



gaming corps



BOKSLUTSKOMMUNIKÉ 2021

DELÅRSRAPPORT 1 OKTOBER – 31 DECEMBER

Innehåll

Sammanställning över perioden	3	Nyckeltal	18
VD har ordet	4	Koncern	18
Vi är Gaming Corps	6		
Affärsområde iGaming	7	Koncernen	19
Våra produktlinjer	8	Resultaträkning	19
Marknaden för iGaming	9	Balansräkning	20
Distribution	10	Kassaflöde	22
Försäljning	10	Moderbolaget	23
Marknadsföring	11	Resultaträkning	23
Produkter i utveckling	12	Balansräkning	24
		Kassaflöde	26
Affärsområde Gaming	14	Eget kapital och aktier	27
Pågående projekt (pausade)	15	Förändring i eget kapital – Koncernen	27
		Förändring i eget kapital – Moderbolaget	27
Finansiell översikt	16	Förändring i antal aktier – Moderbolaget	27
Intäkter	16		
Finansiering	16		
Väsentliga händelser	17	Kommande redovisningstillfällen	30



Fjärde kvartalet 2021



NYCKELTAL

	KONCERN OKT-DEC 2021	
Nettoomsättning	0,737 MSEK	(0,044 MSEK)
Rörelseresultat	-6,055 MSEK	(-5,686 MSEK)
Resultat efter finansiella poster	-6,111 MSEK	(-5,781 MSEK)
Resultat per aktie före och efter utspädning	-0,140 SEK	(-0,166 SEK)

Värden inom parentes avser samma period föregående verksamhetsår 2020.



UNDER PERIODEN

- Bolagets lanseringstakt ökar betydligt mot slutet av perioden.
- Populära titeln "Coin Miner" blir ett av de första spelen inom nya kategorin Mine Games att MGA-certifieras.
- Den exklusiva, skräddarsydda digitala spelautomaten "Tomb of Bons" lanseras på Bons Casino.
- Den 16 december lanseras "Blackjack Multihand", Bolagets första Table Game med anpassningsbara element för enskilda kasinovarumärken.
- Under perioden ökar antalet driftsatta onlinekasinon där Bolagets spel finns tillgängliga från 60 till 95.
- Deltagande vid iGamingmässan Sigma.

För samtliga väsentliga händelser se sida 17

KOMMANDE

- Ingångna avtal med operatörer under 2021 har renderat en betydande pipeline av kasinon i väntan på driftsättning. Drygt 350 kasinon väntar idag i pipeline.
- Nyligen genomförd integration mot aggregatorn Relax Gaming medger att väntande avtal kan genomföras.
- Lanseringstakten förväntas öka inom samtliga fyra spelkategorier
- Ökat deltagande vid mässor.

PUBLICERADE SPEL



VD har ordet

Kära Aktieägare,

I slutet av 2021 lanserades flera av de spel som länge legat i pipeline och arbetet med dessa spel präglade den gångna perioden. Blackjack Multihand by Gaming Corps™ lanserades i december och med det tog vi äntligen steget in i kategorin Table Games med den första titeln i en kommande familj spel. Bolagets Table Games kommer i ett standardutförande men kan också anpassas utifrån en enskild operatörs varumärken vilket ger breda intjäningsmöjligheter. Blackjack Multihand finns redan hos ett antal välkända varumärken och fler tillkommer successivt. Under perioden lanserades även två Mine Games, två Multiplier Games samt en digital spelautomat och det gläder mig att lanseringstakten nu ökat markant och att Gaming Corps med innevarande portfölj kan anses vara en komplett leverantör.



Intäkterna för perioden reflekterar den känslighet som ett mindre utvecklingsbolag har för utfall av enskilda vinster, då perioden belastas av några betydande sådana som fått stor inverkan på resultatet. Fler lanserade spel, men framför allt hos fler operatörer, krävs för att känsligheten ska minska och enskilda utfall ha mindre inverkan. Intäkterna för fjärde kvartalet är totalt lite lägre än väntat vilket vi tagit hänsyn till i planeringen framåt. Det gläder mig dock att intäkterna är närmre förväntan efter årsskiftet, vilket främst har sin orsak i den stadigt ökande takten integrationer. Under den första hälften av innevarande kvartal är intäkterna drygt 50% högre än för hela fjärde kvartalet med en hittills exponentiell utveckling. Känsligheten är dock som sagt närvarande alltmedan vi bygger vårt distributionsnät, det kan fortfarande slå åt ett annat håll när kvartalet summeras, så vi avvaktar prognoser. Men utvecklingen i breda penseldrag är god och det borgar för bättre och bättre rapporter. Gaming Corps har tagit stora investeringar, under perioden såväl för de senaste två åren, vilket gör att kostnadskostymen är relativt hög och reflekterar den tillväxtstrategi Bolaget alltjämt följer.

Under hösten har arbete pågått med att integrera Bolaget gentemot aggregatorn Relax Gaming och i förra veckan blev integrationen äntligen klar. Relax Gaming är en mycket viktig pusselbit som faller på plats då de är nyckeln för att flertalet ingångna distributionsavtal ska kunna driftsättas. Ett antal operatörer är nu redan driftsatta via Relax Gaming, och nu väntar ett par spännande månader när Bolagets spel ska distribueras till många nya onlinekasinon, varav flera välkända varumärken som har stor betydelse för Gaming Corps finansiellt och ryktemässigt. I skrivande stund finns våra produkter tillgängliga på 95 onlinekasinon medan över 350 väntar på driftsättning.

Arbetet med att etablera nya partnerskap har gått in i en ny fas där vi nu inte bara söker upp utan även blir uppsökta. Gaming Corps utbud har landat mycket väl hos flera operatörer, vår långsiktigt varumärkesbyggande kommunikation i relevanta kanaler har börjat ge resultat, och Gaming Corps är nu ett namn i branschen. Den plats på vilken Bolaget står nu medger fler möjligheter till bättre avtal och fler samarbetsalternativ. Det finns flera faktorer som sammantaget är kvitto på att mycket går åt rätt håll, och utifrån det fortsätter vi på inslagen linje med att fördjupa vår existerande produktportfölj, öka våra exklusiva samarbeten och bredda distributionen.

Mycket indikerar att nu öppnar samhället upp igen och att 2022 blir en nystart för företag världen över. Det innebär att Gaming Corps för första gången sedan affärsområde iGaming etablerades kan delta i branschmässor, genomföra resor och mötas internt och externt. Jag hoppas också att när det är dags för årsstämma kan vi igen få möta er aktieägare.

Slutligen vill jag beröra situationen i Ukraina som i skrivande stund skakar om världen. Våra medarbetares säkerhet är vår främsta prioritet och Bolaget hjälper dem omlokalisera till landets västra delar. Vi bedömer inte att eventuella avbrott bör ha en avgörande inverkan på produktionen, ej heller att omsättningen bör påverkas negativt då knappt 1% av intäkterna idag kommer från trafik via Ukraina. Vi följer utvecklingen noggrant och jag talar för samtliga i ledning och styrelse när jag säger att våra tankar är med medarbetarna i Kiev och övriga berörda i Ukraina idag – ni har allas vårt stöd.

Uppsala 2022-02-25

Juha Kauppinen



Vi är 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 datorer, konsoler och mobiler. iGaming inbegriper spel för underhållning och pengar på dator och mobil via digitala kasinos. Gaming Corps har huvudkontor i Uppsala och spelutvecklingen görs på Malta och i Ukraina. Bolaget grundades 2014 och noterades 2015 på Nasdaq First North Growth Market.

GAMING CORPS AFFÄRSIDÉ

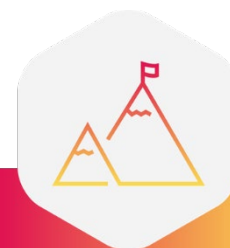
Gaming Corps affärsidé är att inom marknaderna för Gaming och iGaming erbjuda den selektiva gamern egenutvecklade, nischade datorspel samt kasinospel på premiumnivå. Bolaget nyttjar de synergieffekter som kommer av att agera på två marknader som å ena sidan är närliggande vad gäller kompetens och möjligheten 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, 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 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.

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 inspirerad av Gamingbranschen samt att bidra till att öka branschens övergripande ansvarstagande och anseende.



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



Gaming Corps' Gaming Corps vision is to be recognized worldwide as a prime mover in the evolution of the Gaming and iGaming industries.



LÅNGSIKTIGT VARUMÄRKESBYGGANDE

Göra avtryck på marknaden och säkra långsiktig lönsamhet kräver ett starkt varumärke med grund i en långsiktig varumärkesstrategi. Gaming Corps varumärkesplattform bygger på basen som affärsidén och visionen utgör och beskriver varumärket Gaming Corps' identitet – vad vi står för, hur vi vill uppfattas och vilket löfte vi ger de som investerar i, samarbetar med eller spelar spel utvecklade av Bolaget. Denna varumärkesidentitet sammanfattas i tre varumärkesvärderingar - **Driven**, **Selektiv** och **Ansvarsfull** - vilka genomsyrar det Gaming Corps för fram i termer av produkter, publikationer, kommunikation och marknadsföring. Gaming Corps varumärkesvärderingar är viktiga verktyg i Bolagets verktygslåda för att varje dag leverera enligt affärsidén samt över tid, med ett medvetet steg i taget, föra Bolaget i riktning mot visionen.



FAKTA OM BOLAGET

Gaming Corps har en studio på Malta där medarbetarna är engagerade inom båda affärsområden. 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. Bolaget har även en studio i Kiev, Ukraina, dedikerad till affärsområde iGaming. Medarbetarna i Kiev är rekryterade av Gaming Corps och anställda på heltid i ett nybildat företag som Bolaget har avtal med. Därutöver tar Bolaget in underkonsulter vid behov. Koncernens huvudkontor ligger i Uppsala. Bolaget har medarbetare även på andra orter i Europa så som London, Alicante och Bukarest, och dessa arbetar helt på distans men tillhör ett av de tre kontoren. Alla Bolagets produkter marknadsförs under moderverumärket Gaming Corps.

Verksamheten inom **iGAMING** består av produktutveckling inom spelkategorierna **Digitala spelautomater**, **Table Games**, **Multiplier Games** och **Mine Games**. De två senare kategorierna är unga tillskott på marknaden och bygger delvis på funktionalitet från kryptovalutaspel. Bolaget arbetar huvudsakligen utifrån två affärsmodeller varav den första består av utveckling av icke-exklusiva spel som kan erbjudas fler än en operatör. Den andra affärsmodellen avser utveckling av skräddarsydda och/eller helt eller delvis exklusiva spel för enskilda operatörer.

Bolagets lanserade spel inom affärsområde iGaming finns idag tillgängliga hos 95 onlinekasinon via de operatörer Gaming Corps har avtal med. Bolaget har ingått avtal med ytterligare operatörer där integrationen kvarstår innan våra spel kan börja erbjudas hos deras respektive onlinekasinon, här är det över 350 stycken som inväntar driftsättning. Bolaget har avtal med sex aggregatörer vars roll är att utgöra teknisk plattform och mellanhand för den distribution av spel från Gaming Corps till operatörerna som inte sker via direkt integration.

Bolaget har sedan den 11 februari 2020 licensen "Critical Gaming Supply License" för utgivning av digitala kasinospel utställd av Malta Gaming Authority.

Sedan januari 2021 har allt arbete inom affärsområde **GAMING** temporärt satts på paus för att tillföra verksamheten inom iGaming kompetens och resurser under innevarande expansionsfas.



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 och kreativa landvinningar har inneburit att dagens kasinospel tar sig mer och mer karaktären av datorspel och det är en utveckling Gaming Corps vill driva vidare. Gaming Corps utvecklar produkter för iGaming-marknaden inom fyra spelkategorier: **DIGITALA SPELAUTOMATER** (på engelska "CASINO SLOTS"), **TABLE GAMES** dvs. klassiska bordsspel i digital form så som Blackjack och Roulette, samt **MULTIPLIER GAMES** och **MINE GAMES** som inspirerats av kryptovalutaspel och 80-talets dator- och arkadspel. Gemensamt för iGaming-spel är att basen utgörs av en matematisk modell som säkerställer att en viss nivå av vinst återbetalas till spelarna över tid, något som regleras med lagar och licenser. Via de operatörer Bolaget har avtal med finns Gaming Corps spel idag hos totalt 95 onlinekasinon, tillgängliga för spelare på ca 30 geografiska marknader.



GAME DESIGN



CONCEPT ART

ANIMATION



FRONTEND
DEVELOPMENT

BACKEND
DEVELOPMENT



QUALITY
ASSURANCE

MARKETING
& LAUNCH



VÅRA PRODUKTLINJER

Utveckling inom iGaming, till skillnad från Gaming, karaktäriseras framför allt av de tekniska krav som är resultatet av konsumentskyddande lagar för produkter som inte bara spelas för underhållning utan även för pengar. Dessa är avgörande då säkerheten för spelaren annars inte kan tryggas på samma sätt som i ett fysiskt kasino. Grunden i ett kasinospel är den matematiska modell som säkerställer att en viss återbetalning till spelaren sker över tid. Denna grund är densamma för samtliga av Gaming Corps produktlinjer, men med varierande utformning och komplexitet. Bolagets produktlinjer utvecklas för närvarande inom fyra spelkategorier: **Digitala Spelautomater**, **Table Games**, **Multiplier Games** och **Mine Games**,

DIGITALA SPELAUTOMATER

En digital spelautomat, på engelska *casino slot*, är en elektronisk form av den klassiska spelautomaten enarmad bandit, som i grunden bygger på att ett antal hjul med symboler snurrar och vinst uppstår vid vissa kombinationer av symboler. Med moderna medel kan detta spel i sin digitala form kläs i en oändlig mängd grafiska teman, med en helt annan komplex funktionalitet än det mekaniska originalet. Gaming Corps eftersträvar att hålla en hög nivå på portföljens samtliga spelautomater och arbetar i linje med affärsidén med att böttna speldesignen i inspiration från Gaming.

MULTIPLIER GAMES

Multiplier Games är en relativt ny kategori på framväxt, där funktionalitet från så kallade "krasch-spel" inom kryptovaluta utgör inspiration. Spelaren lägger sin insats, startar spelet och ett objekt börjar röra sig samtidigt som en multiplikator räknar upp. Spelaren väljer sen hur länge den vill stanna i spelet, ju längre desto högre multiplikator och potentiell vinst men också risk att objektet avbryts i sin framfart. Spelen har så kallad multiplayer-funktionalitet vilket innebär att flera spelare samtidigt satsar på samma spelomgång och man kan följa andras val att stanna eller avsluta vilket bidrar till spelupplevelse och engagemang. Gaming Corps satsning inom kategorin är starkt knuten till kundbehov och förfrågningar från operatörer. I dagsläget är utbudet på marknaden begränsat och framför allt på de marknader som Gaming Corps når via licensen från MGA.

PROVSPELA

Klicka [här](#) för att provspela
Gaming Corps lanserade spel.

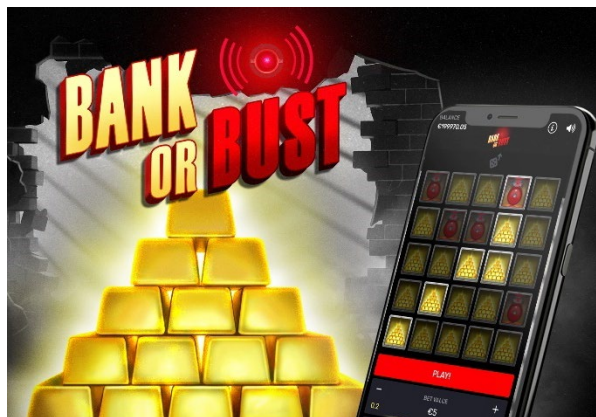


TABLE GAMES

Table Games är en kategori kasinospel som består av klassiska bordsspel i digital form så som Blackjack, Baccarat och Roulette. I den digitala världen har utvecklare oftast hållit sig nära verkligheten i termer av hur spelen ser ut och fungerar, det vill säga man försöker i den mån det går att efterlikna det fysiska spelet både i termer av utseende och regler. I början av 2021 inleddes arbetet med att bygga kapacitet för Table Games och det första spelet, "Blackjack Multihand by Gaming Corps™" lanserades den 16 december. Flertalet spel inom kategorin är planerade under 2022.

MINE GAMES

Mine Games är en ung men redan väldigt populär kategori kasinospel med rötter i de klassiska minröjningsspelet från 80-talet och deras moderna motsvarigheter i form av kryptovalutaspel. Mine Games bygger på fält med bricker som öppnas för att avslöja antingen någon form av skatt eller någon form av mina. Spelaren kan välja vilken bricka som helst och kan även innan spelomgången startar ange mängden minor på spelplanen, ju fler minor desto högre risk men också högre potentiell belöning. Efter varje röjd skatt kan spelaren ta hem vinsten eller stanna kvar i spelet, medan om vald bricka istället döljer en mina går alla framsteg förlorade. Gaming Corps titel "Coin Miner" är ett av de första inom kategorin som certifierats av MGA.



MARKNADEN FÖR IGAMING

Den globala iGaming-marknaden för jämförelsevis ung men har växt betydligt de senaste decennierna. 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.

För spelutvecklare är den primära målgruppen **OPERATÖRER** vilka tillhandahåller kasinospel online, på internet och i mobil. I vardagligt tal kallas dessa operatörer för onlinekasinon, de tillhandahåller vadslagning för pengar, till största del kopplat till idrott, samt kasinoprodukter. En operatör äger ofta flera onlinekasinon, det kan handla om att olika varumärken tagits fram för olika målgrupper och/eller geografiska marknader, eller att portföljen är ett resultat av uppköp. Till operatörer kan utvecklare antingen erbjuda en produkt exklusivt eller icke-exklusivt där samma spel kan tillhandahållas gentemot slutanvändarna av flera operatörer.

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 aggregatörer 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 redan är anslutna till plattformen. Rätt aggregator erbjuder alltså inte bara teknisk distribution utan kan även vara en central del av affärsmodellen och bidra till ökad exponering och geografisk spridning. Aggregatörer är således inte bara en partner för distribution utan utgör också genom sin kapacitet att bredda affärsmöjligheter en viktig målgrupp för utvecklingsbolagen.



DISTRIBUTION

När avtal tecknats mellan operatör och spelutvecklare krävs att parterna därefter genomför en teknisk integration innan Bolagets spel kan göras tillgängliga på operatörens onlinekasino. Distribueras spelen via aggregator måste också en initial integration mellan Gaming Corps och aggregatorn först genomföras, för att operatörer därefter ska kunna integreras via deras plattform. Beroende på tekniska förutsättningar och övrig pipeline kan det ta olika lång tid innan integrationen är klar. I vissa fall kan det ta många månader mellan avtal och genomförd integration på grund av förutsättningar hos motparten, något Bolaget arbetar aktivt för att förkorta.

Den vanligaste distributionsmodellen för kasinospel består av att gå via en aggregator som tredje part. Gaming Corps har idag avtal med sex av marknadens mest framträdande aggregatorer, iSoftBet, EveryMatrix, BetConstruct, Groove Gaming, Relax Gaming och BlueOcean Gaming. Aggregatorernas uppdrag är att utgöra teknisk länk mellan Bolaget och anslutna operatörer, och att engagera dessa var en viktig första del i strategin att etablera Gaming Corps på iGamingmarknaden. Avtal med iSoftBet ingicks i december 2019 och är den aggregator som i varit driftsatt längst. Relax Gaming är den av Bolagets aggregatorer som senast genomgått integration och därmed driftsatts.

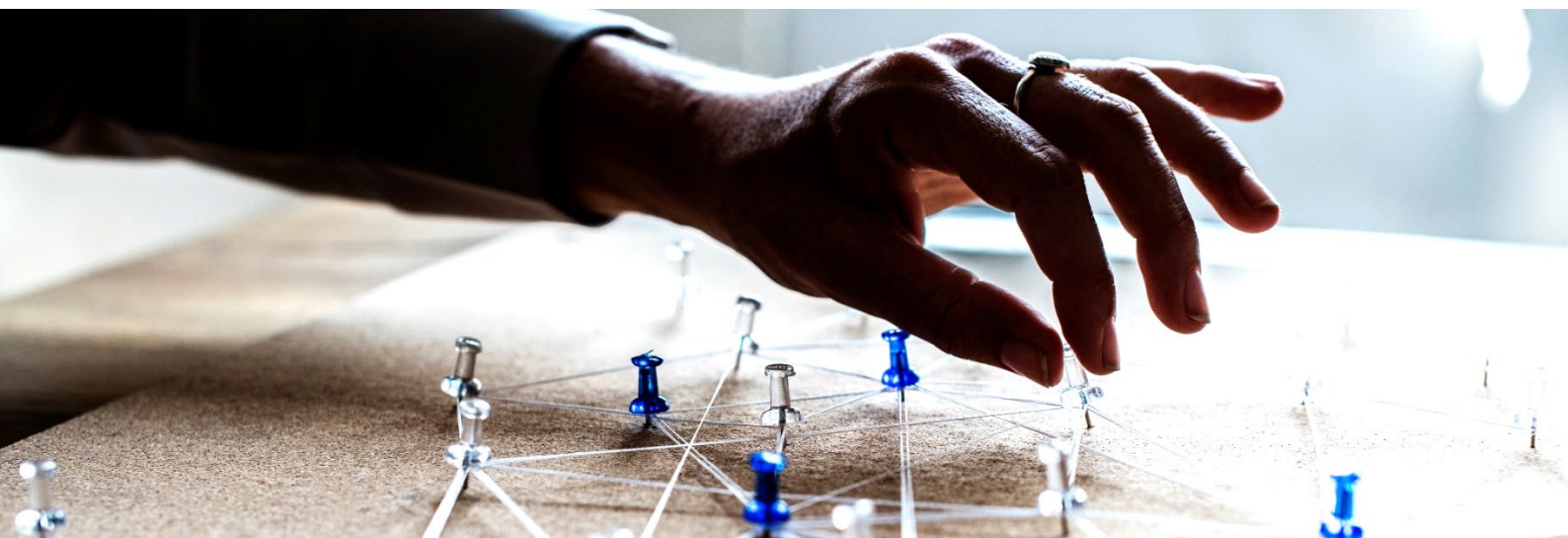
En annan distributionsmodell är **DIREKT INTEGRATION**, vilken kräver mer omfattande intern kapacitet, men i gengäld innebär att större del av vinsten stannar hos spelutvecklaren eftersom ingen tredje part deltar. Gaming Corps skrev under slutet av 2020 de första avtalen med operatörer för distribution via direkt integration och sjösatte således modellen.

Via de operatörer Bolaget ingått avtal med finns Gaming Corps spel på rapportdatum hos totalt 95 onlinekasino, tillgängliga för spelare på ca 40 geografiska marknader. Sedan andra kvartalet rapporterades har Bolaget integrerat och driftsatt 35 onlinecasinon och ytterligare drygt 350 väntar på driftsättning. Sett till ingångna avtal med operatörer är det drygt 700 onlinecasinon som väntar driftsättning, men flera av dessa ligger uttalat längre fram i tiden samtidigt som Bolaget inte kan anta att varje ny integration också leder till att alla anslutna varumärken driftsätts. Därmed räknar inte bolaget med alla 800 som väntade inom en rimlig tidsrymd. Utvecklingen av Bolagets distributionskapacitet utvecklas och förändras snabbt, och kommer öka i takt allt eftersom samarbeten med större operatörer och aggregatorer ger ringar på vattnet.

FÖRSÄLJNING

Gaming Corps bedriver försäljning både direkt mot operatörer, mot aggregatorer samt mot andra företag med liknande plattform- eller distributionslösningar. Dialog pågår med flera potentiella motparter i syfte att bredda distributionen av Bolagets spel. Utöver att bredda distributionen via fler anslutna operatörer och onlinecasinon, riktas Bolagets försäljning även mot att säkra fler avtal för utveckling av exklusiva och/eller skräddarsydda produkter. Bolaget är i ett antal långt framskridna samtal med olika motparter om att ta fram antingen helt skräddarsydda, exklusiva produkter, produkter med så kallad "in game branding" och/eller produkter som kommer med någon form av annan exklusivitet. Här finns utrymme för olika kreativa lösningar för att öka vår exponering.

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 utfärdad licens krävs det att Bolaget kontinuerligt upprätthåller samma nivå och följer alla riktlinjer. Varje enskild iGaming-produkt måste även licensieras separat innan den kan erbjudas MGA-marknaden, vilket föregås av att den testas av ett oberoende testlabb för att säkerställa att den bakomliggande matematiska modellen är korrekt.



Med MGA-licensen har Gaming Corps möjlighet att erbjuda spel på flertalet reglerade marknader utöver Malta, så som Sverige och många andra EU-länder. Gaming Corps produkter kan även erbjudas på marknader där Bolaget inte har egen licens i de fall avtal tecknas med aggregatorer som agerar mellanhand under egen licens, vilket givet våra innevarande avtal innebär att våra spel i dagsläget når ut till fler geografiska marknader än de som innefattas av MGA-licensen. Bolaget har även under det senaste året arbetat med att möta olika nationella krav så som att etablera serverkapacitet i Kroatien för att kunna erbjuda spel på den marknaden. Arbete pågår kontinuerligt med att söka certifikat och på annat sätt möta nationella krav. Bolagets nästa steg i att bredda den geografiska spridningen är att ansöka om Curacao Gambling License.

För vissa marknader krävs ISO-certifiering för att kunna erbjuda Gaming Corps produkter, exempel på dessa är Grekland och Schweiz. Därför har Bolaget valt att satsa resurser på att möjliggöra vidare expansion på marknader där ISO krävs. I vissa fall kan Bolaget börja distribuera produkterna i och med att ISO-processen formellt satts igång.

MARKNADSFÖRING



Samtliga kasinospel Bolaget tar fram levereras till operatören med ett paket av grafiska komponenter, färdiga och i vissa fall efter operatören anpassade thumbnails samt professionellt producerat marknadsföringsinnehåll för t.ex. banners och spelsidor. Operatörerna får till alla enskilda karaktärer, bakgrunder och symboler från spelen så de kan bygga thumbnails, spelsidor och annat själva, eller så kan de välja att använda de den färdiga design vårt MarCom-team tar fram. Det material Bolaget tar fram använder vi också själva i våra egna kanaler där Bolaget marknadsför och kommunicerar enligt en långsiktig strategi som syftar till att bygga Bolagets varumärke genom konsekvent, tydlig och kvalitativ marknadskommunikation. Innehållet i våra egna kanaler syftar främst, utöver kommunikation med våra investerare, till att understödja arbetet med att engagera fler operatörer och därmed driva intäkter. Gaming Corps är inte ett B2C-bolag och marknadsför inte direkt mot

slutanvändaren, men vi behöver hålla en professionell nivå av marknadsunderstöd till våra produkter för att ge dem en närvaro och göra dem attraktiva för operatörerna att själva föra fram. Våra produkter är helt digitala och lever således i en helt digital värld, något Bolaget måste anpassa sig till såväl som dra nytta av.

Lanseringen av ett spel följer i normalfallet tre steg. När ett spel har kommit en bit in i produktionen gör vi ofta en teaser, det är en första kort presentation eller smygitt på spelet, den kan komma ganska långt innan produkten lanseras. Anledningen till att göra tidiga teasers är att vårt säljteam ofta vill kunna visa spel i ett tidigt skede för potentiella och innevarande operatörer. Ibland finns dock inte det behovet, eller så går utvecklingen väldigt fort och då väljer vi att hoppa över det steget. När spelet närmar sig lansering gör vi en förlansering ca 1-4 veckor innan som vi kallar "Coming Soon". Då berättar vi om namn, tema, visar en del av spelets grafiska innehåll och story. Vid huvudlanseringen, som vi kallar "Out Now", presenteras spelet i sin helhet med all mekanik och funktionalitet, då gör vi också en demolänk tillgänglig på bolagets hemsida.

En nyhet i verktygslådan är mjuklansering, "Soft Launch", som Bolaget framgångsrikt har tillämpat för ett antal spel sedan mitten av 2021. En mjuklansering genomförs med några få operatörer som får tidsbegränsad exklusivitet mot att de bidrar i arbetet med att testa och utvärdera produkten. I de fall en mjuklansering föreligger, ersätter "Soft Launch" förlanseringen "Coming Soon". När sen spelet görs tillgängligt för samtliga operatörer görs själva huvudlanseringen.



PRODUKTER I UTVECKLING

DIGITALA SPELAUTOMATER



Gaming Corps har sedan inledningen av satsningen på affärsområde iGaming publicerat 8 icke-exklusiva digitala spelautomater varav den senaste, "Golden Chick", i februari 2022. Bolaget har en pipeline av kommande spelautomater i för närvarande i olika faser av utveckling.

Under slutet av 2021 gavs produktkategorin låg prioritet för att ge utrymme till satsningen med att etablera de nya spelkategorierna, men spelautomaterna kommer under 2022 att successivt lyftas upp i prioritetsordning igen.

TABLE GAMES

Under perioden har arbete fortsatt med utveckling av Gaming Corps egen produktlinje som genomgående har en premiumprofil i form av ett lyxigt Art Deco-tema, delvis 3D-funktionalitet och möjligheter för operatörer att marknadsföra det egna kasinots varumärke. Det första spelet i produktlinjen är "Blackjack Multihand by Gaming Corps™" som mjuklanserades den 16 december tillsammans med ett antal utvalda partners varav flera valt en varumärkesanpassad variant. Spelet kommer lanseras brett till samtliga anslutna operatörer i närtid och fler varumärkesanpassade versioner introduceras successivt. I februari lanserades även "single hand"-versionen av spelet som har samma funktionalitet och utseende men med en istället för tre parallella händer. Utveckling av andra varianter av Blackjack pågår för lansering under 2022 samtidigt som utveckling av det första Roulettespelet inletts.



MULTIPLIER GAMES



Gaming Corps påbörjade under våren 2021 utveckling av en ny produktlinje inom den framväxande spelkategorin Multiplier Games. Detta till följd av Bolagets målsättning att bredda produkterbudandet inom iGaming, samtidigt som förfrågningar från operatörer inkommit. Det första spelet "JetLucky" togs fram skräddarsytt och exklusivt för tre onlinekasinon och lanserades den 11 juni. Det andra spelet i kategorin, och det första i Gaming Corps egen portfölj, "To Mars and Beyond", mjuklanserades den 16 november, vilket innebär att spelet under en period finns tillgängligt hos utvalda operatörer innan huvudlansering då det görs tillgängligt för alla anslutna operatörer. I slutet av 2021 lanserades Bolagets första Multiplier Game med säsongstema när julspelet "Ho Ho HODL" nådde marknaden.

Portföljen inom kategorin Multiplier Games är under fortsatt utveckling och ytterligare titlar är planerade för regelbunden publicering under 2022.



MINE GAMES

Spelkategorin Mine Games är en nära släkting till Multiplier Games eftersom den också bygger på en multiplikatoreffekt, varför det blev ett naturligt steg för nästa produktlinje och senaste satsning i att bredda produktportföljen. Det första spelet, "Coin Miner", mjuklanserades i augusti 2021 och gjordes tillgängligt för samtliga operatörer via huvudlansering i november 2021. "Coin Miner" var först ut att genomgå Bolagets nya typ av mjuklansering där funktionaliteten testades tillsammans med ett par onlinekasinon som fick tidsbegränsad exklusivitet. "Coin Miner" är ett av de första spelen inom den unga kategorin att certifieras av MGA, och spelet har sedan lansering varit populärt hos många operatörer.

Fem Mine Games-titlar har hittills publicerats, varav två med säsongstema, och arbete med att utveckla portföljen pågår. En del i strategin att vidareutveckla portföljen avser regional anpassning vilket nyligen lanserade "Lucky Yuanbao" är ett första exempel på.



EXKLUSIVA SPELAUTOMATER



Den 15 december lanserades "Tomb of Bons" – en exklusiv, skräddarsydd digital spelautomat beställd av operatören Owl In. N.V. för Bons Casino. Kunden efterfrågade samma mekanik som Golden Chick och ett egyptiskt tema, därefter designade Bolaget spelkonceptet i nära samarbete med representanter för Bons Casino.

Den 25:e mars 2021 lanserades "Delicious", den första av två spelautomater Bolaget enligt avtal ska ta fram för ATG. Den 20 december 2019 ingicks avtalet som innebär utveckling av två skräddarsydda, exklusiva spelautomater för ATG:s räkning. Den andra exklusiva spelautomaten är ännu ej påbörjad, det är upp till ATG att besluta produktstart och lansering.



AFFÄRSOMRÅDE Gaming



GAMING inbegriper spel för underhållning på olika plattformar – datorer, konsoler och mobiler. Av tradition benämns produkter på Gamingmarknaden för ofta för **VIDEOGAMES**, varför det är en term som används i Bolagets 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 affärsområde iGaming till vilket Bolagets Gaming-resurser för tillfället är utlånade medan Gaming-utvecklingen är satt på temporär paus. Information om marknaden, målgrupper och våra affärsmodeller hittar du i Bolagets årsredovisning för verksamhetsåret 2020.



PÅGÅENDE PROJEKT (PAUSADE)

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 resten av 2020 fortlöpte arbetet med att färdigställa kapitel 2. Under hösten 2020 pågick parallellt arbete med uppdateringar av kapitel 1. Sedan början av 2021 då utvecklingen inom affärsområde Gaming temporärt satts på paus har teamet som tidigare arbetade med Oh Frog bistått affärsområde iGaming med game design, projektledning, concept art och programmering

MOBILSPEL MED IDROTSTEMA

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 idén stämades av utifrån möjligheter till kommersiella samarbeten, vilket visade på goda förutsättningar. Utifrån det och Bolagets bedömning avseende nisch, möjligheter till diversifiering samt distribution, har beslut tagits att aktivera projektet. Med stöd från medel tillförda genom företrädesemissionen i slutet av 2020 kommer Bolaget ta fram grundläggande speldesign samt en affärsplan för att möjliggöra vidare beslut avseende budget, startdatum, tilldelning av resurser och tidsplan. Startpunkt för arbete med design och affärsplan är ännu inte satt.

PROJECT INTELLIGENCE

Gaming Corps är engagerat i ett projekt inom interaktiv underhållning tillsammans med Chimney Group, där Bolagets kompetens inom spelutveckling paras med Chimney's kompetens inom TV-produktion. Projektet är sedan 2020 pausat, bolaget har för avsikt att återuppta arbetet när resurser för projektledning kan återföras till affärsområde Gaming.

KATRINA 1565 – SIEGE OF MALTA

Katrina 1565 – Siege of Malta är ett action-rollspel för konsol baserat på en för Malta avgörande historisk händelse – den stora belägringen 1565 där Malta lyckades stå emot det ottomanska riket. Spelkonceptet presenterades våren 2019 för GamingMalta vars uppdrag är att marknadsföra Malta och bedriva olika aktiviteter för att stärka Maltas attraktionskraft inom spelindustrin. Gaming Malta gav stöd för projektet i termer av att bistå vid ansökan om finansiering. Dialog kommer återupptas med berörda parter när möjlighet finns för att tillföra projektlednings- och försäljningsresurser till projektet som än så länge inte har några fasta tidsramar.



Finansiell översikt

INTÄKTER



Fjärde kvartalet 2021 har koncernen intäkter om 736 627 SEK. Intäkterna är primärt att härröra till vinstdelning vid spel av Bolagets produkter inom affärsområde iGaming, framför allt från spelkategorierna Mine Games och Multiplier Games.

Intäkter för Bolagets lanserade iGamingprodukter har uppstått efter periodens utgång och kommer fortsatt uppstå därefter. Omsättningen påverkas av antalet lanserade spel, antalet operatörer hos vilka spelen finns, geografisk spridning, exponering av spelen hos respektive operatörs onlinekasinon samt utdelade vinster vid spel på Bolagets produkter. Vid rapportdatum finns Bolagets lanserade spel tillgängliga på 95 integrerade, driftsatta onlinekasinon, vilket inbegriper exponering på ca 40 geografiska marknader

globalt. Då såväl utveckling som lansering av produkter pågår kontinuerligt, tillika arbetet med utvidgning av antalet operatörer och integrering av desamma, gör Bolaget ingen detaljerad prognos avseende framtida intäkter i nuläget.

FINANSIERING

Den intäktsökning Bolaget förväntade i början av 2021 från affärsområde iGaming inleddes i slutet av 2021 och har accelererat efter årsskiftet, men ännu inte givit betydande avtryck i kassafloppet. Den 15 november tecknades avtal om finansiering via lån om 6 MSEK hos ett antal större aktieägare respektive styrelseledamöter. Lånet på 6 MSEK lades till ett sen tidigare kommunicerat lånelöfte om 5 MSEK utställt av aktieägaren Findolon AB, dessa lån på totalt 11 MSEK tecknades då likvida medel behövdes skjutas till under en period. Bolaget har iakttagit försiktighet och tagit upp lånen successivt, vilket innebär att ca hälften av lånen om 11 MSEK tillfördes kassan först efter årsskiftet. Således är Bolagets likvida medel vid rapportdatum på tillfredsställande nivå. Givet befintliga likvida medel, hittills genererade intäkter sedan årsskiftet samt väntade intäkter under resten av verksamhetsåret, bedömer styrelsen att Bolaget kommer ha tillräckliga likvida medel för driften de kommande 12 månaderna. Då takten för intäktsökningen från affärsområde iGaming hittills varit svårbedömd har styrelsen sedan årsskiftet arbetat med att ta fram olika finansieringslösningar för att säkra driften på medellång sikt i det fall intäkterna inte ökar i den takt som väntat. I det fall intäkterna ökar som väntat och täcker driften har styrelsen även utrett möjligheter till finansiering för ytterligare satsningar. Gemensamt för de alternativ som utretts och förberetts är att de ska ge mesta möjliga fördel för aktieägarna.

AKTIEN

Gaming Corps aktie är sedan den 4 juni 2015 noterad vid Nasdaq First North Growth Market under tickern GCOR. Per den sista handelsdagen under perioden, den 30 december 2021, var sista avslutet på kursen 2,72 SEK per aktie vilket motsvarade ett börsvärde om cirka 118,383 MSEK baserat på 43 523 263 utestående aktier.



VÄSENTLIGA HÄNDELSE UNDER PERIODEN

- Den 12 oktober genomförs en mjuklansering av "Bank or Bust", Bolagets andra titel inom kategorin Mine Games.
- Den 15 november meddelar styrelsen att Bolaget tecknat avtal om finansiering via lån om 6 MSEK med några av Bolagets största ägare.
- Den 15 november meddelas att "Coin Miner" certifierats av MGA som ett av de första spelen någonsin inom kategorin Mine Games.
- Den 15-19 november deltar Gaming Corps vid iGamingmässan Sigma på Malta.
- Den 16 november mjuklanseras "To Mars and Beyond", Bolagets andra titel inom kategorin Multiplier Games.
- Den 1 december lanseras "Christmas Miner", Bolagets tredje titel inom kategorin Mine Games.
- Den 15 december lanseras två spel; den skraddarsydda digitala spelautomaten "Tomb of Bons" exklusivt för Bons Casino, samt Bolagets tredje titel inom kategorin Multiplier Games – "Ho Ho HODL".
- Den 16 december lanseras Bolagets första titel inom kategorin Table Games – Blackjack Multihand. Spelet kan anpassas till enskilda varumärken och mjuklanseras i ett första skede på ett antal utvalda onlinekasinon.
- Den 20 december annonseras samarbete med Ålandsbaserade operatören och branschpionjären Paf som har en stark närvaro på den Nordiska iGamingmarknaden. Bolagets Mine Games och Multiplier Games blir de första inom respektive spelkategori att erbjudas via Paf.



VÄSENTLIGA HÄNDELSE EFTER PERIODENS UTGÅNG

- Den 28 januari meddelar Bolaget att avtal tecknats med globala iGamingföretaget Skill On Net.
- Den 1 februari lanseras "Lucky Yuanbao", en säsongsanpassad titel för det kinesiska nyåret.
- Den 4 februari mjuklanseras den digitala spelautomaten "Golden Chick"
- Den 18 februari slutförs integrationen mot nyckelpartnern och aggregatorn Relax Gaming är och en första omgång onlinekasinon sätts i drift.



Nyckeltal

NYCKELTAL KONCERNEN

Belopp i SEK	2021	2020	2021	2020
	OKT-DEC	OKT-DEC	JAN-DEC	JAN-DEC
Nettoomsättning	736 627	44 220	2 358 238	226 108
EBITDA	-5 506 973	-5 343 122	-20 587 519	-16 857 822
Rörelseresultat	-6 055 219	-5 686 356	-22 460 701	-17 377 259
Periodens resultat	-6 110 764	-5 780 922	-22 364 404	-17 481 944
Soliditet vid periodens utgång %	33,2	87,5	33,2	87,5
Räntabilitet på eget kapital %	neg.	neg.	neg.	neg.
Eget kapital per aktie				
före utspädning kr	0,11	0,64	0,11	0,64
efter utspädning kr	0,11	0,64	0,11	0,64
Aktiens slutkurs för perioden	2,72	3,64	2,72	3,64
Resultat per aktie				
före utspädning kr	-0,14	-0,17	-0,51	-0,51
efter utspädning	-0,14	-0,17	-0,51	-0,51
Antal aktier vid periodens slut*	43 523 263	43 523 263	43 523 263	43 523 263
Utestående optioner **	469 556	469 556	469 556	469 556
Genomsnittligt antal aktier före och efter utspädning***	43 523 263	34 818 611	43 523 263	34 380 083
Antal anställda				
i genomsnitt	13	13	13	13
vid periodens slut	13	13	13	13

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

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

***) Teckningskurs överstiger genomsnittlig börskurs varför ingen utspädningseffekt uppkommer.



Koncernen

RESULTATRÄKNING KONCERNEN

Belopp i SEK	2021 OKT-DEC	2020 OKT-DEC	2021 JAN-DEC	2020 JAN-DEC
Rörelsens intäkter m.m				
Nettoomsättning	736 627	44 220	2 358 238	226 108
Övriga rörelseintäkter	5 793	500 000	59 333	731 845
	<u>742 420</u>	<u>544 220</u>	<u>2 417 571</u>	<u>957 953</u>
Rörelsens kostnader				
Övriga externa kostnader	-4 033 436	-3 189 193	-14 895 092	-9 025 838
Personalkostnader	-2 000 600	-2 082 490	-7 894 641	-8 283 758
Av- och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	-548 246	-343 234	-1 873 182	-519 437
Övriga rörelsekostnader	-215 357	-615 659	-215 357	-506 179
Rörelseresultat	<u>-6 055 219</u>	<u>-5 686 356</u>	<u>-22 460 701</u>	<u>-17 377 259</u>
Finansiella poster				
Resultat från andelar i andra företag	0	0	183 706	0
Nedskrivning av fordringar i andra företag	0	-93 189	0	-93 189
Räntekostnader och liknande resultatposter	-55 545	-1 377	-87 409	-11 496
Resultat efter finansiella poster	<u>-6 110 764</u>	<u>-5 780 922</u>	<u>-22 364 404</u>	<u>-17 481 944</u>
Resultat före skatt	-6 110 764	-5 780 922	-22 364 404	-17 481 944
Skatt på periodens resultat	<u>0</u>	<u>0</u>	<u>0</u>	<u>0</u>
Periodens resultat	<u>-6 110 764</u>	<u>-5 780 922</u>	<u>-22 364 404</u>	<u>-17 481 944</u>



BALANSRÄKNING KONCERNEN

Belopp i SEK	2021-12-31	2020-12-31	2019-12-31
TILLGÅNGAR			
Anläggningstillgångar			
Immateriella anläggningstillgångar			
Övriga immateriella tillgångar	6 053 282	1 220 530	384 000
	6 053 282	1 220 530	384 000
Materiella anläggningstillgångar			
Inventarier, verktyg och installationer	451 180	612 779	670 129
	451 180	612 779	670 129
Finansiella anläggningstillgångar			
Andra långfristiga värdepappersinnehav	4 472 447	5 510 131	5 510 131
Andra långfristiga fordringar	52 193	262 690	262 690
	4 524 640	5 772 821	5 772 821
Summa anläggningstillgångar	11 029 102	7 606 130	6 826 950
Omsättningstillgångar			
Kortfristiga fordringar			
Kundfordringar	198 013	0	3 125 000
Övriga fordringar	908 659	1 242 993	1 098 983
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	2 521 331	520 093	275 184
	3 628 003	1 763 086	4 499 167
Kassa och bank	288 632	22 283 725	146 368
Summa omsättningstillgångar	3 916 635	24 046 811	4 645 535
SUMMA TILLGÅNGAR	14 945 737	31 652 941	11 472 485



BALANSRÄKNING KONCERNEN – FORTSÄTTNING

Belopp i SEK	2021-12-31	2020-12-31	2019-12-31
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
Eget kapital			
Aktiekapital	2 176 163	2 176 163	1 477 820
Övrigt tillskjutet kapital	165 896 852	165 896 852	121 454 111
Balanserat resultat inkl. periodens resultat	-163 118 475	-140 368 043	-125 845 826
Summa eget kapital	4 954 540	27 704 972	-2 913 895
Kortfristiga skulder			
Skulder till kreditinstitut	0	0	12 500
Leverantörsskulder	1 677 168	540 936	411 619
Övriga kortfristiga skulder	6 856 794	1 700 794	11 557 516
Upplupna kostnader & förutbetalda intäkter	1 457 235	1 706 239	2 404 745
	9 991 197	3 947 969	14 386 380
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	14 945 737	31 652 941	11 472 485
Ställda säkerheter	1 000 000	1 000 000	1 000 000
Summa säkerhet och ansvarsförbindelser	1 000 000	1 000 000	1 000 000



KASSAFLÖDESANALYS KONCERNEN

Belopp i SEK	2021 JAN-DEC	2020 JAN-DEC	2019 JAN-DEC
Den löpande verksamheten			
Rörelseresultat efter avskrivningar	-22 460 701	-17 377 259	-8 568 040
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	1 873 182	1 093 086	-523 429
Erlagd ränta	-87 409	-11 496	-88 342
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar i rörelsekapitalet	-20 674 928	-16 295 669	-9 179 811
Kassaflöde från förändringar i rörelsekapital			
Ökning (-) / minskning (+) av kortfristiga fordringar	-1 864 917	2 736 081	-3 310 101
Ökning (+) / minskning (-) av kortfristiga skulder	543 228	-438 411	-15 135
Kassaflöde från den löpande verksamheten	-21 996 617	-13 997 999	-12 505 047
Investeringsverksamheten			
Investeringar immateriella anläggningstillgångar	-6 783 680	-1 158 167	0
Investeringar materiella anläggningstillgångar	-13 121	-147 702	-733 534
Avyttring av andelar i andra företag	1 298 325	0	840 669
Kassaflöde från investeringsverksamheten	-5 498 476	-1 305 869	107 135
Finansieringsverksamheten			
Upptagna kortfristiga lån	5 500 000	0	10 200 000
Nyemission	0	38 113 956	0
Emissionsutgifter	0	-672 731	0
Amortering av låneskulder	0	0	-50 000
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	5 500 000	37 441 225	10 150 000
Periodens kassaflöde	-21 995 093	22 137 357	-2 247 912
Likvida medel vid periodens början	22 283 725	146 368	2 394 280
Likvida medel vid periodens slut	288 632	22 283 725	146 368
Summa disponibla likvida medel	288 632	22 283 725	146 368



Moderbolaget

RESULTATRÄKNING MODERBOLAGET

Belopp i SEK	2021 OKT-DEC	2020 OKT-DEC	2021 JAN-DEC	2020 JAN-DEC
Rörelsens intäkter m.m				
Nettoomsättning	2 219 832	1 548 674	8 090 281	1 717 301
Övriga rörelseintäkter	5 793	0	59 333	223 845
	<u>2 225 625</u>	<u>1 548 674</u>	<u>8 149 614</u>	<u>1 941 146</u>
Rörelsens kostnader				
Övriga externa kostnader	-2 843 180	-2 644 420	-10 354 522	-5 964 734
Personalkostnader	-396 308	-440 953	-2 010 212	-1 504 358
Av- och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	-31 680	-95 040	-126 720	-95 040
Övriga rörelsekostnader	-215 357	-581 659	-215 357	-506 179
	<u>-1 260 900</u>	<u>-2 213 398</u>	<u>-4 557 197</u>	<u>-6 129 165</u>
Rörelseresultat				
	-1 260 900	-2 213 398	-4 557 197	-6 129 165
Finansiella poster				
Resultat från andelar i andra företag	0	500 000	183 706	500 000
Nedskrivning av fordringar i andra företag	0	-93 189	0	-93 189
Räntekostnader och liknande resultatposter	-42 699	0	-45 966	-10 119
	<u>-1 303 599</u>	<u>-1 806 587</u>	<u>-4 419 457</u>	<u>-5 732 473</u>
Resultat efter finansiella poster				
	-1 303 599	-1 806 587	-4 419 457	-5 732 473
Resultat före skatt				
	-1 303 599	-1 806 587	-4 419 457	-5 732 473
Skatt på periodens resultat				
	0	0	0	0
	<u>0</u>	<u>0</u>	<u>0</u>	<u>0</u>
Periodens resultat				
	<u>-1 303 599</u>	<u>-1 806 587</u>	<u>-4 419 457</u>	<u>-5 732 473</u>



BALANSRÄKNING MODERBOLAGET

Belopp i SEK	2021-12-31	2020-12-31	2019-12-31
TILLGÅNGAR			
Anläggningstillgångar			
Immateriella anläggningstillgångar			
Övriga immateriella tillgångar	162 240	288 960	384 000
	162 240	288 960	384 000
Finansiella anläggningstillgångar			
Andelar i koncernföretag	12 520	12 520	12 520
Andra långfristiga värdepappersinnehav	4 472 447	5 510 131	5 510 131
Fordringar koncernföretag	36 742 393	14 671 901	0
Lämnade depositioner	52 193	262 689	262 689
	41 279 553	20 457 241	5 785 340
Summa anläggningstillgångar	41 441 793	20 746 201	6 169 340
Omsättningstillgångar			
Kortfristiga fordringar			
Kundfordringar	0	0	3 125 000
Fordringar hos koncernföretag	0	0	3 563 572
Övriga fordringar	663 655	669 211	843 468
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	1 878 273	393 440	275 184
	2 541 928	1 062 651	7 807 224
Kassa och bank	160 530	21 842 657	146 368
Summa omsättningstillgångar	2 702 458	22 905 308	7 953 592
SUMMA TILLGÅNGAR	44 144 251	43 651 509	14 122 932



BALANSRÄKNING MODERBOLAGET – FORTSÄTTNING

Belopp i SEK	2021-12-31	2020-12-31	2019-12-31
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
Eget kapital			
Bundet eget kapital			
Aktiekapital	2 176 163	2 176 163	1 477 820
Fritt eget kapital			
Överkursfond	165 896 852	165 896 852	119 052 665
Balanserat resultat	-127 805 357	-122 072 884	-115 637 904
Periodens resultat	-4 419 457	-5 732 473	-6 434 980
Summa eget kapital	35 848 201	40 267 658	-1 542 399
Kortfristiga skulder			
Leverantörsskulder	192 897	284 960	411 619
Skulder till koncernföretag	87 040	87 040	121 000
Övriga kortfristiga skulder	6 724 535	1 450 242	11 517 889
Upplupna kostnader & förutbetalda intäkter	1 291 578	1 561 609	3 614 823
Summa kortfristiga skulder	8 296 050	3 383 851	15 665 331
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	44 144 251	43 651 509	14 122 932
Ställda säkerheter	1 000 000	1 000 000	1 000 000
Summa säkerhet och ansvarsförbindelser	1 000 000	1 000 000	1 000 000



KASSAFLÖDESANALYS MODERBOLAGET

Belopp i SEK	2021 JAN-DEC	2020 JAN-DEC	2019 JAN-DEC
Den löpande verksamheten			
Rörelseresultat efter avskrivningar	-4 557 197	-6 129 165	-6 389 020
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	126 720	95 040	-611 638
Erlagd ränta	-45 966	-10 119	-5 034
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar i rörelsekapitalet	-4 476 443	-6 044 244	-7 005 692
Kassaflöde från förändringar i rörelsekapital			
Ökning (-) / minskning (+) av kortfristiga fordringar	-1 479 277	3 181 001	-6 147 074
Ökning (+) / minskning (-) av kortfristiga skulder	-587 801	-1 773 364	1 461 818
Kassaflöde från den löpande verksamheten	-6 543 521	-4 636 607	-11 690 948
Investeringsverksamheten			
Investeringar finansiella anläggningstillgångar	0	0	12 520
Avyttring av andelar i andra företag	1 298 325	0	0
Kassaflöde från investeringsverksamheten	1 298 325	0	12 520
Finansieringsverksamheten			
Avyttring dotterbolag	0	0	-778 134
Upptagna kortfristiga lån	5 500 000	0	10 200 000
Nyemissioner	0	38 113 956	0
Emissionsutgifter	0	-672 731	0
Lämnade lån till dotterföretag	-21 936 931	-11 108 329	0
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	-16 436 931	26 332 896	9 421 866
Periodens kassaflöde	-21 682 127	21 696 289	-2 256 562
Likvida medel vid periodens början	21 842 657	146 368	2 402 930
Likvida medel vid periodens slut	160 530	21 842 657	146 368
Summa disponibla likvida medel	160 530	21 842 657	146 368



Eget kapital och aktier

FÖRÄNDRING I EGET KAPITAL – KONCERNEN

Belopp i SEK	Aktiekapital	Ej reg. aktiekapital	Övr. tillskjutet kapital	Ansamlad förlust	S:A eget kapital
Vid årets början	2 176 163	0	165 896 852	-140 368 043	27 704 972
Omräkningsdifferens	0	0	0	-386 028	-386 028
Periodens resultat	0	0	0	-22 364 404	-22 364 404
Vid periodens slut	2 176 163	0	165 896 852	-163 118 475	4 954 540

FÖRÄNDRING I EGET KAPITAL – MODERBOLAGET

Belopp i SEK	Aktiekapital	Ej reg. aktiekapital	Överkursfond	Ansamlad förlust	S:A eget kapital
Vid årets början	2 176 163	0	165 896 852	-127 805 357	40 267 658
Periodens resultat	0	0	0	-4 419 457	-4 419 457
Vid periodens slut	2 176 163	0	165 896 852	-132 224 814	35 848 201

FÖRÄNDRING I ANTAL AKTIER – MODERBOLAGET

Belopp i SEK	2021 HELÅR	2020 HELÅR	2019 HELÅR	2018 HELÅR	2017 HELÅR
Ingående antal	43 523 263	295 563 956	278 330 990	102 937 855	39 978 751
Nyemissioner	0	13 466 557	0	121 117 638	7 418 000
Utnyttjade konvertibler	0	0	17 232 966	0	0
Kvittningsemission	0	47 860 250	0	54 275 497	33 041 104
Apportemission	0	0	0	0	22 500 000
Omvänd split 1:10	0	-313 367 500	0	0	0
Utgående antal	43 523 263	43 523 263	295 563 956	278 330 990	102 937 855



Allmänt

PERSONAL

- Antalet anställda i moderbolaget uppgick per den 31 december 2021 till 1 person (1 person). Därutöver är fem av ledningsgruppens medlemmar engagerade i Bolaget genom konsultavtal.
- Medelantalet anställda i moderbolaget för perioden uppgick till 1 person (1 person).
- Antalet anställda i koncernen uppgick per den 31 december 2021 till 13 personer (13 personer)
- Medelantalet anställda i koncernen för perioden uppgick till 13 personer (13 personer)

Uppgifter i parentes avser samma period föregående verksamhetsår 2020

TVISTER OCH JURIDISKA SPÖRSMÅL

I samband med genomlysning av verksamheten under början av 2019 framkom att Bolagets Maltesiska samarbetspartner PlayMagic inte levererat enligt avtal. Ledningen sade upp avtalet och krävde återbetalning på det lån på 50 000 EUR plus 10% ränta som utbetalades till PlayMagic den 27 september 2018. Då PlayMagic valde att inte hörsamma Bolagets begäran togs ärendet vidare genom att driva in lånet från den svenske medborgare som står som borgenär, Lars Hagelin. Då även borgenären valt att inte hörsamma kravet har Gaming Corps AB, genom sitt tidigare juridiska ombud advokat Mark Safaryan, lämnat in en stämningsansökan å Lars Hagelin till Stockholms tingsrätt i vilken Bolaget bland annat yrkat att tingsrätten ska förpliktiga Lars Hagelin att till Gaming Corps AB betala 50 000 EUR jämte avtalat räntebelopp. Tvisten mellan parterna har uppstått då Lars Hagelin, i egenskap av konsult å Gaming Corps AB tillika för bolagets räkning, etablerat affären mellan Bolaget och PlayMagic Ltd. I samband härmed ingicks borgensåtagandet, varvid Lars Hagelin står som borgenär för ovan nämnda lån. Då PlayMagic inte hörsammat Gaming Corps AB:s återbetalningskrav görs gällande att Lars Hagelin skall anses vara återbetalningsskyldig. Det är fortsatt Bolagets bedömning att förutsättningarna för ett utfall i tvisten till Gaming Corps fördel är goda.

RISKER OCH OSÄKERHETSFAKTORER

Ett antal faktorer påverkar, eller kan påverka, Gaming Corps verksamhet både direkt och indirekt, och aktiv riskhantering är en förutsättning för att Bolaget ska kunna bedriva en framgångsrik verksamhet. Bolaget är exponerat för risker som inkluderar strategiska och externa risker men också affärsrisker såsom operationella och finansiella risker. Risker och osäkerhetsfaktorer beskrivs mer i detalj i det Årsredovisning som publicerades den 2 juni 2021, publikationen finns tillgänglig på www.gamingcorps.com.

Sedan årsskiftet har regionalpolitiska oroligheter i och omkring Ukraina tilltagit, och ledningen har noga följt utvecklingen samt vidtagit förberedande åtgärder. I skrivande stund assisterar Bolaget samtliga medarbetare att lämna Kyiv om de önskar och omlokalisera till de västra delarna av Ukraina där resurser etablerats för att de ska kunna bo och arbeta. Ledningen bedömer att de affärsrisker Bolaget utsätts för begränsade och kortsiktiga då det främst handlar om att projekt enskilda spelutvecklare arbetar med skulle försenas om de tillfälligt inte kan arbeta och ersättare då behöver ta vid. Ej heller bedömer ledningen att Bolagets intäkter kan komma att påverkas negativt då knappt 1% av dagens intäkter kommer från trafik via Ukraina. I dagsläget är medarbetarnas hälsa och säkerhet Bolagets främsta prioritet.



ÖVRIGA UPPLYSNINGAR

PRINCIPER FÖR DELÅRSRAPPORTENS UPPRÄTTANDE

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

GRANSKNING

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

INKOMSTSKATTER

Gaming Corps redovisar mot bakgrund av bolagets ställning inte värdet av underskottsavdrag som en tillgång i balansräkningen. Det skattemässiga underskottet uppgår per den 31 december 2020 till 130,93 MSEK.

Uppsala den 25:e februari 2022

Claes Tellman, Styrelseordförande

Bülent Balikci, Styrelseledamot

Thomas Hedlund, Styrelseledamot

Daniel Redén, Styrelseledamot



KONTAKTINFORMATION

POSTADRESSER

Gaming Corps AB
Postbox 2066
750 02 Uppsala
Sweden

Gaming Corps Malta Ltd.
SCM01 Smart City
Unit 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



KOMMANDE REDOVISNINGSTILLFÄLLEN

- Delårsrapport för det första kvartalet 2022 publiceras den 17 maj 2022.
- Delårsrapport för det andra kvartalet 2022 publiceras den 26 augusti 2022.
- Delårsrapport för det tredje kvartalet 2022 publiceras den 15 november 2022.
- Delårsrapport för det fjärde kvartalet 2022 publiceras den 24 februari 2023.

