GAMING CORPS

Q2

Delårsrapport andra kvartalet 2024

1 april– 30 juni



Innehåll

Andra kvartalet 2024	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	13
Mine Games	14
Plinko Games	15
Smash4cash	16
Finansiell översikt	**17**
Intäkter & kostnader	18
Koncern	19
Moderbolag	23
Eget kapital & aktier	26
Allmänt	27
Väsentliga händelser och övriga upplysningar	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/

Andra kvartalet 2024

Nyckeltal

	KONCERN APR–JUNI 2024	KONCERN APR–JUNI 2023
Nettoomsättning	8,5 MSEK	8,1 MSEK
Rörelseresultat	-6,4 MSEK	-6,2 MSEK
Resultat efter finansiella poster	-8,1 MSEK	-6,7 MSEK
Resultat per aktie	-0,12 SEK	-0,11 SEK

Väsentliga händelser under perioden

- Den 3 april lanserar bolaget marknadsanpassat Crash Game för Latinamerika
- Den 16 april Gaming Corps lanserar spel i samarbete med Snoop Dogg och Roobet
- Den 25 april anmälan om eget utträde ur Gaming Corps styrelse
- Den 17 maj Bolaget avger delårsrapport för det första kvartalet 2024
- Den 29 maj kallelse till årsstämma i Gaming Corps
- Den 7 juni avger årsredovisningen för räkenskapsåret 2023
- Den 14 juni Gaming Corps tar hem silver på EGR B2B Awards 2024
- Den 28 juni kommuniké från årsstämma i Gaming Corps AB

Väsentliga händelser efter periodens slut

- Den 12 juli Gaming Corps tecknar avtal för lansering i Bulgarien
- Den 1 augusti meddelar Gaming Corps lansering av Snoops High Rollers globalt
- Den 2 augusti Gaming Corps ingår avtal till ett initialt ordervärde om ca 7 MSEK för
- spelutveckling Den 7 Gaming Corps börjar erbjuda RGS (Remote Game Server) som nytt affärsområde

VI HAR
5 000+
AKTIEÄGARE

MALTA
SVERIGE
UNITED KINGDOM

47 MEDARBETARE

VI ÄR NU LIVE PÅ
1 360+ KASINON

GCOR NOTERAD
SEDAN 2015

VD har ordet

Kära aktieägare,

Årets andra kvartal inleddes med en viktig milstolpe för oss som bolag när vi lanserade spelet Snoops High Roller's. Utöver starkt ökad Brand Awareness för Gaming Corps inom både industrin och bland spelare och streamers såg vi också rekordsiffror för spelet i sig. Detta trots att det enbart fanns utrullat exklusivt på ett kasino och då i jämförelse med andra lanseringar som varit på global nivå redan från början. Imponerande och väldigt roligt.

Vi arbetade också tätt tillsammans med Roobet-teamet för att få så många streamers som möjligt att spela spelet och därmed locka ytterligare spelare. Feedbacken från samtliga var mycket positiv och den unika spelupplevelse vi haft som målsättning med spelet togs emot på bästa sätt. Streams från bland annat Xposed och hundratusentals visningar i kombination med Snoop Doggs deltagande under de olympiska spelen i Paris gör att timingen känns perfekt inför den globala lanseringen av spelet den tredje oktober. Vår teknologiportfölj innehåller sex unika spelmotorer, och den snabbt ökande efterfrågan på exempelvis Smash4Cash-spelen är glädjande att se. Mekaniken är enkel att förstå för spelarna, samtidigt som den är väldigt underhållande och något helt nytt för online-marknaden.

Vi arbetar fortsatt på att lägga till ytterligare marknader i vår redan breda distribution. Bland annat för vi diskussioner med kunder i Kanada, Sydafrika och den så viktiga Nordamerikanska marknaden. I skrivande stund är inget klart, men jag hoppas få tillfälle att återkomma inom detta ämne inom kort.

Sett till våra siffror finns det mycket att glädjas över i kvartalet. Vi gör vårt bästa kvartal hittills som bolag, och ser också rekordnivåer inom både spelarantal, insatsvärden och antalet onlinekasinon vi når genom vårt distributionsnätverk. Som vi har berättat tidigare har vi arbetat väldigt hårt med att bygga upp vår distribution, nu har vi kommit till nästa fas i vår tillväxtstrategi vilket istället blir ett ökat fokus på sälj och intäkter.



Ser vi till Bolagets intäkter och utgifter påverkas dessa under kvartalet till viss del av valutakurser. Utgiftssidan påverkas också av ett intensivt arbete vi genomfört med externa konsulter där vi lagt strategier för Bolaget de kommande 12 månader inom områden som produkt, försäljning, marknadsföring och inte minst uppdatering av våra tekniska plattformar. Detta arbete, som jag även berättade kort om i förra rapporten, lägger en mycket viktig grund för oss i vår strävan att lyfta bolaget ytterligare en nivå.

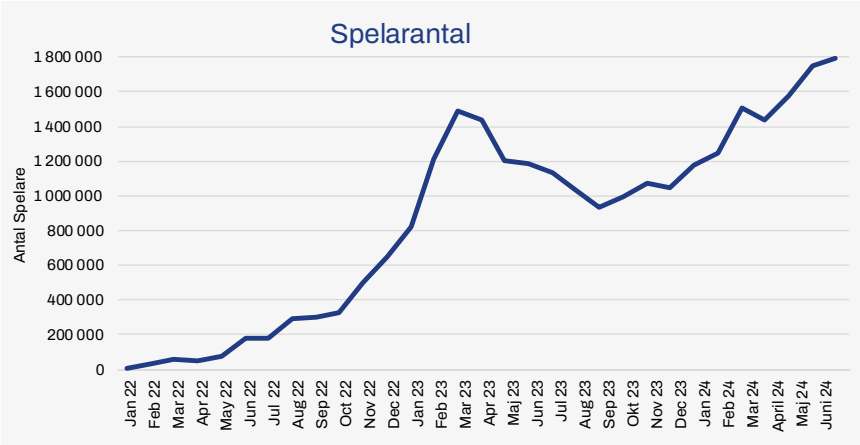
Vi fortsätter nu arbeta hårt för att skapa ett ännu starkare Gaming Corps med ökad tillväxt och ökat värde för Gaming Corps aktieägare.

Jag vill som alltid tacka för ert engagemang och support.

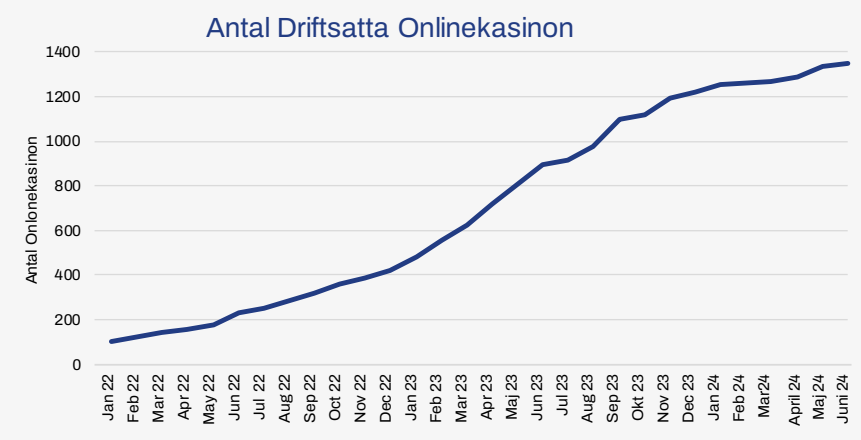
Med vänliga hälsningar,
Juha Kauppinen
VD Gaming Corps AB



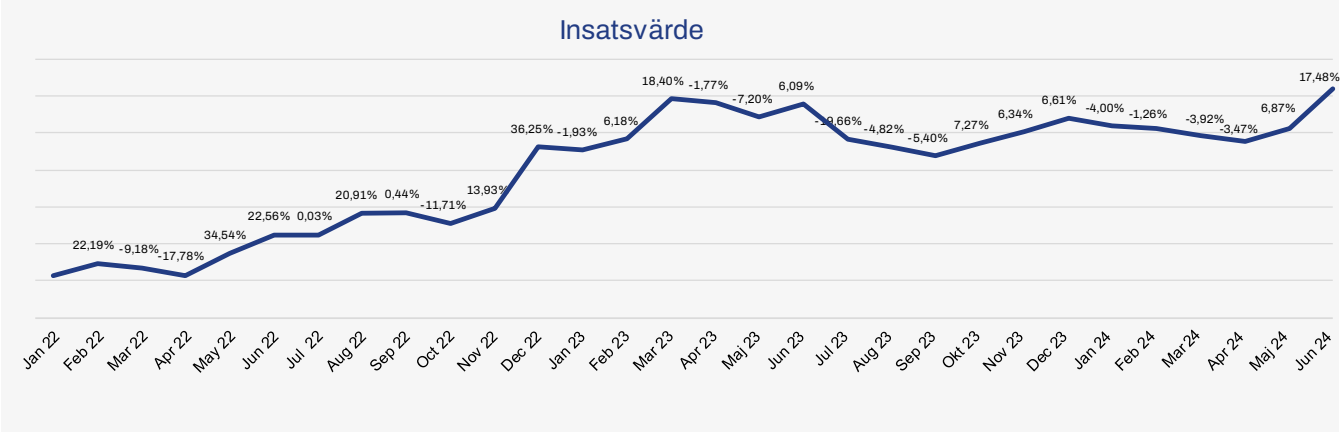
Antal spelare



Antal driftsatta onlinekasinon



Insatsvärde



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.

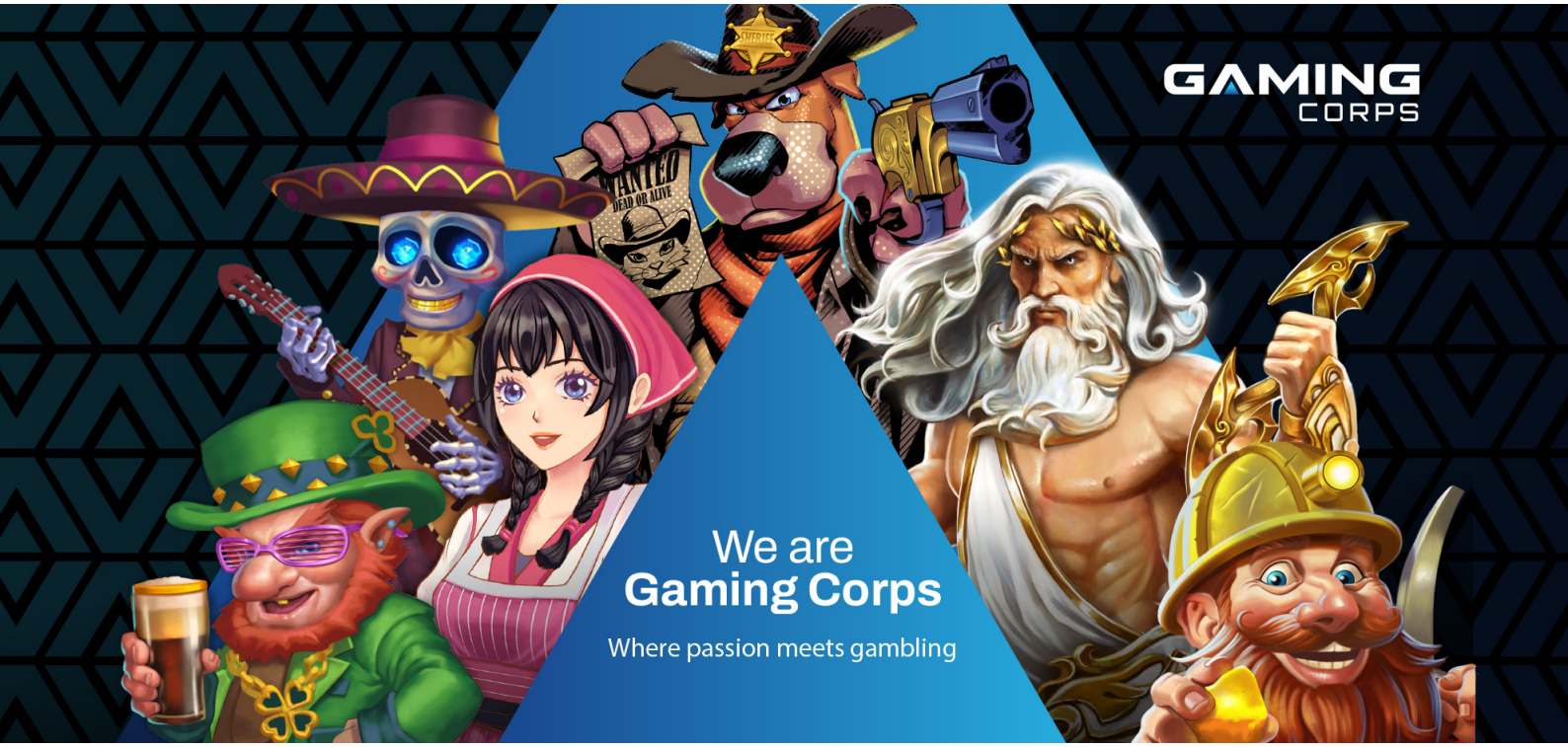
OM BOLAGET

Gaming Corps har sitt säte i Uppsala och helägda dotterbolag på Malta, från vilka medarbetarna arbetat på distans och där all spelutveckling sker. 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. Gaming Corps Malta Ltd. har också etablerat ett dotterbolag i Storbritannien vid namn Gaming Corps UK Ltd. till vilket vissa anställningar och konsultavtal har knutits till. 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 flera kategorier av kasinospel: Casino Slots, Table Games, Multiplier Games, Mine Games och Smash4cash. 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.

Gaming Corps har sedan den 11 februari 2020 licensen ”Critical Gaming Supply License” för utgivning av digitala kasinospel utställd av Malta Gaming Authority. I februari 2024 erhöll Bolaget sin spellicens i Storbritannien via UK Gambling Commission och fortsätter arbetet med att successivt öka antalet marknader där verksamheten möter regionala krav och samt erhålla nödvändiga certifikat. Idag möter Bolaget kraven ibland andra Kroatien, Tyskland, Rumänien, Portugal, Italien, Gibraltar, Nederländerna, Grekland och Storbritannien.

Bolagets lanserade spel inom affärsområde iGaming finns idag tillgängliga hos fler än 1360 onlinekasinon över mer än 50 geografiska marknader, via de operatörer Gaming Corps har avtal med. 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 Gaming and iGaming, servicing the selective gamer with niche video games and premium casino games.



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

Publicerade spel Q2



777 Jackpot Diamond Hold and Win Deluxe



Luke E Chance Inca Sun God



Samba Soccer



Egypt Bonus Pot



Football Freestyler



Gems Rampage



Affärsområde iGaming

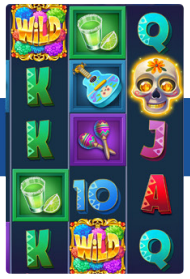
iGaming

Marknaden för **iGAMING** består av vadslagning och spel över internet via olika plattformar. Gaming Corps agerar på den globala iGamingmarknaden som utvecklare av KASINOSPEL.

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 utvecklar spel inom flera kategorier: **CASINO SLOTS, TABLE GAMES, MULTIPLIER GAMES**, **MINE GAMES** och vår senaste produktlinje som är **SMASH4CASH.**

01



SLOT GAMES

02

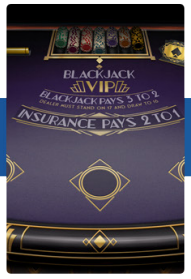
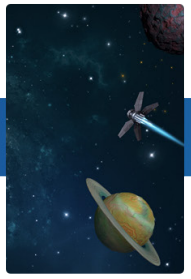


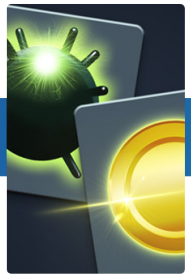
TABLE GAMES

03



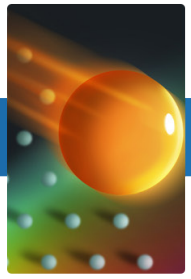
CRASH GAMES

04



MINE GAMES

05



PLINKO GAMES

06



SMASH4CASH GAMES



Casino Slots

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.











Table Games

TABLE GAMES kasinospel som består av klassiska bordsspel i digital form så som Blackjack, Baccarat och Roulett. 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.









Multiplier Games

MULTIPLIER GAMES är en relativt ny kategori, 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.













Mine Games

MINE GAMES är en ung men redan väldigt populär kategori kasinospel med rötter i de klassiska minröjningsspelen 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.

Allt eftersom Gaming Corps expanderar geografiskt blir det viktigt att erbjuda lokalt anpassat innehåll 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 spelet Penalty Champion samt Shootout Champion.

















Plinko Games

PLINKO GAMES är spel där spelaren får chans att släppa en boll från toppen av spelbrädan som ska ta sig igenom hinder för att landa i ett av facken nedan. Vinsterna är fördelade i svårighetsgrad i enlighet med fysikens lagar där mitten ger mindre medan de yttre facken ger de större vinsterna.









Smash4cash

SMASH4CASH är en ny produktlinje för oss där vi presenterar en ny spelfunktion. Spelet går ut på att spelaren skall försöka ta sönder en symbol för att bli presenterad en vinst.

Denna spelkategori har kommit med flertal teman och även blivit varumärkes anpassade för vissa operatörer.









Finansiell översikt

Intäkter & kostnader

INTÄKTER

Under perioden har koncernen intäkter om totalt ca 8,5 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 1 360 driftsatta onlinekasinon, 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 lån samt lånelöfte om 7,4 MSEK. Givet detta och befintliga likvida medel, förväntat kassaflöde samt kundfordringar bedömer styrelsen att Bolaget har tillräckliga medel för driften enligt Nasdaq First North Growth Markets regelverk..

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 25 av de totalt 47 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 förproduktutveckling 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 26 juni 2024, var sista avslutet på kursen 0,998 SEK per aktie vilket motsvarar ett börsvärde om cirka 69,3 MSEK baserat på 69 423 433 utestående aktier.

AKTIEKAPITAL

Per den 30 juni 2024 uppgick antalet aktier i Gaming Corps till 69 423 433 till fullo betalda stamaktier med ett kvotvärde om 0,05 kr.

Efter rapportdatum har ytterligare 3.191.248 aktier registrerats efter genomförd kvittningsemission om 3.510.373 SEK vilken godkändes under bolagsstämman.



Koncern

NYCKELTAL KONCERN

Belopp i SEK	APRIL–JUNI 2024	APRIL–JUNI 2023	JAN–JUNI 2024	JAN–JUNI 2023	JAN–DEC 2023
Nettoomsättning	8 511 158	8 084 835	15 845 480	16 235 022	31 121 077
EBITDA	-6 041 949	-5 697 612	-11 685 167	-9 991 726	-20 514 564
EBIT	-7 689 343	-6 499 272	-10 444 955	-10 501 714	-22 878 036
Rörelseresultat	-6 383 696	-6 189 587	-12 453 421	-10 981 393	-22 464 761
Periodens resultat	-8 146 606	-6 654 959	-11 214 547	-10 756 526	-24 080 811
Soliditet vid periodens utgång %	neg.	13,1	neg.	13,1	9,6
Räntabilitet på eget kapital %	neg.	neg.	neg.	neg.	neg.
Eget kapital per aktie					
före utspädning kr	neg.	0,04	neg.	0,04	0,03
efter utspädning kr	neg.	0,04	neg.	0,04	0,02
Aktiens slutkurs för perioden	0,99	2,50	0,99	2,50	1,40
Resultat per aktie					
före utspädning kr	-0,12	-0,11	-0,16	-0,18	-0,41
efter utspädning	-0,11	-0,11	-0,16	-0,18	-0,40
Antal aktier vid periodens slut	69 423 433	59 433 892	69 423 433	59 433 892	67 001 619
Utestående optioner*	2 240 000	1 100 000	2 240 000	1 100 000	1 100 000
Genomsnittligt antal aktier	69 423 433	58 152 501	69 423 433	58 152 501	59 423 840
Antal anställda					
i genomsnitt	25	21	23	21	21
vid periodens slut	25	22	25	22	22

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

RESULTATRÄKNING KONCERN

Belopp i SEK	APRIL–JUNI 2024	APRIL–JUNI 2023	JAN–JUNI 2024	JAN–JUNI 2023	JAN–DEC 2023
Rörelsens intäkter m.m					
Nettoomsättning	8 511 158	8 084 835	15 845 480	16 235 022	31 121 077
Övriga rörelseintäkter	40 283	57 109	73 273	136 413	361 033
	8 551 441	**8 141 944**	**15 918 753**	**16 371 435**	**31 482 110**
Rörelsens kostnader					
Övriga externa kostnader	-8 993 926	-8 842 724	-16 306 926	-17 122 656	-32 443 367
Personalkostnader	-5 526 986	-4 975 202	-11 178 578	-9 194 481	-19 303 502
Av- och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	-341 747	-491 975	-768 254	-989 667	-1 950 197
Övriga rörelsekostnader	-72 478	-21 630	-118 416	-46 024	-249 805
Rörelseresultat	**-6 383 696**	**-6 189 587**	**-12 453 421**	**-10 981 393**	**-22 464 761**
Finansiella poster					
Valutaförändringar långfristiga fordringar	-1 305 647	164 895	2 008 466	954 259	-413 275
Nedskrivningar av fordringar	0	-474 580	0	-474 580	0
Nedskrivning av andelar i andra företag	0	0	0	0	-474 701
Räntekostnader och liknande resultatposter	-457 263	-155 687	-769 592	-254 812	-728 074
Resultat efter finansiella poster	**-8 146 606**	**-6 654 959**	**-11 214 547**	**-10 756 526**	**-24 080 811**
Resultat före skatt	-8 146 606	-6 654 959	-11 214 547	-10 756 526	-24 080 811
Skatt på periodens resultat	0	0	0	0	0
PERIODENS RESULTAT	**-8 146 606**	**-6 654 959**	**-11 214 547**	**-10 756 526**	**-24 080 811**

BALANSRÄKNING KONCERN

Belopp i SEK	2024-06-30	2023-06-30	2023-12-31	2022-12-31
TILLGÅNGAR				
Anläggningstillgångar				
Immateriella anläggningstillgångar				
Övriga immateriella tillgångar	2 452 755	4 243 805	3 194 380	4 831 197
	2 452 755	4 243 805	3 194 380	4 831 197
Materiella anläggningstillgångar				
Inventarier, verktyg och installationer	234 318	330 462	195 719	415 531
	234 318	330 462	195 719	415 531
Finansiella anläggningstillgångar				
Andra långfristiga värdepappersinnehav	1 100 001	1 100 001	1 100 001	1 100 001
Andra långfristiga fordringar	0	52 193	0	52 193
	1 100 001	**1 152 194**	**1 100 001**	**1 152 194**
SUMMA ANLÄGGNINGSTILLGÅNGAR	3 787 074	5 726 461	**4 490 100**	**6 398 922**
Omsättningstillgångar				
Kortfristiga fordringar				
Tecknat, ej inbetalt aktiekapital	0	0	5 800 000	0
Kundfordringar	2 062 428	1 366 625	1 195 998	761 120
Övriga fordringar	1 137 540	579 592	563 529	1 048 558
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	5 226 869	4 549 959	4 037 697	4 183 405
	8 426 837	**6 496 176**	**11 597 224**	**5 993 083**
Kassa och bank	**259 534**	**5 004 613**	**1 477 607**	**9 591 264**
Summa omsättningstillgångar	**8 686 371**	**11 500 789**	**13 074 831**	**15 584 347**
SUMMA TILLGÅNGAR	**12 473 445**	**17 227 250**	**17 564 931**	**21 983 269**
EGET KAPITAL OCH SKULDER				
Eget kapital				
Aktiekapital	3 471 172	2 907 625	2 971 695	2 907 625
Ej registrerat aktiekapital	159 562	64 070	378 386	0
Övrigt tillskjutet kapital	217 550 185	204 182 045	211 855 023	201 114 859
Balanserat resultat inkl. periodens resultat	-226 181 209	-204 894 344	-213 524 041	-190 587 940
SUMMA EGET KAPITAL	**-5 000 290**	**2 259 396**	**1 681 063**	**13 434 544**
Långfristiga skulder				
Skulder till kreditinstitut	3 752 000	0	0	0
Andra Långfristiga skulder	0	0	3 000 000	0
	3 752 000	**0**	**3 000 000**	**0**
Kortfristiga skulder				
Skulder till kreditinstitut	1 248 000	5 000 000	5 000 000	0
Leverantörsskulder	4 286 167	1 011 062	2 252 143	1 734 407
Övriga kortfristiga skulder	5 513 148	2 724 947	3 789 268	5 443 808
Upplupna kostnader & förutbetalda intäkter	2 674 420	6 231 845	1 842 457	1 370 510
	13 721 735	**14 967 854**	**12 883 868**	**8 548 725**
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	**12 473 445**	**17 227 250**	**17 564 931**	**21 983 269**
Ställda säkerheter	5 000 000	5 000 000	5 000 000	1 000 000
Summa säkerhet och ansvarsförbindelser	**5 000 000**	**5 000 000**	**5 000 000**	**1 000 000**

KASSAFLÖDESANALYS KONCERN

Belopp i SEK	APRIL–JUNI 2024	APRIL–JUNI 2023	JAN–JUNI 2024	JAN–JUNI 2023	JAN–DEC 2023
Den löpande verksamheten					
Rörelseresultat efter avskrivningar	-6 383 696	-6 189 587	-12 453 421	-10 981 393	-22 464 761
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	341 747	491 975	768 254	989 667	1 950 197
Erlagd ränta	-457 263	-155 687	-769 592	-254 812	-728 074
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar i rörelsekapitalet	**-6 499 212**	**-5 853 299**	**-12 454 759**	**-10 246 538**	**-21 242 638**
Kassaflöde från förändringar i rörelsekapital					
Ökning (-) / minskning (+) av kortfristiga fordringar	-1 360 559	2 372 684	3 170 387	-503 096	-673 616
Ökning (+) / minskning (-) av kortfristiga skulder	1 959 083	873 095	2 107 542	1 272 393	-664 857
Kassaflöde från den löpande verksamheten	**-5 900 688**	**-2 607 520**	**-7 176 830**	**-9 477 241**	**-22 581 111**
Investeringsverksamheten					
Investeringar materiella anläggningstillgångar	-11 911	0	-16 687	0	0
Kassaflöde från investeringsverksamheten	**-11 911**	**0**	**-16 687**	**0**	**0**
Finansieringsverksamheten					
Upptagna långfristiga lån	0	0	0	0	3 000 000
Upptagna kortfristiga lån	0	4 950 000	0	4 950 000	6 000 000
Nyemission	3 510 000	0	6 174 000	0	5 800 000
Emissionsutgifter	0	0	-198 556	-59 410	-332 546
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	**3 510 000**	**4 950 000**	**5 975 444**	**4 890 590**	**14 467 454**
Periodens kassaflöde	**-2 402 599**	**2 342 480**	**-1 218 073**	**-4 586 651**	**-8 113 657**
Likvida medel vid periodens början	2 662 133	2 662 133	1 477 607	9 591 264	9 591 264
Likvida medel vid periodens slut	259 534	5 004 613	259 534	5 004 613	1 477 607
SUMMA DISPONIBLA LIKVIDA MEDEL	**259 534**	**5 004 613**	**259 534**	**5 004 613**	**1 477 607**

Moderbolag

RESULTATRÄKNING MODERBOLAG

Belopp i SEK	APRIL–JUNI 2024	APRIL–JUNI 2023	JAN–JUNI 2024	JAN–JUNI 2023	JAN–DEC 2023
Rörelsens intäkter m.m					
Nettoomsättning	6 817 403	7 333 281	13 406 808	13 771 309	27 677 903
Övriga rörelseintäkter	40 283	57 109	73 273	136 413	361 033
	6 857 686	**7 390 390**	**13 480 081**	**13 907 722**	**28 038 936**
Rörelsens kostnader					
Övriga externa kostnader	-8 417 153	-7 822 449	-15 934 332	-16 061 410	-31 310 562
Personalkostnader	-745 860	-768 045	-1 580 918	-1 277 010	-2 811 729
Av- och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	0	-3 840	0	-35 520	-35 520
Övriga rörelsekostnader	-72 478	-21 630	-118 416	-46 024	-249 805
Rörelseresultat	**-2 377 805**	**-1 225 574**	**-4 153 585**	**-3 512 242**	**-6 368 680**
Finansiella poster					
Valutaförändringar långfristiga fordringar	-1 305 647	164 895	2 008 466	954 259	-413 275
Nedskrivning av fordringar	0	-474 580	0	-474 580	0
Nedskrivning av andelar i andra företag	0	0	0	0	-474 701
Räntekostnader och liknande resultatposter	-457 263	-130 692	-769 592	-225 988	-726 104
Nedskrivningar av finansiella anläggningstillgångar	0	0	0	0	0
Resultat efter finansiella poster	**-4 140 715**	**-1 665 951**	**-2 914 711**	**-3 258 551**	**-7 982 760**
Resultat före skatt	-4 140 715	-1 665 951	-2 914 711	-3 258 551	-7 982 760
Skatt på periodens resultat	0	0	0	0	0
PERIODENS RESULTAT	**-4 140 715**	**-1 665 951**	**-2 914 711**	**-3 258 551**	**-7 982 760**

BALANSRÄKNING MODERBOLAG

Belopp i SEK	2024-06-30	2023-06-30	2023-12-31	2022-12-31
TILLGÅNGAR				
Anläggningstillgångar				
Immateriella anläggningstillgångar				
Övriga immateriella tillgångar	0	0	0	35 520
	0	**0**	**0**	**35 520**
Finansiella anläggningstillgångar				
Andelar i koncernföretag	12 520	12 520	12 520	12 520
Andra långfristiga värdepappersinnehav	1 100 001	1 100 001	1 100 001	1 100 001
Fordringar koncernföretag	83 671 138	75 802 050	72 334 032	58 197 307
Lämnade depositioner	0	52 193	0	52 193
	84 783 659	**76 966 764**	**73 446 553**	**59 362 021**
SUMMA ANLÄGGNINGSTILLGÅNGAR	**84 783 659**	**76 966 764**	**73 446 553**	**59 397 541**
Omsättningstillgångar				
Kortfristiga fordringar				
Tecknat, ej inbetalt aktiekapital	0	0	5 800 000	0
Kundfordringar	1 650 033	1 312 749	807 222	731 018
Övriga fordringar	417 979	439 878	485 994	922 475
Förutbetalda kostnader	3 808 765	2 789 531	3 104 548	2 797 866
	5 876 777	**4 542 158**	**10 197 764**	**4 451 359**
Kassa och bank	**155 038**	**1 154 387**	**868 670**	**8 642 211**
Summa omsättningstillgångar	**6 031 815**	**5 696 545**	**11 066 434**	**13 093 570**
SUMMA TILLGÅNGAR	**90 815 474**	**82 663 309**	**84 512 987**	**72 491 111**
EGET KAPITAL OCH SKULDER				
Eget kapital				
Bundet eget kapital				
Aktiekapital	3 471 172	2 907 625	2 971 695	2 907 625
Ej registrerat aktiekapital	159 562	64 070	378 386	0
Fritt eget kapital				
Överkursfond	217 550 185	204 182 045	211 855 023	201 114 859
Balanserat resultat	-143 931 345	-136 819 503	-136 399 670	-132 224 814
Periodens resultat	-2 914 711	-3 258 551	-7 984 760	-4 729 863
SUMMA EGET KAPITAL	**74 334 863**	**67 075 686**	**70 820 674**	**67 067 807**
Långfristiga skulder				
Skulder till kreditinstitut	3 752 000	0	0	0
Andra långfristiga skulder	0	0	3 000 000	0
	3 752 000	**0**	**3 000 000**	**0**
Kortfristiga skulder				
Skulder till kreditinstitut	1 248 000	5 000 000	5 000 000	0
Leverantörsskulder	1 682 773	571 973	1 466 591	72 852
Skulder till koncernföretag	87 040	87 040	87 040	87 040
Övriga kortfristiga skulder	3 757 948	1 310 403	2 536 675	4 264 246
Upplupna kostnader & förutbetalda intäkter	5 952 850	8 618 207	1 602 007	999 166
Summa kortfristiga skulder	**12 728 611**	**15 587 623**	**10 692 313**	**5 423 304**
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	**90 815 474**	**82 663 309**	**84 512 987**	**72 491 111**
Ställda säkerheter	5 000 000	5 000 000	5 000 000	1 000 000
Summa säkerhet och ansvarsförbindelser	**5 000 000**	**5 000 000**	**5 000 000**	**1 000 000**

KASSAFLÖDESANALYS MODERBOLAG

Belopp i SEK	APRIL–JUNI 2024	APRIL–JUNI 2023	JAN–JUNI 2024	JAN–JUNI 2023	JAN–DEC 2023
DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN					
Rörelseresultat efter avskrivningar	-2 377 805	-1 225 574	-4 153 585	-3 515 242	-6 368 680
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	3 840	3 840	0	35 520	35 520
Erlagd ränta	-457 263	-130 692	-769 592	-225 988	-726 104
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar i rörelsekapitalet	**-2 831 228**	**-1 352 426**	**-4 923 177**	**-3 705 710**	**-7 059 264**
Kassaflöde från förändringar i rörelsekapital					
Ökning (-) / minskning (+) av kortfristiga fordringar	-1 133 939	-384 185	4 320 987	-90 799	-246 405
Ökning (+) / minskning (-) av kortfristiga skulder	2 787 298	6 785 993	4 036 298	9 022 838	269 009
Kassaflöde från den löpande verksamheten	**-1 177 869**	**5 049 382**	**3 434 108**	**5 226 329**	**-7 036 660**
Finansieringsverksamheten					
Upptagna långfristiga lån	0	0	0	0	3 000 000
Upptagna kortfristiga lån	0	4 950 000	0	4 950 000	6 000 000
Amortering av låneskulder	0	0	0	0	0
Nyemissioner	3 510 000	0	6 174 000	0	5 800 000
Emissionsutgifter	0	0	-198 556	-59 410	-332 546
Lämnade lån till dottterföretag	-3 792 345	-11 492 582	-10 123 184	-17 604 743	-15 204 335
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	**-282 345**	**-6 542 582**	**-4 147 740**	**-12 714 153**	**-736 881**
Periodens kassaflöde	**-1 460 214**	**-1 493 200**	**-713 632**	**-7 487 824**	**-7 773 541**
Likvida medel vid periodens början	1 615 252	2 647 587	868 670	8 642 211	8 642 211
Likvida medel vid periodens slut	155 038	1 154 387	155 038	1 154 387	868 670
Summa disponibla likvida medel	**155 038**	**1 154 387**	**155 038**	**1 154 387**	**868 670**

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	2 971 695	378 386	211 855 023	-213 524 041	1 681 063
Aktiekapital	378 386	-378 386	0	0	0
Kvittningsemission	97 682	159 562	5 402 128	0	5 659 372
Nyemission	23 409	0	491 591	0	515 000
Emissionskostnader	0	0	-198 557	0	-198 557
Kostnad optioner	0	0	0	453 084	453 084
Omräkningsdifferens	0	0	0	-1 895 705	-1 895 705
PERIODENS RESULTAT	**0**	**0**	**0**	**-11 214 547**	**-11 214 547**
VID PERIODENS SLUT	**3 471 172**	**159 562**	**217 550 185**	**-226 181 209**	**-5 000 290**

FÖRÄNDRINGAR I EGET KAPITAL MODERBOLAG

Belopp i SEK	Aktiekapital	Ej reg. aktiekapital	Överkursfond	Ansamlad förlust	S:A eget kapital
Vid årets början	2 971 695	378 386	211 855 022	-144 384 429	70 820 674
Aktiekapital	378 386	-378 386	0	0	0
Kvittningsemission	97 682	159 562	5 402 128	0	5 659 372
Nyemission	23 409	0	491 591	0	515 000
Emissionskostnader	0	0	-198 556	0	-198 556
Kostnader optioner	0	0	0	453 084	453 084
Periodens resultat	**0**	**0**	**0**	**-2 914 711**	**-2 914 711**
VID PERIODENS SLUT	**3 471 172**	**159 562**	**217 550 185**	**-146 846 056**	**74 334 863**

FÖRÄNDRINGAR I ANTAL AKTIER MODERBOLAG

Belopp i SEK	2024 JAN-JUNI	2023 HELÅR	2022 HELÅR	2021 HELÅR	2020 HELÅR
INGÅENDE ANTAL	**59 433 892**	**58 152 501**	**43 523 263**	**43 523 263**	**295 563 956**
Nyemission	5 740 905	0	10 707 317	0	13 466 557
Kvittningsemission	4 248 636	1 281 391	3 921 921	0	47 860 250
Omvänd split 1:10	0	0	0	0	-313 367 500
Utgående antal	**69 423 433**	**59 433 892**	**58 152 501**	**43 523 263**	**43 523 263**

Allmänt

PERSONAL

- Antalet anställda i moderbolaget uppgick per den 30 juni 2024 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 2024 till 25 personer (22 personer).
- Medelantalet anställda i koncernen för perioden uppgick till 25 personer (21 personer).
- Bolaget har vid rapportdatum cirka 47 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 2023

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 7 juni 2024, publikationen finns tillgänglig på www.gamingcorps.com.

VÄSENTLIGA HÄNDELSER UNDER PERIODEN

- Den 3 april lanserar bolaget marknadsanpassat Crash Game för Latinamerika
- Den 16 april Gaming Corps lanserar spel i samarbete med Snoop Dogg och Roobet
- Den 25 april anmälan om eget utträde ur Gaming Corps styrelse
- Den 17 maj Bolaget avger delårsrapport för det första kvartalet 2024
- Den 29 maj kallelse till årsstämma i Gaming Corps
- Den 7 juni avger årsredovisningen för räkenskapsåret 2023
- Den 14 juni Gaming Corps tar hem silver på EGR B2B Awards 2024
- Den 28 juni kommuniké från årsstämma i Gaming Corps AB

VÄSENTLIGA HÄNDELSER EFTER PERIODENS SLUT

- Den 12 juli Gaming Corps tecknar avtal för lansering i Bulgarien
- Den 1 augusti meddelar Gaming Corps lansering av Snoops High Rollers globalt
- Den 2 augusti Gaming Corps ingår avtal till ett initialt ordervärde om ca 7 MSEK för spelutveckling Den 7 Gaming Corps börjar erbjuda RGS (Remote Game Server) som nytt affärsområde

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 30 juni 2024 till 144,6 MSEK.

GRANSKNING

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

KOMMANDE REDOVISNINGSTILLFÄLLEN

- 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

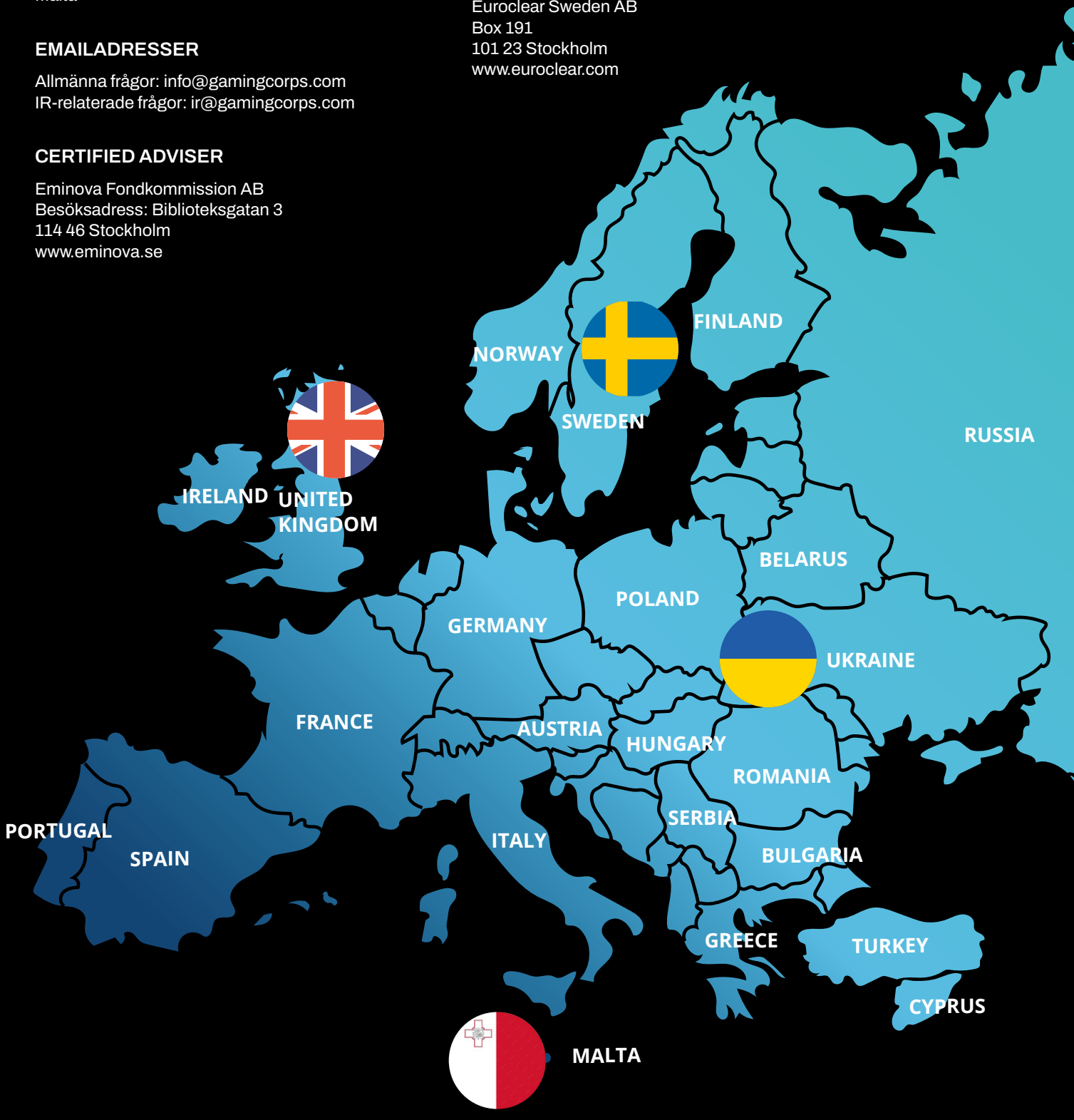
Eminova Fondkommission AB
Besöksadress: Biblioteksgatan 3
114 46 Stockholm
www.eminova.se

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