslut tagits att aktivera projektet. Med stöd från medel tillförda genom företrädesemissionen i slutet av 2020 kommer Bolaget ta fram grundläggande speldesign samt en affärsplan för att möjliggöra vidare beslut avseende budget, startdatum, tilldelning av resurser och tidsplan. Startpunkt för arbete med design och affärsplan är ännu inte satt.

PROJECT INTELLIGENCE

Gaming Corps är engagerat i ett projekt av affärsmodellen utveckling i partnerskap tillsammans med Chimney Group, där Bolagets kompetens inom spelutveckling paras med Chimney's kompetens inom TV-produktion, med målsättningen att slå sig in på marknaden för narrativ, interaktiv underhållning. I takt med att den globala spelindustrin växer och nya tekniska landvinningar gjorts, har gränsen mellan spelindustri och filmindustri suddas ut. På samma sätt som böcker adapterats till film, har filmer i sin tur givit upphov till spel, medan filmatiseringar av spel dragit miljontals fans till biografer. Nästa steg i denna utveckling är den interaktiva underhållningen där tittaren själv kan påverka berättandet och utfallet i en film eller



serie med hjälp av teknologi och dramaturgi från spelindustrin. Bolaget tror att interaktiv underhållning kommer växa exponentiellt de kommande åren och önskar därför utforska vidare affärsmöjligheter.

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

KATRINA 1565 – SIEGE OF MALTA

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



Spelkonceptet presenterades våren 2019 för GamingMalta vars uppdrag är att marknadsföra Malta och bedriva olika aktiviteter för att stärka Maltas attraktionskraft inom spelindustrin. GamingMalta lät formellt meddela att de avser stödja projektet och introducerade därefter Bolaget till representanter för statliga organ, stiftelser och inkubatorer vars uppgift är att finansiera innovationer och projekt som lyfter Malta. Stödet från GamingMalta innebär inte bara nätverk, rådgivning samt möjligheter till hjälp med finansiering utan även tillgång till historiska platser, arkiv och digitaliserade ritningar vilket beräknas innebära kostnadsbesparingar under de inledande faserna av utvecklingen. Huvudfokus under slutet av 2019 och början av 2020 låg på vidare dialog med GamingMalta samt på att säkra extern finansiering vilket är en avgörande faktor för hur lång tid det tar innan Bolaget kan allokera resurser till skarp utveckling. Sedan våren 2020 har projektet pausats då Bolagets resurser behövdes fokuseras annorstädes. Ledningen är försiktigt positiv till framtiden för spelet som hittills renderat positivt intresse vid samtliga presentationer. Givet omfattningen av spelidén är detta dock ett långsiktigt projekt, än så länge utan fasta tidsramar.



Finansiell översikt

FINANSIELL STÄLLNING

- Det egna kapitalet uppgick till 27,70 MSEK (-2,91 MSEK) i koncernen och 40,27 MSEK (-1,52 MSEK) i moderbolaget per den 31 december 2020. *
- Eget kapital per aktie före utspädning koncernen var per den 31 december 2020 0,64 SEK (negativt). Eget kapital per aktie före utspädning i moderbolaget var per den 31 december 2020 0,93 SEK (negativt). I *
- Soliditeten var på rapportdagen 87,5% (negativt) i koncernen och 92,2% (negativt) i moderbolaget. *
- 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 på resultaträkningen.

* Siffror i parentes avser 31 december 2019.

** Siffror i parentes avser samma period 2019.



INTÄKTER

- Den gångna perioden har koncernen intäkter om 44 220 SEK. Intäkterna är att härröra till Bolagets icke-exklusiva digitala spelautomater inom affärsområde iGaming. Det har fortsatt förekommit viss eftersläpning i rapporteringen av intäkter för digitala spelautomater via aggregator men förbättringar har skett sedan föregående rapport. Bolaget arbetar vidare 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. Omsättningen påverkas av antalet lanserade spel, antalet operatörer hos vilka spelen finns, geografisk spridning, utdelade vinster vid spel på Bolagets produkter samt exponering av spelen hos respektive operatör. Vid rapportdatum har Bolaget fyra lanserade spel tillgängliga på 8 integrerade onlinekasinon, vilket inbegriper exponering på ca 25 geografiska marknader globalt. Då såväl utveckling som lansering av produkter pågår kontinuerligt, tillika arbetet med utvidgning av antalet operatörer och integrering av desamma, gör Bolaget ingen detaljerad prognos avseende framtida intäkter i nuläget. Utifrån innevarande flöden, samt med kommande spel, innevarande distributionskanaler och affärsplanering för innevarande år gör Bolaget fortsatt bedömningen om positivt kassaflöde innan slutet av andra kvartalet 2021.
- Nettoomsättningen om 1 548 674 SEK i moderbolaget avser intern fakturering av kostnader mellan moderbolag och dotterbolag på Malta, något som inte påverkar nettoomsättningen för koncernen.



FINANSIERING

Den 26 oktober 2020 beslutade styrelsen i Gaming Corps, med stöd av bemyndigande från årsstämman den 24 juni 2020, att genomföra en nyemission med företrädesrätt för befintliga aktieägare. Emissionen omfattade högst 8 704 652 aktier, vilket motsvarade ca 26,1 MSEK vid full teckning före emissionskostnader, erbjudandet avsåg teckning av nyemitterade stamaktier till en kurs om 3,00 SEK per styck. Den 23 november 2020 meddelade Bolaget att genom företrädesemissionen tecknades 7 376 162 aktier, motsvarande 84,7 % av Företrädesemissionen, med stöd av teckningsrätter. Därtill tecknades 1 641 945 aktier, motsvarande 18,9 % av Företrädesemissionen, utan stöd av teckningsrätter. Totalt tecknades företrädesemissionen till 103,6 % och Bolaget tillfördes ca 26,1 MSEK före avdrag för emissionskostnader om ca 0,8 MSEK. Per rapportdatum är Bolagets likviditetsbudget i balans och enligt plan, det är styrelsens bedömning att befintliga likvida medel är tillräckliga för att driva verksamheten under 2021.

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 31 december 2020, var sista avslutet på kursen 3,64 SEK per aktie vilket motsvarade ett börsvärde om cirka 126 737 744 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 10 februari meddelas att Gaming Corps ingått avtal med det globala mjukvaru- och distributionsföretaget Betconstruct avseende tillhandahållande av Bolagets digitala spelautomater till ett stort antal marknader världen över. Avtalet innebär att BetConstruct agerar aggregator och distributör mellan Gaming Corps och sina anslutna operatörer och partners.
- Den 11 februari meddelar Bolaget att avtal tecknats avtal avseende försäljning av 212 aktier i Kung Fu Factory Ltd. till en köpeskilling om ca 165 100 USD, motsvarande ca 1,37 MSEK. Bolaget förvärvade 901 aktier i det amerikanska utvecklingsföretaget under 2017 och 2018. Köpeskillingen är vid rapportdatum erlagd. Köparen är en tredje part som i och med transaktionen blir ny delägare i Kung Fu Factory.



Nyckeltal

NYCKELTAL KONCERNEN

Belopp i SEK	2020 OKT-DEC	2019 OKT-DEC	2020 JAN-DEC	2019 JAN-DEC
Nettoomsättning	44 220	1 605 837	226 108	9 059 491
EBITDA	-5 343 122	-2 527 191	-16 857 822	-8 443 489
Rörelseresultat	-5 686 356	-2 589 947	-17 377 259	-8 568 040
Periodens resultat	-5 780 922	-2 735 385	-17 481 944	-7 412 842
Soliditet vid periodens utgång %	87,5%	neg.	87,5%	neg.
Räntabilitet på eget kapital %	neg.	neg.	neg.	neg.
Eget kapital per aktie				
före utspädning kr	0,64	neg.	0,64	neg.
efter utspädning kr	0,63	neg.	0,63	neg.
Aktiens slutkurs för perioden	3,64	4,44	3,64	4,44
Resultat per aktie				
före utspädning kr	-0,133	-0,093	-0,402	-0,251
efter utspädning kr	-0,133	-0,093	-0,402	-0,251
Antal aktier vid periodens slut*	43 523 263	29 556 396	43 523 263	29 556 396
Utestående optioner**	469 556	469 556	469 556	469 556
Genomsnittligt antal aktier*	34 818 611	29 556 396	34 380 083	29 232 443
Antal anställda				
i genomsnitt	13	11	13	10
vid periodens slut	13	12	13	12

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

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



NYCKELTAL MODERBOLAGET

Belopp i SEK	2020 OKT-DEC	2019 OKT-DEC	2020 JAN-DEC	2019 JAN-DEC
Nettoomsättning	1 548 674	2 500 000	1 717 301	2 500 000
EBITDA	-2 118 358	-1 703 008	-6 034 125	-6 352 678
Rörelseresultat	-2 213 398	-1 712 100	-6 129 165	-6 389 020
Periodens resultat	-1 806 587	-3 154 291	-5 732 473	-6 434 980
Soliditet vid periodens utgång %	92,2%	neg.	92,2%	neg.
Räntabilitet på eget kapital %	neg.	neg.	neg.	neg.
Eget kapital per aktie				
före utspädning kr	0,93	neg.	0,93	neg.
efter utspädning kr	0,92	neg.	0,92	neg.
Aktiens slutkurs för perioden	3,64	4,44	3,64	4,44
Resultat per aktie				
före utspädning kr	-0,042	-0,107	-0,132	-0,218
efter utspädning kr	-0,042	-0,107	-0,132	-0,218
Antal aktier vid periodens slut*	43 523 263	29 556 396	43 523 263	29 556 396
Utestående optioner**	469 566	469 566	469 566	469 566
Genomsnittligt antal aktier*	34 818 611	29 556 396	34 380 083	29 232 443
Antal anställda				
i genomsnitt	1	1	1	1
vid periodens slut	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 OKT-DEC	2019 OKT-DEC	2020 JAN-DEC	2019 JAN-DEC
Rörelsens intäkter m.m				
Nettoomsättning	44 220	1 605 837	226 108	9 059 491
Resultat från andelar i dotterföretag	0	1 071 980	0	1 071 980
Övriga rörelseintäkter	500 000	596 803	731 845	869 968
	544 220	3 274 620	957 953	11 001 439
Rörelsens kostnader				
Övriga externa kostnader	-3 189 193	-4 413 178	-9 025 838	-10 048 873
Personalkostnader	-2 082 490	-1 388 633	-8 283 758	-9 358 067
Av- och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	-343 234	-62 756	-519 437	-124 551
Övriga rörelsekostnader	-615 659	0	-506 179	-37 988
Rörelseresultat	-5 686 356	-2 589 947	-17 377 259	-8 568 040
Finansiella poster				
Nedskrivning av fordringar koncernföretag	0	0	0	-1 078 721
Nedskrivning av fordringar i andra företag	-93 189	0	-93 189	0
Återföring av nedskrivningar i andra företag	0	0	0	2 479 055
Räntekostnader och liknande resultatposter	-1 377	-85 439	-11 496	-185 137
Nedskrivningar av finansiella anläggningstillgångar	0	-59 999	0	-59 999
Resultat efter finansiella poster	-5 780 922	-2 735 385	-17 481 944	-7 412 842
Resultat före skatt	-5 780 922	-2 735 385	-17 481 944	-7 412 842
Skatt på periodens resultat	0	0	0	0
Årets resultat	-5 780 922	-2 735 385	-17 481 944	-7 412 842



BALANSRÄKNING KONCERNEN

Belopp i SEK	2020-12-31	2019-12-31	2018-12-31
TILLGÅNGAR			
Anläggningstillgångar			
Immateriella anläggningstillgångar			
Övriga immateriella tillgångar	1 220 530	384 000	0
	1 220 530	384 000	0
Materiella anläggningstillgångar			
Maskiner och tekniska anläggningar	0	0	36 342
Inventarier, verktyg och installationer	612 779	670 129	120 901
	612 779	670 129	157 243
Finansiella anläggningstillgångar			
Andra långfristiga värdepappersinnehav	5 510 131	5 510 131	3 031 076
Lämnade depositioner	262 690	262 690	740 056
	5 772 821	5 772 821	3 771 132
Summa anläggningstillgångar	7 606 130	6 826 950	3 928 375
Omsättningstillgångar			
Kortfristiga fordringar			
Kundfordringar	0	3 125 000	0
Skattefordringar	0	0	556 176
Övriga fordringar	1 242 993	1 098 983	632 890
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	520 093	275 184	0
	1 763 086	4 499 167	1 189 066
Kassa och bank	22 283 725	146 368	2 394 280
Summa omsättningstillgångar	24 046 811	4 645 535	3 583 346
SUMMA TILLGÅNGAR	31 652 941	11 472 485	7 511 721



BALANSRÄKNING KONCERNEN – FORTSÄTTNING

Belopp i SEK	2020-12-31	2019-12-31	2018-12-31
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
Eget kapital			
Aktiekapital	2 176 163	1 477 820	1 391 655
Övrigt tillskjutet kapital	168 298 298	121 454 111	120 289 885
Balanserat resultat inkl. periodens resultat	-142 769 489	-125 845 826	-118 403 564
Summa eget kapital	27 704 972	-2 913 895	3 277 976
Långfristiga skulder			
Räntebärande skulder till kreditinstitut	0	0	62 500
	0	0	62 500
Kortfristiga skulder			
Skulder till kreditinstitut	0	12 500	0
Leverantörsskulder	540 936	411 619	1 298 891
Övriga kortfristiga skulder	1 700 794	11 557 516	2 035 990
Upplupna kostnader & förutbetalda intäkter	1 706 239	2 404 745	836 364
	3 947 969	14 386 380	4 171 245
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	31 652 941	11 472 485	7 511 721
Ställda säkerheter	1 000 000	1 000 000	1 000 000
Eventualförpliktelse	0	0	0
Summa säkerhet och ansvarsförbindelser	1 000 000	1 000 000	1 000 000



KASSAFLÖDESANALYS KONCERNEN

Belopp i SEK	2020 JAN-DEC	2019 JAN-DEC	2018 JAN-DEC
Den löpande verksamheten			
Rörelseresultat efter avskrivningar	-17 377 259	-8 568 040	-35 165 295
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	1 093 086	-523 429	16 118 342
Erhållen ränta			52 030
Erlagd ränta	-11 496	-88 342	-1 278 414
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar i rörelsekapitalet	-16 295 669	-9 179 811	-20 273 337
Kassaflöde från förändringar i rörelsekapital			
Ökning (-) / minskning (+) av kortfristiga fordringar	2 736 081	-3 310 101	6 608 745
Ökning (+) / minskning (-) av kortfristiga skulder	-438 411	-15 135	-17 471 809
Kassaflöde från den löpande verksamheten	-13 997 999	-12 505 047	-31 136 401
Investeringsverksamheten			
Investeringar immateriella anläggningstillgångar	-1 158 167	0	0
Investeringar materiella anläggningstillgångar	-147 702	-733 534	0
Avyttring av dotterbolag		840 669	0
Kassaflöde från investeringsverksamheten	-1 305 869	107 135	0
Finansieringsverksamheten			
Upptagna kortfristiga lån	0	10 200 000	0
Nyemissioner	38 113 956	0	40 435 202
Emissionsutgifter	-672 731	0	-4 284 772
Amortering av låneskulder	0	-50 000	-4 103 842
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	37 441 225	10 150 000	32 046 588
Periodens kassaflöde	22 137 357	-2 247 912	910 187
Likvida medel vid periodens början	146 368	2 394 280	1 484 093
Likvida medel vid periodens slut	22 283 725	146 368	2 394 280
Summa disponibla likvida medel	22 283 725	146 368	2 394 280



Moderbolaget

RESULTATRÄKNING MODERBOLAGET

Belopp i SEK	2020 OKT-DEC	2019 OKT-DEC	2020 JAN-DEC	2019 JAN-DEC
Rörelsens intäkter m.m				
Nettoomsättning	1 548 674	2 500 000	1 717 301	2 500 000
Övriga rörelseintäkter	0	815 736	223 845	869 967
	1 548 674	3 315 736	1 941 146	3 369 967
Rörelsens kostnader				
Övriga externa kostnader	-2 644 420	-4 723 668	-5 964 734	-8 337 042
Personalkostnader	-440 953	-295 076	-1 504 358	-1 347 615
Av- och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	-95 040	-9 092	-95 040	-36 342
Övriga rörelsekostnader	-581 659	0	-506 179	-37 988
Rörelseresultat	-2 213 398	-1 712 100	-6 129 165	-6 389 020
Finansiella poster				
Resultat från andelar i dotterföretag	500 000	0	500 000	0
Nedskrivning av fordringar koncernföretag	0	-461 266	0	-1 539 987
Nedskrivning av andelar i koncernföretag	0	-828 134	0	-828 134
Återföring av nedskrivningar i andra företag	0	0	0	2 479 055
Nedskrivningar av fordringar i andra företag	-93 189	-59 999	-93 189	-59 999
Räntekostnader och liknande resultatposter	0	-92 792	-10 119	-96 895
Nedskrivningar av finansiella anläggningstillgångar	0	0	0	0
Resultat efter finansiella poster	-1 806 587	-3 154 291	-5 732 473	-6 434 980
Resultat före skatt	-1 806 587	-3 154 291	-5 732 473	-6 434 980
Skatt på periodens resultat	0	0	0	0
Periodens resultat	-1 806 587	-3 154 291	-5 732 473	-6 434 980



BALANSRÄKNING MODERBOLAGET

Belopp i SEK	2020-12-31	2019-12-31	2018-12-31
TILLGÅNGAR			
Anläggningstillgångar			
<i>Immateriella anläggningstillgångar</i>			
Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten	0	0	0
Övriga immateriella tillgångar	288 960	384 000	0
	288 960	384 000	0
<i>Materiella anläggningstillgångar</i>			
Inventarier, verktyg och installationer	0	0	36 342
	0	0	36 342
<i>Finansiella anläggningstillgångar</i>			
Andelar i koncernföretag	12 520	12 520	50 000
Andra långfristiga värdepappersinnehav	5 510 131	5 510 131	3 031 076
Fordringar koncernföretag	14 671 901	0	0
Lämnade depositioner	262 689	262 689	535 834
	20 457 241	5 785 340	3 616 910
Summa anläggningstillgångar	20 746 201	6 169 340	3 653 252
Omsättningstillgångar			
<i>Kortfristiga fordringar</i>			
Kundfordringar	0	3 125 000	0
Fordringar hos koncernföretag	0	3 563 572	474 480
Skattefordringar	0	0	552 780
Övriga fordringar	669 211	843 468	632 890
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	393 440	275 184	0
	1 062 651	7 807 224	1 660 150
Kassa och bank	21 842 657	146 368	2 402 930
Summa omsättningstillgångar	22 905 308	7 953 592	4 063 080
SUMMA TILLGÅNGAR	43 651 509	14 122 932	7 716 332



BALANSRÄKNING MODERBOLAGET – FORTSÄTTNING

Belopp i SEK	2020-12-31	2019-12-31	2018-12-31
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
Eget kapital			
Bundet eget kapital			
Aktiekapital	2 176 163	1 477 820	1 391 655
Fritt eget kapital			
Överkursfond	165 896 852	119 052 665	117 888 437
Balanserat resultat	-122 072 884	-115 637 904	-77 013 059
Periodens resultat	-5 732 473	-6 434 980	-38 624 843
Summa eget kapital	40 267 658	-1 542 399	3 642 190
Kortfristiga skulder			
Leverantörsskulder	284 960	411 619	1 141 766
Skulder till koncernföretag	87 040	121 000	121 000
Övriga kortfristiga skulder	1 450 242	11 517 889	1 983 015
Upplupna kostnader & förutbetalda intäkter	1 561 609	3 614 823	828 361
Summa kortfristiga skulder	3 383 851	15 665 331	4 074 142
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	43 651 509	14 122 932	7 716 332
Ställda säkerheter	1 000 000	1 000 000	1 000 000
Eventualförpliktelse	0	0	0
Summa säkerhet och ansvarsförbindelser	1 000 000	1 000 000	1 000 000



KASSAFLÖDESANALYS MODERBOLAGET

Belopp i SEK	2020 JAN-DEC	2019 JAN-DEC	2018 JAN-DEC
Den löpande verksamheten			
Rörelseresultat efter avskrivningar	-6 129 165	-6 389 020	-15 865 176
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	95 040	-611 638	1 636 332
Erhållen ränta	0	0	52 030
Erlagd ränta	-10 119	-5 034	-337 015
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar i rörelsekapitalet	-6 044 244	-7 005 692	-14 513 829
Kassaflöde från förändringar i rörelsekapital			
Ökning (-) / minskning (+) av kortfristiga fordringar	3 181 001	-6 147 074	4 115 528
Ökning (+) / minskning (-) av kortfristiga skulder	-1 773 364	1 461 818	-14 198 930
Kassaflöde från den löpande verksamheten	-4 636 607	-11 690 948	-24 597 231
Investeringsverksamheten			
Investeringar finansiella anläggningstillgångar	0	12 520	-5 655 118
Kassaflöde från investeringsverksamheten	0	12 520	-5 655 118
Finansieringsverksamheten			
Avyttring av dotterbolag	0	-778 134	
Upptagna kortfristiga lån		10 200 000	0
Nyemissioner	38 113 956	0	40 435 202
Lämnade lån till dotterföretag	-11 108 329		
Emissionsutgifter	-672 731	0	-4 284 772
Amortering av låneskulder	0	0	-3 510 413
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	26 332 896	9 421 866	32 640 017
Periodens kassaflöde	21 696 289	-2 256 562	2 387 668
Likvida medel vid periodens början	146 368	2 402 930	15 262
Likvida medel vid periodens slut	21 842 657	146 368	2 402 930
Summa disponibla likvida medel	21 842 657	146 368	2 402 930



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		121 454 111	-125 845 826	-2 913 895
Utnyttjade konvertibler					0
Nyemission	698 343		47 516 918		48 215 261
Emissionskostnader			-672 731		-672 731
Omräkningsdifferens				558 281	558 281
Periodens resultat				-17 481 944	-17 481 944
Vid periodens slut	2 176 163	0	168 298 298	-142 769 489	27 704 972

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		119 052 665	-122 072 884	-1 542 399
Utnyttjade konvertibler					0
Nyemission	698 343		47 516 918		48 215 261
Emissionskostnader			-672 731		-672 731
Periodens resultat				-5 732 473	-5 732 473
Vid periodens slut	2 176 163	0	165 896 852	-127 805 357	40 267 658

FÖRÄNDRING I ANTAL AKTIER – MODERBOLAGET

Belopp i SEK	2020 HELÅR	2019 HELÅR	2018 HELÅR	2017 HELÅR	2016 HELÅR
Ingående antal	295 563 956	278 330 990	102 937 855	39 978 751	9 558 642
Nyemissioner	13 466 557	0	121 117 638	7 418 000	29 426 815
Utnyttjade konvertibler		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	43 523 263	295 563 956	278 330 990	102 937 855	39 978 751



PERSONAL

- Antalet anställda i moderbolaget uppgick per den 31 december 2020 till 1 person (1 person). Därutöver är tre av ledningsgruppens medlemmar engagerade i Bolaget genom konsultavtal.
- Medelantalet anställda i moderbolaget för perioden uppgick till 1 person (1 person).
- Antalet anställda i koncernen uppgick per den 31 december 2020 till 13 personer (12 personer)
- Medelantalet anställda i koncernen för perioden uppgick till 13 personer (11 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 det Investeringsmemorandum som publicerades den 2 november 2020, publikationen finns tillgänglig på www.gamingcorps.com.

KOMMANDE REDOVISNINGSTILLFÄLLEN

- 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.
- Delårsrapport för det tredje kvartalet 2021 publiceras den 16 november 2021.



UTDELNING

Styrelsen föreslår att någon utdelning för 2020 inte lämnas.

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.

Uppsala den 26:e februari 2021

Claes Tellman, Styrelseordförande

Bülent Balikci, Styrelseledamot

Thomas Hedlund, Styrelseledamot

Daniel Redén, Styrelseledamot

Helin Yasar, Styrelseledamot

