



Gaming Corps

DELÅRSRAPPORT
1 APRIL – 30 JUNI 2019

INNEHÅLL

1	Omsättning och resultat andra kvartalet 2019	3
2	Omsättning och resultat per 30 juni 2019	3
3	Väsentliga händelser under perioden.....	3
4	VD Juha Kauppinen har ordet	4
5	Om verksamheten	6
6	En introduktion till marknaden	7
6.1	Gaming – Videogames.....	7
6.2	iGaming – casinogames.....	8
7	Affärsmodeller	9
7.1	Gaming.....	9
7.2	iGaming	10
8	Pågående projekt	10
8.1	Kasinoslots	10
8.2	Oh Frog	11
8.3	Project Intelligence – Chimney	11
8.4	Gaming Corps Minis.....	11
8.5	Katrina 1565 –Siege of Malta	12
9	Väsentliga händelser efter periodens utgång	12
10	Allmänt	13
10.1	Personal	13
10.2	Aktien	13
10.3	Finansiell utveckling	13
11	Nyckeltal koncern	15
12	Nyckeltal moderbolag	16
13	Resultaträkning koncern.....	17
14	Resultaträkning moderbolag	18
15	Balansräkning koncern.....	19
16	Balansräkning moderbolag	21
17	Kassaflödesanalys koncern.....	23
18	Kassaflödesanalys Moderbolag.....	24
19	Förändringar i eget kapital – koncern	25
20	Förändringar i eget kapital – moderbolag	25
21	Förändringar i antal aktier – moderbolag	25
22	Principer för delårsrapportens upprättande	26
23	Inkomstskatter	26
24	Kommande redovisningstillfällen	26

1 OMSÄTTNING OCH RESULTAT ANDRA KVARTALET 2019

- Nettoomsättningen uppgick till 0 MSEK (0,06 MSEK) i moderbolaget och 3,16 MSEK (5,54 MSEK) i koncernen.
- Rörelseresultat före avskrivningar uppgick till -1,59 MSEK (-4,37 MSEK) i moderbolaget och -1,28 MSEK (-5,56 MSEK) i koncernen.
- Resultat efter finansiella poster uppgick till -1,60 MSEK (-5,44 MSEK) i moderbolaget och -1,32 MSEK (-7,54 MSEK) i koncernen.
- Resultat per aktie i moderbolaget var negativt och uppgick före och efter utspädning till -0,005 kr (-0,03 kr). Resultat per aktie i koncernen uppgick före och efter utspädning till -0,005 (-0,05 kr).

2 OMSÄTTNING OCH RESULTAT PER 30 JUNI 2019

- Nettoomsättningen uppgick till 0 MSEK (0,03 MSEK) i moderbolaget och 6,61 MSEK (12,42 MSEK) i koncernen.
- Rörelseresultat före avskrivningar uppgick till -3,47 MSEK (-7,27 MSEK) i moderbolaget och -4,09 MSEK (-8,72 MSEK) i koncernen.
- Resultat efter finansiella poster uppgick till -3,49 MSEK (-8,39 MSEK) i moderbolaget och -4,14 MSEK (-11,69 MSEK) i koncernen.
- Resultat per aktie i moderbolaget var negativt och uppgick före och efter utspädning till -0,01 kr (-0,05 kr). Resultat per aktie i koncernen före och efter utspädning var negativt -0,014 kr (0,07 kr).

3 VÄSENTLIGA HÄNDELSE UNDER PERIODEN

- Den 4 april meddelar Bolaget att man inlett processen med att ansöka om spellicens på Malta och grundar i samband med det ett helägt maltesiskt dotterbolag i syfte att skapa förutsättningar för Bolagets satsning på kasinoslots inom affärsområdet iGaming.
- Den 9 april meddelar Bolaget att man etablerar nytt huvudkontor i Uppsala.
- Den 20 juni hålls årsstämma och frågestund för aktieägarna. Till ny styrelse väljs Claes Tellman, Bülent Balıkcı, Daniel Redén och Jens Wingren. Delar av styrelsen från 2018 ges inte ansvarsfrihet och inte heller bolagets två tidigare VD:ar verksamma under 2018.
- Den 26 juni meddelar ledningen att man tagit beslutet att skära ned resurserna i Austin och istället öka mängden personal på Malta med syftet att säkra kostnadseffektiv produktionskapacitet för båda affärsområden.

4 VD JUHA KAUPPINEN HAR ORDET



Ledningens och styrelsens arbete med att bygga upp Gaming Corps från grunden fortsätter. Det andra kvartalet gav en efterlängtat vändning då vi äntligen kunde börja lägga mer av allas tid på framåtriktad verksamhet. Arbetet med att reda ut historiska förhållanden, reducera kostnader och skapa struktur har givetvis fortsatt men vi ser ljuset i slutet av tunneln. Uppbyggnad av verksamheten på Malta har istället intensifierats och vi lär oss nytt varje dag vilket är roligt och utvecklande.

I skrivande stund är det 8 månader sedan Gaming Corps aktie sattes under observationsstatus. Jag har pratat tidigare om att det var ett motiverat beslut och värdet av den resa vi i styrelse och ledning haft samt behovet som Bolaget hade i början av året att få ordning på en mängd saker. Ledningen har under hela perioden varit fast besluten att prioritera omnoteringsprocessen och har konsekvent satt det arbetet före allt annat. Bolaget har till dags dato genomgått en due diligence, skrivit en bolagsbeskrivning, lämnat in uppföljande uttalanden och tre likviditetsbudgetar som alla har hållits. Vi får många frågor om när processen ska vara klar men kan inte ge någon information annat än att det är vår förhoppning att processen snart ska vara till ända. Vi hoppas Gaming Corps snart ska kunna gå vidare.

I slutet av juni informerade vi aktieägarna om att verksamheten i Austin lades ned och studion i Malta tog över utvecklingsarbetet inom båda affärsområden. Personalen i Gaming Corps USA hade sedan januari 2019 arbetat inom ramen för ett uppdrag av typen work-for-hire för utvecklingsbolaget Certain Affinity och planen var initialt att förlänga samarbetet tills dess att Bolaget påbörjat egen utveckling inom Gaming igen. Vårt arbete med att utveckla nya affärer har rört sig framåt mycket positivt under våren men tagit längre tid än planerat. Vi kunde därför inte ge ett exakt besked till personalen avseende hur lång tid en utökad period inom work-for-hire skulle pågå. Personalen hade därtill ett tufft år bakom sig med hög belastning i tre parallella projekt på grund av att en tidigare underleverantör i uppdraget med American Ninja Warrior för GameMill inte levererade enligt avtal. Vi har nu inför hösten börjat kunna erbjuda spännande nya möjligheter för utvecklare, men under våren var work-for-hire det enda vi kunde erbjuda våra anställda i USA, vilket helt enkelt inte var vad de ville arbeta med. Vi enades därför respektfullt om att hela teamet skulle lämna Gaming Corps den sista juni.

Parallellt hade ledningen under en tid ställt sig tveksamma till en utökad period av work-for-hire för majoriteten av personalen då det ger så pass låga marginaler, speciellt i USA där lönenivåerna är markant högre än i Europa. Att ta hand om den personal man har är en sak, men att anställa ny för att underhålla en affärsstrategi man inte långsiktigt tror på var inte ett alternativ. Att initiera ett nytt utvecklingsprojekt med amerikanska kostnadsnivåer var inte heller aktuellt för Bolaget i det här läget. Beslutet togs därför att inte anställa ny personal och att lägga dotterbolaget vilande tills vidare. Syftet med en närvaro i USA är inte primärt tillgång till kvalificerad arbetskraft, den finns där absolut och Austin är en fantastisk hub, men kvalificerad arbetskraft finns även i Europa. Syftet så som ledningen ser på det är att den amerikanska marknaden är attraktiv för att sälja in spel på om man träffar rätt, och i vissa fall kan det då vara relevant eller nödvändigt att också ha en studio i USA, trots de högre lönenivåerna. Det kan framgent också vara aktuellt att ha ett kontor endast för affärsutveckling och försäljning. Men i det läge som Gaming Corps är i nu, där vi ska färdigställa pågående produktion av kasinoslots och bygga upp verksamheten inom Gaming på ett kostnadseffektivt sätt, är inte en utvecklingsstudio i USA rätt val. Givet den affärsmässiga slutsatsen, personalens synpunkter samt vår tilltro till Malta fanns tre tunga skäl att stänga ned produktionen i Austin. Det är givetvis inte utan visst vemod men ledningen är trygg i beslutet.

Den sista pusselbiten i detta strategiska vägval handlar som sagt om Malta. Ledningen har länge haft en uttalad strategi att öka vår närvaro där, oavsett Austin. Lönenivåerna är rimliga på Malta, de är inte så låga som i många östeuropeiska länder men vi satsar på att bygga ett företag på lång sikt och då är det viktigt att till exempel ha minimalt med språkförbistring och administrativa hinder. Alltså är jakten på lägsta lönen inte det som styr oss här utan kombinationen rimlig kostnadseffektivitet med tillgång till djup kompetens, en trygg rättsstat, god infrastruktur, hyfsad geografisk närhet samt framför allt en dynamisk spelbransch och ett gott affärsklimat. Vi har också stor tilltro till det team som redan

funnits på plats ett tag och möjligheten att expandera det ytterligare. Gaming Corps affärsidé bygger på två ben – Gaming och iGaming och möjligheten till synergi dem emellan; i Austin hade vi bara kompetens inom Gaming, i studion på Malta har vi kompetens inom båda. Och med det stöd som den Maltesiska regeringen visat finns fler möjligheter för Bolaget i framtiden.

Slutligen vill jag kommentera det ekonomiska resultatet. Vi avlägger nu ytterligare en kvartalsrapport med röda siffror, kostnaderna har minskats markant sedan nuvarande styrelse och ledning kom in i bolaget och det framgår tydligt av jämförelsetalen. Vi har kraftigt bromsat blödningen vilket jag är väldigt nöjd med, men för att komma på grön kvist krävs inte bara ansvarsfull kostnadskontroll utan också nya intäkter. Utöver etableringen av teamet på Malta ligger allt vårt fokus nu på att stänga pågående försäljningsaktiviteter och inleda nya för att säkra en god framtid för Gaming Corps. Jag hoppas ni fortsatt vill följa med på resan.

Stockholm 2019-08-30

Juha Kauppinen

5 OM VERKSAMHETEN



Gaming Corps AB ("Bolaget") är ett spelutvecklingsföretag som arbetar med att ta fram datorspel, kasinospel och interaktiv underhållning inom två affärsområden – **GAMING** och **iGAMING**. Bolaget har huvudkontor i Uppsala och spelutvecklingen görs på Malta, ledningen består av fyra personer placerade i Sverige respektive Malta. Verksamheten i Uppsala är fokuserad på ledning, administration, försäljning och affärsutveckling. Samtliga i styrelsen är placerade i Sverige.

Gaming Corps har en utvecklingsstudio i teknikparken Smart City i Kalkara på Malta där fem personer är engagerade på heltid med arbete inom båda affärsområden. Fler resurser kommer inom kort att rekryteras för att ta höjd för pågående projekt, Bolaget tar därtöver vid behov in ytterligare 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. Alla produkter marknadsförs under modervarumärket Gaming Corps och Bolaget har en ansökan under pågående handläggning hos Malta Gaming Authority avseende licens för utgivning av digitala kasinospel, något som krävs för att kunna sälja till operatörerna.



Bolaget har ett helägt dotterbolag i Austin, USA, som fram till juni 2019 bestod av en utvecklingsstudio för affärsområde Gaming med 10 anställda.¹ Gaming Corps USA ligger för närvarande vilande då alla kundprojekt avslutats och utvecklingen flyttats till Malta, men Bolaget har fortsatt en närvaro i USA som kan växlas upp till säljkontor och/eller utvecklingsstudio när behov uppstår.



Bolagets verksamhet inom iGaming består av digitala kasinospel där en portfolio av så kallade kasinoslots är i slutskedet av produktionen. Portfolion kommer bestå av både exklusiva och icke-exklusiva spel. Verksamheten inom Gaming har tidigare bestått primärt av work-for-hire men består nu av egen utveckling och utveckling i samarbete. Spelet Oh Frog som planeras lanseras första kvartalet 2020 kommer vara det första datorspelet Gaming Corps givit ut sedan the Descendant kom ut i mars 2016². Oh Frog är ett spel av genren "action adventure puzzle" och köptes av Bolaget i augusti 2019. Några månader av produktion kvarstår innan spelet kan släppas på konsolen Nintendo Switch, världens mest använda konsol med 34,7 miljoner sålda exemplar sedan lanseringen 2017³.

¹ Dotterbolagets juridiska namn är RedFly Studios, det grundades 2004 och köptes av Gaming Corps 2016. Gaming Corps USA har haft en lång rad framgångsrika work-for-hire-projekt åt olika spelförläggare, däribland titlar som Fear the Walking Dead och Ninja Turtles. Red Fly har även utvecklat egna projekt och innehar en portfölj av egna IP:n, t.ex. Mushroom Men som tidigare givits ut i samarbete med Microsoft för Nintendo. Som ett led i Bolagets strategiska utveckling tog ledningen i början av 2019 beslutet att fasa ut användandet av varumärket Red Fly Studio. I kommunikation och marknadsföring används därför endast varumärket Gaming Corps och när dotterbolaget i USA specifikt avses anges Gaming Corps USA.

² The Descendant finns tillgängligt för nedladdning på onlineportalen Steam: https://store.steampowered.com/app/351940/The_Descendant/

³ <https://venturebeat.com/2019/04/25/nintendo-switch-tops-34-74-million-consoles-sold-growth-slowing/>

6 EN INTRODUKTION TILL MARKNADEN

Gaming Corps agerar på den globala, digitala spelmarknaden inom två affärsområden: **GAMING** och **iGAMING**. Gaming innebär spel för underhållning på olika plattformar – datorer, konsoler och mobiler. Definitionen av iGaming är spel för pengar (gambling) över internet, men här har tekniska landvinningar möjliggjort för en kreativitet som snarare skapat något i gränslandet mellan gaming och gambling. Produkter inom Gaming kallas på marknaden oftast för **VIDEOGAMES** och produkter inom iGaming kallas för **CASINOGAMES**, varför dessa två termer återkommer på Gaming Corps hemsida och i övrig kommunikation. Inom iGaming fokuserar Bolaget på kategorin kasinospel och inom Gaming primärt på produkter för mobiler och konsoler.

6.1 GAMING – VIDEOGAMES



Den globala Gamingindustrin har under de senaste decennierna tagit en större och större del av marknaden för underhållning. Global Games Market Report tas fram av Newzoo årligen och vid den senaste publiceringen (juni 2019) uppskattades den globala digitala spelmarknaden år 2019 till ett värde av ca 152 miljarder dollar, en ökning med 9,6% från föregående år.⁴ Newzoo förväntar att marknaden kommer fortsätta sin starka utveckling och år 2021 vara värd ca 180 miljarder dollar. Mobila plattformar står under 2018 för den största tillväxten och beräknas omsätta 68,5 miljarder dollar vilket utgör 45 % av marknaden. Datorer och konsoler står för kvarvarande 23% respektive 32%. Det är siffror som jämfört

med 2018 års rapport visar på en tillväxt för konsolerna som 2018 utgjorde 25% av marknaden.⁵

Marknaden har 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 intjänningen ofta ligger i servicen och inte själva bilen.⁶

MÅLGRUPPER

Målgruppen inom Gaming är enorm – det finns enligt Newzoo över 2,3 miljarder aktiva spelare globalt. Av dessa spenderar 46%, eller 1,1 miljarder, pengar på de spel som de spelar. Som produkt är Gaming komplex på det sättet att en konsument 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 etc. 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 starkt identifierar sig med produkter och varumärken som en del av deras livsstil. En rätt placerad produkt kan på denna marknad uppnå höga nivåer av varumärkeslojalitet. Målgruppen delas ofta in i tre huvudgrupper: *casual*, *core* och *hardcore*.⁷



⁴ <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2019-light-version/>

⁵ <https://newzoo.com/insights/articles/newzoos-2018-report-insights-into-the-137-9-billion-global-games-market/>

⁶ <https://www.ft.com/content/b53d239e-503a-11e7-a1f2-d819572361bb>

⁷ Det finns många individuella källor som ser till delar eller hela spektrumet av vilka som är Gamers, vilka typer av Gamers det finns etc. Här är några av de vi utgått från: <https://venturebeat.com/2011/04/30/core-and-casual-whats-the-difference/> <http://www.pewinternet.org/2015/12/15/who-plays-video-games-and-identifies-as-a-gamer/> <https://codeswholesale.com/blog/5-types-of-gamers-you-may-encounter-and-what-they-are-looking-for/> Poels, Annema, Verstraete, Zaman och De Grooff: <https://core.ac.uk/download/pdf/34543728.pdf>

6.2 IGAMING – CASINOGAMES



Internet har inneburit en mångfald av möjligheter för den annars traditionella gambling-marknaden att växa, teknisk utveckling har gått hand i hand med lättnader i lagstiftning vilket påskyndat utvecklingen.⁸ Den globala online-kasinomarknaden har uppskattats till 11,9 miljarder euro år 2018.⁹ 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) och trenden med VR-headsets (virtual reality) vilket förhöjer upplevelsen.

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. 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.¹⁰ 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.¹¹

MÅLGRUPPER

För en spelutvecklare som Gaming Corps är den primära målgruppen *operatörer* vilka tillhandahåller kasinospel online – på internet och i mobil. Exempel på sådana är Betson, Cherry, 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 slots och roulette. Många av de klassiska spelen som återfinns på ett kasino har under de senaste två decennierna fått sin digitala motpart på internet. Med den starka utveckling som mobila plattformar haft och fortsatt förväntas ha, är operatörernas fokus till mångt och mycket att tillgodose spel som passar för den typen av konsumtion. Spelen ska fungera väl rent tekniskt i en mobil, de ska vara snygga, enkla att förstå och attraktiva att spela i en mängd olika situationer.

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 av flera operatörer. Vanligen har operatörerna en produktmix där de erbjuder ett antal spel exklusivt och ett antal icke-exklusiva spel därutöver som då också finns hos konkurrenter, därför kan samma operatör ha olika köpbeteende beroende på vad för syfte de har med produkten. Geografisk marknad har också inverkan på spelets bakomliggande matematiska modell då den måste vara anpassad efter gällande lagstiftning. I slutänden spelar givetvis användarna stor roll för operatörens preferenser då det är de som driver affären.

En enkel indelning av användarna, eller slutkunderna, är *vanemässiga* och *tillfälliga*. Vanemässiga spelare är en grupp som regelbundet och systematiskt spelar online, medan tillfälliga spelare besöker onlinekasinon då och då av nyfikenhet, tristess eller önskan att prova något nytt. Vanemässiga spelare sammanfaller ofta med professionella spelare som livnär sig på sitt spel, är strategiska och kan sluta vid rätt tidpunkt. Även om de professionella kunderna ofta är framgångsrika i termer av vinster är det lukrativt att attrahera dem då de utgör en lojal kundbas. Tillfälliga spelare har ingen varumärkeslojalitet alls, de besöker olika kasinon nästan slumpmässigt och attraheras av introduktionsrabatter och andra tröskelsänkande kampanjmetoder. De drivs mer av spänningen i ögonblicket, är inte alltför erfarna och kan lämna stora summor pengar. Således är det fördelaktigt att även attrahera dem.

⁸ <https://www.prnewswire.com/news-releases/global-online-gambling-market-size-worth-usd-73-45-billion-by-2024-hexa-research-869794438.html>

⁹ H2 Gambling Capital, februari 2019, via <https://www.netent.com/en/market-overview/#>

¹⁰ https://www.hexaresearch.com/research-report/online-gambling-market?utm_source=referral&utm_medium=prnewswire.com&utm_campaign=prn_5November_OnlineGambling_rd2_ & <https://www.researchandmarkets.com/reports/4541098/global-online-casino-market-by-game-type>

¹¹ H2GC, Research and Markets

7 AFFÄRSMODELLER

7.1 GAMING

Bolaget har inom affärsområdet Gaming genom vårens nyanställningar säkrat en fortsatt bred kompetensbas av meriterade utvecklare som kan hantera hela den komplexa utvecklingscykeln från det kreativa (sätta idé, narrativ, scope mm.) till det tekniska och slutligen det designmässiga. Personalstyrkan består idag av 5 personer, alla baserade i studion på Malta, och rekrytering pågår för ytterligare teammedlemmar. Inom affärsområde Gaming inryms tre typer av affärsmodeller: **egen utveckling**, **utveckling i partnerskap** samt **work-for-hire**. Bolaget utvärderar löpande portföljens sammansättning för att säkra intäkter på kort och lång sikt.

Affärsmodellen **work-for-hire** består av att Bolaget agerar underleverantör till en huvudman, omfattningen kan variera från att man ingår i diverse projekt helt under huvudmannens regi till att man självständigt tar fram och levererar utvecklingen av ett nytt spel som huvudmannen publicerar. Det resultat som presenteras för andra kvartalet lutar sig tungt på WFH genom uppdraget för Certain Affinity som löpte mellan januari och juni 2019, där majoriteten av intäkterna för perioden är att härröra till det avtalet. Det innebär under våren en resit under pågående genomlysning av Bolaget då projektet engagerade samtlig personal vilket täckte löner på oförändrad nivå. I och med att ledningen valt att inte fortsätta ha studion i Austin belagd till största delen av work-for-hire, och att det team som hittills arbetat för Bolaget nu lämnat, innebär det att Gaming Corps i dagsläget inte längre har några projekt inom den affärsmodellen. En fördel med work-for-hire är just att täcka löner under "lugna" perioder, säkra kompetensutveckling och få stadiga, månatliga intäkter. Work-for-hire innebär dock en jämförelsevis blygsam vinstmarginal varför det är en affärsmodell som ledningen anser framgent behöver uppta en låg andel av resurserna och löpa parallellt med andra projekt för att bidra optimalt till Bolagets resultat. En viss procentsats, cirka 30%, av work-for-hire kan anses ge stabilitet i kassan, säkra goda relationer med samarbetspartners och ge personalen möjlighet att skaffa nya färdigheter under andras regi. Tyngden i Bolagets affär behöver dock ligga någon annanstans varför ledningen i dagsläget prioriterat ned att söka nya uppdrag inom work-for-hire.

Det Bolaget satsar på framåt är **egen utveckling** till viss omfattning samt **utveckling i samarbete**.

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 en "hit or miss" där man så att säga satsade allt på ett kort, medan man nu kan applicera andra mer långsiktiga affärsmodeller för att ta hänsyn till produktens livscykel inkluderat merförsäljning och servicepaket. 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 man haft målsättningen att återinföra egna projekt inom en 2-årsperiod, och då med ett modernare angrepp till livscykelutveckling. Under våren har dock två möjligheter kommit fram som båda innebär egen utveckling under fördelaktiga förhållanden, varför affärsmodellen har kunnat återintroduceras snabbare än tidigare väntat. I fallet med Oh Frog har Bolaget kunnat förvärva ett spel långt framskridet i produktionen där stora delar av investeringskostnaderna redan tagits. Behovet att rekrytera nya teammedlemmar med viss kompetens var även stort och förvärvet löste således två strategiska behov. Ledningen såg därför möjligheten att etablera Gaming Corps igen som utvecklare av egna titlar i en snabbare takt, med ett spel vi tror på och till en begränsad investeringskostnad som även medförde en injektion av kompetens i Bolaget. I fallet med Katrina 1565 –Siege of Malta bygger affärsmodellen på att projektering går vidare om extern finansiering säkras, något som den senaste tidens möten indikerar har goda förutsättningar att lyckas. Här är ledningen dock fortsatt riskaversiv i den meningen att begränsat antal timmar kommer att läggas på projektet tills dess att en tillförlitlig finansieringsplan finns på plats. Gaming Corps återgång till egen produktion är således inom ramen för vad Bolaget mäktar med och medför begränsade investeringar. Därutöver kommer Bolaget fortsatt utvärdera mindre spel för mobila plattformar samt möjligheter att vidareutveckla den egna titeln The Descendent.

Utveckling i partnerskap är en affärsmodell som bygger på delad investering och arbetsinsats, där man som utvecklingsbolag antingen kan gå samman med ett annat företag av samma typ eller ingå partnerskap med ett företag som på olika sätt kompletterar i termer av resurser, kompetens,

geografisk spridning, tekniska plattformar eller liknande. Bolaget är för närvarande engagerat i 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. I fallet med Chimney-samarbetet arbetar Bolaget för första gången mot streamingtjänster inom TV vilket är en tillväxtbransch. Ledningen avser därför se över fler möjliga projekt inom utveckling i partnerskap då det bedöms vara en god strategi för Bolaget under överskådlig framtid.

7.2 iGAMING

Inom affärsområde iGaming arbetar Bolaget för närvarande med två olika affärsmodeller: **kasinoslots** för en **bred marknad** samt **skraddarsydda kasinoslots** av premiumnivå. En slot är en elektronisk form av den klassiska spelautomaten *enarmad bandit* (eng: slot machine), där man i datorn eller i på mobilen spelar en form av spel som i grunden bygger på samma funktion, dvs. att det är 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 sidospel och 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.

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 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 många parallella produkter varför det finns en stor efterfrågan att matcha det stora utbudet. Affärsmodellerna för kasinoslots bygger på att Bolaget tar fram allt det bakomliggande – idé, narrativ, design, teknik och i försäljningsfasen anpassar utseendet.

8 PÅGÅENDE PROJEKT

8.1 KASINOSLOTS

Inom satsningen på kasinoslots arbetar Bolaget med två parallella spår där grunden utgörs av samma teknologi men produkten därefter delas i två produktlinjer i enlighet med ovan beskrivna affärsmodeller – kasinoslots för en bred marknad med liten anpassning till kunden och skraddarsydda kasinoslots av premiumnivå där stor anpassning görs utifrån kundens specifikation. Det är Bolagets bedömning att på den europeiska marknaden finns större intjäningsförmåga för affärsmodellen med premiumprodukter medan kasinoslots till en bred marknad passar sig väl för Asien. Premiumprodukten riktar sig i första hand till den vanemässige spelaren med inbyggda lojalitetsfunktioner, förstklassigt gränssnitt och modernt innehåll¹². 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. Kasinoslots för en bred marknad utvecklas i första hand med den tillfällige spelaren i åtanke; kunden, operatören, erbjuds ett paket med flera slots i syfte att tillgodose den tillfällige spelarens nyfikenhet och vandringslust mellan olika spel.

¹² https://slotegrator.com/gambling_blog/online_casino_target_audience.html

Försäljning av iGaming-produkter till operatörer kräver spellicens utställd av Malta Gaming Authority. Bolaget har därför ansökt om spellicens för att på så sätt säkerställa att alla juridiska förutsättningar



finns på plats när produkterna står klara att säljas, då målsättningen är att sälja produkterna utan mellanhänder, dvs under egen licens direkt till operatörerna.

I slutet av augusti 2019 släpptes bilder och information om ett av de första kasinospelen ämnat för den icke-exklusiva delen av Gaming Corps portfolio som erbjuds flera operatörer. Spelet heter Undead Vikings, det är av typen "video slot" och har 20 betalande vinstlinjer.

8.2 OH FROG

Oh Frog är av genren "action adventure puzzle" och köptes i augusti 2019, i samband med köpet anställdes även spelets upphovshavare. Oh Frog har utvecklats under en period på drygt fyra år och är i slutskedet av produktion, det beräknas lanseras i början av Q1 2020 men ledningen ska utröna om det är möjligt att tidigarelägga lansering och därmed pricka försäljningsperioden innan jul. Spelet är ämnat för konsolen Nintendo Switch, världens mest använda konsol med 34,7 miljoner sålda exemplar sedan lanseringen 2017¹³.

Valet att investera i Oh Frog baserades på spelets möjligheter att attrahera flera olika åldersgrupper och såväl *casual* som *core*-spelare, samtidigt som något liknande inte finns tillgängligt på Switch idag. Möjligheten att engagera två välrenommerade utvecklare vägde också in i beslutet.

8.3 PROJECT INTELLIGENCE – CHIMNEY

Gaming Corps är engagerat i ett projekt av affärsmodellen **utveckling i partnerskap** tillsammans med Chimney Group, där Bolagets kompetens inom spelutveckling paras med Chimney's kompetens inom TV-produktion, med målsättningen att slå sig in på marknaden för narrativ, interaktiv underhållning. I takt med att den globala spelindustrin växt och nya tekniska landvinningar gjorts, har gränsen mellan spelindustri och filmindustri suddas ut. På samma sätt som böcker adapterats till film, har filmer i sin tur givit upphov till spel, medan filmatiseringar av spel dragit miljontals fans till biografier. 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. Gaming Corps tror att den interaktiva underhållningen kommer växa exponentiellt de kommande åren och ledningen är därför mycket intresserad av att utforska vidare affärsmöjligheter. Samarbetet med Chimney Group formaliserades i slutet av 2018 då avtal skrevs och en gemensam demo togs fram. Chimney har under perioden inlett försäljningsarbete genom bl.a. visning av demon för olika leverantörer av streaming-tjänster. Dessa försäljningsaktiviteter påbörjades först i mitten av mars av hänsyn till Chimneys övriga åtaganden, varför projektet har givits en långsammare start än först kommunicerat. Det är svårt i det här läget att uppskatta en tidsram för hur lång tid införsäljningen kan tänkas ta. Den initiala investeringen i projektet å Bolagets sida bestod av 500 000 SEK samt projektledning, Chimney Group å sin sida åtog sig investera produktionsresurser motsvarande 2 MSEK. Parterna är överens om en 50/50 vinstdelning vid eventuell affär.

8.4 GAMING CORPS MINIS

I augusti lanserades en ny spelkollektion vid namn Gaming Corps Minis. Kollektionen kommer att bestå av många små attraktiva mobilspel som erbjuder möjlighet till en stunds underhållande tidsfördriv. Gaming Corps Minis finnas tillgängliga gratis via Google play (Android) och snart även iOs (Apple). Strategin bakom kollektionen bygger i första hand på att skapa varumärkeskännetecken och i andra hand på att testa nya spelidéer på marknaden. Med start den 20 augusti startade kampanjen som består av lansering av ett minispel i veckan, det första spelet som släpptes heter Hungry Monster Planet. Kampanjen pågår fram till och med jul 2019.

¹³ <https://venturebeat.com/2019/04/25/nintendo-switch-tops-34-74-million-consoles-sold-growth-slowing/>

8.5 KATRINA 1565 –SIEGE OF MALTA

Katrina 1565 – Siege of Malta är ett action-rollspel som riktar sig till *core* och *hardcore*-spelarna och ska tas fram för konsol. 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.

Spelkonceptet presenterades våren 2019 för GamingMalta vars uppdrag är att marknadsföra Malta och bedriva olika aktiviteter för att stärka Maltas attraktionskraft inom spelindustrin¹⁴. GamingMalta har via Ivan Filletti, Head of Sales & Business, låtit meddela att man avser stödja projektet som givits goda vitsord. Stödet från GamingMalta innebär inte bara nätverk, rådgivning samt möjligheter till hjälp med finansiering utan även tillgång till historiska platser, arkiv och digitaliserade ritningar vilket beräknas innebära kostnadsbesparingar under de inledande faserna av utvecklingen.

Under Gamescom i slutet av augusti 2019 introducerade GamingMalta Bolaget till representanter för statliga organ, stiftelser och inkubatorer vars uppgift är att finansiera innovationer och projekt som lyfter Malta. Bland andra hölls möten med Silvio Schembri, Junior Minister for Financial Services, Digital Economy and Innovation, samt med Anthony Gatt, Malta Enterprise¹⁵. Dessa möten var framgångsrika och ska följas upp, vilket tillsammans med GamingMaltas stöd gjort att ledningen beslutat ta projektet från idéstadiet till projekteringsstadiet. Huvudfokus närmaste perioden kommer ligga på att säkra extern finansiering vilket är en avgörande faktor för hur lång tid det tar innan Bolaget kan allokera resurser till skarp utveckling av spelet.

9 VÄSENTLIGA HÄNDELSE EFTER PERIODENS UTGÅNG

- Den 27 juli informerar Bolaget på förekommen anledning att produktion och försäljning av Bolagets kasinoslots fortsatt fortlöper enligt tidigare kommunicerad tidsplan och att en första omgång spel därmed är klara för skarp införsäljning.
- Den 13 augusti meddelar Bolaget sitt deltagande vid GamesCom, världens största internationella spelmässa, i samarbete med GamingMalta i vars monter Bolaget ställer ut.
- Den 13 augusti låter Bolaget meddela att man förvärvat ett spel ämnat för Nintendo Switch samt anställt spelets upphovshavare i syfte att bredda kompetensen. Spelet är i slutskedet av produktion och ersättning sker genom en apportemission om 3 miljoner aktier samt vinstfördelning om 25% på nettointäkterna för spelets första del som beräknas lanseras i början av Q1 2020. Senare meddelas att namnet på spelet är Oh Frog.
- Den 17 augusti tillkännager Bolaget att tidigare Director of iGaming, John Chasoulidis, utnämnts till Chief Product Officer med ansvar för produktutveckling inom Gaming såväl som iGaming.
- Den 17 augusti gör Bolaget uppdaterad information om Bolagets portfolio tillgängligt på hemsidan inför deltagandet på Gamescom. Bland annat släpps bilder och information om en av Bolagets kommande kasinoslots, "Undead Vikings", och en ny varumärkesbyggande, gratis spelkollektion vid namn "Gaming Corps Minis" presenteras.
- Den 23 augusti tillkännager Bolaget planer på ett action-rollspel med arbetstiteln "Katrina 1565 – Siege of Malta", baserat på det ottomanska rikets belägring av Malta år 1565. Bolaget har erbjudits stöd i projektet av GamingMalta, en oberoende ideell stiftelse grundad av den Maltesiska staten och Malta Gaming Authority (MGA).
- Den 24 augusti rapporterar Bolaget från veckan som gått på Gamescom och informerar om hur Bolagets portfolio tagits emot, vad som förevisats på mässan samt återger diskussioner avseende möjlig finansiering av "Katrina 1565 –Siege of Malta".

¹⁴ www.gamingmalta.org

¹⁵ www.maltaenterprise.com

10 ALLMÄNT

10.1 PERSONAL

- Antalet anställda i moderbolaget uppgick per den 30 juni 2019 till 1 person (1 person). Därutöver är tre av ledningsgruppens medlemmar engagerade i Bolaget genom konsultavtal.
- Medelantalet anställda i moderbolaget för perioden uppgick till 1 person (1 person).
- Antalet anställda i koncernen uppgick per den 30 juni 2019 till 12 personer (14 personer)
- Medelantalet anställda i koncernen för perioden uppgick till 12 personer (14 personer).

10.2 AKTIEN

Gaming Corps aktie är sedan den 4 juni 2015 noterad vid Nasdaq First North. Per den sista handelsdagen i juni 2019, den 28 juni, var sista avslutet på kursen 0,17 SEK per aktie vilket motsvarar ett börsvärde om cirka 50 245 872 SEK baserat på 295 563 956 utestående aktier.

Den 20 december 2018 meddelade Nasdaq att man valt sätta Gaming Corps på observationslistan och att Bolaget skulle betraktas som en ny emittent. Gentemot Nasdaq har processen under perioden handlat om att säkra korrekt informationsgivning, genomgå en due diligence, uppdatera hemsida och policys samt ta fram en omfattande bolagsbeskrivning. Bolaget har under perioden utfört alla justeringar som Nasdaq hittills efterfrågat och inkommit med samtliga dokument. Nasdaq har inte givit Bolaget någon tidsram för processen varför vi inte heller kunnat förmedla någon till marknaden.

10.3 FINANSIELL UTVECKLING

FINANSIERING OCH FINANSIELL STÄLLNING

- Det egna kapitalet uppgick till 1,4 MSEK (3,6 MSEK) i moderbolaget och -1,1 MSEK (3,3MSEK) i koncernen per den 30 juni 2019. Siffror i parentes avser 31 december 2018.
- Eget kapital per aktie uppgick i moderbolaget till 0,005 SEK (0,01 SEK) och var i koncernen negativt per den 30 juni 2019 (0,001). Siffror i parentes avser 31 december 2018.
- Soliditeten var på rapportdagen 21,2 % (73,6 %) i moderbolaget och negativ i koncernen (68,0%). Siffror i parentes avser samma period 2018.
- Kassaflödet från den löpande verksamheten för perioden uppgick till -2,45 MSEK (-22,3 MSEK) i moderbolaget och -2,87 MSEK (-27,35 MSEK) i koncernen. Siffror i parentes avser samma period 2018.
- Periodens kassaflöde uppgick till 2,55 MSEK (-0,47 MSEK) i moderbolaget och -2,13 MSEK (-0,33 MSEK) i koncernen. Siffror i parentes avser samma period 2018.

INTÄKTER

- Bolaget har under perioden fått intäkter från två spelutvecklingsprojekt som utvecklats på uppdrag av GameMill respektive PDP. Bägge uppdragen var av s k work-for-hire karaktär med intäkter kopplade till milstolpar där de sista delbetalningarna blev framskjutna långt efter plan. Både GameMill och PDP har erlagt de sista delbetalningarna och projekten är därmed stängda.
- Ersättning för arbetet som utförs inom avtalet med Certain Affinity erlades månadsvis under de 6 månader som avtalet löpte från slutet av januari till slutet av juni. Certain Affinity har betalat den sista fakturan och Gaming Corps personal i Austin slutade i Bolaget i och med att kontraktet löpte ut den 30 juni. Projektet är därmed stängt.
- Bolagets kasinoslots är under pågående införsäljning, intäkter väntas under fjärde kvartalet 2019 och därefter löpande under 2020. Eftersom förhandlingar pågår kan inte Bolaget i dagsläget ge mer information eller avge ekonomisk prognos.

- Spelet Oh Frog är planerat för lansering under början av första kvartalet 2020 då även de första intäkterna beräknas uppstå genom försäljning av enheter online. Ekonomisk prognos med prissättning, marginaler och väntad omsättning kommer under hösten.

FINANSIERING

Den 28 mars tecknade Bolaget ett avtal gällande ett långfristigt lån om 5 MSEK från riskkapitalbolaget Nexttobe AB. Lånet har en årlig ränta under 5% och syftet med lånet är att stödja verksamheten framåt och bygga vidare på Bolagets spelutveckling inom iGaming. Nexttobe AB är ett ledande riskkapitalbolag som samarbetar med kompetenta och ambitiösa entreprenörer med inriktning på tillväxt.¹⁶ Lånet betalades ut till Bolaget den 31 mars 2019. Nivån på lånet baserades delvis på Bolagets prognosticerade intäkter och per dagens datum är innevarande likviditetsbudget fortsatt i balans och enligt plan. Med det innebär att Bolaget förväntar att lånet täcker likviditetsbehovet tills dess att de första intäkterna från kommande produktlanseringar kommer in.

AKTIEKAPITAL

Eftersom Bolaget dragits med två stora förlustår, 2018 och 2017, och in på 2019 fortsatt haft gamla kostnadsposter släpande vid sidan av begränsat med intäkter, önskar Bolaget uppmärksamma aktieägarna på att per den 30 juni uppgår det egna kapitalet till 1 401 806 SEK. Det innebär att bolagets eget kapital något understiger det registrerade aktiekapitalet vilket i Gaming Corps fall är 1 477 820 SEK. Givet den ekonomiska historiken var det inte oväntat denna period men en situation som ändå kräver observation, något styrelsen och ledningen är väl införstådda med. Aktiebolagslagen säger att när det finns skäl att anta att bolagets eget kapital understiger hälften av det registrerade aktiekapitalet ska styrelsen snarast upprätta en kontrollbalansräkning¹⁷, vilket i Gaming Corps fall skulle aktualiseras om det egna kapitalet understiger c:a 738 000 SEK.

RISKER OCH OSÄKERHETSFAKTORER

- Bolaget har ett negativt kassaflöde från verksamheten på koncernnivå och är på så sätt beroende av tillskjutet kapital. Lånet från Nexttobe har inneburit en stabilitet i den operativa verksamheten och givit en avgörande injektion av medel till produktutvecklingen inom iGaming som är i sitt slutskede. Det är Bolagets bedömning att kostnadsbesparingarna som gjorts, i samverkan med lånet, fortsatt kommer ha positiv inverkan på koncernen under resterande delen av verksamhetsåret samt leda till att bolaget i snabbare takt når ett positivt kassaflöde. Sannolikt behövs det dock tillföras ytterligare kapital för att kunna genomföra de projekt som krävs för att bolaget skall nå en stabil lönsamhet och ett hållbart långsiktigt företagande. En stor exponering i termer av kapitalbehov är alltid en osäkerhetsfaktor.
- Färdigställandet av projektet med kasinoslots är viktigt för framtida projekt och intäkter då Bolaget behöver visa entydigt att man klarar av egen produktion i kölvattnet av den senare tidens historiska händelser. Intäkterna är också de som först är beräknade att komma in vilket har bäring på likviditeten. Enligt målsättning stod en första omgång kasinoslots klara för försäljning i slutet av andra kvartalet, nu pågår skarp införsäljning och slutproduktion men som alltid finns risker. Sedan tidigare har samarbetspartners kopplats in för att leverera t.ex. matematiska modeller och hosting varför projektet inte längre är helt under Gaming Corps egen kontroll. Därutöver har Bolaget begränsad möjlighet att påverka handläggningen av ansökan om licens på Malta. Handläggningen pågår och ligger fortsatt inom ramen för angivna handläggningstider, men Bolaget kan inte med säkerhet bedöma hur lång tid det kommer att ta att få ett godkännande. Risken finns att den första leveransen av kasinoslots blir försenad och att Bolaget då inte möter aktieägarnas förväntningar samt behöver göra ytterligare kostnadsbesparingar för att möta försenade intäkter.
- Risk föreligger att likviditeten i handeln med Bolagets aktie under kortare eller längre perioder kan bli begränsad, vilket även kan förstärka fluktuationerna i aktiekursen. Begränsad likviditet i aktien kan medföra problem för en innehavare att sälja sina aktier.

¹⁶ www.next2b.com

¹⁷ För mer information om kontrollbalansräkningar, se <https://blogg.pwc.se/foretagarbloggen/kontrollbalansrakning-nar-behovs-den>

11 NYCKELTAL KONCERN

Belopp i SEK	2019 APR-JUN	2018 APR-JUN	2019 JAN-JUN	2018 JAN-JUN	2018 JAN-DEC
Nettoomsättning	3 159 820	5 536 300	6 612 723	12 415 227	21 323 448
EBITDA	-1 284 826	-5 556 870	-4 088 244	-8 717 136	-19 046 953
EBIT	-1 303 933	-6 690 347	-4 226 742	-10 701 646	-38 278 958
Periodens resultat	-1 320 806	-7 536 926	-4 138 459	-11 693 314	-39 505 342
Rörelsemarginal %	0	0	0	0	0
Vinstmarginal %	0	0	0	0	0
Soliditet vid periodens utgång %	neg.	68,0	neg.	24,0	43,6
Räntabilitet på eget kapital %	neg.	-0,3	neg.	-1,6	-12,1
Eget kapital per aktie					
före utspädning kr	neg.	0,15	neg.	0,05	0,01
efter utspädning kr	neg.	0,15	neg.	0,05	0,01
Aktiens slutkurs för perioden	0,17	0,27	0,17	0,27	0,12
P/E-tal	neg.	neg	neg	neg	neg
Resultat per aktie					
före utspädning kr	-0,005	-0,05	neg	-0,07	-0,14
efter utspädning kr	-0,005	-0,05	neg	-0,07	-0,14
Antal aktier vid periodens slut					
före utspädning	295 563 956	157 213 352	295 563 956	157 213 352	278 330 990
efter utspädning	295 563 956	157 213 352	295 563 956	157 213 352	278 330 990
Genomsnittligt antal aktier					
före utspädning	295 563 956	139 081 009	286 947 473	127 692 806	189 533 063
efter utspädning	295 563 956	139 081 009	286 947 473	127 692 806	189 533 063
Antal anställda					
i genomsnitt	12	14	12	14	14
vid periodens slut	12	14	12	14	14

* Avser det antal aktier utestående optionsrätter kan påkalla lösen på. Teckningsoptioner vars lösen kurs är högre än aktiens marknadspris är ej medräknade och ger därmed ingen effekt på nyckeltalen.

12 NYCKELTAL MODERBOLAG

Belopp i SEK	2019 APR-JUN	2018 APR-JUN	2019 JAN-JUN	2018 JAN-JUN	2018 JAN-DEC
Nettoomsättning	0	6 368	0	25 116	27 179
EBITDA	-1 589 376	-4 374 108	-3 470 126	-7 274 846	-14 228 844
EBIT	-1 598 435	-4 687 497	-3 488 144	-7 327 172	-37 698 382
Periodens resultat	-1 598 816	-5 436 992	-3 490 775	-8 392 004	-38 624 843
Rörelsemarginal %	0	0	0	0	0
Vinstmarginal %	0	0	0	0	0
Soliditet vid periodens utgång %	21,2	73,6	15,6	21,2	47,2
Räntabilitet på eget kapital %	-114,1	-0,2	-249,0	-28,1	-1 060,0
Eget kapital per aktie					
före utspädning kr	0,005	0,21	0,005	0,04	0,01
efter utspädning kr	0,005	0,21	0,005	0,04	0,01
Aktiens slutkurs för perioden	0,17	0,27	0,17	0,27	0,12
Resultat per aktie					
före utspädning kr	-0,005	-0,03	-0,01	-0,05	-0,14
efter utspädning kr	-0,005	-0,03	-0,01	-0,05	-0,14
Antal aktier vid periodens slut					
före utspädning	295 563 956	157 213 352	295 563 956	157 213 352	278 330 990
efter utspädning	295 563 956	157 213 352	295 563 956	157 213 352	278 330 990
Genomsnittligt antal aktier					
före utspädning	295 563 956	139 081 009	286 947 473	127 692 806	189 533 063
efter utspädning	295 563 956	139 081 009	286 947 473	127 692 806	189 533 063
Antal anställda					
i genomsnitt	1	1	1	1	1
vid periodens slut	1	1	1	1	1

* Avser det antal aktier utestående optionsrätter kan påkalla lösen på. Teckningsoptioner vars lösenkurs är högre än aktiens marknadsvärde är ej medräkande och ger därmed ingen effekt på nyckeltalen.

13 RESULTATRÄKNING KONCERN

Belopp i SEK	2019 APR-JUN	2018 APR-JUN	2019 JAN-JUN	2018 JAN-JUN	2018 JAN-DEC
Rörelsens intäkter m.m					
Nettoomsättning	3 159 820	5 536 300	6 612 723	12 415 227	21 323 448
Övriga rörelseintäkter	218 934	-70 140	251 077	142 856	309 544
	3 378 754	5 466 160	6 863 800	12 558 083	21 632 992
Rörelsens kostnader					
Råvaror och förnödenheter	0	-162 209	0	-166 673	-666 673
Övriga externa kostnader	-1 968 236	-5 986 795	-4 917 066	-12 726 101	-21 978 209
Personalkostnader	-2 683 076	-4 874 026	-5 933 130	-8 382 445	-17 048 454
Av- och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	-19 107	-829 171	-38 068	-1 650 351	-1 635 175
Övriga rörelsekostnader	-12 268	-304 306	-25 712	-334 159	-986 609
Rörelseresultat	-1 303 933	-6 690 347	-4 050 176	-10 701 646	-20 682 128
Finansiella poster					
Övriga ränteintäkter och liknande resultatposter	0	0	0	64 367	52 030
Räntekostnader och liknande resultatposter	-16 873	-846 579	-88 283	-1 056 035	-1 278 414
Nedskrivningar av finansiella anläggningstillgångar	0	0	0	0	-17 596 830
Resultat efter finansiella poster	-1 320 806	-7 536 926	-4 138 459	-11 693 314	-39 505 342
Resultat före skatt	-1 320 806	-7 536 926	-4 138 459	-11 693 314	-39 505 342
Skatt på periodens resultat	0	0	0	0	0
Årets resultat	-1 320 806	-7 536 926	-4 138 459	-11 693 314	-39 505 342

14 RESULTATRÄKNING MODERBOLAG

Belopp i SEK	2019 APR-JUN	2018 APR-JUN	2019 JAN-JUN	2018 JAN-JUN	2018 JAN-DEC
Rörelsens intäkter m.m					
Nettoomsättning	0	6 368	0	25 116	27 179
Aktiverat arbete för egen räkning	0	0	0	0	0
Övriga rörelseintäkter	218 934	4 397	251 077	142 856	225 250
	218 934	10 765	251 077	167 972	252 429
Rörelsens kostnader					
Råvaror och förnödenheter	-255 659	-162 209	-273 781	-166 673	-666 673
Övriga externa kostnader	-1 198 711	-3 822 138	-2 726 781	-6 551 408	-12 371 407
Personalkostnader	-341 672	-400 526	-694 929	-724 737	-676 296
Av- och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	-9 059	-9 083	-18 018	-18 167	-1 636 332
Övriga rörelsekostnader	-12 268	-304 306	-25 712	-334 159	-766 897
Rörelseresultat	-1 598 435	-4 687 497	-3 488 144	-7 627 172	-15 865 176
Finansiella poster					
Övriga ränteintäkter och liknande resultatposter	0	0	0	64 367	52 030
Räntekostnader och liknande resultatposter	-381	-749 495	-2 631	-829 199	-978 491
Nedskrivningar av finansiella anläggningstillgångar	0	0	0	0	-21 833 206
Resultat efter finansiella poster	-1 598 816	-5 436 992	-3 490 775	-8 392 004	-38 624 843
Resultat före skatt	-1 598 816	-5 436 992	-3 490 775	-8 392 004	-38 624 843
Skatt på periodens resultat	0	0	0	0	0
Periodens resultat	-1 598 816	-5 436 992	-3 490 775	-8 392 004	-38 624 843

15 BALANSRÄKNING KONCERN

Belopp i SEK	2019-06-30	2018-06-30	2018-12-31	2017-12-31
TILLGÅNGAR				
Anläggningstillgångar				
<i>Immateriella anläggningstillgångar</i>				
Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten	0	1 600 000	0	1 600 000
Goodwill	0	12 355 540	0	14 459 978
	0	13 955 540	0	16 059 978
<i>Materiella anläggningstillgångar</i>				
Maskiner och tekniska anläggningar	0	54 507	36 342	72 674
Inventarier, verktyg och installationer	195 376	30 665	120 901	19 303
	195 376	85 172	157 243	91 977
<i>Finansiella anläggningstillgångar</i>				
Andra långfristiga värdepappersinnehav	3 031 076	3 836 788	3 031 076	3 836 788
Lämnade depositioner	1 009 581	755 246	740 056	733 898
	4 040 657	4 592 034	3 771 132	4 570 686
Summa anläggningstillgångar	4 236 033	18 632 746	3 928 375	20 722 641
Omsättningstillgångar				
Varulager m.m.				
Pågående arbeten	0	500 000	0	0
Förskott till leverantörer	0	0	0	14 810
	0	500 000	0	14 810
<i>Kortfristiga fordringar</i>				
Kundfordringar	1 682 685	1 137 652	0	979 236
Skattefordringar	0	0	556 176	0
Övriga fordringar	1 148 087	13 175 034	632 890	4 670 562
Förutbetalda kostnader	0	414 257	0	2 148 013
	2 830 772	14 726 943	1 189 066	7 797 811
Kassa och bank	2 833 444	1 397 003	2 394 280	1 484 093
Summa omsättningstillgångar	5 664 216	16 623 946	3 583 346	9 296 714
SUMMA TILLGÅNGAR	9 900 249	35 256 692	7 511 721	30 019 355

BALANSRÄKNING KONCERN – FORTSÄTTNING

Belopp i SEK	2019-06-30	2018-06-30	2018-12-31	2017-12-31
EGET KAPITAL OCH SKULDER				
<i>Eget kapital</i>				
Aktiekapital	1 477 820	14 820 189	1 391 655	9 426 538
Ej registrerat aktiekapital	0	0	0	110 570
Omräkningsdifferens	0	545 294	0	0
Övrigt tillskjutet kapital	121 454 111	129 774 623	120 289 885	98 685 655
Balanserat resultat inkl. periodens resultat	-124 037 409	-121 149 062	-118 403 564	-101 024 796
Summa eget kapital	-1 105 478	23 991 044	3 277 976	7 197 967
 Långfristiga skulder				
Räntebärande skulder till kreditinstitut	62 500	0	62 500	533 859
Andra Långfristiga skulder	5 000 000	0	0	0
	5 062 500	0	62 500	533 859
 Kortfristiga skulder				
Skulder till kreditinstitut	0	37 500	0	278 410
Leverantörsskulder	2 450 466	3 232 048	1 298 891	1 641 260
Övriga kortfristiga skulder	2 949 236	6 828 503	2 035 990	16 947 395
Upplupna kostnader & förutbetalda intäkter	543 525	1 167 598	836 364	3 420 464
	5 943 227	11 265 649	4 171 245	22 287 529
 SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	9 900 249	35 256 693	7 511 721	30 019 355
 Ställda säkerheter	1 000 000	1 000 000	1 000 000	1 000 000
Eventualförpliktelse	0	0	0	0
Summa säkerhet och ansvarsförbindelser	1 000 000	1 000 000	1 000 000	1 000 000

16 BALANSRÄKNING MODERBOLAG

Belopp i SEK	2019-06-30	2018-06-30	2018-12-31	2017-12-31
TILLGÅNGAR				
Anläggningstillgångar				
<i>Immateriella anläggningstillgångar</i>				
Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten	0	1 600 000	0	1 600 000
Goodwill	0	0	0	0
	0	1 600 000	0	1 600 000
<i>Materiella anläggningstillgångar</i>				
Maskiner och tekniska anläggningar	90 458	54 507	36 342	72 674
Inventarier, verktyg och installationer	0	0	0	0
	90 458	54 507	36 342	72 674
<i>Finansiella anläggningstillgångar</i>				
Andelar i koncernföretag	50 000	13 960 000	50 000	13 960 000
Andra långfristiga värdepappersinnehav	3 031 076	3 836 788	3 031 076	3 836 788
Lämnade depositioner	798 523	551 589	535 834	1 653 344
	3 879 599	18 348 377	3 616 910	19 450 132
Summa anläggningstillgångar	3 970 057	20 002 884	3 653 252	21 122 806
Omsättningstillgångar				
Varulager m.m.				
Pågående arbete	0	500 000	0	0
Förskott till leverantörer	0	0	0	14 810
	0	500 000	0	14 810
<i>Kortfristiga fordringar</i>				
Kundfordringar	474 701	0	0	0
Fordringar hos koncernföretag	582 283	6 238 040	474 480	3 675 481
Skattefordringar	0	0	552 780	0
Övriga fordringar	1 139 618	13 134 358	632 890	525 147
Förutbetalda kostnader	5 000	414 250	0	419 249
	2 201 602	19 786 648	1 660 150	4 619 877
Kassa och bank	2 770 384	354 711	2 402 930	15 265
Summa omsättningstillgångar	4 971 986	20 641 359	4 063 080	4 649 952
SUMMA TILLGÅNGAR	8 942 043	40 644 243	7 716 332	25 772 758

BALANSRÄKNING MODERBOLAG – FORTSÄTTNING

Belopp i SEK	2019-06-30	2018-06-30	2018-12-31	2017-12-31
EGET KAPITAL OCH SKULDER				
Eget kapital				
<i>Bundet eget kapital</i>				
Aktiekapital	1 477 820	14 749 272	1 391 655	9 426 538
Ej registrerat aktiekapital	0	8 004 278	0	110 570
Fond för utv. Utgifter	0	727 273	0	4 526 208
Omräkningsdifferens	0	0	0	0
<i>Fritt eget kapital</i>				
Överkursfond	119 052 663	132 669 417	117 888 437	109 565 408
Balanserat resultat	-115 637 902	-117 863 021	-77 013 059	-78 223 483
Periodens resultat	-3 490 775	-8 392 004	-38 624 843	-39 934 653
Summa eget kapital	1 401 806	29 895 215	3 642 190	5 470 588
<i>Långfristiga skulder</i>				
Skulder till kreditinstitut	0	0	0	0
Andra långfristiga skulder	5 000 000	0	0	0
	5 000 000	0	0	0
<i>Kortfristiga skulder</i>				
Skulder till kreditinstitut	0	0	0	66 663
Leverantörsskulder	1 470 540	2 956 962	1 141 766	1 641 260
Skulder till koncernföretag	356 481	0	121 000	1 105 213
Övriga kortfristiga skulder	177 691	6 632 476	1 983 015	16 897 670
Upplupna kostnader & förutbetalda intäkter	535 525	1 159 590	828 361	591 364
Summa kortfristiga skulder	2 540 237	10 749 028	4 074 142	20 302 170
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	8 942 043	40 644 243	7 716 332	25 772 758
Ställda säkerheter	1 000 000	1 000 000	1 000 000	1 000 000
Eventualförpliktelse	0	0	0	0
Summa säkerhet och ansvarsförbindelser	1 000 000	1 000 000	1 000 000	1 000 000

17 KASSAFLÖDESANALYS KONCERN

Belopp i SEK	2019 APR-JUN	2018 APR-JUN	2019 JAN-JUN	2018 JAN-JUN	2018 JAN-DEC
Den löpande verksamheten					
Rörelseresultat efter avskrivningar	-1 309 933	-6 690 347	-4 050 176	-10 701 646	-35 165 295
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	-308 688	-2 666 451	38 068	-6 230 578	16 118 342
Erhållen ränta	0	0	0	64 367	52 030
Erlagd ränta	16 873	-846 579	-88 283	-1 056 035	-1 278 414
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar i rörelsekapitalet	-1 601 748	-10 203 377	-4 100 391	-17 923 892	-20 273 337
Kassaflöde från förändringar i rörelsekapital					
Ökning (-) / minskning (+) av kortfristiga fordringar	-1 393 556	-12 146 588	-1 641 706	-6 929 132	6 608 745
Ökning (+) / minskning (-) av kortfristiga skulder	122 257	-4 996 465	1 516 084	-11 021 880	-17 471 809
Kassaflöde från den löpande verksamheten	-2 873 047	-27 346 430	-4 226 013	-35 874 904	-31 136 401
Investeringsverksamheten					
Investeringar immateriella anläggningstillgångar	0	0	0	0	0
Investeringar materiella anläggningstillgångar	0	0	-72 134	0	0
Investeringar finansiella anläggningstillgångar	0	0	-262 689	0	0
Investering omsättningstillgångar	0	-500 000	0	-500 000	0
Kassaflöde från investeringsverksamheten	0	-500 000	-334 823	-500 000	0
Finansieringsverksamheten					
Aktiekapital	0	3 441 513	0	5 393 651	0
Omräkningsdifferens	0	508 691	0	576 521	0
Uptagna lån	5 000 000	0	5 000 000	0	0
Övrigt tillskjutet kapital	0	26 337 736	0	34 592 789	0
Nyemissioner	0	0	0	0	40 435 202
Emissionsutgifter	0	-2 768 478	0	-3 503 821	-4 284 772
Amortering av låneskulder	0	0	0	-774 769	-4 103 842
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	5 000 000	27 519 462	5 000 000	36 284 371	32 046 588
Periodens kassaflöde	2 126 953	-326 968	439 164	-90 533	910 187
Likvida medel vid periodens början	706 491	1 720 529	2 394 280	1 484 093	1 484 093
Likvida medel vid periodens slut	2 833 444	1 393 561	2 833 444	1 393 561	2 394 280
Summa disponibla likvida medel	2 833 444	1 393 561	2 833 444	2 833 444	2 394 280

18 KASSAFLÖDESANALYS MODERBOLAG

Belopp i SEK	2019 APR-JUN	2018 APR-JUN	2019 JAN-JUN	2018 JAN-JUN	2018 JAN-DEC
Den löpande verksamheten					
Rörelseresultat efter avskrivningar	-1 598 435	-4 687 497	-3 488 144	-7 627 172	-15 865 176
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	-325 764	101 486	18 018	0	1 636 332
Erhållen ränta	0	1 134 739	0	1 199 106	52 030
Erlagd ränta	-381	-749 495	-2 631	-829 199	-337 015
Kassaflöde från den löpande verksamheten	-1 924 580	-4 200 767	-3 472 757	-7 257 265	-14 513 829
före förändringar i rörelsekapitalet					
Kassaflöde från förändringar i rörelsekapital					
Ökning (-) / minskning (+) av kortfristiga fordringar	-211 753	-13 119 557	-541 452	-15 166 774	4 115 528
Ökning (+) / minskning (-) av kortfristiga skulder	-311 246	-4 956 014	-283 514	-9 553 142	-14 198 930
Kassaflöde från den löpande verksamheten	-2 447 579	-22 276 338	-4 297 723	-31 977 181	-24 597 231
Investeringsverksamheten					
Investeringar immateriella anläggningstillgångar	0	0	0	0	0
Investeringar materiella anläggningstillgångar	0	0	-72 134	0	0
Investeringar finansiella anläggningstillgångar	0	-1 093 763	-262 689	0	-5 655 118
Investeringar omsättningstillgångar	0	-500 000	0	-500 000	0
Kassaflöde från investeringsverksamheten	0	-1 593 763	-334 823	-500 000	-5 655 118
Finansieringsverksamheten					
Aktiekapital	0	11 342 567	0	13 216 442	0
Övrigt tillskjutet kapital	0	14 829 637	0	23 104 009	0
Upptagna lån	5 000 000	0	5 000 000	0	0
Nyemissioner	0	0	0	0	40 435 202
Emissionsutgifter	0	-2 768 478	0	-3 503 821	-4 284 772
Amortering av låneskulder	0	0	0	0	-3 510 413
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	5 000 000	23 403 726	5 000 000	32 816 630	32 640 017
Periodens kassaflöde	2 552 421	-466 375	367 454	339 449	2 387 668
Likvida medel vid periodens början	217 963	821 089	2 402 930	15 262	15 262
Likvida medel vid periodens slut	2 770 384	354 711	2 770 384	354 711	2 402 930
Summa disponibla likvida medel	2 770 384	354 711	2 770 384	354 711	2 402 930

19 FÖRÄNDRINGAR I EGET KAPITAL – KONCERN

Belopp i SEK	Aktiekapital	Ej reg. aktiekapital	Övr. tillskjutet kapital	Ansamlad förlust	S:A eget kapital
Vid årets början	1 391 655	0	120 289 885	-118 403 564	3 277 976
Utnyttjade konvertibler	86 165	0	1 164 226	0	1 250 391
Omräkningsdifferens	0	0	0	-1 495 386	-1 495 386
Nedsättning aktiekapital	0	0	0	0	0
Periodens resultat	0	0	0	-4 138 459	-4 138 459
Vid periodens slut	1 477 820	0	121 454 111	-124 037 409	-1 105 478

20 FÖRÄNDRINGAR I EGET KAPITAL – MODERBOLAG

Belopp i SEK	Aktiekapital	Ej reg. aktiekapital	Överkursfond	Ansamlad förlust	S:A eget kapital
Vid årets början	1 391 655	0	117 888 437	-115 637 902	3 642 190
Utnyttjade konvertibler	86 165	0	1 164 226	0	1 250 391
Periodens resultat	0	0	0	-3 490 775	-3 490 775
Vid periodens slut	1 477 820	0	119 052 663	-119 128 677	1 401 806

21 FÖRÄNDRINGAR I ANTAL AKTIER – MODERBOLAG

Belopp i SEK	2019 JAN-JUNI	2018 HELÅR	2017 HELÅR	2016 HELÅR	2015 HELÅR
Ingående antal	278 330 990	102 937 855	39 978 751	9 558 642	1 600 000
Uppdelning av aktier	0	0	0	0	220 000
Nyemission	0	121 117 638	7 418 000	29 426 815	3 765 500
Utnyttjade konvertibler	17 232 966	0	0	993 294	2 384 000
Kvittningsmission	0	54 275 497	33 041 104	0	1 500 000
Apportemission	0	0	22 500 000	0	89 142
Utgående antal	295 563 956	278 330 990	102 937 855	39 978 751	9 558 642

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

23 INKOMSTSKATTER

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

24 KOMMANDE REDOVISNINGSTILLFÄLLEN

- Delårsrapport för det tredje kvartalet 2019 kommer att publiceras den 29 november 2019.
- Delårsrapport för det fjärde kvartalet 2019 kommer att publiceras den 28 februari 2020.
- Delårsrapport för det första kvartalet 2020 kommer att publiceras den 31 maj 2020.
- Delårsrapport för det andra kvartalet 2020 kommer att publiceras den 30 augusti 2020.
- Datum för publicering av årsredovisning för verksamhetsåret 2019 kommer att anslås.

Stockholm den 30:e augusti 2019

Claes Tellman, Styrelseordförande

Bülent Balıkcı, Styrelseledamot

Daniel Redén, Styrelseledamot

Jens Wingren, Styrelseledamot