



gaming corps

Inbjudan till teckning av aktier i
Gaming Corps AB

Företrädesemission



INVESTERINGSMEMORANDUM

Viktig information

VISSA DEFINITIONER

I detta memorandum gäller följande definitioner om inget annat anges. Med "Gaming Corps", "Bolaget" eller "Koncernen", avses Gaming Corps AB, med organisationsnummer 556964-2969, samt i förekommande fall den företagsgrupp i vilken Gaming Corps AB utgör moderbolag. Med "Memorandumet", "detta Memorandum" eller "Dokumentet" avses föreliggande memorandum. Med "Erbjudandet" avses erbjudandet att teckna aktier i Bolaget i enlighet med villkoren i Memorandumet. Med "Eminova" avses Eminova Fondkommission AB, med organisationsnummer 556889-7887. Med "Euroclear" avses Euroclear Sweden AB, med organisationsnummer 556112-8074.

ALLMÄNT

Detta Memorandum har inte upprättats i enlighet med Europaparlamentets och rådets förordning (EU) 2017/1129 (Prospektförordningen). Memorandumet utgör således inte ett prospekt och har inte godkänts av eller registrerats hos Finansinspektionen. Tvist som uppkommer med anledning av innehållet i detta Memorandum och därmed sammanhängande rättsförhållanden ska avgöras av svensk domstol exklusivt. Svensk materiell rätt är exklusivt tillämplig på detta Memorandum och till dokumentet hörande handlingar.

DISTRIBUTIONSOMRÅDEN

Erbjudandet riktar sig inte till aktieägare eller andra investerare med hemvist i USA, Kanada, Australien, Nya Zeeland, Singapore, Hongkong, Japan eller Sydafrika, eller i något annat land där deltagande i emissionen skulle förutsätta ytterligare erbjudandehandlingar eller prospekt, registrerings- eller andra åtgärder än enligt svensk rätt, eller eljest strida mot regler i sådant land. Inga teckningsrätter, betalda tecknade aktier, aktier eller andra värdepapper utgivna av Gaming Corps har registrerats eller kommer att registreras enligt United States Securities Act 1933, eller enligt värdepapperslagstiftningen i någon delstat i USA eller någon provinslag i Kanada. Därför får inga teckningsrätter, betalda tecknade aktier, aktier eller andra värdepapper utgivna av Gaming Corps överlåtas eller erbjudas till försäljning i USA eller Kanada annat än i sådana undantagsfall som inte kräver registrering. Anmälan om förvärv av aktier i strid med ovanstående kan komma att anses vara ogiltig och lämnas utan avseende.

FRAMÅTRIKTAD INFORMATION

Detta Memorandum innehåller viss framåtriktad information som återspeglar Bolagets aktuella syn på framtida händelser som baseras på aktuella förhållanden vid tidpunkten för offentliggörandet av Memorandumet. Ord som "avses", "bedöms", "förväntas", "kan", "tror", "uppskattar" och "planerar" samt andra uttryck som används för att indikera att informationen är att beakta som uppskattningar och prognoser. Framåtriktad information är alltid förenad med såväl kända som okända osäkerhetsfaktorer eftersom den avser och är beroende av händelser och omständigheter utanför Bolagets kontroll. Någon garanti att lämnade bedömningar som görs i Memorandumet avseende framåtriktad information lämnas därför inte, varken uttryckligen eller underförstått.

PRESENTATION AV FINANSIELL INFORMATION

De siffror som redovisas i detta Memorandum har, i vissa fall, avrundats och därför summerar inte nödvändigtvis tabellerna i Dokumentet. Alla finansiella belopp anges i svenska kronor ("SEK") om inte annat anges. Med "KSEK" avses tusen svenska kronor och med "MSEK" avses miljoner svenska kronor. Med "USD" avses amerikanska dollar. Med "EUR" avses Euro. Finansiell information i detta Memorandum som rör Bolaget och som inte ingår i den reviderade informationen eller har granskats av Bolagets revisor enligt vad som anges här, härstammar från Bolagets internredovisning och rapporteringssystem. Förutom när så uttryckligen anges har ingen information i Memorandumet granskats eller reviderats av Bolagets revisor.

RÅDGIVARE

Eminova är finansiell rådgivare till Gaming Corps med anledning av Erbjudandet och har biträtt Bolaget vid upprättandet av Memorandumet. Då samtliga uppgifter i Dokumentet härrör från Bolaget friskriver sig Eminova från allt ansvar i förhållande till befintliga och blivande aktieägare i Bolaget samt avseende andra direkta eller indirekta ekonomiska konsekvenser till följd av investerings- eller andra beslut som helt eller delvis grundas på uppgifter i Memorandumet. Eminova är Bolagets emissionsinstitut i samband med Erbjudandet.



Innehåll

Viktig information	02
Erbjudandet i sammandrag	03
Risker och osäkerhetsfaktorer	04
Inbjudan till teckning av aktier i Gaming Corps	07
Bakgrund och motiv	09
VD har ordet	12
Villkor och anvisningar	15
En introduktion till Gaming Corps	19
Affärsområde iGaming	23
Affärsområde Gaming	27
Styrelse, ledande befattningshavare och revisor	31
Utvald finansiell information	35
Aktiekapital och ägarförhållanden	43
Legala frågor och övrig information	47
Bolagsordning	49
Kontaktinformation	51

Erbjudandet i sammandrag

TECKNINGSKURS

3,00 SEK per ny aktie

EMISSIONSBELOPP

26,1 MSEK

ANTAL AKTIER I ERBJUDANDET

8 704 652

AVSTÄMNINGS DAG

2 november 2020

TECKNINGSPERIOD

4–18 november 2020

FÖRETRÄDESRÄTT

För varje aktie i Gaming Corps som innehas på avstämningsdagen erhålls en (1) teckningsrätt. Fyra (4) teckningsrätter berättigar till teckning av en (1) ny aktie.

HANDEL MED TECKNINGSRÄTTER

4–16 november 2020

HANDEL MED BTA

Handel med BTA (betalda tecknade aktier) pågår fram till dess emissionen registrerats hos Bolagsverket, vilket beräknas ske omkring vecka 53.

TECKNINGSRÄTTRERNA KAN HA ETT EKONOMISKT VÄRDE

För att inte teckningsrätternas värde ska gå förlorat måste innehavaren antingen utnyttja de erhållna teckningsrätterna och teckna nya aktier senast den 18 november 2020 eller senast den 16 november 2020 sälja de erhållna teckningsrätterna som inte avses utnyttjas för teckning av nya aktier. Observera att det även är möjligt att anmäla sig för teckning av nya aktier utan stöd av teckningsrätter och att aktieägare med förvaltarregistrerade innehav med depå hos bank eller annan förvaltare ska kontakta sin bank eller förvaltare för instruktioner hur teckning och betalning ska ske.



Risker och osäkerhetsfaktorer

En investering i Gaming Corps aktier innefattar olika risker. 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. De risker som beskrivs nedan är inte de enda risker som Bolaget och dess aktieägare kan exponeras för. Det finns andra risker som per dagen för publikationen av detta memorandum är okända för Bolaget eller som Bolaget per dagens datum inte anser är väsentliga men som också kan påverka Bolagets verksamhet, finansiella ställning eller rörelseresultat negativt. Sådana risker kan också leda till att priset på Bolagets aktier faller avsevärt och en investerare riskerar att förlora en del av eller hela sin investering. Utöver detta avsnitt bör en investerare även i sin helhet beakta övrig information i detta dokument. Detta memorandum innehåller även framåtriktade uttalanden som kan påverkas av framtida händelser, risker och osäkerheter. Bolagets faktiska resultat kan skilja sig väsentligt från de resultat som förväntades i de framåtriktade uttalandena på grund av många faktorer, däribland men inte begränsat till de risker som beskrivs nedan.

GAMING CORPS HAR HISTORISKT HAFT NEGATIVT KASSAFLÖDE OCH DET FINNS RISK FÖR FRAMTIDA KAPITALBEHOV

Bolaget har tidigare haft ett negativt kassaflöde från verksamheten på koncernnivå. Det föreligger risk att Bolaget under kortare eller längre perioder inte kommer att generera tillräckliga medel för att finansiera den fortsatta verksamheten. Om Bolaget inte lyckas generera ytterligare intäkter skulle Bolaget komma att behöva söka ytterligare finansiering genom t.ex. nyemission, tredje parter eller genom privata finansieringsalternativ. Vidare kan det innebära att Bolaget kan behöva genomföra kostnadsbesparingar och/eller senarelägga befintliga projekt, eller söka alternativ finansiering till exempel i form av banklån eller enskilda investeringar.

Vidare kan marknadsförhållandena, den allmänna tillgängligheten på krediter, Bolagets kreditbetyg samt osäkerhet och/eller störningar på kapital- och kredit-marknaderna komma att påverka möjligheten och tillgängligheten till finansiering. Givet Bolagets finansiella situation, samt att Bolaget är relativt ungt, kan avtal om lån och annan form av finansiering komma att erbjudas endast till villkor som är sämre än för andra bolag. Vidare finns det en risk att nytt kapital inte kan anskaffas när det behövs eller att kapital inte kan anskaffas på för Bolaget kommersiellt acceptabla villkor. Det finns ingen garanti för att Bolaget kommer erhålla finansiering eller att tillgängligt kapital är tillräckligt för att finansiera verksamheten i enlighet med Bolagets strategi. Om ovanstående risker realiserar kan det få en väsentlig negativ inverkan på Gaming Corps verksamhet, finansiella ställning och resultat.

BOLAGET HAR HISTORISKT REDOVISAT FÖRLUSTER OCH DET FINNS EN RISK ATT BOLAGET FRAMGENT INTE BLIR LÖNSAMT

Bolaget har under den period som omfattas av den historiska finansiella informationen redovisat förluster samt begränsade intäkter. Det finns en risk att Bolaget i framtiden inte kommer att generera tillräckligt med intäkter för att finansiera sin verksamhet, vilket kan komma att bero på ett flertal händelser, varav vissa är utanför Bolagets kontroll. Bolaget har historiskt haft kontinuerligt behov av rörelsekapital som har hanterats genom bland annat lån, kassa, eget kapital och nyemissioner.

Bolagets rörelsekapitalbehov sammanhänger framförallt med kostnader för personal, kostnader för produktutveckling samt osäkerhet i form av intäkter från ännu ej formellt ingångna kundprojekt. Om Bolaget inte lyckas generera tillräckligt med intäkter för att finansiera verksamheten kan det få en väsentlig negativ inverkan på Gaming Corps verksamhet, finansiella ställning och resultat.

PRODUKTUTVECKLING OCH FÖRSÄLJNING KAN PRÄGLAS AV LÅNGA PROCESSER

Gaming Corps utvecklar spelet "Oh Frog" i genren "action adventure puzzle" där Kapitel 1 av 6 lanserades via en sk "soft launch" den 20 april 2020. Utveckling av Kapitel 2 pågår. Förhandlingar med publiceringsbolag har hållits men pausats under sommaren 2020 pga resursbrist. Vidare meddelande Gaming Corps den 11 oktober 2019 ett samarbete med ATG som den 20 december resulterade i att avtal ingicks, efter att dialog pågått sedan början av 2019 då betydande delar av den tid som lades på försäljning och produktutveckling under vår och sommar 2019 dedikerades till att ta fram samarbetsavtalet och utveckla den första exklusiva produkten. Denna produkt har ännu inte nått marknaden men kommer lanseras i närtid.

Produktutvecklingen av spelet Oh Frog och avtalet med ATG avseende är tydliga exempel på att ledtiderna för såväl produktutveckling som för en försäljningsprocess kan vara långa och oförutsägbara. Mot bakgrund av ovan finns det således en risk att långa ledtider kan skapa osäkerheter för huruvida en produkt hinner bli färdigställd till en marknad som fortfarande efterfrågar produkten eller att potentiella köpare väljer andra konkurrerande produkter som färdigställs snabbare. Följaktligen kan sådana risker få en väsentlig negativ inverkan på Bolagets verksamhet, resultat och finansiella ställning.

LANSERING AV NYA SPELTITLAR KAN GENERERA LÄGRE INTÄKTER ÄN BEDÖMT

Vid lanseringar av nya speltitlar, som t.ex. "Oh Frog", finns risken att dessa inte mottas av marknaden enligt Bolagets förväntningar vilket bland annat kan innebära att en speltitel får negativa recensioner av speljournalister, influencers inom spelindustrin eller att spelare



ger en speltiteln dåligt omdöme i såväl spelplattformen (till exempel betygssystemet som finns i Steam) som i diverse spelforum (communityn). Negativa omdömen från marknaden kan bland annat bero på att en speltitel kan innehålla buggar, att spelets "story" inte anses vara tillräckligt tilltalande eller att priset på speltiteln är för högt i förhållande till andra liknande spel på marknaden. Negativa omdömen från marknaden kan ha en väsentlig negativ påverkan på marknadens intressen för spelet och leda till intäktsbortfall, sämre marginaler och minskade kassaflöden. Om en spellansering resulterar i lägre intäkter än bedömt kan det medföra en väsentlig negativ inverkan på Bolagets verksamhet, finansiella ställning och resultat.

BOLAGET KAN KOMMA ATT MISSLYCKAS MED ATT UTVECKLAS OCH ANPASSA SIG EFTER NY TEKNIK

Bolagets bransch kännetecknas av snabb utveckling av nya produkter, teknik och konsumentbeteende hos slutanvändaren och det är således viktigt att Bolaget kontinuerligt uppdaterar och utvecklar nya och befintliga produkter och teknologi. Ett utbrett införande av ny internetteknik, ny hårdvara, nya typer av spelkonsoler och högre standarder kan kräva att Bolaget måste tillföra betydande medel för att ersätta, uppgradera, ändra eller anpassa sitt erbjudande. Som ett led i den snabba teknikutvecklingen medför det även att en del teknik inte får genomslag på marknaden eller utkonkurreras av andra lösningar. Det finns en risk att Bolaget investerar resurser och pengar i att anpassa sitt erbjudande till en teknik som inte blir så framgångsrik som Bolaget bedömer. Om någon av dessa risker skulle realiseras skulle det kunna medföra en väsentlig negativ inverkan på Bolagets verksamhet, resultat och finansiella ställning.

BOLAGETS STYRELSE OCH BOLAGSLEDNING ÄR FÖRHÅLLANDEVIS NYA OCH BOLAGET ÄR DÄRTILL BEROENDE AV NYCKELPERSONER

Bolagets historik har präglats av händelser som har haft en negativ inverkan på Bolagets verksamhet vilket bland annat ledde till den omnoteringsprocess och observationsnotering på Nasdaq First North Growth Market som pågick under nära ett år fram till november 2019. Majoriteten av Bolagets styrelse och bolagsledning har tillkommit sedan slutet av 2018 och är förhållandevis nya i Bolaget. I samband med att den nya styrelsens och bolagsledningen tog vid initierade Bolaget en genomlysning av verksamheten som sådan och den historik som präglat Bolagets verksamhet. Det finns en risk att det kan komma att ta ytterligare tid för styrelsen och bolagsledningen att komma till rätta med felaktigheter som tidigare har begåtts i verksamheten som bland annat rör informationsgivning till marknaden, intern kontroll och som i sin tur har lett till orena revisionsberättelser vilket kan få en negativ inverkan på Bolagets möjligheter att bedriva verksamheten i enlighet med den uttalade strategin. Vidare finns det 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 kvalificerad

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 SÄKERHETSBRÖTT KAN UTGÖRA ETT HOT I VERKSAMHETEN

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.

BOLAGET ÄR UTSATT FÖR IMMATERIALRÄTTSLIGA RISKER OCH TVISTER

Risk föreligger att immaterialrättsliga tvister kan uppstå. Tvister kan uppstå dels i samband med att tredje part bedöms inkräkta 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.

BOLAGET ÄR UTSATT FÖR LEGALA OCH POLITISKA RISKER

Bolaget är, och kommer även framgent att vara, verksamt på marknaden och inom sektorer som i många fall präglas av en hög grad av politisk styrning och/eller lagstiftning samt regleringar av olika slag. Exempelvis kan lagstiftning inom iGaming-marknaden komma att ändras och begränsa Bolagets möjligheter till marknadsföring. Därmed föreligger risk att ändringar i lagar, regelverk eller den politiska situationen på olika marknader där Bolaget och/eller dess kunder är verksamma kan ha en inverkan på Bolagets lönsamhet och framtidsutsikter.

OM BOLAGET INTE FRAMGÅNGSRIKT HANTERAR DESS STRATEGI KAN TILLVÄXTEN KOMMA ATT UTEBLI

För att uppnå intäkter och tillväxtmål måste Bolaget framgångsrikt hantera affärsmöjligheter, intäkter, produkt- och servicekvalitet som krävs för att möta kundernas efterfrågan där Bolaget är verksamt. Detta kräver också att Bolaget är framgångsrikt i att hitta kvalificerad personal. Bolaget kan utforska nya, diversifierade intäktsgenererande strategier och den ökande 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 av 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 medföra en väsentlig negativ inverkan på Bolagets verksamhet, resultat och finansiella ställning.

BOLAGET VERKAR I EN KONKURRENSUTSATT MARKNAD OCH BOLAGET KAN KOMMA ATT MISSLYCKAS MED ATT KONKURRERA PÅ ETT FRAMGÅNGSRIKT SÄTT

Gaming Corps har beslutat att Bolagets ska verka inom marknaderna för Gaming och iGaming. Bolaget har en utbredd konkurrens på båda målmarknader. Det finns en risk för att Gaming Corps konkurrenter är bättre eller snabbare än Bolaget på att anpassa sig till och utveckla nya och/eller bättre spel, övriga produkter och/eller teknologier. Det finns även en risk att Bolagets strategi för utveckling av spel inom en viss genre kan visa sig vara felaktig då dessa spel inte lockar tillräckligt med spelare. Ökad konkurrens från såväl större som mindre aktörer kan bidra till lägre priser och minskad efterfrågan på Bolagets produkter och därmed försämrad marginal för Bolaget. Gaming Corps ställning på befintliga marknader kan snabbt försvagas genom att Bolagets konkurrenter utvecklar nya, bättre och/eller billigare spelprodukter och teknologier. Nuvarande och potentiella konkurrenter kan även vara bolag som är mer välkända, har en mer omfattande kundkrets och kan nå framgång i att öka sina marknadsandelar genom exempelvis omfattande marknadsföringsinsatser. En för Bolaget försvagad marknadsposition och/eller ökad konkurrens skulle kunna medföra en väsentlig negativ inverkan på Bolagets verksamhet, resultat och finansiella ställning.

RISKER RELATERADE TILL SKATT

Gaming Corps bedriver sin primära operationella verksamhet i Sverige 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.

GAMING CORPS AKTIE HAR FRÅN TID TILL ANNAN VARIT FÖREMÅL FÖR INAKTIV OCH ILLIKVID HANDEL PÅ NASDAQ FIRST NORTH GROWTH MARKET

Aktierna i Gaming Corps har sedan 2015 handlats på den oreglerade handelsplattformen Nasdaq First North Growth Market. Aktier som handlas på oreglerade marknadsplatser har generellt lägre omsättning än aktier som handlas på reglerad marknad. Omsättningen i Gaming Corps aktie kan variera under perioder, och har från tid till annan varit föremål för inaktiv och illikvid handel, och avståndet mellan köp- och säljkurser kan från tid till annan vara stort. Likviditeten i Bolagets aktie kan påverkas av ett antal olika interna och externa faktorer. Till de interna

faktorerna hör bland annat förvärv av nya bolag och kvartalsvariationer. Till de externa faktorerna hör allmänna ekonomiska förhållanden, bransch-faktorer, konjunktur samt ytterligare faktorer som inte är relaterade till Bolagets verksamhetsutveckling. Det pris som aktierna handlas till kommer att påverkas av ett stort antal faktorer, varav några är specifika för Gaming Corps och dess verksamhet medan andra är generella för noterade bolag. Det en risk för att en aktiv och likvid handel inte utvecklas eller inte förblir hållbar vilket kan komma att medföra svårigheter för aktieägare att avyttra aktierna. Om någon av dessa risker skulle realiseras skulle det kunna få en väsentlig negativ effekt på aktiens pris.

GAMING CORPS KAN BEHÖVA TA IN YTTERLIGARE KAPITAL VILKET KAN INNEBÄRA ATT INVESTERARNAS INNEHAV SPÄDS UT OCH PÅVERKA PRISET PÅ AKTIERNA

Gaming Corps 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 aktieägares 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.

UTDELNING PÅ AKTIERNA KAN KOMMA ATT UTEBLI

Bolaget har, för perioden som omfattas av den historiska finansiella informationen i Bolagsbeskrivningen, inte beslutat om någon vinstutdelning. Gaming Corps har per dagen för Bolagsbeskrivningen inte någon antagen utdelningspolicy och har heller 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.



Inbjudan till teckning av aktier i Gaming Corps

Den 26 oktober 2020 beslutade styrelsen i Gaming Corps AB (publ) (org.nr. 556964-2969), med stöd av bemyndigande från årsstämman den 24 juni 2020, att genomföra en nyemission med företrädesrätt för befintliga aktieägare. Emissionen omfattar högst 8 704 652 aktier, och kan inbringa bolaget ca 26 113 956 SEK vid full teckning före emissionskostnader, vilka beräknas uppgå till ca 0,8 MSEK. Emissionskostnaderna består huvudsakligen av administration, upprättande av dokumentation och marknadsföringskostnader.

ERBJUDET VÄRDEPAPPER, TECKNINGSKURS

Erbjudandet avser teckning av nyemitterade stamaktier till en kurs om 3,00 SEK per styck.

TECKNINGSPERIOD

Teckningsperioden pågår från och med den 4 november till och med den 18 november 2020.

FÖRETRÄDESRÄTT TILL TECKNING OCH TECKNINGSRÄTTER

De aktieägare eller företrädare för aktieägare som på avstämningsdagen den 2 november 2020 är registrerade i den av Euroclear för Bolagets räkning förda aktieboken äger företrädesrätt vid teckning. Aktieägare i Bolaget erhåller en (1) teckningsrätt för varje innehavd aktie. Det krävs fyra (4) teckningsrätter för att teckna en (1) ny aktie. Även de som tidigare inte är aktieägare i Gaming Corps är välkomna att teckna, och erhåller tilldelning i mån av utrymme.

TILDELNING

För det fall inte samtliga nya aktier tecknas med företrädesrätt skall styrelsen, inom ramen för Erbjudandets högsta belopp, besluta om fördelning av aktier som inte tecknats med företrädesrätt. Sådan fördelning skall i första hand ske till aktietecknare som utnyttjat teckningsrätter i Erbjudandet i förhållande till det antal teckningsrätter som var och en utnyttjat för teckning och i andra hand till övriga tecknare i förhållande till tecknat belopp.

UTSPÄDNING

Vid full teckning i Erbjudandet kommer antalet aktier att öka från 34 818 611 till 43 523 263 aktier. De nyemitterade aktierna kommer därmed att utgöra 20 % av samtliga utgivna aktier i Bolaget. Tidigare aktieägare i Gaming Corps som väljer att inte teckna några aktier i föreliggande emission kommer att se sina ägarandelar spädas ut i motsvarande grad.



TECKNINGSFÖRBINDELSER

Erbjudandet omfattas av teckningsförbindelser om ca 6,2 MSEK (motsvarande ca 23,7 % av det totala emissionsbeloppet), vilka har lämnats under oktober 2020. Externa emissionsgarantier har inte upphandlats inför föreliggande emission.

NAMN	BELOPP I SEK	ANDEL AV ERBJUDANDET	TYP
Findolon AB	3 589 518	13,75%	Kontant
Daniel Redén	1 204 098	4,61%	Kontant
Bülent Balikci	852 923	3,27%	Kontant
Östen Carlsson	357 142	1,37%	Kontant
Claes Tellman	93 750	0,36%	Kontant
Juha Kauppinen	65 973	0,25%	Kontant
Erika Mattsson	15 900	0,06%	Kontant
Caroline Kauppinen	12 855	0,05%	Kontant
Mats Lundin	3 075	0,01%	Kontant
Totalt	6 195 234	23,7%	

De som lämnat teckningsförbindelser kan nås via Bolagets kontorsadress. Ersättningar för ingångna teckningsförbindelser utgår ej.



Bakgrund och motiv

Gaming Corps har sedan omstarten 2019 haft en skarp utvecklingskurva med stora strukturella såväl som affärsmässiga förändringar. Affärsidén bygger på att kombinera Gaming och iGaming, och i båda områden arbetar Bolaget med att långsiktigt etablera lönsamma affärer där synergieffekten områdena emellan tas tillvara. iGaming är det affärsområde som bedömts har kortast utvecklingstid innan det blir vinstdrivande, varför resurser och fokus primärt dedikerats där. En solid grund har lagts med etablering av kapacitet, organisation, licens, distribution, samarbetsavtal samt produkter i pipeline.

Gaming Corps står nu inför behovet att stärka produktionskapaciteten inom iGaming för att fortsätta och bredda den innevarande satsningen. Det är Bolagets målsättning att etablera Gaming Corps som ett drivande och nytänkande varumärke på marknaden genom kvalitativa produkter som tas fram utifrån god insikt avseende slutanvändarens önskemål samt gällande lagar och regler. I nuläget finns behov av att tillföra medel med syfte att understödja och stärka verksamheten till den punkt då tillräckligt många, av marknaden väl mottagna, produkter finns hos tillräckligt många operatörer. Antalet operatörer som kan tillhandahålla Gaming Corps produkter ökar stadigt och har redan nått nivåer som medger detta, medan antalet lanserade spel inte ännu har det. Därtill har den tekniska plattform för backend som Bolaget licensierat fungerat tillfredställande sedan start, varför Bolaget anser att den bör förvärfvas. Vid avtalets ingående tillskrevs Bolaget en option för förvärv som medför avdrag för licenskostnader bakåt, en investering som både har betydelse för upprätthållandet av MGA-licensen och ger kostnadsfördelar över tid. Planerade investeringar inom affärsområde iGaming kommande 12-månadersperiod består således av:

1. Vidare förstärkning av programmeringskapaciteten för att kapa flaskhalsar i den senare delen av spelutvecklingen, frontend, och minimera risker förknippade med beroende av enskilda individer.
2. Vidareutveckling av Bolagets nya team i Ukraina för att långsiktigt stärka hela produktionskedjan från idé till färdig produkt samt upprätthålla kostnadseffektivitet.
3. Förstärkning av kompetens inom gamedesign för att säkerställa kvalitet i paritet med Bolagets antagna strategi.
4. Förvärv av teknisk plattform för backend-programmering.
5. Vidareutveckling av kapaciteten för direkt integration. Direkt integration kräver olika mycket av Bolaget beroende på motpartens krav och tekniska förutsättningar. Här avser Bolaget säkra upp att Gaming Corps kan åta sig fler former av samarbeten som inbegriper direkt integration för att på så sätt öka marginalerna i fler affärer.

Vidare har ledningen i dialog med innevarande och potentiella samarbetspartners fått god respons avseende Bolagets strategi för etablering på iGamingmarknaden samt för den pipeline som är planerad. Det har medfört att vi tidigare än beräknat avser etablera Gaming Corps inom fler geografiska områden, något som kräver fler licenser. Licensansökningar ingick inte initialt i 2020 års budget varför det är något som driver kapitalbehovet. Bolaget avser ansöka om en Curaçao Gambling License, samt inom kommande 18-månadersperiod utvärdera och ansöka om ytterligare 1-3 licenser.

Bolaget har även identifierat behovet av att tillföra medel till koncerngemensamma funktioner i syfte att avlasta



ledningsgruppen och möjliggöra snabbare framfart. Det handlar bland annat om administrativt och finansiellt stöd som saknas idag. Bolaget behöver även i takt med att fler samarbetspartners läggs till resurser för att löpande understödja de relationerna. En starkare operativ grund att stå på kommer medföra att ledningsgruppen medges större utrymme för arbete med strategiska frågor. Tillförsel av medel för koncerngemensamma funktioner påverkar exempelvis Bolagets innevarande långsiktiga satsningar inom Gaming. Såväl projektering av "Katrina 1565 – Siege of Malta" samt vidare projektering av Project Intelligence kräver ledningens tid vilket inte kunnat prioriteras under 2020. Med ökat operativt stöd kan mer tid allokeras till dylik affärsutveckling.

Slutligen har Bolaget en planerad men ännu icke aktiverad satsning inom Gaming. Det avser ett mobilspel med idrottstema där en sondering 2019 visat på goda förutsättningar avseende nisch, kommersiella samarbeten och distribution. Vid tillförsel

av kapital kan projektet påbörjas tidigare än vad dagens förutsättningar medför. I det fallet rör det sig om att ta fram gamedesign och affärsplan för vidare beslut om budget och tidsram.

Det är styrelsens bedömning att befintligt rörelsekapital den närmaste tolv månadersperioden inte är tillräckligt för de satsningar som nämns ovan. Styrelsen anser därför att ett kapitaltillskott i nuläget vore fördelaktigt för Bolaget i syfte att kunna möta identifierade behov. Det är vidare styrelsens uppfattning att Bolagets nuvarande strategi och pågående samt kommande initiativ, i kombination med kapitalanskaffningen, kommer att skapa förutsättningar för att realisera den potential till lönsamhet som styrelsen anser föreligger. Bolaget har därför beslutat genomföra Erbjudandet. Vid fullteckning kommer Bolaget att tillföras ca 26,1 MSEK före avdrag för emissionskostnader, vilka beräknas uppgå till 0,8 MSEK.

Planerad fördelning av medel vid fulltecknad företrädesemission enligt nedan.

INITIATIV	MEDEL	ANDEL %
Kapacitets- och kompetenshöjande investeringar inom affärsområde iGaming samt förvärv av teknisk plattform, enligt punkt 1-5 ovan	18,0	71%
Investeringar inom affärsområde iGaming avseende ansökningar om ytterligare licenser	2,5	10%
Koncerngemensamma funktioner samt gamedesign och affärsplan för ny satsning inom affärsområde Gaming	4,8	19%



I händelse av att förestående nyemission inte fulltecknas kommer de medel som tillförs att fördelas enligt procentsatserna ovan, och därefter om ytterligare avvägningar krävs, utifrån följande prioriteringsordning:

1. Förstärkning av produktutvecklingen enligt punkt 1-3 ovan
2. Medel till koncerngemensamma funktioner
3. Förvärv av av teknisk plattform för backend-programmering
4. Ansökan om erhållande av Curaçao Gambling License
5. Vidareutveckling av kapaciteten för direkt integration
6. Game design och affärsplan för mobilspel med idrottstema
7. Utvärdering och ansökan om erhållande av ytterligare licenser

Skulle Erbjudandet inte tecknas i erforderlig utsträckning eller kassaflödet inte utvecklas i enlighet med styrelsens bedömningar, kan Bolaget komma behöva genomföra ytterligare kapitalanskaffningar. Dessa skulle kunna utgöras av exempelvis nyemission, lån eller annat tillskott från Bolagets ägare.

FÖRSÄKRAN

Styrelsen för Gaming Corps AB är ansvarig för informationen i detta Memorandum, vilket har upprättats med anledning av Erbjudandet. Enligt styrelsens kännedom överensstämmer den information som här förmedlas med rådande sakförhållanden, och ingen uppgift som sannolikt skulle påverka dess innebörd har utelämnats.

Uppsala den 2 november 2020.

Claes Tellman

Ordförande

Bülent Balikci, Thomas Hedlund, Daniel Redén och Helin Yasar

Ledamöter



VD har ordet

Kära Aktieägare,

Gaming Corps var vid grundandet 2014 ett företag med ambitionen att bli nästa stora, svenska spelstudio. I teamet fanns lång erfarenhet av Gaming men även kompetens inom iGaming och affärsidén var från början att kombinera spelutveckling för båda marknaderna. Då resan på börserna inleddes var Gaming helt i fokus och iGamingen tog aldrig fart. När vi som nu leder Bolaget kom in i verksamheten i slutet av 2018 var det till ett stort finansiellt underskott och många utmaningar, där efter omstruktureringar och svåra beslut ganska lite av det gamla blev kvar. Det vi höll hårt i var dock affärsidén som vi trodde på. Vår slutsats blev att den snabbaste vägen framåt bestod i att denna gång lägga det största fokuset på iGamingen för att på så sätt föra båda affärsområdena framåt.

Vi lägger snart 2020 bakom oss, med motgångar och framgångar, men framför allt stort hopp om framtiden. Nästa steg är den företrädesemission som Bolaget härmed presenterar och som vi hoppas och tror utgör ett attraktivt investeringsalternativ för Er, våra aktieägare.

Den här emissionen handlar till viss del om att ta höjd finansiellt för att lanseringar av spel inte gått i planerad takt och därmed haft en inverkan på intäkter i relation till budget. Men den handlar i en större grad om vilka möjligheter vi ser där ökat kapital för olika initiativ kan driva Bolaget framåt. Dessa initiativ är i mångt och mycket skalbara och vi har utöver procentuell fördelning över tre områden också förmedlat en prioritetsordning. Vi hoppas därmed kunna understödja ett väl informerat beslut och att man som aktieägare ska känna sig trygg med vad Gaming Corps planerar framåt.

Bolaget har sedan andra kvartalet 2020 arbetat med att stärka delar av produktionskapaciteten inom iGaming. Det har delvis skett organiskt eftersom organisationen utvecklats och fått nya

behov. Det har också skett i form av åtgärder för att undanröja de flaskhalsar inom frontend-utvecklingen som uppdagades vid lanseringen av spelet Undead Vikings. Åtgärderna har primärt bestått av etableringen av ett team för utveckling och kvalitetskontroll i Kiev, Ukraina. Det gläder oss i ledningen stort att ha dessa fantastiska medarbetare på plats, och det har förenklat integrationen med övriga organisationen att relationen till Maxim Moneta, som samordnar arbetet, redan var etablerad. Vi har även anställt utvecklare som tidigare arbetat med varandra varför teamet som helhet kunnat börja leverera snabbare än förväntat. Den snabbfotheten är Bolaget tacksam för som motvikt till att sommarens åtgärder också inneburit stora förseningar. Bland annat fick vi ta det svåra beslutet att inte bara dra undan Undead Vikings utan även helt bygga om det på en ny plattform. Med den förändringen, samt arbetet med Bolagets övriga pipeline, framför allt med kommande spel så som ATG:s exklusiva produkt, Clumsy Witch och nu redan lanserade Jellos, fick Undead Vikings stå tillbaka.



Det har betytt att Undead Vikings blivit försenad långt över plan vilket vi beklagar, men samtidigt står Bolaget tryggt i att vårt beslut var det bästa för kvalitet och framtida kapacitet. Den förstärkning som totalt sett skett i form av frontend-utveckling och kvalitetskontroll avser Bolaget fortsätta med och det är en del av vad vi avser finansiera. Vi har även för avsikt att utvidga teamet i Kiev ytterligare med andra funktioner för att på sikt öka de kostnadsfördelar och kompetensfördelar som kommer med en närvaro i Ukraina.



Bolaget har också till följd av ingångna och stundande samarbetsavtal ökat behov av kapacitet inom backend-utvecklingen och behöver där växla upp för att möta motparternas krav. Inom iGaming ryms även ett initiativ som syftar till långsiktig kostnadsreducering i form av inköp av den plattform för backend Bolaget för närvarande hyr.

Vi har tagit fram en ny strategisk plattform för Gaming Corps som förtydligar och fördjupar den affärsidé Bolaget sen start burit med sig. Utifrån den utarbetade vi tillsammans fram en vision, som beskriver vad vi vill och är på väg, och en varumärkesidentitet som beskriver vad vi står för och lovar våra intressenter. För iGaming har Bolaget stora ambitioner i termer av vision och varumärke, grundat i en passion för att förbättra och driva branschen med bland annat nytänkande, kvalitativa produkter. En strategisk plattform sätter riktningen och för Gaming Corps innebär det här exempelvis att vi identifierat behov av ökad kompetens inom game design. Det är således nästa byggsten i satsningen.

Slutligen ser Bolaget behov av finansiering för två ytterligare initiativ inom iGaming som båda underbyggs av erfarenheter från det senaste årets arbete med att knyta fler operatörer, aggregatorer och samarbetspartners till Gaming Corps. Här har vi varit framgångsrika och nått våra mål, något som innebär nya möjligheter. Det första initiativet inbegriper kapaciteten för direkt integration, en distributionsmodell som innebär att spelutvecklaren integrerar direkt mot operatören (onlinekasinot) utan teknisk mellanhand och därmed får högre vinstandel. Här är det viktigt att påpeka att det är skiftande krav och tekniska förutsättningar beroende på motparten. Gaming Corps har till exempel tecknat tre avtal i närtid där förutsättningarna är sådana att förhållandevis lite krävs utöver vad Bolaget redan har i form av infrastruktur för att slutföra integrationen. Men vi har även tidigare tecknat ett avtal där betydligt mer krävs för att kapaciteten ska vara tillräcklig, och det finns många affärsmöjligheter på bordet där direkt integration är ett alternativ men också kravställningen är hög. Därför anser Bolaget att en investering i kapacitet till den punkt att vi kan ingå alla möjliga samarbeten avseende direkt integration, och därmed öka lönsamhet över tid, är motiverad. Det andra initiativet avser licenser där Bolaget gjort bedömningen att det finns möjligheter för Gaming Corps att snabbare bredda den geografiska spridningen av spelen. I ett första skede avser Bolaget söka ett Curaçao Gaming Licence som medger spelutgivning på flertalet marknader och är ett vedertaget alternativ för många aktörer i branschen. Bolaget kommer utvärdera vilket steg som därutöver är mest optimalt, att t.ex. göra den större och mer tidskrävande investeringen det innebär att söka licens i Storbritannien, eller istället söka licens för mindre men närliggande marknader som Danmark, alternativt en ytterligare bred geografisk licens som den utställd av Gibraltar.

Sammanfattningsvis har Gaming Corps motor iGaming nu behov av ytterligare medel så Bolaget kan stärka verksamheten till den punkt då tillräckligt många, av marknaden väl mottagna, produkter finns hos tillräckligt många operatörer. Jag och mina kollegor är stolta över att antalet operatörer som kan tillhandahålla Gaming Corps produkter ökar stadigt och har redan nått nivåer som medger detta, och glada över den övervägande positiva respons vi fått i alla samtal och förhandlingar. Antalet lanserade spel har däremot inte nått



denna punkt än och takten behöver ökas i samklang med de kvalitetsförbättringar vi planerar. Där hoppas Bolaget få marknadens stöd för framfart.

Gaming Corps består givetvis av mer än produktion och för att Bolaget ska kunna fortsätta växa behöver också de koncerngemensamma delarna hänga med. Ledningen saknar idag en hel del av det operativa stöd som behövs för mer strategiskt och fokuserat arbete inom våra respektive ansvarsområden samt de områden vi delar. Här har ledningen medvetet varit enormt konservativa och hållit tillbaka alla kostnader sedan vi tillträdde, men nu behövs en annan strategi framåt.

Erbjudandets sista byggsten handlar om affärsområde Gaming. Medan vi låter iGaming vara motorn för framdrift mot lönsamhet, står Gaming delvis tillbaka för att begränsa kapitalflödet ut medan vi väntar på att investeringar ska bära sig. Nu fokuserar vi på mindre men riktade insatser som bygger kompetens samt en framtida portfolio och därmed möjliggör för att affärsområdet ska leverera resultat på sikt. Inom ramen för emissionen finns ett initiativ för ett spel med idrottstema som i en första sondering har visat goda förutsättningar att snabbare än innevarande utvecklingsprojekt kunna leda till lansering och lönsamhet. Vi bedömer det en relevant investering att utreda

detta och projektera för game design och initial affärsplan, både för att utvärdera spelet och för att fortsatt öka den interna kompetensen inom affärsområdet.

Jag vill avsluta med att säga att det inte är utan odelade känslor jag och mina kollegor beslutade om denna företrädesemission. Vi har som alla aktieägare färgats av Gaming Corps historia vilken kantats av oansvarig finansiell hantering där kostsamma nyemissioner blev ett verktyg för att fortsätta den hanteringen. Och vi tänker alltid på våra mindre aktieägare, de många tusen som funnits där och stöttat. Men vid någon punkt behöver vi på allvar lämna historien bakom oss. Vi tror starkt på vår affärsidé och strategi och ser just nu en möjlighet att utifrån flera initiativ välja att ta ett större kliv, det är positivt. Vi har också fått ett kvitto på strategin både från Bolagets största ägare i form av teckningsåtaganden, men också från nuvarande och kommande samarbetspartners som givit oss sitt förtroende. Dessa åtaganden och förtroenden avser vi förvalta. Vi hoppas Gaming Corps därutöver fortsatt har aktieägarnas engagemang att förvalta, nu och länge framöver.

Uppsala den 2 november 2020.

Juha Kauppinen



Villkor och anvisningar

FÖRETRÄDESEMISSION I GAMING CORPS AB

Styrelsen i Gaming Corps AB (org.nr 556964-2969) har den 26 oktober 2020 beslutat att genomföra en nyemission med företrädesrätt för befintliga aktieägare, med stöd av bemyndigande från bolagsstämman den 24 juni 2020. Emissionen omfattar högst 8 704 652 aktier och kan inbringa bolaget 26 113 956,00 SEK vid full teckning. Företrädesemissionen omfattas av teckningsförbindelser till ett belopp uppgående till ca 6,2 MSEK. Dessa förbindelser är inte säkerställda genom pantsättning, spärrmedel eller liknande arrangemang.

AVSTÄMNINGSDAG

Avstämningsdag hos Euroclear Sweden AB ("Euroclear") för fastställande av vem som ska erhålla teckningsrätter i emissionen är den 2 november 2020. Sista dag för handel i Bolagets aktie inklusive rätt att erhålla teckningsrätter är den 29 oktober 2020. Första dag för handel i Bolagets aktie exklusive rätt att erhålla teckningsrätter är den 30 oktober 2020.

TECKNINGSTID

Teckning av aktier ska ske under perioden från och med den 4 november 2020 till och med den 18 november 2020. Styrelsen i Bolaget äger rätt att förlänga teckningstiden. Styrelsen äger inte rätt att avbryta emissionen efter det att teckningstiden har påbörjats.

TECKNINGSKURS

Teckningskursen är 3,00 kronor per aktie. Inget courtage kommer att tas ut.

TECKNINGSRÄTTER

Aktieägare i Bolaget erhåller en (1) teckningsrätt för varje (1) innehavd aktie. Det krävs fyra (4) teckningsrätter för att teckna en (1) ny aktie. Teckningsrätter som ej sålts senast den 16 november eller utnyttjats för teckning av aktier senast den 18

november, kommer att bokas bort från samtliga VP-konton utan ersättning. Ingen särskild avisering sker vid bortbokning av teckningsrätter.

HANDEL MED TECKNINGSRÄTTER

Handel med teckningsrätter äger rum på Nasdaq First North Growth Market under perioden från och med 4 november 2020 till och med 16 november 2020. Teckningsrätter som förvärfvas under ovan nämnda handelsperiod ger, under teckningstiden, samma rätt att teckna nya aktier som de teckningsrätter aktieägare erhåller baserat på sina innehav i Bolaget på avstämningsdagen. Banker och värdepappersinstitut med erforderliga tillstånd står till tjänst vid förmedling av köp och försäljning av teckningsrätter.

BETALDA OCH TECKNADE AKTIER ("BTA")

Teckning genom betalning registreras hos Euroclear så snart detta kan ske, vilket normalt innebär några bankdagar efter betalning. Därefter erhåller tecknaren en VP-avi med bekräftelse på att inbokning av BTA skett på VP-kontot. Tecknade aktier benämns BTA till dess att nyemissionen blivit registrerad hos Bolagsverket.

HANDEL MED BTA SAMT OMVANDLING TILL AKTIER

Handel med BTA äger rum på Nasdaq First North Growth Market från och med den 4 november 2020 fram till dess att emissionen registrerats hos Bolagsverket och omvandlingen från BTA till aktier sker. Sista dag för handel kommer att kommuniceras ut genom ett marknadsmeddelande. Ingen särskild avisering skickas ut från Euroclear i samband med omvandlingen.

HANDEL MED AKTIEN

Aktierna i Bolaget handlas på Nasdaq First North Growth Market. Aktien handlas under kortnamnet GCOR och har



ISIN SE0014694691. Efter det att emissionen blivit registrerad hos Bolagsverket kommer även de nyemitterade aktierna att bli föremål för handel.

FÖRETRÄDESRÄTT TILL TECKNING

Den som på avstämningsdagen den 2 november 2020 är registrerad som aktieägare i Bolaget äger företrädesrätt att för fyra (4) befintliga aktier, teckna en (1) ny aktie.

DIREKTREGISTRERADE AKTIEÄGARE, INNEHAV PÅ VP-KONTO

De aktieägare eller företrädare för aktieägare som på avstämningsdagen är registrerade i den av Euroclear för Bolagets räkning förda aktieboken, erhåller förtryckt emissionsredovisning med vidhängande bankgiroavi, särskild anmälningsedel samt anmälningsedel för teckning utan stöd av teckningsrätter. VP-avi avseende registrering av teckningsrätter på VP-konto skickas inte ut. Den som är upptagen i den i anslutning till aktieboken förda förteckningen över panthavare och förmyndare erhåller inte emissionsredovisning utan meddelas separat.

FÖRVALTARREGISTRERADE AKTIEÄGARE, INNEHAV PÅ DEPÅ

Aktieägare vars innehav av aktier i Bolaget är förvaltarregistrerade hos bank eller annan förvaltare erhåller ingen emissionsredovisning. Teckning och betalning ska istället ske enligt instruktioner från förvaltaren. Vill ni skicka något till dessa?

TECKNING MED STÖD AV TECKNINGSRÄTTER, DIREKTREGISTRERADE AKTIEÄGARE

Teckning ska ske genom betalning till angivet bankgiro senast den 18 november 2020 i enlighet med något av följande två alternativ.

1. *Förtryckt bankgiroavi, Emissionsredovisning*
Används om samtliga erhållna teckningsrätter ska utnyttjas. Teckning sker genom inbetalning av den förtryckta bankgiroavin. Observera att ingen ytterligare åtgärd krävs för teckning och att teckningen är bindande.

2. *Särskild anmälningsedel*

Används om ett annat antal teckningsrätter än vad som framgår av den förtryckta emissionsredovisningen ska utnyttjas, t ex om teckningsrätter har köpts eller sålts. Teckning sker när både den särskilda anmälningssedeln samt inbetalning inkommit till Eminova Fondkommission. Referens vid inbetalning är anmälningssedelns nummer. Ofullständig eller felaktigt ifylld anmälningsedel kan komma att lämnas utan avseende. Anmälningssedeln kan skickas med vanlig post (EJ REK), via mail eller fax. Observera att teckningen är bindande.

Särskild anmälningsedel kan erhållas från Eminova Fondkommission AB, tfn 08-684 211 00, fax 08-684 211 29, email info@eminova.se.

TECKNINGSBERÄTTIGADE DIREKTREGISTRERADE AKTIEÄGARE BOSATTA UTANFÖR SVERIGE

Teckningsberättigade direktregistrerade aktieägare som inte är bosatta i Sverige och som inte kan använda den förtryckta bankgiroavin (emissionsredovisningen) kan betala i svenska kronor via SWIFT enligt nedan. Teckning sker när både den särskilda anmälningssedeln samt inbetalning inkommit till Eminova Fondkommission.

Eminova Fondkommission AB
Biblioteksgatan 3, 3 tr
111 46 Stockholm, Sverige
BIC/SWIFT: NDEASESS
IBAN: SE4530000000032731703741

AKTIEÄGARE BOSATTA I VISSA OBERÄTTIGADE JURISDIKTIONER

Aktieägare bosatta i annat land där deltagande i nyemissionen helt eller delvis är föremål för legala restriktioner äger ej rätt att delta i nyemissionen (exempelvis Australien, Hong Kong, Japan, Kanada, Nya Zeeland, Singapore, Sydafrika, USA, Schweiz). Dessa aktieägare kommer inte att erhålla teckningsrätter, emissionsredovisning eller någon annan information om nyemissionen. Eminova förbehåller sig rätten att neka tecknare bosatta i länder där Eminova inte bedriver verksamhet.



TECKNING UTAN STÖD AV TECKNINGSRÄTTER SAMT TILLDELNING

För det fall samtliga aktier inte tecknas med stöd av teckningsrätter ska styrelsen, inom ramen för emissionens högsta belopp, besluta om tilldelning av återstående aktier.

Anmälan om teckning av aktier utan stöd av teckningsrätter ska göras på anmälningssedeln benämnd "Teckning utan stöd av teckningsrätter" som finns att ladda ned från eminova.se. Om fler än en anmälningssedel insänds kommer endast den först erhållna att beaktas. Någon inbetalning ska ej göras i samband med anmälan! Observera att anmälan är bindande. (Viktig information om ISK, IPS och kapitalförsäkring under "Övrigt")

Om anmälan avser teckning till ett belopp om 15 000 EUR eller mer, ska en ifylld KYC samt en vidimerad kopia på giltig legitimation medfölja anmälningssedeln. Gäller anmälan en juridisk person ska utöver KYC och legitimation även ett giltigt registreringsbevis (ej äldre än tre månader) som visar behöriga firmatecknare medfölja anmälningssedeln.

Besked om tilldelning av aktier lämnas genom översändande av en avräkningsnota. Betalning ska erläggas till bankgiro enligt instruktion på avräkningsnotan och dras aldrig från angivet VP-konto eller depå. Erläggs inte betalning i rätt tid kan aktierna komma att överlåtas till annan. Skulle försäljningspriset vid sådan överlåtelse komma att understiga priset enligt erbjudandet, kan den som ursprungligen erhållit tilldelning av dessa aktier komma att få svara för hela eller delar av mellanskillnaden. Inget meddelande skickas ut till de som ej erhållit tilldelning.

TILLDELNING SKA SKE ENLIGT FÖLJANDE

I första hand ska tilldelning ske till bolagets tidigare aktieägare som på anmälningssedeln angett sitt aktieinnehav per avstämningsdagen den 2 november 2020. Vid överteckning sker tilldelningen pro rata i förhållande till antal innehavda aktier per avstämningsdagen och i den mån detta inte kan ske, genom lottning.

I andra hand ska tilldelning ske till övriga personer som anmält sig för teckning utan stöd av teckningsrätter. Vid överteckning sker tilldelningen pro rata i förhållande till antal anmälda aktier och i den mån detta inte kan ske, genom lottning.

ÖVRIGT

Teckning av aktier med eller utan teckningsrätter är oåterkallelig och tecknaren kan inte upphäva sin teckning.

ANGÅENDE TECKNING TILL ISK, IPS ELLER KAPITALFÖRSÄKRING

I det fall depån eller VP-kontot är kopplat till en kapitalförsäkring, är en IPS eller ISK (investeringsparkonto) gäller särskilda regler vid nyteckning av aktier. Tecknaren måste kontakta sin bank/förvaltare och följa dennes instruktioner för hur teckningen/betalningen ska gå till. I det fall teckningen inte sker på ett korrekt sätt kommer leverans av tilldelade aktier inte att kunna ske till dessa depåtyper. Teckningen är bindande och insänd anmälningssedel kan inte återkallas. Det är tecknarens ansvar att se till att teckningen sker på sådant sätt att leverans kan ske till angiven depå.

ANGÅENDE LEVERANS AV TECKNADE VÄRDEPAPPER

Felaktiga eller ofullständiga uppgifter i anmälningssedeln, registreringshandläggning vid Bolagsverket, sena inbetalningar från investerare, rutiner hos förvaltande bank eller depåinstitut eller andra för Eminova icke påverkbara faktorer, kan fördröja leverans av aktier till investerarens vp-konto eller depå. Eminova avsäger sig allt ansvar för förluster eller andra konsekvenser som kan drabba en investerare till följd av tidpunkten för leverans av aktier.

ÖFFENTLIGGÖRANDE AV UTFALLET I EMISSIONEN

Öffentliggörande av utfallet i emissionen kommer att ske genom ett pressmeddelande från Bolaget så snart detta är möjligt efter teckningstidens utgång.



RÄTT TILL UTDELNING

De nya aktierna medför rätt till utdelning första gången på den avstämningsdag för utdelning som inträffar närmast efter det att de nya aktierna registrerats hos Bolagsverket.

AKTIEBOK

Bolagets aktiebok med uppgift om aktieägare hanteras av Euroclear Sweden AB, Box 191, 101 23 Stockholm, Sverige.

TILLÄMPLIG LAGSTIFTNING

Aktierna ges ut under aktiebolagslagen (2005:551) och regleras av svensk rätt.

Aktieägares rättigheter avseende vinstutdelning, rösträtt, företrädesrätt vid nyteckning av aktie med mera styrs dels av Bolagets bolagsordning som finns tillgänglig på Bolagets hemsida och dels av aktiebolagslagen (2005:551).

gaming corps



En introduktion till Gaming Corps

Gaming Corps AB ("Bolaget") är ett utvecklingsföretag som agerar på den globala, digitala spelmarknaden med att ta fram datorspel, kasinospel och interaktiv underhållning inom två affärsområden – iGAMING och GAMING. 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. Gaming Corps har huvudkontor i Uppsala och spelutvecklingen görs på Malta samt i Ukraina. Verksamheten i Uppsala är fokuserad på ledning, administration, försäljning och affärsutveckling.

Gaming Corps har en studio i teknikparken Smart City på Malta där ett utvecklingsteam på 12 personer är engagerat med arbete inom båda affärsområden. Bolaget har även ett fem personer stort team i Kiev, Ukraina, dedikerat till utveckling och testning av iGamingprodukter. Bolaget tar därutöver vid behov in underleverantörer och konsulter. Verksamheten på Malta bedrivs av Gaming Corps Malta Ltd. som ägs av Gaming Corps Holding Ltd. som i sin tur är ett helägt dotterbolag till Gaming Corps AB i Sverige. Teamet i Kiev är rekryterade i samarbete med Gaming Corps och anställda på heltid i ett nybildat företag som Bolaget har avtal med. Alla Bolagets produkter



marknadsförs under modervarumärket Gaming Corps. Bolaget har sedan den 11 februari 2020 licens för utgivning av digitala kasinospel utställd av Malta Gaming Authority.

Verksamheten inom **iGAMING** fokuseras på kasinospel där Gaming Corps utvecklar digitala spelautomater, även kallade kasinoslots. Bolaget arbetar med två olika affärsmodeller varav den första består av utveckling av icke-exklusiva spel som kan erbjudas fler än en operatör. Till dags dato har två spel givits ut. Bolaget har en pipeline av pågående produktion och arbetar aktivt med att öka lanseringstakten. Den andra affärsmodellen avser utveckling av skräddarsydda spelautomater där Gaming Corps har ett avtal med operatören ATG, inom ramen för vilket det första spelet planeras lanseras i närtid. Till dags dato finns Gaming Corps icke exklusiva spel tillgängliga hos fyra operatörer över flertalet geografiska marknader. Aktivering av ytterligare fyra operatörer pågår med vilka avtal för distribution via direkt integration tecknats. Bolaget har avtal med två aggregatorer, iSoftBet och EveryMatrix.

Inom affärsområde **GAMING** består verksamheten av utveckling av fler kapitel för Oh Frog, ett spel av genren action adventure puzzle som den 20 april 2020 lanserades på den globala plattformen Steam. Två utvecklingsprojekt på längre sikt finns i pipeline, rollspelet Katrina 1565 – Siege of Malta samt Project Intelligence, spelutveckling inom Interactive Entertainment. Projektering för ett ännu ej annonserat mobilspel med idrottstema planeras inledas under 2021 efter att sondering visat på goda förutsättningar.



GAMING CORPS AFFÄRSIDÉ

Gaming Corps affärsidé är att inom marknaderna för Gaming och iGaming erbjuda den selektiva gamern egenutvecklade, nischade datorspel samt kasinospel på premiumnivå. Bolaget nyttjar de synergieffekter som kommer av att agera på två marknader som å ena sidan är närliggande vad gäller kompetens och möjligheten att dela utvecklingstillgångar, men å andra sidan är skilda vad gäller utvecklingscykler, finansiellt åtagande och regleringar. Gaming Corps utvecklar eget innehåll i form av spel och grafiska komponenter, Bolaget kan också investera i delvis utvecklade spel som kan tas vidare till färdig produkt inom ramen för Bolagets profil. Gaming Corps primära

målgrupp i termer av slutanvändare för båda affärsområden är erfarna och/eller selektiva så kallade "gamers", det vill säga personer som spelar spel. Dessa gamers är mogna utifrån det sätt de konsumerar spel och/eller som konsekvens av lång erfarenhet av spelande. För att möta kraven från denna målgrupp fokuserar Bolaget inom iGaming på kasinospel av premiumnivå i termer av mekanik, design och grafik samt satsar på en medel till hög nivå av gamification. Det senare handlar om hur mycket av funktionalitet och känsla från Gaming-världen som förs in i kasinospelen. Inom Gaming möter vi slutanvändaren genom att fokusera på nischade spel, komplexa mogna spel och/eller spel med icke-våldsmekanik som grund.



business idea

Gaming Corps business idea is to develop original content for Gaming and iGaming, servicing the selective game with niche video games and premium casino games.



vision

Gaming Corps vision is to be recognised worldwide as a prime move in the evolution of the Gaming and iGaming industries.

VISION FÖR FRAMTIDEN

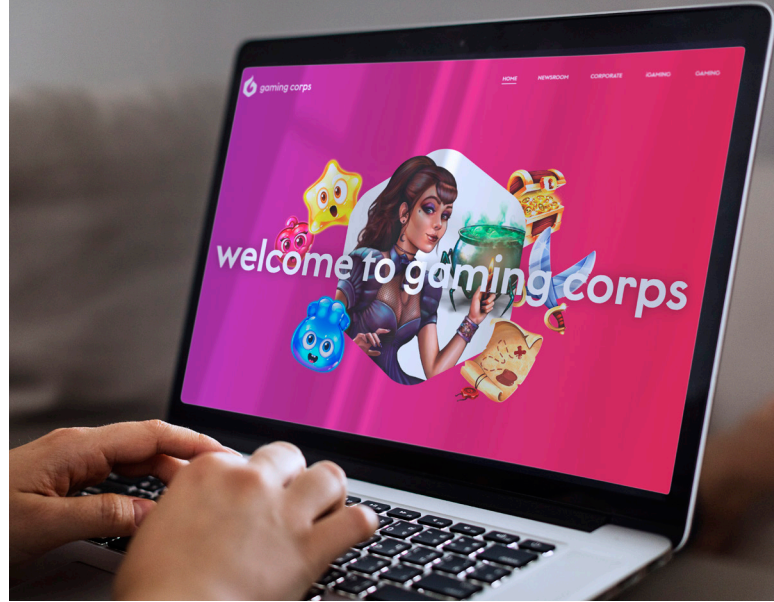
Gaming Corps har en speciell resa bakom sig där Bolaget nyligen till hög grad fått börja om från början. Från den ömtåliga positionen där allt står på spel har en modig och ambitiös vision växt fram som grundas i en stark vilja att göra skillnad i branschen och bygga ett företag som är framgångsrikt över tid. En vision är en övergripande målformulering som anger riktningen för vart ett företag är på väg, den ska vara långsiktig, engagerande och svår men ändå möjlig att uppnå med hårt arbete. För Gaming Corps faller pusselbitarna samman runt begreppet prime mover som handlar om att vara grunden till

framfart; den turbin som driver maskineriet framåt. Gaming Corps strävan är att driva de branscher vi agerar på framför oss och där göra skillnad till den punkt att vi påverkar dem i sin utveckling på ett positivt sätt. Vår vision är att Gaming Corps inom ca 10 år ska vara en erkänt drivande kraft i utvecklingen av Gaming- och iGamingmarknaderna. Vad gäller iGaming som vi just nu fokuserar på vill Gaming Corps vara drivande i att göra kasinospel mer avancerade, att göra branschen mer innovativ och effektiv i sitt ansvarstagande samt att bidra till att öka branschens övergripande anseende.



LÅNGSIKTIGT VARUMÄRKESBYGGANDE

I samband med publikationen av detta Investeringssammanfattning lanseras Gaming Corps uppdaterade affärsidé och nya vision enligt ovan. Bolaget lanserar även en ny varumärkesplattform som beskriver modervarumärket Gaming Corps' identitet – vad vi står för, hur vi vill uppfattas och vilket löfte vi ger de som investerar i, spelar spel av eller samarbetar med Bolaget. Detta sammanfattas i tre varumärkesvärderingar som från och med nu kommer genomsyra det Gaming Corps för fram i termer av produkter, publikationer, kommunikation och marknadsföring. Som tidigare arbetar Gaming Corps under en Branded House Strategy vilket innebär att Bolaget och alla produkter marknadsförs under samma varumärke. Driven, Selektiv och Ansvarsfull är Gaming Corps varumärkesvärderingar och således viktiga verktyg i Bolagets verktygslåda för att varje dag leverera enligt affärsidén



samt med ett medvetet steg i taget föra Gaming Corps i riktning mot visionen. Besök gärna Bolagets uppdaterade hemsida för att läsa mer om vad dessa betyder rent konkret och hur de kommer användas som strategiskt verktyg i verksamheten.



DRIVEN



SELECTIVE



RESPONSIBLE



STRATEGISK PLATTFORM OCH GRAFISK PROFIL

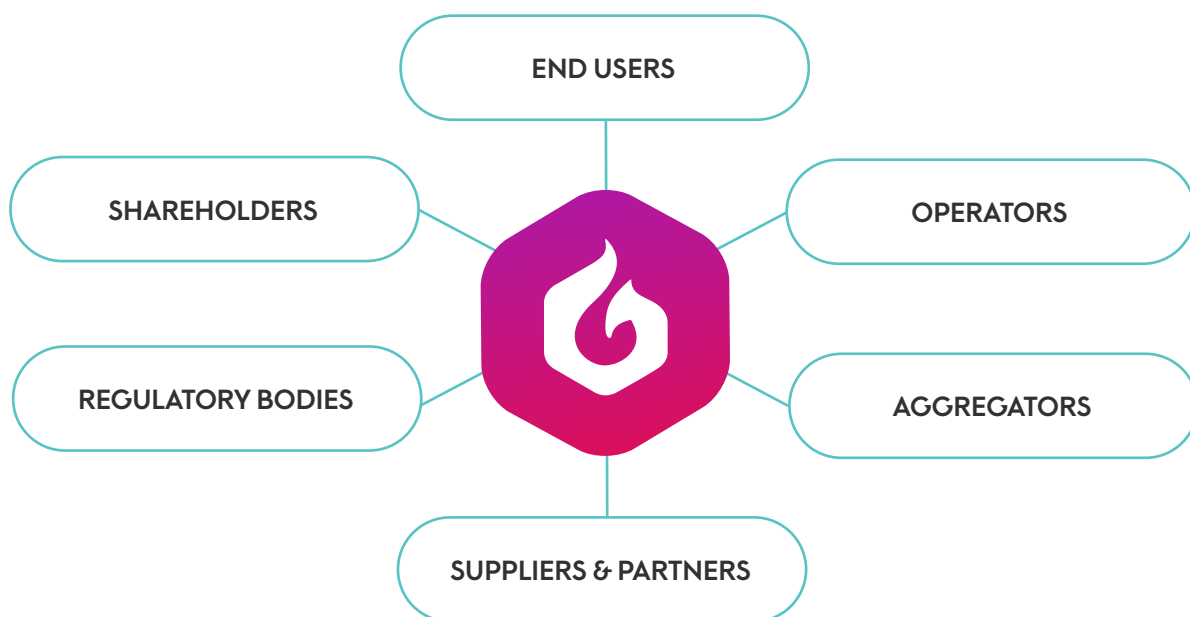
Med utgångspunkt i den strategiska plattformen har Bolaget tagit fram en ny grafisk profil för Gaming Corps. Den är en ny kostym som inrymmer och understödjer affärsidé, vision och varumärke; utvecklad med Bolagets långsiktiga ambition i tankarna och konstruerad för att fungera effektivt idag såväl som imorgon, i takt med att Gaming Corps rör sig framåt. Även den grafiska profilen presenteras för första gången i samband med Emissionen.



MÅLGRUPPER OCH INTRESSENTER

I och med att Gaming Corps är börsnoterat och arbetar inom två affärsområden har Bolaget många olika intressenter. Med intressenter avses grupper som antingen har ett finansiellt intresse i Gaming Corps och/eller vars agerande har stor inverkan på Gaming Corps. De sex viktigaste intressentgrupperna för Gaming Corps är aktieägare, slutanvändare, operatörer, aggregatorer, partners och leverantörer samt regulatoriska institutioner så som Nasdaq och Malta Gaming Authority. Alla intressenter kan och kommer utgöra målgrupper för kommunikation, till varierande

grad. Men alla intressenter kommer inte utgöra målgrupper för marknadsföring som ju syftar till att föra ut Bolagets erbjudande, detta då det är svårt att bygga ett starkt varumärke utifrån en alltför bred kravspecifikation. Givet verksamhetens uppbyggnadsfas och nuvarande huvudfokus på iGaming, prioriterar Bolaget i närtid kommunikation och marknadsföring för tre huvudsakliga intressentgrupper: 1) investerare, 2) operatörer och 3) aggregatorer. Således är t.ex. Bolagets nya hemsida skapad med alla intressenter i åtanke men med dessa målgrupper i fokus. Detta fokus kommer naturligt ändras allteftersom Bolaget utvecklas.



Affärsområde iGaming

iGAMING består av spel för pengar och underhållning (gambling) över internet, via dator eller telefon. Produkter inom iGaming kallas på marknaden ofta för **KASINOSPEL**, på engelska **CASINO GAMES**. Tekniska landvinningar och kreativ utveckling har inneburit att dagens produkter tar sig mer karaktären av datorspel. Gaming Corps produkter inom iGaming består av **DIGITALA SPELAUTOMATER**, på engelska **CASINO SLOTS**. En digital spelautomat är en elektronisk form av den klassiska spelautomaten enarmad bandit, där man i datorn eller i på mobilen spelar en form av spel som i grunden bygger på samma funktion, det vill säga att 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 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.

MARKNADEN FÖR iGAMING

Internet har inneburit en mångfald av möjligheter för den annars mycket traditionella gamblingmarknaden att växa. Teknisk utveckling har gått hand i hand med lättnader i lagstiftning vilket påskyndat utvecklingen.¹ Den globala online-kasinomarknaden omsatte år 2019 46 miljarder USD och beräknas ha en tillväxt de kommande åren som innebär att den år 2024 omsätter nästan det dubbla – 94 miljarder USD. Europa står för 63 procent av den globala marknaden, och Storbritannien är den enskilt största marknaden.² Exempel på faktorer som bedöms driva utvecklingen av iGaming är möjligheten att betala och spela med kryptovaluta (som Bitcoin), kundcentrerade upplevelser och trenden med VR-headsets.

Precis som inom Gaming är mobila plattformar på tillväxt där mobilspel driver utvecklingen av den globala iGamingmarknaden. Under 2018 stod mobilspel för 41 procent av intäkterna globalt, en ökning med hela 39 procent jämfört med föregående år. iGaming-marknaden fortsätter givetvis även att drivas av andra makrotrender som globalisering och digitalisering.

För många bolag i branschen ligger fokus vid framtagningen av mobilapplikationer på att säkra betalningsfunktionerna. Säkerhet överlag är en trend där det kommer nya tekniska lösningar för inloggning, betalning och processer för kundkännedom. Här påverkas alla operatörer även av GDPR

och behovet att korrekt hantera data runt kunderna, vilket också driver den tekniska utvecklingen. 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.³ 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.⁴



MÅLGRUPPER – OPERATÖRER

För spelutvecklare är den primära målgruppen operatörer vilka tillhandahåller kasinospel online – på internet och i mobil. Exempel på sådana är Betson, Videoslots, Unibet med flera. I vardagligt tal kallas dessa operatörer för onlinekasinon,



de tillhandahåller vadslagning för pengar online, till största del kopplat till idrott, samt kasinoprodukter så som exempelvis digitala spelautomater och roulett. Många av de klassiska spelen som återfinns på ett kasino har under de senaste två decennierna fått sin digitala motpart på internet. Given de mobila plattformarnas starka position är operatörernas fokus till mångt och mycket att tillgodose spel som passar för den typen av konsumtion.

Till operatörer kan utvecklare antingen erbjuda en produkt exklusivt, vilket innebär att den endast finns tillgänglig hos en operatör, eller icke-exklusivt där samma spel kan tillhandahållas gentemot slutanvändarna av flera operatörer. Vanligen har operatörerna en produktmix där de erbjuder några spel exklusivt tillsammans med ett stort antal icke-exklusiva spel som då också finns hos konkurrenter, därför kan samma operatör ha olika köpbeteende beroende på vad för syfte de har med produkten. I slutänden spelar givetvis slutanvändarna stor roll för operatörens preferenser då det är de som driver affären. En viktig aktör på marknaden är aggregatorerna, företag som tillgodoser en teknisk plattform som utgör distributörlänk mellan spelutvecklarna och operatörerna. Här finns sällan

exklusivitet utan såväl spelutvecklare som operatörer kan arbeta med flera aggregatorer parallellt. Givet aggregatorernas möjlighet att föra ut produkter kan även aggregatorer i sig utgöra målgrupp för ett utvecklingsbolag.

MÅLGRUPPER – SLUTANVÄNDARE

En enkel indelning av användarna är **vanemässiga** och **tillfälliga**. Vanemässiga spelare är en grupp som regelbundet och systematiskt spelar online. En del av dem är professionella och livnär sig på sitt spelande. 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. Tillfälliga spelare besöker onlinekasinon då och då av nyfikenhet, tristess och/eller önskan att få en snabb "kick". De har ingen varumärkeslojalitet utan väljer operatörer nära på slumpmässigt. För Gaming Corps del är de vanemässiga spelarna i huvudfokus, och då de som har spelat kasinospel länge och/eller omfattande, har ett stort intresse, snabbt uppskattar ny mekanik, söker efter premiumspel med hög nivå på gamification samt överlag är selektiva i vad de spelar.

AFFÄRSMODELLER FÖR iGAMING

Gaming Corps produkter inom iGaming består av digitala spelautomater och bolaget arbetar för närvarande med två olika affärsmodeller: icke-exklusiva digitala spelautomater samt skräddarsydda digitala spelautomater.

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, så som med digitala spelautomater, 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.

För affärsmodellen som bygger på icke-exklusiva kasinoslots är aggregatorer en viktig komponent i affärsstrategin om man valt att inte bygga upp egen teknisk distributionskapacitet. Men även för företag som har den interna kapaciteten kan aggregatorerna utgöra en viktig del av affärsmodellen eftersom de aggregator sällan kräver exklusivitet utan såväl spelutvecklare som operatörer kan arbeta med flera aggregatorer parallellt. En affär kan skapas genom att spelutvecklaren och operatören kommer överens och sedan kopplar in en aggregator som teknisk mellanhand. Men en affär kan också uppstå genom att spelutvecklaren tecknar avtal med en aggregator som därefter marknadsför produkterna mot de operatörer som är anslutna till plattformen, eller mäklar kontakt mellan spelutvecklaren och operatörerna. Rätt aggregator erbjuder alltså under goda förutsättningar inte bara teknisk distribution utan kan även vara en central del av affärsmodellen och bidra till stor exponering och bredare geografisk spridning.



Försäljning av iGaming-produkter till operatörer på reglerade marknader kräver spellicens, och då Gaming Corps produktion huvudsakligen utförs på Malta krävs i första hand en licens utställd av Malta Gaming Authority. Bolaget ansökte under 2019 om licens vilken utfärdades av MGA den 11 februari 2020 efter en process där Bolaget lämnat in och fått granskat såväl juridiska, administrativa som tekniska underlag. I ett sista steg testades Bolagets system av ett oberoende testlabb för att säkerställa regelefterlevnad. Nu när licensen är utfärdad krävs det av Bolaget att man kontinuerligt upprätthåller nivån och möter de krav som ställts upp. Varje enskild digital spelautomat måste även licensieras separat vilket föregås av att den testas även den av ett oberoende testlabb för att säkerställa att den bakomliggande matematiska modellen är korrekt. Gaming Corps iGaming-produkter kan även säljas utan licens i de fall avtal tecknas med aggregatorer som agerar mellanhand under egen licens.

DISTRIBUTION

Den vanligaste distributionsmodellen för kasinospel består av att gå via en aggregator som tredje part. Gaming Corps har per dagens datum avtal med två aggregatorer, iSoftBet och EveryMatrix, vars uppdrag är att utgöra teknisk länk mellan Bolaget och dess anslutna operatörer. Avtal med iSoftBet ingicks i december 2019 och för närvarande finns Gaming Corps lanserade spel tillgängliga via iSoftBet hos fyra operatörer som Bolaget också ingått avtal med: ATG, Videoslots, Mr. Vegas och Lucky Days. Bolaget ingick avtal med EveryMatrix i september 2020, slutförande av integrationen pågår.

En annan distributionsmodell är direkt integration. Direkt integration är en modell som kräver mer omfattande intern kapacitet, men i gengäld innebär att större del av vinsten stannar hos spelutvecklaren eftersom ingen tredje part deltar. Det varierar beroende på motpart hur mycket som krävs av spelutvecklaren när direkt integration används för distribution, där vissa operatörer behöver mer och andra mindre. Det handlar förutom om tekniska faktorer också om krav avseende

Med MGA-licensen har Gaming Corps möjlighet att sälja på flertalet reglerade marknader utöver Malta, så som Sverige och andra EU-länder. Skulle Bolaget till exempel vilja sälja direkt till operatörer i Storbritannien eller Schweiz krävs en inhemsk licens där. Bolagets nästa steg i att bredda den geografiska spridningen är att ansöka om Curacao Gambling License, en av de äldsta licenserna för iGaming globalt, som i Gaming Corps fall skulle medföra att ytterligare länder tillkommer som möjliga marknader.

Gaming Corps arbetar i sin försäljning både direkt mot operatörer och direkt mot aggregatorer samt andra företag med liknande plattform- eller distributionslösningar. Här pågår dialog med flera olika parter i syfte att bredda distributionen av Bolagets spel.



t.ex. tillgänglighet under dygnet. Gaming Corps ingick nyligen avtal med tre operatörer för distribution via direkt integration till fyra onlinekasinon: Bons, Golden Reels, Casino X samt Joy Casino. I samtliga fall kvarstår en mindre del för att Gaming Corps ska kunna slutföra integrationen. I avtalet med operatören Videoslots, som idag distribuerar Bolagets spel via iSoftBet, ingår en överenskommelse om att framöver gå över till direkt integration. Där kvarstår mer för att kunna slutföra integrationen. Bolaget har även fler alternativ till samarbeten på bordet där direkt integration är en central del av samarbetet, varför medel till utveckling av intern kapacitet bedöms nödvändig.



PÅGÅENDE PROJEKT – iGAMING

PORTFOLIO AV DIGITALA SPELAUTOMATER

Gaming Corps har under utveckling en portfolio av icke-exklusiva digitala spelautomater, dvs. spel som kan säljas till fler än en operatör. Till dags dato har två spel givits ut – "Book of Pirates" och "Jellos". Det tredje spelet, "Undead Vikings", lanserades under juli 2020 men drogs tillbaka för uppdatering. Därefter togs beslutet att lägga över Undead Vikings till en annan frontend-plattform, vilket tillsammans med hänsyn till övrig pipeline gjorde att Undead Vikings försenades kraftigt. Spelet kommer dock åter till marknaden inom kort. Kommande spel befinner sig i olika faser av produktion och Bolagets målsättning är att öka lanseringstakten framöver.

Bolaget söker hålla en hög nivå på portföljens samtliga spel och arbetar tills nu med två olika typer – premiumprodukter och steget under, kasinoslots för en bredare marknad än premiumprodukten men med någon eller några faktorer som gör dem mer avancerade än enklare typ av spel på marknaden. Premiumprodukten riktar sig i första hand till den vanemässige, selektive och kunnige spelaren med förstklassigt gränssnitt och modern mekanik samt hög nivå av gamification. 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. Med etableringen av Gaming Corps nya strategiska plattform är det den här typen av spel Bolaget avser satsa på, varför enklare spelautomater för en bred marknad kommer ta mindre utrymme i portföljen över tid. Spelautomater för en bred marknad utvecklas i första hand med den tillfällige spelaren i åtanke där operatören och/eller aggregatorn erbjuds iögonfallande produkter med lättfattliga, engagerande funktioner i syfte att tillgodose den tillfällige spelarens nyfikenhet och vandringslust mellan olika spel. Samtliga digitala spelautomater Bolaget tar fram levereras till operatören med ett brett MarCom-paket av grafiska komponenter och färdigt, professionellt producerat innehåll till social media.

ATG

Den 11 oktober 2019 annonserades Gaming Corps samarbete med ATG. Den 20 december ingicks det formella avtalet som innebär utveckling av skräddarsydda, exklusiva digitala spelautomater för ATG:s räkning till ett initialt ordervärde av 4 MSEK samt del av spelintäkterna. Den första exklusiva produkten är planerad att i närtid lanseras på den svenska marknaden. Tidsram för lansering utgår från ATG:s övergripande planering.

Avtalet innebär vidare en överenskommelse om att ATG kan erbjuda marknaden icke-exklusiva produkter från Gaming Corps portfölj av digitala spelautomater, ersättningen till Bolaget sker där i form av vinstdelning. I samband med lansering av icke-exklusiva produkter har ATG rätten att exklusivt tillhandahålla dem i Sverige och Danmark under en period på 30 dagar, något som nyttjades både för "Book of Pirates" och "Jellos" vilka båda marknadsfördes av ATG i deras egna kanaler. Även här utgår lansering från ATG:s övergripande planering.

ATG är ett av Sveriges ledande spelbolag med en dominant ställning inom hästsporten. Företaget grundades 1974 med uppdraget att trygga utvecklingen för trav- och galoppsporten genom att erbjuda spel på ett ansvarsfullt sätt. ATG ägs av Svensk Travsport och Svensk Galopp till vilka hela överskottet från verksamheten går tillbaka. Den 1 januari 2019 lanserades affärsområdet för kasinospel, ATG Casino, vilket under sitt första år genererade intäkter på 308 MSEK. Den totala nettomsättningen för ATG år 2019 var 4 435 MSEK. ATG bedriver ett omfattande arbete för ansvarsfullt spelande, bland annat med utbildningar för medarbetare, ombud och samarbetspartners. ATG:s spelansvarsverktyg innehåller insättningsgränser, spelavstängning, självtest och inloggningsgränser.



Affärsområde Gaming

GAMING inbegriper spel för underhållning på olika plattformar – datorer, konsoler och mobiler. Av tradition kallas produkter på marknaden för Gaming oftast för **VIDEOGAMES**, varför det är en term som återkommer på Bolagets hemsida och i annan kommunikation. Gaming Corps gjorde under 2019 en nystart efter att ha primärt fokuserat på work-for-hire ett par år, en satsning som under 2020 resulterat i att Bolaget åter igen har egen utveckling. Satsningen är långsiktig och stegvis och bygger på en återuppbyggnad av egen utveckling av datorspel i en takt som är finansiellt hållbar. På sikt kommer Gaming-affären ta mer och mer utrymme, något som kommer möjliggöras av den innevarande satsningen på iGaming.

MARKNADEN FÖR GAMING

Den globala Gamingindustrin har under de senaste decennierna successivt ökat sin andel av marknaden för underhållning. Global Games Market Report tas fram av Newzoo årligen och vid den senaste publiceringen (juni 2020) uppskattades den globala digitala spelmarknaden år 2020 till ett värde av ca 159,3 miljarder dollar, en ökning med 9,3% från föregående år.⁵ Newzoo förväntar att marknaden kommer fortsätta sin starka utveckling och år 2021 vara värd ca 180 miljarder dollar.⁶

Under corona-pandemin har mängder människor världen över vistats i mer eller mindre isolering, och där har datorspel spelat en viktig roll som källa till både underhållning och social anknytning. Enligt Newzoo kan man koppla en del av tillväxten under 2020 till pandemin, och de menar att marknaden under de två första kvartalen 2020 vittnat om ett engagemang från konsumenterna på nivåer som aldrig tidigare uppmätts – både i termer av köp och i termer av social interaktion.

Spel på mobila plattformar (telefoner och surfplattor) står för den största tillväxten och utgör även den största plattformen för spelande, med en beräknad omsättning under 2020 på 77,2 miljarder dollar vilket är en tillväxt på 13,3. Enligt samma rapport växer spel på mobila plattformar överallt globalt, där den snabbaste tillväxten återfinns på utvecklingsmarknader i Asien, Stilla havsregionen, Mellanöstern samt Afrika.

Under hösten väntas två stora lanseringar som kommer påverka marknaden betydligt: både Sony och Microsoft avser lansera

nästa generation spelkonsoler. För båda varumärkena är det nästan 10 år sedan förra generationens konsoler kom ut varför dessa lanseringar oundvikligen kommer påverka marknaden på ett eller annat sätt. Samtidigt skördar Nintendo Switch fortsatt framgångar, i januari kunde man rapportera försäljning av över 59 miljoner exemplar globalt sedan lanseringen 2017.

Marknaden för datorspel har under det senaste decenniet 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.⁷

Av de 2,3 miljarder människor världen över som spelar spel, var det cirka 46%, dvs. 1,1 miljarder spelare, som under 2019 betalade för de produkter de använder. Grattisspelet är en utmaning för branschen då mobila plattformar växer och det där visat sig svårt att konvertera grattisspelare till betalande spelare. Under 2020 beräknar Newzoo att endast 38% av spelarna på mobila plattformar kommer erlagga någon form av





betalning. Behovet att pricka rätt målgrupp för sin produkt och skapa engagemang ökar således och kommer fortsätta öka. En dominerande trend är affärsmodellen free-monetization som just bygger på att skapa engagemang hos spelaren istället för att initialt ta betalt för spelet, och därmed räkna med högre lönsamhet under produktlivstiden via in-game purchases.

MÅLGRUPPER

Målgruppen inom Gaming är som tidigare nämnt enorm – över 2,3 miljarder aktiva spelare globalt. Som produkt är Gaming komplex på det sättet att konsumenten 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 med mera. 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 till hög grad identifierar sig med produkter och varumärken som en del av sin livsstil. En rätt placerad produkt kan på denna marknad uppnå höga nivåer av varumärkeslojalitet.

Målgruppen, gamers, delas ofta in i tre huvudgrupper: **casual**, **core** och **hardcore**.⁸ Casual gamers använder Gaming som

tidsfördriv och nöje men utan att dra det till ett intresse eller något de identifierar sig med. Denna grupp attraheras av produkter som har korta sekvenser, hög belöningsgrad, låga krav på kunskap är överlag lätta att lära sig. 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. Core-spelarna har spel som ett aktivt intresse och spel riktade mot denna målgrupp kräver en nivå av utmaning och uthållighet. Hardcorespelare har spel som ett passionerat intresse, han/hon identifierar sig med speltitlar och varumärken bakom speltitlarna och spenderar en betydande mängd tid i spelvärlden med spelande, social interaktion, informations-sökning och engagemang. Spel framtagna för hardcore-spelarna syftar till att vara utmanande och bygger på komplexa narrativ som förutsätter god förförståelse.

AFFÄRSMODELLER FÖR GAMING

Inom affärsområde Gaming inryms tre typer av affärsmodeller: egen utveckling, utveckling i partnerskap samt work-for-hire. Affärsmodellen work-for-hire (WFH) består av att Bolaget agerar underleverantör till en huvudman, omfattningen kan variera från att ingå i projekt helt under huvudmannens regi till att självständigt ta fram och leverera utvecklingen av ett nytt spel som huvudmannen publicerar. Fördelar med WFH är att täcka löner under "lugna" perioder, få stadiga, månatliga intäkter och hålla bolaget aktivt på marknaden gentemot innevarande och potentiella samarbetspartners. WFH innebär dock en blygsam vinstmarginal. Fram till och med andra kvartalet 2019 lutade sig Gaming Corps tungt på WFH i och med att den tidigare studio i Austin nästan uteslutande arbetade med det. I dagsläget har Bolaget inga WFH-uppdrag. Givet den låga vinstmarginalen anser ledningen att det är en affärsmodell som framgent bör löpa parallellt med andra projekt för att bidra optimalt till resultatet. Tyngden i Bolagets affär behöver ligga någon annanstans varför ledningen inte

prioriterat att söka nya uppdrag inom WFH sedan Austin stängdes ned. Men WFH är fortsatt en modell med fördelar så det är sannolikt att den kan återintroduceras i framtiden när tillfälle ges.

Egen utveckling är normalt en kapitalintensiv typ av affärsmodell. Här krävs stora investeringar under 1-2 år innan ett spel är klart för lansering och intäkter börjar komma in. En lyckad lansering av ett eget projekt där spelet tas emot väl av marknaden ger god vinstmarginal då det ligger helt inom det egna bolaget. Tidigare ansågs den här typen av affärsmodell vara "hit or miss" där man satsade allt på ett kort, medan man nu kan applicera andra mer långsiktiga affärsmodeller för att ta hänsyn till produktens livscykel inkluderat merförsäljning. Men trots uppmjukningen av hur produkterna utvecklas och säljs är detta fortsatt en modell av typen high risk-high revenue som ledningen bedömt kräver en starkare finansiell startpunkt, varför Bolaget i ingången av 2019 hade målsättningen att



återinföra egna projekt inom en 2-årsperiod, och då med ett modernare angrepp till livscykelutveckling. Under senvåren uppstod dock två möjligheter som båda innebär egen utveckling under fördelaktiga förhållanden, varför affärsmodellen har kunnat återintroduceras snabbare än väntat men i än så länge begränsad omfattning.

I fallet med Oh Frog har Bolaget förvärvat ett spel där en hel del investeringar i form av arbetstid redan tagits. Ledningen såg därför möjligheten att återetablera Gaming Corps som utvecklare av egna titlar i en snabbare takt än tidigare planerat, genom att mjukstarta med ett spel av enklare format och via det arbeta upp intern kapacitet och kunskap. I fallet med Katrina 1565 – Siege of Malta bygger affärsupplägget på att projektering går vidare om extern finansiering säkras, något Bolaget bedömer har goda förutsättningar för att lyckas. Här är ledningen dock fortsatt riskaversiv i den meningen att begränsat antal timmar kommer läggas på projektet tills dess att en tillförlitlig finansieringsplan finns på plats. I samband med innevarande Emission inkluderar Bolaget i planeringen ett

PÅGÅENDE PROJEKT

OH FROG

Oh Frog är ett spel av genren "action adventure puzzle" som lanserades den 20 april 2020 på den globala plattformen Steam, ett digitalt system för distribution av datorspel. Kapitel 1 är sedan lanseringen tillgängligt för spel och under sommaren och hösten 2020 har arbetet fortlöpt med att färdigställa kapitel 2. Sedan hösten pågår även parallellt arbete med uppdateringar av kapitel 1.

Den långsiktiga målsättningen är att Oh Frog släpps i tre steg där det första via Steam nu är genomfört, därefter i ett andra steg bredare distribution tillsammans med ett publiceringsbolag och i ett tredje steg lansera spelet på spelkonsolen Nintendo Switch. Bolaget räknar som kommunicerat inte med att Oh Frog kommer ha en inverkan på intäkterna på kort sikt utan ser satsningen i ett bredare perspektiv. Värdet av att utveckla intern kompetens och återetablera Gaming Corps som spelutvecklare inom Gaming var en avgörande byggsten vid valet att köpa Oh Frog. Följaktligen räknar Bolaget inte med att den egna lanseringen på Steam fortsatt kommer medföra annat än

nytt projekt med ett mobilspel med idrottstema, där om utfallet så medger, viss kapital kommer tillskjutas game design och affärsplan för vidare projektering. Gaming Corps återgång till egen produktion är således inom ramen för vad Bolaget mäktar med och medför begränsade investeringar.

Utveckling i partnerskap är en affärsmodell som bygger på delad investering och arbetsinsats, där man som utvecklingsföretag antingen går samman med ett annat utvecklingsföretag eller ingår partnerskap med företag som på olika sätt kompletterar i termer av resurser, kompetens, geografisk spridning, tekniska plattform eller liknande. Gaming Corps har ett projekt tillsammans med Chimney Group där Bolagets kompetens inom spelutveckling paras med Chimney's kompetens inom TV-produktion, med målsättningen är slå sig in på marknaden för narrativ, interaktiv underhållning. Affärsmodellen innebär lägre risk i termer av investerat kapital och följaktligen lägre vinstandel, samtidigt finns stora fördelar med modellen eftersom den medför möjligheter att nå nya marknader.



blygsamma intäkter, och Bolaget har även måttfulla förväntningar avseende det finansiella utfallet av steg två. Finansiellt ligger Bolagets tilltro till Oh Frog alltså i möjligheterna som kommer av en lansering på Nintendo Switch, en av världens mest framgångsrika spelkonsoler. Givet att tid för försäljning och strategisk planering inte kunnat tillskjutas Oh Frog under stora delar av 2020 avstår Bolaget i dagsläget från att komma med någon prognos avseende tidsram för steg två och tre i lanseringen.

MOBILSPEL MED IDROTTSTEMA

Bolaget har en planerad men ännu icke aktiverad satsning inom Gaming som avser ett mobilspel med idrottstema. En mindre sondering genomfördes i början av 2019 där Bolaget stämde av idén utifrån dess möjligheter till kommersiella samarbeten, något som visade på goda förutsättningar. Utifrån det och Bolagets bedömning avseende nisch, möjligheter till diversifiering samt distribution, har beslut tagits att aktivera projektet. Om utfallet av Emissionen är sådant att medel kan



tillskjutas, enligt kommunicerad fördelning, kommer Bolaget ta fram grundläggande game design samt en affärsplan för att möjliggöra vidare beslut avseende budget, startdatum, tilldelning av resurser och tidsplan.

PROJECT INTELLIGENCE

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 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 inledde i mitten av mars 2019 försäljningsarbete genom bl.a. visning av demon för olika leverantörer av streaming-tjänster, demon visades också på mässan Gamescom i mitten av augusti 2019. Under fjärde kvartalet 2019 var såväl Gaming Corps som Chimney belastade med andra frågor varför projektet fick sättas på paus, arbetet med gemensam införsäljning plockades upp igen under början av 2020. På grund av resursbrist hos Gaming Corps avseende försäljning och strategisk planering fick projektet åter sättas på paus under senhösten 2020 och har ännu inte kunnat återupptas. Gaming Corps tror fortsatt på idén och de möjligheter som ett insteg på marknaden för interaktiv underhållning innebär, och har för avsikt att återuppta arbetet när bättre förutsättningar finns på plats.

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.

KATRINA 1565 – SIEGE OF MALTA

Katrina 1565 – Siege of Malta är ett action-rollspel som riktar sig till core och hardcore-spelare. Gaming Corps team har tagit fram ramverk för ett spelkoncept baserat på en för Malta avgörande historisk händelse – den stora belägringen 1565 där Malta lyckades stå emot det ottomanska riket och dess armada på nära 200 skepp. Spelet bedöms ha goda förutsättningar då den historiska händelsen är spännande och engagerande på ett sätt som förväntas ge gensvar hos målgruppen. I nuläget är planen att Katrina ska lanseras på konsol.

Spelkonceptet presenterades våren 2019 för GamingMalta vars uppdrag är att marknadsföra Malta och bedriva olika aktiviteter för att stärka Maltas attraktionskraft inom spelindustrin.

GamingMalta lät formellt meddela att de avser stödja projektet. Stödet från GamingMalta innebär inte bara nätverk, rådgivning samt möjligheter till hjälp med finansiering utan även tillgång till historiska platser, arkiv och digitaliserade ritningar vilket beräknas innebära kostnadsbesparingar under de inledande faserna av utvecklingen.

Under Gamescom i slutet av augusti 2019 introducerade GamingMalta Bolaget till representanter för statliga organ, stiftelser och inkubatorer vars uppgift är att finansiera innovationer och projekt som lyfter Malta. Dessa möten var framgångsrika vilket tillsammans med GamingMaltas stöd gjorde att ledningen beslutade ta projektet från idéstadiet till projekteringsstadiet. Huvudfokus under slutet av 2019 och början av 2020 låg på vidare dialog med GamingMalta samt på att säkra extern finansiering vilket är en avgörande faktor för hur lång tid det tar innan Bolaget kan allokera resurser till skarp utveckling. Sedan våren 2020 har projektet pausats då Bolagets resurser behövdes fokuseras annorstädes.

Ledningen är försiktigt positiv till framtiden för spelet som hittills renderat mycket positivt intresse vid samtliga presentationer. Givet omfattningen av spelidén är detta dock ett långsiktigt projekt, än så länge utan fasta tidsramar.



Styrelse, ledande befattningshavare och revisor

Gaming Corps är ett svenskt publikt aktiebolag. Bolagsstyrningen i Gaming Corps grundas på aktiebolagslagen, Nasdaq First North Growth Markets regelverk för emittenter samt interna regler och föreskrifter. Bolaget tillämpar inte Svensk kod för 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 samt val av styrelseledamöter och revisorer. 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.

STYRELSE

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.

Gaming Corps styrelse består per rapportdatum av fem ordinarie ledamöter, inklusive styrelseordföranden, vilka valdes vid årsstämman den 24 juni 2020 för tiden intill slutet av årsstämman 2020. Inga suppleanter utsågs vid årsstämman.



CLAES TELLMAN

ORDFÖRANDE

Invald i styrelsen sedan 2018-02-22. Arbetar som Communications Director för Etraveli. Tidigare uppdrag inkluderar Head of Communications på Coca-Cola, Klarna, NetEnt och Svenska Spel, VD för Casino Cosmopol samt managementkonsult på Halvarson & Halvarsson.

Aktieinnehav: 125 000

Pågående uppdrag: Chief Communications Officer för Etraveli, styrelseordförande för Payiq AB, styrelseledamot och ägare av CLT Consulting AB samt styrelseledamot för VisualDreams AB. Tidigare uppdrag (senaste 5 åren): Marketing & Communications Director på Scypho, Head of Communications på WyWallet samt Head of Communications på Klarna AB.

Oberoende i förhållande till Bolaget och dess ledning: Ja

Oberoende i förhållande till större aktieägare: Ja

DANIEL REDÉN

STYRELSELEDAMOT

Invald i styrelsen sedan 2018-11-08. Arbetar som VD för Brixton Medical AB samt VD och ägare till Redén Trotting AB. Daniel har bakgrund inom travsporten som kusk, tränare och ägare. Investerare med intresse för spelmarknaden. Aktieägare i Bolaget genom Redén Trotting AB.

Aktieinnehav: 1 655 466

Pågående uppdrag: VD och suppleant i Brixton Medical AB, suppleant i medmojo AB samt styrelseledamot och ägare av Redén Trotting AB.

Tidigare uppdrag (senaste 5 åren): Nej

Oberoende i förhållande till Bolaget och dess ledning: Ja

Oberoende i förhållande till större aktieägare: Ja

NB: 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.

BÜLENT BALIKCI

STYRELSELEDAMOT OCH CHIEF FINANCIAL OFFICER

Invald i styrelsen sedan 2018-11-08. CFO för Gaming Corps med ansvar för finansiell rapportering och ekonomisk styrning samt översyn av löpande bokföring. Entreprenör, företagare och fastighetsutvecklare. Aktieägare privat samt via bolag och närstående.

Aktieinnehav: 1 137 237

Pågående uppdrag: Styrelseledamot av LAEL invest AB, styrelseledamot och ägare av LGB Invest AB samt suppleant i Lucas N Watches AB.

Tidigare uppdrag (senaste 5 åren): Account Manager på ASAP IT.

Oberoende i förhållande till Bolaget och dess ledning: Ja

Oberoende i förhållande till större aktieägare: Ja

THOMAS HEDLUND

STYRELSELEDAMOT

Invald i styrelsen sedan 2020-06-24. Sedan 2016 har Thomas arbetat som ekonomiansvarig för Brixton Medical AB. Tidigare anställningar inbegriper arbete inom hästsport och trav samt journalist på tidningen Travronden.

Aktieinnehav: 0

Pågående uppdrag: Heltidsanställd på Brixton Medical AB.

Tidigare uppdrag (senaste 5 åren): Travronden.

Oberoende i förhållande till Bolaget och dess ledning: Ja

Oberoende i förhållande till större aktieägare: Ja

HELIN YASAR

STYRELSELEDAMOT

Invald i styrelsen sedan 2020-06-24. Helin har en Jur Kand från Uppsala Universitet och arbetar sedan 2018 som jurist på Datainspektionen. Tidigare uppdrag inkluderar handläggare på Försäkringskassan, handläggare på Kronofogden samt praktikant på Hatem and Sjunghamn Advokatbyrå.

Aktieinnehav: 0

Pågående uppdrag: Heltidsanställd på Datainspektionen. Inga övriga uppdrag.

Oberoende i förhållande till Bolaget och dess ledning: Ja

Oberoende i förhållande till större aktieägare: Ja



ERSÄTTNINGAR TILL STYRELSEN

Till styrelsens ordförande och ledamöter utgår arvode enligt bolagsstämans beslut. Vid årsstämman den 24 juni 2020 beslutades att arvode till styrelsens ledamöter skulle utgå med ett prisbasbelopp (47 300 SEK) och ett och ett halvt

prisbasbelopp för styrelsens ordförande (70 950 SEK). Vidare beslutades att arvode till revisorn ska utgå i enlighet med godkänd räkning. Bolagets styrelseledamöter har inte rätt till några förmåner efter det att de avgått som ledamöter i styrelsen.

LEDANDE BEFATTNINGSHAVARE

Ledningen för Gaming Corps består av fyra personer varav tre placerade i Sverige och en i Spanien.

JUHA KAUPPINEN

VERKSTÄLLANDE DIREKTÖR

Anställd sedan februari 2019 och har tidigare varit styrelseledamot i Bolaget. Bakgrund som privat investerare i primärt börsnoterade bolag. Tidigare anställningar inkluderar tjänsteman inom fastighetsautomatisering och elektronik.

Aktieinnehav: 87 967

Pågående uppdrag: Styrelsuppleant i Salong Lis i Västerås AB.

Tidigare uppdrag (senaste 5 åren): Tjänsteman hos Bravida
Oberoende i förhållande till Bolaget och dess ledning: Ja
Oberoende i förhållande till större aktieägare: Ja

BÜLENT BALIKCI

STYRELSELEDAMOT OCH CHIEF FINANCIAL OFFICER

Se presentation ovan under rubriken Styrelsens ledamöter.

ERIKA MATTSSON

CHIEF COMMUNICATIONS OFFICER

Engagerad sedan december 2018 med ansvar för kommunikation, IR, marknadsföring och varumärke. Bakgrund som strateg och managementkonsult inom varumärkesstrategi och affärsutveckling med uppdrag inom B2B och B2C. Tidigare Kommunikationsdirektör respektive Generalsekreterare för det Internationella MMA-Förbundet.

Aktieinnehav: 21 200

Pågående uppdrag: Styrelseledamot och ägare av Åhmansson Consulting AB. Styrelseledamot i Satirnirt III AB (under avveckling). Suppleant i Kritbroen AB.

Tidigare uppdrag (senaste 5 åren): Styrelseordförande för Brf Nya Skålen 20. Ledamot och Vice ordförande för SMMAF.
Oberoende i förhållande till Bolaget och dess ledning: Ja
Oberoende i förhållande till större aktieägare: Ja

MATS LUNDIN

CHIEF COMMERCIAL OFFICER

Anställd sedan augusti 2020 med ansvar för försäljning, kommersiella relationer och operations. Mats har lång bakgrund inom försäljning för olika företag och branscher, hans senaste anställning var som Head of Sales vid iSoftBet.

Aktieinnehav: 4 100

Pågående uppdrag: Styrelseledamot och ägare av Stensson International Consultant AB

Tidigare uppdrag (senaste 5 åren): Head of Sales vid iSoftBet samt Sales Manager på PlayNGo

Oberoende i förhållande till Bolaget och dess ledning: Ja
Oberoende i förhållande till större aktieägare: Ja



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 varken till VD eller övriga 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. Under 2019 erhöll VD en total ersättning på 880 000 SEK. Bolaget har för närvarande inget incitamentsprogram.

ANSTÄLLNINGSVILLKOR FÖR VD OCH LEDANDE BEFATTNINGSHAVARE

VD ska iaktta 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 uppsägningslön). Bolaget har inga avsatta eller upplupna belopp för pensioner eller liknande förmåner efter styrelseledamots eller ledande befattningshavares avträdande av tjänst eller uppdrag.

INTRESSEKONFLIKTER OCH NÄRSTÅENDETRANSAKTIONER

Styrelsen är inte medveten om några privata intressen hos någon inom förvaltnings-, lednings- eller kontrollorgan,

REVISOR

Vid årsstämman den 24 juni 2020 omvaldes det registrerade revisionsbolaget Öhrlings PriceWaterhouseCoopers AB omvaldes som Bolagets revisor. Öhrlings PriceWaterhouseCoopers AB lät meddela att auktoriserade

styrelseledamot eller ledande befattningshavare som kan stå i strid med Bolagets intressen. Styrelsen känner heller inte till några andra transaktioner mellan Bolaget och Bolaget närstående personer eller företag.

ÖVRIG INFORMATION OM STYRELSELEDAMÖTER OCH LEDANDE BEFATTNINGSHAVARE

Ingen styrelseledamot eller ledande befattningshavare har några familjerelationer eller andra närstående relationer till någon annan styrelseledamot eller ledande befattningshavare. Ingen styrelseledamot eller ledande befattningshavare har, utöver vad som anges i stycket 'Engagemang i andra bolag', varit inblandad i konkurs, tvångslikvidation eller konkursförvaltning, under de senaste fem åren eller gör bedömningen att något sådant förfarande är förestående. Ingen styrelseledamot eller ledande befattningshavare har dömts i bedrägerirelaterad rättslig process de senaste fem åren. Ej heller har någon styrelseledamot eller ledande befattningshavare dömts i någon rättsprocess av väsentlig karaktär med anledning av konkurs.

Det har under de fem senaste åren inte funnits några anklagelser och/eller sanktioner från myndighet eller organisation som företräder viss yrkesgrupp och som är offentligrättsligt reglerad mot någon av dessa personer och ingen av dem har under de senaste fem åren förbjudits av domstol att ingå som medlem i ett företags förvaltnings-, lednings-, eller kontrollorgan eller att ha ledande eller övergripande funktioner hos emittent. Ingen av ovan nämnda ledande befattningshavare eller styrelseledamöter har av myndighet eller domstol förhindrats att handla som medlem av någon emittents styrelse eller ledningsgrupp under de senaste fem åren.

revisorn Lars Kylberg fortsätter som huvudansvarig. Vidare beslutade årsstämman att arvode till revisorn ska utgå i enlighet med godkänd räkning.



Utvald finansiell information

RESULTATRÄKNING – KONCERN

BELOPP I SEK	2020-04-01 - 2020-06-30	2019-04-01 - 2019-06-30	2019-01-01 - 2019-12-31	2018-01-01 - 2018-12-31
RÖRELSENS INTÄKTER M.M				
Nettoomsättning	0	3,159,820	9,059,491	21,323,448
Övriga rörelseintäkter	0	218,934	869,968	309,544
Summa rörelseintäkter	0	3,378,754	9,929,459	21,632,992
RÖRELSENS KOSTNADER				
Råvaror och förnödenheter	0	0	0	-666,673
Övriga externa kostnader	-2,389,585	-1,968,236	-10,048,873	-21,978,209
Personalkostnader	-1,775,075	-2,683,076	-9,358,067	-17,048,454
Av- och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	-42,024	-19,107	-124,551	-16,118,342
Resultat från andelar i dotterföretag			-6,741	0
Övriga rörelsekostnader	-368,624	-12,268	-37,988	-986,609
Rörelseresultat	-4,575,308	-1,303,933	-9,646,761	-35,165,295
FINANSIELLA POSTER				
Övriga ränteintäkter och liknande resultatposter	0	0	0	52,030
Räntekostnader och liknande resultatposter	-179	-16,873	-185,137	-1,278,414
Nedskrivningar resp. återföringar av finansiella anläggningstillgångar	0	0	2 419 056	-3,113,663
Resultat efter finansiella poster	-4,575,487	-1,320,806	-7,412,842	-39,505,342
Resultat före skatt	-4,575,487	-1,320,806	-7,412,842	-39,505,342
Skatt på periodens resultat	0	0	0	0
Årets resultat	-4,575,487	-1,320,806	-7,412,842	-39,505,342



BALANSRÄKNING – KONCERN

BELOPP I SEK	2020-06-30	2019-06-30	2019-12-31	2018-12-31
TILLGÅNGAR				
Anläggningstillgångar				
<i>Immateriella anläggningstillgångar</i>				
Övriga immateriella tillgångar	1,266,544	0	384,000	0
	1,266,544	0	384,000	0
<i>Materiella anläggningstillgångar</i>				
Maskiner och tekniska anläggningar			0	36,342
Inventarier, verktyg och installationer	706,148	195,376	670,129	120,901
	706,148	195,376	670,129	157,243
<i>Finansiella anläggningstillgångar</i>				
Andra långfristiga värdepappersinnehavresultatposter	5,510,131	3,031,076	5,510,131	3,031,076
Lämnade depositioner	262,690	1,009,581	262,690	740,056
	5,772,821	4,040,657	5,772,821	3,771,132
Summa anläggningstillgångar	7,745,513	4,236,033	6,826,950	3,928,375
<i>Kortfristiga fordringar</i>				
Kundfordringar	0	1,682,685	3,125,000	0
Skattefordringar	0	0	0	556,176
Övriga fordringar	1,437,645	1,148,087	1,098,983	632,890
Förutbetalda kostnader	336,317	0	275,184	0
	1,773,962	2,830,772	4,499,167	1,189,066
Kassa och bank	5,798,520	2,833,444	146,368	2 394 280
Summa omsättningstillgångar	7,572,482	5,664,216	4,645,535	3 583 346
SUMMA TILLGÅNGAR	15,317,995	9,900,249	11,472,485	7,511,721



BALANSRÄKNING – KONCERN (FORTSÄTTNING)

BELOPP I SEK	2020-06-30	2019-06-30	2019-12-31	2018-12-31
EGET KAPITAL OCH SKULDER				
Eget kapital				
Aktiekapital	1,740,931	1,477,820	1,477,820	1,391,655
Övrigt tillskjutet kapital	140,890,859	121,454,111	121,454,111	120,289,885
Balanserat resultat inkl. periodens resultat	-131,071,480	-124,037,409	-125,845,826	-118,403,564
Summa eget kapital	11,560,310	-1,105,478	-2,913,895	3,277,976
Långfristiga skulder				
Räntebärande skulder till kreditinstitut	0	62,500	0	62,500
Andra långfristiga skulder	0	5,000,000		
	0	5,062,500	0	62,500
Kortfristiga skulder				
Skulder till kreditinstitut	0	0	12,500	0
Leverantörsskulder	751,575	2,450,466	411,619	1,298,891
Övriga kortfristiga skulder	1,291,153	2,949,236	11,557,516	2,035,990
Upplupna kostnader & förutbetalda intäkter	1,714,957	543,525	2,404,745	836,364
	3,757,685	5,943,227	14,386,380	4,171,245
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	15,317,995	9,900,249	11,472,485	7,511,721



KASSAFLÖDESANALYS – KONCERN

BELOPP I SEK	2020-04-01 - 2020-06-30	2019-04-01 - 2019-06-30	2019-01-01 - 2019-12-31	2018-01-01 - 2018-12-31
Den löpande verksamheten				
Rörelseresultat efter avskrivningar	-4,575,487	-1,309,933	-9 646 761	-35,165,295
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	42,024	-308,688	555,252	16,118,342
Erhållen ränta			0	52,030
Erlagd ränta	-179	16,873	-88,342	-1,278,414
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar i rörelsekapitalet	-4,533,642	-1,601,748	-9,179,811	-20,273,337
Kassaflöde från förändringar i rörelsekapital				
Ökning (-) / minskning (+) av kortfristiga fordringar	653,517	-1,393,556	-1 691 298	6,608,745
Ökning (+) / minskning (-) av kortfristiga skulder	42,110	122,257	-15,135	-17,471,809
Kassaflöde från den löpande verksamheten	-3,838,015	-2,873,047	-10,886,244	-31,136,401
Investeringsverksamheten				
Investeringar från immateriella anläggningstillgångar	-347,268	0	0	0
Investeringar materiella anläggningstillgångar	-22,931	0	-733,534	0
Investeringar finansiella anläggningstillgångar	0	0	0	0
Avyttring av dotterbolag	0	0	-778,134	0
Kassaflöde från investeringsverksamheten	-370,199	0	-1,511,668	0
Finansieringsverksamheten				
Upptagna kortfristiga lån	0	5,000,000	10,200,000	0
Nyemissioner	0	0	0	40,435,202
Emissionsutgifter	0	0	0	-4,284,772
Amortering av låneskulder	0	0	-50,000	-4,103,842
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	0	5,000,000	10,150,000	32,046,588
Periodens kassaflöde	-4,208,214	2,126,953	-2,247,912	910,187
Likvida medel vid periodens början	10,006,734	706,491	2,394,280	1,484,093
Likvida medel vid periodens slut	5,798,520	2,833,444	146,368	2,394,280
Summa disponibla likvida medel	5,798,520	2,833,444	146,368	2,394,280



NETTOSKULDSÄTTNING OCH EGET KAPITAL

NETTOSKULDSÄTTNING (KSEK)	PER 2020-06-30
A. Kassa	0
B. Likvida medel	5,799
C. Lätt realiserbara värdepapper	0
D. Summa Likviditet (A+B+C)	5,799
E. Kortfristiga fordringar	1,774
F. Kortfristiga bankkulder	
G. Kortfristig del av långfristiga skulder	0
H. Andra kortfristiga skulder*	3,758
I. Summa kortfristiga skulder (F+G+H)	3,758
J. Netto Kortfristig skuldsättning (I-E-D)	-3,815
K. Långfristiga banklån	0
L. Emitterade obligationer	0
M. Andra långfristiga lån	0
N. Summa långfristiga skulder (K+L+M)	0
O. Nettoskuldsättning (J+N)	-3,815

*) Ej räntebärande skulder



EGET KAPITAL OCH SKULDSÄTTNING (KSEK)**2020-06-30****Kortfristiga skulder**

Mot Borgen	0
Mot säkerhet	0
Blancokrediter	0
Summa kortfristiga skulder	0

Långfristiga skulder

Mot Borgen	0
Mot säkerhet	0
Blancokrediter	0
Summa långfristiga skulder	0

Eget kapital

Aktiekapital	1,741
Reservfond	0
Andra reserver	9,819
Summa eget kapital	11,560

(Endast räntebärande skulder medtagna)



KOMMENTARER TILL DEN FINANSIELLA UTVECKLINGEN

JÄMFÖRELSE Q2 2020 MED Q2 2019

Nedan framgår värden och kommentarer utifrån Bolagets ställning vid utgången av andra kvartalet 2020, enligt rapport publicerad den 21 augusti 2020. Siffror i parentes avser samma period 2019.

FINANSIERING OCH FINANSIELL STÄLLNING

Det egna kapitalet uppgick till 17,95 MSEK (1,4 MSEK) i moderbolaget och 11,56 MSEK (-1,1 MSEK) i koncernen per den 30 juni 2020.

Eget kapital per aktie i moderbolaget var per den 30 juni 2020 0,06 SEK (0,005 SEK). I koncernen var eget kapital per aktie per den 30 juni 2020 0,04 SEK (negativt).

Soliditeten var på rapportdagen 79,5% (21,2%) i moderbolaget och 75,5% i koncernen (negativt).

Kassaflödet från den löpande verksamheten före förändringar i rörelsekapitalet uppgick för perioden till -2,29 MSEK (-1,89 MSEK) i moderbolaget och -4,53 MSEK (-1,6 MSEK) i koncernen.

Periodens kassaflöde i moderbolaget uppgick till -4,00 MSEK (2,18 MSEK). Periodens kassaflöde för koncernen uppgick till -4,21 MSEK (2,13 MSEK).

En del av koncernens kostnader för perioden avser utveckling av spel som inte ännu lanserats på marknaden. Bolaget har inte tagit upp dessa som upparbetade tillgångar i balansräkningen utan samtliga kostnader har bokförts över resultaträkningen.

INTÄKTER

Inga intäkter uppstod under det andra kvartalet 2020.

Intäkter för Bolagets icke-exklusiva digitala spelautomater har uppstått efter kvartalets utgång och kommer fortsatt uppstå därefter. Omfattningen påverkas av antalet lanserade spel och antalet engagerade operatörer hos vilka spelen finns. Då såväl utveckling som lansering av produkter pågår kontinuerligt, tillika arbete med utvidgning av antalet operatörer och samarbetspartners, gör Bolaget ingen prognos avseende

framtida intäkter i nuläget. Framtida intäkter för ATG-samarbetet kommer till största delen baseras på vinstdelning och Bolaget gör ingen prognos i nuläget. Framtida intäkter för spelet Oh Frog beräknas fortsatt blygsamma innan spelet lanseras på Nintendo Switch.

FINANSIERING

Den 28 mars tecknade Bolaget ett avtal gällande ett långfristigt lån om 5 MSEK från riskkapitalbolaget Nexttobe AB. Lånet hade en årlig ränta under 5% och betalades ut den 31 mars 2019. Den 21 oktober tecknades avtal om finansiering med riskkapitalbolaget Findolon AB genom ett lån på 5 MSEK med en årlig ränta under 5%. Findolon AB tog i samband med överenskommelsen även över hela lånet som ställdes ut av Nexttobe AB. Den 17 januari 2020 lät Findolon AB konvertera hela lånet tillsammans med ytterligare 10 MSEK till ett ägande i Bolaget. I samband med det fick Bolaget även en ny aktieägare i form av Östen Carlsson vars investering stärkte kassan med ytterligare 2 MSEK. Den riktade nyemissionen innebar ett kapitaltillskott till Bolaget om 12 MSEK med syftet att fortsätta tillföra medel till pågående utveckling inom båda affärsområden.

JÄMFÖRELSE HELÅRET 2019 MED 2018

Nedan framgår värden och kommentarer utifrån Bolagets ställning vid utgången av verksamhetsåret 2019, enligt årsredovisning publicerad den 3 juni 2020. Siffror i parentes avser 2018.

FINANSIERING OCH FINANSIELL STÄLLNING

Det egna kapitalet uppgick till -1,5 MSEK (3,6 MSEK) i moderbolaget och -2,9 MSEK (-3,3 MSEK) i koncernen per den 31 december 2019.

Eget kapital per aktie var negativt i moderbolaget (0,01 SEK) och var även i koncernen negativt per den 31 december 2019 (0,01).

Soliditeten var på rapportdagen negativ i moderbolaget (47,2 %) och koncernen (43,6%).



Kassaflödet från den löpande verksamheten för 2019 uppgick till -11,7 MSEK (-24,6 MSEK) i moderbolaget och -12,5 MSEK (-31,1 MSEK) i koncernen.

Kassaflödet för 2019 uppgick till -2,3 MSEK (2,4 MSEK) i moderbolaget och -2,2 MSEK (0,9 MSEK) i koncernen.

INTÄKTER

Intäkter under den 2019 var främst att härröra till Bolagets samarbete med ATG där delar av produktionskostnaden hade debiterats enligt avtal. En andel av den fakturerade intäkten avsåg ersättning för styrelseledamot Daniel Redén (för mer information, se Gaming Corps bokslutskommuniké för 2019). Framtida intäkter för ATG- samarbetet kommer till största delen baseras på vinstdelning och Bolaget gör ingen prognos i nuläget. De första icke- exklusiva kasinoslotsen är under införsäljning. Bolaget gör ingen prognos i nuläget.

AKTIEKAPITAL

Enligt Aktiebolagslagen ska styrelsen upprätta en kontrollbalansräkning när det finns skäl att anta att bolagets eget kapital understiger hälften av det registrerade aktiekapitalet, vilket i Gaming Corps fall skulle ha aktualiseras om det egna kapitalet understeg cirka 738 000 SEK. Aktiekapitalet hade varit lågt hela 2019 och styrelsen var mycket vaksam över dess utveckling och regelbundet fört dialog med revisor. Som framgår av bolagets balansräkning understeg det egna kapitalet hälften av det registrerade aktiekapitalet i slutet av 2019. Styrelsen påbörjade i början av januari upprättandet av en kontrollbalansräkning per den 30 november vilket var den dag som det egna kapitalet understeg hälften av det registrerade aktiekapitalet. I samband med att emissionen tecknades den 17 januari om drygt 22 MSEK konstaterade styrelsen att det egna kapitalet var återställt och beslutade då att inte kalla till stämma för framläggande av kontrollbalansräkning.



Aktiekapital och ägarförhållanden

Gaming Corps aktie är sedan den 4 juni 2015 noterad vid Nasdaq First North Growth Market. Den 28 juli 2020 genomfördes en sammanslagning där tio (10) aktier slogs samman till en (1).

AKTIEKAPITAL

Per datum för offentliggörandet av detta Memorandum uppgick antalet aktier i Gaming Corps till 34 818 611 aktier. Bolaget har ett aktieslag och varje aktie har samma röstvärde och ger samma rätt till utdelning. En aktie har ett kvotvärde om 0,05 SEK och aktiekapitalet uppgår därmed till 1 740 930,55.

RÄTTIGHETER SOM ÅTFÖLJER BOLAGETS AKTIER

Vid bolagsstämma röstar varje aktieägare i kraft av det röstetal som medföljer innehavda aktieslag. Aktieägare har normalt företrädesrätt till teckning av nya aktier, teckningsoptioner och konvertibla skuldebrev i enlighet med aktiebolagslagen, såvida inte bolagsstämman eller styrelsen med stöd av bolagsstämmans bemyndigande beslutar om avvikelse från aktieägarnas företrädesrätt.

Varje aktie ger lika rätt till andel i Bolagets tillgångar och vinst. Vid en eventuell likvidation av Bolaget har aktieägare rätt till andel av överskott i förhållande till det antal aktier som aktieägaren innehar. Inga begränsningar föreligger avseende aktiernas överlåtbarhet.

Rättigheterna förenade med aktier emitterade av Bolaget, inklusive de som följer av bolagsordningen, kan endast ändras enligt de förfaranden som anges i aktiebolagslagen (2005:551).

Aktierna i Gaming Corps är inte föremål för erbjudande som lämnats till följd av budplikt, inlösenrätt eller lösningskyldighet. Det har inte heller förekommit något offentligt uppköpserbjudande under innevarande eller föregående

räkenskapsår. I händelse av offentligt bud på aktierna i Bolaget är take over-regler för vissa handelsplattformar rörande offentliga uppköpserbjudanden på aktiemarknaden tillämpliga. I take over-reglerna finns även bestämmelser om budplikt och försvarsåtgärder.

En aktieägare som själv, eller genom dotterföretag, innehar mer än 90 % av aktierna i ett svenskt aktiebolag har dock rätt att lösa in resterande aktier i det sistnämnda bolaget. Ägare till de resterande aktierna har en motsvarande rätt att få sina aktier inlösta. Förfarandet för inlösen av minoritetsaktieägarnas aktier regleras i aktiebolagslagen (2005:551).

CENTRALT AKTIEREGISTER OCH ISIN-KOD

Gaming Corps aktier är registrerade i ett avstämningsregister enligt lagen (1998:1479) om värdepapperscentraler och kontoföring av finansiella instrument. Detta register hanteras av Euroclear, Box 7822, 103 97 Stockholm. Inga aktiebrev utfärdas för Bolagets aktier. Kontoförande institut är Euroclear.

ISIN-koden för Bolagets aktie är SE0014694691.

UTDELNING OCH RESTRIKTIONER I MÖJLIGHETER TILL UTDELNING

Inga begränsningar i möjligheter till utdelning föreligger förutom vad som följer av lagstiftning och redovisningsregler. Om aktieägare inte kan nås genom Euroclear kvarstår aktieägarens fordran på Bolaget avseende utdelningsbeloppet och begränsas endast genom regler för preskription. Vid preskription tillfaller utdelningsbeloppet Bolaget. Inga särskilda regler, restriktioner eller förfaranden avseende utdelning föreligger för aktieägare som är bosatta utanför Sverige. Bolaget har hittills inte lämnat någon utdelning. Det finns heller inga garantier för att det för ett visst år kommer att föreslås eller beslutas om någon utdelning i Bolaget.



AKTIEKAPITALET'S UTVECKLING

REGISTRERAT	HÄNDELSE	FÖRÄNDRAT ANTAL AKTIER	TOTALT ANTAL AKTIER	FÖRÄNDRAT AKTIEKAPITAL	SUMMA AKTIEKAPITAL	KVOTVÄRDE	TECKNINGS-KURS
2020	Föreliggande nyemission*	8 704 652	43,523,263.00	435,232.60	2,176,163.155	0.05	3.00
2020	Minskning antal aktier	-313,367,500.00	34,818,611.00	0.00	1,740,930.56	0.05	N/A
2020	Nyemission	52,622,155.00	348,186,111.00	263,110.78	1,740,930.56	0.005	0.42
2019	Konvertibellösen	10,820,700.00	295,563,956.00	54,103.50	1,477,819.78	0.005	0.08
2019	Konvertibellösen	6,412,266.00	284,743,256.00	32,061.33	1,423,716.28	0.005	0.06
2018	Konvertibellösen	8,656,560.00	278,330,990.00	43,282.80	1,391,654.95	0.005	0.10
2018	Minskning	0	269,674,430.00	-23,347,070.14	1,348,372.15	0.005	N/A
2018	Nyemission	13,605,482.00	269,674,430.00	1,245,922.50	24,695,442.29	0.091575	0.20
2018	Nyemission	87,406,780.00	256,068,948.00	8,004,277.88	23,449,519.79	0.091575	0.15
2018	Nyemission	7,600,000.00	168,662,168.00	695,970.17	15,445,241.90	0.091575	0.15
2018	Nyemission	10,518,960.00	161,062,168.00	963,273.76	14,749,271.73	0.091575	0.25
2018	Nyemission	4,865,240.00	150,543,208.00	445,534.35	13,785,997.97	0.091575	0.41
2018	Konvertibellösen	5,771,040.00	145,677,968.00	528,482.99	13,340,463.62	0.091575	0.30
2018	Nyemission	6,388,076.00	139,906,928.00	584,988.06	12,811,980.63	0.091575	0.39
2018	Nyemission	6,030,444.00	133,518,852.00	552,237.91	12,226,992.57	0.091575	0.43
2018	Optionslösen	1,923,680.00	127,488,408.00	176,161.00	11,674,754.66	0.091575	0.40
2018	Optionslösen	2,164,140.00	125,564,728.00	198,181.12	11,498,593.66	0.091575	0.40
2018	Konvertibellösen	1,346,576.00	123,400,588.00	123,312.70	11,300,412.54	0.091575	0.50
2018	Nyemission	14,782,749.00	122,054,012.00	1,353,730.24	11,177,099.84	0.091575	0.54
2018	Konvertibellösen	1,923,680.00	107,271,263.00	176,161.00	9,823,369.60	0.091575	0.40
2018	Nyemission	1,207,428.00	105,347,583.00	110,570.22	9,647,208.61	0.091575	0.70
2018	Konvertibellösen	1,202,300.00	104,140,155.00	110,100.62	9,536,638.39	0.091575	0.40
2017	Nyemission	13,196,370.00	102,937,855.00	1,208,457.58	9,426,537.77	0.091575	0.65
2017	Konvertibellösen	576,000.00	89,741,485.00	52,747.22	8,218,080.18	0.091575	0.50
2017	Nyemission	17,500,000.00	89,165,485.00	1,602,563.22	8,165,332.96	0.091575	0.40
2017	Nyemission	8,823,528.00	71,665,485.00	808,014.94	6,562,769.74	0.091575	0.34
2017	Nyemission	5,883,000.00	62,841,957.00	538,735.97	5,754,754.80	0.091575	0.34
2017	Nyemission	5,540,705.00	56,958,957.00	507,390.29	5,216,018.84	0.091575	0.45
2017	Nyemission	3,393,838.00	51,418,252.00	310,791.03	4,708,628.55	0.091575	0.39
2017	Nyemission	1,535,000.00	48,024,414.00	140,567.68	4,397,837.52	0.091575	0.57
2017	Nyemission	1,510,663.00	46,489,414.00	138,338.96	4,257,269.84	0.091575	0.90
2017	Nyemission	5,000,000.00	44,978,751.00	457,875.46	4,118,930.88	0.091575	1.38



AKTIEKAPITALET UTVECKLING (FORTSÄTTNING)

REGISTRERAT	HÄNDELSE	FÖRÄNDRAT ANTAL AKTIER	TOTALT ANTAL AKTIER	FÖRÄNDRAT AKTIEKAPITAL	SUMMA AKTIEKAPITAL	KVOTVÄRDE	TECKNINGS-KURS
2016	Nyemission	25,703,872.00	39,978,751.00	2,353,832.08	3,661,055.42	0.091575	0.90
2016	Nyemission	1,422,943.00	14,274,879.00	130,306.13	1,307,223.34	0.091575	1.11
2016	Nyemission	2,300,000.00	12,851,936.00	210,622.71	1,176,917.21	0.091575	3.40
2016	Optionslösen	144,000.00	10,551,936.00	13,186.81	966,294.50	0.091575	8.00
2016	Optionslösen	242,499.00	10,407,936.00	22,206.87	953,107.69	0.091575	10.00
2016	Optionslösen	39,999.00	10,165,437.00	3,662.91	930,900.82	0.091575	10.00
2016	Optionslösen	566,796.00	10,125,438.00	51,904.40	927,237.91	0.091575	8.00
2015	Nyemission	200,000.00	9,558,642.00	18,315.02	875,333.51	0.091575	10.00
2015	Nyemission	89,142.00	9,358,642.00	8,163.19	857,018.50	0.091575	4.49
2015	Nyemission	1,500,000.00	9,269,500.00	137,362.64	848,855.31	0.091575	9.75
2015	Optionslösen	17,500.00	7,769,500.00	1,602.56	711,492.67	0.091575	10.00
2015	Optionslösen	108,000.00	7,752,000.00	9,890.11	709,890.11	0.091575	2.78
2015	Nyemission	11,200.00	7,644,000.00	1,025.64	700,000.00	0.091575	7.25

*Vid fulltecknad
nyemission

TECKNINGSOPTIONER

Den 2 juli 2020 offentliggjorde Gaming Corps att samtliga av de utestående optioner i Bolaget som Bracknor innehade, i anslutning till tidigare finansieringslösning enligt avtal, hade förvärvats av medlemmar av styrelsen respektive ledningen i Gaming Corps. Förvärven av optionerna innebär att samtliga mellanhavanden mellan Bracknor och Gaming Corps nu avslutas. Avtalet med Bracknor ingicks av den tidigare ledningen under 2017 och avslutades av nuvarande ledning under 2019.

Gaming Corps ingick den 11 augusti 2017 avtal med investeringsfonden Bracknor om en finansieringslösning genom konvertibellån, ett avtal som Bolagets nuvarande ledning avslutade den 6 februari 2019. Konvertiblerna emitterades tillsammans med teckningsoptioner som gav Bracknor rätt att teckna ytterligare aktier motsvarande 50 procent av det nominella beloppet av konvertibellånen.

Det totala antalet teckningsoptioner som innehades av Bracknor uppgick till 4 695 660 och gav rätt att teckna lika många aktier i Bolaget. Samtliga 4 695 660 teckningsoptioner har nu förvärvats varav 712 180 till ett pris om 0,40 SEK per styck och 3 983 480 till ett pris om 0,50 SEK per styck. Förvärven av teckningsoptionerna har gjorts av Bulent Balıkcı (styrelseledamot och CFO), Daniel Redén (styrelseledamot) och Juha Kauppinen (VD) till en total köpeskilling om 216 978,50 SEK. Teckningskursen för att teckna aktier genom utnyttjande av teckningsoptionerna är enligt optionsvillkoren 120 % av den lägsta volymvägda slutkursen under en period om 15 handelsdagar omedelbart före påkallande av teckning. De 712 180 teckningsoptionerna löper ut den 1 december 2021 och de 3 983 480 teckningsoptionerna löper ut den 1 april 2022.

KONVERTIBLA LÅN

Bolaget har för närvarande inte upptagit några konvertibla lån.



ÄGARFÖRHÅLLANDEN

Tabellen nedan redogör för Bolagets tio största ägare per datumet för detta Memorandum. Det finns såvitt Bolaget känner till inget som direkt eller indirekt leder till kontroll av Bolaget per samma dag.

ÄGARE	ANTAL AKTIER	ANDEL AV KAPITAL OCH RÖSTER
Findolon AB	4 786 025	13,75%
Avanza Pension	2 044 038	5,87%
Daniel Redén	1 655 466	4,75%
Bülent Balikci	1 137 237	3,27%
Nordnet Pensionsförsäkring	711 148	2,04%
WinB Projekt AB	493 734	1,42%
Mats Danzer	413 000	1,19%
Swedbank Försäkring	375 615	1,08%
Robert Larsson	372 274	1,07%
Murat Yüksel	365 405	1,05%
Övriga (ca 6540 aktieägare)	22 464 669	64,52%
Total	34 818 611	100,00%

BEMYNDIGANDEN

Vid bolagsstämman den 24 juni 2020 bemyndigades styrelsen att, i enlighet med styrelsens förslag, bemyndiga styrelsen att längst intill årsstämman 2021, vid ett eller flera tillfällen och med eller utan avvikelse från aktieägarnas företrädesrätt, besluta om emission av aktier, teckningsoptioner och/eller konvertibler. Det beslutades att styrelsen bemyndigades att besluta om att aktie ska betalas kontant, med apportegendom eller i annat fall på villkor som avses i 2 kap 5 § andra stycket 1-3 och 5 i aktiebolagslagen, eller att aktie ska tecknas med kvittningsrätt. Styrelsens beslut om emission av aktie får medföra att antalet

aktier i Bolaget efter emissionen ryms inom aktiekapitalets gränser. Om nyemission genomförs utan företrädesrätt ska emissionskursen ske på marknadsmässiga villkor. Skälet till rätten att avvika från aktieägarnas företrädesrätt är att möjliggöra för Bolaget att på ett snabbt och effektivt sätt finansiera spridning av ägarkretsen, upptagande av medel för att finansiera expansion av verksamheten eller företagsförvärv.

AKTIEÄGARAVTAL

Styrelsen är inte medveten om några avtal mellan aktieägare som skulle kunna påverka inflytandet över Bolaget.



Legala frågor och övrig information

ALLMÄN BOLAGSINFORMATION

Gaming Corps AB, med organisationsnummer 556964-2969, är bildat i Sverige och registrerades vid Bolagsverket den 5 mars 2014 under firma Aktiebolaget Novus 14. Nuvarande firma registrerades den 19 juni april 2014. Bolagets associationsform är aktiebolag och regleras av Aktiebolagslagen (2005:551). Bolaget är publikt. Bestämmelserna i bolagsordningen är ej mer långtgående än Aktiebolagslagen vad gäller förändring av aktieägares rättigheter. Aktierna i Bolaget är fritt överlåtbara. Styrelsens säte är registrerat i Uppsala kommun, Uppsala län.

VÄSENTLIGA AVTAL

Bolaget har ingått avtal om teckningsförbindelser med parter och till villkor som beskrivs på sidan 8 i detta Memorandum. Det förekommer i övrigt inga avtal som är av väsentlig betydelse för Bolagets förutsättningar att bedriva den aktuella verksamheten och som Bolaget har ingått under en period av två år omedelbart före offentliggörandet av detta Memorandum.

FÖRSÄKRINGAR

Bolaget har ett försäkringsprogram som styrelsen bedömt vara anpassat till Bolagets verksamhet. Försäkringsskyddet är föremål för löpande översyn.

TVISTER OCH RÄTTSLIGA FÖRHÅLLANDEN

I samband med genomlysningen av verksamheten efter styrelsens tillträde den 8 november 2018 framkom att Bolagets samarbetspartner PlayMagic inte levererat enligt avtal. Ledningen sade upp avtalet och krävde återbetalning på det lån på 50 000 EUR plus 10% ränta som utbetalades till PlayMagic den 27 september 2018. PlayMagic valde att inte hörsamma Bolagets begäran, således har ledningen engagerat en jurist som under slutet av 2019 vidtog alla formella steg

för att återkräva medlen på Malta där PlayMagic är baserat. Då PlayMagic är på obestånd har Bolaget gått vidare med att driva in lånet från den svenske medborgare som står som borgenär för PlayMagic, en av Gaming Corps tidigare konsulter, Lars Hagelin. Då borgenären inte hörsammat Gaming Corps begäran, gav ledningen innan sommaren Bolagets ombud uppdraget att lämna in en stämningsansökan. På grund av rejäla förseningar hos Bolagets ombud har inte ledningens instruktioner ombesörjts enligt önskemål. Ombudet har nu åtagit sig att lämna in stämningsansökan under början av november. Det är fortsatt Bolagets bedömning, baserat på juristernas uttalanden, att förutsättningarna om att återfå medlen är goda.

RÅDGIVARES INTRESSEN

Eminova Fondkommission är Bolaget finansiella rådgivare och emissionsinstitut i samband med. Eminova är Bolagets Certified Adviser i samband med pågående handel på Nasdaq First North Growth Market. Eminova äger inga aktier i Gaming Corps och kommer vare sig köpa eller förmedla försäljning av Bolagets värdepapper. Eminova har tillhandahållit, och kan i framtiden komma att tillhandahålla liknande tjänster åt Gaming Corps för vilka Eminova erhållit, respektive kan komma att erhålla, ersättning.

SKATTEFRÅGOR

Investorare ska observera att skattelagstiftningen i investerarnas medlemsstat och emittentens registreringsland (Sverige) kan inverka på inkomsterna från värdepapperen. Transaktioner i Bolagets värdepapper kan komma att medföra skattemässiga konsekvenser för innehavaren. Innehavare av värdepapper i Bolaget rekommenderas att inhämta råd från skatterådgivare avseende skattekonsekvenser som kan uppkomma i varje enskilt fall. För fysiska personer som är



obegränsat skattskyldiga i Sverige innehålls preliminär skatt på utdelningar med 30 procent. Den preliminära skatten innehålls normalt av Euroclear, eller av förvaltaren om innehavet är förvaltarregistrerat. Gaming Corps ansvarar inte för att innehålla källskatt.

PATENT

Bolaget innehar inga patent och är heller inte beroende av andras patent, licenser eller varumärke för den aktuella verksamheten.

MARKNADSINFORMATION OCH INFORMATION FRÅN TREDJE PART

Detta Memorandum innehåller viss historisk och framåtriktad marknadsinformation. I de fall informationen har anskaffats från tredje part har informationen återgivits korrekt och, såvitt Bolagets styrelse känner till och kan utröna av informationen som offentliggjorts av denna tredje part, inga sakförhållanden har utelämnats som skulle göra den återgivna informationen felaktig eller vilseledande.



Bolagsordning Gaming Corps AB

556964-2969

1. FIRMA

Bolagets firma är Gaming Corps AB. Bolaget är publikt (publ).

2. STYRELSENS SÄTE

Bolagets styrelse har sitt säte i Uppsala.

3. BOLAGETS VERKSAMHET

Bolagets skall bedriva utveckling, marknadsföring och försäljning av programvaror för interaktiv underhållning, även som bedriva därmed förenlig verksamhet.

4. AKTIEKAPITALSGRÄNSER

Aktiekapitalet skall vara lägst 1 000 000 kronor och högst 4 000 000 kronor.

5. ANTAL AKTIER

Antalet aktier skall vara lägst 34 000 000 och högst 112 000 000.

6. STYRELSE

Styrelsen skall bestå av lägst tre och högst sex ledamöter med högst två suppleanter.

7. REVISORSGRANSKNING

För granskning av bolagets årsredovisning jämte räkenskaperna samt styrelsens och verkställande direktörens förvaltning utses en revisor, med eller utan suppleanter, eller ett registrerat revisionsbolag.

8. KALLELSE TILL BOLAGSSTÄMMA

Kallelse till bolagsstämma skall ske genom annonsering i Post- och Inrikes Tidningar och på bolagets webbplats. Att

kallelse skett skall annonseras i Dagens Industri. Kallelse till bolagsstämma skall ske inom den tid som anges i vid var tid gällande aktiebolagslag.

9. FÖRANMÄLAN

Aktieägare som vill delta i förhandlingarna vid bolagsstämma, skall dels vara upptagen i utskrift eller annan framställning av hela aktieboken avseende förhållandena per sådan dag som anges i aktiebolagslagen, dels göra anmälan till bolaget senast den dag som anges i kallelsen till stämman. Sistnämnda dag får inte vara söndag, annan allmän helgdag, lördag, midsommarafton, julafton eller nyårsafton och inte infalla tidigare än femte vardagen före stämman.

10. AVSTÄMNINGSFÖRBEHÅLL

Bolagets aktier skall vara registrerade i ett avstämningsregister enligt lagen (1998:1479) om värdepapperscentraler och kontoföring av finansiella instrument.

11. BOLAGSSTÄMMA

Årsstämma hålls årligen inom 6 månader efter räkenskapsårets utgång.

På årsstämma skall följande ärenden förekomma:

1. Val av ordförande vid stämman
2. Upprättande och godkännande av röstlängd
3. Godkännande av dagordning
4. Val av en eller två justeringsmän
5. Prövning av om stämman blivit behörigen sammankallad
6. Framläggande av årsredovisningen och revisionsberättelsen samt i förekommande fall koncernredovisningen och koncernrevisionsberättelsen



7. Beslut
 - a. om fastställelse av resultaträkningen och balansräkningen samt i förekommande fall koncernresultaträkningen och koncernbalansräkningen
 - b. om dispositioner beträffande bolagets vinst eller förlust enligt den fastställda balansräkningen
 - c. om ansvarsfrihet åt styrelseledamöterna och verkställande direktören
8. Bestämmande av antalet styrelseledamöter och styrelsesuppleanter, samt i förekommande fall, revisor och revisorssuppleant
9. Fastställande av arvoden åt styrelsen och revisor
10. Val av styrelse samt i förekommande fall revisor och revisorssuppleanter
11. Annat ärende, som ankommer på stämman enligt aktiebolagslagen eller bolagsordningen.

12. RÄKENSKAPSÅR

Bolagets räkenskapsår skall vara kalenderår.



Kontaktinformation

POSTADRESSER

Gaming Corps AB
Dragarbrunnsgatan 46, Vån 5
753 20 Uppsala
Sweden

Gaming Corps Malta Ltd.
SCM01 Smart City
Unit 507, SMARTCITY, SCM1001
Malta

EMAILADRESSER

Allmänna frågor: info@gamingcorps.com
IR-relaterade frågor: ir@gamingcorps.com

CERTIFIED ADVISER

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

REVISOR

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

KONTOFÖRANDE INSTITUT

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

REFERENSER

1. <https://www.prnewswire.com/news-releases/global-online-gambling-market-size-worth-usd-73-45-billion-by-2024-hexa-research-869794438.html>
2. <https://www.statista.com/statistics/270728/market-volume-of-online-gaming-worldwide/> och H2 Gambling Capital, februari 2019, via <https://www.netent.com/en/market-overview/#>
3. 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>
4. H2GC, Research and Markets
5. <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2020-light-version/>
6. <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2019-light-version/>
7. <https://www.ft.com/content/b53d239e-503a-11e7-a1f2-db19572361bb>
8. 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>





gaming corps

www.gamingcorps.com