

**Delårsrapport Q4
och Bokslutskommuniké
2023**

1 oktober – 31 december



Innehåll

Fjärde 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 Q4	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
Kommande redovisningstillfällen	28
Kontaktinformation	29

Bolagets finansiella rapporter finns tillgängliga på hemsidan under fliken Investor Relations. Här hittar du även kallelser till bolagets stämmor.

www.gamingcorps.com/corporate/investor-relations/

Fjärde kvartalet 2023

Nyckeltal

	KONCERN OKT-DEC 2023	KONCERN OKT-DEC 2022
Nettoomsättning	6,97 MSEK	5,37 MSEK
Rörelseresultat	-5,67 MSEK	-4,77 MSEK
Resultat efter finansiella poster	-8,69 MSEK	-7,36 MSEK
Resultat per aktie före utspädning	-0,15	-0,13
Resultat per aktie efter utspädning	-0,14	-0,13

Väsentliga händelser under perioden

- Den 9 november ingår Gaming Corps avtal med Betfair
- Den 17 november avger Bolaget sin delårsrapport för det tredje kvartalet
- Den 20 november Tecknar Gaming Corps avtal med Betway
- Den 30 november får Gaming Corps ny styrelseordförande
- Den 13 december erhåller Gaming Corps ISO27001:2022 certifiering
- Den 21 december beslutar styrelsen om att genomföra en riktad nyemission om totalt ca 11 MSEK
- Den 21 december kallar Bolaget till extra bolagsstämma i Gaming Corps AB

Väsentliga händelser efter periodens slut

- Den 11 januari kommunicé från extra bolagsstämma
- Den 23 januari Gaming Corps lanserar ny varumärkesidentitet och uppdaterad hemsida
- Den 30 januari Gaming Corps ingår avtal med PokerStars
- Den 5 februari erhåller Gaming Corps spellicens i Storbritannien från UK Gambling Commission

VI HAR
5 000+
AKTIEÄGARE

MALTA
SVERIGE
UNITED KINGDOM

45 MEDARBETARE

VI ÄR NU LIVE PÅ
1 200+ KASINON

GCOR NOTERAD
SEDAN 2015

VD har ordet

Kära aktieägare,

Åter ett verksamhetsår att reflektera tillbaka på med beundran sedan starten, hur Gaming Corps har utvecklats till ett spelutvecklingsbolag inom kasino att förlita sig på. Nettoomsättningen 2022 i jämförelse till 2023 skiljer sig med hela 250% från 12,4 MSEK till cirka 31,1 MSEK. Rörelsens resultat har förbättrats marginellt med ett fortsatt fokus på att korrigera utgifterna sett i förhållande till intäkterna. Gaming Corps består idag av 45 medarbetare i flera geografiska områden världen över, med 100% fokus på att producera den bästa spelupplevelsen för våra kunder.

Regelefterlevnad har som alltid varit ett centralt fokus för Gaming Corps för att påvisa tillförlitlighet, här har 2023 tydligt visat detta då vi erhöll ISO27001:2022 certifiering samt vår efterlängtdade UK Gambling Commission licens för att möjliggöra distribution av spel för den största spelmarknaden i Europa, Storbritannien. Gaming Corps har kontinuerlig lanserat produkter, en slot ungefär var 4:e vecka och därutöver Mines-, och Crash-spel. Spelen finns idag tillgängliga på fler än 1 200 onlinekasinon och med ytterligare över 400 kasinon som väntar på driftsättning. Jämförelsevis fanns bolagets spel tillgängliga på omkring 402 onlinekasinon i slutet på 2022 fram till dagens siffra på cirka 1200 vilket motsvarar en ökning på ca 198%.

Jag har nu valt att dela ytterligare en graf för att visa hur den latinamerikanska marknaden påverkat intäkterna under verksamhetsåret, den röda grafen visar procentuella intäkterna från Lat-Am. Här kan vi tydligt se hur Lat-Am drev tillväxten till en början för att sedan ebba ut. Nu ser vi att hela verksamheten (Lat-AM exkluderat) har visat tillväxt och ökad tillförlit för Bolagets spel på samtliga marknader. För verksamheten är detta en nyckelfaktor för att lyckas med tillväxt samtidigt som vi bygger upp en allt sundare affärsverksamhet.

Jag ihop med övriga ledningen har fokuserat på att effektivisera verksamheten och sett över delar inom organisationen som vi kan minska men också budgeterat för andra delar som kan komma att behöva förstärkas framgent.



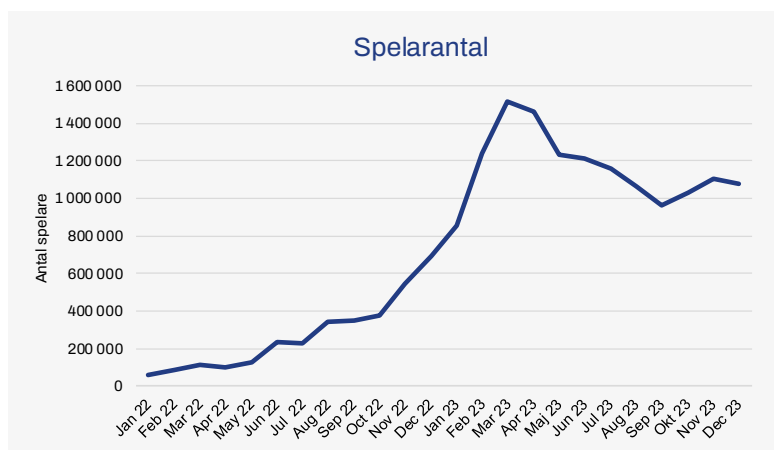
Jag ser fram emot att under året presentera de kommande spelen som vi arbetat med bakom kulisserna, både för er aktieägare och för våra kunder. Ett större spelsläpp kommer att lanseras under våren från en av våra kunder som också har stora planer för marknadsföring av spelet.

Jag vill som alltid tacka våra aktieägare för engagemang och support.

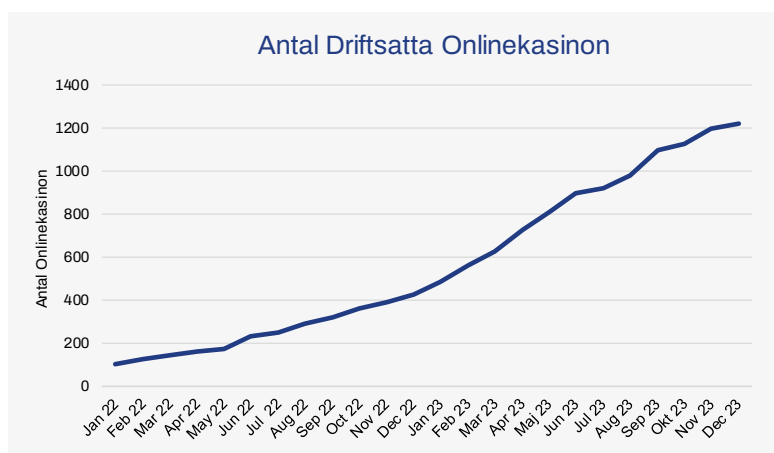
Juha Kauppinen
VD Gaming Corps AB



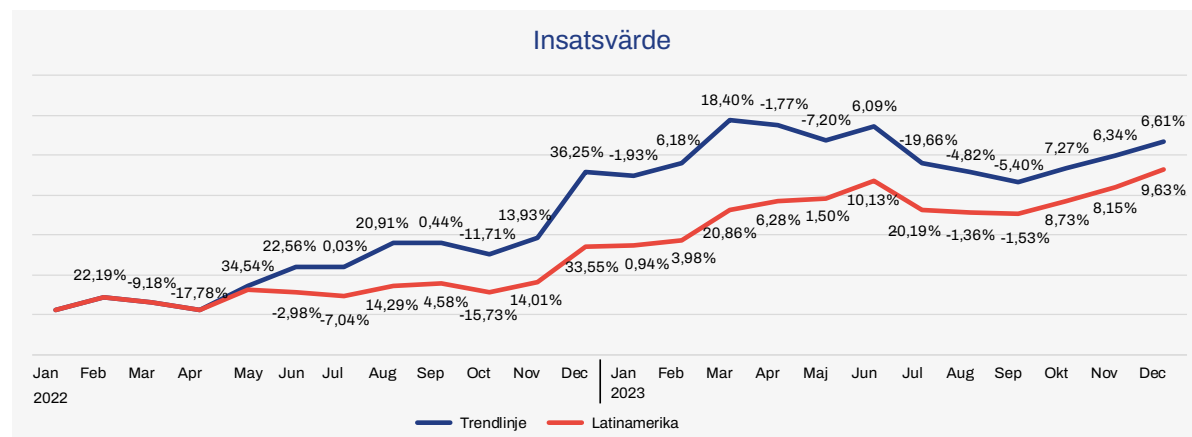
Antal spelare



Antal driftsatta onlinekasinon



Insatsvärde



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

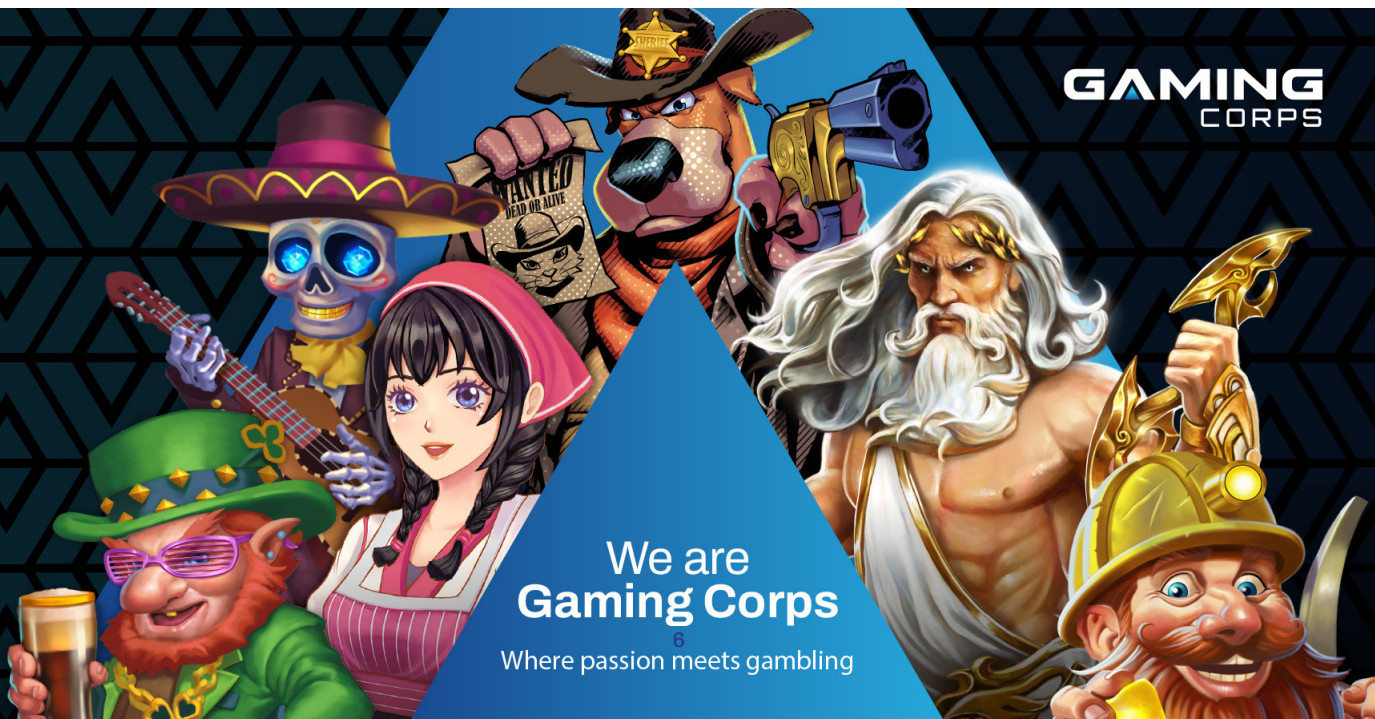
Gaming Corps har huvudkontor i Uppsala och en utvecklingsstudio på Malta, från vilka medarbetarna arbetat på distans sedan 2020 på grund av pandemin. Verksamheten på Malta bedrivs av Gaming Corps Malta Ltd. som ägs av Gaming Corps Holding Ltd. som i sin tur är ett helägt dotterbolag till Gaming Corps 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 där efter 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 fler än 1200 onlinekasinon över mer än 50 geografiska marknader, via de operatörer Gaming Corps har avtal med. Fler än 400 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

We are
Gaming Corps

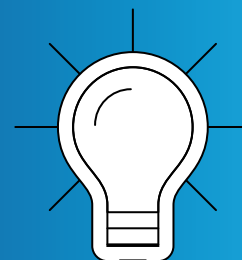
Where passion meets gambling

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 VISION is to be recognized worldwide as a prime mover in the evolution of the Gaming and iGaming industries



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.

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.

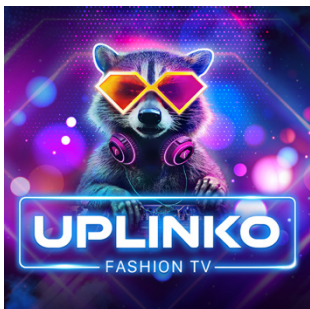
Publicerade spel Q4



Destino Das Almas



Lobster Hotpot



Uplinko



xMas Plinko



Mighty Mammoth



Affärsområde iGaming

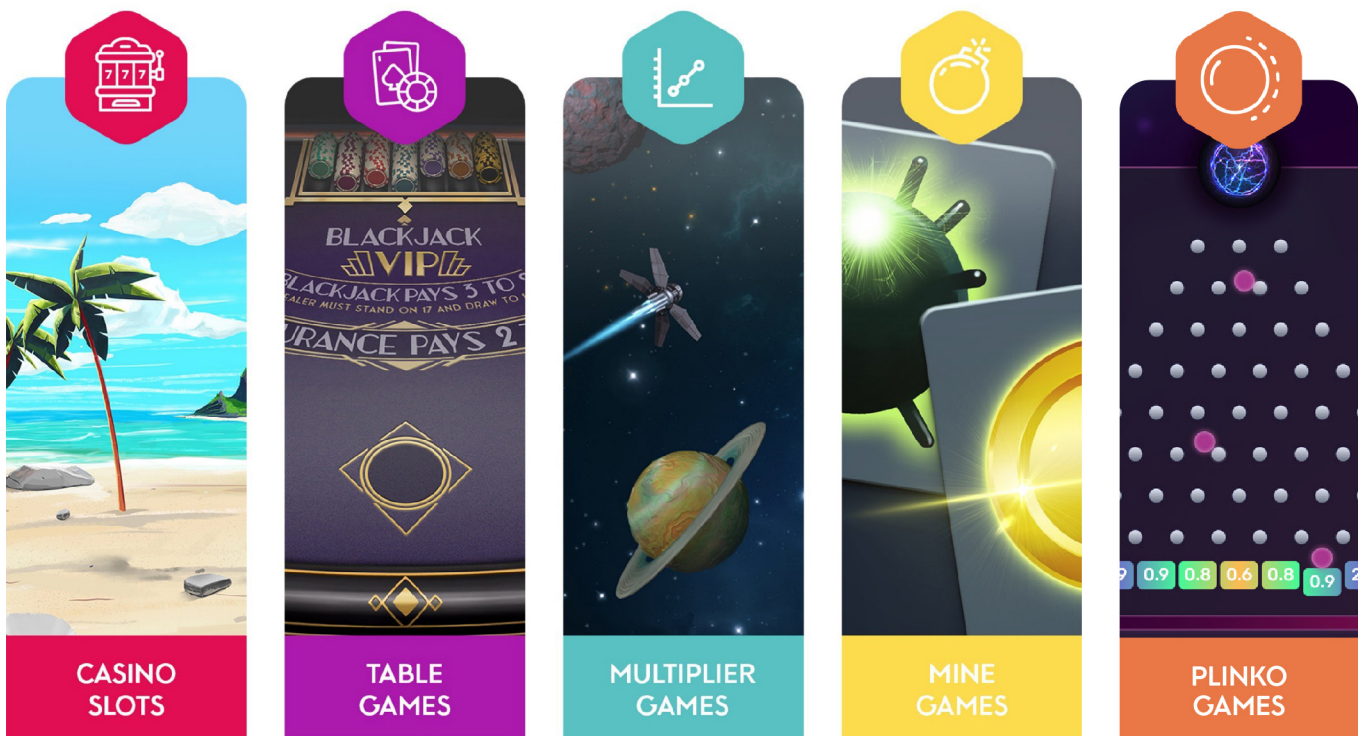
iGaming

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 fler än 1 200 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 fler än 400 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, skräddarsydda 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 premium-profil 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 Roulettspel. 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.





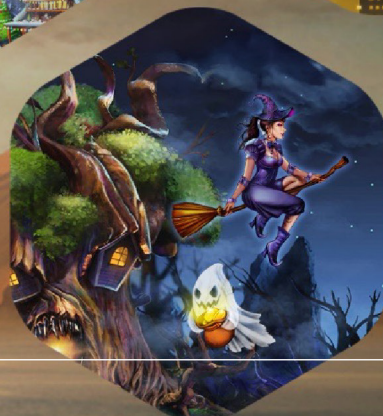
Multiplier Games

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 kryptovalutaspe-larna 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. Verktyget uppdateras kontinuerligt efter förfrågan och behovet från operatörerna.



Finansiell översikt

Intäkter & kostnader

INTÄKTER

Under perioden har koncernen intäkter om totalt ca 7 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 fler än 1.200 driftsatta onlinekasinon och fler än 400 väntar driftsättning, vilket inbegriper exponering mot spelare på cirka 50 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

Bolaget har efter rapportdatum erhållit kontanta medel om 6,3 MSEK i nyemitterade medel. Givet detta och befintliga likvida medel, förväntat kassaflöde samt kundfordringar bedömer styrelsen att Bolaget har tillräckliga medel för driften de kommande tre månaderna.

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 23 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.

Bolaget tillämpar kostnadsföringsprincipen avseende internt och extern upparbetade immateriella anläggningstillgångar. Det innebär att utgifter för produktutveckling redovisas som kostnad i den takt 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 29 december 2023, var sista avslutet på kursen 1,395 SEK per aktie vilket motsvarar ett börsvärde om cirka 82,9 MSEK baserat på 59 433 892 utestående aktier.

AKTIEKAPITAL

Per den 31 december 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 OKT-DEC	2022 OKT-DEC	2023 JAN-DEC	2022 JAN-DEC
Nettoomsättning	6 973 957	5 366 874	31 121 077	12 408 081
EBITDA	-5 221 758	-4 287 191	-20 514 564	-22 925 180
EBIT	-4 575 308	-4 575 308	-7 610 577	-7 610 577
Rörelseresultat	-5 667 658	-4 774 992	-22 464 761	-24 867 278
Periodens resultat	-8 692 391	-7 359 401	-24 080 811	-24 439 140
Soliditet vid periodens utgång %	9,6%	61,1%	9,6%	61,1%
Räntabilitet på eget kapital %	neg.	neg.	neg.	neg.
Eget kapital per aktie				
före utspädning kr	0,03	0,23	0,03	0,23
efter utspädning kr	0,02	0,23	0,02	0,23
Aktiens slutkurs för perioden	1,40	2,19	1,40	2,19
Resultat per aktie				
före utspädning kr	-0,15	-0,13	-0,41	-0,48
efter utspädning	-0,14	-0,13	-0,40	-0,48
Antal aktier vid periodens slut*	67 001 619	58 152 501	67 001 619	58 152 501
Utestående optioner**	1 100 000	0	1 100 000	0
Genomsnittligt antal aktier, före och efter utspädning	59 433 892	58 152 501	59 423 840	50 609 422
Antal anställda				
i genomsnitt	22	20	21	18
vid periodens slut	22	20	22	20

*) I saldot ingår 7 567 727 stycken nyemitterade aktier, vilka ännu ej registrerats.

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

RESULTATRÄKNING KONCERN

Belopp i SEK	2023 OKT-DEC	2022 OKT-DEC	2023 JAN-DEC	2022 JAN-DEC
Rörelsens intäkter m.m				
Nettoomsättning	6 973 957	5 366 874	31 121 077	12 408 081
Övriga rörelseintäkter	181 557	91 792	361 033	224 848
	7 155 514	5 458 666	31 482 110	12 632 929
Rörelsens kostnader				
Övriga externa kostnader	-7 336 433	-6 493 528	-32 443 367	-22 870 126
Personalkostnader	-4 874 037	-3 252 329	-19 303 502	-12 656 521
Av- och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	-445 900	-487 801	-1 950 197	-1 942 098
Övriga rörelsekostnader	-166 802	0	-249 805	-31 462
Rörelseresultat	-5 667 658	-4 774 992	-22 464 761	-24 867 278
Finansiella poster				
Valutaförändringar långfristiga fordringar	-2 748 834	877 238	-413 275	3 995 855
Nedskrivning av andelar i andra företag	0	-3 372 446	0	-3 372 446
Nedskrivning av fordringar i andra företag	0	0	-474 701	0
Räntekostnader och liknande resultatposter	-275 899	-89 201	-728 074	-195 271
Resultat efter finansiella poster	-8 692 391	-7 359 401	-24 080 811	-24 439 140
Resultat före skatt	-8 692 391	-7 359 401	-24 080 811	-24 439 140
Skatt på periodens resultat	0	0	0	0
PERIODENS RESULTAT	-8 692 391	-7 359 401	-24 080 811	-24 439 140

BALANSRÄKNING KONCERN

Belopp i SEK	2023-12-31	2022-12-31	2021-12-31
TILLGÅNGAR			
Anläggningstillgångar			
Immateriella anläggningstillgångar			
Övriga immateriella tillgångar	3 194 380	4 831 197	6 053 282
	3 194 380	4 831 197	6 053 282
Materiella anläggningstillgångar			
Inventarier, verktyg och installationer	195 719	415 531	451 180
	195 719	415 531	451 180
Finansiella anläggningstillgångar			
Andra långfristiga värdepappersinnehav	1 100 001	1 100 001	4 472 447
Andra långfristiga fordringar	0	52 193	52 193
	1 100 001	1 152 194	4 524 640
SUMMA ANLÄGGNINGSTILLGÅNGAR	4 490 100	6 398 922	11 029 102
Omsättningstillgångar			
Kortfristiga fordringar			
Tecknat, ej inbetalt aktiekapital	5 800 000	0	0
Kundfordringar	1 195 998	761 120	198 013
Övriga fordringar	563 529	1 048 558	908 659
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	4 037 697	4 183 405	2 521 331
	11 597 224	5 993 083	3 628 003
Kassa och bank	1 477 607	9 591 264	288 632
Summa omsättningstillgångar	13 074 831	15 584 347	3 916 635
SUMMA TILLGÅNGAR	17 564 931	21 983 269	14 945 737
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
Eget kapital			
Aktiekapital	2 971 695	2 907 625	2 176 163
Ej registrerat aktiekapital	378 386	0	0
Övrigt tillskjutet kapital	211 855 023	201 114 859	165 896 852
Balanserat resultat inkl. periodens resultat	-213 524 041	-190 587 940	-163 118 475
SUMMA EGET KAPITAL	1 681 063	13 434 544	4 954 540
Långfristiga skulder			
Andra Långfristiga skulder	3 000 000	0	0
	3 000 000	0	0
Kortfristiga skulder			
Skulder till kreditinstitut	5 000 000	0	0
Leverantörsskulder	2 252 143	1 734 407	1 677 168
Övriga kortfristiga skulder	3 789 268	5 443 808	6 856 794
Upplupna kostnader & förutbetalda intäkter	1 842 457	1 370 510	1 457 235
	12 883 868	8 548 725	9 991 197
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	17 564 931	21 983 269	14 945 737
Ställda säkerheter	5 000 000	1 000 000	1 000 000
Summa säkerhet och ansvarsförbindelser	5 000 000	1 000 000	1 000 000

KASSAFLÖDESANALYS KONCERN

Belopp i SEK	2023 JAN-DEC	2022 JAN-DEC	2021 JAN-DEC
Den löpande verksamheten			
Rörelseresultat efter avskrivningar	-22 464 761	-24 867 278	-22 460 701
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	1 950 197	1 942 098	1 873 182
Erlagd ränta	-728 074	-195 271	-87 409
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar i rörelsekapitalet	-21 242 638	-23 120 451	-20 674 928
Kassaflöde från förändringar i rörelsekapital			
Ökning (-) / minskning (+) av kortfristiga fordringar	-673 616	-2 365 080	-1 864 917
Ökning (+) / minskning (-) av kortfristiga skulder	-664 857	1 654 326	543 228
Kassaflöde från den löpande verksamheten	-22 581 111	-23 831 205	-21 996 617
Investeringsverksamheten			
Investeringar immateriella anläggningstillgångar	0	0	-6 783 680
Investeringar materiella anläggningstillgångar	0	-167 707	-13 121
Avyttring av andelar i andra företag	0	0	1 298 325
Kassaflöde från investeringsverksamheten	0	-167 707	-5 498 476
Finansieringsverksamheten			
Upptagna långfristiga lån	3 000 000	0	5 500 000
Upptagna kortfristiga lån	6 000 000	8 500 000	0
Amortering av låneskulder	0	-1 500 000	0
Nyemission	5 800 000	26 500 000	0
Emissionsutgifter	-332 546	-198 456	0
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	14 467 454	33 301 544	5 500 000
Periodens kassaflöde	-8 113 657	9 302 632	-21 995 093
Likvida medel vid periodens början	9 591 264	288 632	22 283 725
Likvida medel vid periodens slut	1 477 607	9 591 264	288 632
SUMMA DISPONIBLA LIKVIDA MEDEL	1 477 607	9 591 264	288 632

RESULTATRÄKNING MODERBOLAG

Belopp i SEK	2023 OKT-DEC	2022 OKT-DEC	2023 JAN-DEC	2022 JAN-DEC
Rörelsens intäkter m.m				
Nettoomsättning	7 268 339	4 927 817	27 677 903	15 226 352
Övriga rörelseintäkter	181 557	91 792	361 033	224 848
	7 449 896	5 019 609	28 038 936	15 451 200
Rörelsens kostnader				
Övriga externa kostnader	-8 267 397	-5 370 542	-31 310 562	-18 630 534
Personalkostnader	-868 767	-505 714	-2 811 729	-1 826 018
Av- och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	0	-31 680	-35 520	-126 720
Övriga rörelsekostnader	-166 802	0	-249 805	-31 462
Rörelseresultat	-1 853 070	-888 327	-6 368 680	-5 163 534
Finansiella poster				
Valutförändringar långfristiga fordringar	-2 748 834	877 238	-413 275	3 995 855
Nedskrivning av fordringar i andraföretag	0	0	-474 701	0
Nedskrivning av andelar i andra företag	0	-3 372 446	0	-3 372 446
Räntekostnader och liknande resultatposter	-317 426	-83 708	-726 104	-189 738
Resultat efter finansiella poster	-4 919 330	-3 467 243	-7 982 760	-4 729 863
Resultat före skatt	-4 919 330	-3 467 243	-7 982 760	-4 729 863
Skatt på periodens resultat	0	0	0	0
PERIODENS RESULTAT	-4 919 330	-3 467 243	-7 982 760	-4 729 863

BALANSRÄKNING MODERBOLAG

Belopp i SEK	2023-12-31	2022-12-31	2021-12-31
TILLGÅNGAR			
Anläggningstillgångar			
Immateriella anläggningstillgångar			
Övriga immateriella tillgångar	0	35 520	162 240
	0	35 520	162 240
Finansiella anläggningstillgångar			
Andelar i koncernföretag	12 520	12 520	12 520
Andra långfristiga värdepappersinnehav	1 100 001	1 100 001	4 472 447
Fordringar koncernföretag	72 334 032	58 197 307	36 742 393
Lämnade depositioner	0	52 193	52 193
	73 446 553	59 362 021	41 279 553
SUMMA ANLÄGGNINGSTILLGÅNGAR	73 446 553	59 397 541	41 441 793
Omsättningstillgångar			
Kortfristiga fordringar			
Tecknat, ej inbetalt aktiekapital	5 800 000	0	0
Kundfordringar	807 222	731 018	0
Övriga fordringar	485 994	922 475	663 655
Förutbetalda kostnader	3 104 548	2 797 866	1 878 273
	10 197 764	4 451 359	2 541 928
Kassa och bank	868 670	8 642 211	160 530
Summa omsättningstillgångar	11 066 434	13 093 570	2 702 458
SUMMA TILLGÅNGAR	84 512 987	72 491 111	44 144 251
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
Eget kapital			
Bundet eget kapital			
Aktiekapital	2 971 695	2 907 625	2 176 163
Ej registrerat aktiekapital	378 386	0	0
Fritt eget kapital			
Överkursfond	211 855 023	201 114 859	165 896 852
Balanserat resultat	-136 399 670	-132 224 814	-127 805 357
Periodens resultat	-7 984 760	-4 729 863	-4 419 457
SUMMA EGET KAPITAL	70 820 674	67 067 807	35 848 201
Långfristiga skulder			
Andra långfristiga skulder	3 000 000	0	0
Kortfristiga skulder			
Skulder till kreditinstitut	5 000 000	0	0
Leverantörsskulder	1 466 591	72 852	192 897
Skulder till koncernföretag	87 040	87 040	87 040
Övriga kortfristiga skulder	2 536 675	4 264 246	6 724 535
Upplupna kostnader & förutbetalda intäkter	1 602 007	999 166	1 291 578
Summa kortfristiga skulder	10 692 313	5 423 304	8 296 050
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	84 512 987	72 491 111	44 144 251
Ställda säkerheter	5 000 000	1 000 000	1 000 000
Summa säkerhet och ansvarsförbindelser	5 000 000	1 000 000	1 000 000

KASSAFLÖDESANALYS MODERBOLAG

Belopp i SEK	2023 JAN-DEC	2022 JAN-DEC	2021 JAN-DEC
DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN			
Rörelseresultat efter avskrivningar	-6 368 680	-5 163 534	-4 557 197
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	35 520	126 720	126 720
Erlagd ränta	-726 104	-189 738	-45 966
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar i rörelsekapitalet	-7 059 264	-5 226 552	-4 476 443
Kassaflöde från förändringar i rörelsekapital			
Ökning (-) / minskning (+) av kortfristiga fordringar	-246 405	-1 909 431	-1 479 277
Ökning (+) / minskning (-) av kortfristiga skulder	269 009	3 771 034	-587 801
Kassaflöde från den löpande verksamheten	-7 036 660	-3 364 949	-6 543 521
Investeringsverksamheten			
Avyttring av andelar i andra företag	0	0	1 298 325
Kassaflöde från investeringsverksamheten	0	0	1 298 325
Finansieringsverksamheten			
Upptagna långfristiga lån	3 000 000	0	5 500 000
Upptagna kortfristiga lån	6 000 000	8 500 000	0
Amortering av låneskulder	0	-1 500 000	0
Nyemissioner	5 800 000	26 500 000	0
Emissionsutgifter	-332 546	-198 456	0
Lämnade lån till dotterföretag	-15 204 335	-21 454 914	-21 936 931
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	-736 881	11 846 630	-16 436 931
Periodens kassaflöde	-7 773 541	8 481 681	-21 682 127
Likvida medel vid periodens början	8 642 211	160 530	21 842 657
Likvida medel vid periodens slut	868 670	8 642 211	160 530
Summa disponibla likvida medel	868 670	8 642 211	160 530

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
Nyemission	0	378 386	5 536 364	0	5 914 750
Kvittningsemission	64 070	0	5 536 346	0	5 600 416
Emissionskostnader	0	0	-332 546	0	-332 546
Kostnader optioner	0	0	0	555 007	555 007
Omräkningsdifferens	0	0	0	589 703	589 703
Periodens resultat	0	0	0	-24 080 811	-24 080 811
VID PERIODENS SLUT	2 971 695	378 386	211 855 023	-213 524 041	1 681 063

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
Ej registrerat aktiekapital	0	0	0	0	0
Nyemission	0	378 386	5 536 364	0	5 914 750
Kvittningsemissioner	64 070	0	5 536 346	0	5 600 416
Emissionskostnader	0	0	-332 546	0	-332 546
Kostnader optioner	0	0	0	555 007	555 007
Periodens resultat	0	0	0	-7 984 760	-7 984 760
VID PERIODENS SLUT	2 971 695	378 386	211 855 023	-144 384 430	70 820 674

FÖRÄNDRINGAR I ANTAL AKTIER MODERBOLAG

Belopp i SEK	2023 HELÅR	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

* Utgående antal avser registrerat antal aktier per rapportdatum.

PERSONAL

- Antalet anställda i moderbolaget uppgick per den 31 december 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 31 december 2023 till 22 personer (20 personer).
- Medelantalet anställda i koncernen för perioden uppgick till 22 personer (20 personer).
- Bolaget har vid rapportdatum cirka 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

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 HÄNDELSE UNDER PERIODEN

- Den 9 november ingår Gaming Corps avtal med Betfair
- Den 17 november avger Bolaget sin delårsrapport för det tredje kvartalet
- Den 20 november Tecknar Gaming Corps avtal med Betway
- Den 30 november får Gaming Corps ny styrelseordförande
- Den 13 december erhåller Gaming Corps ISO27001:2022 certifiering
- Den 21 december beslutar styrelsen om att genomföra en riktad nyemssion om totalt ca 11 MSEK
- Den 21 december kallar Bolaget till extra bolagsstämma i Gaming Corps AB

VÄSENTLIGA HÄNDELSE EFTER PERIODENS SLUT

- Den 11 januari kommunicé från extra bolagsstämma
- Den 23 januari Gaming Corps lanserar ny varumärkesidentitet och uppdaterad hemsida
- Den 30 januari Gaming Corps ingår avtal med PokerStars
- Den 5 februari erhåller Gaming Corps spellicens i Storbritannien från UK Gambling Commission

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 2023 till 144,3 MSEK.

GRANSKNING

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

KOMMANDE REDOVISNINGSTILLFÄLLEN

- Delårsrapport Q1 2024 publiceras 2024-05-17
- Årsstämma (AGM) 2024-06-26
- Delårsrapport Q2 2024 publiceras 2024-08-23
- Delårsrapport Q3 2024 publiceras 2024-11-15
- Delårsrapport Q4 2024 publiceras 2025-02-21

KONTAKTINFORMATION

POSTADRESSER

Gaming Corps AB
Postbox 2066
750 02 Uppsala
Sweden

Quad Central, Q3 Level 1, Office 5,
Triq L-Esportaturi, Birkirkara CBD1040,
Malta

EMAILADRESSER

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

CERTIFIED ADVISER

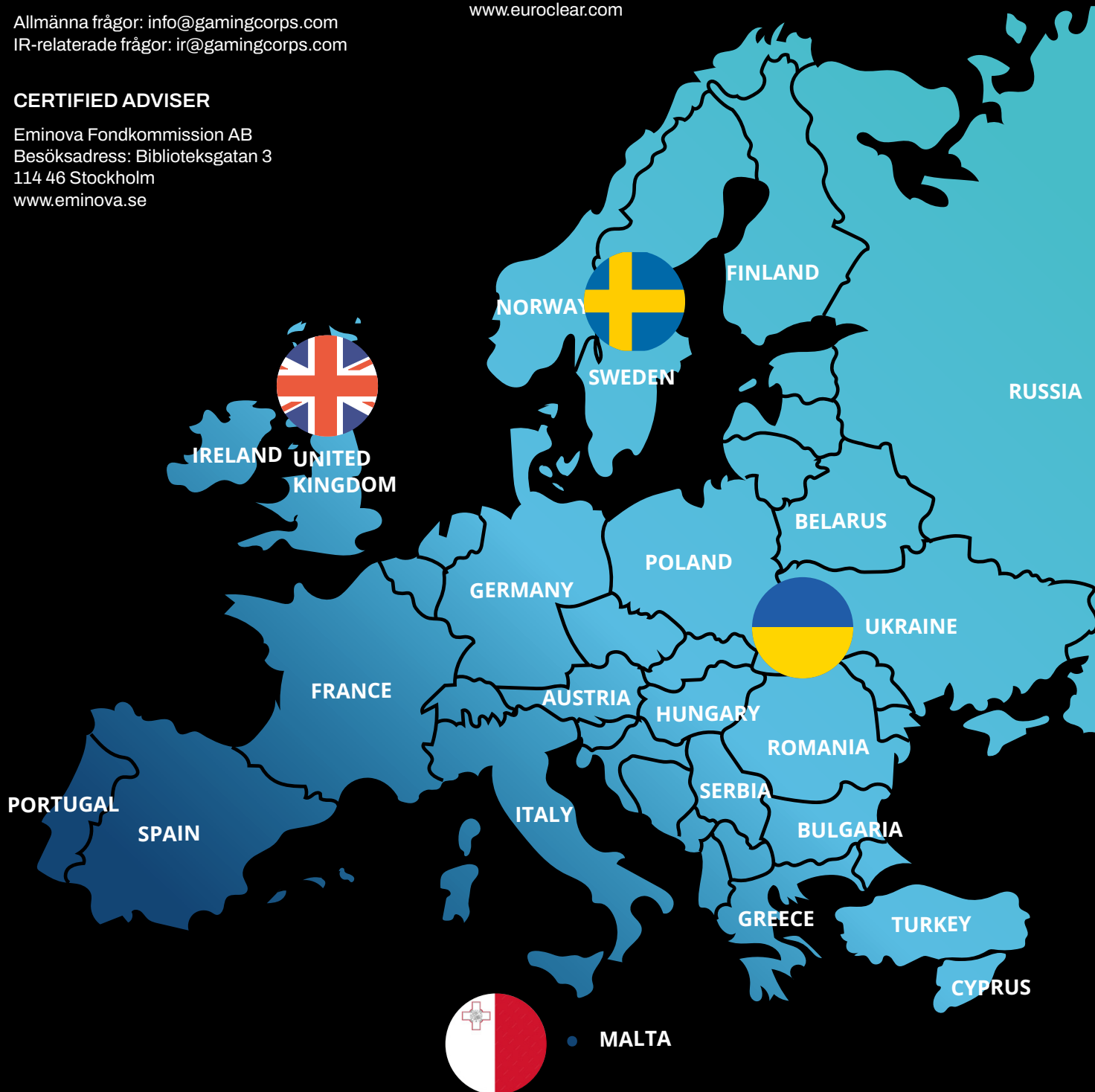
Eminova Fondkommission AB
Besöksadress: Biblioteksgatan 3
114 46 Stockholm
www.eminova.se

REVISOR

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

KONTOFÖRANDE INSTITUT

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



GAMING
CORPS