

# DELÅRSRAPPORT

1 JANUARI - 31 MARS 2022



# Innehåll

Första kvartalet 2022	3
VD har ordet	4
Vi är Gaming Corps	5
<b>Affärsområde iGaming</b>	<b>7</b>
Våra produktkategorier	8
Casino Games	9
Table Games	10
Multiplier Games	12
Mine Games	13
<b>Finansiell översikt</b>	<b>14</b>
Intäkter	14
Finansiering	14
Aktien	14
<b>Nyckeltal</b>	<b>15</b>
<b>Koncernen</b>	<b>16</b>
Resultaträkning	16
Balansräkning	17
Kassaflödesanalys	18
<b>Moderbolaget</b>	<b>19</b>
Resultaträkning	19
Balansräkning	20
Kassaflödesanalys	21
<b>Förändring i eget kapital och aktier</b>	<b>22</b>
<b>Övrigt</b>	<b>23</b>
Personal	23
Risker och osäkerhetsfaktorer	23
Väsentliga händelser	24
Kontaktinformation	25
Kommande redovisningstillfällen	25



Gaming Corps affärsidé, vision och verksamhet läser du om på sidorna 5–6



På sidorna 16–24 hittar du finansiella rapporter för första kvartalet 2022



Information om aktien finns på sida 16



Våra fyra produktkategorier presenteras på sidorna 11–15



Affärsområde GAMING ligger vilande. Läs mer i vår årsredovisning för 2021 som du hittar [här](#).



# Första kvartalet 2022



## NYCKELTAL

	KONCERN	
	JAN-MARS 2022	JAN-MARS 2021
Nettoomsättning	1,571 MSEK	(0,060 MSEK)
Rörelseresultat	-6,334 MSEK	(-3,414 MSEK)
Resultat efter finansiella poster	-5,935 MSEK	(-3,230 MSEK)
Resultat per aktie före och efter utspädning	-0,136 SEK	(-0,074 SEK)

VI HAR  
**7000+**  
AKTIEÄGARE

SELECTIVE  
DRIVEN  
RESPONSIBLE

VI ÄR  
NU LIVE PÅ  
**175**  
KASINON

MALTA  
UPPSALA  
KYIV

29  
MEDARBETARE

GCOR  
NOTERAD SEDAN  
2015

## UNDER PERIODEN

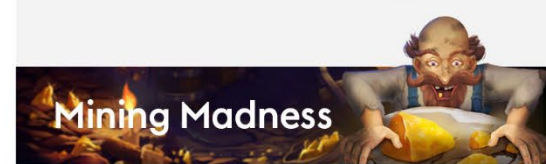
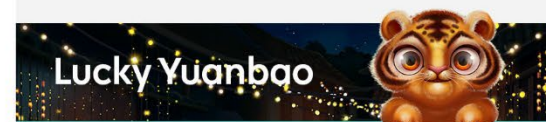
- Avtal med flera betydande aktörer som SkillOnNet, White Hat Gaming, Betclac och Grand Casino Baden.
- Mikael Bäckström utses till ny Chief Financial Officer, Bülent Balıkcı utses till Chief Business Development Officer.
- Lansering av "Lucky Yuanbao", Bolagets första säsonganpassade Mine Games-titel.
- Integrationen mot nyckelpartnern och aggregatorn Relax Gaming slutförs och en första omgång onlinekasinon sätts i drift.
- Bolaget meddelar att styrelsen beslutat om en riktad emission om 16,5 MSEK till Svea Bank samt kvittningsemissioner för samtliga utestående lån om ca 9,7 MSEK.

För alla väsentliga händelser se sida 26.

## KOMMANDE

- Ytterligare breddning av portföljen inom Table Games.
- Ökat fokus på skräddarsydda och varumärkesanpassade spel.
- Turneringsverktyg och uppdaterade spelpaneler för Multiplier Games och Mine Games.
- Fler operatörer integrerade och driftsatta.
- Certifieringsprocess i bland annat Grekland och Storbritannien.

## PUBLICERADE SPEL



# VD har ordet

Kära Aktieägare,

Det är bara en vecka sedan Gaming Corps publicerade årsredovisningen för 2021 och med det är ett av årets mål nått. När nuvarande ledning och styrelse steg in i Gaming Corps i slutet av 2018 var det många utmaningar att ta itu med. En av de största var Bolagets finansiella redovisning där de första två åren var snåriga på grund av tidigare bristfällig rapportering och kvarvarande komplicerade finansieringslösningar. Den här ledningen har nu avlagt tre årsredovisningar och i år lyckades vi äntligen med målsättningen att publicera innan innevarande års första kvartalsrapport, om än med liten marginal. Med 2021 bakom oss kan vi fokusera fullt ut på 2022.

Gaming Corps växer fortfarande på många olika sätt och en av de mest glädjande indikationerna på utvecklingen är att vi kunnat knyta ännu en större ägare till Bolaget. I mars kom vi överens med Svea Bank om att de tar en ägarandel i Gaming Corps, jag vill passa på att tacka dem för det förtroende som visats oss. Större ägare ger mer långsiktighet vilket jag är övertygad om behövs för att bygga Gaming Corps starkt för framtiden.

En av de mest betydelsefulla händelserna under våren kom precis efter periodens slut då Gaming Corps deltog på branschmässan ICE i London. Vi var överväldigade av det positiva mottagandet som Gaming Corps fick för våra spel, våra varumärkesanpassade tjänster och vår vision för framtiden. Varje möte landade i något konkret och teamet åkte hem från mässan med ny råg i ryggen.

Finansiellt inleddes perioden starkt då vi fick en skjuts i intäkterna av de spel som lanserades i slutet av 2021 och början av 2022. Det första kvartalet genererade en total intäkt på drygt 1,5 miljoner vilket är en tillväxt på ca 100% från föregående period, det är en inte oansenlig utveckling men ändå lägre än vad vi hade hoppats på. Vi vet att Gaming Corps kan mycket bättre. Vårt fokus är fortsatt att med alla till buds stående medel skynda på integration och driftsättning av de många fantastiska avtal som slutits under det senaste året och därmed få en bredare och mindre känslig exponering mot slutanvändarna. Här får vi fler och fler verktyg i vår låda i och med att vi utvecklat och fortsätter utveckla vår kompetens inom Account Management och därmed bygger nära, starka relationer med våra operatörer. Som vanligt är detaljerade prognoser inte varken lätta att göra eller rimliga i det här läget, men jag kan konstatera att den grund Bolaget lagt de senaste åren är solid och ger oss de förutsättningar vi behöver för att lyfta rejält.

På kostnadssidan syns samma strategi som under föregående år, investeringar i form av kompetenshöjning via nyrekrytering samt ytterligare strukturell tillväxt för att kunna möta upp regulatoriska krav. Vi stärker fortsatt upp kapaciteten inom produktutvecklingen och höjer den sammantagna tekniska kompetensen. Bolaget har gjort stora framsteg under perioden vilket bland annat inneburit att Gaming Corps nu möter kraven på fler europeiska marknader samt att arbetet med ISO-certifieringen rör sig framåt. Den senare innebär att Bolaget snart kommer kunna ansöka om certifiering för Storbritannien och Grekland där flera operatörer väntar på att få lansera våra produkter.

Våra fyra produktkategorier utvecklas väl och på sidorna 11-15 finns grafik från några av de spel som ligger i Bolagets pipeline. Vår satsning på att erbjuda skraddarsydda och/eller exklusiva titlar samt varumärkesanpassat innehåll har tjänat Bolaget väl det senaste året och här satsar vi nu ännu mer på att snabbt möta marknadens önskemål och hitta nischer där utbudet är smalt och vi kan göra en skillnad.

Jag och mina kollegor med mig ser fram emot en fortsatt spännande vår!

Uppsala 2022-05-26

Juha Kauppinen



# Vi är Gaming Corps

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

## OM BOLAGET

Gaming Corps har huvudkontor i Uppsala och en utvecklingsstudio på Malta, från vilka medarbetarna arbetat på distans under verksamhetsåret 2021 på grund av pandemin. Verksamheten på Malta bedrivs av Gaming Corps Malta Ltd. som ägs av Gaming Corps Holding Ltd. som i sin tur är ett helägt dotterbolag till Gaming Corps AB i Sverige. Ett antal medarbetare härrörande till studion på Malta arbetar också permanent på distans från andra orter i världen. Bolaget har därtill medarbetare i Ukraina som under 2021 arbetade på hybridbasis från en studio i Kiev, men som efter krigets utbrott i februari 2022 arbetar på distans från olika orter i och utanför Ukraina. Medarbetarna i Ukraina är rekryterade av Gaming Corps och anställda på heltid i ett företag dedikerat till Gaming Corps via avtal. Gaming Corps har per årsredovisningens angivande 29 medarbetare knutna till verksamheten antingen genom direkt anställning eller konsultavtal.

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

behov. Att kunna möta operatören genom att till exempel justera ett tema, göra en varumärkesanpassad version av ett spel som marknadsför det enskilda kasinot eller ta fram en så kallad "reskin" av ett redan existerande spel med nytt tema är något Bolaget fokuserat mer och mer på under det gångna året.

Gaming Corps har sedan den 11 februari 2020 licensen "Critical Gaming Supply License" för utgivning av digitala kasinospel utställd av Malta Gaming Authority. Bolaget har under 2021 arbetat med att öka antalet marknader där verksamheten möter regionala krav och erhålla nödvändiga certifikat. Idag möter Bolaget kraven i Kroatien, Tyskland och Rumänien, certifieringsprocesser pågår för närvarande i Portugal, Spanien, Italien och Danmark samtidigt som arbete mot ISO-certifiering har inletts.

Bolagets lanserade spel inom affärsområde iGaming finns idag tillgängliga hos cirka 175 onlinekasinon över ca 40 geografiska marknader, via de operatörer Gaming Corps har avtal med. Cirka 250 onlinekasinon väntar i dagsläget på driftsättning. Bolaget samarbetar med flertalet av marknadens största aggregatorer vars roll är att utgöra teknisk plattform och mellanhand för den distribution av spel från Gaming Corps till operatörerna som inte sker via direkt integration.



## GAMING CORPS AFFÄRSIDÉ

Gaming Corps affärsidé är att inom marknaderna för iGaming och Gaming erbjuda den selektiva gamern egenutvecklade, nischade datorspel samt kasinospel på premiumnivå. Bolaget nyttjar de synergieffekter som kommer av att agera på två marknader som å ena sidan är närliggande vad gäller kompetens och möjligheten att dela utvecklingsstillgångar, men å andra sidan är skilda vad gäller utvecklingscykler, finansiellt åtagande och regleringar. Gaming Corps utvecklar eget innehåll i form av spel och grafiska komponenter, för bred distribution eller skräddarsytt för enskilda kunder. Gaming Corps primära målgrupp i termer av slutanvändare för båda affärsområden är erfarna och/eller selektiva så kallade gamers, det vill säga personer som spelar spel. Dessa gamers är mogna utifrån det sätt de konsumerar spel och/eller som konsekvens av lång erfarenhet av spelande. För att möta kraven från denna målgrupp fokuserar Bolaget inom iGaming på kasinospel av premiumnivå i termer av mekanik, design och grafik samt satsar på medel till hög nivå av gamification. Det senare handlar om hur mycket av funktionalitet och spelupplevelse från Gamingvärlden som förs in i kasinospelen.



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



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

## VÅR VISION FÖR FRAMTIDEN

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

## LÅNGSIKTIGT VARUMÄRKESBYGGANDE

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



AFFÄRSOMRÅDE  
**iGaming**

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

Utveckling inom iGaming karaktäriseras av de tekniska krav som är resultatet av konsumentskyddande lagar och regleringar för produkter som spelas både för underhållning och pengar. För spelutvecklare är de primära målgrupperna **operatörer** som erbjuder spelen direkt mot slutanvändaren via egna eller anslutna **onlinekasinon**, samt **aggregatorer** som agerar teknisk mellanhand och även kan bidra till att ansluta fler operatörer. Gaming Corps har idag avtal med flertalet av marknadens mest framträdande aggregatorer så som iSoftBet, EveryMatrix, BetConstruct och Relax Gaming. Gaming Corps portfolio finns idag hos cirka 175 onlinekasinon, tillgängliga för spelare på cirka 40 geografiska marknader. Efter avtal tecknats mellan operatör och spelutvecklare krävs det att parterna genomför en teknisk integration innan Bolagets spel kan göras tillgängliga. I dagsläget väntar cirka 250 onlinekasinon på driftsättning. Arbete med att engagera fler operatörer pågår kontinuerligt tillika arbete med att möta olika regulatoriska krav i fler länder och därmed få en bredare geografisk spridning på Bolagets produkter. Samtliga Bolagets spel levereras till operatören med ett paket av grafiska komponenter samt professionellt producerat marknadsföringsinnehåll

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



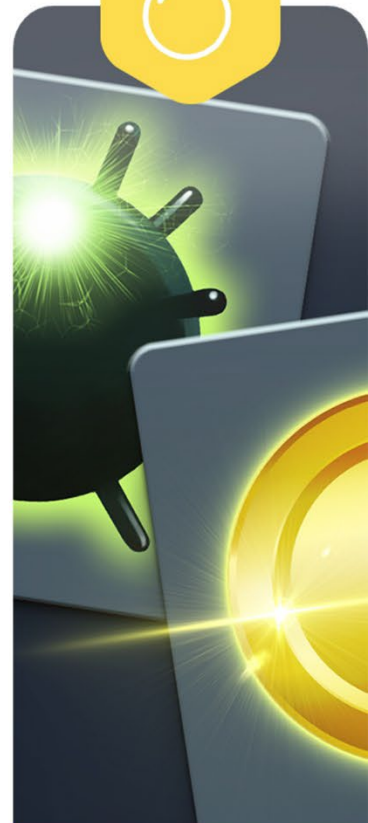
CASINO  
SLOTS



TABLE  
GAMES



MULTIPLIER  
GAMES



MINE  
GAMES





## Casino Slots

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

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

### PORTFÖLJEN

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





## Table Games

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

### PORTFÖLJEN

Under 2021 pågick utvecklingen av Gaming Corps egen produktlinje som genomgående har en premiumprofil i form av ett lyxigt Art Deco-tema, delvis 3D-funktionalitet och integrerade möjligheter för operatörer att marknadsföra det egna kasinots varumärke.

Det första spelet i produktlinjen var *Blackjack Multihand* by Gaming Corps™ som mjuklanserades den 16 december 2021 tillsammans med ett antal utvalda partners varav flera valde en varumärkesanpassad variant. Basversionen av spelet har därefter gjorts tillgängligt samtliga anslutna operatörer. I februari lanserades *Single Hand*-versionen av spelet som har samma funktionalitet och utseende men en hand istället för tre. Nyligen lanserades *VIP*-versioner av både *Blackjack Multihand* och *Blackjack Single Hand*, dessa är riktade till specifika geografiska marknader där det är möjligt att ha högre insats per spel. I dagarna släpptes även *Blackjack Multihand 21+3* som är en variant med något annorlunda regler i grundspelet samt möjligheter till extra sidoinsatser. Utveckling av andra varianter av *Blackjack* pågår för lansering under 2022.

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



## VARUMÄRKESANPASSADE SPEL

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

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

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





## Multiplier Games

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

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

### PORTFÖLJEN

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

Nästa generation titlar i Bolagets portfolio av Multiplier Games kommer med en uppgraderad spelpanel som bland annat innehåller en turneringsfunktion, möjligheten att välja sin egen avatar, frispel och mer.





## Mine Games

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

### PORTFÖLJEN

Gaming Corps första titel *Coin Miner* är ett av de första, om inte det första, spelet inom kategorin som certifierats av MGA. Sedan *Coin Miner* publicerades sommaren 2021 har ytterligare 6 spel publicerats. Bolaget arbetar huvudsakligen med två typer av Mine Games – minimalistiska och klassiska. Den första typen har stilren, enkel design och syftar till att kryptovalutaspelarna ska känna sig hemma och hitta till kasinovärlden. Den andra typen efterliknar mer klassiska kasinospel – färgglada, inbjudande och med karaktärer – för att introducera vana kasinobesökare till kryptoinspirerade spel. Kategorin i sig, och framför allt Bolagets portfölj, är en spännande blandning av influenser och visar på hur snabbt marknaden just nu rör sig i termer av konceptutveckling.

Allt eftersom Gaming Corps expanderar geografiskt blir det viktigt att erbjuda lokalt anpassat innehåll, en kapacitet vi behöver kunna demonstrera för samarbetspartners i god tid innan vi erhållit certifikat eller på annat sätt mött kraven på specifika marknader. Mine Games som spelkategori passar väldigt bra som grund för specifika teman, något som redan gjorts med till exempel *Lucky Yuanbao*, med tema kinesiskt nyår, eller *Six or Out* som har tema cricket. Bolaget kommer fortsätta att ta fram titlar med teman baserade på högtider, idrott, nationella företeelser med mera, för att på så sätt skapa en bred portfölj som möter efterfrågan hos ett större antal olika målgrupper.



# Finansiell översikt

## INTÄKTER

Under perioden har koncernen intäkter om totalt 1,57 MSEK. Dessa intäkter härrör huvudsakligen till vinstdelning vid spel av Bolagets produkter inom affärsområde iGaming.

Bolagets intäkter påverkas av antalet lanserade spel, antalet operatörer hos vilka spelen finns, geografisk spridning, exponering av spelen hos respektive operatörs onlinekasinon samt utdelade vinster vid spel på Bolagets produkter. Bolagets lanserade spel finns idag tillgängliga på cirka 175 driftsatta onlinekasinon, vilket inbegriper exponering mot spelare på cirka 40 geografiska marknader globalt. Då såväl utveckling som lansering av produkter pågår kontinuerligt, tillika arbetet med utvidgning av antalet operatörer och integrering av desamma, gör Bolaget ingen detaljerad prognos avseende framtida intäkter i nuläget.

Av nettoomsättningen för moderbolaget avser 1,72 MSEK intern fakturering av kostnader mellan moderbolag och dotterbolag på Malta vilket inte påverkar omsättningen för koncernen.

## AKTIEN

### HANDEL OCH BÖRSVÄRDE

Gaming Corps är sedan den 4 juni 2015 noterat vid Nasdaq First North Growth Market under tickern GCOR och med ISIN-kod SE0014694691. Per den sista handelsdagen under perioden, den 31 mars 2022, var sista avslutet på kursen 2,695 SEK per aktie vilket motsvarar ett börsvärde om cirka 117 MSEK baserat på 43 523 263 då utestående aktier.

### AKTIEKAPITAL

Per den 31 mars 2022 uppgick antalet aktier i Gaming Corps till 43 523 263 till fullo betalda stamaktier med ett kvotvärde om 0,05 kr. Bolaget har ett aktieslag och alla aktier har samma rätt till utdelning och återbetalning av insatt kapital samt en röst på moderbolagets stämma. Den 7 april 2022 beslöt en extrainsatt bolagsstämma genomföra den av styrelse och VD föreslagna riktade nyemissionen. Den omfattade 6 707 317 aktier till en teckningskurs om 2,46 SEK per aktie, motsvarande en emissionslikvid om 16,5 MSEK, och tecknades av Svea Bank AB. Därutöver beslutades om riktade nyemissioner av aktier till Bolagets befintliga långivare, motsvarande cirka 9,7 MSEK, till samma teckningskurs där betalning av aktierna gjordes genom kvittning av befintliga skulder. Nyemissionen innebär en ökning av antalet aktier och röster med 10 629 238, från 43 523 263, till 54 152 501. Vid rapportdatum har dessa aktier registrerats av Bolagsverket och aktiekapitalet uppgår således till 54 152 501 till fullo betalda stamaktier med ett kvotvärde om 0,05 kr.

## FINANSIERING

Den intäktsökning Bolaget förväntade i början av 2021 inleddes i slutet av 2021 och har accelererat under perioden, framför allt under periodens början, men ännu inte givit betydande avtryck i kassaflödet. I syfte att tillföra ytterligare medel för pågående expansion av verksamheten lade Styrelsen och VD den 21 mars 2022 fram ett förslag till aktieägarna om nyemission som godkändes på en extra bolagsstämma den 7 april. Nyemissionen bestod av en riktad nyemission om 6 707 317 aktier till en teckningskurs om 2,46 SEK per aktie, motsvarande en emissionslikvid om 16,5 MSEK, till Svea Bank AB, samt riktade nyemissioner till befintliga långivare, motsvarande cirka 9,7 MSEK, till samma teckningskurs där betalning av aktierna sker genom kvittning. Således är Bolagets likvida medel vid rapportdatum på tillfredsställande nivå. Givet befintliga likvida medel, hittills genererade intäkter sedan årsskiftet samt väntade intäkter under resten av verksamhetsåret, bedömer styrelsen att Bolaget kommer ha tillräckliga likvida medel för driften de kommande 12 månaderna.

# Nyckeltal

## NYCKELTAL KONCERN

Belopp i SEK	2022	2021	2021	2020
	JAN-MARS	JAN-MARS	JAN-DEC	JAN-DEC
Nettoomsättning	1 570 506	602 645	2 358 238	226 108
EBITDA	-5 863 428	-2 720 277	-20 587 519	-16 857 822
Rörelseresultat	-6 333 723	-3 413 982	-22 460 701	-17 377 259
Periodens resultat	-5 934 813	-3 230 311	-22 364 404	-17 481 944
Soliditet vid periodens utgång %	neg.	83,8	33,2	87,5
Räntabilitet på eget kapital %	neg.	neg.	neg.	neg.
Eget kapital per aktie				
före utspädning kr	-0,03	0,56	0,11	0,64
efter utspädning kr	-0,03	0,56	0,11	0,64
Aktiens slutkurs för perioden	2,69	3,2	2,72	3,64
Resultat per aktie				
före utspädning kr	-0,14	-0,07	-0,51	-0,51
efter utspädning	-0,14	-0,07	-0,51	-0,51
Antal aktier vid periodens slut*	43 523 263	43 523 263	43 523 263	43 523 263
Utestående optioner **	469 556	469 556	469 556	469 556
Genomsnittligt antal aktier***	43 523 263	43 523 263	43 523 263	34 380 083
Antal anställda				
i genomsnitt	14	13	13	13
vid periodens slut	14	13	13	13

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

\*\*) Vid periodens slut fanns totalt 469 566 teckningsoptioner i Moderbolaget. Dessa förföll den 1 april och per delårsrapportens angivande finns inga optioner.

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

# Koncern

## RESULTATRÄKNING KONCERN

Belopp i SEK	2022 JAN-MARS	2021 JAN-MARS	2021 JAN-DEC	2020 JAN-DEC
<b>Rörelsens intäkter m.m</b>				
Nettoomsättning	1 570 506	60 264	2 358 238	226 108
Övriga rörelseintäkter	79 475	294 430	59 333	731 845
	<u>1 649 981</u>	<u>354 694</u>	<u>2 417 571</u>	<u>957 953</u>
<b>Rörelsens kostnader</b>				
Övriga externa kostnader	-4 810 178	-1 286 801	-14 895 092	-9 025 838
Personalkostnader	-2 632 103	-1 957 443	-7 894 641	-8 283 758
Av- och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	-470 295	-509 999	-1 873 182	-519 437
Övriga rörelsekostnader	-71 128	-14 433	-215 357	-506 179
	<u>-6 333 723</u>	<u>-3 413 982</u>	<u>-22 460 701</u>	<u>-17 377 259</u>
<b>Rörelseresultat</b>				
<b>Finansiella poster</b>				
Resultat från andelar i andra företag	0	183 706	183 706	0
Resultat från övriga värdepapper och fordringar som är anläggningstillgångar	541 955	0	0	0
Nedskrivning av fordringar i andra företag	0	0	0	-93 189
Räntekostnader och liknande resultatposter	-143 045	-35	-87 409	-11 496
	<u>-5 934 813</u>	<u>-3 230 311</u>	<u>-22 364 404</u>	<u>-17 481 944</u>
<b>Resultat efter finansiella poster</b>				
<b>Resultat före skatt</b>	-5 934 813	-3 230 311	-22 364 404	-17 481 944
<b>Skatt på periodens resultat</b>	0	0	0	0
	<u>0</u>	<u>0</u>	<u>0</u>	<u>0</u>
<b>Periodens resultat</b>	<b>-5 934 813</b>	<b>-3 230 311</b>	<b>-22 364 404</b>	<b>-17 481 944</b>



# BALANSRÄKNING KONCERN

Belopp i SEK	2022-03-31	2021-03-31	2021-12-31	2020-12-31
<b>TILLGÅNGAR</b>				
<b>Anläggningstillgångar</b>				
<i>Immateriella anläggningstillgångar</i>				
Övriga immateriella tillgångar	5 951 668	8 874 063	6 053 282	1 220 530
	<b>5 951 668</b>	<b>8 874 063</b>	<b>6 053 282</b>	<b>1 220 530</b>
<i>Materiella anläggningstillgångar</i>				
Inventarier, verktyg och installationer	409 018	575 967	451 180	612 779
	<b>409 018</b>	<b>575 967</b>	<b>451 180</b>	<b>612 779</b>
<i>Finansiella anläggningstillgångar</i>				
Andra långfristiga värdepappersinnehav	4 472 447	4 472 447	4 472 447	5 510 131
Andra långfristiga fordringar	52 193	52 193	52 193	262 690
	<b>4 524 640</b>	<b>4 524 640</b>	<b>4 524 640</b>	<b>5 772 821</b>
<b>Summa anläggningstillgångar</b>	<b>10 885 326</b>	<b>13 974 670</b>	<b>11 029 102</b>	<b>7 606 130</b>
<b>Omsättningstillgångar</b>				
<i>Kortfristiga fordringar</i>				
Kundfordringar	596 431	0	198 013	0
Övriga fordringar	1 749 059	2 518 639	908 659	1 242 993
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	898 128	367 887	2 521 331	520 093
	<b>3 243 618</b>	<b>2 886 526</b>	<b>3 628 003</b>	<b>1 763 086</b>
<b>Kassa och bank</b>	<b>806 572</b>	<b>12 001 000</b>	<b>288 632</b>	<b>22 283 725</b>
<b>Summa omsättningstillgångar</b>	<b>4 050 190</b>	<b>14 887 526</b>	<b>3 916 635</b>	<b>24 046 811</b>
<b>SUMMA TILLGÅNGAR</b>	<b>14 935 516</b>	<b>28 862 196</b>	<b>14 945 737</b>	<b>31 652 941</b>
<b>EGET KAPITAL OCH SKULDER</b>				
<i>Eget kapital</i>				
Aktiekapital	2 176 163	2 176 163	2 176 163	2 176 163
Övrigt tillskjutet kapital	165 896 852	165 896 852	165 896 852	165 896 852
Balanserat resultat inkl. periodens resultat	-169 320 363	-143 880 585	-163 118 475	-140 368 043
<b>Summa eget kapital</b>	<b>-1 247 348</b>	<b>24 192 430</b>	<b>4 954 540</b>	<b>27 704 972</b>
<i>Kortfristiga skulder</i>				
Leverantörsskulder	1 116 637	1 334 081	1 677 168	540 936
Övriga kortfristiga skulder	13 121 981	2 074 351	6 856 794	1 700 794
Upplupna kostnader & förutbetalda intäkter	1 944 246	1 261 334	1 457 235	1 706 239
	<b>16 182 864</b>	<b>4 669 766</b>	<b>9 991 197</b>	<b>3 947 969</b>
<b>SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER</b>	<b>14 935 516</b>	<b>28 862 196</b>	<b>14 945 737</b>	<b>31 652 941</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 KONCERN

Belopp i SEK	2022 JAN-MARS	2021 JAN-MARS	2021 JAN-DEC	2020 JAN-DEC
<b>Den löpande verksamheten</b>				
Rörelseresultat efter avskrivningar	-6 333 723	-3 413 982	-22 460 701	-17 377 259
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	1 012 250	336 350	1 873 182	1 093 086
Erlagd ränta	-143 045	-35	-87 409	-11 496
<b>Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar i rörelsekapitalet</b>	<b>-5 464 518</b>	<b>-3 077 667</b>	<b>-20 674 928</b>	<b>-16 295 669</b>
<b>Kassaflöde från förändringar i rörelsekapital</b>				
Ökning (-) / minskning (+) av kortfristiga fordringar	384 374	-1 123 440	-1 864 917	2 736 081
Ökning (+) / minskning (-) av kortfristiga skulder	349 379	721 797	543 228	-438 411
<b>Kassaflöde från den löpande verksamheten</b>	<b>-4 730 765</b>	<b>-3 479 310</b>	<b>-21 996 617</b>	<b>-13 997 999</b>
<b>Investeringsverksamheten</b>				
Investeringar immateriella anläggningstillgångar	-251 295	-8 101 740	-6 783 680	-1 158 167
Investeringar materiella anläggningstillgångar	0	0	-13 121	-147 702
Avyttring av andelar i andra företag	0	1 298 325	1 298 325	0
<b>Kassaflöde från investeringsverksamheten</b>	<b>-251 295</b>	<b>-6 803 415</b>	<b>-5 498 476</b>	<b>-1 305 869</b>
<b>Finansieringsverksamheten</b>				
Upptagna kortfristiga lån	5 500 000	0	5 500 000	0
Nyemission	0	0	0	38 113 956
Emissionsutgifter	0	0	0	-672 731
<b>Kassaflöde från finansieringsverksamheten</b>	<b>5 500 000</b>	<b>0</b>	<b>5 500 000</b>	<b>37 441 225</b>
<b>Periodens kassaflöde</b>				
Likvida medel vid periodens början	288 632	22 283 725	22 283 725	146 368
Likvida medel vid periodens slut	806 572	12 001 000	288 632	22 283 725
<b>Summa disponibla likvida medel</b>	<b>806 572</b>	<b>12 001 000</b>	<b>288 632</b>	<b>22 283 725</b>

# Moderbolag

## RESULTATRÄKNING MODERBOLAG

<b>Belopp i SEK</b>	<b>2022 JAN-MARS</b>	<b>2021 JAN-MARS</b>	<b>2021 JAN-DEC</b>	<b>2020 JAN-DEC</b>
<b>Rörelsens intäkter m.m</b>				
Nettoomsättning	3 247 847	1 603 894	8 090 281	1 717 301
Övriga rörelseintäkter	79 475	294 430	59 333	223 845
	<b>3 327 322</b>	<b>1 898 324</b>	<b>8 149 614</b>	<b>1 941 146</b>
<b>Rörelsens kostnader</b>				
Övriga externa kostnader	-4 007 084	-2 277 081	-10 354 522	-5 964 734
Personalkostnader	-448 495	-493 983	-2 010 212	-1 504 358
Av- och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	-31 680	-31 680	-126 720	-95 040
Övriga rörelsekostnader	-71 128	-14 433	-215 357	-506 179
<b>Rörelseresultat</b>	<b>-1 231 065</b>	<b>-918 853</b>	<b>-4 557 197</b>	<b>-6 129 165</b>
<b>Finansiella poster</b>				
Resultat från övriga värdepapper och fordringar som är anläggningstillgångar	541 955	0	0	0
Nedskrivning av fordringar i andra företag	0	0	0	-93 189
Räntekostnader och liknande resultatposter	-143 045	0	-45 966	-10 119
<b>Resultat efter finansiella poster</b>	<b>-832 155</b>	<b>-735 147</b>	<b>-4 419 457</b>	<b>-5 732 473</b>
<b>Resultat före skatt</b>	<b>-832 155</b>	<b>-735 147</b>	<b>-4 419 457</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>Periodens resultat</b>	<b>-832 155</b>	<b>-735 147</b>	<b>-4 419 457</b>	<b>-5 732 473</b>

## BALANSRÄKNING MODERBOLAG

Belopp i SEK	2022-03-31	2021-03-31	2021-12-31	2020-12-31
<b>TILLGÅNGAR</b>				
<b>Anläggningstillgångar</b>				
<i>Immateriella anläggningstillgångar</i>				
Övriga immateriella tillgångar	130 560	257 280	162 240	288 960
	<b>130 560</b>	<b>257 280</b>	<b>162 240</b>	<b>288 960</b>
<i>Finansiella anläggningstillgångar</i>				
Andelar i koncernföretag	12 520	12 520	12 520	12 520
Andra långfristiga värdepappersinnehav	4 472 447	4 472 447	4 472 447	5 510 131
Fordringar koncernföretag	42 441 711	23 193 094	36 742 393	14 671 901
Lämnade depositioner	52 193	52 193	52 193	262 689
	<b>46 978 871</b>	<b>27 730 254</b>	<b>41 279 553</b>	<b>20 457 241</b>
<b>Summa anläggningstillgångar</b>	<b>47 109 431</b>	<b>27 987 534</b>	<b>41 441 793</b>	<b>20 746 201</b>
<b>Omsättningstillgångar</b>				
<i>Kortfristiga fordringar</i>				
Kundfordringar	558 560	1 518 338	0	0
Övriga fordringar	865 434	766 733	663 655	669 211
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	1 213 010	263 996	1 878 273	393 440
	<b>2 637 004</b>	<b>2 549 067</b>	<b>2 541 928</b>	<b>1 062 651</b>
<b>Kassa och bank</b>	<b>482 091</b>	<b>11 864 103</b>	<b>160 530</b>	<b>21 842 657</b>
<b>Summa omsättningstillgångar</b>	<b>3 119 095</b>	<b>14 413 170</b>	<b>2 702 458</b>	<b>22 905 308</b>
<b>SUMMA TILLGÅNGAR</b>	<b>50 228 526</b>	<b>42 400 704</b>	<b>44 144 251</b>	<b>43 651 509</b>
<b>EGET KAPITAL OCH SKULDER</b>				
<b>Eget kapital</b>				
<i>Bundet eget kapital</i>				
Aktiekapital	2 176 163	2 176 163	2 176 163	2 176 163
<i>Fritt eget kapital</i>				
Överkursfond	165 896 852	165 896 852	165 896 852	165 896 852
Balanserat resultat	-132 224 813	-127 805 357	-127 805 357	-122 072 884
Periodens resultat	-832 155	-735 182	-4 419 457	-5 732 473
<b>Summa eget kapital</b>	<b>35 016 047</b>	<b>39 532 476</b>	<b>35 848 201</b>	<b>40 267 658</b>
<i>Kortfristiga skulder</i>				
Leverantörsskulder	181 414	157 480	192 897	284 960
Skulder till koncernföretag	87 040	87 040	87 040	87 040
Övriga kortfristiga skulder	12 248 168	1 578 982	6 724 535	1 450 242
Upplupna kostnader & förutbetalda intäkter	2 695 857	1 044 726	1 291 578	1 561 609
<b>Summa kortfristiga skulder</b>	<b>15 212 479</b>	<b>2 868 228</b>	<b>8 296 050</b>	<b>3 383 851</b>
<b>SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER</b>	<b>50 228 526</b>	<b>42 400 704</b>	<b>44 144 251</b>	<b>43 651 509</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 MODERBOLAG

Belopp i SEK	2022 JAN-MARS	2021 JAN-MARS	2021 JAN-DEC	2020 JAN-DEC
<b>Den löpande verksamheten</b>				
Rörelseresultat	-1 231 065	-918 853	-4 557 197	-6 129 165
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	573 635	165 241	126 720	95 040
Erlagd ränta	-143 045	-35	-45 966	-10 119
<b>Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar i rörelsekapitalet</b>	<b>-800 475</b>	<b>-753 647</b>	<b>-4 476 443</b>	<b>-6 044 244</b>
<b>Kassaflöde från förändringar i rörelsekapital</b>				
Ökning (-) / minskning (+) av kortfristiga fordringar	-95 076	-1 486 416	-1 479 277	3 181 001
Ökning (+) / minskning (-) av kortfristiga skulder	1 416 430	-515 623	-587 801	-1 773 364
<b>Kassaflöde från den löpande verksamheten</b>	<b>520 879</b>	<b>-2 755 686</b>	<b>-6 543 521</b>	<b>-4 636 607</b>
<b>Investeringsverksamheten</b>				
Avyttring av andelar i andra företag	0	1 298 325	1 298 325	0
<b>Kassaflöde från investeringsverksamheten</b>	<b>0</b>	<b>1 298 325</b>	<b>1 298 325</b>	<b>0</b>
<b>Finansieringsverksamheten</b>				
Upptagna kortfristiga lån	5 500 000	0	5 500 000	0
Nyemissioner	0	0	0	38 113 956
Emissionsutgifter	0	0	0	-672 731
Lämnade lån till dotterföretag	-5 699 318	-8 521 193	-21 936 931	-11 108 329
<b>Kassaflöde från finansieringsverksamheten</b>	<b>-199 318</b>	<b>-8 521 193</b>	<b>-16 436 931</b>	<b>26 332 896</b>
<b>Periodens kassaflöde</b>	<b>321 561</b>	<b>-9 978 554</b>	<b>-21 682 127</b>	<b>21 696 289</b>
Likvida medel vid periodens början	160 530	21 842 657	21 842 657	146 368
Likvida medel vid periodens slut	482 091	11 864 103	160 530	21 842 657
<b>Summa disponibla likvida medel</b>	<b>482 091</b>	<b>11 864 103</b>	<b>160 530</b>	<b>21 842 657</b>

# Eget kapital och aktier

## FÖRÄNDRINGAR I EGET KAPITAL KONCERN

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	-163 118 475	4 954 540
Omräkningsdifferens	0	0	0	0	-267 074
Periodens resultat	0	0	0	-5 934 814	-5 934 814
<b>Vid periodens slut</b>	<b>2 176 163</b>	<b>0</b>	<b>165 896 852</b>	<b>-169 053 289</b>	<b>-1 247 348</b>

## FÖRÄNDRINGAR I EGET KAPITAL MODERBOLAG

Belopp i SEK	Aktiekapital	Ej reg. aktiekapital	Överkursfond	Ansamlad förlust	S:A eget kapital
Vid årets början	2 176 163	0	165 896 852	-132 224 814	35 848 201
Periodens resultat	0	0	0	-832 155	-832 155
<b>Vid periodens slut</b>	<b>2 176 163</b>	<b>0</b>	<b>165 896 852</b>	<b>-133 056 969</b>	<b>35 016 046</b>

## FÖRÄNDRINGAR I ANTAL AKTIER MODERBOLAGET

Belopp i SEK	2022 JAN-MARS	2021 HELÅR	2020 HELÅR	2019 HELÅR	2018 HELÅR
Ingående antal	43 523 263	43 523 263	295 563 956	278 330 990	102 937 855
Nyemissioner	0	0	13 466 557	0	121 117 638
Utnyttjade konvertibler	0	0	0	0	0
Kvittningsemission	0	0	47 860 250	0	54 275 497
Apportemission	0	0	0	0	0
Omvänd split 1:10	0	0	-313 367 500	0	0
<b>Utgående antal</b>	<b>43 523 263</b>	<b>43 523 263</b>	<b>43 523 263</b>	<b>278 330 990</b>	<b>278 330 990</b>

# Allmänt

## PERSONAL

- Antalet anställda i moderbolaget uppgick per den 31 mars 2022 till 1 person (1 person).
- Medelantalet anställda i moderbolaget för perioden uppgick till 1 person (1 person).
- Antalet anställda i koncernen uppgick per den 31 december 2021 till 13 personer (13 personer)
- Medelantalet anställda i koncernen för perioden uppgick till 13 personer (13 personer)
- Bolaget har vid rapportdatum totalt 29 medarbetare där de som inte är anställda är engagerade via konsultavtal antingen genom Moderbolaget eller dotterbolaget Gaming Corps Malta Ltd. Här ingår fem av ledningsgruppens medlemmar.

Uppgifter i parentes avser samma period föregående verksamhetsår 2021

## TVISTER OCH JURIDISKA SPÖRSMÅL

I samband med genomlysning av verksamheten under början av 2019 framkom att Bolagets Maltesiska samarbetspartner PlayMagic inte levererat enligt avtal. Ledningen sade upp avtalet och krävde återbetalning på det lån på 50 000 EUR plus 10% ränta som utbetalades till PlayMagic den 27 september 2018. Då PlayMagic valde att inte hörsamma Bolagets begäran togs ärendet vidare genom att driva in lånet från den svenske medborgare som står som borgenär, Lars Hagelin. Då även borgenären valt att inte hörsamma kravet har Gaming Corps AB, genom sitt juridiska ombud, advokat Mark Safaryan, lämnat in en stämningsansökan 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 att förutsättningarna för ett utfall i tvisten till Gaming Corps fördel är goda.

## MILJÖ, HÅLLBARHET OCH SOCIALT ANSVAR

Gaming Corps bedriver inte någon tillståndspliktig verksamhet enligt miljöbalken (1998:808). Då Bolaget utvecklar spel som utgör mjukvara och inte resulterar i en fysisk produkt finns begränsat miljömässigt fokus i själva utvecklingen. Bolaget har under 2021 utvecklat spel med design inspirerad av spel på kryptovalutamarknaden, men kryptoteknologi ligger inte till grund för utvecklingen, således finns ingen miljöpåverkan i form av så kallad crypto mining. I den operativa vardagen söker ledningen säkerställa ett ansvarsfullt agerande gentemot såväl miljö som samhälle vad gäller inköp och drift.

## RISKER OCH OSÄKERHETSFAKTORER

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

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

## VÄSENTLIGA HÄNDELSER UNDER PERIODEN

- Den 20 januari utses Mikael Bäckström till ny CFO. Bülent Balıkcı kvarstår i ledningen som Chief Business Development Officer.
- Den 28 januari meddelar Bolaget att avtal tecknats med globala operatören och mjukvaruleverantören SkillOnNet.
- Den 1 februari lanseras "Lucky Yuanbao", Bolagets första säsongsanpassade Mine Games-titel.
- Den 3 februari ingås avtal om distribution med globala operatören och plattformslieferantören White Hat Gaming
- Den 4 februari mjuklanseras digitala spelautomaten "Golden Chick".
- Den 18 februari slutförs integrationen mot nyckelpartnern och aggregatorn Relax Gaming och en första omgång onlinekasinon sätts i drift.
- Den 11 mar låter Bolaget meddela att avtal slutits med operatören Betclıc för distribution till Betclıc.com som har en bred global spridning samt betydande marknadsposition i framför allt Portugal.
- Den 18 mars ingår Bolaget avtal med en av Schweiz största operatörer, Grand Casino Baden.
- Den 21 mars föreslår styrelsen en riktad emission om 16,5 MSEK till Svea Bank samt kvittningsemissioner om ca 9,7 MSEK.

## VÄSENTLIGA HÄNDELSER EFTER PERIODENS SLUT

- Den 7 april hålls extra bolagsstämma vid vilken aktieägarna godkänner styrelsens förslag till nyemission.
- Den 8 april ingår Bolaget avtal med Leo Vegas.
- Den 5 maj ingår Bolaget avtal med Libita Group avseende distribution via Solid Gaming till operatörer huvudsakligen i Asien, inklusive onlinekasinot Vera&John. Avtalet inbegriper därtill utveckling av skräddarsydda spel riktade mot den asiatiska marknaden.
- Den 13 maj ingår Bolaget med Entain, en av den globala iGaming-marknadens största aktörer. Avtalet avser distribution av Bolagets iGamingprodukter till Entains onlinekasinon.

## ÖVRIGA UPPLYSNINGAR

### PRINCIPER FÖR DELÅRSRAPPORTENS UPPRÄTTANDE

Regelverket K3 har använts för perioden. Denna delårsrapport har upprättats i enlighet med 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.

### INKOMSTSKATTER

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

### GRANSKNING

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

---

Uppsala den 26:e maj 2022

Claes Tellman, Styrelseordförande

Bülent Balıkcı, 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 102, 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 andra kvartalet 2022 publiceras den 26 augusti 2022.
- Delårsrapport för det tredje kvartalet 2022 publiceras den 15 november 2022.
- Delårsrapport för det fjärde kvartalet 2022 publiceras den 25 februari 2023.
- Delårsrapport för det första kvartalet 2023 publiceras den 17 maj 2023.



**gaming corps**

[www.gamingcorps.com](http://www.gamingcorps.com)