

DELÅRSRAPPORT ANDRA KVARTALET 2023

1 april – 30 juni 2023



INNEHÅLL

Andra 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 Q2	8
Affärsområde iGaming	9
Casino Slots	11
Table Games	12
Multiplier Games	14
Mine Games	15
Finansiell översikt	17
Intäkter & kostnader	18
Koncern	19
Moderbolag	23
Eget kapital & aktier	26
Allmänt	27
Kontaktinformation	29
Kommande redovisningstillfällen	29



NYCKELTAL

	KONCERN APRIL-JUNI 2023	KONCERN APRIL-JUNI 2022
Nettoomsättning	8,1 MSEK	1,8 MSEK
Rörelseresultat	-6,2 MSEK	-5,8 MSEK
Resultat efter finansiella poster	-6,7 MSEK	-4,9 MSEK
Resultat per aktie före och efter utspädning	-0,11 SEK	-0,09 SEK

VI HAR
7000+
AKTIEÄGARE

MALTA
UPPSALA
KIEV

45
MEDARBETARE

VÄSENTLIGA HÄNDELSER UNDER PERIODEN

- Den 13 april Gaming Corps live med betydande operatör i Nederländerna.
- Den 17 april fortsätter Gaming Corps med expansion till ny marknad och lanserar spel i Estland.
- Den 15 maj ingår Gaming Corps avtal med Kindred Group(Publ)
- Den 17 maj skriver styrelsen i Gaming Corps styrelse ner Kung Fu Factory aktierna.
- Den 17 maj publicerar Bolaget delårsrapport för det första kvartalet 2023.
- Den 25 Maj erhåller Gaming Corps tillstånd från Svenska Spelinspektionen för Spelprogramvara.
- Den 25 maj kallar Bolaget aktieägarna till Årsstämma.
- Den 25 maj Meddelar Daniel Redén att han lämnar styrelsen och stärker ledningsgruppen som Senior Rådgivare.
- Den 26 Maj publiceras Bolaget en rättelse till kallelsen.
- Den 5 juni publicerar Bolaget Årsredovisningen för 2022.
- Den 9 juni erhåller Gaming Corps godkännande i Lettland.
- Den 26 juni publicerar Gaming Corps kommunikén från årsstämman.

VI ÄR
NU LIVE PÅ
900
KASINON

GCOR
Noterad
sedan
2015

VÄSENTLIGA HÄNDELSER EFTER PERIODENS SLUT

Inga väsentliga händelser har skett efter perioden.

VD har ordet

Kära Aktieägare,

Bolagets positiva utveckling av nya spel och spelsläpp har under andra kvartalet fortsatt enligt plan och mottagits väl av både partners och spelare. Ser vi till spelintäkterna i olika världsdelar så har spelare samt insatser ökat jämnt över de olika geografiska områdena, Latinamerika undantaget.

Under inledning av perioden genomgick Bolaget ett tapp av spelande som normalt inträffar under sommaren. Efter diskussioner med andra branschkollegor kan vi konstatera att samtliga aktörer sett samma trend inom branschen. En betydande del av vårt tapp beror på att några av våra största kunder i Latinamerika minskat spelarantalet med 22 procent till följd av att de bonussystem man använt för att driva nya kunder till sig nu begränsats.

Periodens kostnader för personal och spelcertifieringar följer lagd plan och budget men belastas av en korrigerig av ett periodiseringsfel om 2 MSEK från föregående kvartal.

Bolagets spel finns idag live på ca 900 onlinekasinon, ännu fler integrationer är driftsatta och väntar spellanseringar på ytterligare omkring 300 nya onlinekasinon av varierande storlek och spelarbas. Vårt arbete med UK licensen pågår för fullt och vi hoppas att kunna erhålla godkännandet senare i år. De kunder som vi redan är integrerade med i UK täcker omkring 80 procent av marknaden.

Jag vill också passa på att uppmana alla aktieägare att följa Gaming Corps sociala kanaler, Facebook, Instagram, LinkedIn samt Twitter,(numera X) där får ni kontinuerlig information om våra spelsläpp, samarbetspartners, nya marknader, och licenser med mera.



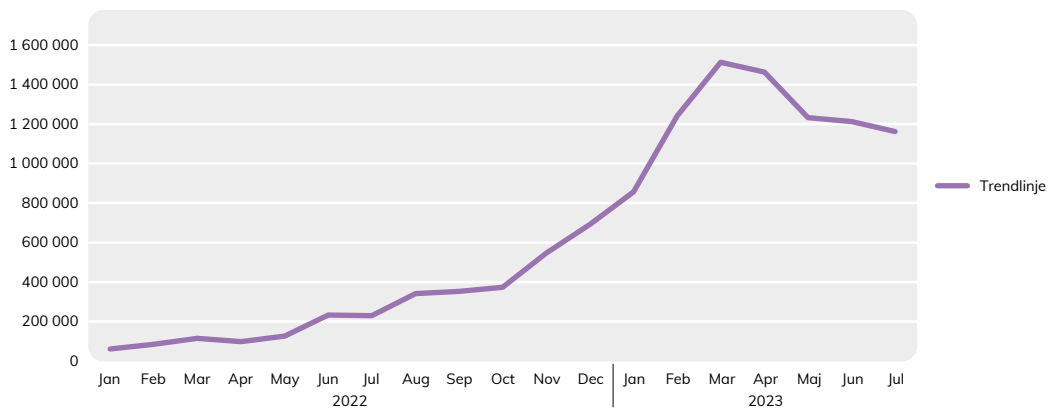
Som vanligt tackar jag för ert förtroende och önskar er alla en fin höst.

Juha Kauppinen

VD Gaming Corps AB



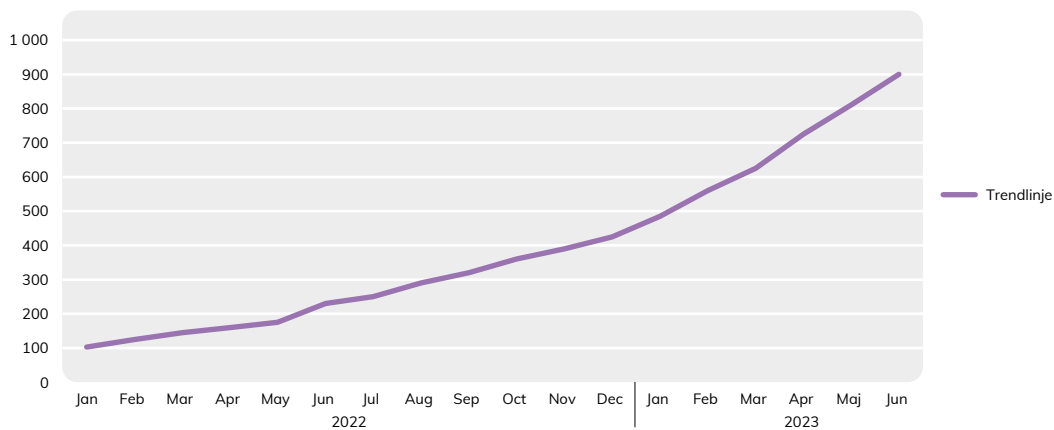
Antal spelare



Insatsvärde



Antal driftsatta onlinekasinon



Vi är Gaming Corps

Driftsatta Onlinekasinon

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 900 onlinekasinon över mer än 50 geografiska marknader, via de operatörer Gaming Corps har avtal med. Mer än 300 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.

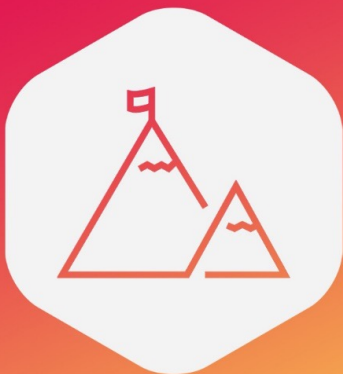


GAMING CORPS AFFÄRSIDÉ

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 utvecklingsstillgångar, 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 Q2



Luke E. Chance and
The Book of Luck



9 Jokers Stick and Spin



Baccarat



Coin Miner 2



Paddy's Payout



Raging Zeus Mines

AFFÄRSOMRÅDE

iGaming

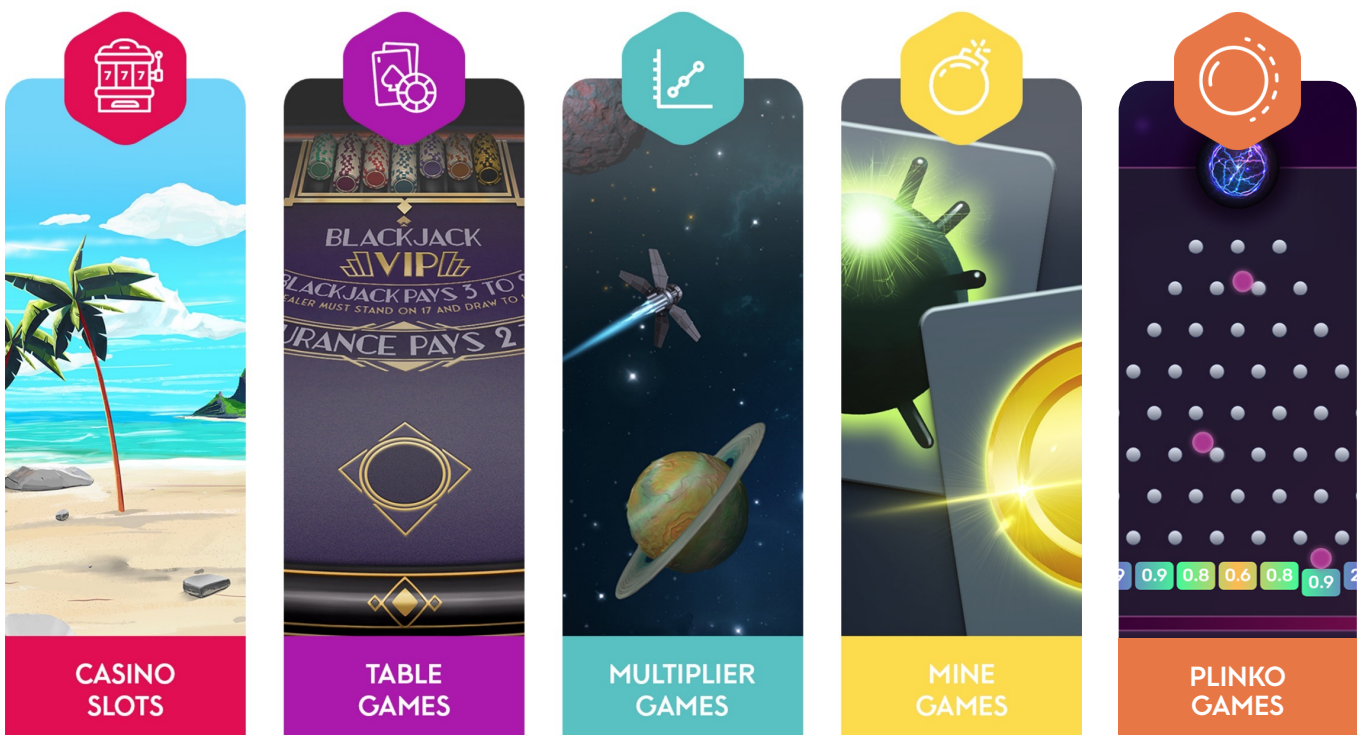
iGaming

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 900 onlinekasinon, tillgängliga för spelare på mer än 50 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 300 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, skraddarsydda 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

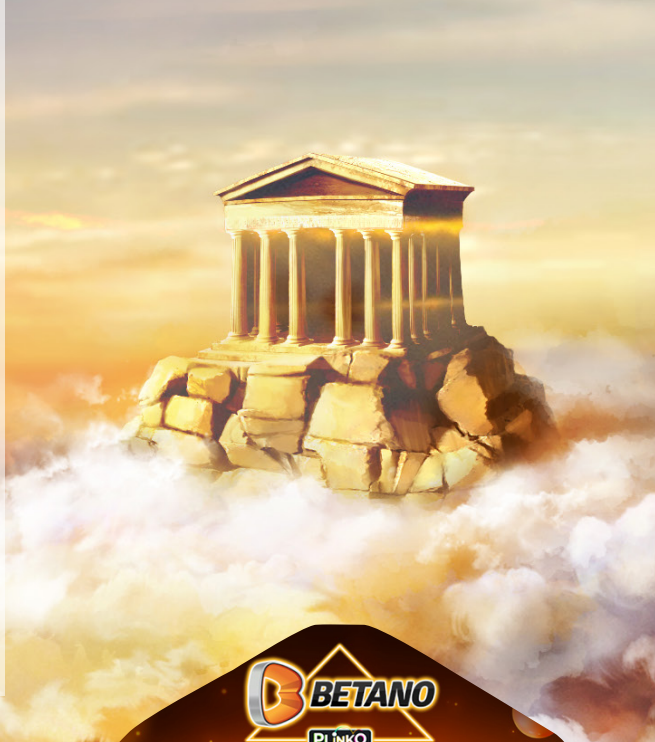




Table Games

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 designar baserade på varumärkets identitet. Det handlar om olika varianter av färg på spelbordet, placering av logotyper och design på spelkortet. 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 8,1 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 900 driftsatta onlinekasinon och ca 300 väntar driftsättning, vilket inbegriper exponering mot spelare på cirka 51 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 utifrån nuvarande prognos samt ett kortfristigt lån från större ägare och styrelsen.

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. På perioden läggs också den post om ca 2MSEK vilken härrör till den periodisering som bokats fel och som nu korrigerats.

Bolaget tillämpar kostnadsföringsprincipen avseende internt och extern upparbetade immateriella anläggningstillgångar. Det innebär att utgifter förproduktutveckling 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 30 juni 2023, var sista avslutet på kursen 2,50 SEK per aktie vilket motsvarar ett börsvärde om cirka 145,38 MSEK baserat på 58 152 501 utestående aktier.

AKTIEKAPITAL

Per den 30 juni 2023 uppgick antalet aktier i Gaming Corps till 59 433 892 till fullo betalda stamaktier med ett kvotvärde om 0,05 kr.

NYCKELTAL KONCERN

Belopp i SEK	2023 APRIL-JUNI	2022 APRIL-JUNI	2023 JAN-JUNI	2022 JAN-JUNI	2022 JAN-DEC
Nettoomsättning	8 084 835	1 805 646	16 235 022	3 376 152	12 408 081
EBITDA	-5 697 612	-5 413 182	-9 991 726	-11 419 655	-22 925 180
Rörelseresultat	-6 189 587	-5 866 175	-10 981 393	-12 342 943	-20 871 423
Periodens resultat	-6 654 959	-4 918 678	-10 756 526	-10 853 491	-24 439 140
Soliditet vid periodens utgång %	13,1	71,2	13,1	71,2	61,1
Räntabilitet på eget kapital %	neg.	neg.	neg.	neg.	neg.
Eget kapital per aktie					
före utspädning kr	0,04	0,34	0,04	0,34	0,23
efter utspädning kr	0,04	0,34	0,04	0,34	0,23
Aktiens slutkurs för perioden	2,50	2,13	2,50	2,13	2,19
Resultat per aktie					
före utspädning	-0,11	-0,09	-0,18	-0,20	-0,48
efter utspädning	-0,11	-0,09	-0,18	-0,20	-0,48
Antal aktier vid periodens slut	59 433 892	54 152 501	59 433 892	54 152 501	58 152 501
Utestående optioner*	1 100 000	0	1 100 000	0	0
Genomsnittligt antal aktier, före och efter utspädning	58 152 501	47 066 342	58 152 501	47 066 342	50 609 422
Antal anställda					
i genomsnitt	21	13	21	13	18
vid periodens slut	22	13	22	13	20

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

RESULTATRÄKNING KONCERN

Belopp i SEK	2023 APRIL-JUNI	2022 APRIL-JUNI	2023 JAN-JUNI	2022 JAN-JUNI	2022 JAN-DEC
Rörelsens intäkter m.m					
Nettoomsättning	8 084 835	1 805 646	16 235 022	3 376 152	12 408 081
Övriga rörelseintäkter	57 109	34 160	136 413	113 635	224 848
	8 141 944	1 839 806	16 371 435	3 489 787	12 632 929
Rörelsens kostnader					
Övriga externa kostnader	-8 842 724	-4 695 879	-17 122 656	-9 649 102	-22 870 126
Personalkostnader	-4 975 202	-2 540 472	-9 194 481	-5 172 575	-12 656 521
Av- och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	-491 975	-452 993	-989 667	-923 288	-1 942 098
Övriga rörelsekostnader	-21 630	-16 637	-46 024	-87 765	-31 462
Rörelseresultat	-6 189 587	-5 866 175	-10 981 393	-12 342 943	-24 867 278
Finansiella poster					
Valutaförändringar långfristiga fordringar	164 895	1 053 467	954 259	1 595 422	3 995 855
Resultat från andelar i andra företag	-474 580	0	-474 580	0	0
Nedskrivning av andelar i andra företag	0	0	0	0	-3 372 446
Räntekostnader och liknande resultatposter	-155 687	-105 970	-254 812	-105 970	-195 271
Resultat efter finansiella poster	-6 654 959	-4 918 678	-10 756 526	-10 853 491	-24 439 140
Resultat före skatt	-6 654 959	-4 918 678	-10 756 526	-10 853 491	-24 439 140
Skatt på periodens resultat	0	0	0	0	0
PERIODENS RESULTAT	-6 654 959	-4 918 678	-10 756 526	-10 853 491	-24 439 140

BALANSRÄKNING KONCERN

Belopp i SEK	2023-06-30	2022-06-30	2022-12-31	2021-12-31
TILLGÅNGAR				
Anläggningstillgångar				
Immateriella anläggningstillgångar				
Övriga immateriella tillgångar	4 243 805	6 438 192	4 831 197	6 053 282
	4 243 805	6 438 192	4 831 197	6 053 282
Materiella anläggningstillgångar				
Inventarier, verktyg och installationer	330 462	426 488	415 531	451 180
	330 462	426 488	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
SUMMA ANLÄGGNINGSTILLGÅNGAR	5 726 461	11 389 320	6 398 922	11 029 102
Omsättningstillgångar				
Kortfristiga fordringar				
Kundfordringar	1 366 625	248 396	761 120	198 013
Övriga fordringar	579 592	1 805 481	1 048 558	908 659
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	4 549 959	3 168 882	4 183 405	2 521 331
	6 496 176	5 222 759	5 993 083	3 628 003
Kassa och bank	5 004 613	9 538 138	9 591 264	288 632
Summa omsättningstillgångar	11 500 789	14 760 897	15 584 347	3 916 635
SUMMA TILLGÅNGAR	17 227 250	26 150 217	21 983 269	14 945 737
EGET KAPITAL OCH SKULDER				
Eget kapital				
Aktiekapital	2 907 625	2 707 625	2 907 625	2 176 163
Ej registrerat aktiekapital	64 070	0	0	0
Övrigt tillskjutet kapital	204 182 045	191 445 166	201 114 859	165 896 852
Balanserat resultat inkl. periodens resultat	-204 894 344	-175 527 633	-190 587 940	-163 118 475
SUMMA EGET KAPITAL	2 259 396	18 625 158	13 434 544	4 954 540
Kortfristiga skulder				
Skulder till kreditinstitut	5 000 000	0	0	0
Leverantörsskulder	1 011 062	1 703 189	1 734 407	1 677 168
Övriga kortfristiga skulder	2 724 947	2 402 870	5 443 808	6 856 794
Upplupna kostnader & förutbetalda intäkter	6 231 845	3 419 000	1 370 510	1 457 235
	14 967 854	7 525 059	8 548 725	9 991 197
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	17 227 250	26 150 217	21 983 269	14 945 737
Ställda säkerheter	5 000 000	1 000 000	1 000 000	1 000 000
Summa säkerhet och ansvarsförbindelser	5 000 000	1 000 000	1 000 000	1 000 000

KASSAFLÖDESANALYS KONCERN

Belopp i SEK	2023 APRIL-JUNI	2022 APRIL-JUNI	2023 JAN-JUNI	2022 JAN-JUNI	2022 JAN-DEC
Den löpande verksamheten					
Rörelseresultat efter avskrivningar	-6 189 587	-5 866 175	-10 981 393	-12 342 943	-24 867 278
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	491 975	452 993	989 667	923 288	1 942 098
Erlagd ränta	-155 687	-105 970	-254 812	-105 970	-195 271
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar i rörelsekapitalet	-5 853 299	-5 519 152	-10 246 538	-11 525 625	-23 120 451
Kassaflöde från förändringar i rörelsekapital					
Ökning (-) / minskning (+) av kortfristiga fordringar	2 372 684	-1 979 141	-503 096	-1 594 756	-2 365 080
Ökning (+) / minskning (-) av kortfristiga skulder	873 095	1 886 381	1 272 393	3 037 504	1 654 326
Kassaflöde från den löpande verksamheten	-2 607 520	-5 611 912	-9 477 241	-10 082 877	-23 831 205
Investeringsverksamheten					
Investeringar immateriella anläggningstillgångar	0	-588 974	0	-840 269	0
Investeringar materiella anläggningstillgångar	0	0	0	0	-167 707
Kassaflöde från investeringsverksamheten	0	-588 974	0	-840 269	-167 707
Finansieringsverksamheten					
Upptagna kortfristiga lån	4 950 000	0	4 950 000	5 500 000	8 500 000
Amortering av låneskulder	0	-1 500 000	0	-1 500 000	-1 500 000
Nyemission	0	16 500 000	0	16 500 000	26 500 000
Emissionsutgifter	0	-67 548	-59 410	-67 548	-198 456
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	4 950 000	14 932 452	4 890 590	20 432 452	33 301 544
Periodens kassaflöde	2 342 480	8 731 566	-4 586 651	9 509 306	9 302 632
Likvida medel vid periodens början	2 662 133	806 572	9 591 264	28 832	288 632
Likvida medel vid periodens slut	5 004 613	9 538 138	5 004 613	9 538 138	9 591 264
SUMMA DISPONIBLA LIKVIDA MEDEL	5 004 613	9 538 138	5 004 613	9 538 138	9 591 264

Moderbolag

RESULTATRÄKNING MODERBOLAG

Belopp i SEK	2023 APRIL-JUNI	2022 APRIL-JUNI	2023 JAN-JUNI	2022 JAN-JUNI	2022 JAN-DEC
Rörelsens intäkter m.m					
Nettoomsättning	7 333 281	3 309 608	13 771 309	6 557 455	15 226 352
Övriga rörelseintäkter	57 109	34 160	136 413	113 635	224 848
	7 390 390	3 343 768	13 907 722	6 671 090	15 451 200
Rörelsens kostnader					
Övriga externa kostnader	-7 822 449	-4 181 658	-16 061 410	-8 331 787	-18 630 534
Personalkostnader	-768 045	-420 962	-1 277 010	-869 457	-1 826 018
Av- och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	-3 840	-31 680	-35 520	-63 360	-126 720
Övriga rörelsekostnader	-21 630	-16 637	-46 024	-87 765	-31 462
Rörelseresultat	-1 225 574	-1 307 169	-3 512 242	-2 681 279	-5 163 534
Finansiella poster					
Valutaförändringar långfristiga fordringar	164 895	1 053 467	954 259	1 595 422	3 995 855
Nedskrivning av fordringar	-474 580	0	-474 580	0	0
Nedskrivningar av andelar i koncernföretag	0	0	0	0	-3 372 446
Räntekostnader och liknande resultatposter	-130 692	-105 970	-225 988	-105 970	-189 738
Nedskrivningar av finansiella anläggningstillgångar	0	0	0	0	0
Resultat efter finansiella poster	-1 665 951	-359 672	-3 258 551	-1 191 827	-4 729 863
Resultat före skatt	-1 665 951	-359 672	-3 258 551	-1 191 827	-4 729 863
Skatt på periodens resultat	0	0	0	0	0
PERIODENS RESULTAT	-1 665 951	-359 672	-3 258 551	-1 191 827	-4 729 863

BALANSRÄKNING MODERBOLAG

Belopp i SEK	2023-06-30	2022-06-30	2022-12-31	2021-12-31
TILLGÅNGAR				
Anläggningstillgångar				
Immateriella anläggningstillgångar				
Övriga immateriella tillgångar	0	98 880	35 520	162 240
	0	98 880	35 520	162 240
Finansiella anläggningstillgångar				
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	75 802 050	49 267 391	58 197 307	36 742 393
Lämnade depositioner	52 193	52 193	52 193	52 193
	76 966 764	53 804 551	59 362 021	41 279 553
SUMMA ANLÄGGNINGSTILLGÅNGAR	76 966 764	53 903 431	59 397 541	41 441 793
Omsättningstillgångar				
Kortfristiga fordringar				
Kundfordringar	1 312 749	246 014	731 018	0
Fordringar hos koncernföretag	0	0	0	0
Övriga fordringar	439 878	1 059 431	922 475	663 655
Förutbetalda kostnader	2 789 531	1 908 096	2 797 866	1 878 273
	4 542 158	3 213 541	4 451 359	2 541 928
Kassa och bank	1 154 387	9 170 454	8 642 211	160 530
Summa omsättningstillgångar	5 696 545	12 383 995	13 093 570	2 702 458
SUMMA TILLGÅNGAR	82 663 309	66 287 426	72 491 111	44 144 251
EGET KAPITAL OCH SKULDER				
Eget kapital				
Bundet eget kapital				
Aktiekapital	2 907 625	2 707 625	2 907 625	2 176 163
Ej registrerat aktiekapital	64 070	0	0	0
Fritt eget kapital				
Överkursfond	204 182 045	191 445 166	201 114 859	165 896 852
Balanserat resultat	-136 819 503	-132 224 813	-132 224 814	-127 805 357
Periodens resultat	-3 258 551	-1 191 827	-4 729 863	-4 419 457
SUMMA EGET KAPITAL	67 075 686	60 736 151	67 067 807	35 848 201
Kortfristiga skulder				
Skulder till kreditinstitut	5 000 000	0	0	0
Leverantörsskulder	571 973	113 231	72 852	192 897
Skulder till koncernföretag	87 040	73 841	87 040	87 040
Övriga kortfristiga skulder	1 310 403	1 307 323	4 264 246	6 724 535
Upplupna kostnader & förutbetalda intäkter	8 618 207	4 056 880	999 166	1 291 578
Summa kortfristiga skulder	15 587 623	5 551 275	5 423 304	8 296 050
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	82 663 309	66 287 426	72 491 111	44 144 251
Ställda säkerheter	5 000 000	1 000 000	1 000 000	1 000 000
Summa säkerhet och ansvarsförbindelser	5 000 000	1 000 000	1 000 000	1 000 000

KASSAFLÖDESANALYS MODERBOLAG

Belopp i SEK	2023 APRIL-JUNI	2022 APRIL-JUNI	2023 JAN-JUNI	2022 JAN-JUNI	2022 JAN-DEC
DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN					
Rörelseresultat efter avskrivningar	-1 225 574	-1 307 169	-3 515 242	-2 681 279	-5 163 534
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	3 840	31 680	35 520	63 360	126 720
Erlagd ränta	-130 692	-16 637	-225 988	-105 970	-189 738
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar i rörelsekapitalet	-1 352 426	-1 292 126	-3 705 710	-2 723 889	-5 226 552
Kassaflöde från förändringar i rörelsekapital					
Ökning (-) / minskning (+) av kortfristiga fordringar	-384 185	-576 537	-90 799	-671 613	-1 909 431
Ökning (+) / minskning (-) av kortfristiga skulder	6 785 993	2 450 254	9 022 838	4 497 972	3 771 034
Kassaflöde från den löpande verksamheten	5 049 382	581 591	5 226 329	1 102 470	-3 364 949
Finansieringsverksamheten					
Upptagna kortfristiga lån	4 950 000	0	4 950 000	5 500 000	8 500 000
Amortering av låneskulder	0	-1 500 000	0	-1 500 000	-1 500 000
Nyemissioner	0	16 500 000	0	16 500 000	26 500 000
Emissionsutgifter	0	-67 548	-59 410	-67 548	-198 456
Lämnade lån till dotterföretag	-11 492 582	-6 825 680	-17 604 743	-12 524 998	-21 454 914
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	-6 542 582	8 106 772	-12 714 153	7 907 454	11 846 630
Periodens kassaflöde	-1 493 200	8 688 363	-7 487 824	9 009 924	8 481 681
Likvida medel vid periodens början	2 647 587	482 091	8 642 211	160 530	160 530
Likvida medel vid periodens slut	1 154 387	9 170 454	1 154 387	9 170 454	8 642 211
Summa disponibla likvida medel	1 154 387	9 170 454	1 154 387	9 170 454	8 642 211

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
Kvittningsemission	0	64 070	3 126 596	0	3 190 666
Emissionskostnader	0	0	-59 410	0	-59 410
Kostnader optioner	0	0	0	135 174	135 174
Omräkningsdifferens	0	0	0	-3 685 052	-3 685 052
Periodens resultat	0	0	0	-10 756 526	-10 756 526
VID PERIODENS SLUT	2 907 625	64 070	204 182 045	-204 894 344	2 259 396

FÖRÄNDRINGAR I EGET KAPITAL MODERBOLAG

Belopp i SEK	Aktiekapital	Ej reg. aktiekapital	Överkursfond	Ansamlad förlust	S:A eget kapital
Vid årets början	2 907 625	0	201 114 859	-136 954 677	67 067 807
Kvittningsemission	0	64 070	3 126 596	0	3 190 666
Emissionskostnader	0	0	-59 410	0	0
Kostnader optioner	0	0	0	135 174	135 174
Periodens resultat	0	0	0	-3 258 551	-3 258 551
VID PERIODENS SLUT	2 907 625	64 070	204 182 045	-140 078 054	67 075 686

FÖRÄNDRINGAR I ANTAL AKTIER MODERBOLAG

Belopp i SEK	2023 APRIL-JUNI	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	1 281 391	3 921 921	0	47 860 250	0
Omvänd split 1:10	0	0	0	-313 367 500	0
UTGÅENDE ANTAL	59 433 892	58 152 501	43 523 263	43 523 263	295 563 956

PERSONAL

- Antalet anställda i moderbolaget uppgick per den 30 juni 2023 till 1 person (1 person).
- Medelantalet anställda i moderbolaget för perioden uppgick till 1 person (1 person).
- Antalet anställda i koncernen uppgick per den 30 juni 2023 till 22 personer (13 personer).
- Medelantalet anställda i koncernen för perioden uppgick till 22 personer (13 personer).
- Bolaget har vid rapportdatum totalt 43 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

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.

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 13 april Gaming Corps live med betydande operatör i Nederländerna.
- Den 17 april fortsätter Gaming Corps med expansion till ny marknad och lanserar spel i Estland.
- Den 15 maj ingår Gaming Corps avtal med Kindred Group(Publ)
- Den 17 maj skriver styrelsen i Gaming Corps styrelse ner Kung Fu Factory aktierna.
- Den 17 maj publicerar Bolaget delårsrapport för det första kvartalet 2023.
- Den 25 Maj erhåller Gaming Corps tillstånd från Svenska Spelinspektionen för Spelprogramvara.
- Den 25 maj kallar Bolaget aktieägarna till Årsstämma.
- Den 25 maj Meddelar Daniel Redén att han lämnar styrelsen och stärker ledningsgruppen som Senior Rådgivare.
- Den 26 Maj publiceras Bolaget en rättelse till kallelsen.
- Den 5 juni publicerar Bolaget Årsredovisningen för 2022.
- Den 9 juni erhåller Gaming Corps godkännande i Lettland.
- Den 26 juni publicerar Gaming Corps kommunikén från årsstämman.

VÄSENTLIGA HÄNDELSER EFTER PERIODENS SLUT

Inga väsentliga händelser har skett efter periodens slut.

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 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
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 tredje kvartalet 2023 publiceras den 17 november 2023

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





gaming corps™