



Gaming Corps

ÅRSREDOVISNING 2018

1 INNEHÅLL

1	VD Juha Kauppinen har ordet.....	4	29	Kassaflödesanalys – Koncern.....	29
2	En introduktion till marknaden	6	30	Förändringar i eget kapital – Koncern.....	30
2.1	Gaming.....	6	31	Resultaträkning – Moderbolag.....	31
2.2	iGaming.....	7	32	Balansräkning – Moderbolag.....	32
3	Affärsmodeller och pågående projekt	8	33	Kassaflödesanalys – Moderbolag.....	33
3.1	Gaming.....	8	34	Förändringar i eget kapital – Moderbolag.....	34
3.2	iGaming.....	9		Not 1 – Redovisningsprinciper.....	35
3.3	Pågående projekt	9		Not 2 – Uppskattningar och bedömningar.....	39
4	Varumärkesstrategi.....	11		Not 3 – Arvode och kostnadsersättning till revisorer	40
5	An introduction to iGaming	12		Not 4 – Anställda, personalkostnader och ersättning till styrelse.....	41
6	Bolagsstyrningsrapport 2018.....	14		Not 5 – Skatt på årets resultat	42
6.1	Ordförande Claes Tellman har ordet.....	14		Not 6 – Avskrivningar och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	43
6.2	Bolagsstyrning	15		Not 7 – Övriga rörelsekostnader	44
6.3	Styrelse	15		Not 8 – Övriga rörelseintäkter.....	44
6.4	Ledning	16		Not 9 – Ränteintäkter och liknande resultatposter	45
7	Verksamhet och marknad	17		Not 10 – Räntekostnader och liknande resultatposter	45
8	Nettoomsättning och rörelseresultat.....	17		Not 11 – Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten och liknande arbeten.....	46
9	Förvärv och utveckling.....	18		Not 12 – Goodwill	47
10	Avskrivningar och EBITDA.....	18		Not 13 – Maskiner och andra tekniska anläggningar	47
11	Finansiella kostnader	18		Not 14 – Inventarier, verktyg och installationer.....	48
12	Skatt, Årets resultat och Resultat per aktie.....	18		Not 15 – Andelar i koncernföretag	48
13	Valutapåverkan.....	18		Not 16 – Andelar i övriga företag.....	49
14	Balansräkning och Finansiell ställning	18		Not 17 – Lämnade depositioner	49
14.1	Nedskrivningar.....	19		Not 18 – Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter.....	50
15	Kassaflöde.....	20		Not 19 – Aktiekapital	50
16	Personal.....	20		Not 20 – Övriga skulder till kreditinstitut	50
17	Ersättning till ledande befattningshavare.....	20		Not 21 – Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	51
18	Transaktioner med närstående	20		Not 22 – Ställda säkerheter.....	51
19	Miljö, hållbarhet och socialt ansvar	20		Not 23 – Eventualförpliktelser.....	51
20	Väsentliga händelser efter balansdagen.....	20		Not 24 – Väsentliga händelser efter räkenskapsårets slut	52
21	Utdelning	21		Not 25 – Inköp och försäljning inom koncernen	52
22	Utsikter för kommande verksamhetsår	21		Not 26 – Nyckeltalsdefinitioner	52
23	Risker och riskhantering	23		Not 27 – Konvertibla lån.....	53
23.1	Risker relaterade till bolaget och dess bransch	23		Not 28 – Resultatdisposition.....	53
23.2	Risker relaterade till bolagets aktier	24		Kommande redovisningstillfällen.....	55
24	Aktien.....	25			
25	Flerårsjämförelse.....	26			
26	Resultatdisposition.....	26			
27	Resultaträkning – Koncern.....	27			
28	Balansräkning – Koncern.....	28			

EN INTRODUKTION TILL GAMING CORPS

Gaming Corps AB ("Bolaget") är ett utvecklingsbolag av spel, kasinospel och interaktiv underhållning. Bolagets verksamhet bedrivs under två affärsområden – **GAMING** och **iGAMING** – som vardera bygger på olika affärsmodeller men som kompletterar varandra i termer av kompetens och utvecklingscykler. Gaming Corps grundades och har sin hemvist i Sverige med huvudkontor i Uppsala, spelutvecklingen görs i Austin, USA och på Malta.

GAMING

Inom Gaming arbetar bolaget primärt med utvecklingsprojekt i samarbete med andra aktörer samt med work-for-hire. Gaming Corps har tidigare arbetat med projekt i egen regi och utvecklat titlar som *The Descendant*¹ och *Mushroom Men*², det är en målsättning att kunna återgå till egen utveckling inom en tvåårsperiod. Gaming Corps satsar därtill på att etablera sig på marknaden för narrativ, interaktiv underhållning, bland annat genom ett projekt som drivs gemensamt med svenska Chimney Group. Utvecklingen inom Gaming bedrivs idag primärt under Gaming Corps USA, ett helägt dotterbolag baserat i Austin, Texas som grundades 2004 under namnet Red Fly Studio. Gaming Corps USA har utöver egen utveckling skapat renommé i branschen genom en lång rad framgångsrika work-for-hire-projekt åt olika spelförläggare, däribland med titlar som *Fear of the Walking Dead* och *Ninja Turtles*. Utöver resurserna som finns i studion i Austin har Bolaget tagit de första stegen för att bredda produktionskapaciteten inom Gaming genom utvidgning av verksamheten på Malta, bland annat för att öka kompetensen inom mobila plattformar.



iGAMING

iGaming är beteckningen på produkter inom *gambling* (dvs. spel för pengar och vadslagning för pengar) som erbjuds på digitala plattformar, på datorer eller mobiler. Inom iGaming fokuserar Gaming Corps främst på mobila kasinospel av typen slots, dvs. en form av digitala "slot machines", både för den breda marknaden och för premiummarknaden. Affärsområde iGaming bedrivs idag primärt på Malta där dotterbolaget Gaming Corps Malta Ltd är under konstruktion³. Bolaget har en heltidsresurs baserad på Malta, två med början 1:a juli, samt tar därtöver vid behov in underleverantörer och konsulter. Under mars 2019 påbörjades ansökan för licens hos Malta Gaming Authority, en licens som krävs för utgivning och försäljning av de produkter som nu tas fram. En första omgång kasinoslots är planerade att vara klara för försäljning i slutet av andra kvartalet.

GAMING CORPS 2018

Verksamhetsåret 2018 var turbulent för Gaming Corps. Efter 2017 då man drogs med ett betydande negativt resultat, förväntade sig aktieägarna en stark utveckling under 2018. När den utvecklingen inte kom, när utlovade produkter inte togs fram och Bolaget istället fortsatt blödde trots ytterligare tillförsel av kapital växte oron hos många aktieägare. Vid den extra bolagsstämman 7 november skiljdes större delen av gamla styrelsen från sitt uppdrag och kort därefter även Bolagets VD. I december valde Nasdaq att observations-notera Bolagets aktie. Trots svåra omständigheter fortgick ändå verksamheten under 2018 och den i grunden goda affärsidén att kombinera Gaming och iGaming lever alltjämt.

NYCKELTAL

KONCERNEN	2018	2017
Nettomsättning	21 323 448	11 329 389
EBITDA	-19 046 953	-21 590 139
EBIT	-38 278 958	-41 402 377
Periodens resultat	-39 505 342	-42 246 158
Resultat per aktie	neg.	neg.
Operativt kassaflöde	-31 136 401	-52 455 932

¹ The Descendant lanserades i mars 2016 och finns tillgängligt för test och köp på plattformen Steam

² Ett spel som togs fram av Gaming Corps USA (dåvarande Red Fly Studio) som lanserades i december 2008 och gavs ut i samarbete med Microsoft för Nintendo.

³ De flesta åtgärderna är klara för registrering av två helägda dotterbolag på Malta, Gaming Corps Holding Ltd. och Gaming Corps Malta Ltd., bolagen kommer att formellt registreras i juli 2019. Verksamhet kommer att bedrivas under Gaming Corps Malta Ltd.

1 VD JUHA KAUPPINEN HAR ORDET

Kära Aktieägare,

När vi nu stänger böckerna för 2018 och blickar framåt är det med tillförsikt och realism. Men också optimism. Året 2018 var säkerligen det mest dramatiska i Gaming Corps historia och jag kan personligen egentligen bara redovisa för slutet av det, från den punkten jag klev in i styrelsen i november. Räkenskaperna för året och tidigare delårsrapporter talar sitt tydliga språk – Bolaget har dragits med substantiella underskott och haltande verksamhetsstyrning, och i kölvattnet av det har stora delar av 2019 belastats med omfattande omorganisation och omnoteringsprocess som krävt tid och resurser. Jag sa i delårsrapporten för första kvartalet 2019 att nu vänder vi blad och det vill jag anknyta till idag. Jag vill dela med mig av min och ledningens vision för framtiden och berätta vart vi är på väg.



Till mångt och mycket är Gaming Corps tillbaka till att vara en startup. Man skulle kunna se det som ensidigt dåligt men det är inte hela sanningen. Visst är det beklagligt att ha tappat så stora mängder kapital, det går inte att ifrågasätta, men idémässigt upplever jag att vi är på en bra plats. Att ha fått backa bandet har också varit väldigt nyttigt. Ju mer styrelsen och ledningen grävt i det gamla, rätt ut, stångats, satt ned foten, tagit svåra beslut, kapat och lagt till – desto mer har vi landat tryggt i förvisningen om att den affärsidé som bolaget grundades med är rätt. Ju mer vi renodlar och affärsutvecklar landar vi i att det finns en stor potential i att kombinera Gaming och iGaming och ta vara på de synergieffekter dessa spännande områden medför. Det handlar om allt från kreativitet till utvecklingscykler, kompetensöverföring och inte minst finansiella åtaganden. Gaming har långa cykler och kräver mer eller mindre stora initiala investeringsbelopp som inte betalar sig på överskådlig tid men som rätt marknadsfört kan bära ett bolag för lång tid framöver. iGaming har kortare utvecklingsperioder, mindre initiala investeringar men också mindre intäkter och kortare produktlivstid. Vi ser inom iGamingen en stor potential för ett bolag med starka rötter i Gaming att med kreativitet och innovativa idéer kunna gå in i kategorier som idag består av hyfsat enkla produkter och istället skapa produkter med ett större djup – mer attraktiva och mer lönsamma.

Inom Gaming har vi under rekonstruktionen av bolagets finanser fått ta en paus från stora åtaganden. Vår studio i Austin har varit självförsörjande genom work-for-hire och där får vi stanna ett tag tills vi kan bygga Gamingen igen genom egna projekt. Nu börjar vi närma oss den punkten och det är roligt. Vi är också fortsatt starka förespråkare för satsningen på interaktiv, narrativ underhållning och ser med spänning fram emot resultaten av försäljningsprocessen Chimney just nu driver, samt undersöker andra möjligheter inom den marknaden. För att bredda kompetensen inom främst utveckling på mobila plattformar och sänka kostnaderna har vi även satt första spadtaget i marken att etablera Gaming-resurser på Malta. Det som vid året var en anställd för endast iGaming är nu inom kort två personer, ett dotterbolag och ett kontor. Givet att Bolagets affärsutveckling sker som planerat kommer vi att under hösten kunna addera Gaming-kunnig personal, flertalet resor till Malta, nya affärskontakter och möjligheter har visat oss att det är helt rätt i tiden att ha en närvaro inom båda affärsområdena där. Vi ser fram emot att kombinera Bolagets gemensamma styrkor från olika geografiska platser, olika bakgrund, olika affärstänk och kreativitet för att få till de synergieffekter vi är säkra på kan bära Bolaget en lång tid framöver. Vår startpunkt är satsningar med lägre risk men ändå bra avkastning för aktieägarna, för att sedan successivt bygga upp en portfölj med olika typer av projekt. Vi tror fortsatt på att organisk tillväxt är bästa receptet i det här skedet och lutar oss tryggt på vår nya varumärkesstrategi där vi spetsar till och kraftsamlar allt under ett tak, modervarumärket Gaming Corps.

En målsättning vi arbetar aktivt mot är att kunna visa svarta siffror för 2019. Kassaflödet är än så länge ansträngt, inte minst för att omnoteringsprocessen vid Nasdaq First North så långt har kostat strax under en miljon kronor inkl. moms. Med majoriteten av det arbetet bakom oss ser vi att våra faktiska operativa utgifter per månad, att härröra till Bolagets faktiska verksamhet, är på en helt annan nivå än tidigare. Vi fortsätter också arbetet med att hitta smarta, kostnadseffektiva lösningar i alla områden. Och vi är mycket tacksamma för det förtroendet som Nexttobe visat Gaming Corps genom lånet på 5 miljoner vilket betytt att vi kunnat fortsätta satsa under det gångna halvåret.

Gaming Corps har en historik av icke uppfyllda löften och överdrivna prognoser. Ledningen har redan på denna korta resa fått lära sig att besvikelser i vår bransch är vanliga, projekt man tror är en vecka från avtal kan nästa dag försvinna. Jag kommer därför fortsatt att vara mycket försiktig med utfästelser och löften om

satsningar. Tillsammans har ledningen gått flera utbildningar i informationsgivning och vi följer regelverket till punkt och pricka. Finns det något som ska kommuniceras gör vi det omedelbart. Föreligger osäkerheter avseende t.ex. ett affärssamarbete eller dylikt, är grunden löften och planer men saknas avtal, beslut och så vidare, då väntar vi tills alla kriterier är uppfyllda och kommunikation kan ske utan otillbörlig marknadspåverkan. Att strikt hålla dessa principer är enormt viktigt, det gäller givetvis för alla bolag men framför allt för ett Bolag i vår situation. Svikna aktieägare ska kunna lita på vartenda ord som publiceras. Det är vårt löfte till er.

Vad kan jag då säga om framtida satsningar? Vi arbetar fortsatt med samma deadline för Gaming Corps första kasinoslots, i slutet av juli ska en första omgång vara klara för försäljning. Kontakter med potentiella kunder har inletts, ansökan om licens är påbörjad. Samarbetet med Chimney är fortsatt positivt – vi uppskattar deras kompetens och innovativa tankegångar, vi tror på det vi gör tillsammans. Försäljningen kom igång först i slutet av första kvartalet 2019 och visningen av demon blev ett par månader senare än vi först bedömde, här har vi behövt respektera Chimneys övriga åtaganden. Nu när försäljningen är igång är det svårt att bedöma tidsramar så det kommer vi inte göra, men satsningen fortgår. Vi har utvärderat olika alternativ inom Gaming och fortsätter göra det, både små egna projekt och större samarbeten, bland annat ser vi över hur vi kan nyttja Bolagets egen titel The Descendant på nya sätt.

Jag ser fram emot att skriva VD-ordet i 2019 års årsredovisning. Målet att inte bara få bolaget på fötter utan få det att blomstra är fortsatt styrelsens, ledningens och min personliga målsättning och det är vad vi har för ögonen varje dag. Vi tackar ödmjukt alla aktieägare som fortfarande är med oss på resan.

Uppsala, maj 2019



Juha Kauppinen
Verkställande Direktör

2 EN INTRODUKTION TILL MARKNADEN

Gaming Corps agerar på den globala, digitala spelmarknaden inom två affärsområden: **GAMING** och **iGAMING**. Gaming inbegriper 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. Inom Gaming har Bolaget hittills fokuserat primärt på produkter för datorer och konsoler men har efter 2018 års utgång börjat förflytta fokus även mot mobila plattformar.

2.1 GAMING

HISTORIA

Spel har i olika former varit en del av våra liv sedan urminnes tider. Det som i begynnelsen ofta handlade om kraftmätningar och blodigt allvar, utvecklades sedan till såväl tävlingar och idrott som underhållning och tidsfördriv. När spelen blev digitala fick spelindustrin ytterligare skjuts och utvecklingen av smartphones har på senare år breddat målgruppen i ännu högre grad med miljardintäkter som följd.

1947 presenterade Thomas T. Goldsmith Jr. det första interaktiva arkadspelet, ett med dagens mått mycket rudimentärt krigsspel, som dock kom att bana väg för en hel rad spel hela vägen från schack till tennis under de nästföljande åren. 1966 började den första spelkonsolen utvecklas och sex år senare lanserades Magnavox Odyssey-konsolen, den första konsumentprodukten i sitt slag. 1972 var även året då Pong, en högst enkel bordtennissimulator, slog igenom och sedan dess har marknaden vuxit i snabb takt. På bara några år gick spelindustrin från ingenting till att bestå av multinationella storföretag. För de som föddes på sjuttioalet kom datorspel att bli en naturlig del av uppväxten.

Den globala spelindustri som började växa fram på sjuttioalet har idag, fyra decennier senare, utvecklats till en mångmiljardindustri, som på flera sätt är jämförbar med Hollywoods filmindustri. I takt med nya tekniska landvinningar börjar gränsen mellan dessa två industrier suddas ut. På samma sätt som böcker adapterats till film har filmer givit upphov till spel, medan filmatiseringar av spel lockat miljontals människor till biograferna.

MARKNADEN IDAG

Den globala Gamingindustrins mer sentida historia vittnar om hur spelande i olika former tar en större och större del av marknaden för underhållning. Global Games Market Report tas fram av Newzoo årligen och vid den senaste publiceringen (20 juni 2018) uppskattades den globala digitala spelmarknaden år 2018 till ett värde av ca 138 miljarder dollar, en ökning med 13,3% från föregående år. 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 70,3 miljarder dollar vilket utgör 51 % av marknaden. Datorer och konsoler står för kvarvarande 24% respektive 25%.⁴ Marknaden har även 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.⁵

MÅLGRUPPER

Målgruppen inom Gaming är enorm – det finns enligt Newzoos rapport 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**.⁶

⁴ <https://newzoo.com/insights/articles/newzoos-2018-report-insights-into-the-137-9-billion-global-games-market/>

⁵ <https://www.ft.com/content/b53d239e-503a-11e7-a1f2-db19572361bb>

⁶ Det finns många olika källor som helt eller delvis avhandlar frågan om vad som definierar en Gamer, 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>

Casual

Denna målgrupp använder Gaming som tidsfördriv och nöje men utan att dra det till ett intresse eller något de identifierar sig med. En framträdande definition av gruppen är att spelarna karakteriseras av att de lägger totalt sett mindre tid på spelandet än core och hardcore-grupperna, att man spelar i korta tidsperioder och har en allmänt avslappnad attityd gentemot Gaming.⁷ Denna grupp attraheras av produkter som har korta sekvenser, hög belöningsgrad, låga krav på kunskap i termer av hantering och överlag är lätta att lära sig även för en novis. Mobilspelet Candy Crush Saga är ett exempel på ett spel som riktar sig mot casual-spelare.

Core & Hardcore

Core och hardcore-spelarna anses skilja sig från casual-spelarna genom att de lägger mer än en timme i snitt per dag på sitt spelande, köper spelen själva, har en överdriven uthållighet i termer av att kunna spela samma spel länge och mycket, samt är aktiva på forum och i grupper för gamers.⁸ **Core**-spelarna har spel som ett aktivt intresse, de lägger sin fritid på att spela på samma sätt som andra utövar t.ex. en idrott och uppskattar spel så som varande underhållning. Spel riktade mot denna målgrupp kräver en nivå av utmaning och uthållighet. Spelen förutsätter oftast att målgruppen har intresse av att lära sig spelets grundmekaniker. I kontrast till de enkla, lättförstådda och snabba spelen för casual-spelaren är spel riktade mot core-gruppen grundade i ett narrativ eftersom tiden han/hon lägger på att lära sig och sen spela är längre.

Hardcore-spelare har spel som ett passionerat intresse, han/hon identifierar sig med speltitlar och varumärken bakom speltitlarna, samt kan engagera sig i t.ex. karaktärer som han/hon tar fram inom spelen. En stor del av fritiden spenderas i spelvärlden med spelande, social interaktion, informationssökning och engagemang. Personer inom den här gruppen konsumerar många spel och spenderar betydande medel på sitt intresse, de är trogna fans men kan också vara mycket kräsna och är en typ av konsument som kräver hög nivå av relationsunderbyggande verksamhet från varumärkets sida. Spel framtagna för hardcore-spelarna syftar till att vara utmanande och bygger på komplexa narrativ som förutsätter god förståelse. Till skillnad från spel framtagna för core-gruppen, där producenten ändå lägger fokus på att göra dem förhållandevis lättillgängliga, kräver spel för hardcore-spelaren att han/hon aktivt söker ytterligare information om spelet för att förstå det fullt ut. Information hittas antingen genom att utforska spelet eller genom att söka via till exempel webforum eller grupper i social media. Detta är en stor del av hardcore-spelarens vardag där spelandet vävs ihop med att regelbundet informera sig mer om spelen han/hon spelar

2.2 iGAMING

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.⁹ Den globala online-kasinomarknaden har uppskattats till 11,9 miljarder euro år 2018¹⁰ Europa står för 63 procent av den globala marknaden, och Storbritannien som 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) som förhöjer upplevelsen.

Precis som inom Gaming är mobila plattformar på tillväxt där mobilspel driver utvecklingen av den globala iGamingmarknaden. Under 2018 stod mobilspel enligt 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 för 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.¹¹ 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.¹²

MÅLGRUPPER – SLUTANVÄNDARE

En första enkel indelning av målgrupper inom iGaming är vanemässiga och tillfälliga, där den första gruppen är spelare som regelbundet och systematiskt spelar online, och den andra gruppen består av spelare som då

⁷ Kuittinen, Kultima, Niemelä, & Paavilainen enligt Poels et al: <https://core.ac.uk/download/pdf/34543728.pdf>

⁸ Poels et al: <https://core.ac.uk/download/pdf/34543728.pdf>

⁹ <https://www.prnewswire.com/news-releases/global-online-gambling-market-size-worth-usd-73-45-billion-by-2024-hexa-research-869794438.html>

¹⁰ H2 Gambling Capital, februari 2019, via <https://www.netent.com/en/market-overview/#>

¹¹ 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

¹² H2GC, Research and Markets

och då besöker spelportaler av nyfikenhet, tristess eller för att man vill prova något nytt.¹³ Vanemässiga spelare sammanfaller ofta med professionella spelare som livnär sig på sitt spel, har en strategi för hur de lägger upp spelet och kan sluta vid rätt tidpunkt. Även om de professionella kunderna ofta är framgångsrika i termer av vinster är det lukrativt att attrahera dem som målgrupp då de utgör en lojal och tillförlitlig kundbas. De tillfälliga spelarna har dock ingen varumärkeslojalitet alls, de besöker olika portaler nästan slumpmässigt, och attraheras av reklam med introduktionsrabatter och andra tröskelsänkande kampanjmetoder. De drivs mer av spänningen i ögonblicket, är inte alltför erfarna och kan lämna stora summor pengar vid bordet. Således är det fördelaktigt att även attrahera denna målgrupp.

MÅLGRUPPER – OPERATÖRER

För en spelutvecklare som Gaming Corps är den primära målgruppen för satsningen operatörer vilka tillhandahåller kasinospel online – på internet och i mobil. Därefter krävs anpassning av produkten för att tillfredsställa slutkunden som driver affären. Alltså är det slutkunden utvecklingsbolaget alltid har för ögonen vid produktionen, medan försäljningsstrategin påverkas av vilken typ av operatör man söker sig till. Geografisk marknad har stor inverkan på spelets bakomliggande matematiska modell då de måste vara anpassade efter gällande lagstiftning.

I vardagligt tal kallas dessa operatörer för online-kasinon, enkelt beskrivet tillhandahåller de vadslagning för pengar online, till största del kopplat till idrott, samt kasinoprodukter så som exempelvis slots och roulette. Många av de klassiska spelen man kan hitta 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.

3 AFFÄRSMODELLER OCH PÅGÅENDE PROJEKT

3.1 GAMING

Inom affärsområde Gaming inryms tre typer av affärsprojekt: **egen utveckling**, **utveckling i partnerskap** samt **work-for-hire** (WFH). Bolaget utvärderar löpande sammansättningen av portföljen för att säkra intäkter på kort och lång sikt. I dagsläget lutar verksamheten sig tungt på WFH genom avtalet som slöts med Certain Affinity i början av 2019. Det innebär en respit under pågående genomlysning av Bolaget då projektet engagerar samtlig personal vilket täcker löner på oförändrad nivå, säkrar kompetensutvecklingen och håller personalstyrkan intakt. Grunden i WFH består av att Bolaget agerar underleverantör till en huvudman, omfattningen av Bolagets bidrag kan variera från att man ingår i diverse projekt helt under huvudmannens regi (som Certain Affinity) till att man självständigt tar fram och levererar utvecklingen av ett nytt spel som huvudmannen publicerar. Inom ramen för denna bredd står Bolagets utvecklare rustade för att ta fram produkter som riktar sig till såväl casuals, core som hardcore-spelare där man har erfarenheter av utveckling gentemot samtliga målgrupper historiskt. WFH innebär dock en jämförelsevis blygsam vinstmarginal varför det är en affärsmodell som ledningen anser framtent behöva uppta en lägre andel av resurserna och löpa parallellt med andra projekt för att bidra optimalt till Bolagets resultat. En viss procentsats, cirka 30%, av WFH bedöms ge stabilitet i kassan, säkrar goda relationer med samarbetspartners och ger personalen möjlighet att skaffa nya färdigheter under andras regi. Tyngden i Bolagets affär behöver dock ligga utanför WFH.

I dagsläget har Bolaget inga projekt under **egen utveckling** inom Gaming då det är 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 och får en stor kundkrets 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 bedömer kräver en annan finansiell startpunkt än vad Bolaget har idag. Det är Bolagets förhoppning att utvärdera och återinföra den typen av projekt inom en 2-årsperiod, och då med ett modernare angrepp till livscykelutveckling. Tills det är möjligt att påbörja en större utveckling av ett eget spel har Bolaget börjat se över möjligheterna att på nya sätt nyttja de titlar man redan öger, i första hand The Descendant, samt utvärdera mindre spel för mobila plattformar.

¹³ https://slotegrator.com/gambling_blog/online_casino_target_audience.html

Det Bolaget primärt kommer att satsa på i nuläget vid sidan av WFH är **utveckling i partnerskap**. Det 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 (se nedan, Pågående projekt). Affärsmodellen innebär lägre risk i termer av investerat kapital och följaktligen lägre vinstandel, samtidigt finns stora fördelar med modellen utöver den lägre kapitalinsatsen 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.

3.2 iGAMING

Inom affärsområde iGaming arbetar Bolaget för närvarande med två olika affärsmodeller: **kasinoslots** för en **bred marknad** samt **skräddarsydda kasinoslots** av premiumnivå. Basen för affärsmodellen är B2B där Gaming Corps målgrupp är operatörerna som tillhandahåller digitala speltjänster till slutkunderna, i vardagligt tal kallade *onlinekasinon*. En slot är en elektronisk form av den klassiska spelautomaten *enarmad bandit* (eng: slot machine), där man i datorn eller 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 utseende efter köparen mer eller mindre.

Då Gaming Corps målgrupp, operatörerna, agerar på en strikt reglerad marknad sätter det ramverket för vad Bolaget kan ta fram för produkter då det finns skillnader i reglering från land till land. I Europa, som i dagsläget är Bolagets primära fokusmarknad, ställer länderna jämförelsevis höga krav på operatörerna inom iGaming vilket i sin tur ställer lika höga krav på mjukvarutillverkarna. Marknaden och slutkunderna är snabbväxande och operatörerna måste alltid arbeta aktivt med att underhålla befintliga spelare samt locka nya spelare till sin spelsida. Då konkurrensen är hård och utbudet brett, med låga nivåer av varumärkeslojalitet, behöver operatörerna hitta en balans av att både erbjuda det som "alla" har för att nå en hygien nivå på marknaden, men samtidigt regelbundet erbjuda nya spel ingen annan har. Därför är Gaming Corps affärsmodell en tvådelad sådan där man erbjuder produkter i ett paket – en eller två skräddarsydda premiumspel tillsammans med några enklare spel.

3.3 PÅGÅENDE PROJEKT

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 mindre anpassning till kunden och skräddarsydda 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. Här är Europa Bolagets primära fokusmarknad. Premiumprodukten riktar sig i första hand till den vanemässige spelaren med inbyggda lojalitetsfunktioner, förstklassigt gränssnitt och modernt innehåll. 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, erbjuder ett paket med flera slots i syfte att tillgodose den tillfällige spelarens nyfikenhet och vandringslust mellan olika spel.

ETABLERING PÅ MALTA

Malta är den erkänt viktigaste knutpunkten i Europa för iGaming med god tillgång till välmeriterad arbetskraft, och av den anledningen har Gaming Corps sedan tidigare valt att förlägga sin utveckling av kasinoslots dit. Bolagets presumtiva kunder är operatörer vilka i sin tur tillhandahåller produkter till konsumenterna, och försäljning av iGaming-produkter till operatörer kräver spellicens utställd av Malta Gaming Authority. Bolaget har därför inlett registrering av ett helägt dotterbolag, Gaming Corps Malta Ltd., och ansökan om spellicens genom det, för att på så sätt säkerställa att alla juridiska förutsättningar finns på plats när produkterna står klara att säljas. Utöver satsningen på iGaming har Bolaget också tagit de första stegen för att bredda produktionskapaciteten på Malta inom Gaming, bland annat i syfte att öka Bolagets sammantagna kompetens inom mobila plattformar.

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 streamingtjänster. Dessa försäljningsaktiviteter påbörjades först i mitten av mars av hänsyn till Chimneys övriga åtaganden, varför projektet har givits en långsammare start än först kommunicerat. Chimneys försäljningsstrategi är i dagsläget att parallellt driva tre olika spår som alla ligger inom ramen för streaming men har olika omfattning och olika potentiella motparter, tanken med det är att bredda projektets möjligheter, bl.a. utifrån feedback från processen så långt. 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.

CERTAIN AFFINITY

Gaming Corps USA skrev i januari 2019 på ett avtal med det Austin-baserade utvecklingsföretaget Certain Affinity värt 594 000 USD vilket motsvarar cirka 5,2 MSEK. Avtalet innebär att Bolaget agerar underleverantör och ställer resurser till Certain Affinity's förfogande under en period på sex månader. Certain Affinity grundades 2006 av Max Hoberman och är med sina drygt 140 anställda regelbundet anlitat i utvecklingssamarbeten för framgångsrika titlar så som World of Tanks, Call of Duty och DOOM.

GAMEMILL

Gaming Corps inledde i slutet av 2017 ett samarbete med amerikanska GameMill som anlätade Bolaget för att utveckla spel för Xbox 1, PS4 och Nintendo Switch baserat på den amerikanska TV-shoven "American Ninja Warrior". Spelet lanserades den 19 mars och projektet avrapporterades den sista februari, men har ännu inte stängts då en sista delbetalning från GameMill kvarstår.

PDP

Bolaget utvecklar ett spel vid namn "Voyage of the Dead" på uppdrag av det amerikanska bolaget PDP. Ordervärdet uppgick vid tecknandet av avtalet till 2,69 MUSD. PDP, som är världens största leverantör av tredjepartshårdvara, arbetar idag med varumärken som Rockband och Infineon. Spelet bygger på en spelidé från Gaming Corps och utgår PDPs senast framtagna hårdvara. Spelet och hårdvaran kommer att lanseras tillsammans, projektet var schemalagt att slutföras under mars månad 2019 men PDP har valt att skjuta fram lanseringen och har ännu inte satt lanseringsdatum. En sista delbetalning från PDP kvarstår och den är kopplad till lansering.

VIDAREUTVECKLING AV THE DESCENDANT

I mars 2016 lanserade Gaming Corps en egen titel vid namn The Descendant vilken alltså finns tillgänglig på försäljningsplattformen Steam där det första kapitlet kan spelas gratis och nästkommande köpas. Då spelet trots blygsamma intäkter sedan lansering fortsatt får goda recensioner från användare ser Bolaget över möjligheter att bygga vidare på det. I första hand utvärderas överföring av hela spelet till konsol och i andra hand nyttjande av karaktärer och element från spelet i iGaming-produkter. Under tredje kvartalet 2019 kommer dessa alternativ att undersökas aktivt.

4 VARUMÄRKESSTRATEGI

Gaming Corps har tidigare valt att förlägga verksamhet och till viss del marknadsföring under dotterbolag, där dessa bolag fått utgöra produktvarumärken. Ledningens strategi framåt är att vara ett **branded house**, det vill säga låta modervarumärket utgöra även produktvarumärke på de spel som tas fram och därmed samla resurser och kundens uppmärksamhet under ett tak. Bolaget bedömer att det är bättre att stärka det egna varumärket än att sprida produktionen under flera produktvarumärken som ska underhållas med marknadsföring och kommunikation. Strategin bygger också på behovet av att bygga en stabil företagskultur som klarar expansion på olika geografiska orter. Trots Gaming Corps blygsamma storlek har Bolaget redan anställda och resurser i tre olika länder. Att säkra ett starkt modervarumärke utåt går hand i hand med en tydlig vi-känsla inåt, en så kallad **one company**-strategi, något Bolaget bedömer nödvändigt för att klara de hårda, målmedvetna arbeten och den tillväxt som krävs för att ta Bolaget framåt från dagens position.

5 AN INTRODUCTION TO iGAMING

iGaming, as opposed to Gaming, is an area less known to many shareholders. John Chasoulidis, Director of iGaming and head designer of the Gaming Corps casino slot line, shares his experience in iGaming and his thoughts about the future.

What is your background and how did you end up in Malta?

I was born in Greece and when I was 11 years old I designed and programmed my first video game; immediately fall in love with that type of creation. Years later at 19 years old, I co-founded my own game development studio in Greece, in the midst of the economic crisis. I made it work for a couple of years and grew the company to a 25 people team, until late 2015 when I got interested in iGaming products, having seen the amount of gamification that had been brought to slot games. Around the same time the crisis in Greece had escalated to new heights; taxation increased, and local business partners became scarce, so I closed the studio. Instead I moved to Malta and started working as Senior Game Designer and Game Producer for various established and successful gaming companies. Within iGaming I have experience with having produced a range of slot products and other iGaming solutions, prototypes and workflows. I have also worked as a coach, training junior team members and teaching them about industry needs.



WHAT IS A CASINO SLOT?

The standard layout of a casino slot is a display with three or more reels which rotate when a lever is pulled or a button is pushed. The layout mimics the original slot machines which had actual hardware. Slot machines are also known as one-armed bandits because they were originally operated by pulling upon a large mechanical lever on the side of the machine (as distinct from the modern button on the front panel), and because of their ability to empty a player's pockets and wallet as a thief would. Many modern machines are still equipped with a legacy lever in addition to the button, and thus also the digital version often uses the concept of levers.

After the era of the original casinos, technology evolved and playing a casino slot became as easy as browsing any website. What was once something exotic, bringing to mind the Las Vegas strip or the casino in Monte Carlo, is now available in every computer and phone. Currently casino slots are narrative-like online game applications, existing in numerous websites of casino operators and compared to the traditional era, nowadays you have access to thousands of different slot games in the palm of your hands.

What does production of a casino slot look like?

A production of a slot looks a lot like a video game production, especially nowadays. There are several people involved from Game Artists, Game Designers to Game and Server Developers. A very important element of the slot production is the math model prototyping which, along with the visuals and smooth design of the game, is responsible for making the game addictive, enjoyable and enables user retention. The math model is also where you adapt to local regulation as it dictates how much money is returned to the player, randomly generated but over time hitting a certain outlined percentage. As with video games, in slot game production there are various qualities and different timelines to achieve the completion of those. What dictates the quality standards has to do with markets, target audiences, exclusivities, company DNA and other factors.

Tell us about the Gaming Corps casino slot line

Gaming Corps is dedicated to deliver high-quality products as we are well aware of the over saturated market, especially in casino slots. We don't plan to be a "me too" company but rather a strong partner for casino operators, a partner with unique thinking. Our own portfolio will feature products familiar to the market, but at the same time with unique features stemming from our experience in Gaming. That experience enables us to make small changes and add details which I believe will provide Gaming Corps products with a positive user experience.

What is most important to you in the creative process?

The most important thing for me in the creative process is maintaining good, cohesive and consistent communication with all the project stakeholders. From the most junior to the top management. It doesn't necessarily mean that it needs to always be a direct communication, or even synchronous. I just value that it should exist on all levels and all stages of the production. This way you can pinpoint problems easily, iterate accordingly, and provide

a good result. It also adds another huge advantage; you will have an entire team fully aware of the project, having created project ownership for everyone. This way everybody aims to produce something good and not just enable a financial result for himself. The work becomes an active career involvement. This in my mind results in more experienced and committed individuals, great product lines and healthy company culture and philosophy.

What are the most interesting trends in iGaming today?

We are near a shift in consumer preference, where in not too long "regular" slots will become obsolete. In some years they will be a product that won't satisfy the masses to anything more than a low degree. The next generation of players is much more into technology and the products they crave have much higher complexity. That's why recently we have started seeing eSports betting products on the rise as well as experimentation of much more complex mechanics within slots, table games and other products. It's not yet certain what we will shift to, but that a shift is near is definitely evident. My ambition is to be able to hire an R&D team with the ability to test new, experimental iGaming products focused on the next generation of players.

BOLAGSSTYRNINGSRAPPORT

6 BOLAGSSTYRNINGSRAPPORT 2018

Gaming Corps är ett svenskt publikt aktiebolag. Bolagsstyrningen i Gaming Corps grundas på aktiebolagslagen, Nasdaq First Norths regelverk för emittenter, Svea Rikes Lag samt interna regler och föreskrifter. Bolaget tillämpar inte svensk kod för bolagsstyrning.

6.1 ORDFÖRANDE CLAES TELLMAN HAR ORDET

Det har varit ett minst sagt händelserikt år hos Gaming Corps. Stora förändringar med flera olika styrelsesammansättningar som i november slutligen landade i en helt ny styrelse, mig själv undantagen. De nya styrelsemedlemmarna består av de största aktieägarna, en konstellation som visat sig krafftfull i att sätta bolaget först, en utveckling jag personligen är lättad över efter en tids oro över vart bolaget var på väg.

Nuvarande styrelse har i skrivande stund arbetat cirka sju månader. Omfattande förändringar har genomförts på i stort sett alla plan. En detaljerad genomlysning av verksamheten påbörjades omedelbart, i kölvattnet av den togs många stora beslut, och genomlysningen kommer säkert att fortsatt pågå hela 2019, om än i mindre omfattning.

En ny ledning har tillsatts ledd av VD Juha Kauppinen, en ledning som omedelbart påbörjade arbetet med att strukturera om verksamheten i samråd med styrelsen. En mängd diskussioner om nya affärer och sätt att hitta affärer lades tidigt upp på bordet och här ser jag som ordförande med glädje att hårt arbete börjat betala sig, och att idéer som var i sin linda i början av 2019 nu närmar sig kommersiella avtal. I mångt och mycket har arbetet med att utveckla bolagets affärer handlat om att backa tillbaka och hitta möjligheter som är genomförbara med en mindre kassa och i det vara uppfinningsrik. Gaming Corps har i svallvågorna efter två tunga förlustår och omnoteringsprocess fått krympa sin kostym och i vissa avseenden börja från ruta ett, men någonstans där har vi också hittat Bolagets själ och kärna.

Min förhoppning är att alla förändringar i kombination med mitt, den övriga styrelsens och ledningens brinnande engagemang kommer att skapa en stabil affärsverksamhet som leder till kommersiell framgång redan 2019.

Uppsala, maj 2019

Claes Tellman
Styrelseordförande



6.2 BOLAGSSTYRNING

BOLAGSSTÄMMA

Aktieägarnas inflytande i Gaming Corps AB utövas på bolagsstämman (årsstämma eller i förekommande fall extra bolagsstämma) som i enlighet med aktiebolagslagen är Bolagets högsta beslutande organ. På bolagsstämman utövar aktieägarna sin rösträtt i nyckelfrågor, till exempel fastställande av resultat- och balansräkningar, disposition av Bolagets vinst, beviljande av ansvarsfrihet för styrelsen och verkställande direktören, val av styrelseledamöter och revisorer samt fastställande av principer för ersättning till verkställande direktör och ledning.

Gaming Corps AB offentliggör exakt tid och plats för årsstämman så snart styrelsen fattat beslut därom. Kallelse till bolagsstämma sker genom annonsering i Post- och Inrikes Tidningar och på Bolagets webbplats. Vidare annonserar Bolaget i Dagens industri att kallelse skett. Aktieägare som är införd i eget namn i den av Euroclear Sweden AB förda aktieboken på avstämningsdagen och som har anmält deltagande i tid har rätt att delta i bolagsstämma och rösta för sitt aktieinnehav. De aktieägare som inte själva kan närvara har möjlighet att företrädas genom ombud.

Bolagets bolagsordning innehåller inga begränsningar för hur många röster varje aktieägare kan avge vid en bolagsstämma. Inte heller regleras frågan om ändring av bolagsordningen i denna. Det har med hänsyn till sammansättningen av Bolagets ägarkrets inte ansetts motiverat, och inte heller försvarbart med hänsyn till Bolagets ekonomiska förutsättningar, att erbjuda simultantolkning till annat språk, respektive översättning av hela eller delar av stämmomaterialet, inklusive protokollet.

6.3 STYRELSE

STYRELSENS SAMMANSÄTTNING

Styrelseledamöterna utses av aktieägarna vid årsstämman för tiden fram till slutet av nästkommande årsstämma. Styrelsen i Gaming Corps AB ska, enligt bolagsordningen, bestå av lägst tre och högst sex ledamöter och det är årsstämman som beslutar om det exakta antalet styrelseledamöter. Bolagsordningen saknar särskilda bestämmelser om tillsättande och entledigande av styrelseledamöter.

I början av verksamhetsåret var styrelsens ledamöter de som valdes vid ordinarie bolagsstämma den 14 juni 2017, nämligen Jonas Forsman, Göran Lundsten och Magnus Kolaas vilka då omvaldes som ledamöter. Daniel Borth och John Balestrieri valdes vid den tidpunkten till nya styrelseledamöter.

Vid en extra bolagsstämma den 22 februari 2018 omvaldes Göran Lundsten, Daniel Borth och John Balestrieri som ordinarie ledamöter. Som nya ledamöter valdes Claes Tellman och Sven-Erik Stridbeck. Claes Tellman utnämndes till styrelsens ordförande.

Vid ordinarie bolagsstämma 31 maj 2018 omvaldes Claes Tellman, John Balestrieri och Daniel Borth som ordinarie ledamöter. Som nya ordinarie ledamöter valdes Per Finnström och Pontus Åselius. Claes Tellman utnämndes till styrelsens ordförande.

Vid en extra bolagsstämma den 8 november 2018 omvaldes Claes Tellman. Som nya ordinarie ledamöter valdes Juha Kauppinen, Bülent Balıkcı, Daniel Redén samt Umeed Noor Galay. Claes Tellman utnämndes till styrelsens ordförande. I samband med att Juha Kauppinen tillträdde som VD i slutet av december 2018 avsade han sig sin styrelsepost.

Inga suppleanter till bolagsstämموvalda styrelseledamöter utsågs vid någon av årets bolagsstämmor.

STYRELSENS LEDAMÖTER

Gaming Corps styrelse består i dagsläget av fyra ordinarie ledamöter, inklusive styrelseordföranden, vilka valdes vid den extra stämman 8 november 2018 för tiden intill slutet av årsstämman 2019.

Namn	Befattning	Invald	Aktier	Oberoende i förhållande till: Bolaget och dess ledning	Större aktieägare
Claes Tellman	Ordförande	2018-02-22	1 000 000	Ja	Ja
Daniel Redén	Ledamot	2018-11-08	15 454 653	Ja	Ja
Bülent Balıkcı	Ledamot	2018-11-08	10 166 368	Ja	Ja
Umeed Noor Galay	Ledamot	2018-11-08	4 001 275	Ja	Ja

Med oberoende avses en icke uppenbar beroendeställning, så som gemensamma företagsengagemang i annan form eller andra ekonomiska mellanhavanden som inte framgår av det gemensamma engagemanget som styrelseledamöter i Gaming Corps.

ERSÄTTNINGAR TILL STYRELSEN

Till styrelsens ordförande och ledamöter utgår arvode enligt bolagsstämmans beslut. Vid en extra bolagsstämman den 8 november 2018 beslutades att arvode till styrelseledamöterna samt ordförande för perioden till och med utgången av årsstämman 2019 ska utgå med sammanlagt 25 000 kronor per helår att fördelas mellan ledamöterna enligt följande: Ordförande ska erhålla 5 000 kronor per helår och var och en av de övriga ledamöterna ska erhålla 5 000 kronor per helår. Bolagets styrelseledamöter har inte rätt till några förmåner efter det att de avgått som ledamöter i styrelsen.

6.4 LEDNING

Ledningen består av fem personer placerade i Sverige, USA respektive Malta. Bolagets verksamhet i Sverige är fokuserad på ledning, administration och affärsutveckling.

Namn	Befattning	Placering	Anlitad sedan	Aktier
Juha Kauppinen	CEO	Uppsala	2018-12-18	879 632
Bülent Balıkcı	CFO	Uppsala	2018-12-28	10 166 368
Erika Mattsson	CCO	Uppsala	2018-12-28	130 000
Daniel Borth	Director of Gaming	Austin	2017-03-03	1 250 000
John Chasoulidis	Director of iGaming	Malta	2018-01-22	0

Med oberoende avses en icke uppenbar beroendeställning, så som gemensamma företagsengagemang i annan form eller andra ekonomiska mellanhavanden som inte framgår av det gemensamma engagemanget som ledningsgrupp i Gaming Corps.

ERSÄTTNINGAR TILL LEDNINGEN

Ersättning till VD och andra ledande befattningshavare utgörs av grundlön, övriga förmåner samt pension i det fall då anställning föreligger. I övriga fall utgår ersättning i form av ett konsultarvode. Ingen rörlig ersättning utgår till varken VD eller ledande befattningshavare. Frågor om lön och annan ersättning till VD och ledande befattningshavare beslutas av styrelsen. Den sammanlagda årliga ersättningen ska vara marknadsmässig och konkurrenskraftig på den arbetsmarknad där befattningshavaren är placerad och ta hänsyn till individens kvalifikationer och erfarenheter samt att framstående prestationer ska reflekteras i den totala ersättningen. Den fasta lönen revideras årsvis.

ANSTÄLLNINGSVILLKOR FÖR VD OCH LEDANDE BEFATTNINGSHAVARE

VD ska iakttä sex månaders uppsägningstid. VD uppbär en fast månadslön, övriga ledande befattningshavare har skriftliga konsultavtal som innehåller sedvanliga villkor för personer som innehar en ledande befattning. Inga avgångsvederlag finns avtalade för VD eller övriga ledande befattningshavare, utöver sedvanliga förmåner under uppsägningstiden. Ingen av de ledande befattningshavarna har avtal som berättigar till förmån efter det att uppdraget avslutats (med undantag för normal uppsägningsslön). Bolaget har inga avsatta eller upplupna belopp för pensioner eller liknande förmåner efter styrelseledamöts eller ledande befattningshavares avträdande av tjänst eller uppdrag.

FÖRVALTNINGSBERÄTTELSE

Styrelsen och Verkställande Direktören för Gaming Corps AB (Publ), org. nr 556964-2969, får härmed avge Årsredovisning och Koncernredovisning för räkenskapsåret 2018-01-01 – 2018-12-31

7 VERKSAMHET OCH MARKNAD

Gaming Corps AB ("Bolaget") är ett utvecklingsbolag av spel, kasinospel och interaktiv underhållning. Bolagets verksamhet bedrivs under två affärsområden – **GAMING** och **iGAMING** – som vardera bygger på olika affärsmodeller men som kompletterar varandra i termer av kompetens och utvecklingscykler. Bolaget grundades och har sin hemvist i Sverige med huvudkontor i Uppsala, spelutvecklingen görs i Austin, USA och på Malta.

Gaming Corps agerar på den globala, digitala spelmarknaden inom två affärsområden: **GAMING** och **iGAMING**. Gaming inbegriper 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. Både Gaming och iGaming är tillväxmarknader, Gaming omsatte ca 138 MUSD globalt under 2018 medan iGaming beräknades omsätta ca 45,8 MUSD. Inom Gaming agerar bolag som Gaming Corps på en B2C-marknad där man producerar för och i mångt och mycket även säljer direkt till slutkund. iGaming är för Bolaget en B2B-marknad där kunden är de bolag som digitalt tillhandahåller spel till slutkunderna.

Inom Gaming arbetar bolaget primärt med utvecklingsprojekt i samarbete med andra aktörer samt med work-for-hire. Gaming Corps har tidigare arbetat med projekt i egen regi och utvecklat titlar som The Descendant¹⁴ och Mushroom Men¹⁵, det är en målsättning att kunna återgå till egen utveckling inom en tvåårsperiod. Gaming Corps satsar därtill på att etablera sig på marknaden för narrativ, interaktiv underhållning. Utvecklingen inom Gaming bedrivs idag primärt under Gaming Corps USA, ett helägt dotterbolag baserat i Austin, Texas som grundades 2004 under namnet Red Fly Studio.¹⁶ Gaming Corps USA har utöver egen utveckling skapat renommé i branschen genom en lång rad framgångsrika work-for-hire-projekt åt olika spelförläggare, däribland med titlar som Fear of the Walking Dead och Ninja Turtles. Utöver resurserna som finns i studion i Austin har Bolaget tagit de första stegen för att bredda produktionskapaciteten inom Gaming genom utvidgning av verksamheten på Malta, bland annat för att öka Bolagets kompetens inom mobila plattformar.

Inom iGaming fokuserar Gaming Corps främst på mobila kasinospel av typen slots, dvs. en form av digitala "slot machines", både för den breda marknaden och för premiummarknaden. Affärsområde iGaming bedrivs idag primärt på Malta där dotterbolaget Gaming Corps Malta Ltd är under konstruktion¹⁷. Bolaget har en heltidsresurs baserad på Malta, två med start 1 juli 2019, samt tar vid behov in underleverantörer och konsulter. Under mars 2019 påbörjades ansökan för licens hos Malta Gaming Authority, en licens som krävs för utgivning och försäljning av de produkter som nu tas fram.

8 NETTOOMSÄTTNING OCH RÖRELSERESULTAT

Nettoomsättningen i koncernen ökade från 11,3 MSEK år 2017 till 21,3 MSEK år 2018. Den övervägande delen av intäkterna kom från projekten som utförts under Gaming Corps USA. Nettoomsättningen i moderbolaget var 0,03 MSEK (0,1 MSEK). Rörelseresultatet i koncernen uppgick till -35,2 MSEK år 2018 och till -31,0 MSEK för 2017. Rörelseresultat i moderbolaget uppgick till -15,9 MSEK år 2018 och till -29,0 MSEK för 2017. Årets koncernresultat har belastats med nedskrivningar uppgående till 19,2 MSEK.

¹⁴ The Descendant lanserades i mars 2016 och finns tillgängligt för test och köp på plattformen Steam

¹⁵ Ett spel som togs fram av Gaming Corps USA (dåvarande Red Fly Studio) i december 2008 och gavs ut i samarbete med Microsoft för Nintendo.

¹⁶ Som ett led i Bolagets pågående strategiska utveckling har ledningen beslutat fasa ut användandet av varumärket Red Fly Studio. I kommunikation och marknadsföring kommer endast varumärket Gaming Corps användas. Dotterbolagets juridiska namn är fortsatt RedFly Studio. När dotterbolaget i USA specifikt avses anges Gaming Corps USA.

¹⁷ De flesta åtgärderna är klara för registrering av två helägda dotterbolag på Malta, Gaming Corps Holding Ltd. och Gaming Corps Malta Ltd., bolagen kommer att formellt registreras i juli 2019. Verksamhet kommer att bedrivas under Gaming Corps Malta Ltd.

9 FÖRVÄRV OCH UTVECKLING

Gaming Corps har tidigare växt nästan uteslutande genom förvärv. Visual Dreams AB är ett helägt dotterbolag till Gaming Corps AB som konsoliderades från den 1 januari 2016. Red Fly Studio Inc (benämns numera Gaming Corps USA) är ett helägt dotterbolag till Gaming Corps AB som konsoliderades från den 1 januari 2017. Salsa Games Ltd är ett helägt dotterbolag till Gaming Corps AB som konsoliderades från den 1 januari 2018, Salsa Games har för närvarande ingen verksamhet och inga bokförda tillgångar.

Bolagets nuvarande hållning avseende förvärv är att inom de närmaste åren avstå och istället fokusera på organisk tillväxt. Ledningen vill komma ifrån det vanskliga ekorrhjulet av regelbundna behov av kapitalinjektioner för löpande verksamhet och ökning av produktionskapacitet i form av företagsförvärv, där resultatet många gånger blivit en alltför stor kostnadskostym vid sidan av nedskrivna värden för tillgångarna. Gaming Corps behöver kunna växa organiskt och kontrollerat för att på sikt få en hållbar, självförsörjande produktutveckling.

10 AVSKRIVNINGAR OCH EBITDA

Av- och nedskrivningarna i koncernen för 2018 minskade i förhållande till 2017 och uppgick till 19,2 MSEK (19,8). Moderbolagets avskrivningar uppgick till 1,7 MSEK (18,1). Resultat före avskrivningar och nedskrivningar, EBITDA, uppgick till -19,0 MSEK (-21,6) för koncernen och moderbolaget till -14,2 MSEK (-21,3).

11 FINANSIELLA KOSTNADER

Koncernens finansiella kostnader, exklusive nedskrivningar av finansiella poster, ökade till -1,3 MSEK (-1,0) till följd av både minskade ränteintäkter och ökade räntekostnader. Koncernens nedskrivningar av finansiella tillgångar uppgår 2018 till -3,1 MSEK (-10,4). Moderbolagets finansiella kostnader, exklusive nedskrivningar av finansiella tillgångar, uppgick till -1 MSEK (-0,7). Av moderbolagets totala finansiella kostnader avser -21,8 MSEK (-10,4) nedskrivningar av andelar i och fordringar på dotterbolag och andra bolag.

12 SKATT, ÅRETS RESULTAT OCH RESULTAT PER AKTIE

Årets resultat i koncernen uppgick till -39,5 MSEK (-42,4), vilket motsvarade -0,14 kronor per aktie. Skattekostnaden för både koncern och moderbolag uppgår till 0 kr, se Not 5.

13 VALUTAPÅVERKAN

Gaming Corps redovisningsvaluta är svenska kronor (SEK), men koncernens intäkter och kostnader uppkommer vanligtvis i valutorerna i de länder där Bolaget är verksamt. Detta avser framför allt verksamheten i Gaming Corps USA som under räkenskapsåret stod för hela koncernens omsättning. Som resultat av detta exponeras Bolagets resultat och finansiella ställning för växelkursrisker som påverkar resultat- och balansräkning på koncernnivå. Valutaexponeringen omfattar både transaktions- och omräkningsexponering. Bolagets är främst exponerat för förändringar USD och EUR i förhållande till SEK. Valutaförändringar har dock totalt sett en mindre påverkan på företagets omsättning och lönsamhet då Bolaget har en balanserad exponering mot respektive valuta i nettoomsättning och kostnader.

14 BALANSRÄKNING OCH FINANSIELL STÄLLNING

BALANSRÄKNING

Koncernens balansomslutning uppgick per bokslutsdatum till 7,5 msek (30,0), vilket är en minskning med 22,5 msek jämfört med 2017. Minskningen förklaras i huvudsak av nedskrivningar av goodwill och balanserade utvecklingskostnader samt även att en stor andel kortfristiga skulder konverterats till eget kapital.

FINANSIELL STÄLLNING

Koncern: Det egna kapitalet uppgick till 3,3 msek (7,2 msek) per den 31 december 2018. Eget kapital per aktie vid full utspädning uppgick till 0,01 sek (0,07 sek). Soliditeten var per rapportdagen 43,6 % (23,9 %).
Moderbolag: Det egna kapitalet uppgick till 3,6 msek (5,5 msek) per den 31 december 2018. Eget kapital per aktie vid full utspädning uppgick till 0,01 sek (0,05 sek). Soliditeten var per rapportdagen 47,2 % (21,2 %).

FINANSIERING

I början av 2019 valde ledningen att avsluta finansieringssamarbetet med Bracknor Investment Group, ett upplägg genom vilket lån tas upp i utbyte mot rabatterade aktier. Enligt gällande avtal återstår medel för Gaming Corps att låna men det väljer alltså bolaget att inte göra och har beslutat därutöver att inte ingå avtal för den typen av finansiering igen.

Den 28 mars 2019 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.¹⁸ Lånet betalades ut till bolaget den 31 mars 2019.

ANLÄGGNINGSTILLGÅNGAR

Koncernens anläggningstillgångar, per bokslutsdatum bestående av materiella anläggningstillgångar samt finansiella anläggningstillgångar minskade under året med 81 procent till 3,9 msek (20,7). Den största anläggningensposten utgörs av minoritetsandelar i Kung Fu Factory inc. USA, värderade till 3,03 msek.

14.1 NEDSKRIVNINGAR

Som rapporterades i bokslutskommunikén den 28 februari 2019 valde Bolaget i samband med bokslutsarbetet och efter diskussion med revisorerna att göra ett antal nedskrivningar på totalt 16,62 miljoner avseende värden på olika tillgångar. Man har bland annat skrivit ned Salsa Games GmbH samt spelet The Descendant. Bolaget har även återfört delar av tidigare nedskrivning för innehavet i Kung Fu Factory med 3,03 MSEK.

THE DESCENDANT

Det egentillverkade spelet skrivs ned med 1,6 MSEK som resultat av tid och minskade intäkter. Spelet finns dock fortsatt tillgängligt för nedladdning på distributionsplattformen Steam, samt har fått goda omdömen av användarna, varför Bolaget har inlett utredning av möjliga lösningar för att återintroducera spelet på marknaden.

SALSA GAMES

När nuvarande styrelse tillträdde i november 2018 inleddes en intensiv genomlysning av Bolaget. Gällande Salsa Games GmbH som är registrerat i Schweiz har Bolaget ännu inte tillgång till alla relevanta avtal, registreringsbevis eller komplett bokföring, samt har sökt tidigare nyckelpersoner med begränsad framgång. Mot bakgrund av dessa försvårande omständigheter har ledningen inte kunna styrka värdet i Salsa Games GmbH varför värde på både andelar och, till Salsa Games GmbH, hänförliga immateriella tillgångar skrivits ned till noll. Situationen har diskuterats med bolagets revisorer vilka delar ledningens bedömning. I och med beslutet att skriva ned värdet till (0) innebär det en minskning med 7 MSEK vilket Salsa Games GmbH värderades till efter tredje kvartalet 2018. Då Salsa Games aldrig haft någon verksamhet och då Bolagets innevarande varumärkesstrategi bygger på att i möjligaste mån använda modervarumärket, kommer inga ansträngningar göras för att tillföra verksamhet, kapital eller produkter till Salsa Games. Det är ledningens målsättning att under innevarande verksamhetsår avyttra eller avveckla dotterbolaget.

KUNG FU FACTORY

Innehavet i det amerikanska bolaget Kung Fu Factory är per bokslutsdatum upptaget till 3 MSEK. När arbetet med delårsrapporten för årets tredje kvartal gjordes skrevs innehavet först ned till 0. Men i samband med genomlysningen av Bolaget upptäcktes ett avtal innehållande återköpsprogram för samtliga av de aktier Gaming Corps tidigare förvärvat. Enligt avtalet har Kung Fu Factory rätt att köpa Gaming Corps innehav på 901 aktier till ett pris på 375 USD / styck om köpet gjordes innan 30 april 2019, och till ett pris på 750 USD / styck om köpet genomförs innan 30 april 2020. Dialog har förts med företrädare för Kung Fu Factory som låtit meddela att viljan till återköp under 2019 är aktuell från deras sida. Bolaget valde utifrån dessa förutsättningar att i samband med delårsrapporten för årets fjärde kvartal återföra delar av tidigare nedskrivning, varför värdet per bokslutsdatum alltså är upptaget till 3 MSEK. Bolaget hade tidigare en jämförelsevis aggressiv M&A-

¹⁸ www.next2b.com

strategi som nuvarande ledning inte delar, varför försäljning av innehavet i Kung Fu Factory både skulle innebära ett tillskott i kassan och en konsolidering av innehav i linje med nuvarande strategiska inriktning. Därför driver ledningen alltså frågan om försäljning och hoppas komma till en överenskommelse med Kung Fu Factory innan innevarande verksamhetsårs slut.

15 KASSAFLÖDE

KONCERN

Kassaflödet från den löpande verksamheten uppgick till -31,1 MSEK (-52,5 MSEK) under räkenskapsåret. Räkenskapsårets kassaflöde uppgick till 0,9 MSEK (-6,5 MSEK).

MODERBOLAG

Kassaflödet från den löpande verksamheten uppgick till -24,6 MSEK (-4,8 MSEK) under räkenskapsåret. Räkenskapsårets kassaflöde uppgick till 2,4 MSEK (-7,6 MSEK).

16 PERSONAL

- Antalet anställda i moderbolaget uppgick per den 31 december 2018 till 1 person (1 person).
- Medelantalet anställda i moderbolaget för räkenskapsåret uppgick till 1 person (1 person).
- Antalet anställda i koncernen uppgick per den 31 december 2018 till 12 personer (16 personer)
- Medelantalet anställda i koncernen för räkenskapsåret uppgick till 12 personer (13 personer).

17 ERSÄTTNING TILL LEDANDE BEFATTNINGSHAVARE

För en beskrivning av riktlinjer för ersättningar och övriga anställningsvillkor för VD och övriga ledande befattningshavare hänvisas till bolagsstyrningsrapporten med början på sida 15. Gaming Corps har för närvarande inget incitamentsprogram.

18 TRANSAKTIONER MED NÄRSTÅENDE

Koncernens nyckelpersoner består av styrelse, verkställande direktör och koncernledning dels genom deras ägande i Gaming Corps och dels genom deras roll som ledande befattningshavare. Det har inte genomförts några närstående-transaktioner efter 8 november då innevarande styrelse tillträdde. Vi har ingen information om att det hänt dessförinnan.

19 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 produktutvecklingen. I den operativa vardagen söker ledningen säkerställa ett ansvarsfullt agerande gentemot såväl miljö som samhälle vad gäller inköp och drift. Bolaget saknar idag relevanta policys och avser i samband med framtagningen av den strategiska plattformen etablera en uppförandekod, en så kallad code of conduct, i vilken även sociala, etiska och miljömässiga förhållningssätt ska ingå.

20 VÄSENTLIGA HÄNDELSER EFTER BALANSDAGEN

- Den 4 januari skriver Bolaget avtal med den amerikanska utvecklaren Certain Affinity till ett värde av ca 5,2 MSEK. Avtalet innebär att Bolaget agerar underleverantör under de kommande sex månaderna.
- Den 29 januari säger Bolaget upp samarbetet med produktionsbolaget PlayMagic Ltd då motparten inte uppfyllt sin del av avtalet för utveckling av kasinoslots. Ordförande, Claes Tellman, informerar om att

Bolaget fortsatt arbetar med utveckling inom nämnda kategori, men fokuserar på andra projekt där förutsättningarna att på ett kostnadseffektivt sätt ta fram produkter med hög kvalitet är bättre.

- Den 1 februari meddelar Bolaget att styrelsen beslutat erbjuda Juha Kauppinen rollen som VD, baserat på god affärskunskap, strategisk och administrativ förmåga samt helhjärtat engagemang och förmåga att bygga team. Styrelsen meddelar vidare att man utökat ledningsgruppen med Dan Borth, Director of Gaming, John Chasoulidis, Director of iGaming, och Erika Mattsson, CCO. Detta med syfte att inom ledningen bredda kompetensen samt säkra strategiskt och affärsmässigt fokus. Sedan tidigare är styrelseledamot Bülent Balıkcı del av ledningen i rollen som CFO.
- Den 6 februari meddelar Bolaget att man ej avser fortsätta finansieringslösningen via Bracknor, en lösning tidigare bolagsledning etablerade med genom vilken lån tas upp i utbyte mot rabatterade aktier. Bracknor har rätt att påkalla konvertering till ett värde av 130 000 EUR innan alla medel som hittills lånats konverterats. Bolaget kommer därefter inte att ingå avtal för den typen av finansiering igen.
- Den 27 februari meddelar Bolaget att man beslutat att lägga pågående satsning på iGaming, med produktion av kasinoslots, direkt under moderbolaget efter granskning av dotterbolaget Salsa Games GmbH. Bolaget har inte kunnat styrka något materiellt eller immateriellt värde i Salsa Games GmbH som förvärvades 2017, det ingående värdet skrivs därför ned till noll (0). Till följd av granskningen, samt ny strategisk riktning, kommer Bolaget i nuläget inte nyttja Salsa Games som varumärke.
- Den 28 februari publicerar Bolaget delårsrapport för fjärde kvartalet 2018 vilken visar på fortsatt negativt resultat, ändock ett brott i den nedåtgående trenden givet att Bolaget från november genomfört kraftiga kostnadsbesparingar.
- Den 24 mars meddelar Bolaget att man vid genomgång av tidigare företrädares förehavanden bestred en faktura från Stockington AB avseende arvode på cirka 530 000 SEK för påstådda utförda stödtjänster inom IR, ett bestridande som givit upphov till att Bolaget delgivit stämning av Stockington AB. Bolaget bestred fakturan mot bakgrund av bristfällig specifikation och omständigheterna kring avtalets ingående.
- Den 28 mars informeras marknaden om att Bolaget erhållit 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.
- 4:e april låter bolaget meddela att Gaming Corps AB har inlett processen med att ansöka om spellicens på Malta och grundar i samband med det ett helägt maltesiskt dotterbolag i syfte att möjliggöra för Bolagets satsning på kasinoslots inom affärsområdet iGaming.

21 UTDELNING

Bolaget har aldrig haft utdelning och saknar utdelningspolicy. Då 2018 innebär ett minusresultat förordar styrelsen inte heller detta år någon utdelning.

22 UTSIKTER FÖR KOMMANDE VERKSAMHETSÅR

Nuvarande styrelse och ledning tog över ett bolag i kris. För andra året i rad gör koncernen ett minusresultat på ca 40 miljoner kronor. Bolagets utsikter i ett kort perspektiv är därför direkt knutna till kassaflöde och kostnadskontroll.

Sett till Bolagets operativa kostnadskostym är kassaflödet än så länge ansträngt, inte minst för att omnoteringsprocessen vid Nasdaq First North så långt har kostat strax under en miljon kronor (inkl. moms). Med majoriteten av det arbetet avslutat kan konstateras att Bolagets utgifter per månad, att härröra till Bolagets faktiska verksamhet, är på en helt annan nivå än tidigare. Ansträngningar att etablera kostnadseffektiva lösningar i alla områden fortgår alltså, med den absoluta målsättningen att nå ett positivt resultat räkenskapsåret 2019.

Vid 2019 års början upprättades en likviditetsbudget för helåret vilken visade att Bolaget skulle behöva ca 3,5 MSEK av tillskott till kassan för att klara verksamheten. Då kassan redan vid årsskiftet var ansträngd och Bolaget tillförts kostnader för noteringsprocessen, samt att Styrelsen beslutade avsluta avtalet med Bracknor, påbörjade sökning efter förmånlig finansiering för bolaget. Investmentbolaget Nexttobe visade stort förtroende för Gaming Corps och tillförde med lånet på 5 miljoner kronor möjligheter för Bolaget att klara operativa kostnader samt göra riktade satsningar på affärsprojekt med låg risk och modest investeringskostnad.

Som framgår av koncernens balansräkning uppgår de kortfristiga skulderna till 4 171 tkr. Koncernens omsättningstillgångar uppgår till 3 583 tkr. Styrelsen arbetar aktivt med Bolagets långsiktiga finansiering, genom såväl affärsutveckling som avyttring av innehav, och då framför allt avyttring av minoritetsandelen i Kung Fu Factory (se rubrik 15.1). Det är ledningens målsättning och förhoppning att affärsverksamheten ska bära Bolaget framgent, utan stora kapitaltillskott, men om så krävs finns alternativ. Sammantaget utgör innevarande affärssatsningar, lånet från Nexttobe, den planerade avyttringen av aktierna enligt ovan samt fortsatt arbete med mer långsiktig finansiering, inklusive möjligheten att vid behov ta till exempelvis nyemission, vid sidan av fortgående kostnadsbesparingar, att det är styrelsens bedömning att det är rätt att upprätta årsredovisningen under antagandet om fortsatt drift. Vidare är det styrelsens bedömning att pågående aktiviteter avseende kapitaltillskott samt effektiviseringar gör att koncernens finansiering kommer säkerställas året ut.

23 RISKER OCH RISKHANTERING

Ett antal faktorer påverkar, eller kan påverka, Bolagets verksamhet både direkt och indirekt. Nedan beskrivs, utan någon viss ordning och utan anspråk på att vara uttömmande, några riskfaktorer och betydande omständigheter som anses vara väsentliga för Bolagets verksamhet och framtida utveckling

23.1 RISKER RELATERADE TILL BOLAGET OCH DESS BRANSCH

NEGATIVT KASSAFLÖDE OCH FRAMTIDA KAPITALBEHOV

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.

HISTORIK

Bolagets historia har inslag av bristfällig marknadskommunikation och orena revisionsberättelser. Det föreligger risk att det under styrelsens genomgång av tidigare bedriven verksamhet framkommer ytterligare omständigheter som kan medföra att Bolagets ställning förändras. Sker detta kan förtroendet för Bolaget skadas, med negativ kursutveckling som tänkbar konsekvens.

TIDSRAM FÖR PROJEKT INOM IGAMING

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. Det är fortsatt Bolagets målsättning att en första omgång kasinoslots ska stå klara för försäljning i slutet av Q2, men som alltid med produktion finns risker. I den fas projektet är i nu 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 eller bedöma hur lång tid det kommer ta att få ansökan om licens på Malta godkänd. Risken finns att den första leveransen blir försenad och att Bolaget då inte möter aktieägarnas förväntningar.

BEROENDE AV NYCKELPERSONER

Bolagets nyckelpersoner har en stor kompetens och lång erfarenhet inom Bolagets verksamhetsområde. Det finns en risk att Bolaget inte kommer kunna rekrytera personal med de färdigheter eller den kunskapsnivå som krävs för att kunna utföra de arbetsuppgifter som Bolaget kräver, att Bolaget misslyckas med att förstå de utländska arbetsmarknaderna där Bolagets dotterbolag är verksamma samt att Bolaget inte kan konkurrera med de lönenivåer som andra konkurrenter erbjuder till sina anställda. Vidare finns det en risk att ledande befattningshavare eller andra nyckelpersoner avslutar sin anställning hos Bolaget. Det är därför av stor vikt att Bolaget lyckas locka till sig och behålla nyckelpersonal samt att dessa upplever Bolaget som en stimulerande arbetsgivare. Förlust av viktiga nyckelpersoner eller förmågan att inte kunna rekrytera kvalificerade personal kan leda till att verksamhetsutvecklingen går långsammare och blir mer kostsam, vilket kan medföra en väsentlig negativ inverkan på Bolagets verksamhet, finansiella ställning och resultat.

SYSTEMFEL OCH SÄKERHETSBROTT

IT-system är sårbara för externa störningar. Det blir allt vanligare att företag utsätts för cyberattacker varav en del är sofistikerade riktade attacker mot företagets datornätverk. Eftersom de tekniker som arbetar med att erhålla obehörig åtkomst, avaktivera eller förstöra tjänster och sabotera system ständigt utvecklar och ändrar sina tillvägagångssätt upptäcks de ofta inte förrän de genomfört sin attack. Det föreligger således risk att Bolaget inte kan förutse attackerna eller implementera effektiva åtgärder i tid. Om obehöriga parter lyckas få åtkomst till Bolagets teknikplattform finns en risk att de kommer över information som kan skada Bolagets system och verksamhet. Ett omfattande haveri eller annan störning i IT-systemen kan också påverka förmågan att bedriva verksamhet avseende att utveckla produkter, genomföra effektiv försäljning eller att fakturera och leverera produkter och tjänster till kunder. Om någon av ovanstående risker skulle realiseras, kan det komma att skada Bolagets anseende och medföra att Bolaget kan bli skadeståndsansvarigt, och därmed resultera i ökade kostnader och/eller förlorade intäkter. Således skulle det medföra en väsentlig negativ inverkan på Bolagets verksamhet, finansiella ställning och resultat.

IMMATERIALRÄTTSLIGA RISKER OCH TVISTER

Risk föreligger att immaterialrättsliga tvister kan uppstå. Tvister kan uppstå dels i samband med att tredje part bedöms inträffa på Bolagets rättigheter, dels som en konsekvens att tredje part hävdar att Bolaget gör intrång på andras rättigheter. Utöver tvister om immateriella rättigheter kan Bolaget även bli indraget i andra typer av tvister och rättsliga förfaranden. Om Bolaget blir indraget i tvister eller i andra typer av rättsliga förfaranden kan det medföra betydande kostnader och/eller skadestånd, vilket skulle kunna medföra en väsentlig negativ inverkan på Bolagets verksamhet, finansiella ställning och resultat.

FÖRMÅGA ATT HANTERA TILLVÄXT

I nuläget avser ledningen att utveckla formuleringar för affärsidé, vision, varumärke och värderingar och ta fram ett plattformsdokument som syftar till att underlätta affärsutveckling, intern dialog samt tillväxt. För att uppnå framtida intäkt- och tillväxtmål måste Bolaget framgångsrikt hantera affärsmöjligheter, intäkter, produkt- och servicekvalitet som krävs för att möta kundernas efterfrågan där Bolaget är verksam. Bolaget kan utforska nya, diversifierade intäktsgenererande strategier och den ökade affärskomplexiteten av verksamheten kan medföra ytterligare krav på Bolagets system, kontroller, förfaranden och ledning. Det kan i sin tur påverka Bolagets förmåga att framgångsrikt hantera framtida tillväxt. Framtida tillväxt kommer också att innebära mer ansvar för ledningen, bland annat behovet att identifiera, rekrytera, utbilda och integrera ytterligare medarbetare. Bolaget kan misslyckas med att framgångsrikt hantera sådan utveckling och tillväxt i framtiden. Om Bolaget är oförmöget att effektivt hantera sin tillväxt, eller misslyckas i att anpassa sig till förändringar och de ökade krav som följer av expansionen, kan det få en negativ inverkan på Bolagets tillväxt, vilket kan ha en väsentlig negativ inverkan på Bolagets verksamhet, finansiella ställning och resultat.

KONKURRENS

En del av Bolagets konkurrenter utgörs av företag med stora ekonomiska resurser. En omfattande satsning och produktutveckling från en konkurrent kan medföra risker i form av försämrade försäljning. Vidare kan företag med global verksamhet som i dagsläget arbetar med närliggande områden bestämma sig för att etablera sig inom Bolagets verksamhetsområde. En för Bolaget försvagad marknadssituation och/eller ökad konkurrens skulle kunna medföra en väsentlig negativ inverkan på Bolagets verksamhet, finansiella ställning och resultat.

VALUTAKURSFÖRÄNDRINGAR

Bolagets framtida intäkter kan bli påverkade av förändringar i valutakurser. Verksamhetens huvudsakliga försäljningsintäkter inflyter idag i USD. Eftersom växelkursen för utländska valutor fluktuerar i förhållande till den svenska kronan finns det en risk att framtida valutakursförändringar kan medföra en väsentlig negativ inverkan på Bolagets verksamhet, finansiella ställning och resultat. Bolaget har per dagen för Bolagsbeskrivningen inte ingått någon valutasäkring i förhållande till USD.

SKATT

Gaming Corps bedriver sin primära operationella verksamhet i USA och på Malta. Verksamheterna bedrivs i enlighet med Bolagets tolkning av gällande skattelagar, skatteavtal och bestämmelser i de eventuella länderna samt berörda skattemyndigheters krav. Om det skulle visa sig att Bolagets tolkning av tillämpliga lagar, skatteavtal och bestämmelser inte är korrekt, eller berörda myndigheter gör en annan tolkning, inför en administrativ praxis alternativt bedömer att inkomster ska allokeras om inom koncernen eventuellt med retroaktiv verkan, skulle det kunna förändra Bolagets nuvarande och tidigare skattesituation vilket riskerar att ha en negativ inverkan på Bolagets resultat och finansiella ställning.

RISKER ASSOCIERADE MED FÖRETAGSFÖRÄRV

Förvärf av företag eller rörelser kan vara ett sätt att uppnå kommersiella mål eller för att på annat sätt stärka ett bolags ställning. Skulle Bolaget välja att genomföra sådana förvärf föreligger risk att företagsförvärfet inte ger förväntade effekter, vilket tillfälligt eller långvarigt kan hämma Bolagets utvecklingstakt samt inverka negativt på Bolagets framtidsutsikter, finansiella ställning och likviditet.

23.2 RISKER RELATERADE TILL BOLAGETS AKTIER

KURSRISKER

Framtida och nuvarande investerare i Bolaget bör beakta att en investering är förknippad med hög risk. Aktiekursens utveckling är, utöver faktorer hänförliga till verksamheten, beroende av en rad externa faktorer som Bolaget inte har möjlighet att påverka. Allt företagande och ägande av aktier är förenat med risktagande och i detta avseende utgör ägande i Bolaget inget undantag. Aktieägare i Bolaget löper risk att förlora hela eller delar av sitt investerade kapital.

RISK FÖRENADE MED ALLMÄNNA KONJUNKTURVARIATIONER PÅ MARKNADEN

Den allmänna utvecklingen på kapitalmarknaden och rådande konjunkturlägen kan från tid till annan påverka marknadsbedömning av värdet hos Bolagets aktier. Det föreligger således risk att faktorer som inte är direkt hänförliga till Bolagets ställning och utveckling kan påverka kursen negativt.

ÄGARE MED BETYDANDE INFLYTANDE

En koncentration av företagskontrollen kan vara till nackdel för andra aktieägare som har andra intressen än majoritetsägarna. Ägarstrukturen kommer att förändras över tiden. Det kan förekomma att nuvarande sammansättning av dominerande ägare kommer att förändras i över tiden, varvid Bolagets verksamhetsinriktning kan komma att avvika från den som idag utstakats av Bolagets styrelse.

UTSPÄDNING AV AKTIEN

Bolaget kan komma att behöva ytterligare kapital för att finansiera den löpande verksamheten eller för att göra ytterligare investeringar. Sådan finansiering kan komma att sökas genom nyemissioner av aktier, teckningsoptioner, andra aktierelaterade värdepapper eller konvertibla skuldförbindelser, vilket kan komma att medföra en utspädning för befintliga aktieägarers andel i Bolaget. Det finns även risk att Bolaget inte kommer att kunna erhålla ytterligare finansiering till rimliga villkor. Om Bolaget inte skulle erhålla finansiering till rimliga villkor eller om utspädning sker skulle det kunna ha en väsentlig negativ effekt på den vid var tid gällande marknadskursen för aktierna.

HANDEL PÅ NASDAQ FIRST NORTH

First North är en s.k. MTF, Multilateral Trading Facility. En marknadsplats av detta slag ställer inte lika hårda krav på Bolaget avseende bl.a. informationsgivning, genomlysning eller bolagsstyrning, jämfört med de krav som ställs på bolag

vars aktier är noterade vid en s.k. reglerad marknad. En placering i ett bolag vars aktier handlas på en MTF bör därför anses mer riskfylld än en placering i ett bolag vars aktie är noterad vid en reglerad marknad.

LIKVIDITET I HANDELN

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.

UTDELNING PÅ AKTIERNA KAN KOMMA ATT UTEBLI

Bolaget har, för perioden som omfattas av den historiska finansiella informationen i Bolagsbeskrivningen aldrig beslutat om vinstutdelning. Bolaget har heller, per dagen för Bolagsbeskrivningen, inte någon antagen utdelningspolicy och har inte för avsikt att inom överskådlig framtid besluta om vinstutdelning. Bolagets avsikt är att utdelningsbara medel ska återinvesteras i Bolagets verksamhet för fortsatt utveckling och tillväxt. Enligt svensk lag är det bolagsstämman som beslutar om utdelning. Tidpunkten för och storleken på eventuella framtida utdelningar föreslås av styrelsen. I överväganden om framtida utdelningar kommer styrelsen att väga in faktorer såsom de krav som verksamhetens art, omfattning samt risker ställer på storleken av det egna kapitalet samt Bolagets konsolideringsbehov, likviditet och ställning i övrigt. Bolaget kan komma att inte ha tillräckligt med utdelningsbara medel och Bolagets aktieägare kanske inte kommer att besluta om utdelning i framtiden.

FRAMTIDA FÖRSÄLJNING AV STÖRRE AKTIEPOSTER SAMT NYEMISSIONER KAN PÅVERKA AKTIEKURSEN NEGATIVT

Betydande försäljningar av aktier som genomförs av större aktieägare, styrelseledamöter eller personer med ledande ställning i Bolaget, eller en uppfattning hos marknaden att sådan kan komma att ske, liksom en allmän marknadsförväntan om att ytterligare emissioner kommer att genomföras, kan påverka kursen på Bolagets aktier negativt. Dessutom skulle ytterligare eventuella nyemissioner av aktier leda till en utspädning av ägandet för aktieägare som av någon anledning inte kan delta i en sådan emission eller väljer att inte utöva sin rätt att teckna aktier. Detsamma gäller om emissioner riktas till andra än till aktieägare

24 AKTIEN

HANDEL OCH BÖRSVÄRDE

Gaming Corps aktie är sedan den 4 juni 2015 noterad vid Nasdaq First North. Per den sista handelsdagen 2018, den 28 december, var sista avslutet på kursen 0,0698 SEK per aktie vilket motsvarar ett börsvärde om cirka 18,8 MSEK baserat på 270 330 990 utestående aktier.

PROCESS FÖR OMNOTERING PÅ NASDAQ FIRST NORTH

Den 20 december 2018 meddelade Nasdaq att man valt placera 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.

AKTIENS UTVECKLING UNDER 2018

Utvecklingen under verksamhetsåret har varit synnerligen negativ. I januari 2018 stod aktien i ca 0,764 SEK och hade i slutet av december 2018 fallit till 0,0698 SEK.

AKTIEKAPITAL

Per den sista december 2018 uppgick antalet aktier i Gaming Corps till 278 330 990 aktier. Bolaget har ett aktieslag och varje aktie har samma röstvärde och ger samma rätt till utdelning. En aktie har ett kvotvärde om 0,005 SEK och aktiekapitalet uppgår därmed till 1 391 655 SEK.

ÄGARSTRUKTUR

- Antalet unika aktieägare i Gaming Corps var vid slutet av året 4098 enligt Bolagsstämмоaktieboken med avstämmning 2018-12-31.
- Aktieäandet i Sverige uppgick till ca 98,3% procent.
- Per avstämningsdag 2018-12-31 ägde Gaming Corps tio största aktieägare 29,43% procent av bolaget. Styrelseledamöter och ledning ägde sammanlagt 28 781 628 aktier i Gaming Corps. Totalt motsvarade styrelsens och ledningens innehav 10,3% procent av antalet utestående aktier.
- De tio största aktieägarna per den 28 februari 2019:

De 10 största aktieägarna	Antal aktier	Andel av totalt antal aktier
Försäkringsbolaget Avanza Pension	19 716 557	6,67
Daniel Redén, genom Redén Trotting AB	15 454 653	5,23
GEM Global Yield Fund LLC SCS	11 421 032	3,86
WINB Projekt AB	8 513 673	2,88
Bülent Balıkcı	8 156 368	2,75
Nordnet Pensionsförsäkring AB	6 094 678	2,06
Nordnet Livsförsäkring AS	5 940 171	2,01
Peter Schütt	4 053 493	1,42
Umeed Noor Galay	4 001 275	1,37
Rickard Rydström	3 500 000	1,18
Övriga aktieägare	208 712 056	70,57
TOTALT ANTAL AKTIER	295 563 956	100

UTDELNING OCH UTDELNINGSPOLICY

Gaming Corps AB har hittills inte delat ut några medel till aktieägarna. Någon policy för utdelning finns ej.

25 FLERÅRSJÄMFÖRELSE

Utveckling av företagets verksamhet, resultat och ställning

KONCERN

Belopp i SEK	2018-12-13	2017-12-31	2016-12-31	2015-12-31
Nettoomsättning	21 323 448	11 329 389	415 754	516 684
EBITDA	-19 046 953	-21 590 139	-32 154 245	-16 873 567
EBIT	-38 278 958	-41 402 377	-33 391 253	-25 233 315
Årets resultat	-39 505 342	-42 246 158	-33 510 316	-25 323 956
Soliditet vid periodens utgång %	43,6	23,9	69,3	74,9
Räntabilitet på eget kapital %	-12,1	-5,9	-1,7	-259,8
Eget kapital per aktie				
före utspädning kr	0,01	0,07	0,48	1,02
efter utspädning kr	0,01	0,07	0,48	1
Aktiens slutkurs för perioden	0,07	0,58	0,965	10,45
P/E-tal	neg	neg	neg	neg
Antal aktier vid årets slut				
före utspädning	278 330 990	102 937 855	39 978 751	9 558 642
efter utspädning	278 330 990	102 937 855	39 978 751	9 771 726
Utestående optioner *	0	0	0	990 498
Genomsnittligt antal aktier				
före utspädning	272 559 950	61 336 653	12 673 730	5 986 649
efter utspädning	272 559 950	61 336 653	12 673 730	5 986 649

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

26 RESULTATDISPOSITION

Styrelsen föreslår att fritt eget kapital, 2 250 535 SEK, disponeras enligt följande:

Belopp i SEK	
Tillskjutet kapital	117 888 437
Balanserat resultat	-77 013 059
Årets resultat	-38 624 843
Styrelsen föreslår att vinstmedlen disponeras så att i ny räkning överförs	2 250 535

27 RESULTATRÄKNING – KONCERN

Belopp i SEK	Not	2018-01-01 - 2018-12-31	2017-01-01 - 2017-12-31
Rörelsens intäkter m.m			
Nettoomsättning		21 323 448	11 329 389
Aktiverat arbete för egen räkning		0	3 189 312
Övriga rörelseintäkter	8	309 544	37 185
		21 632 992	14 555 886
Rörelsens kostnader			
Råvaror och förnödenheter		-666 673	-255 068
Övriga externa kostnader	3	-21 978 209	-20 027 561
Personalkostnader	4	-17 048 454	-15 665 224
Av- och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	6	-16 118 342	-9 434 467
Övriga rörelsekostnader	7	-986 609	-198 172
Rörelseresultat		-35 165 295	-31 024 606
Finansiella poster			
Övriga ränteintäkter och liknande resultatposter	9	52 030	190 167
Räntekostnader och liknande resultatposter	10	-1 278 414	-1 033 948
Nedskrivningar av finansiella anläggningstillgångar	6	-3 113 663	-10 377 771
Resultat efter finansiella poster		-39 505 342	-42 246 158
Resultat före skatt		-39 505 342	-42 246 158
Skatt på årets resultat	5	0	0
Årets resultat		-39 505 342	-42 246 158

28 BALANSRÄKNING – KONCERN

Belopp i SEK	Not	2018-12-31	2017-12-31
TILLGÅNGAR			
Anläggningstillgångar			
Immateriella anläggningstillgångar			
Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten	11	0	1 600 000
Goodwill	12	0	14 459 978
		0	16 059 978
Materiella anläggningstillgångar			
Maskiner o tekn anläggningar	13	36 342	72 674
Inventarier, verktyg och installationer	14	120 901	19 303
		157 243	91 977
Finansiella anläggningstillgångar			
Andelar i övriga företag	16	3 031 076	3 836 788
Lämnade depositioner	17	740 056	733 898
		3 771 132	4 570 686
Summa anläggningstillgångar		3 928 375	20 722 641
Omsättningstillgångar			
Varulager m.m.			
Förskott till leverantörer		0	14 810
		0	14 810
Kortfristiga fordringar			
Kundfordringar		0	979 236
Skattefordringar		556 176	
Övriga fordringar		632 890	4 670 562
Förutbetalda kostnader	18	0	2 148 013
		1 189 066	7 797 811
Kassa och bank		2 394 280	1 484 093
Summa omsättningstillgångar		3 583 346	9 296 714
SUMMA TILLGÅNGAR		7 511 721	30 019 355
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
Eget kapital			
Aktiekapital	19	1 391 655	9 426 538
Ej registrerat aktiekapital		0	110 570
Övrigt tillskjutet kapital		120 289 885	98 685 655
Balanserat resultat inkl årets resultat		-118 403 564	-101 024 796
Summa eget kapital		3 277 976	7 197 967
Långfristiga skulder			
Räntebärande skulder till kreditinstitut	20	0	533 859
		0	533 859
Kortfristiga skulder			
Skulder till kreditinstitut	20	62 500	278 410
Leverantörsskulder		1 289 891	1 641 260
Övriga kortfristiga skulder		2 035 990	16 947 395
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	21	836 364	3 420 464
		4 171 245	22 287 529
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER		7 511 721	30 019 355

29 KASSAFLÖDESANALYS – KONCERN

Belopp i SEK	2018-12-31	2017-12-31
Den löpande verksamheten		
Rörelseresultat efter avskrivningar	-35 165 295	-33 159 986
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	15 118 342	-27 30 2957
Erhållen ränta	52 030	190 167
Erlagd ränta	-1 278 414	-1 033 948
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar i rörelsekapitalet	-20 273 337	-61 306 724
Kassaflöde från förändringar i rörelsekapital		
Ökning/minskning av kortfristiga fordringar	6 608 745	-6 237 830
Ökning/minskning av kortfristiga skulder	-17 471 809	15 088 622
Kassaflöde från den löpande verksamheten	-31 136 401	-52 455 932
Investeringsverksamheten		
Investeringar immateriella anläggningstillgångar	0	3 189 312
Investeringar materiella anläggningstillgångar	0	0
Investeringar Finansiella anläggningstillgångar	0	17 434 429
Tillskott förvärvat verksamhet	0	0
Kassaflöde från investeringsverksamheten	0	20 623 741
Finansieringsverksamheten		
Nyemissioner	40 435 202	28 593 606
Emissionsutgifter	-4 284 772	-2 518 094
Amortering av låneskulder	-4 103 842	-779 259
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	32 046 588	25 296 253
Periodens kassaflöde	910 187	-6 535 938
Likvida medel vid periodens början	1 484 093	8 020 031
Likvida medel vid periodens slut	2 394 280	1 484 093
SUMMA DISPONIBLA LIKVIDA MEDEL	2 394 280	1 484 093

30 FÖRÄNDRINGAR I EGET KAPITAL – KONCERN

	Aktiekapital	Ej reg. aktiekapital	Övrigt tillskjutet kapital	Ansamlad förlust	Summa eget kapital
Vid årets början	9 426 538	110 570	98 685 655	-101 024 796	7 197 967
Nyemission	15 312 187	-110 570	25 879 594		41 081 211
Emissionsutgift			-4 284 772		-4 284 772
Omräkningsdifferens			9 408	-1 239 816	-1 239 816
Nedsättning aktiekapital	-23 347 070			23 347 070	0
Årets resultat				-39 505 342	-39 505 342
Vid årets slut	1 391 655	0	120 289 885	-118 403 564	3 277 976

31 RESULTATRÄKNING – MODERBOLAG

Belopp i SEK	Not	2018-01-01 - 2018-12-31	2017-01-01 - 2017-12-31
Rörelsens intäkter m.m			
Nettoomsättning		27 179	100 187
Aktiverat arbete för egen räkning		0	3 189 312
Övriga rörelseintäkter	8	225 250	31 692
		<u>252 429</u>	<u>3 321 191</u>
Rörelsens kostnader			
Råvaror och förnödenheter		-666 673	-255 068
Övriga externa kostnader	3	-12 371 407	-21 512 632
Personalkostnader	4	-676 296	-2 672 788
Av- och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	6	-1 636 332	-7 725 646
Övriga rörelsekostnader	7	-766 897	-191 537
Rörelseresultat		<u>-15 865 176</u>	<u>-29 036 480</u>
Finansiella poster			
Övriga ränteintäkter och liknande resultatposter	9	52 030	190 161
Räntekostnader och liknande resultatposter	10	-978 491	-710 563
Nedskrivningar av finansiella anläggningstillgångar	6	-21 833 206	-10 377 771
Resultat efter finansiella poster		<u>-38 624 843</u>	<u>-39 934 653</u>
Resultat före skatt		-38 624 843	-39 934 653
Skatt på årets resultat	5	0	0
Årets resultat		<u>-38 624 843</u>	<u>-39 934 653</u>

32 BALANSRÄKNING – MODERBOLAG

Belopp i SEK	Not	2018-12-31	2017-12-31
TILLGÅNGAR			
Anläggningstillgångar			
<i>Immateriella anläggningstillgångar</i>			
Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten	11	0	1 600 000
		0	1 600 000
<i>Materiella anläggningstillgångar</i>			
Maskiner o tekniska anläggningar	13	36 342	72 674
		36 342	72 674
<i>Finansiella anläggningstillgångar</i>			
Andelar i koncernföretag	15	50 000	13 960 000
Andelar i övriga företag	16	3 031 076	3 836 788
Lämnade depositioner	17	535 834	1 653 344
		3 616 910	19 450 132
Summa anläggningstillgångar		3 653 252	21 122 806
Omsättningstillgångar			
Varulager m.m.			
Förskott till leverantörer		0	14 810
		0	14 810
<i>Kortfristiga fordringar</i>			
Fordringar hos koncernföretag		474 480	3 675 481
Skattefordringar		552 780	
Övriga fordringar		632 890	525 147
Förutbetalda kostnader	18	0	419 249
		1 660 150	4 619 877
<i>Kassa och bank</i>		2 402 930	15 265
Summa omsättningstillgångar		4 063 080	4 649 952
SUMMA TILLGÅNGAR		7 716 332	25 772 758
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
<i>Eget kapital</i>			
<i>Bundet eget kapital</i>			
Aktiekapital	19	1 391 655	9 426 538
Ej reg aktiekapital		0	110 570
Fond för utv utgifter		0	727 273
<i>Fritt eget kapital</i>			
Överkursfond		117 888 437	109 565 408
Balanserat resultat		-77 013 059	-74 424 548
Årets resultat		-38 624 843	-39 934 653
Summa eget kapital		3 642 190	5 470 588
<i>Kortfristiga skulder</i>			
Skulder till kreditinstitut		0	66 663
Leverantörsskulder		1 141 766	1 641 260
Skulder till koncernföretag		121 000	1 105 213
Övriga kortfristiga skulder		1 983 015	16 897 670
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	21	828 361	591 364
		4 074 142	20 302 170
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER		7 716 332	25 772 758

33 KASSAFLÖDESANALYS – MODERBOLAG

Belopp i SEK	2018-12-31	2017-12-31
Den löpande verksamheten		
Rörelseresultat efter avskrivningar	-15 865 176	-39 414 251
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	1 636 332	23 249 946
Erhållen ränta	52 030	190 161
Erlagd ränta	-337 015	-710 563
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar i rörelsekapitalet	-14 513 828	-16 684 707
Kassaflöde från förändringar i rörelsekapital		
Ökning/minskning av kortfristiga fordringar	4 115 528	-3 141 186
Ökning/minskning av kortfristiga skulder	-14 198 930	15 076 028
Kassaflöde från den löpande verksamheten	-24 597 230	-4 749 865
Investeringsverksamheten		
Investeringar immateriella anläggningstillgångar	0	-3 189 312
Investeringar finansiella anläggningstillgångar	-5 655 118	-25 539 642
Kassaflöde från investeringsverksamheten	-5 655 118	-28 728 954
Finansieringsverksamheten		
Nyemissioner	40 435 202	28 345 103
Emissionsutgifter	-4 284 773	-2 518 094
Amortering av låneskulder	-3 510 416	50 000
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	32 640 013	25 877 009
Periodens kassaflöde	2 387 665	-7 601 810
Likvida medel vid periodens början	15 262	7 617 072
Likvida medel vid periodens slut	2 402 930	15 262
SUMMA DISPONIBLA LIKVIDA MEDEL	2 402 930	15 262

34 FÖRÄNDRINGAR I EGET KAPITAL – MODERBOLAG

	Aktiekapital	Ej reg. aktiekapital	Fond för utv.-utgifter	Överkurs- fond	Ansamlad förlust	Summa eget kapital
Vid årets början	9 426 538	110 570	727 273	95 556 336	95 556 336	5 470 587
Nyemission	15 312 187	-110 570		25 879 600	25 879 600	41 081 217
Emissionsutgift				-4 284 772	-4 284 772	-4 284 772
Återföring Fond för utv.utgifter			-727 273	727 273	727 273	0
Nedsättning aktiekapital	-23 347 070				23 347 070	0
Årets resultat					-38 624 843	-38 624 843
Vid årets slut	1 391 655	0	0	117 888 437	-115 637 902	3 642 190

NOTER

NOT 1 – REDOVISNINGSPRINCIPER

Belopp i SEK om inget annat anges.

ALLMÄNNA REDOVISNINGSPRINCIPER

Moderföretaget tillämpar samma redovisningsprinciper som koncernen.

Årsredovisningen har upprättats i enlighet med årsredovisningslagen och Bokföringsnämndens allmänna råd BFNR 2012:1 Årsredovisning och koncernredovisning (K3).

FÖRVÄRVSMETODEN

Koncernen tillämpar förvärvsmetoden vid redovisning av rörelseförvärv innebärande att det redovisade värde av Moderföretagets andelar i koncernföretag elimineras genom att avräknas mot dotterföretagets egna kapital vid förvärvet. Moderföretaget upprättar en förvärvsanalys per förvärvstidpunkten för att identifiera Koncernens anskaffningsvärde, dels för andelarna, dels för dotterföretagets tillgångar, dels för dotterföretagets tillgångar, avsättningar och skulder.

Rörelseförvärvet redovisas i koncernen från och med förvärvstidpunkten. Anskaffningsvärdet för den förvärvade enheten beräknas som summan av köpeskillingen, dvs.

- verkligt värde vid förvärvstidpunkten för erlagda tillgångar med tillägg av uppkomna och övertagna skulder samt emitterade eget kapitalinstrument
- utgifter som är direkt hänförliga till rörelseförvärvet
- tilläggsköpeskillning eller motsvarande om detta kan uppskattas på ett tillförlitligt sätt. Värdet av minoritetens andel läggs till anskaffningsvärdet.

Koncernen redovisar identifierbara förvärvade tillgångar och övertagna skulder i rörelseförvärv oavsett om de har redovisats tidigare i det förvärvade företagets finansiella rapporter före förvärvet eller de avser innehav med minoritetsintresse. Förvärvade tillgångar och övertagna skulder värderas vanligen till det verkliga värdet per förvärvstidpunkten.

Goodwill fastställs efter separat redovisning av identifierbara immateriella tillgångar. Den beräknas som det överskjutande beloppet av summan av a) verkligt värde för överförd ersättning, b) redovisat belopp för eventuellt innehav utan bestämmande inflytande i det förvärvade företaget och c) verkligt värde per förvärvstidpunkten för eventuell befintlig ägarandel i det förvärvade företaget, och de verkliga värdena per förvärvstidpunkten för identifierbara nettotillgångar.

Om de verkliga värdena för identifierbara nettotillgångar överstiger den beräknade summan enligt ovan uppstår en negativ goodwill. Negativ goodwill intäktsredovisas omedelbart.

Förvärv och avyttringar av minoritetsandelar redovisas inom eget kapital.

OMRÄKNING AV UTLANDSVERKSAMHETER

Vid konsolidering omräknas tillgångar och skulder, inklusive goodwill och andra koncernmässiga över- och underavskrivningar, till SEK enligt balansdagens kurs. Intäkter och kostnader omräknas till SEK enligt genomsnittlig kurs under rapportperioden vilket utgör en approximation av transaktionskursen. Valutakursdifferenser som uppstår vid omräkningen av utlandsverksamheten redovisas i eget kapital.

INTÄKTER

Intäkter uppkommer från försäljningen av varor och utförandet av tjänster plus Koncernens andel av intäkter i dess joint ventures och redovisas i posten Nettoomsättning. Intäkter värderas till det verkliga värdet av det som erhållits eller kommer att erhållas för varor som levererats och tjänster som utförts, dvs. till försäljningspris exklusive handelsrabatter, mängdrabatter och liknande prisavdrag samt mervärdesskatt. Belopp som erhålls

för annans räkning ingår inte i Koncernens intäkter. Vid senareläggning av betalning från kunden redovisas dels en försäljning av vara/tjänst, dels en ränteintäkt. Intäkten av varan/tjänsten värderas till nuvärdet av samtliga framtida betalningar.

VÄRDERINGSPRINCIPER MM

Tillgångar, avsättningar och skulder har värderats till anskaffningsvärden om inget annat anges nedan.

FORDRINGAR OCH SKULDER I UTLÄNSK VALUTA

Monetära poster i utländsk valuta räknas om till balansdagens kurs och de valutakursdifferenser som uppkommer redovisas i resultaträkningen. Valutakursvinster och -förluster avseende rörelserelaterade fordringar och skulder i utländsk valuta redovisas i posterna Övriga rörelseintäkter och Övriga rörelsekostnader. Övriga valutakursvinster och -förluster redovisas under rubriken Resultat från finansiella poster.

FINANSIELLA INSTRUMENT

Finansiella tillgångar och finansiella skulder redovisas när Koncernen blir part i det finansiella instrumentets avtalsmässiga villkor. Samtliga finansiella instrument värderas utifrån anskaffningsvärdet.

Kundfordringar värderas till anskaffningsvärde med avdrag för befarade förluster. Leverantörsskulder och andra icke-räntebärande skulder värderas till nominella belopp.

Finansiella anläggningstillgångar och finansiella långfristiga skulder samt räntebärande kortfristiga finansiella fordringar och skulder värderas såväl vid första redovisningstillfället som i efterföljande värdering till upplupet anskaffningsvärde, vilket normalt är detsamma som verkligt värde (transaktionsvärdet) vid anskaffningstidpunkten med tillägg av direkt hänförliga transaktionsutgifter såsom courtage.

NEDSKRIVNING AV FINANSIELL ANLÄGGNINGSTILLGÅNG

Per varje balansdag bedömer Koncernen om det finns indikationer på nedskrivningsbehov. Bedömningen görs individuellt post för post.

För finansiella anläggningstillgångar som värderas till upplupet anskaffningsvärde görs nedskrivning av redovisat värde till nuvärdet av den bästa uppskattningen av framtida kassaflöden diskonterat med tillgångens ursprungliga effektivränta eller aktuell ränta på balansdagen för tillgångar med rörlig förräntning. Tillgångar med rörlig ränta diskonteras med aktuell ränta på balansdagen. För finansiella anläggningstillgångar som handlas på en aktiv marknad har Koncernen valt att göra nedskrivningar till verkligt värde med avdrag för försäljningskostnader.

För finansiella anläggningstillgångar som inte värderas till upplupet anskaffningsvärde görs nedskrivning av redovisat värde till det högsta av verkligt värde med avdrag för försäljningskostnader och nuvärdet av det bästa uppskattningen av de framtida kassaflöden som tillgången förväntas ge.

Per varje balansdag bedöms om en tidigare nedskrivning ska återföras helt eller delvis till följd av att de skäl som låg till grund för nedskrivningen har förändrats.

IMMATERIELLA TILLGÅNGAR

Utgifter för forskning och utveckling

Utgifter för forskning, dvs. planerat och systematiskt sökande i syfte att erhålla ny vetenskaplig eller teknisk kunskap och insikt, redovisas som kostnad när de uppkommer.

Vid redovisning av utgifter för utveckling tillämpas aktiveringsmodellen. Det innebär att utgifter som uppkommit under utvecklingsfasen redovisas som tillgång när samtliga nedanstående förutsättningar är uppfyllda:

- Det är tekniskt möjligt att färdigställa den immateriella anläggningstillgången så att den kan användas eller säljas.
- Avsikten är att färdigställa den immateriella anläggningstillgången och att använda eller sälja den.
- Förutsättningar finns för att använda eller sälja den immateriella anläggningstillgången.
- Det är sannolikt att den immateriella anläggningstillgången kommer att generera framtida ekonomiska fördelar.

- Det finns erforderliga och adekvata tekniska, ekonomiska och andra resurser för att fullfölja utvecklingen och för att använda eller sälja den immateriella anläggningstillgången.
- De utgifter som är hänförliga till den immateriella anläggningstillgången kan beräknas på ett tillförlitligt sätt.

Internt upparbetade immateriella anläggningstillgångar redovisas till anskaffningsvärde minskat med ackumulerade avskrivningar och nedskrivningar.

Anskaffningsvärdet för en internt upparbetad immateriell anläggningstillgång utgörs av samtliga direkt hänförliga utgifter (t.ex. material och löner).

Övriga immateriella tillgångar

Övriga immateriella tillgångar som förvärvats av företaget är redovisade till anskaffningsvärde minus ackumulerade avskrivningar och nedskrivningar. Utgifter för internt genererad goodwill och varumärken redovisas i resultaträkningen som kostnad då de uppkommer.

AVSKRIVNINGAR

Avskrivning sker linjärt över tillgångens beräknade nyttjandeperiod. Avskrivningen redovisas som kostnad i resultaträkningen. Följande avskrivningstider tillämpas:

	Koncern – År	Moderbolag – År
<i>Internt upparbetade immateriella tillgångar</i>		
- Balanserade utgifter för utveckling och liknande arbeten	10	10

Materiella anläggningstillgångar

Materiella anläggningstillgångar redovisas till anskaffningsvärde minskat med ackumulerade avskrivningar och nedskrivningar. I anskaffningsvärdet ingår förutom inköpspriset även utgifter som är direkt hänförliga till förvärvet.

Tillkommande utgifter

Tillkommande utgifter som uppfyller tillgångskriteriet räknas in i tillgångens redovisade värde. Utgifter för löpande underhåll och reparationer redovisas som kostnader när de uppkommer.

För vissa av de materiella anläggningstillgångarna har skillnaden i förbrukningen av betydande komponenter bedömts vara väsentlig. Dessa tillgångar har därför delats upp i komponenter vilka skrivs av separat.

Avskrivningar

Avskrivning sker linjärt över tillgångens beräknade nyttjandeperiod eftersom det återspeglar den förväntade förbrukningen av tillgångens framtida ekonomiska fördelar. Avskrivningen redovisas som kostnad i resultaträkningen. Följande avskrivningstider tillämpas:

	Koncern – År	Moderbolag – År
<i>Materiella anläggningstillgångar</i>		
-Maskiner och andra tekniska anläggningar	3-7	5
-Inventarier, verktyg och installationer	3-7	5

EGET KAPITAL

Eget kapital i koncernen består av följande poster:

- Aktiekapital som representerar det nominella värdet för emitterade och registrerade aktier.
- Övrigt tillskjutet kapital som innefattar eventuell premie som erhållits vid nyemission av aktiekapital. Eventuella transaktionskostnader som sammanhänger med nyemission av aktier dras från överkursen, med hänsyn tagen till eventuella inkomstskatteeffekter.

KONVERTIBLA SKULDEBREV

Vid emission av konvertibla skuldebrev [eller liknande sammansatta finansiella instrument som består av både en skuld- och en eget kapitalkomponent] fördelas likviden mellan skuldkomponenten och eget kapitalkomponenten. Skuldbeloppet fastställs till det verkliga värdet för en liknande skuld som saknar rätt till konvertering eller har en liknande eget kapitalkomponent.

Direkta utgifter i samband med emissionen fördelas mellan skuldkomponenten och eget kapitalkomponenten utifrån de relativa verkliga värdena på respektive komponent. Under efterföljande år redovisas skillnaden mellan skuldkomponenten och det belopp som ska betalas på förfallodagen som en tillkommande räntekostnad genom tillämpning av effektivräntemetoden.

ERSÄTTNINGAR TILL ANSTÄLLDA

Kortfristiga ersättningar

Kortfristiga ersättningar till anställda, exempelvis löner, semesterersättningar och bonus, är ersättningar till anställda som förfaller inom 12 månader från balansdagen det år som den anställde tjänat in ersättningen. Kortfristiga ersättningar värderas till det ej diskonterade beloppet som Koncernen förväntas betala till följd av den utnyttjade rättigheten.

SKATT

Skatt på årets resultat i resultaträkningen består av aktuell skatt och uppskjuten skatt. Aktuell skatt är inkomstskatt för innevarande räkenskapsår som avser årets skattepliktiga resultat och den del av tidigare räkenskapsårs inkomstskatt som ännu inte har redovisats. Uppskjuten skatt är inkomstskatt för skattepliktigt resultat avseende framtida räkenskapsår till följd av tidigare transaktioner eller händelser.

Uppskjuten skatteskuld redovisas för alla skattepliktiga temporära skillnader, dock inte för temporära skillnader som härrör från första redovisningen av goodwill. Uppskjuten skattefordran redovisas för avdragsgilla temporära skillnader och för möjligheten att i framtiden använda skattemässiga underskottsavdrag. Värderingen baseras på hur det redovisade värdet för motsvarande tillgång eller skuld förväntas återvinnas respektive regleras. Beloppen baseras på de skattesatser och skatteregler som är beslutade före balansdagen och har inte nuvärdesberäknats.

Latent skatt i underskottsavdrag redovisas ej då det föreligger osäkerheter i huruvida framtida skattemässiga underskottsavdrag kan nyttjas.

PRÖVNING AV NEDSKRIVNINGSBEHOV AV IMMATERIELLA OCH MATERIELLA ANLÄGGNINGSTILLGÅNGAR

På varje balansdag görs en bedömning om det föreligger någon indikation att värdet på en tillgång är lägre än dess redovisade värde. Finns en sådan indikation beräknas tillgångens återvinningsvärde, om återvinningsvärdet understiger redovisat värde görs en nedskrivning som kostnadsförs.

En internt upparbetad immateriell anläggningstillgång som ännu inte är färdig att användas eller säljas per balansdagen nedskrivningsprövas alltid.

Återvinningsvärdet för en tillgång eller en kassagenererande enhet är det högsta av verkligt värde med avdrag för försäljningskostnader och nyttjandevärdet.

Verkligt värde med avdrag för försäljningskostnader utgörs av det pris som Företaget beräknar kunna erhålla vid en försäljning mellan kunniga parter som är oberoende av varandra och som har intresse av att transaktionen genomförs. Avdrag görs för sådana kostnader som är direkt hänförliga till försäljningen. Nyttjandevärdet utgörs av framtida kassaflöden som en tillgång eller en kassagenererande enhet väntas ge upphov till.

Vid nedskrivningsprövningen grupperas tillgångarna i kassagenererande enheter. En kassagenererande enhet är den minsta identifierbara grupp med i allt väsentligt oberoende inbetalningar. Följden är att vissa tillgångars nedskrivningsbehov prövas enskilt och vissa prövas på nivån kassagenererande enhet. Goodwill fördelas på de kassagenererande enheter som förväntas dra fördel av synergieffekterna i de hänförliga rörelseförvärven och representerar den lägsta nivå där goodwill bevakas.

Nedskrivningarna avseende kassagenererande enheter minskar först det redovisade värdet för den goodwill som är fördelad på den kassagenererande enheten. Eventuell återstående nedskrivning minskar proportionellt de övriga tillgångarna i de kassagenererande enheterna.

Med undantag av goodwill görs en ny bedömning av alla tillgångar för tecken på att en tidigare nedskrivning inte längre är motiverad. En nedskrivning återförs om tillgångens eller den kassagenererande enhetens återvinningsbara värde överstiger det redovisade värdet och fördelas proportionellt över samtliga tillgångar förutom goodwill.

KONCERNREDOVISNING DOTTERFÖRETAG

Dotterföretag är företag i vilka moderföretaget direkt eller indirekt innehar mer än 50 % av röstetalet eller på annat sätt har ett bestämmande inflytande. Bestämmande inflytande innebär en rätt att utforma ett företags finansiella och operativa strategier i syfte att erhålla ekonomiska fördelar. Redovisningen av rörelseförvärv bygger på enhetssynen. Det innebär att förvärvsanalysen upprättas per den tidpunkt då förvärvaren får bestämmande inflytande. Från och med denna tidpunkt ses förvärvaren och den förvärvade enheten som en redovisningsenhet. Tillämpningen av enhetssynen innebär vidare att alla tillgångar (inklusive goodwill) och skulder samt intäkter och kostnader medräknas i sin helhet även för delägda dotterföretag.

Anskaffningsvärdet för dotterföretag beräknas till summan av verkligt värde vid förvärvstidpunkten för erlagda tillgångar med tillägg av uppkomna och övertagna skulder samt emitterade eget kapitalinstrument, utgifter som är direkt hänförliga till rörelseförvärvet samt eventuell tilläggsköpeskilling. I förvärvsanalysen fastställs det verkliga värdet, med några undantag, vid förvärvstidpunkten av förvärvade identifierbara tillgångar och övertagna skulder samt minoritetsintresse. Minoritetsintresse värderas till verkligt värde vid förvärvstidpunkten. Från och med förvärvstidpunkten inkluderas i koncernredovisningen det förvärvade företagets intäkter och kostnader, identifierbara tillgångar och skulder liksom eventuell uppkommen goodwill eller negativ goodwill.

GOODWILL

Koncernmässig goodwill uppkommer när anskaffningsvärdet vid förvärv av andelar i dotterföretag överstiger det i förvärvsanalysen fastställda värdet på det förvärvade företagets identifierbara nettotillgångar. Goodwill redovisas till anskaffningsvärde med avdrag för ackumulerade avskrivningar och eventuell nedskrivning. Följande avskrivningstider tillämpas:

	Koncern – År
Goodwill	5

NOT 2 – UPPSKATTNINGAR OCH BEDÖMNINGAR

Gaming Corps AB gör uppskattningar och bedömningar om framtiden. De uppskattningar för redovisningsändamål som blir följden av dessa kommer, definitionsmässigt, sällan att motsvara det verkliga värdet. När finansiella rapporter upprättas måste styrelsen och den verkställande direktören i enlighet med tillämplade redovisnings- och värderingsprinciper göra vissa uppskattningar, bedömningar och antaganden som påverkar redovisning och värdering av tillgångar, avsättningar, skulder, intäkter och kostnader. De områden där sådana uppskattningar och bedömningar kan ha stor betydelse för Koncernen och som därmed kan påverka resultat och balansräkningarna i framtiden beskrivs nedan:

AKTIVERING AV IMMATERIELLA TILLGÅNGAR

Fördelningen mellan forsknings- och utvecklingsfaserna i nya utvecklingsprojekt av programvara och bestämning av huruvida kraven för aktivering av utvecklingsutgifter är uppfyllda kräver bedömningar. Efter aktivering övervakas huruvida redovisningskraven för utvecklingskostnader uppfylls även fortsättningsvis och om det finns indikatorer på att de aktiverade utgifterna kan vara utsatta för en värdenedgång. Per 2018-12-31 är tillgångar i form av utvecklingsprojekt värderade till 0 kr.

Företaget innehar balanserade immateriella tillgångar som ännu inte färdigställts. Sådana ska nedskrivningsprövas åtminstone årligen. För att kunna göra detta måste uppskattningar göras av framtida kassaflöden hänförliga till tillgången eller den kassagenererande enhet som tillgången ska hänföras till när den är färdigställd. En lämplig diskonteringsränta ska också bestämma för att kunna diskontera dessa beräknade kassaflöden.

NEDSKRIVNINGAR

För att bedöma nedskrivningsbehovet beräknas återvinningsvärdet för varje tillgång eller kassagenererande enhet baserat på förväntade framtida kassaflöde och med användning av en lämplig ränta för att kunna diskontera kassaflödet. Osäkerheter ligger i antaganden om framtida kassaflöde och fastställande av en lämplig diskonteringsränta.

På grund av ändrad strategisk inriktning samt svårigheter att få tillräcklig kontroll över immateriella tillgångar har styrelsen gjort bedömning att det inte är tillräckligt sannolikt att de immateriella tillgångarna kan generera tillräckliga kassaflöden för att kunna försvara de bokförda värdena varför dessa skrivits ned till noll.

NOT 3 – ARVODE OCH KOSTNADSERSÄTTNING TILL REVISORER

Belopp i SEK	2018-01-01 - 2018-12-31	2017-01-01 - 2017-12-31
KONCERN		
Grant Thornton Sweden AB		
Lagstadgad revision	983 369	729 625
Övriga revisionsnära tjänster	55 650	
Övriga konsultationer	49 818	
Summa	1 088 837	729 625
Öhrlings PricewaterhouseCoopers AB		
Lagstadgad revision	209 615	0
Övriga revisionsnära tjänster		
Övriga konsultationer		
Summa	209 615	0
TOTALT KONCERN	1 298 452	729 625
MODERBOLAG		
Grant Thornton Sweden AB		
Lagstadgad revision	983 369	473 283
Övriga revisionsnära tjänster	55 650	
Övriga konsultationer	49 818	
Summa	1 088 837	473 283
Öhrlings PricewaterhouseCoopers AB		
Lagstadgad revision	209 615	0
Övriga revisionsnära tjänster		
Övriga konsultationer		
Summa	209 615	0
TOTALT MODERBOLAG	1 298 452	473 283

NOT 4 – ANSTÄLLDA, PERSONALKOSTNADER OCH ERSÄTTNING TILL STYRELSE

ANSTÄLLDA

ANTAL ANSTÄLLDA	2018-01-01 - 2018-12-31	varav män	2017-01-01 - 2017-12-31	varav män
Moderbolag				
Sverige	1	1	4	4
Totalt Moderbolag	1	1	4	4
Dotterbolag				
USA	11	10	12	11
Totalt Dotterbolag	11	10	12	11
TOTALT KONCERN	12	11	16	15

I dagsläget finns inga kvinnor anställda i Bolaget.

LÖNER OCH ANDRA ERSÄTTNINGAR SAMT SOCIALA KOSTNADER, INKLUSIVE PENSIONS-KOSTNADER

	2018-01-01 - 2018-12-31	2017-01-01 - 2017-12-31
MODERBOLAG		
Löner och andra ersättningar	462 821	1 816 454
Sociala kostnader	136 435	728 746
(varav pensionskostnader) (1)	-	-
DOTTERBOLAG		
Löner och andra ersättningar	14 146 909	10 453 409
Sociala kostnader	972 868	-
(varav pensionskostnader)	-	-
KONCERN		
Löner och andra ersättningar	15 709 033	12 269 863
Sociala kostnader	1 109 303	728 746
(varav pensionskostnader) (2)	-	-

(1) Av moderbolagets pensionskostnader avser 0 kr (fg år 0kr) företagets ledning. Företagets utestående pensionsförpliktelser till dessa uppgår till 0 kr (fg år o kr).

(2) Av koncernens pensionskostnader avser 0 kr (fg år 0 kr) företagets ledning. Koncernens utestående pensionsförpliktelser till dessa uppgår till 0 kr (fg år o kr).

ERSÄTTNINGAR TILL STYRELSEN

NAMN	ARVODE	KOMMENTAR
<i>Utbetalda arvoden under 2018</i>		
Göran Lundsten	125 000	Avgått under 2018
John Balestrieri	125 000	Avgått under 2018
Claes Tellman	81 868	
Sven Stridbäck	33 500	Avgått under 2018
SUMMA	365 368	
<i>Upplupna arvoden per 2018-12-31</i>		
Claes Tellman	136 250	
Per Finnström	52 083	Avgått under 2018
Pontus Åselius	52 083	Avgått under 2018
Bulent Balikci	833	
Umeed Noor Galay	833	
Juha Kauppinen	833	
Daniel Redén	833	
SUMMA	243 748	

NOT 5 – SKATT PÅ ÅRETS RESULTAT

Koncernen har skattemässiga underskottsavdrag som kan komma att utnyttjas mot skattepliktiga vinster i framtiden. När det blir sannolikt att skattepliktiga vinster kommer genereras skall Bolaget redovisa uppskjuten skattefordran. Aktivering av uppskjuten skatt skulle ge en uppskjuten fordran om 26,1 MSEK per 2018-12-31. Ledningen bedömer att förutsättningar ännu ej föreligger för genomförande av uppskjuten skattefordran.

	2018-12-31	2017-12-31
KONCERN		
Aktuell skatt	0	0
Uppskjuten skatt	0	0
Skatt på årets resultat	0	0
Redovisat resultat före skatt	-39 505 342	-42 246 158
Skatt beräknad enligt gällande skattesats (22%)	8 691 175	9 294 155
Skatteeffekt av ej avdragsgilla kostnader	-4 823 139	-10 555
Skatteeffekt av ej skattepliktiga intäkter	0	9 739
Skatt hänförlig till tidigare års redovisade resultat	22 449 632	13 664 824
Ej redovisad uppskjuten skattefordran	-26 317 668	-22 958 163
Redovisad skattekostnad	0	0
MODERBOLAG		
Aktuell skatt	0	0
Uppskjuten skatt	0	0
Skatt på årets resultat	0	0
Redovisat resultat före skatt	-38 624 843	-39 934 653
Skatt beräknad enligt gällande skattesats (22%)	8 497 465	8 785 624
Skatteeffekt av ej avdragsgilla kostnader	-4 823 139	-10 555
Skatteeffekt av ej skattepliktiga intäkter	0	9 739
Skatt hänförlig till tidigare års redovisade resultat	22 449 632	13 664 824
Ej redovisad uppskjuten skattefordran	-26 123 958	-22 449 632
Redovisad skattekostnad	0	0

NOT 6 – AVSKRIVNINGAR OCH NEDSKRIVNINGAR AV MATERIELLA OCH IMMATERIELLA ANLÄGGNINGSTILLGÅNGAR

	2018-01-01- 2018-12-31	2017-01-01- 2017-12-31
KONCERN		
<i>Avskrivningar enligt plan fördelade per tillgång</i>		
Balanserade utgifter för forskning och utveckling o dyl	0	2 363 104
Goodwill	-	1 216 580
Maskiner och andra tekniska anläggningar	36 062	36 333
Inventarier, verktyg och installationer	22 302	34 714
	58 364	3 650 731
<i>Neskrivningar fördelade per tillgång</i>		
Finansiella tillgångar	3 113 663	9 061 104
Goodwill	14 459 978	
Balanserade utgifter för forskning och utveckling o dyl.	1 600 000	
	19 173 641	9 061 104
MODERBOLAG		
<i>Avskrivningar enligt plan fördelade per tillgång</i>		
Balanserade utgifter för forskning och utveckling o dyl	0	2 363 104
Inventarier, verktyg och installationer	36 332	36 333
	36 332	2 399 437
<i>Neskrivningar fördelade per tillgång</i>		
Finansiella tillgångar	14 915 711	9 061 104
Koncerninterna fordringar	6 917 495	
Balanserade utgifter för forskning och utveckling o del.	1 600 000	
	23 433 206	9 061 104

NOT 7 – ÖVRIGA RÖRELSEKOSTNADER

	2018-01-01- 2018-12-31	2017-01-01- 2017-12-31
KONCERN		
Kursförluster på fordringar/skulder av rörelsekaraktär	766 897	191 537
Övriga rörelsekostnader	219 712	-
SUMMA	986 609	191 537
MODERBOLAG		
Kursförluster på fordringar/skulder av rörelsekaraktär	766 897	191 537
SUMMA	766 897	191 537

NOT 8 – ÖVRIGA RÖRELSEINTÄKTER

	2018-01-01- 2018-12-31	2017-01-01- 2017-12-31
KONCERN		
Kursvinster på fordringar/skulder av rörelsekaraktär	220 853	31 654
Övriga rörelseintäkter	88 691	-
SUMMA	309 544	31 654
MODERBOLAG		
Kursvinster på fordringar/skulder av rörelsekaraktär	220 853	31 654
Övriga rörelseintäkter	4 397	-
SUMMA	220 853	31 654

NOT 9 – RÄNTEINTÄKTER OCH LIKNANDE RESULTATPOSTER

	2018-01-01- 2018-12-31	2017-01-01- 2017-12-31
KONCERN		
Ränteintäkter, övriga	52 030	44 277
Valutakursdifferenser på kortfristiga fordringar	-	145 890
SUMMA	52 030	190 167
MODERBOLAG		
Ränteintäkter, övriga	52 030	44 271
Valutakursdifferenser på kortfristiga fordringar	-	145 890
SUMMA	52 030	190 161

NOT 10 – RÄNTEKOSTNADER OCH LIKNANDE RESULTATPOSTER

	2018-01-01- 2018-12-31	2017-01-01- 2017-12-31
KONCERN		
Räntekostnader, övriga	1 256 575	1 033 948
Valutakursdifferenser	21 839	
SUMMA	1 278 414	1 033 948
MODERBOLAG		
Räntekostnader, övriga	956 652	710 563
Valutakursdifferenser	21 839	
SUMMA	978 491	710 563

NOT 11 – BALANSERADE UTGIFTER FÖR UTVECKLINGSARBETEN OCH LIKNANDE ARBETEN

	2018-01-01- 2018-12-31	2017-01-01- 2017-12-31
KONCERN		
<i>Ackumulerade anskaffningsvärden:</i>	10 039 312	6 850 000
-Vid årets början		
-Nyanskaffningar	-	-
-Internt utvecklade tillgångar	-	3 189 312
	10 039 312	10 039 312
<i>Ackumulerade avskrivningar enligt plan:</i>		
-Vid årets början	-1 100 000	-
-Avyttringar och utrangeringar	-	-
-Omklassificeringar	-	-
-Årets avskrivning enligt plan	-	-1 100 000
	-1 100 000	- 1 100 000
<i>Ackumulerade nedskrivningar:</i>		
-Vid årets början	-7 339 312	-750 000
-Årets nedskrivningar	-1 600 000	-6 589 311
	-8 939 312	- 7 339 312
Redovisat värde vid årets slut	0	1 600 000
MODERBOLAG		
<i>Ackumulerade anskaffningsvärden:</i>	10 039 312	6 850 000
-Vid årets början		
-Nyanskaffningar	-	-
-Internt utvecklade tillgångar	-	3 189 312
<i>Ackumulerade avskrivningar enligt plan:</i>	10 039 312	10 039 312
-Vid årets början	-1 100 000	-
-Avyttringar och utrangeringar	-	-
-Omklassificeringar	-	-
-Årets avskrivning enligt plan	-	-1 100 000
	-1 100 000	- 1 100 000
<i>Ackumulerade nedskrivningar:</i>		
-Vid årets början	-7 339 312	-750 000
-Årets nedskrivningar	-1 600 000	-6 589 312
	-8 939 312	- 7 339 312
Redovisat värde vid årets slut	0	1 600 000

NOT 12 – GOODWILL

	2018-12-31	2017-12-31
KONCERN		
<i>Ackumulerade anskaffningsvärden:</i>	18 575 771	11 743 921
-Vid årets början		
#NAMN?	-	6 831 850
-Avyttringar och nedläggning av verksamhet	-	-
Vid årets slut	18 575 771	18 575 771
<i>Ackumulerade avskrivningar & nedskrivningar enligt plan:</i>		
-Vid årets början	-4 115 793	-441 775
-Årets avskrivningar enligt plan	-	-1 907 009
-Årets nedskrivningar	-14 459 978	-1 767 099
Vid årets slut	-18 575 771	-4 115 793
Redovisat värde vid årets slut	0	14 459 978

NOT 13 – MASKINER OCH ANDRA TEKNISKA ANLÄGGNINGAR

	2018-12-31	2017-12-31
KONCERN		
<i>Ackumulerade anskaffningsvärden:</i>	181 674	181 674
-Vid årets början		
-Vid årets slut	181 674	181 674
<i>Ackumulerade avskrivningar enligt plan:</i>		
-Vid årets början	-109 000	-72 666
-Årets avskrivning	-36 332	-36 334
-Vid årets slut	-145 332	-109 000
Redovisat värde vid årets slut	36 342	72 674
MODERBOLAG		
<i>Ackumulerade anskaffningsvärden:</i>	181 674	181 674
- Vid årets början		
-Vid årets slut	181 674	181 674
<i>Ackumulerade avskrivningar enligt plan:</i>		
-Vid årets början	-109 000	-72 666
-Årets avskrivning	-36 332	-36 334
-Vid årets slut	-145 332	-109 000
Redovisat värde vid årets slut	36 342	72 674

NOT 14 – INVENTARIER, VERKTYG OCH INSTALLATIONER

	2018-12-31	2017-12-31
KONCERN		
<i>Ackumulerade anskaffningsvärden:</i>		
-Vid årets början	3 216 033	3 618 044
-Inköp under året	124 559	-
-Årets omräkningsdifferenser	387 585	-402 000
-Vid årets slut	3 728 177	3 216 033
<i>Ackumulerade avskrivningar enligt plan:</i>		
-Vid årets början	-3 197 079	-3 568 268
-Årets avskrivning	-22 302	-27 013
-Årets omräkningsdifferenser	-387 894	398 201
-Vid årets slut	-3 607 275	-3 197 079
Redovisat värde vid årets slut	120 901	19 303

NOT 15 – ANDELAR I KONCERNFÖRETAG

	2018-12-31	2017-12-31
<i>Ackumulerade anskaffningsvärden</i>		
Vid årets ingång	15 960 000	8 960 000
Förvärv under året	0	7 000 000
Vid årets slut	15 960 000	15 960 000
<i>Ackumulerade nedskrivningar</i>		
Vid årets ingång	-2 000 000	0
Årets nedskrivningar	-13 910 000	-2 000 000
Vid årets slut	-15 910 000	-2 000 000
Redovisat värde	50 000	13 960 000

SPECIFIKATION AV MODERBOLAGETS OCH KONCERNENS INNEHAV I KONCERNFÖRETAG

			2018-12-31	2017-12-31
	antal andelar	i %	redovisat värde	redovisat värde
Dotterbolag / Org nr / Säte				
RedFly Studio Inc., Austin, USA	800	100	0	6 910 000
Salsa Games Ltd, CHE-389.371.184, Schweiz	200	100	0	7 000 000
VisualDreams AB, 556912-7391, Stockholm	51 000	100	0	0
Gaming Corps Förvaltning AB, 559076-5805, Uppsala	500	100	50 000	50 000

NOT 16 – ANDELAR I ÖVRIGA FÖRETAG

	2018-12-31	2017-12-31
<i>Ackumulerade anskaffningsvärden</i>		
Vid årets ingång	17 434 429	0
Förvärv under året	0	17 434 429
Vid årets slut	17 434 429	17 434 429
<i>Ackumulerade nedskrivningar</i>		
Vid årets ingång	-13 597 642	0
Årets nedskrivningar	-805 711	-13 597 642
Vid årets slut	-14 403 353	-13 597 642
Redovisat värde	3 031 076	3 836 787

SPECIFIKATION AV MODERBOLAGETS OCH KONCERNENS INNEHAV I INTRESSEFÖRETAG

			2018-12-31	2017-12-31
	<i>antal andelar</i>	<i>i %</i>	<i>redovisat värde</i>	<i>redovisat värde</i>
Intresseföretag / Org nr / Säte				
Kung Fu Factory Inc., Los Angeles, USA	901	7,7	3 031 076	2 736 787
Flax Innovation AB, 559110-6629, Gustavsberg	2 200	4	0	1 100 000

NOT 17 – LÄMNAD DEPOSITIONER

	2018-12-31	2017-12-31
KONCERN		
<i>Ackumulerade anskaffningsvärden:</i>	733 898	560 891
-Vid årets början		
-Tillkommande/avgående depositioner	0	230 767
-Årets omräkningsdifferens	6 158	-57 759
Redovisat värde vid årets slut	740 056	733 898
MODERBOLAG		
<i>Ackumulerade anskaffningsvärden:</i>		
-Vid årets början	548 131	560 891
-Tillkommande depositioner	0	45 000
-Årets omräkningsdifferenser	-12 297	-57 759
Redovisat värde vid årets slut	535 834	548 131

NOT 18 – FÖRUTBETALDA KOSTNADER OCH UPPLUPNA INTÄKTER

	2018-12-31	2017-12-31
KONCERN		
Förutbetalda hyreskostnader	0	5 000
Övriga förutbetalda kostnader	0	414 250
Övriga upplupna intäkter	0	1 728 762
SUMMA	<u>0</u>	<u>2 148 013</u>
MODERBOLAG		
Förutbetalda hyreskostnader	0	5 000
Övriga förutbetalda kostnader	0	414 250
SUMMA	<u>0</u>	<u>419 250</u>

NOT 19 – AKTIEKAPITAL

Antalet Aktier i Moderbolaget uppgår till 278 330 990 st till fullo betalda stamaktier med ett kvotvärde om 0,005 kr. Alla aktier har samma rätt till utdelning och återbetalning av insatt kapital samt motsvarar en röst på Moderbolagets stämma.

NOT 20 – ÖVRIGA SKULDER TILL KREDITINSTITUT

	2018-12-31	2017-12-31
KONCERN		
Förfallotidpunkt, inom ett år från balansdagen	0	812 269
Förfallotidpunkt, 1-5 år från balansdagen	-	-
	<u>0</u>	<u>812 269</u>
MODERBOLAG		
Förfallotidpunkt, inom ett år från balansdagen	0	66 663
Förfallotidpunkt, 1-5 år från balansdagen	-	-
	<u>0</u>	<u>66 663</u>

NOT 21 – UPPLUPNA KOSTNADER OCH FÖRUTBETALDA INTÄKTER

	2018-12-31	2017-12-31
KONCERN		
Upplupna löner	0	287 000
Upplupna styrelsearvoden	243 748	-
Ber upplupna lagstadgade sociala avgifter	-	-
Övriga upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	592 616	3 133 464
	836 364	3 420 464
MODERBOLAG		
Upplupna löner	243 748	-
Upplupna styrelsearvoden	-	-
Ber upplupna lagstadgade sociala avgifter	-	-
Övriga upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	584 613	591 364
Totalt	828 361	591 364

NOT 22 – STÄLLDA SÄKERHETER

	2018-12-31	2017-12-31
KONCERN		
För egna skulder och avsättningar		
<i>Övriga skulder till kreditinstitut</i>		
Företagsinteckningar	1 000 000	1 000 000
	1 000 000	1 000 000
Summa ställda säkerheter	1 000 000	1 000 000
MODERBOLAG		
För egna skulder och avsättningar		
<i>Övriga skulder till kreditinstitut</i>		
Företagsinteckningar	1 000 000	1 000 000
	1 000 000	1 000 000
Summa ställda säkerheter	1 000 000	1 000 000

NOT 23 – EVENTUALFÖRPLIKTELSE

Företagsledningen bedömer att det inte finns några eventualförpliktelser i koncernen eller moderbolaget för räkenskapsåren 2018 och 2017

NOT 24 – VÄSENTLIGA HÄNDELSE EFTER RÄKENSKAPSÅRETS SLUT

- Den 4 januari skriver Bolaget avtal med den amerikanska utvecklaren Certain Affinity till ett värde av ca 5,2 MSEK. Avtalet innebär att Bolaget agerar underleverantör under de kommande sex månaderna.
- Den 29 januari säger Bolaget upp samarbetet med produktionsbolaget PlayMagic Ltd då motparten inte uppfyllt sin del av avtalet för utveckling av kasinoslots. Ordförande, Claes Tellman, informerar om att Bolaget fortsatt arbetar med utveckling inom nämnda kategori, men fokuserar på andra projekt där förutsättningarna att på ett kostnadseffektivt sätt ta fram produkter med hög kvalitet är bättre.
- Den 1 februari meddelar Bolaget att styrelsen beslutat erbjuda Juha Kauppinen rollen som VD, baserat på god affärskunskap, strategisk och administrativ förmåga samt helhjärtat engagemang och förmåga att bygga team. Styrelsen meddelar vidare att man utökat ledningsgruppen med Dan Borth, Director of Gaming, John Chasoulidis, Director of iGaming, och Erika Mattsson, CCO. Detta med syfte att inom ledningen bredda kompetensen samt säkra strategiskt och affärsmässigt fokus. Sedan tidigare är styrelseledamot Bülent Balıkcı del av ledningen i rollen som CFO.
- Den 6 februari meddelar Bolaget att man ej avser fortsätta finansieringslösningen via Bracknor, en lösning tidigare bolagsledning etablerade med genom vilken lån tas upp i utbyte mot rabatterade aktier. Bracknor har rätt att påkalla konvertering till ett värde av 130 000 EUR innan alla medel som hittills lånats konverterats. Bolaget kommer därefter inte att ingå avtal för den typen av finansiering igen.
- Den 27 februari meddelar Bolaget att man beslutat att lägga pågående satsning på iGaming, med produktion av kasinoslots, direkt under moderbolaget efter granskning av dotterbolaget Salsa Games GmbH. Bolaget har inte kunnat styrka något materiellt eller immateriellt värde i Salsa Games GmbH som förvärvades 2017, det ingående värdet skrivs därför ned till noll (0). Till följd av granskningen, samt ny strategisk riktning, kommer Bolaget i nuläget inte nyttja Salsa Games som varumärke.
- Den 28 februari publicerar Bolaget delårsrapport för fjärde kvartalet 2018 vilken visar på fortsatt negativt resultat, ändock ett brott i den nedåtgående trenden givet att Bolaget från november genomfört kraftiga kostnadsbesparingar.
- Den 24 mars meddelar Bolaget att man vid genomgång av tidigare företrädares förehavanden bestred en faktura från Stockington AB avseende arvode på cirka 530 000 SEK för påstådda utförda stödtjänster inom IR, ett bestridande som givit upphov till att Bolaget delgivit stämning av Stockington AB. Bolaget bestred fakturan mot bakgrund av bristfällig specifikation och omständigheterna kring avtalets ingående.
- Den 28 mars informeras marknaden om att Bolaget erhållit 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.
- 4:e april låter bolaget meddela att Gaming Corps AB har inlett processen med att ansöka om spellicens på Malta och grundar i samband med det ett helägt maltesiskt dotterbolag i syfte att möjliggöra för Bolagets satsning på kasinoslots inom affärsområdet iGaming.

NOT 25 – INKÖP OCH FÖRSÄLJNING INOM KONCERNEN

Av koncernens totala inköp och försäljning mätt i kronor avser 0% av inköpen och 0% av försäljningen andra företag inom hela den företagsgrupp som koncernen tillhör. Av moderföretagets totala inköp och försäljning mätt i kronor avser 0% av inköpen och 0% av försäljningen andra företag inom hela den företagsgrupp som företaget tillhör.

NOT 26 – NYCKELTALSDEFINITIONER

Rörelsemarginal: Rörelseresultat / Nettoomsättning
Räntabilitet på eget kapital: Årets resultat / eget kapital

Soliditet: (Totalt eget kapital + 78% av obeskattade reserver) / Totala tillgångar
Eget kapital per aktie: Eget kapital / antal aktier vid periodens slut

Resultat per aktie: Årets resultat / genomsnittligt antal aktier

NOT 27 – KONVERTIBLA LÅN

Moderbolaget har per bokslutsdatum utelöpande lån som är konvertibla eller förenade med optionsrätt till nyteckning till ett belopp om 1,5 MSEK. Fram till och med 2019-04-30 har 1,3 MSEK av dessa lån konverterats till aktier.

NOT 28 – RESULTATDISPOSITION

Styrelsen föreslår att fritt eget kapital, 2 250 535 SEK, disponeras enligt följande:

Belopp i SEK	
Tillskjutet kapital	117 888 437
Balanserat resultat	-77 013 059
Årets resultat	-38 624 843
Styrelsen föreslår att vinstmedlen disponeras så att i ny räkning överförs	<u>2 250 535</u>

Stockholm den 30 maj 2019

<i>Claes Tellman, Styrelseordförande</i>	<i>Bülent Balıkcı, Styrelseledamot</i>	<i>Umeed Noor Galay, Styrelseledamot</i>

<i>Daniel Redén, Styrelseledamot</i>	<i>Juha Kauppinen, Verkställande Direktör</i>

Vår revisionsberättelse har lämnats den maj 2019

Öhrlings PricewaterhouseCoopers AB

<i>Lars Kylberg Auktoriserad revisor</i>

KOMMANDE REDOVISNINGSTILLFÄLLEN

- Delårsrapport för det andra kvartalet 2019 kommer att publiceras den 30 augusti 2019.
- 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.