

DELÅRSRAPPORT

1 APRIL - 30 JUNI 2022



Innehåll

Andra kvartalet 2022	3
VD har ordet	4
Vi är Gaming Corps	6
Affärsområde iGaming	8
Våra produktkategorier	9
Casino Games	10
Table Games	11
Multiplier Games	13
Mine Games	14
Turneringsverktyg	15
Finansiell översikt	16
Intäkter	16
Finansiering	16
Kostnader	16
Aktien	16
Nyckeltal	17
Koncernen	18
Resultaträkning	18
Balansräkning	19
Kassaflödesanalys	20
Moderbolaget	21
Resultaträkning	21
Balansräkning	22
Kassaflödesanalys	23
Förändring i eget kapital och aktier	24
Allmänt	25
Personal	25
Risker och osäkerhetsfaktorer	25
Väsentliga händelser	26
Kontaktinformation	27
Kommande redovisningstillfällen	27



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



På sidorna 17–24 hittar du finansiella rapporter för första kvartalet 2022



Information om aktien finns på sida 16



Våra fyra produktkategorier presenteras på sidorna 9–15



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



Andra kvartalet 2022



NYCKELTAL

	KONCERN	
	APRIL-JUNI 2022	APRIL-JUNI 2021
Nettoomsättning	1,805 MSEK	(0,738 MSEK)
Rörelseresultat	-5,866 MSEK	(-5,890 MSEK)
Resultat efter finansiella poster	-4,981 MSEK	(-5,909 MSEK)
Resultat per aktie före och efter utspädning	-0,09 SEK	(-0,14 SEK)



UNDER PERIODEN

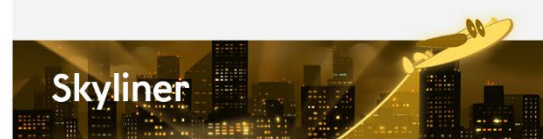
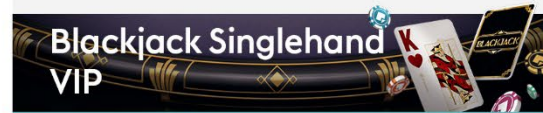
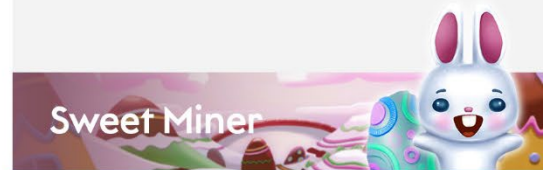
- Avtal med flertalet internationellt framträdande operatörer så som Leo Vegas, Solid Gaming, Entain, ComeOn Group och Glitnor Group.
- Via avtalen tecknade under perioden kommer Bolaget knyta till sig välkända varumärken så som Vera&John, Snabbare, Hajper, Lyllo Casino, Lucky Casino, Gambola med flera.
- Lansering av "Six or Out", Bolagets första Mine Games-titel med idrottstema.
- Portföljen breddas med varumärkesanpassade Mine Games och de första spelen rullas ut i slutet av perioden.
- Avtal med Fashion Gaming Group avseende licensiering av FashionTVs varumärke för utveckling av fem skräddarsydda spel samt utveckling av en ny premiumlinje spel.
- Turneringsverktyg testas och rullas stegvis ut.
- Kort efter periodens slut går Bolaget live i Portugal och Italien.

För alla väsentliga händelser se sida 25.

KOMMANDE

- Stor pipeline med beställningar och pågående utveckling av varumärkesanpassade Mine Games.
- Nya spelkoncept.
- Nästa generation Casino Slots.

PUBLICERADE SPEL



VD har ordet

Kära Aktieägare,

Med några få dagar kvar av sommaren går Gaming Corps strax in i en spännande höst. Många viktiga komponenter i företagsbygget har nyligen kommit på plats eller är nära stundande. Integrationer, ökat spelande på våra titlar, nyckelroller och ett breddat erbjudande har vi fogat till pusslet, och mer är att vänta.

Under perioden har Bolaget på kunnat observera betydande ökning i det aggregerade antalet spelare och det totala insatsvärdet på våra spel. Sedan januari har trenden pekats tydligt uppåt med ett litet avbräck i mars och april, och därefter uppåt igen med en ökning av totala antalet spelare och totalt insatsvärde från januari till juni med 379 respektive 197 procent.

Med tillräckligt många månader i ryggen för att observera en trend känner vi oss nu trygga att kommunicera dessa mått som visar på en kraftig tillväxt vilken inte ännu helt avspeglas i intäkterna. Under andra kvartalet har vi kunnat observera liknande volatilitet på den aggregerade intäktsnivån som under det senaste året där det inom en period kan variera kraftigt vad som landar på sista raden. Periodens två första månader gav lägre intäkter än väntat, medan juni var den bästa månaden för Gaming Corps hittills, något som sen överträffades i juli.

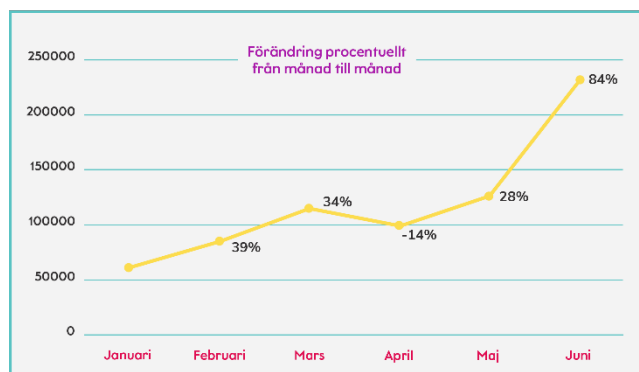
Vi arbetar oförtrutet vidare med att systematiskt bearbeta våra operatörer för att på olika vis höja den procentuellt totala andelen av vinsten som går tillbaka till Bolaget, och därmed få större utväxling av det ökande antalet spelare och insatser. Augusti som normalt är en svag månad för iGamingbranschen visar redan på mycket goda siffror vilket stärker vår tilltro till att tillväxten som redan visat sig i Gaming Corps exponering mot slutkunden, i form av totalt antal spelare och insatser, snart också kommer ge tydligare avtryck i intäkterna.

Det som främst drivit intäkterna under perioden är våra mycket eftertraktade spel inom kategorin Mine Games. Bolagets av operatörerna uppskattade erbjudande inom Table Games och Multiplier Games är fortsatt en drivande faktor i att sluta viktiga avtal. En komplett och långsiktigt lönsam utvecklare inom iGaming måste dock även i denna moderna marknad ha en stark profil inom Casino Slots, men här har vi vilat på hanen i väntan på förstärkning i designledet.

Bolaget har länge haft flertalet titlar under utveckling som nu faller under ansvaret för vår nya Head of Games vars uppdrag varit att utvärdera det som finns och lägga en tydlig plan och uppdaterad design för kommande titlar. Det blev alltmer tydligt för oss efter Gaming Corps första titlar inom kategorin att det finns stor utvecklingspotential men kostnaden att ta fram en titel inom Casino Slots är betydande – då är det avgörande att den verkligen når framgång. Det handlar i första hand om placering hos operatörer och såklart distributionsbredd, men också väldigt mycket om design och matematik. Det senare än mer när det handlar om den finansiella livslängden hos produkten förbi lanseringen. Så vi har valt att inte jäkta utan att nästa generation Casino Slots från Gaming Corps ska hålla den högre nivå vi länge arbetat med. Nu har vi en expert på plats och arbetet rör sig framåt på ett betryggande sätt. Den första planerade releasen för nästa generations Casino Slot beräknas nå marknaden under första delen av fjärde kvartalet.

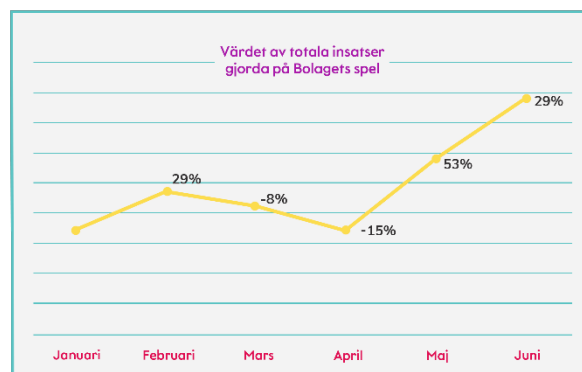
Under slutet av våren utökade Bolaget erbjudandet inom varumärkesanpassade, skraddarsydda spel till att även inkludera Mine Games och här har vi nästintill överrumplats av efterfrågan. Till dags dato är 15 varumärkesanpassade Minespel live, med 15 som väntar på lansering samt en pipeline med ytterligare ca 50 i varierande stadie av utveckling och/ eller

Antal spelare



Förändring från januari till juni: 379%

Insatsvärde



Förändring från januari till juni: 197%

förhandling. Det här erbjudandet har redan visat mycket god finansiell potential varför vi väljer att satsa vidare, det har dock hittills inte varit möjligt att trycka ned gasen inom ramen för existerande team. Vi förstärker därför med fler medarbetare i ett antal områden, också till stor del drivet av den långsiktiga satsningen på Casino Slots som även den kräver resurser. De medvetna kostnader som tagits och alltså tas är således liknande som tidigare – kompetens och kapacitet – till det kommer också fortsatt betydande satsningar på att nå ut till fler marknader direkt via egna certifikat, samt underhåll av de viktiga partnerrelationer vi etablerat.

Integrering av operatörer rör sig framåt, den långa väntan på att gå live med vissa nyckelpartners har i många fall äntligen tagit slut, men såklart är det fortsatt en lång pipeline som ligger och väntar och det inkluderar både små och stora operatörer där vi har mer eller mindre möjlighet att trycka på avseende tidsplan. Gaming Corps säljteam har gjort en stor insats senaste året med att engagera många branschledande aktörer så vi har en spännande tid framför oss allt eftersom integrationer kommer på plats. Här håller vi samma kurs alltså, en långsiktig stor satsning på att bygga en bred och hållbar distribution. I skrivande stund är Bolagets spel tillgängliga på ca 235 onlinekasinon med ytterligare ca 150 som förväntas driftsättas innan verksamhetsårets slut.

Vi är alla förväntansfulla inför hösten som kommer bjuda på många intressanta saker för Gaming Corps. Utöver det som redan nämnts ser vi över möjligheter att engagera partners för att tillsammans nå den nordamerikanska marknaden. Det finns nya spelkoncept på bordet som kommer presenteras under hösten och arbetet med att på olika sätt direkt nå nya reglerade marknader via certifieringsprocesser och dylikt pågår på flera fronter.



Tack som alltid till er aktieägare att ni är med på resan!

Uppsala 2022-08-26

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 sedan 2020 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 sedan 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. Under perioden har även ett nytt dotterbolag etablerats i Storbritannien vid namn Gaming Corps UK Ltd. till vilket vissa anställningar och konsultavtal också kommer knytas. Gaming Corps har per rapportdatum totalt 30 medarbetare som arbetar heltid i verksamheten antingen via 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 sedan början av 2021.

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

Bolagets lanserade spel inom affärsområde iGaming finns idag tillgängliga hos ca 235 onlinekasinon över ca 40 geografiska marknader, via de operatörer Gaming Corps har avtal med. Cirka 150 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 utvecklingstillgångar, men å andra sidan är skilda vad gäller utvecklingscykler, finansiellt åtagande och regleringar. Gaming Corps utvecklar eget innehåll i form av spel och grafiska komponenter, 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 så kallad *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 ca 235 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 150 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.



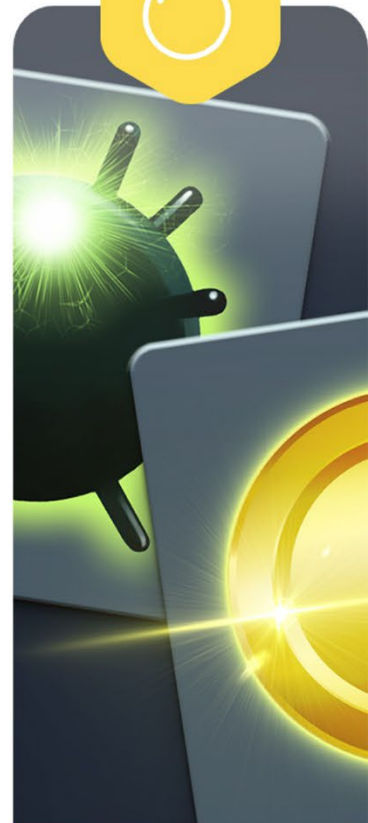
CASINO
SLOTS



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 bottna speldesignen i inspiration från Gaming. De titlar som ligger i pipeline baseras till stor del på återkoppling från nära samarbetspartners samt research av trender, framgångskoncept 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 2021 lanserades *Single Hand*-versionen av spelet som har samma funktionalitet och utseende men en hand istället för tre. Under det andra kvartalet 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 slutet av perioden släpptes även *Blackjack Multihand 21+3* och därefter *Blackjack Multihand Perfect Pairs* som båda är varianter med något annorlunda regler i grundspelet samt möjligheter till extra sidoinsatser.

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 TABLE GAMES

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 designar 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 skräddarsytt 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*. Under perioden lanserades det fjärde och senaste spelet i kategorin – *Skyliner*.





Mine Games

MINE GAMES är en ung men redan väldigt populär kategori kasinospel med rötter i de klassiska minröjningsspelet 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 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 7 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 och för att möta efterfrågan hos ett större antal olika målgrupper, något som redan gjorts med till exempel *Lucky Yuanbao*, med tema kinesiskt nyår, eller *Six or Out* som har tema cricket. Under våren har arbete pågått med förbättringar av Mine-spelets utseende och funktionalitet och de spel som nu lanseras bygger alla på det nya användargränssnittet.





VARUMÄRKESANPASSADE MINE GAMES

Inom ramen för Bolagets uttalade strategi att erbjuda skräddarsytt, varumärkesanpassat och/eller exklusivt innehåll lanserades under slutet av perioden ett nytt erbjudande inom kategori Mine Games. Grunden utgörs av Gaming Corps framgångsrika spel Coin Miner som i sin design på olika sätt anpassas till kasinots varumärkesprofil, antingen till redan anslutna partners eller inom ramen för förhandling om nya samarbetsavtal.

Gaming Corps tar fram spelen snabbt och kan på så sätt möta kundernas behov av exklusivt innehåll. Grunden i affärsmodellen ligger i placering på respektive onlinekasino då kasinots egna, varumärkesanpassade spel får placeringar som är fördelaktiga i relation till annat innehåll. Bland de som valt att beställa skräddarsydda spel räknas några av iGamingmarknadens största aktörer. De första spelen lanserades i slutet av perioden och till dags dato är 15 varumärkesanpassade Mine Games live och 15 inväntar för närvarande lansering. Därutöver finns ca 50 ytterligare spel i pipeline, i olika stadier av färdigställande och/eller förhandling.

TURNERINGSVERKTYG

Bolaget har nyligen lanserat det turneringsverktyg som utvecklats under ett knappt år bland annat i samarbete med nära partners för att säkerställa att det möter marknadens efterfrågan. All funktionalitet har ännu inte kopplats på utan verktyget testas och byggs till efter hand. I nuläget är det tillgängligt som tillval för alla spel inom kategorierna Mine Games och Multiplier Games. Turneringar fyller långsiktigt funktionen att öka intäkter genom ökat spelande på Bolagets titlar och närmre samarbete med operatörerna, på kort sikt genom att ge våra Account Managers fler verktyg i arbetet med att bygga djupare relationer med sina kundkontakter. Turneringsverktyget ger den individuella operatören en mängd olika valmöjligheter avseende längd på turneringen, priser, typ av poängräkning, statistikinsamling med mera.



Finansiell översikt

INTÄKTER

Under perioden har koncernen intäkter om totalt 1,805 MSEK. Dessa intäkter härrör 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 250 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.

FINANSIERING

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 skedde genom kvittning. 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 utifrån innevarande kostnadsnivåer.

KOSTNADER

Bolagets kostnads massa reflekterar till stor grad fortsatt den successiva uppbyggnad av strukturkapital och kompetens som pågått under de senaste verksamhetsåren. Under posten Övriga Externa Kostnader återfinns en betydande andel av koncernens kostnader i form av konsultarvoden för de 17 av totalt 30 medarbetare som inte har fast anställning i antingen moderbolaget eller dotterbolagen utan istället är engagerade via någon form av konsultavtal. I Övriga Externa Kostnader återfinns även verksamhetskritiska poster som till exempel kostnader för Bolagets arbete med certifiering på olika marknader, underhåll av spellicensen på Malta, juridiska och finansiella tjänster, testning av spel inför certifiering samt kostnader för flertalet spelutvecklingskomponenter som idag inte utförs av de egna medarbetarna utan av externa aktörer, så som exempelvis ljud och matematiska modeller.

Bolaget tillämpar kostnadsföringsmodellen avseende internt upparbetade immateriella anläggningstillgångar. Det innebär att utgifter för produktutveckling redovisas som kostnad när de uppkommer.

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 30 juni 2022, var sista avslutet på kursen 2,13 SEK per aktie vilket motsvarar ett börsvärde om cirka 115 MSEK baserat på 54 152 501 då utestående aktier.

AKTIEKAPITAL

Per den 30 juni 2022 uppgick antalet aktier i Gaming Corps till 54 152 501 till fullo betalda stamaktier med ett kvotvärde om 0,05 kr.



Nyckeltal

NYCKELTAL KONCERN

Belopp i SEK	2022	2021	2022	2021	2021
	APRIL-JUNI	APRIL-JUNI	JAN-JUNI	JAN-JUNI	JAN-DEC
Nettoomsättning	1 805 646	737 605	3 376 152	797 869	2 358 238
EBITDA	-5 413 182	-5 001 470	-11 419 655	-7 721 747	-20 587 519
Rörelseresultat	-5 866 175	-5 890 197	-12 342 943	-9 304 179	-22 460 701
Periodens resultat	-4 918 678	-5 909 304	-10 853 491	-9 139 615	-22 364 404
Soliditet vid periodens utgång %	71,2	76,6	71,2	76,6	33,2
Räntabilitet på eget kapital %	neg.	neg.	neg.	neg.	neg.
Eget kapital per aktie					
före utspädning kr	0,34	0,43	0,34	0,43	0,11
efter utspädning kr	0,34	0,43	0,34	0,43	0,11
Aktiens slutkurs för perioden	2,13	3,12	2,13	3,12	2,72
Resultat per aktie					
före utspädning kr	-0,09	-0,14	-0,20	-0,21	-0,51
efter utspädning	-0,09	-0,14	-0,20	-0,21	-0,51
Antal aktier vid periodens slut*	54 152 501	43 523 263	54 152 501	43 523 263	43 523 263
Utestående optioner **	630 000	469 556	630 000	469 556	469 556
Genomsnittligt antal aktier	47 066 342	43 523 263	47 066 342	43 523 263	43 523 263
Antal anställda					
i genomsnitt	13	13	13	13	13
vid periodens slut	13	13	13	13	13

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

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

Koncern

RESULTATRÄKNING KONCERN

Belopp i SEK	2022	2021	2022	2021	2021
	APRIL-JUNI	APRIL-JUNI	JAN-JUNI	JAN-JUNI	JAN-DEC
Rörelsens intäkter m.m					
Nettoomsättning	1 805 646	737 605	3 376 152	797 869	2 358 238
Övriga rörelseintäkter	34 160	0	113 635	0	59 333
	<u>1 839 806</u>	<u>737 605</u>	<u>3 489 787</u>	<u>797 869</u>	<u>2 417 571</u>
Rörelsens kostnader					
Övriga externa kostnader	-4 695 879	-3 862 419	-9 649 102	-4 854 790	-14 895 092
Personalkostnader	-2 540 472	-1 850 481	-5 172 575	-3 807 924	-7 894 641
Av- och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	-452 993	-888 727	-923 288	-1 398 726	-1 873 182
Övriga rörelsekostnader	-16 637	-26 175	-87 765	-40 608	-215 357
Rörelseresultat	<u>-5 866 175</u>	<u>-5 890 197</u>	<u>-12 342 943</u>	<u>-9 304 179</u>	<u>-22 460 701</u>
Finansiella poster					
Valutaförändringar långfristiga fordringar	1 053 467	0	1 595 422	0	0
Resultat från andelar i andra företag	0	0	0	183 706	183 706
Räntekostnader och liknande resultatposter	-105 970	-19 107	-105 970	-19 142	-87 409
Resultat efter finansiella poster	<u>-4 918 678</u>	<u>-5 909 304</u>	<u>-10 853 491</u>	<u>-9 139 615</u>	<u>-22 364 404</u>
Resultat före skatt	-4 918 678	-5 909 304	-10 853 491	-9 139 615	-22 364 404
Skatt på periodens resultat	<u>0</u>	<u>0</u>	<u>0</u>	<u>0</u>	<u>0</u>
Periodens resultat	<u>-4 918 678</u>	<u>-5 909 304</u>	<u>-10 853 491</u>	<u>-9 139 615</u>	<u>-22 364 404</u>

BALANSRÄKNING KONCERN

Belopp i SEK	2022-06-30	2021-06-30	2021-12-31	2020-12-31
TILLGÅNGAR				
Anläggningstillgångar				
Immateriella anläggningstillgångar				
Övriga immateriella tillgångar	6 438 192	8 761 883	6 053 282	1 220 530
	6 438 192	8 761 883	6 053 282	1 220 530
Materiella anläggningstillgångar				
Inventarier, verktyg och installationer	426 488	527 528	451 180	612 779
	426 488	527 528	451 180	612 779
Finansiella anläggningstillgångar				
Andra långfristiga värdepappersinnehav	4 472 447	4 472 447	4 472 447	5 510 131
Andra långfristiga fordringar	52 193	525 026	52 193	262 690
	4 524 640	4 997 473	4 524 640	5 772 821
Summa anläggningstillgångar	11 389 320	14 286 884	11 029 102	7 606 130
Omsättningstillgångar				
Kortfristiga fordringar				
Kundfordringar	248 396	0	198 013	0
Övriga fordringar	1 805 481	2 884 783	908 659	1 242 993
Förutbetalda kostnader	3 168 882	730 490	2 521 331	520 093
	5 222 759	3 615 273	3 628 003	1 763 086
Kassa och bank	9 538 138	6 287 154	288 632	22 283 725
Summa omsättningstillgångar	14 760 897	9 902 427	3 916 635	24 046 811
SUMMA TILLGÅNGAR	26 150 217	24 189 311	14 945 737	31 652 941
EGET KAPITAL OCH SKULDER				
Eget kapital				
Aktiekapital	2 707 625	2 176 163	2 176 163	2 176 163
Övrigt tillskjutet kapital	191 445 166	165 896 852	165 896 852	165 896 852
Balanserat resultat inkl. periodens resultat	-175 527 633	-149 548 433	-163 118 475	-140 368 043
Summa eget kapital	18 625 158	18 524 582	4 954 540	27 704 972
Långfristiga skulder				
Andra Långfristiga skulder	0	203 804	0	0
	0	203 804	0	0
Kortfristiga skulder				
Skulder till kreditinstitut	0	0	0	0
Leverantörsskulder	1 703 189	1 388 518	1 677 168	540 936
Övriga kortfristiga skulder	2 402 870	1 716 873	6 856 794	1 700 794
Upplupna kostnader & förutbetalda intäkter	3 419 000	2 355 534	1 457 235	1 706 239
	7 525 059	5 460 925	9 991 197	3 947 969
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	26 150 217	24 189 311	14 945 737	31 652 941
Ställda säkerheter	1 000 000	1 000 000	1 000 000	1 000 000
Summa säkerhet och ansvarsförbindelser	1 000 000	1 000 000	1 000 000	1 000 000

KASSAFLÖDESANALYS KONCERN

Belopp i SEK	2022	2021	2022	2021	2021
	APRIL-JUNI	APRIL-JUNI	JAN-JUNI	JAN-JUNI	JAN-DEC
Den löpande verksamheten					
Rörelseresultat	-5 866 175	-5 890 197	-12 342 943	-9 304 179	-22 460 701
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	452 993	888 727	923 288	1 398 726	1 873 182
Erlagd ränta	-105 970	-19 107	-105 970	-19 142	-87 409
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar i rörelsekapitalet	-5 519 152	-5 020 577	-11 525 625	-7 924 595	-20 674 928
Kassaflöde från förändringar i rörelsekapital					
Ökning (-) / minskning (+) av kortfristiga fordringar	-1 979 141	-728 747	-1 594 756	-1 852 187	-1 864 917
Ökning (+) / minskning (-) av kortfristiga skulder	1 886 381	791 159	3 037 504	1 512 956	543 228
Kassaflöde från den löpande verksamheten	-5 611 912	-4 958 165	-10 082 877	-8 263 826	-21 996 617
Investeringsverksamheten					
Investeringar immateriella anläggningstillgångar	-588 974	-755 681	-840 269	-9 031 070	-6 783 680
Investeringar materiella anläggningstillgångar	0	0	0	0	-13 121
Avyttring av andelar i andra företag	0	0	0	1 298 325	1 298 325
Kassaflöde från investeringsverksamheten	-588 974	-755 681	-840 269	-7 732 745	-5 498 476
Finansieringsverksamheten					
Upptagna kortfristiga lån	0	0	5 500 000	0	5 500 000
Amortering av låneskulder	-1 500 000	0	-1 500 000	0	0
Nyemission	16 500 000	0	16 500 000	0	0
Emissionsutgifter	-67 548	0	-67 548	0	0
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	14 932 452	0	20 432 452	0	5 500 000
Periodens kassaflöde	8 731 566	-5 713 846	9 509 306	-15 996 571	-21 995 093
Likvida medel vid periodens början	806 572	12 001 000	28 832	22 283 725	22 283 725
Likvida medel vid periodens slut	9 538 138	6 287 154	9 538 138	6 287 154	288 632
Summa disponibla likvida medel	9 538 138	6 287 154	9 538 138	6 287 154	288 632

Moderbolag

RESULTATRÄKNING MODERBOLAG

Belopp i SEK	2022	2021	2022	2021	2021
	APRIL-JUNI	APRIL-JUNI	JAN-JUNI	JAN-JUNI	JAN-DEC
Rörelsens intäkter m.m					
Nettoomsättning	3 309 608	641 399	6 557 455	2 245 293	8 090 281
Övriga rörelseintäkter	34 160	0	113 635	0	59 333
	<u>3 343 768</u>	<u>641 399</u>	<u>6 671 090</u>	<u>2 245 293</u>	<u>8 149 614</u>
Rörelsens kostnader					
Övriga externa kostnader	-4 181 658	-2 470 190	-8 331 787	-4 452 841	-10 354 522
Personalkostnader	-420 962	-499 972	-869 457	-993 955	-2 010 212
Av- och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	-31 680	-31 680	-63 360	-63 360	-126 720
Övriga rörelsekostnader	-16 637	-26 175	-87 765	-40 608	-215 357
Rörelseresultat	<u>-1 307 169</u>	<u>-2 386 618</u>	<u>-2 681 279</u>	<u>-3 305 471</u>	<u>-4 557 197</u>
Finansiella poster					
Resultat från andelar i andra företag	0	0	0	183 706	183 706
Valutaförändringar långfristiga fordringar	1 053 467	0	1 595 422	0	0
Räntekostnader och liknande resultatposter	-105 970	-1 982	-105 970	-2 017	-45 966
Nedskrivningar av finansiella anläggningstillgångar	0	0	0	0	0
Resultat efter finansiella poster	<u>-359 672</u>	<u>-2 388 600</u>	<u>-1 191 827</u>	<u>-3 123 782</u>	<u>-4 419 457</u>
Resultat före skatt	-359 672	-2 388 600	-1 191 827	-3 123 782	-4 419 457
Skatt på periodens resultat	<u>0</u>	<u>0</u>	<u>0</u>	<u>0</u>	<u>0</u>
Periodens resultat	<u>-359 672</u>	<u>-2 388 600</u>	<u>-1 191 827</u>	<u>-3 123 782</u>	<u>-4 419 457</u>

BALANSRÄKNING MODERBOLAG

Belopp i SEK	2022-06-30	2021-06-30	2021-12-31	2020-12-31
TILLGÅNGAR				
Anläggningstillgångar				
Immateriella anläggningstillgångar				
Övriga immateriella tillgångar	98 880	225 600	162 240	288 960
	98 880	225 600	162 240	288 960
Finansiella anläggningstillgångar				
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	49 267 391	26 104 317	36 742 393	14 671 901
Lämnade depositioner	52 193	52 193	52 193	262 689
	53 804 551	30 641 477	41 279 553	20 457 241
Summa anläggningstillgångar	53 903 431	30 867 077	41 441 793	20 746 201
Omsättningstillgångar				
Kortfristiga fordringar				
Kundfordringar	246 014	1 526 632	0	0
Fordringar hos koncernföretag	0	0	0	0
Övriga fordringar	1 059 431	1 168 456	663 655	669 211
Förutbetalda kostnader	1 908 096	634 577	1 878 273	393 440
	3 213 541	3 329 665	2 541 928	1 062 651
Kassa och bank	9 170 454	6 270 114	160 530	21 842 657
Summa omsättningstillgångar	12 383 995	9 599 779	2 702 458	22 905 308
SUMMA TILLGÅNGAR	66 287 426	40 466 856	44 144 251	43 651 509
EGET KAPITAL OCH SKULDER				
Eget kapital				
Bundet eget kapital				
Aktiekapital	2 707 625	2 176 163	2 176 163	2 176 163
Fritt eget kapital				
Överkursfond	191 445 166	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	-1 191 827	-3 123 782	-4 419 457	-5 732 473
Summa eget kapital	60 736 151	37 143 876	35 848 201	40 267 658
Kortfristiga skulder				
Leverantörsskulder	113 231	843 185	192 897	284 960
Skulder till koncernföretag	73 841	87 040	87 040	87 040
Övriga kortfristiga skulder	1 307 323	1 449 323	6 724 535	1 450 242
Upplupna kostnader & förutbetalda intäkter	4 056 880	943 432	1 291 578	1 561 609
Summa kortfristiga skulder	5 551 275	3 322 980	8 296 050	3 383 851
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	66 287 426	40 466 856	44 144 251	43 651 509
Ställda säkerheter	1 000 000	1 000 000	1 000 000	1 000 000
Summa säkerhet och ansvarsförbindelser	1 000 000	1 000 000	1 000 000	1 000 000

KASSAFLÖDESANALYS MODERBOLAG

Belopp i SEK	2022	2021	2022	2021	2021
	APRIL-JUNI	APRIL-JUNI	JAN-JUNI	JAN-JUNI	JAN-DEC
Den löpande verksamheten					
Rörelseresultat	-1 307 169	-2 386 618	-2 681 279	-3 305 471	-4 557 197
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	31 680	31 680	63 360	196 921	126 720
Erlagd ränta	-16 637	-1 982	-105 970	-2 017	-45 966
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar i rörelsekapitalet	-1 292 126	-2 356 920	-2 723 889	-3 110 567	-4 476 443
Kassaflöde från förändringar i rörelsekapital					
Ökning (-) / minskning (+) av kortfristiga fordringar	-576 537	-780 598	-671 613	-2 267 014	-1 479 277
Ökning (+) / minskning (-) av kortfristiga skulder	2 450 254	454 752	4 497 972	-60 871	-587 801
Kassaflöde från den löpande verksamheten	581 591	-2 682 766	1 102 470	-5 438 452	-6 543 521
Investeringsverksamheten					
Avyttring av andelar i andra företag	0	0	0	1 298 325	1 298 325
Kassaflöde från investeringsverksamheten	0	0	0	1 298 325	1 298 325
Finansieringsverksamheten					
Upptagna kortfristiga lån	0	0	5 500 000	0	5 500 000
Amortering av låneskulder	-1 500 000	0	-1 500 000	0	0
Nyemissioner	16 500 000	0	16 500 000	0	0
Emissionsutgifter	-67 548	0	-67 548	0	0
Lämnade lån till dotterföretag	-6 825 680	-2 911 223	-12 524 998	-11 432 416	-21 936 931
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	8 106 772	-2 911 223	7 907 454	-11 432 416	-16 436 931
Periodens kassaflöde					
Likvida medel vid periodens början	482 091	11 864 103	160 530	21 842 657	21 842 657
Likvida medel vid periodens slut	9 170 454	6 270 114	9 170 454	6 270 114	160 530
Summa disponibla likvida medel	9 170 454	6 270 114	9 170 454	6 270 114	160 530

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
Nyemission	335 366	0	16 164 634	0	16 500 000
Kvittningsemission	196 096	0	9 451 229	0	9 647 325
Emissionskostnader	0	0	-64 548	0	-64 548
Omräkningsdifferens	0	0	0	0	-1 558 668
Periodens resultat	0	0	0	-10 853 491	-10 853 491
Vid periodens slut	2 707 625	0	191 448 167	-173 971 966	18 625 158

FÖRÄNDRINGAR I EGET KAPITAL MODERBOLAG

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	-132 224 814	35 848 201
Nyemission	335 366	0	16 164 634	0	16 500 000
Kvittningsemission	196 096	0	9 451 229	0	9 647 325
Emissionskostnader	0	0	-67 548	0	-67 548
Periodens resultat	0	0	0	-1 191 827	-1 191 827
Vid periodens slut	2 707 625	0	191 445 167	-133 416 641	60 736 151

FÖRÄNDRINGAR I ANTAL AKTIER MODERBOLAGET

Belopp i SEK	2022 JAN-JUNI	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
Nyemission	6 707 317	0	13 466 557	0	121 117 638
Utnyttjade konvertibler	0	0	0	17 232 966	0
Kvittningsemission	3 921 921	0	47 860 250	0	54 275 497
Omvänd split 1:10	0	0	-313 367 500	0	0
Utgående antal	54 152 501	43 523 263	43 523 263	295 563 956	278 330 990

Allmänt

PERSONAL

- Antalet anställda i moderbolaget uppgick per den 30 juni 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 30 juni 2021 till 13 personer (13 personer)
- Medelantalet anställda i koncernen för perioden uppgick till 13 personer (13 personer)
- Bolaget har vid rapportdatum totalt 30 medarbetare där de som inte är anställda är engagerade via konsultavtal antingen genom Moderbolaget, helägda dotterbolaget Gaming Corps Malta Ltd eller helägda dotterbolaget Gaming Corps UK Ltd. Till gruppen medarbetare som arbetar under konsultavtal räknas 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 återbetalningskrav görs gällande att borgenär 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. I den operativa vardagen söker ledningen säkerställa ett ansvarsfullt agerande gentemot såväl miljö som samhälle vad gäller inköp och drift.

Bolaget utvecklar spel med design inspirerad av spelprodukter på kryptovalutamarknaden, men kryptoteknologi ligger inte till grund för utvecklingen, således finns ingen miljöpåverkan i form av så kallad crypto mining.

RISKER OCH OSÄKERHETSFAKTORER

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 den Årsredovisning som publicerades den 18 maj 2022, publikationen finns tillgänglig på 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. Efter en period stabiliserades läget både internt och för berörda underkonsulter och inga förseningar föreligger för närvarande som resultat av kriget. Medarbetarnas hälsa och säkerhet är fortsatt Bolagets främsta prioritet.

VÄSENTLIGA HÄNDELSER UNDER PERIODEN

- 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 avtal med Entain, en av den globala iGaming-marknadens största aktörer. Avtalet avser distribution av Bolagets iGamingprodukter till Entains anslutna onlinekasinon.
- Den 1 juni låter Bolaget meddela att avtal slutits med operatören ComeOn Group vars 17 varumärken inkluderar Snabbare, Hajper, Lyllo Casino med flera.
- Den 13 juni sluts avtal med Glitnor Group avseende distribution via Lucky Casino och Gambola samt utveckling av varumärkesanpassade spel.
- Den 28 juni meddelar Bolaget att portföljen nu även innehåller varumärkesanpassade Mine Games, med en redan stor pipeline av beställningar från flertalet onlinekasinon samtidigt som de första spelen ulla ut.
- Den 29 juni tecknar Bolaget avtal med FashionTV Gaming Group avseende licensiering av FashionTVs varumärke för utveckling av fem skräddarsydda spel samt utveckling av en ny premiumlinje spel under FashionTV's varumärke inom ramen för deras "Rising Stars" Programme.

VÄSENTLIGA HÄNDELSER EFTER PERIODENS SLUT

- Den 5-8 juli deltar Bolaget vid mässan iBC Live i Amsterdam.
- Den 7 juli går Bolagets spelkatalog live i Portugal.
- Den 20 juli går Bolagets portfölj live i Italien tillsammans med partnern Planetwin som ägs av SKS365 Group.
- Den 5 augusti slutförs integrationen gentemot aggregatorn SkillOnNet och Bolagets spelkatalog görs tillgänglig över 30 varumärken inom SkillOnNets nätverk.

ÖVRIGA UPPLYSNINGAR

PRINCIPER FÖR DELÅRSRAPPORTENS UPPRÄTTANDE

Regelverket K3 har använts för perioden. Denna delårsrapport har upprättats i enlighet med Årsredovisningslagen samt Bokförings-nämndens 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 augusti 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
IR-relaterade frågor: ir@gamingcorps.com

CERTIFIED ADVISER

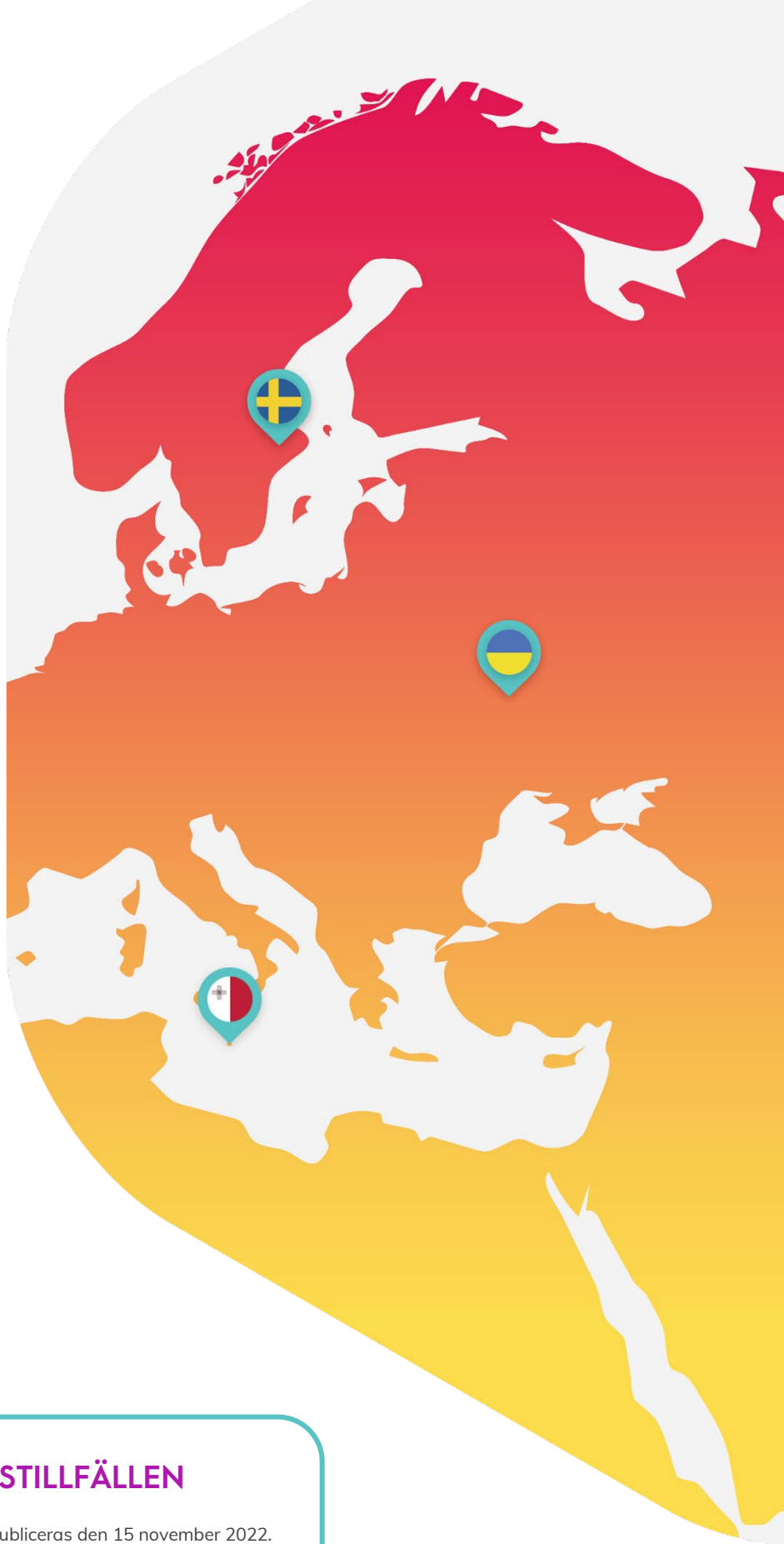
Eminova Fondkommission AB
Besöksadress: Biblioteksgatan 3
114 46 Stockholm
www.eminova.se

REVISOR

ÖhrlingspricewaterhouseCoopers AB
Box 179
751 04 Uppsala
www.pwc.se

KONTOFÖRANDE INSTITUT

Euroclear Sweden AB
Box 191
101 23 Stockholm
www.euroclear.com



KOMMANDE REDOVISNINGSTILLFÄLLEN

- 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.
- Delårsrapport för det andra kvartalet 2023 publiceras den 25 augusti 2023.



gaming corps

www.gamingcorps.com