

### Omsättning och resultat under perioden för koncernen

- Nettoomsättningen uppgick till 3,45 MSEK (6,88 MSEK).
- Rörelseresultat före avskrivningar uppgick till -2,71 MSEK (-3,16 MSEK).
- Resultat efter finansiella poster uppgick till -2,82 MSEK (-4,16 MSEK).
- Resultat per aktie före utspädning uppgick till -0,01 kr (-0,03 kr) och efter utspädning till -0,01 kr (-0,03 kr).

*Uppgifter inom parentes avser samma period föregående verksamhetsår*

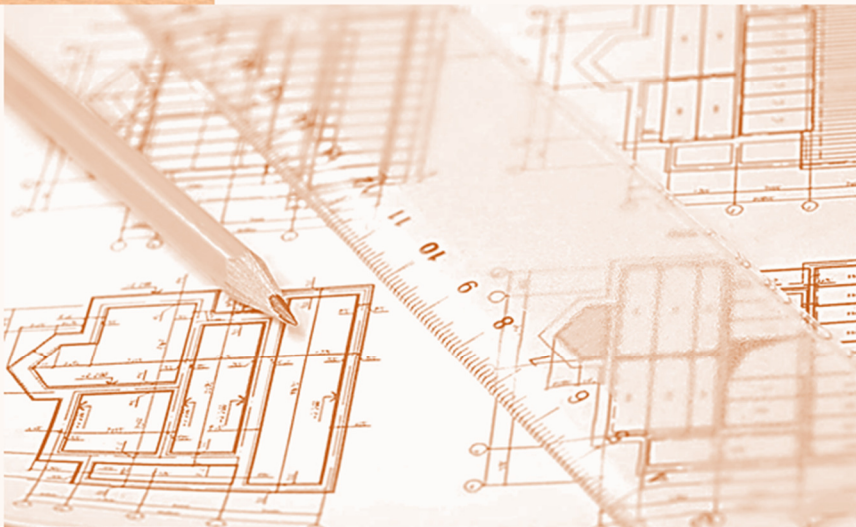


### Klättringen uppför berget

Förbättringsarbetet som inleddes i november 2018 har varit intensivt under perioden. Ledningen har fortsatt genomlysningen av bolagets alla delar och tidigare förehavanden, utvärderat samarbeten och leverantörer, reducerat kostnader samt ändrat finansieringspolicy. Ny affärsplan och strategisk plattform har påbörjats och tar form innevarande kvartal. Trots kraftiga åtgärder visar resultatet för perioden att Gaming Corps fortsatt har en lång bit att klättra för att bli det hälsosamma och framgångsrika bolag som aktieägarna förtjänar. Ledningen tar den uppgiften på stort allvar. Med grovarbetet i backspegeln fokuserar Bolaget nu fullt framåt på affärsutveckling och intäktsgenerering.

### Information och struktur

Den 20 december 2018 meddelade Nasdaq att man placerat Gaming Corps under observation och att bolaget skulle betraktas som en ny emittent. De synpunkter Nasdaq förde fram föll väl i linje med de förbättringsbehov styrelsen själv identifierat. En stor del av ledningens tid under perioden har därför lagts på att säkra korrekt informationsgivning, genomgå en due diligence-process samt ta fram en bolagsbeskrivning, den senare ett omfattande arbete. Bolaget har under perioden utfört alla justeringar och inkommit med alla dokument som efterfrågats av Nasdaq. Därutöver har ledningen arbetat med att sätta struktur och rutiner på plats.



### Produktutveckling

Ledningen har beslutat marknadsföra alla framtida produkter inom såväl Gaming som iGaming under Gaming Corps för att stärka modervarumärket. Bolagets satsning inom iGaming var vid tidpunkten för styrelsens tillsättning ännu i sin linda. Här har taktiken ökat, kompetens säkrats, kundkontakter initierats och process för etablering av dotterbolag samt ansökan om licens på Malta påbörjats. Den senare är en nödvändig åtgärd för att möjliggöra försäljning av de kasinoslots som just nu tas fram. Bolaget har parallellt utvärderat olika affärsmodeller och framtida möjligheter inom Gaming samt fortsatt samarbetet med Chimney, som under slutet av perioden inlett försäljningsarbete med bl.a. visning av demo för olika leverantörer av streamingtjänster.

# INNEHÅLL

---

1	Omsättning och resultat första kvartalet 2019 .....	3
2	Väsentliga händelser under perioden.....	3
3	VD Juha Kauppinen har ordet .....	4
4	Om verksamheten .....	6
5	En introduktion till marknaden.....	6
5.1	Gaming.....	6
5.2	iGaming.....	7
6	Affärsmodeller och pågående projekt .....	8
6.1	Gaming.....	8
6.2	iGaming.....	8
6.3	Pågående projekt.....	9
7	Väsentliga händelser efter periodens utgång .....	10
8	Allmänt .....	11
8.1	Personal .....	11
8.2	Aktien.....	11
8.3	Finansiell utveckling .....	11
9	Nyckeltal koncern .....	13
10	Nyckeltal moderbolag .....	14
11	Resultaträkning koncern .....	15
12	Resultaträkning moderbolag .....	16
13	Balansräkning koncern.....	17
14	Balansräkning moderbolag .....	19
15	Kassaflödesanalys koncern.....	21
16	Kassaflödesanalys Moderbolag .....	22
17	Förändringar i eget kapital – koncern.....	23
18	Förändringar i eget kapital – moderbolag .....	23
19	Förändringar i antal aktier – moderbolag .....	23
20	Principer för delårsrapportens upprättande .....	24
21	Inkomstskatter.....	24
22	Kommande redovisningstillfällen.....	24

# 1 OMSÄTTNING OCH RESULTAT FÖRSTA KVARTALET 2019

---

- Nettoomsättningen uppgick till 0 MSEK (0,02 MSEK) i moderbolaget och 3,45 MSEK (6,88 MSEK) i koncernen.
- Rörelseresultat före avskrivningar uppgick till -1,87 MSEK (-2,90 MSEK) i moderbolaget och -2,71 MSEK (-3,16 MSEK) i koncernen.
- Resultat efter finansiella poster uppgick till -1,89 MSEK (-2,96 MSEK) i moderbolaget och -2,82 MSEK (-4,16 MSEK) i koncernen.
- Resultat per aktie i moderbolaget före utspädning uppgick till -0,01 kr (-0,02 kr) och efter utspädning till -0,01 kr (-0,02 kr). Resultat per aktie i koncernen före utspädning uppgick till -0,01 kr (-0,03 kr) och efter utspädning till -0,01 kr (-0,03 kr).

# 2 VÄSENTLIGA HÄNDELSER UNDER PERIODEN

---

- Den 3 januari påkallar Bracknor Investment Group del av utbyte av konvertibler i Gaming Corps om 384 786 SEK till en konverteringskurs av 0,06 SEK, vilket innebär att 6 412 266 aktier emitteras.
- 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 i ett så kallat *work for hire*-projekt under de kommande sex månaderna.
- Den 7 januari hålls en extra bolagsstämma vid vilken bolagets revisor Grant Thornton Sweden AB entledigas och man istället till revisor väljer Öhrlings PricewaterhouseCoopers AB (PwC).
- 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 sagda utveckling, men fokuserar på andra projekt där förutsättningarna för kostnadseffektiv utveckling av högkvalitativa produkter 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 finansiering via Bracknor Investment Group, en lösning tidigare ledning etablerade 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 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 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, det ingående värdet skrivs därför ned till noll (0). Till följd av granskningen och ny strategisk riktning, kommer Bolaget 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 delgivits 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.



### 3 VD JUHA KAUPPINEN HAR ORDET

Nu är det drygt sex månader sedan jag klev in i Gaming Corps styrelse och sedermera ledning, ett halvår fyllt av mycket arbete, stora beslut och många nya erfarenheter. Årets första kvartal har i första hand dominerats av de efterverkningar som kom av styrelsens tillträde i november 2018 samt att Nasdaq den 20 december meddelade att man placerat Gaming Corps under observation och att bolaget skulle betraktas som en ny emittent. De synpunkter Nasdaq förde fram föll väl i linje med förbättringsbehov styrelsen också identifierat varför det funnits dubbel motivering att lägga större delen av vår tid under perioden på att genomföra dessa förbättringar. Gentemot Nasdaq har det handlat om att säkra korrekt informationsgivning, genomgå en due diligence-process, uppdatera hemsida och policy samt ta fram en bolagsbeskrivning. Just bolagsbeskrivningen var ett omfattande arbete som utöver sin nödvändighet för att behålla Gaming Corps på börsen, också medförde många positiva erfarenheter för ledningen i termer av lärdomar om branschen. Vi är tre av fem personer i ledande ställning vars erfarenhet av just spelbranschen är begränsad och denna process har varit enormt givande från det perspektivet att vi fått många timmar i skolbänken. Vi har kunnat tillföra våra erfarenheter från andra branscher och verksamheter samman med våra kollegors erfarenhet från Gaming och iGaming, något som skapat både kunskap såväl som ett sammansvetsat team.



Bolaget har under perioden utfört alla justeringar som Nasdaq hittills efterfrågat och inkommit med samtliga dokument. Därutöver har ledningen arbetat med att sätta struktur och rutiner på plats för att stärka bolagets operativa arbete. I förra delårsrapporten berättade jag om den genomlysning som gjorts av bolagets alla delar och tidigare förhåvanden, den har varit intimt sammanhängande med noteringsprocessen där vi parallellt utvärderat samarbeten och leverantörer, kraftigt reducerat kostnader samt ändrat finansieringspolicy. Ett arbete som under perioden varit väldigt intensivt. Här kan vi konstatera att trots kraftiga åtgärder visar resultatet för perioden att Gaming Corps fortsatt har en lång bit att klättra för att bli det hälsosamma och framgångsrika bolag som aktieägarna förtjänar. Ledningen tar den uppgiften på stort allvar. Tack vare ett lån från riskkapitalbolaget Nexttobe har verksamheten kunnat rulla genom den här perioden där bolaget haft få intäkter och begränsat med tid till annat än hantering av historiken. Med grovarbetet i backspegeln fokuserar vi därför nu fullt framåt på affärsutveckling och intäktsgenerering – på att bygga långsiktigt värde för framtiden.

Bolagets satsning inom iGaming var vid tidpunkten för styrelsens tillsättning ännu i sin linda. Här har takten ökat, kompetens säkrats, kundkontakter initierats och process för etablering av dotterbolag samt ansökan om licens på Malta påbörjats. Den senare är en nödvändig juridisk åtgärd för att möjliggöra försäljning av de kasinoslots som just nu tas fram. Målsättningen är fortsatt att i slutet av juli 2019 ha en första omgång kasinoslots klara för försäljning, en tight men möjlig tidsram vårt team just nu arbetar hårt för att hålla. Bolaget har parallellt utvärderat olika affärsmodeller och framtida möjligheter inom Gaming både i USA och Europa. Inom satsningen på interaktiv underhållning har vi fortsatt samarbetet med Chimney Group där Chimney inlett försäljningsarbete genom bl.a. visning av den demo som togs fram under 2018 för olika leverantörer av streamingtjänster. Dessa försäljningsaktiviteter påbörjades först i mitten av mars av hänsyn till Chimneys övriga åtaganden, varför projektet har givits en vidare tidsram än först kommunicerat. Inom Gaming har vi överlag trampat lite försiktigt eftersom varje ny ansats kräver en stor investering och ledningen vill komma ifrån det vanskliga ekorrhjulet av regelbundna behov av kapitalinjektioner för löpande verksamhet och ökning av produktionskapacitet i form av företagsförvärv. Här behöver Gaming Corps kunna växa organiskt och kontrollerat för att på sikt få en hållbar, självförsörjande produktutveckling. När nu arbetet med noteringsprocess och genomlysning markant avtagit har större fokus antligen kunnat läggas på att hitta, utvärdera och finansiera nya Gaming-projekt. Därutöver har beslut tagits att i framtiden frångå användandet av dotterbolagsvarumärken och/eller produktvarumärken för våra produkter och istället som huvudregel marknadsföra båda affärsområden direkt under Gaming Corps. En strategi med syfte att förtydliga bolagets position, konsolidera marknadsföringsinsatser och stärka modervarumärket.

Under innevarande period har arbete nyligen påbörjats med en affärsplan för de kommande två åren vid sidan av framtagning av en ny strategisk plattform, dvs. att vi på djupet arbetar ut och definierar bolagets affärsidé, vision, varumärke och värderingar. Å ena sidan är Gaming Corps samma bolag man varit under många år – ett litet, dynamiskt utvecklingsbolag inom Gaming och iGaming. Å andra sidan är vi till struktur och karaktär markant annorlunda nu än vi var för ett år sedan och befinner oss, nästan likt en startup, i början på en ny spännande resa. Vi stänger de tunga böckerna bakåt, vänder istället blicken framåt och ställer oss därför de stora frågorna – vad exakt ska Gaming Corps arbeta med, vad är vårt övergripande mål, hur vill vi att omvärlden ska uppfatta oss och vad står vi för?

Klättringen uppför berget är fortsatt brant men vi börjar känna tillförsikt och börjar kunna se landskapet nedanför. Kommande period blir intressant och jag hoppas ni följer med på resan.

Stockholm 2019-05-14

*Juha Kauppinen*

## 4 OM VERKSAMHETEN

---

Gaming Corps AB ("Bolaget") är ett utvecklingsbolag inom datorspel och interaktiv underhållning som arbetar inom två affärsområden – **GAMING** och **iGAMING**. Bolaget har sin hemvist i Sverige med huvudkontor i Uppsala, spelutvecklingen görs av anställda i Austin, USA och i Valetta, Malta. Ledningen består av fem personer placerade i Sverige, USA respektive Malta. Bolagets verksamhet i Sverige är fokuserad på ledning, administration och affärsutveckling. I dagsläget är samtliga i styrelsen placerade i Sverige.

Gaming Corps USA består av ett helägt dotterbolag vid namn Red Fly Studio vilket grundades 2004. Red Fly Studio har skapat renommé i branschen genom en lång rad framgångsrika work-for-hire-projekt åt olika spelförläggare, däribland titlar som Fear the Walking Dead och Ninja Turtles. Red Fly har även arbetat med projekt i egen regi och innehar en portfölj av egna IP:n, t.ex. Mushroom Men som tidigare givits ut i samarbete med Microsoft för Nintendo. Som ett led i Bolagets pågående strategiska utveckling har ledningen beslutat fasa ut användandet av varumärket Red Fly Studio, i syfte att konsolidera verksamheten under ett varumärke.<sup>1</sup>

Bolaget har en anställd på Malta och tar därutöver vid behov in underleverantörer och konsulter. Under perioden påbörjades processen att registrera ett helägt maltesiskt dotterbolag samt ansöka om licens för utgivning av mobila kasinospel. Bolagets verksamhet på Malta bedrevs tidigare under varumärket Salsa Games, ett helägt dotterbolag. Till följd av nedskrivningen av Salsa Games värde och i enlighet med Bolagets nya strategiska riktning, sker nu all utveckling inom av kasinospel direkt under Gaming Corps varumärke inom ramen för affärsområde iGaming. Salsa Games som namn och varumärke har tagits ur bruk.

## 5 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 iGaming fokuserar Bolaget på kategorin mobila kasinospel och inom Gaming primärt på produkter för datorer och konsoler.

### 5.1 GAMING

Den globala Gamingindustrin har under de senaste decennierna tagit en större och större del av marknaden för underhållning. Global Games Market Report tas fram av Newzoo årligen och vid den senaste publiceringen (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%.<sup>2</sup> 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 intjäningen ofta ligger i servicen och inte själva bilen.<sup>3</sup>

#### 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

---

<sup>1</sup> Dotterbolagets juridiska namn är fortsatt RedFly Studios. I kommunikation och marknadsföring kommer endast varumärket Gaming Corps användas. När dotterbolaget i USA specifikt avses anges Gaming Corps USA.

<sup>2</sup> <https://newzoo.com/insights/articles/newzoos-2018-report-insights-into-the-137-9-billion-global-games-market/>

<sup>3</sup> <https://www.ft.com/content/b53d239e-503a-11e7-a1f2-ab19572361bb>

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*.<sup>4</sup>

## 5.2 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.<sup>5</sup> Mellan 2009 och 2017 växte iGaming-marknaden från 16,3 MEUR till 36,5 MEUR globalt enligt Statista, medan Zion Market Research bedömde storleken samma år, 2017, till hela 45,8 MUSD (cirka 40 MEUR). Prognoser om dess tillväxt pekar uppåt – enligt Statista förväntas den år 2020 den vara värd över 45,5 MEUR, enligt en undersökning från Hexa Research gjord i januari 2018 förväntas den växa ca 9% årligen för att år 2024 vara värd 65 MEUR globalt. 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. 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%. Marknaden för kasinospel växer även den snabbt och sett till hela världen uppskattades den vara värd ca 10,6 miljarder EUR under 2017, med en tillväxt om 9 procent jämfört med året innan. Ökad penetration och användning av mobila plattformar står för merparten av tillväxten.

### MÅLGRUPPER

En första enkel indelning av målgruppen 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 och då besöker spelportaler av nyfikenhet, tristess eller för att man vill prova något nytt. 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.

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.

<sup>4</sup> Det finns många individuella källor som ser till delar eller hela spektrumet av vilka som är Gamers, vilka typer av Gamers det finns etc. Här är några av de vi utgått från: <https://venturebeat.com/2011/04/30/core-and-casual-whats-the-difference/> <http://www.pewinternet.org/2015/12/15/who-plays-video-games-and-identifies-as-a-gamer/> <https://codeswholesale.com/blog/5-types-of-gamers-you-may-encounter-and-what-they-are-looking-for/> Poels, Annema, Verstraete, Zaman och De Grooff: <https://core.ac.uk/download/pdf/34543728.pdf>

<sup>5</sup> <https://www.prnnewsire.com/news-releases/global-online-gambling-market-size-worth-usd-73-45-billion-by-2024-hexa-research-869794438.html>

## 6 AFFÄRSMODELLER OCH PÅGÅENDE PROJEKT

### 6.1 GAMING

Bolaget har inom affärsområdet Gaming en bred kompetensbas av meriterade utvecklare som kan hantera hela den komplexa utvecklingscykeln från det kreativa (sätta idé, narrativ, scope mm.) till det tekniska och slutligen det designmässiga. Personalstyrkan består idag av 10 personer som visat prov på att arbeta mycket väl tillsammans och fått goda vitsord från samarbetspartners. Bolaget ser även över möjligheter att bredda kompetensen inom Gaming på den europeiska marknaden.

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 innebar en respit under pågående genomlysning av Bolaget då projektet engagerat samtlig personal under en period på 6 månader vilket täcker löner på oförändrad nivå och, 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 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.

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 marknadsföring och servicepaket<sup>6</sup>. 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 kunna utvärdera och återinföra den typen av projekt inom en 2-årsperiod, och då med ett modernare angrepp till livscykelutveckling.

Det Bolaget kommer att satsa på i nuläget vid sidan av WFH är **utveckling i partnerskap**, som t.ex. det pågående samarbetet med Chimney Group. Utveckling i partnerskap är en affärsmodell som bygger på delad investering och arbetsinsats, där man som utvecklingsbolag antingen kan gå samman med ett annat företag av samma typ eller ingå partnerskap med ett företag som på olika sätt kompletterar i termer av resurser, kompetens, geografisk spridning, tekniska plattformar eller liknande.

### 6.2 iGAMING

Inom affärsområde iGaming arbetar Bolaget för närvarande med två olika affärsmodeller: **kasinoslots** för en **bred marknad** samt **skräddarsydda kasinoslots** av premiumnivå. En slot är en elektronisk form av den klassiska spelautomaten *enarmad bandit* (eng: slot machine), där man i datorn eller i på mobilen spelar en form av spel som i grunden bygger på samma funktion, dvs. att det är hjul som snurrar och vinst uppstår när flera symboler i rad kommer upp. Med moderna medel kan sedan detta spel kläs i en oändlig mängd teman och utseenden, den digitala varianten ger också möjligheter till många fler sidospel och funktioner än det mekaniska originalet. Basen i spelet är en matematisk modell som säkerställer att en viss nivå av vinst återbetalas till spelarna över tid, något som regleras med lagar och bestämmelser.

Inom iGaming består affärsmodellerna generellt av lägre kapitalinsats och kortare utvecklingstider än vad som finns inom Gaming. Omfattningen av ett projekt för utveckling av spel för pengar är mindre än de enormt komplexa utvecklingsprojekten av datorspel för underhållning. I de fall ett iGaming-

<sup>6</sup> <https://www.ft.com/content/b53d239e-503a-11e7-a1f2-db19572361bb>



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.

## 6.3 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 liten anpassning till kunden och skraddarsydd kasinoslots av premiumnivå där stor anpassning görs utifrån kundens specifikation. Det är Bolagets bedömning att på den europeiska marknaden finns större intjäningsförmåga för affärsmodellen med premiumprodukter medan kasinoslots till en bred marknad passar sig väl för Asien. Premiumprodukten riktar sig i första hand till den vanemässige spelaren med inbyggda lojalitetsfunktioner, förstklassigt gränssnitt och modernt innehåll<sup>7</sup>. Den produkten är tänkt att lämpa sig för en typ av marknadsföring som attraherar även den tillfällige spelaren för att på så sätt kunna erbjuda den tilltänkta kunden, dvs. operatören, en produkt med stor intjäningsförmåga. Kasinoslots för en bred marknad utvecklas i första hand med den tillfällige spelaren i åtanke; kunden, operatören, erbjuds ett paket med flera slots i syfte att tillgodose den tillfällige spelarens nyfikenhet och vandringslust mellan olika spel.

### 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.

### 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. 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.

<sup>7</sup> [https://slotegrator.com/gambling\\_blog/online\\_casino\\_target\\_audience.html](https://slotegrator.com/gambling_blog/online_casino_target_audience.html)

## **GAMEMILL**

Gaming Corps inledde i slutet av 2017 ett samarbete med amerikanska GameMill som anlidade Bolaget för att utveckla spel för Xbox 1, PS4 och Nintendo Switch baserat på den amerikanska TV-showen "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 MUUSD. 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 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.

## **7 VÄSENTLIGA HÄNDELSER EFTER PERIODENS UTGÅNG**

---

- Den 4 april meddelar Bolaget att man inlett processen med att ansöka om spellicens hos Malta Gaming Authority och grundar i samband med det ett helägt maltesiskt dotterbolag i syfte att möjliggöra för Bolagets satsning på kasinoslots inom affärsområdet iGaming.
- Den 9 april låter Bolaget meddela att man flyttat huvudkontoret från det temporära kontor i Enköping som etablerades i samband med att styrelsen tillträdde i början av november 2018. Det nya huvudkontoret ligger i centrala Uppsala.

## 8 ALLMÄNT

---

### 8.1 PERSONAL

- Antalet anställda i moderbolaget uppgick per den 31 mars 2018 till 1 person (1 person). Därutöver är tre av ledningsgruppens medlemmar engagerade i Bolaget genom konsultavtal.
- Medelantalet anställda i moderbolaget för perioden uppgick till 1 person (1 person).
- Antalet anställda i koncernen uppgick per den 31 december 2018 till 12 personer (14 personer)
- Medelantalet anställda i koncernen för perioden uppgick till 12 personer (14 personer).

### 8.2 AKTIEN

Gaming Corps aktie är sedan den 4 juni 2015 noterad vid Nasdaq First North. Per den sista handelsdagen i mars 2019, den 29 mars, var sista avslutet på kursen 0,1206 SEK per aktie vilket motsvarar ett börsvärde om cirka 35 645 013 MSEK baserat på 295 563 956 utestående aktier.

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

### 8.3 FINANSIELL UTVECKLING

#### FINANSIERING OCH FINANSIELL STÄLLNING

- Det egna kapitalet uppgick till 3,0 MSEK (3,6 MSEK) i moderbolaget och -0,1 MSEK (3,3 MSEK) i koncernen per den 31 december 2018. Siffror i parentes avser helåret 2018.
- Eget kapital per aktie uppgick i moderbolaget till -0,01 SEK (0,1 SEK) och i koncernen till -0,0002 SEK (0,01 SEK). Siffror i parentes avser helåret 2018.
- Soliditeten var på rapportdagen 51,3 % (47,2 %) i moderbolaget och -1,1 % (43,6 %) i koncernen. Siffror i parentes avser helåret 2018.
- Kassaflödet från den löpande verksamheten för perioden uppgick till -0,9 MSEK (-24,6 MSEK) i moderbolaget och -0,4 MSEK (-31,1 MSEK) i koncernen. Siffror i parentes avser helåret 2018.
- Periodens kassaflöde uppgick till -2,2 MSEK (2,4 MSEK) i moderbolaget och -1,7 MSEK (-0,9 MSEK) i koncernen. Siffror i parentes avser helåret 2018.

#### INTÄKTER

- Bolaget har två spelutvecklingsprojekt som utvecklas på uppdrag av GameMill respektive PDP. Bägge uppdragen är av sk work-for-hire karaktär med intäkter kopplade till milstolpar där de sista delbetalningarna förväntades betalas ut i slutet av perioden men inte gjort det. I fallet med PDP är projektet framskjutet på deras begäran varför den sista betalningen som är kopplad till lansering ännu inte kan utföras. I fallet med GameMill är projektet avslutat men betalningen försenad.
- Ersättning för arbetet som utförs inom avtalet med Certain Affinity erlaggs månadsvis, avtalet omfattar totalt ca 5,2 miljoner SEK fördelat på 6 månader från slutet av januari till slutet av juni.

#### FINANSIERING

I början av perioden 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 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.<sup>8</sup> Lånet betalades ut till Bolaget den 31 mars 2019.

#### RISKER OCH OSÄKERHETSFAKTORER

- Bolaget har ett negativt kassaflöde från verksamheten på koncernnivå och är på så sätt beroende av tillskjutet kapital. Lånet från Nexttobe har inneburit en stabilitet i den operativa verksamheten och givit en avgörande injektion av medel till produktutvecklingen inom iGaming som är i sitt slutskede. Det är Bolagets bedömning att kostnadsbesparingarna som gjorts, i samverkan med lånet, fortsatt kommer ha positiv inverkan på koncernen under resterande delen av verksamhetsåret samt leda till att bolaget i snabbare takt når ett positivt kassaflöde. Sannolikt behövs det dock tillföras ytterligare kapital för att kunna genomföra de projekt som krävs för att bolaget skall nå en stabil lönsamhet och ett hållbart långsiktigt företagande. En stor exponering i termer av kapitalbehov är alltid en osäkerhetsfaktor.
- Färdigställandet av projektet med kasinoslots är viktigt för framtida projekt och intäkter då Bolaget behöver visa entydigt att man klarar av egen produktion i kölvattnet av den senare tidens historiska händelser. 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.
- 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.

---

<sup>8</sup> www.nxt2b.com



## 9 NYCKELTAL KONCERN

Belopp i SEK	2019	2018	2018	2017
	jan-mars	jan-mars	jan-dec	jan-dec
Nettoomsättning	3 452 903	6 878 927	21 323 448	11 329 389
EBITDA	-2 713 838	-3 160 266	-18 060 344	-21 391 967
EBIT	-2 746 243	-4 011 299	-20 682 128	-31 024 606
Periodens resultat	-2 817 653	-4 156 388	-39 505 342	-42 246 158
Rörelsemarginal %	0	0	0	0
Vinstmarginal %	0	0	0	0
Soliditet vid periodens utgång %	-1,1	32,1	-21,7	24,0
Räntabilitet på eget kapital %	-42,9	-0,5	-12,1	-5,9
<b>Eget kapital per aktie</b>				
före utspädning kr	neg.	0,06	0,01	0,07
efter utspädning kr	neg.	0,06	0,01	0,07
Aktiens slutkurs för perioden	0,12	0,47	0,12	0,58
<b>Resultat per aktie</b>				
före utspädning kr	-0,01	-0,03	-0,14	-0,41
efter utspädning kr	-0,01	-0,03	-0,14	-0,41
<b>Antal aktier vid periodens slut</b>				
före utspädning	295 563 956	123 400 588	278 330 990	102 937 855
efter utspädning	295 563 956	123 400 588	278 330 990	102 937 855
Utestående optioner *	0	0	0	8 783 480
<b>Genomsnittligt antal aktier</b>				
före utspädning	286 947 473	115 875 381	189 533 063	61 336 653
efter utspädning	286 947 473	115 875 381	189 533 063	61 336 653
<b>Antal anställda</b>				
i genomsnitt	12	14	14	16
vid periodens slut	12	14	14	13

\* 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.

## 10 NYCKELTAL MODERBOLAG

Belopp i SEK	2019	2018	2018	2017
	jan-mars	jan-mars	jan-dec	jan-dec
Nettoomsättning	0	18 748	27 179	100 187
EBITDA	-1 867 306	-2 900 738	-13 461 947	-21 119 297
EBIT	-1 889 709	-2 939 675	-15 865 176	-39 414 251
Periodens resultat	-1 891 959	-2 955 012	-38 624 843	-39 934 653
Rörelsemarginal %	0	0	0	0
Vinstmarginal %	0	0	0	0
Soliditet vid periodens utgång %	51,3	42,9	47,2	21,2
Räntabilitet på eget kapital %	-0,6	-0,4	-10,6	-7,3
<b>Eget kapital per aktie</b>				
före utspädning kr	0,01	0,10	0,01	0,05
efter utspädning kr	0,01	0,10	0,01	0,05
Aktiens slutkurs för perioden	0,12	0,47	0,12	0,58
<b>Resultat per aktie</b>				
före utspädning kr	-0,01	-0,02	-0,14	-0,39
efter utspädning kr	-0,01	-0,02	-0,14	-0,39
<b>Antal aktier vid periodens slut</b>				
före utspädning	295 563 956	123 400 588	278 330 990	102 937 855
efter utspädning	295 563 956	123 400 588	278 330 990	102 937 855
<b>Genomsnittligt antal aktier</b>				
före utspädning	286 947 473	115 875 381	189 533 063	61 336 653
efter utspädning	286 947 473	115 875 381	189 533 063	61 336 653
<b>Antal anställda</b>				
i genomsnitt	1	1	1	4
vid periodens slut	1	1	1	1

## 11 RESULTATRÄKNING KONCERN

Belopp i SEK	2019	2018	2018	2017
	jan-mars	jan-mars	jan-dec	jan-dec
Nettoomsättning	3 452 903	6 878 927	21 323 448	11 329 389
Aktiverat arbete för egen räkning	0	0	0	3 189 312
Övriga rörelseintäkter	32 143	212 996	309 544	37 185
<b>Summa rörelseintäkter</b>	<b>3 485 046</b>	<b>7 091 923</b>	<b>21 632 992</b>	<b>14 555 886</b>
Råvaror och förnödenheter	-18 122	-4 464	-666 673	-255 068
Övriga externa kostnader	-2 930 708	-6 739 306	-21 978 209	-20 027 561
Personalkostnader	-3 250 054	-3 508 419	-17 048 454	-15 665 224
<b>Rörelseresultat före avskrivningar</b>	<b>-2 713 838</b>	<b>-3 160 266</b>	<b>-18 060 344</b>	<b>-21 391 967</b>
<b>Avskrivningar</b>				
Av- och nedskrivning immateriella och materiella anläggningstillgångar	-18 961	-821 180	-1 635 175	-9 434 467
Övriga rörelsekostnader	-13 444	-29 853	-986 609	-198 172
<b>Rörelseresultat efter avskrivningar</b>	<b>-2 746 243</b>	<b>-4 011 299</b>	<b>-20 682 128</b>	<b>-31 024 606</b>
Övriga ränteintäkter och liknande resultatposter	0	64 367	52 030	190 167
Räntekostnader och liknande resultatposter	-71 410	-209 456	-1 278 414	-1 033 948
Nedskrivning av finansiella anläggningstillgångar	0	0	-17 596 830	-10 377 771
<b>Resultat efter finansiella poster</b>	<b>-2 817 653</b>	<b>-4 156 388</b>	<b>-39 505 342</b>	<b>-42 246 158</b>
<b>Resultat före skatt</b>	<b>-2 817 653</b>	<b>-4 156 388</b>	<b>-39 505 342</b>	<b>-42 246 158</b>
Skatt på årets resultat	0	0	0	0
<b>Periodens resultat</b>	<b>-2 817 653</b>	<b>-4 156 388</b>	<b>-39 505 342</b>	<b>-42 246 158</b>
Antal aktier	295 563 956	123 400 588	278 330 990	102 937 855
Genomsnittligt antal utestående aktier	286 947 473	115 875 381	189 533 063	61 336 653

## 12 RESULTATRÄKNING MODERBOLAG

Belopp i SEK	2019 jan-mar	2018 jan-mar	2018 jan-dec	2017 jan-dec
Nettoomsättning	0	18 748	27 179	100 187
Aktiverat arbete för egen räkning	0	0	0	3 189 312
Övriga rörelseintäkter	32 143	138 459	225 250	31 692
<b>Summa rörelseintäkter</b>	<b>32 143</b>	<b>157 207</b>	<b>252 429</b>	<b>3 321 191</b>
Råvaror och förnödenheter	-18 122	-4 464	-666 673	-255 068
Övriga externa kostnader	-1 528 070	-2 729 270	-12 371 407	-21 512 632
Personalkostnader	-353 257	-324 211	-676 296	-2 672 788
<b>Rörelseresultat före avskrivningar</b>	<b>-1 867 306</b>	<b>-2 900 738</b>	<b>-13 461 947</b>	<b>-21 119 297</b>
<b>Avskrivningar</b>				
Av- och nedskrivning immateriella och materiella anläggningstillgångar	-8 959	-9 084	-1 636 332	-18 103 417
Övriga rörelsekostnader	-13 444	-29 853	-766 897	-191 537
<b>Rörelseresultat efter avskrivningar</b>	<b>-1 889 709</b>	<b>-2 939 675</b>	<b>-15 865 176</b>	<b>-39 414 251</b>
Övriga ränteintäkter och liknande resultatposter	0	64 367	52 030	190 161
Räntekostnader och liknande resultatposter	-2 250	-79 704	-978 491	-710 563
Nedskrivning av finansiella anläggningstillgångar	0	0	-21 833 206	0
<b>Resultat efter finansiella poster</b>	<b>-1 891 959</b>	<b>-2 955 012</b>	<b>-38 624 843</b>	<b>-39 934 653</b>
<b>Resultat före skatt</b>	<b>-1 891 959</b>	<b>-2 955 012</b>	<b>-38 624 843</b>	<b>-39 934 653</b>
Skatt på årets resultat	0	0	0	0
<b>Periodens resultat</b>	<b>-1 891 959</b>	<b>-2 955 012</b>	<b>-38 624 843</b>	<b>-39 934 653</b>
Antal aktier	295 563 956	123 400 588	278 330 990	102 937 855
Genomsnittligt antal utestående aktier	286 947 473	115 875 381	189 533 063	61 336 653



## 13 BALANSRÄKNING KONCERN

Belopp i SEK	2019-03-31	2018-03-31	2018-12-31	2017-12-31
<b>TILLGÅNGAR</b>				
<b>Anläggningstillgångar</b>				
<b>Immateriella anläggningstillgångar</b>				
Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten	0	1 600 000	0	1 600 000
Goodwill	0	13 021 203	0	14 459 978
	<b>0</b>	<b>14 621 203</b>	<b>0</b>	<b>16 059 978</b>
<b>Materiella anläggningstillgångar</b>				
Maskiner och tekniska anläggningar	27 383	63 590	36 342	72 674
Inventarier, verktyg och installationer	114 659	16 500	120 901	19 303
	<b>142 042</b>	<b>80 090</b>	<b>157 243</b>	<b>91 977</b>
<b>Finansiella anläggningstillgångar</b>				
Andra långfristiga värdepappersinnehav	3 031 076	3 836 788	3 031 076	3 836 788
Lämnade depositioner	746 407	749 575	740 056	733 898
	<b>3 777 483</b>	<b>4 586 363</b>	<b>3 771 132</b>	<b>4 570 686</b>
<b>Summa anläggningstillgångar</b>	<b>3 919 525</b>	<b>19 287 656</b>	<b>3 928 375</b>	<b>20 722 641</b>
<b>Omsättningstillgångar</b>				
<b>Varulager m.m.</b>				
Förskott till leverantörer	0	14 810	0	14 810
	<b>0</b>	<b>14 810</b>	<b>0</b>	<b>14 810</b>
<b>Kortfristiga fordringar</b>				
Kundfordringar	0	1 710 930	0	979 236
Skattefordringar	0	0	556 176	0
Övriga fordringar	1 428 747	455 174	632 890	4 670 562
Förutbetalda kostnader	8 469	414 251	0	2 148 013
	<b>1 437 216</b>	<b>2 580 355</b>	<b>1 189 066</b>	<b>7 797 811</b>
<b>Kassa och bank</b>	<b>706 491</b>	<b>1 720 529</b>	<b>2 394 280</b>	<b>1 484 093</b>
<b>Summa omsättningstillgångar</b>	<b>2 143 707</b>	<b>4 315 694</b>	<b>3 583 346</b>	<b>9 296 714</b>
<b>SUMMA TILLGÅNGAR</b>	<b>6 063 232</b>	<b>23 603 350</b>	<b>7 511 721</b>	<b>30 019 355</b>

## BALANSRÄKNING KONCERN – FORTSÄTTNING

Belopp i SEK	2019-03-31	2018-03-31	2018-12-31	2017-12-31
<b>EGET KAPITAL OCH SKULDER</b>				
<b><i>Eget kapital</i></b>				
Aktiekapital	1 477 820	11 378 676	1 391 655	9 426 538
Ej registrerat aktiekapital	0	0	0	110 570
Omräkningsdifferens		67 830		0
Övrigt tillskjutet kapital	120 289 885	106 205 365	120 289 885	98 685 655
Balanserat resultat inkl. periodens resultat	-121 833 457	-110 069 725	-118 403 564	-101 024 796
<b>Summa eget kapital</b>	<b>-65 752</b>	<b>7 582 146</b>	<b>3 277 976</b>	<b>7 197 967</b>
<b><i>Långfristiga skulder</i></b>				
Räntebärande skulder till kreditinstitut	62 500	0	62 500	533 859
	<b>62 500</b>	<b>0</b>	<b>62 500</b>	<b>533 859</b>
<b><i>Kortfristiga skulder</i></b>				
Skulder till kreditinstitut	0	37 500	0	278 410
Leverantörsskulder	2 133 296	1 642 998	1 298 891	1 641 260
Övriga kortfristiga skulder	2 981 390	13 527 785	2 035 990	16 947 395
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	950 798	812 921	836 364	3 420 464
	<b>6 065 484</b>	<b>16 021 204</b>	<b>4 171 245</b>	<b>22 287 529</b>
<b>SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER</b>	<b>6 063 232</b>	<b>23 603 350</b>	<b>7 511 721</b>	<b>30 019 355</b>
Ställda säkerheter	0	1 000 000	1 000 000	1 000 000
Eventualförpliktelse	0	0	0	0
<b>Summa säkerhet och ansvarsförbindelser</b>	<b>0</b>	<b>1 000 000</b>	<b>1 000 000</b>	<b>1 000 000</b>

## 14 BALANSRÄKNING MODERBOLAG

Belopp i SEK	2019-03-31	2018-03-31	2018-12-31	2017-12-31
<b>TILLGÅNGAR</b>				
<b>Anläggningstillgångar</b>				
<b>Immateriella anläggningstillgångar</b>				
Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten	0	1 600 000	0	1 600 000
	<b>0</b>	<b>1 600 000</b>	<b>0</b>	<b>1 600 000</b>
<b>Materiella anläggningstillgångar</b>				
Maskiner o tekn anläggningar	27 383	63 590	36 342	72 674
	<b>27 383</b>	<b>63 590</b>	<b>36 342</b>	<b>72 674</b>
<b>Finansiella anläggningstillgångar</b>				
Andelar i koncernföretag	50 000	13 960 000	50 000	13 960 000
Andra långfristiga värdepappersinnehav	3 031 076	3 836 788	3 031 076	3 836 788
Lämnade depositioner	535 834	559 581	535 834	1 653 344
	<b>3 616 910</b>	<b>18 356 369</b>	<b>3 616 910</b>	<b>19 450 132</b>
<b>Summa anläggningstillgångar</b>	<b>3 644 293</b>	<b>20 019 959</b>	<b>3 653 252</b>	<b>21 122 806</b>
<b>Omsättningstillgångar</b>				
<b>Varulager m.m.</b>				
Förskott till leverantörer	0	14 810	0	14 810
	<b>0</b>	<b>14 810</b>	<b>0</b>	<b>14 810</b>
<b>Kortfristiga fordringar</b>				
Fordringar hos koncernföretag	1 492 069	5 803 283	474 480	3 675 481
Skattefordringar	0		552 780	0
Övriga fordringar	492 780	449 561	632 890	525 147
Förutbetalda kostnader	5 000	414 250	0	419 249
	<b>1 989 849</b>	<b>6 667 094</b>	<b>1 660 150</b>	<b>4 619 877</b>
<b>Kassa och bank</b>	<b>217 963</b>	<b>821 089</b>	<b>2 402 930</b>	<b>15 265</b>
<b>Summa omsättningstillgångar</b>	<b>2 207 812</b>	<b>7 502 993</b>	<b>4 063 080</b>	<b>4 649 952</b>
<b>SUMMA TILLGÅNGAR</b>	<b>5 852 105</b>	<b>27 522 952</b>	<b>7 716 332</b>	<b>25 772 758</b>

## BALANSRÄKNING MODERBOLAG – FORTSÄTTNING

Belopp i SEK	2019-03-31	2018-03-31	2018-12-31	2017-12-31
<b>EGET KAPITAL OCH SKULDER</b>				
<b><i>Eget kapital</i></b>				
<i>Bundet eget kapital</i>				
Aktiekapital	1 477 820	11 300 413	1 391 655	9 426 538
Ej reg aktiekapital	0	0	0	110 570
Fond för utv utgifter	0	727 273	0	4 526 208
<i>Fritt eget kapital</i>				
Överkursfond	119 052 665	117 839 780	117 888 437	109 565 408
Balanserat resultat	-115 637 904	-115 094 544	-77 013 059	-78 223 483
Periodens resultat	-1 891 959	-2 955 012	-38 624 843	-39 934 653
<b>Summa eget kapital</b>	<b>3 000 622</b>	<b>11 817 910</b>	<b>3 642 190</b>	<b>5 470 588</b>
<b><i>Kortfristiga skulder</i></b>				
Skulder till kreditinstitut	0	0	0	66 663
Leverantörsskulder	1 155 580	1 502 473	1 141 766	1 641 260
Skulder till koncernföretag	121 000	0	121 000	1 105 213
Övriga kortfristiga skulder	632 105	13 397 648	1 983 015	16 897 670
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	942 798	804 921	828 361	591 364
	<b>2 851 483</b>	<b>15 705 042</b>	<b>4 074 142</b>	<b>20 302 170</b>
<b>SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER</b>	<b>5 852 105</b>	<b>27 522 952</b>	<b>7 716 332</b>	<b>25 772 758</b>
Ställda säkerheter	0	1 000 000	1 000 000	1 000 000
Eventualförpliktelse	0	0	0	0
<b>Summa säkerhet och ansvarsförbindelser</b>	<b>0</b>	<b>1 000 000</b>	<b>1 000 000</b>	<b>1 000 000</b>



## 15 KASSAFLÖDESANALYS KONCERN

Belopp i SEK	2019 <i>jan-mars</i>	2018 <i>jan-dec</i>	2017 <i>jan-dec</i>
<b>Den löpande verksamheten</b>			
Rörelseresultat efter avskrivningar	-2 817 653	-20 682 128	-33 159 986
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	18 961	1 635 175	-27 302 957
Erhållen ränta		52 030	190 167
Erlagd ränta	-71 410	-633 939	-1 033 948
<b>Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar i rörelsekapitalet</b>	<b>-2 870 102</b>	<b>-19 628 862</b>	<b>-61 306 724</b>
<b>Kassaflöde från förändringar i rörelsekapital</b>			
Ökning/minskning av kortfristiga fordringar	-248 150	6 608 745	-6 237 830
Ökning/minskning av kortfristiga skulder	2 680 855	-18 116 284	15 088 622
<b>Kassaflöde från den löpande verksamheten</b>	<b>-437 397</b>	<b>-31 136 401</b>	<b>-52 455 932</b>
<b>Investeringsverksamheten</b>			
Investeringar immateriella anläggningstillgångar	0		3 189 312
Investeringar materiella anläggningstillgångar	0	0	0
Investeringar finansiella anläggningstillgångar	0		17 434 429
<b>Kassaflöde från investeringsverksamheten</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>20 623 741</b>
<b>Finansieringsverksamheten</b>			
Nyemissioner		40 435 202	28 593 606
Emissionsutgifter		-4 284 772	-2 518 094
Konvertering skulder till aktier	-1 250 392		
Amortering av låneskulder		-4 103 842	-779 259
<b>Kassaflöde från finansieringsverksamheten</b>	<b>-1 250 392</b>	<b>32 046 588</b>	<b>25 296 253</b>
<b>Periodens kassaflöde</b>	<b>-1 687 789</b>	<b>910 187</b>	<b>-6 535 938</b>
Likvida medel vid periodens början	2 394 280	1 484 093	8 020 031
Likvida medel vid periodens slut	706 491	2 394 280	1 484 093
<b>Summa disponibla likvida medel</b>	<b>706 491</b>	<b>2 394 280</b>	<b>1 484 093</b>

## 16 KASSAFLÖDESANALYS MODERBOLAG

Belopp i SEK	2019 jan-mars	2018 jan-dec	2017 jan-dec
<b>Den löpande verksamheten</b>			
Rörelseresultat efter avskrivningar	-1 891 959	-2 939 675	-15 865 175
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	8 959	-101 486	1 636 332
Erhållen ränta	0	64 367	52 030
Erlagd ränta	-2 250	-79 704	-337 015
<b>Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar i rörelsekapitalet</b>	<b>-1 885 250</b>	<b>-3 056 498</b>	<b>-14 513 828</b>
<b>Kassaflöde från förändringar i rörelsekapital</b>			
Ökning/minskning av kortfristiga fordringar	-329 699	-2 047 217	4 115 528
Ökning/minskning av kortfristiga skulder	1 280 374	-4 597 128	-14 198 930
<b>Kassaflöde från den löpande verksamheten</b>	<b>-934 575</b>	<b>-9 700 843</b>	<b>-24 597 230</b>
<b>Investeringsverksamheten</b>			
Investeringar immateriella anläggningstillgångar	0	0	0
Investeringar finansiella anläggningstillgångar	0	1 093 763	-5 655 118
<b>Kassaflöde från investeringsverksamheten</b>	<b>0</b>	<b>1 093 763</b>	<b>-5 655 118</b>
<b>Finansieringsverksamheten</b>			
Aktiekapital	0	1 873 875	0
Övrigt tillskjutet kapital	0	8 274 372	0
Nyemissioner	0	0	40 435 202
Konvertering skulder till aktier	-1 250 392	0	0
Emissionsutgifter	0	-735 343	-4 284 773
Amortering av låneskulder	0	0	-3 510 416
<b>Kassaflöde från finansieringsverksamheten</b>	<b>-1 250 392</b>	<b>9 412 904</b>	<b>32 640 013</b>
<b>Periodens kassaflöde</b>	<b>-2 184 967</b>	<b>805 824</b>	<b>2 387 665</b>
Likvida medel vid periodens början	2 402 930	15 265	15 265
Likvida medel vid periodens slut	217 963	821 089	2 402 930
<b>Summa disponibla likvida medel</b>	<b>217 963</b>	<b>821 089</b>	<b>2 402 930</b>

## 17 FÖRÄNDRINGAR I EGET KAPITAL – KONCERN

	Aktiekapital	Ej reg. aktiekapital	Övrigt tillskjutet kapital	Ansamlad förlust	Summa eget kapital
Vid årets början	1 391 655	0	120 289 885	-118 403 564	3 277 976
Registrerade nyemissioner under året					0
Utnyttjade konvertibler	86 165			1 164 227	1 250 392
Justering för tidigare nedskrivningar i koncernen m.m				-1 776 467	-1 776 467
Periodens resultat				-2 817 653	-2 817 653
<b>Vid periodens slut</b>	<b>1 477 820</b>	<b>0</b>	<b>120 289 885</b>	<b>-121 833 457</b>	<b>-65 752</b>

## 18 FÖRÄNDRINGAR I EGET KAPITAL – MODERBOLAG

	Aktiekapital	Ej reg. aktiekapital	Överkurs-fond	Ansamlad förlust	Summa eget kapital
Vid årets början	1 391 655	0	117 888 437	-115 637 902	3 642 190
Utnyttjade konvertibler	86 165		1 164 227		1 250 392
Periodens resultat				-1 891 959	-1 891 959
<b>Vid periodens slut</b>	<b>1 477 820</b>	<b>0</b>	<b>119 052 664</b>	<b>-117 529 861</b>	<b>3 000 623</b>

## 19 FÖRÄNDRINGAR I ANTAL AKTIER – MODERBOLAG

Förändringar i antal utestående aktier	2019 <i>jan-mars</i>	2018 <i>Helår</i>	2017 <i>Helår</i>	2016 <i>Helår</i>	2015 <i>Helår</i>
<b>Ingående antal</b>	<b>278 330 990</b>	<b>102 937 855</b>	<b>39 978 751</b>	<b>9 558 642</b>	<b>1 600 000</b>
Uppdelning av aktier	0	0	0	0	220 000
Nyemission	0	121 117 638	7 418 000	29 426 815	3 765 500
Optionsinlösen	17 232 966	0	0	993 294	2 384 000
Kvittningsemission	0	54 275 497	33 041 104	0	1 500 000
Apportemission	0	0	22 500 000	0	89 142
<b>Utgående antal</b>	<b>295 563 956</b>	<b>278 330 990</b>	<b>102 937 855</b>	<b>39 978 751</b>	<b>9 558 642</b>

## 20 PRINCIPER FÖR DELÅRSRAPPORTENS UPPRÄTTANDE

---

Regelverket K3 har använts för perioden. Denna delårsrapport har upprättats i enlighet Årsredovisningslagen samt Bokföringsnämndens allmänna råd. I det fall det saknas ett allmänt råd har i förekommande fall vägledning hämtats från Redovisningsrådets rekommendationer. Samma redovisningsprinciper och beräkningsmetoder har använts i delårsrapporten som i den senaste årsredovisningen.

## 21 INKOMSTSKATTER

---

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

## 22 KOMMANDE REDOVISNINGSTILLFÄLLEN

---

- Datum för publicering av årsredovisning för verksamhetsåret 2018 meddelas inom kort.
- 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.

*Stockholm den 14:e maj 2019*

*Claes Tellman, Styrelseordförande*

*Bülent Balıkcı, Styrelseledamot*

*Umeed Noor Galay, Styrelseledamot*

*Daniel Redén, Styrelseledamot*