

# DELÅRSRAPPORT FÖRSTA KVARTALET 2023

1 januari – 31 mars 2023



# INNEHÅLL

---

Första kvartalet 2023	3
Nyckeltal	3
Väsentliga händelser under perioden	3
Väsentliga händelser efter periodens slut	3
VD har ordet	4
Vi är Gaming Corps	6
Publicerade spel Q1	8
<b>Affärsområde iGaming</b>	<b>9</b>
Casino Slots	11
Table Games	12
Multiplier Games	14
Mine Games	15
<b>Finansiell översikt</b>	<b>17</b>
Intäkter & kostnader	18
Koncern	19
Moderbolag	23
Eget kapital & aktier	26
Allmänt	27
Kontaktinformation	29
Kommande redovisningstillfällen	29



## NYCKELTAL

	KONCERN JAN-MARS 2023	KONCERN JAN-MARS 2022
Nettoomsättning	8,15 MSEK	1,57 MSEK
Rörelseresultat	-4,79 MSEK	-6,33 MSEK
Resultat efter finansiella poster	-4,10 MSEK	-5,90 MSEK
Resultat per aktie före och efter utspädning	-0,07 SEK	-0,14 SEK

VI HAR  
7000+  
AKTIEÄGARE

MALTA  
UPPSALA  
KIEV

45  
MEDARBETARE

## VÄSENTLIGA HÄNDELSER UNDER PERIODEN

- Den 30 januari lanserar Gaming Corps spel i Afrika med ledande operatören GOAT Interactive.
- Den 7-9 februari närvarar Bolaget på ICE London med flertalet representanter.
- Den 24 februari avger Bolaget sin bokslutskommuniké och delårsrapport för fjärde kvartalet.

## VÄSENTLIGA HÄNDELSER EFTER PERIODENS SLUT

- Den 13 april meddelar Bolaget att man är live med en betydande operatör i nederländerna.
- Den 17 april Gaming Corps fortsätter expansion med ny marknad och lanserar spel i Estland.
- Den 15 maj ingår Gaming Corps avtal med Kindred Group (Publ)

VI ÄR  
NU LIVE PÅ  
700  
KASINON

GCOR  
Noterad  
sedan  
2015

# VD har ordet

## Kära Aktieägare,

Årets första kvartal fortsätter i samma positiva riktning som förra året avslutades. Gaming Corps intäkter har nu ökat med hela 511% sedan Q1 2022. Kort sammanfattat har utvecklingen av nya spel samt spelsläpp fortsatt enligt plan och utgifterna går i rätt riktning. Dock har en betydande kostnad på ca 1,8 MSEK hamnat på resultatet som en effekt av en felaktig integration mellan en aggregator och operatör, vilken dessvärre hamnar på oss som spelutvecklare. Denna kostnad kommer att avbetalas successivt till kunden som ett avdrag från intäkterna direkt.

Ser vi till intäktsskillnaden mellan kvartalen Q4 2022 och Q1 2023 ser vi en ökning om ca 49% vilket visar att intäktströmmarna fortsatt följer Bolagets egen prognos med en högre marginal, vilket jag ser som tecken i helt rätt riktning.

Utgifterna har bantats under perioden men med viss släpning gällande betalningar från sent Q4 som hamnar på kvartalet, de största utgifterna är fortsatt spelcertifieringar samt löner till medarbetarna.

För att på ett enkelt sätt visa insatsvärde och antal spelare så vill jag presentera några grafer.

Per rapportdagens datum finns Bolagets spel live på ca 700 online kasinon, flera integrationer är driftsatta och det väntar spellanseringar på ytterligare cirka 260 nya onlinekasinon med varierande storlek och spelarbas.

För kommande spelsläpp ser vi ett mycket stort intresse från operatörerna då nya koncept kommer att presenteras och genom att kvalitén hela tiden förbättras, vi känner oss nu mogna att börja utveckla mer innovativa spel. Vi är också i slutfasen av vår ansökan för spellicens i UK som jag ser fram emot att



kunna kommunicera separat vid erhållandet. Flera nya marknader med licenskrav undersöks på grund av efterfrågan från operatörer som önskar att lansera våra spel. Vi utvärderar fortlöpande om vi själva kommer att ansöka om dem eller nå marknaderna i samarbete med någon partner.

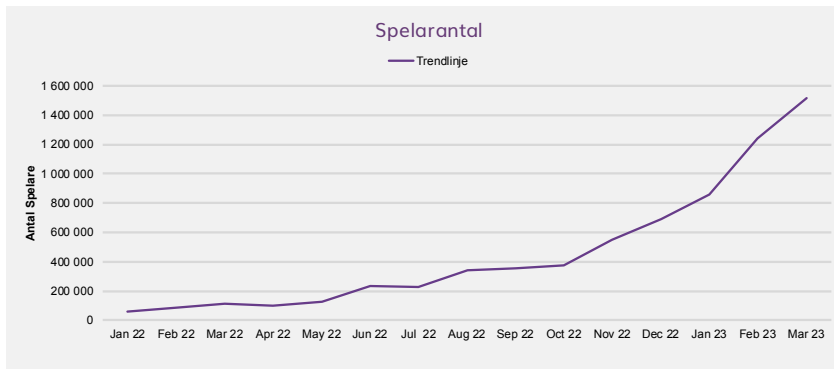
Jag vill tacka er aktieägare för ert förtroende och önskar er en fin sommar.

Uppsala 2023-05-17

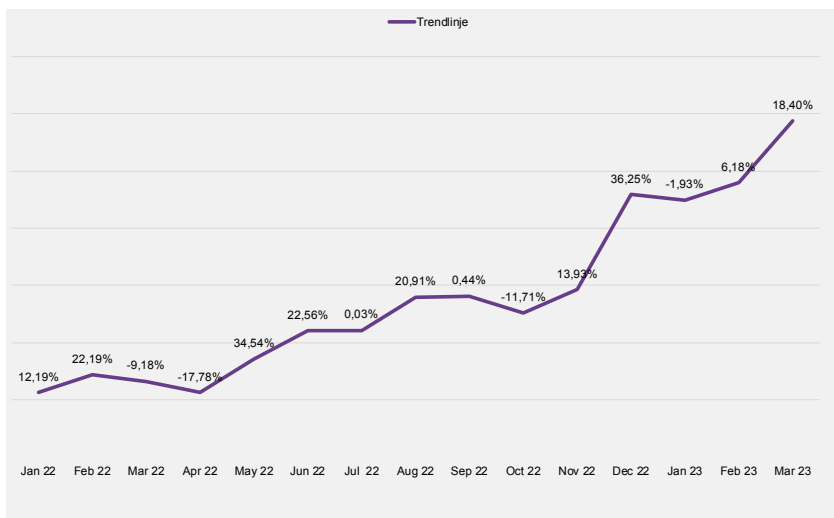
Juha Kauppinen



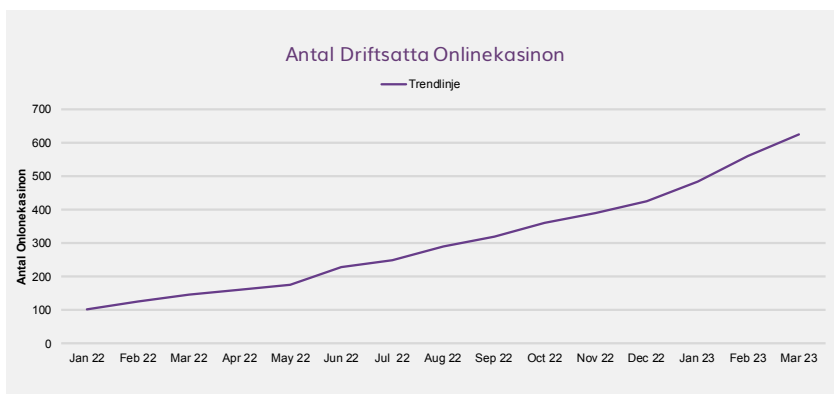
## Antal spelare



## Insatsvärde



## Driftsatta Onlinekasinon





# Vi är Gaming Corps

Gaming Corps AB ("Bolaget") är ett utvecklingsföretag som agerar på den globala, digitala spelmarknaden med att ta fram kasinospel och datorspel inom två affärsområden – **iGAMING** och **GAMING**. Bolaget grundades 2014 och noterades 2015 på Nasdaq First North Growth Market.

## OM BOLAGET

Gaming Corps har huvudkontor i Uppsala och en utvecklingsstudio på Malta, från vilka medarbetarna arbetat på distans sedan 2020 på grund av pandemin. Verksamheten på Malta bedrivs av Gaming Corps Malta Ltd. som ägs av Gaming Corps Holding Ltd. som i sin tur är ett helägt dotterbolag till Gaming Corps AB i Sverige. Ett antal medarbetare härrörande till studion på Malta arbetar också permanent på distans från andra orter i världen. Bolaget har därtill medarbetare i Ukraina som sedan krigets utbrott i februari 2022 arbetar på distans från olika orter i och utanför Ukraina. Medarbetarna i Ukraina är rekryterade av Gaming Corps och anställda på heltid i ett företag dedikerat till Gaming Corps via avtal. Under perioden har även ett nytt dotterbolag etablerats i Storbritannien vid namn Gaming Corps UK Ltd. till vilket vissa anställningar och konsultavtal också kommer knytas. Gaming Corps har per rapportdatum totalt 45 medarbetare som arbetar heltid i verksamheten antingen via anställning eller konsultavtal. Därtill engageras även underkonsulter till specifika uppdrag.

Verksamheten inom affärsområde Gaming är sedan början av 2021 vilande. Verksamheten inom iGaming fokuseras på fyra kategorier av kasinospel: Casino Slots, Table Games, Multiplier Games och Mine Games. Bolaget arbetar huvudsakligen med två affärsmodeller varav den första består av utveckling av icke exklusiva spel som kan erbjudas fler än en operatör. Den andra affärsmodellen avser utveckling av skräddarsydda och/eller exklusiva spel för enskilda operatörer, samt olika nivåer

av varumärkesanpassning och temaanpassning utifrån deras behov. Att kunna möta operatören genom att till exempel justera ett tema, göra en varumärkesanpassad version av ett spel som marknadsför det enskilda kasinot eller ta fram en så kallad "reskin" av ett redan existerande spel med nytt tema är något Bolaget fokuserat mer och mer på sedan början av 2021.

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

Bolagets lanserade spel inom affärsområde iGaming finns idag tillgängliga hos ca 700 onlinekasinon över mer än 40 geografiska marknader, via de operatörer Gaming Corps har avtal med. Mer än 250 onlinekasinon väntar i dagsläget på driftsättning. Bolaget samarbetar med flertalet av marknadens största aggregatorer vars roll är att utgöra teknisk plattform och mellanhand för den distribution av spel från Gaming Corps till operatörerna som inte sker via direkt integration.

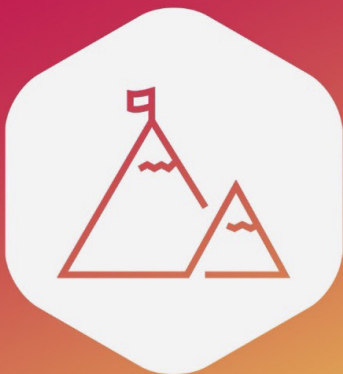


## GAMING CORPS AFFÄRSIDÉ

Gaming Corps affärsidé är att inom marknaderna för iGaming och Gaming erbjuda den selektiva gamern egenutvecklade, nischade datorspel samt kasinospel på premiumnivå. Bolaget nyttjar de synergieffekter som kommer av att agera på två marknader som å ena sidan är närliggande vad gäller kompetens och möjligheten att dela utvecklingstillgångar, men å andra sidan är skilda vad gäller utvecklingscykler, finansiellt åtagande och regleringar. Gaming Corps utvecklar eget innehåll i form av spel och grafiska komponenter, för bred distribution eller skräddarsytt för enskilda kunder. Gaming Corps primära målgrupp i termer av slutanvändare för båda affärsområden är erfarna och/eller selektiva så kallade gamers, det vill säga personer som spelar spel. Dessa gamers är mogna utifrån det sätt de konsumerar spel och/eller som konsekvens av lång erfarenhet av spelande. För att möta kraven från denna målgrupp fokuserar Bolaget inom iGaming på kasinospel av premiumnivå i termer av mekanik, design och grafik samt satsar på medel till hög nivå av så kallad gamification. Det senare handlar om hur mycket av funktionalitet och spelupplevelse från Gamingvärlden som förs in i kasinospelen.



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



Gaming Corps' **VISION** is to be recognized worldwide as a Prime Mover in the evolution of the iGaming and Gaming industries.

## VÅR VISION FÖR FRAMTIDEN

Gaming Corps har en speciell resa bakom sig där Bolaget nyligen till hög grad fått börja om från början. Från den ömtåliga positionen där allt står på spel har en modig och ambitiös vision växt fram som grundas i en stark vilja att göra skillnad i branschen och bygga ett företag som är framgångsrikt över tid. En vision är en övergripande målformulering som anger riktningen för vart ett företag är på väg, den ska vara långsiktig, engagerande och svår men ändå möjlig att uppnå med hårt arbete. För Gaming Corps faller pusselbitarna samman runt begreppet Prime Mover som handlar om att vara grunden till framfart; den turbin som driver maskineriet framåt. Gaming Corps strävan är att driva de branscher vi agerar på framför oss och där göra skillnad till den punkt att vi påverkar dem i sin utveckling på ett positivt sätt. Vår vision är att Gaming Corps inom ca 10 år ska vara en erkänt drivande kraft i utvecklingen av Gaming- och iGamingmarknaderna. Vad gäller iGaming som vi just nu fokuserar på vill Gaming Corps vara drivande i att göra kasinospel mer avancerade, att göra branschen mer innovativ och kundinriktad samt att bidra till att öka branschens övergripande anseende.

## LÅNGSIKTIGT VARUMÄRKESBYGGANDE

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





# Publicerade spel Q1

## Q1 Roadmap



### 777 Jackpot Diamond Hold and Win

Launch  
5th January

Marketing Assets Release  
28th November

Game Type  
Slot Game

JANUARY



### Blackjack Bonus Wheel

Launch  
2nd February

Marketing Assets Release  
7th January

Game Type  
Table Game

FEBRUARY



### Raging Zeus

Launch  
23rd February

Marketing Assets Release  
25th January

Game Type  
Slot Game

FEBRUARY



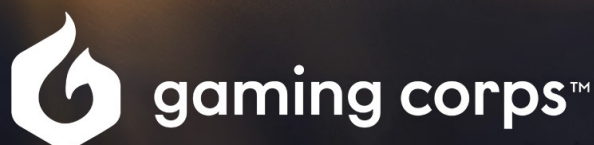
### Aztec Bonus Pot

Launch  
23rd March

Marketing Assets Release  
23rd February

Game Type  
Slot Game

MARCH





AFFÄRSOMRÅDE

# iGaming

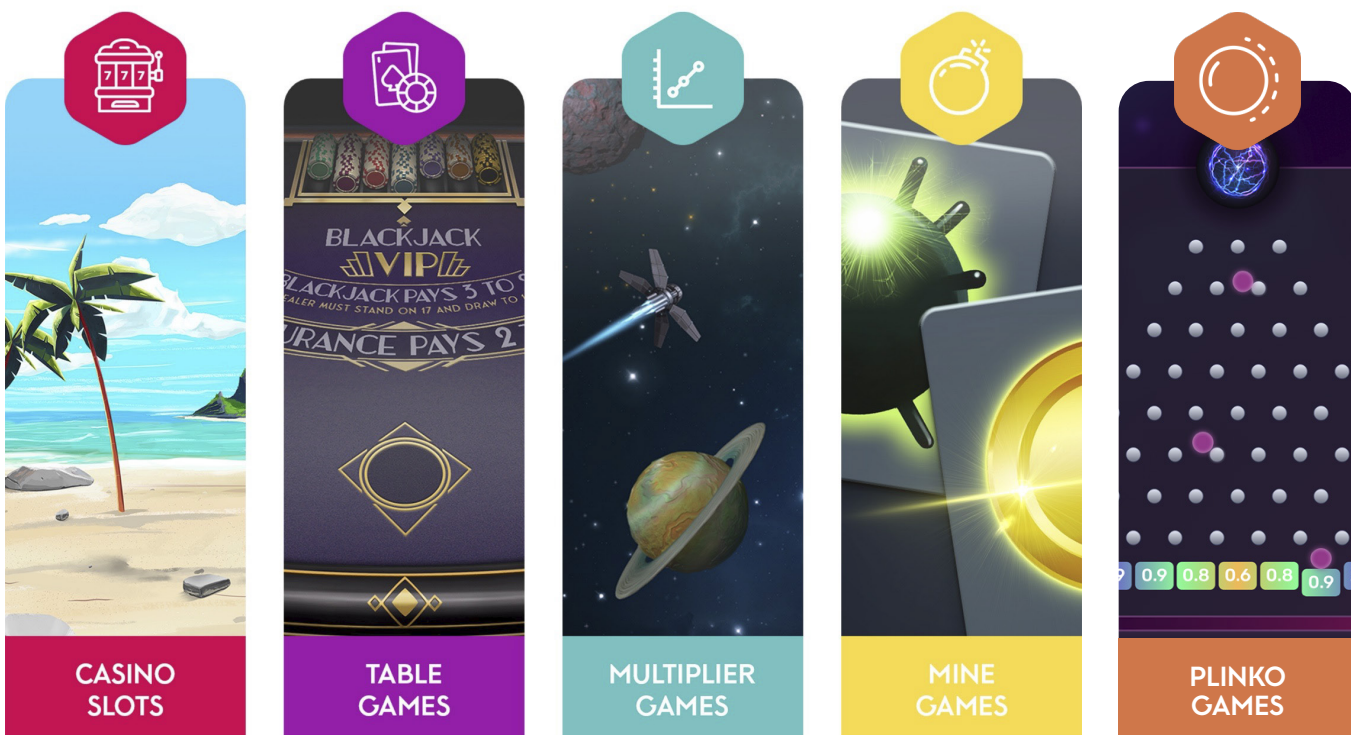
# iGaming

Marknaden för **iGAMING** består av vadslagning och spel över internet via olika plattformar. Gaming Corps agerar på den globala iGamingmarknaden som utvecklare av **KASINOSPEL**. Tekniska och kreativa landvinningar har inneburit att dagens kasinospel tar sig mer och mer karaktären av datorspel.

Utveckling inom iGaming karaktäriseras av de tekniska krav som är resultatet av konsumentskyddande lagar och regleringar för produkter som spelas både för underhållning och pengar. För spelutvecklare är de primära målgrupperna **operatörer** som erbjuder spelen direkt mot slutanvändaren via egna eller anslutna **onlinekasinon**, samt **aggregatorer** som agerar teknisk mellanhand och även kan bidra till att ansluta fler operatörer. Gaming Corps har idag avtal med flertalet av marknadens mest framträdande aggregatorer så som iSoftBet, EveryMatrix, BetConstruct, Solid Gaming, 1X2, ESA-Gaming och Relax Gaming. Gaming Corps portfolio finns idag hos ca 700 onlinekasinon, tillgängliga för spelare på mer än 40 geografiska marknader. Efter avtal tecknats mellan operatör och spelutvecklare krävs det att parterna genomför en teknisk integration innan Bolagets spel kan göras tillgängliga.

I dagsläget väntar mer än 250 onlinekasinon på driftsättning. Arbete med att engagera fler operatörer pågår kontinuerligt tillika arbete med att möta olika regulatoriska krav i fler länder och därmed få en bredare geografisk spridning på Bolagets produkter. Samtliga Bolagets spel levereras till operatören med ett paket av grafiska komponenter samt professionellt producerat marknadsföringsinnehåll

Gaming Corps utvecklar spel inom fyra kategorier: **CASINO SLOTS, TABLE GAMES, MULTIPLIER GAMES och MINE GAMES**. Inom samtliga kategorier erbjuds olika former av varumärkesanpassning och Gaming Corps utvecklar även exklusiva, skraddarsyddna spel.





## Casino Slots

Produkter inom spelkategorin CASINO SLOTS (sv: digitala spelautomater) är elektroniska varianter av den klassiska spelautomaten enarmad bandit, som i grunden bygger på att ett antal hjul med symboler snurrar och vinst uppstår vid vissa kombinationer av symboler. Med moderna medel kan detta spel i sin digitala form kläs i en oändlig mängd grafiska teman, med en helt annan funktionalitet än det mekaniska originalet.

Casino Slots är också de mest klassiska bland de digitala kasinospelen och fortfarande mycket populära, även om andra spelkategorier har börjat konkurrera om spelarnas uppmärksamhet. Allt eftersom ny mekanik och nya typer av spel kommer fram på marknaden utvecklas även denna kategori, och dagens Casino Slots kan många gånger vara komplexa i sin design. Samtidigt är det tydligt att mer enkla spel, både i mekanik och tema, också fyller sin funktion på marknaden och har många trogna spelare.

### PORTFÖLJEN

Casino Slots är den kategori som Bolaget har arbetat med längst och den första titeln lanserades 2020. Gaming Corps strävar efter att hålla en hög nivå på portföljens titlar och arbetar i linje med affärsidén med att böttna speldesignen i inspiration från Gaming. De titlar som ligger i pipeline baseras till stor del på återkoppling från nära samarbetspartners samt research av trender, framgångskoncept och utveckling på marknaden







## Table Games

**TABLE GAMES** är en kategori kasinospel som består av klassiska bordsspel i digital form så som Blackjack, Baccarat och Roulette. I den digitala världen har utvecklare oftast hållit sig nära verkligheten i termer av hur spelen ser ut och fungerar, det vill säga man försöker i den mån det går att efterlikna det fysiska spelet både i termer av utseende och regler.

### PORTFÖLJEN

Under 2021 pågick utvecklingen av Gaming Corps egen produktlinje som genomgående har en premiumprofil i form av ett lyxigt Art Deco-tema, delvis 3D-funktionalitet och integrerade möjligheter för operatörer att marknadsföra det egna kasinots varumärke. Det första spelet i produktlinjen var Blackjack Multihand by Gaming Corps™ som mjuklanserades den 16 december 2021 tillsammans med ett antal utvalda partners varav flera valde en varumärkesanpassad variant. Basversionen av spelet har därefter gjorts tillgängligt samtliga anslutna operatörer.

I februari 2021 lanserades Single Hand-versionen av spelet som har samma funktionalitet och utseende men en hand istället för tre. Under det andra kvartalet lanserades VIP-versioner av både Blackjack Multihand och Blackjack Single Hand, dessa är riktade till specifika geografiska marknader där det är möjligt att ha högre insats per spel. I slutet av perioden släpptes även Blackjack Multihand 21+3 och därefter Blackjack Multihand Perfect Pairs som båda är varianter med något annorlunda regler i grundspelet samt möjligheter till extra sidoinsatser.

I samma Art Deco-tema pågår utveckling av Bolagets första Roulette-spel. Även Roulette kommer utvecklas i ett antal olika varianter då operatörerna efterfrågar en palett av olika spel för att tillgodose spelarnas preferenser. Näst på tur därefter är Baccarat.





## VARUMÄRKESANPASSADE TABLE GAMES

Möjligheten att varumärkesanpassa alla titlar inom Gaming Corps Table Games-serie har tagits väl emot av våra kunder, det vill säga operatörerna. Sedan december 2021 har 11 varumärkesanpassade spel gått live och ett större antal ligger godkända i pipeline för lansering, varav flera globalt välkända varumärken. Därutöver har Bolaget många pågående processer med ytterligare kunder där arbetet med att ta fram design är i olika stadier av färdigställande. Arbetet med att varumärkesanpassa Table Games är ett av de projekt som löper genom Bolagets samtliga team.

När en operatör önskar en varumärkesanpassad version till ett eller flera av sina onlinekasinon tar Säljteamet dialogen med kunden. Det handlar både om att Gaming Corps aktivt söker upp kunden för införsäljning eller att redan existerande kunder efterfrågar ett spel. Därefter tar MarCom-teamet fram ett antal olika designalternativ baserade på varumärkets identitet. Det handlar om olika varianter av färg på spelbordet, placering av logotyper och design på spelkort. Kunden väljer sen en design och arbetet går vidare till Art-teamet som tar fram de olika grafiska filer som Frontend-teamet därefter implementerar i spelet. Slutligen kopplar Backend-teamet upp spelet i livemiljö och därefter går bollen tillbaka till MarCom-teamet som tar fram marknadsföringsmaterial samt till Säljteamet som förmedlar det färdiga spelet och alla sk. "assets" till kunden.

I många fall har detta arbete redan genomförts innan en operatör är driftsatt eftersom integrationen ofta tar lång tid.







## Multiplier Games

MULTIPLIER GAMES är en relativt ny kategori på framväxt, där funktionalitet från så kallade "crash games" inom genren för kryptovalutaspel utgör inspiration. Spelaren lägger sin insats, startar spelet och ett objekt börjar röra sig samtidigt som en multiplikator räknar upp. Spelaren väljer sen hur länge den vill stanna i spelet, ju längre desto högre multiplikator och potentiell vinst men också risk att objektet avbryts i sin framfart och insatsen går förlorad.

Spelen har ofta så kallad multiplayer-funktionalitet vilket innebär att flera spelare samtidigt satsar på samma spelomgång och spelarna kan följa varandras insatser och val att stanna eller avsluta i realtid vilket bidrar till spelupplevelse och engagemang.

### PORTFÖLJEN

Gaming Corps satsning inom kategorin är starkt knuten till kundbehov och förfrågningar från operatörer. I dagsläget är utbudet på marknaden begränsat och framför allt på de marknader som Gaming Corps når via licensen från MGA, men här finns tydliga signaler att ett större utbud globalt är att vänta inom kort allteftersom många utvecklare rör sig in i kategorin. Bolagets första spel inom kategorin var ett skräddarsytt spel vid namn JetLucky som erbjuds exklusivt via ett antal onlinekasinon och varit mycket populärt. Därefter har tre spel lanserats – To Mars and Beyond, JetLucky 2 efter årsskiftet samt i december 2021 det första spelet i kategorin med jultema – Ho Ho HODL. De senaste spelsläppen inom kategorin är Skyliner samt Stormy Witch.





## Mine Games

MINE GAMES är en ung men redan väldigt populär kategori kasinospel med rötter i de klassiska minröjningsspelet från 80-talet kombinerat med deras moderna motsvarigheter i form av kryptovalutaspel. Mine Games bygger på fält med brickor som öppnas för att avslöja antingen någon form av skatt eller någon form av mina. Spelaren kan välja vilken bricka som helst och kan innan spelomgången startar ange mängden minor på spelplanen, ju fler minor desto högre risk men också högre potentiell belöning. Efter varje röjd skatt kan spelaren ta hem vinsten eller stanna kvar i spelet, medan en röjd mina innebär att alla framsteg går förlorade.

### PORTFÖLJEN

Gaming Corps titel Coin Miner är ett av de första, om inte det första, spelet inom kategorin som certifierats av MGA. Sedan Coin Miner publicerades sommaren 2021 har ytterligare spel publicerats. Bolaget arbetar huvudsakligen med två typer av Mine Games – minimalistiska och klassiska. Den första typen har stilren, enkel design och syftar till att kryptovalutaspelarna ska känna sig hemma och hitta till kasinovärlden. Den andra typen efterliknar mer klassiska kasinospel – färgglada, inbjudande och med karaktärer – för att introducera vana kasinobesökare till kryptoinspirerade spel. Kategorin i sig, och framför allt Bolagets portfölj, är en spännande blandning av influenser och visar på hur snabbt marknaden just nu rör sig i termer av konceptutveckling.

Allt eftersom Gaming Corps expanderar geografiskt blir det viktigt att erbjuda lokalt anpassat innehåll, en kapacitet vi behöver kunna demonstrera för samarbetspartners i god tid innan vi erhållit certifikat eller på annat sätt mött kraven på specifika marknader. Mine Games som spelkategori passar väldigt bra som grund för specifika teman och för att möta efterfrågan hos ett större antal olika målgrupper, något som redan gjorts med till exempel Lucky Yuanbao, med tema kinesiskt nyår, eller Six or Out som har tema cricket. Under våren har arbete pågått med förbättringar av Mine-spelens utseende och funktionalitet och de spel som nu lanseras bygger alla på det nya användargränssnittet.







## VARUMÄRKESANPASSADE MINE GAMES

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

Gaming Corps tar fram spelen snabbt och kan på så sätt möta kundernas behov av exklusivt innehåll. Grunden i affärsmodellen ligger i placering på respektive onlinekasino då kasinots egna, varumärkesanpassade spel får placeringar som är fördelaktiga i relation till annat innehåll. Bland de som valt att beställa skräddarsydda spel räknas några av iGamingmarknadens största aktörer.

## TURNERINGSVERKTYG

Bolagets lanserade turneringsverktyg är tillgänglig för spel inom Mines Games och Multiplier Games ger den individuella operatören en mängd olika valmöjligheter avseende längd på turneringen, typ av poängräkning, statistikinsamling med mera. Verktöget uppdateras kontinuerligt efter förfrågan och behovet från operatörerna.



# Finansiell översikt



# Intäkter & kostnader

## INTÄKTER

Under perioden har koncernen intäkter om totalt ca 8,15 MSEK. Dessa intäkter härrör till vinstdelning vid spel av Bolagets produkter inom affärsområde iGaming.

Bolagets intäkter påverkas av antalet lanserade spel, antalet operatörer hos vilka spelen finns, geografisk spridning, exponering av spelen hos respektive operatörs onlinekasinon samt utdelade vinster vid spel på Bolagets produkter. Bolagets lanserade spel finns idag tillgängliga på cirka 700 driftsatta onlinekasinon, vilket inbegriper exponering mot spelare på mer än 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

Givet befintliga likvida medel, förväntat kassaflöde samt kundfordringar bedömer styrelsen att Bolaget i dagsläget har tillräckliga medel för driften de kommande 3 månaderna. Därutöver har SVEA BANK AB beviljat ett kortfristigt lån om 5 MSEK för att säkerställa fortsatt drift och uppfylla noteringskraven på Nasdaq First North Growth Market.

## KOSTNADER

Bolagets kostnadsmassa reflekteras till stor grad under posten Övriga externa kostnader, där återfinns en betydande andel av koncernens kostnader i form av konsultarvoden för de under kvartalet 21 av de totalt 45 medarbetare som inte har fast anställning i antingen moderbolaget eller dotterbolagen utan i stället är engagerade via någon form av konsultavtal.

I Övriga externa kostnader återfinns också verksamhetskritiska poster som till exempel bolagets arbete med certifiering på olika marknader, underhåll av spellicenser, juridiska och finansiella tjänster kopplade till avtalsskrivningar. En annan väsentlig kostnadspost är även tester av spel för certifiering inför lansering av nya spel samt certifieringar för nya marknader, vilka utförs av externa aktörer. En kostnad om ca 1.8 MSEK har uppstått i samband med en felaktig integration mellan en aggregator och vissa operatörer vilket har lett till felaktiga vinstutbetalningar. Bolaget har valt att kostnadsföra hela beloppet på perioden där beloppet har bokförts på övriga externa kostnader.

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

## AKTIEN

### HANDEL OCH BÖRSVÄRDE

Gaming Corps är sedan den 4 juni 2015 noterat vid Nasdaq First North Growth Market under tickern GCOR och med ISIN-kod SE0014694691. Per den sista handelsdagen under perioden, den 31 mars 2023, var sista avslutet på kursen 2,48 SEK per aktie vilket motsvarar ett börsvärde om cirka 144,2 MSEK baserat på 58 152 501 utestående aktier.

### AKTIEKAPITAL

Per den 31 mars 2023 uppgick antalet aktier i Gaming Corps till 58 152 501 till fullo betalda stamaktier med ett kvotvärde om 0,05 kr.

# Koncern

## NYCKELTAL KONCERN

Belopp i SEK	2023 JAN-MARS	2022 JAN-MARS	2022 JAN-DEC	2021 JAN-DEC
Nettoomsättning	8 150 187	1 570 506	12 408 081	2 358 238
EBITDA	-4 294 114	-5 863 428	-22 925 180	-20 587 519
Rörelseresultat	-4 791 806	-6 333 723	-20 871 423	-22 460 701
<b>Periodens resultat</b>	<b>-4 101 567</b>	<b>-5 934 813</b>	<b>-24 439 140</b>	<b>-22 364 404</b>
Soliditet vid periodens utgång %	48,7	neg.	61,1	33,2
Räntabilitet på eget kapital %	neg.	neg.	neg.	neg.
<b>Eget kapital per aktie</b>				
före utspädning kr	0,15	-0,03	0,23	0,11
efter utspädning kr	0,15	-0,03	0,23	0,11
Aktiens slutkurs för perioden	2,48	2,69	2,19	2,72
<b>Resultat per aktie</b>				
före utspädning kr	-0,07	-0,14	-0,48	-0,51
efter utspädning	-0,07	-0,14	-0,48	-0,51
Antal aktier vid periodens slut	58 152 501	43 523 263	58 152 501	43 523 263
Utestående optioner*	0	469 556	0	469 556
Genomsnittligt antal aktier, före och efter utspädning	58 152 501	43 523 263	50 609 422	43 523 263
<b>Antal anställda</b>				
i genomsnitt	20	14	18	13
vid periodens slut	22	14	20	13

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

# RESULTATRÄKNING KONCERN

Belopp i SEK	2023 JAN-MARS	2022 JAN-MARS	2022 JAN-DEC	2021 JAN-DEC
<b>Rörelsens intäkter m.m</b>				
Nettoomsättning	8 150 187	1 570 506	12 408 081	2 358 238
Övriga rörelseintäkter	79 304	79 475	224 848	59 333
	<b>8 229 491</b>	<b>1 649 981</b>	<b>12 632 929</b>	<b>2 417 571</b>
<b>Rörelsens kostnader</b>				
Övriga externa kostnader	-8 279 932	-4 810 178	-22 870 126	-14 895 092
Personalkostnader	-4 219 279	-2 632 103	-12 656 521	-7 894 641
Av- och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	-497 692	-470 295	-1 942 098	-1 873 182
Övriga rörelsekostnader	-24 394	-71 128	-31 462	-215 357
<b>Rörelseresultat</b>	<b>-4 791 806</b>	<b>-6 333 723</b>	<b>-24 867 278</b>	<b>-22 460 701</b>
<b>Finansiella poster</b>				
Valutaförändringar långfristiga fordringar	789 364	541 955	3 995 855	0
Resultat från andelar i andra företag	0	0	0	183 706
Nedskrivning av andelar i andra företag	0	0	-3 372 446	0
Räntekostnader och liknande resultatposter	-99 125	-143 045	-195 271	-87 409
<b>Resultat efter finansiella poster</b>	<b>-4 101 567</b>	<b>-5 934 813</b>	<b>-24 439 140</b>	<b>-22 364 404</b>
<b>Resultat före skatt</b>	<b>-4 101 567</b>	<b>-5 934 813</b>	<b>-24 439 140</b>	<b>-22 364 404</b>
Skatt på periodens resultat	0	0	0	0
<b>PERIODENS RESULTAT</b>	<b>-4 101 567</b>	<b>-5 934 813</b>	<b>-24 439 140</b>	<b>-22 364 404</b>



# BALANSRÄKNING KONCERN

Belopp i SEK	2023-03-31	2022-03-31	2022-12-31	2021-12-31
<b>TILLGÅNGAR</b>				
Anläggningstillgångar				
Immateriella anläggningstillgångar				
Övriga immateriella tillgångar	4 467 685	5 951 668	4 831 197	6 053 282
	4 467 685	5 951 668	4 831 197	6 053 282
Materiella anläggningstillgångar				
Inventarier, verktyg och installationer	379 057	409 018	415 531	451 180
	379 057	409 018	415 531	451 180
Finansiella anläggningstillgångar				
Andra långfristiga värdepappersinnehav	1 100 001	4 472 447	1 100 001	4 472 447
Andra långfristiga fordringar	52 193	52 193	52 193	52 193
	1 152 194	4 524 640	1 152 194	4 524 640
<b>SUMMA ANLÄGGNINGSTILLGÅNGAR</b>	<b>5 998 936</b>	<b>10 885 326</b>	<b>6 398 922</b>	<b>11 029 102</b>
Omsättningstillgångar				
Kortfristiga fordringar				
Kundfordringar	2 247 066	596 431	761 120	198 013
Övriga fordringar	973 741	1 749 059	1 048 558	908 659
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	5 648 053	898 128	4 183 405	2 521 331
	8 868 860	3 243 618	5 993 083	3 628 003
Kassa och bank	2 662 133	806 572	9 591 264	288 632
Summa omsättningstillgångar	11 530 993	4 050 190	15 584 347	3 916 635
<b>SUMMA TILLGÅNGAR</b>	<b>17 529 929</b>	<b>14 935 516</b>	<b>21 983 269</b>	<b>14 945 737</b>
<b>EGET KAPITAL OCH SKULDER</b>				
Eget kapital				
Aktiekapital	2 907 625	2 176 163	2 907 625	2 176 163
Övrigt tillskjutet kapital	201 055 449	165 896 852	201 114 859	165 896 852
Balanserat resultat inkl. periodens resultat	-195 466 039	-169 320 363	-190 587 940	-163 118 475
<b>SUMMA EGET KAPITAL</b>	<b>8 497 035</b>	<b>-1 247 348</b>	<b>13 434 544</b>	<b>4 954 540</b>
Kortfristiga skulder				
Leverantörsskulder	1 289 097	1 116 637	1 734 407	1 677 168
Övriga kortfristiga skulder	5 153 695	13 121 981	5 443 808	6 856 794
Upplupna kostnader & förutbetalda intäkter	2 590 102	1 944 246	1 370 510	1 457 235
	9 032 894	16 182 864	8 548 725	9 991 197
<b>SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER</b>	<b>17 529 929</b>	<b>14 935 516</b>	<b>21 983 269</b>	<b>14 945 737</b>
Ställda säkerheter	1 000 000	1 000 000	1 000 000	1 000 000
Summa säkerhet och ansvarsförbindelser	1 000 000	1 000 000	1 000 000	1 000 000

# KASSAFLÖDESANALYS KONCERN

Belopp i SEK	2023 JAN-MARS	2022 JAN-MARS	2022 JAN-DEC	2021 JAN-DEC
<b>Den löpande verksamheten</b>				
Rörelseresultat efter avskrivningar	-4 791 806	-6 333 723	-24 867 278	-22 460 701
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	412 818	1 012 250	1 942 098	1 873 182
Erlagd ränta	-99 125	-143 045	-195 271	-87 409
<b>Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar i rörelsekapitalet</b>	<b>-4 478 113</b>	<b>-5 464 518</b>	<b>-23 120 451</b>	<b>-20 674 928</b>
<b>Kassaflöde från förändringar i rörelsekapital</b>				
Ökning (-) / minskning (+) av kortfristiga fordringar	-2 875 777	384 374	-2 365 080	-1 864 917
Ökning (+) / minskning (-) av kortfristiga skulder	484 169	349 379	1 654 326	543 228
<b>Kassaflöde från den löpande verksamheten</b>	<b>-6 869 721</b>	<b>-4 730 765</b>	<b>-23 831 205</b>	<b>-21 996 617</b>
<b>Investeringsverksamheten</b>				
Investeringar immateriella anläggningstillgångar	0	-251 295	0	-6 783 680
Investeringar materiella anläggningstillgångar	0	0	-167 707	-13 121
Avyttring av andelar i andra företag	0	0	0	1 298 325
<b>Kassaflöde från investeringsverksamheten</b>	<b>0</b>	<b>-251 295</b>	<b>-167 707</b>	<b>-5 498 476</b>
<b>Finansieringsverksamheten</b>				
Upptagna kortfristiga lån	0	5 500 000	8 500 000	5 500 000
Amortering av låneskulder	0	0	-1 500 000	0
Nyemission	0	0	26 500 000	0
Emissionsutgifter	-59 410	0	-198 456	0
<b>Kassaflöde från finansieringsverksamheten</b>	<b>-59 410</b>	<b>5 500 000</b>	<b>33 301 544</b>	<b>5 500 000</b>
<b>Periodens kassaflöde</b>	<b>-6 929 131</b>	<b>517 940</b>	<b>9 302 632</b>	<b>-21 995 093</b>
Likvida medel vid periodens början	9 591 264	288 632	288 632	22 283 725
Likvida medel vid periodens slut	2 662 133	806 572	9 591 264	288 632
<b>SUMMA DISPONIBLA LIKVIDA MEDEL</b>	<b>2 662 133</b>	<b>806 572</b>	<b>9 591 264</b>	<b>288 632</b>

## RESULTATRÄKNING MODERBOLAG

Belopp i SEK	2023 JAN-MARS	2022 JAN-MARS	2022 JAN-DEC	2021 JAN-DEC
<b>Rörelsens intäkter m.m</b>				
Nettoomsättning	6 438 028	1 603 894	15 226 352	8 090 281
Övriga rörelseintäkter	79 304	294 430	224 848	59 333
	<b>6 517 332</b>	<b>1 898 324</b>	<b>15 451 200</b>	<b>8 149 614</b>
<b>Rörelsens kostnader</b>				
Övriga externa kostnader	-8 238 961	-2 277 081	-18 630 534	-10 354 522
Personalkostnader	-508 965	-493 983	-1 826 018	-2 010 212
Av- och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	-31 680	-31 680	-126 720	-126 720
Övriga rörelsekostnader	-24 394	-14 433	-31 462	-215 357
<b>Rörelseresultat</b>	<b>-2 286 668</b>	<b>-918 853</b>	<b>-5 163 534</b>	<b>-4 557 197</b>
<b>Finansiella poster</b>				
Resultat från andelar i andra företag	0	183 706	0	183 706
Valutförändringar långfristiga fordringar	789 364	0	3 995 855	0
Räntekostnader och liknande resultatposter	-95 296	0	-189 738	-45 966
Nedskrivningar av finansiella anläggningstillgångar	0	0	-3 372 446	0
<b>Resultat efter finansiella poster</b>	<b>-1 592 600</b>	<b>-735 147</b>	<b>-4 729 863</b>	<b>-4 419 457</b>
Resultat före skatt	-1 592 600	-735 147	-4 729 863	-4 419 457
Skatt på periodens resultat	0	0	0	0
<b>PERIODENS RESULTAT</b>	<b>-1 592 600</b>	<b>-735 147</b>	<b>-4 729 863</b>	<b>-4 419 457</b>

# BALANSRÄKNING MODERBOLAG

Belopp i SEK	2023-03-31	2022-03-31	2022-12-31	2021-12-31
<b>TILLGÅNGAR</b>				
<b>Anläggningstillgångar</b>				
Immateriella anläggningstillgångar				
Övriga immateriella tillgångar	3 840	130 560	35 520	162 240
	3 840	130 560	35 520	162 240
<b>Finansiella anläggningstillgångar</b>				
Andelar i koncernföretag	12 520	12 520	12 520	12 520
Andra långfristiga värdepappersinnehav	1 100 001	4 472 447	1 100 001	4 472 447
Fordringar koncernföretag	64 309 468	42 441 711	58 197 307	36 742 393
Lämnade depositioner	52 193	52 193	52 193	52 193
	65 474 182	46 978 871	59 362 021	41 279 553
<b>SUMMA ANLÄGGNINGSTILLGÅNGAR</b>	<b>65 478 022</b>	<b>47 109 431</b>	<b>59 397 541</b>	<b>41 441 793</b>
<b>Omsättningstillgångar</b>				
<b>Kortfristiga fordringar</b>				
Kundfordringar	954 509	558 560	731 018	0
Övriga fordringar	836 964	865 434	922 475	663 655
Förutbetalda kostnader	2 366 500	1 213 010	2 797 866	1 878 273
	4 157 973	2 637 004	4 451 359	2 541 928
Kassa och bank	2 647 587	482 091	8 642 211	160 530
Summa omsättningstillgångar	6 805 560	3 119 095	13 093 570	2 702 458
<b>SUMMA TILLGÅNGAR</b>	<b>72 283 582</b>	<b>50 228 526</b>	<b>72 491 111</b>	<b>44 144 251</b>
<b>EGET KAPITAL OCH SKULDER</b>				
<b>Eget kapital</b>				
<b>Bundet eget kapital</b>				
Aktiekapital	2 907 625	2 176 163	2 907 625	2 176 163
<b>Fritt eget kapital</b>				
Överkursfond	201 055 449	165 896 852	201 114 859	165 896 852
Balanserat resultat	-136 954 677	-132 224 813	-132 224 814	-127 805 357
Periodens resultat	-1 592 600	-832 155	-4 729 863	-4 419 457
<b>SUMMA EGET KAPITAL</b>	<b>65 415 797</b>	<b>35 016 047</b>	<b>67 067 807</b>	<b>35 848 201</b>
<b>Kortfristiga skulder</b>				
Leverantörsskulder	124 218	181 414	72 852	192 897
Skulder till koncernföretag	87 040	87 040	87 040	87 040
Övriga kortfristiga skulder	4 237 375	12 248 168	4 264 246	6 724 535
Upplupna kostnader & förutbetalda intäkter	2 419 152	2 695 857	999 166	1 291 578
Summa kortfristiga skulder	6 867 785	15 212 479	5 423 304	8 296 050
<b>SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER</b>	<b>72 283 582</b>	<b>50 228 526</b>	<b>72 491 111</b>	<b>44 144 251</b>
Ställda säkerheter	1 000 000	1 000 000	1 000 000	1 000 000
Summa säkerhet och ansvarsförbindelser	1 000 000	1 000 000	1 000 000	1 000 000



# KASSAFLÖDESANALYS MODERBOLAG

Belopp i SEK	2023	2022	2022	2021
	JAN-MARS	JAN-MARS	JAN-DEC	JAN-DEC
<b>DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN</b>				
Rörelseresultat efter avskrivningar	-2 286 668	-1 231 065	-5 163 534	-4 557 197
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	821 044	573 635	126 720	126 720
Erlagd ränta	-95 296	-143 045	-189 738	-45 966
<b>Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar i rörelsekapitalet</b>	<b>-1 560 920</b>	<b>-800 475</b>	<b>-5 226 552</b>	<b>-4 476 443</b>
<b>Kassaflöde från förändringar i rörelsekapital</b>				
Ökning (-) / minskning (+) av kortfristiga fordringar	293 386	-95 076	-1 909 431	-1 479 277
Ökning (+) / minskning (-) av kortfristiga skulder	1 444 278	1 416 430	3 771 034	-587 801
<b>Kassaflöde från den löpande verksamheten</b>	<b>176 744</b>	<b>520 879</b>	<b>-3 364 949</b>	<b>-6 543 521</b>
<b>Investeringsverksamheten</b>				
Avyttring av andelar i andra företag	0	0	0	1 298 325
<b>Kassaflöde från investeringsverksamheten</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>1 298 325</b>
<b>Finansieringsverksamheten</b>				
Upptagna kortfristiga lån	0	5 500 000	8 500 000	5 500 000
Amortering av låneskulder	0	0	-1 500 000	0
Nyemissioner	0	0	26 500 000	0
Emissionsutgifter	-59 410	0	-198 456	0
Lämnade lån till dotterföretag	-6 112 161	-5 699 318	-21 454 914	-21 936 931
<b>Kassaflöde från finansieringsverksamheten</b>	<b>-6 171 571</b>	<b>-199 318</b>	<b>11 846 630</b>	<b>-16 436 931</b>
<b>Periodens kassaflöde</b>	<b>-5 994 827</b>	<b>321 561</b>	<b>8 481 681</b>	<b>-21 682 127</b>
Likvida medel vid periodens början	8 642 211	160 530	160 530	21 842 657
Likvida medel vid periodens slut	2 647 587	482 091	8 642 211	160 530
<b>Summa disponibla likvida medel</b>	<b>2 647 384</b>	<b>482 091</b>	<b>8 642 211</b>	<b>160 530</b>

# Eget kapital & aktier

## FÖRÄNDRINGAR I EGET KAPITAL KONCERN

Belopp i SEK	Aktiekapital	Ej reg. aktiekapital	Övr. tillskjutet kapital	Ansamlad förlust	S:A eget kapital
Vid årets början	2 907 625	0	201 114 859	-190 587 940	13 434 544
Emissionskostnader	0	0	-59 410	0	0
Omräkningsdifferens	0	0	0	-776 532	-776 532
Periodens resultat	0	0	0	-4 101 567	-4 101 567
VID PERIODENS SLUT	2 907 625	0	201 055 449	-195 466 039	8 497 035

## FÖRÄNDRINGAR I EGET KAPITAL MODERBOLAG

Belopp i SEK	Aktiekapital	Överkursfond	Ansamlad förlust	S:A eget kapital
Vid årets början	2 907 625	201 114 859	-136 954 677	67 067 807
Emissionskostnader	0	-59 410	0	-59 410
Periodens resultat	0	0	-1 592 600	-1 592 600
VID PERIODENS SLUT	2 907 625	201 055 449	-138 547 277	65 415 797

## FÖRÄNDRINGAR I ANTAL AKTIER MODERBOLAG

Belopp i SEK	2023 JAN-MARS	2022 HELÅR	2021 HELÅR	2020 HELÅR	2019 HELÅR
INGÅENDE ANTAL	58 152 501	43 523 263	43 523 263	295 563 956	278 330 990
Nyemission	0	10 707 317	0	13 466 557	0
Utnyttjade konvertibler	0	0	0	0	17 232 966
Kvittningsemission	0	3 921 921	0	47 860 250	0
Omvänd split 1:10	0	0	0	-313 367 500	0
UTGÅENDE ANTAL	58 152 501	58 152 501	43 523 263	43 523 263	295 563 956

# Allmänt

## PERSONAL

- Antalet anställda i moderbolaget uppgick per den 31 december 2022 till 1 person (1 person).
- Medelantalet anställda i moderbolaget för perioden uppgick till 1 person (1 person).
- Antalet anställda i koncernen uppgick per den 31 mars 2023 till 22 personer (14 personer).
- Medelantalet anställda i koncernen för perioden uppgick till 20 personer (14 personer).
- Bolaget har vid rapportdatum totalt 45 medarbetare där de som inte är anställda är engagerade via konsultavtal antingen genom Moderbolaget, helägda dotterbolaget Gaming Corps Malta Ltd eller helägda dotterbolaget Gaming Corps UK Ltd. Till gruppen medarbetare som arbetar under konsultavtal räknas fem av ledningsgruppens medlemmar.

Uppgifter i parentes avser samma period föregående verksamhetsår 2022

## 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 borgensman, Lars Hagelin. Då borgensmannen valt att inte hörsamma kravet har Gaming Corps AB, genom sitt juridiska ombud, advokat Mark Safaryan, lämnat in en stämningsansökan på 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 till Gaming Corps AB tillika för bolagets räkning, etablerat affären mellan Bolaget och PlayMagic Ltd. I samband härmed ingicks borgensåtagandet, varvid Lars Hagelin står som borgensman för ovan nämnda lån. Då PlayMagic inte hörsammat Gaming Corps återbetalningskrav görs gällande att Lars Hagelin så som borgensman skall anses vara återbetalningsskyldig. Det är fortsatt Bolagets bedömning att förutsättningarna för ett utfall i tvisten till Gaming Corps fördel är goda. Borgenären är skriven i Spanien, Malaga, där rätten har sökt hjälp av berörd myndighet för delgivning.

## MILJÖ, HÅLLBARHET OCH SOCIALT ANSVAR

Gaming Corps bedriver inte någon tillståndspliktig verksamhet enligt miljöbalken (1998:808). Då Bolaget utvecklar spel som utgör mjukvara och inte resulterar i en fysisk produkt finns begränsat miljömässigt fokus i själva utvecklingen. I den operativa vardagen söker ledningen säkerställa ett ansvarsfullt agerande gentemot såväl miljö som samhälle vad gäller inköp och drift.

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

## RISKER OCH OSÄKERHETSFAKTORER

Ett antal faktorer påverkar, eller kan påverka, Gaming Corps verksamhet både direkt och indirekt, och aktiv riskhantering är en förutsättning för att Bolaget ska kunna bedriva en framgångsrik verksamhet. Bolaget är exponerat för risker som inkluderar strategiska och externa risker men också affärsrisker såsom operationella och finansiella risker. Risker och osäkerhetsfaktorer beskrivs mer i detalj i den Årsredovisning som publicerades den 18 maj 2022, publikationen finns tillgänglig på [www.gamingcorps.com](http://www.gamingcorps.com).

Den 24 februari 2022 bröt krig ut i Ukraina vilket omedelbart medförde att flera av Bolagets medarbetare behövdes omlokaliseras till andra orter. Den första tiden innebar denna omlokalisering vissa förseningar internt samtidigt som Bolaget också påverkats av vissa förseningar hos ukrainska underkonsulter vars verksamhet också drabbats av kriget. Efter en period stabiliserades läget både internt och för berörda underkonsulter och inga förseningar föreligger för närvarande som resultat av kriget. Medarbetarnas hälsa och säkerhet är fortsatt Bolagets främsta prioritet.

## VÄSENTLIGA HÄNDELSER UNDER PERIODEN

- Den 30 januari lanserar Gaming Corps spel i Afrika med ledande operatören GOAT Interactive.
- Den 7-9 februari närvarar Bolaget på ICE London med flertalet representanter.
- Den 24 februari avger Bolaget sin bokslutskommuniké och delårsrapport för fjärde kvartalet.

## VÄSENTLIGA HÄNDELSER EFTER PERIODENS SLUT

- Den 13 april meddelar Bolaget att man är live med en betydande operatör i nederländerna.
- Den 17 april Gaming Corps fortsätter expansion med ny marknad och lanserar spel i Estland.
- Den 15 maj ingår Gaming Corps avtal med Kindred Group (Publ)

## ÖVRIGA UPPLYSNINGAR

### PRINCIPER FÖR DELÅRSRAPPORTENS UPPRÄTTANDE

Regelverket K3 har använts för perioden. Denna delårsrapport har upprättats i enlighet med 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.

### 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 2022 till 136,7 MSEK.

### GRANSKNING

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



## KONTAKTINFORMATION

### POSTADRESSER

Gaming Corps AB  
Postbox 2066  
750 02 Uppsala  
Sweden

Gaming Corps Malta Ltd.  
SCM01 Smart City  
Unit 102, SMARTCITY, SCM1001  
Malta

### EMAILADRESSER

Allmänna frågor: [info@gamingcorps.com](mailto:info@gamingcorps.com)  
IR-relaterade frågor: [ir@gamingcorps.com](mailto:ir@gamingcorps.com)

### CERTIFIED ADVISER

Eminova Fondkommission AB  
Besöksadress: Biblioteksgatan 3  
114 46 Stockholm  
[www.eminova.se](http://www.eminova.se)

### REVISOR

ÖhrlingspricewaterhouseCoopers AB  
Box 179  
751 04 Uppsala  
[www.pwc.se](http://www.pwc.se)

### KONTOFÖRANDE INSTITUT

Euroclear Sweden AB  
Box 191  
101 23 Stockholm  
[www.euroclear.com](http://www.euroclear.com)

### KOMMANDE REDOVISNINGSTILLFÄLLEN

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

Delårsrapport för det tredje kvartalet 2023 publiceras den 17 november 2023

Delårsrapport för det fjärde kvartalet 2023 publiceras den 23 februari 2024.





**gaming corps™**