




Gaming Corps

DELÅRSRAPPORT

1 JULI – 30 SEPTEMBER 2019

INNEHÅLL

1 Omsättning och resultat tredje kvartalet 2019 . 3
2 Omsättning och resultat per 30 sept 2019 3
3 Väsentliga händelser under perioden 3
4 VD Juha Kauppinen har ordet 4
5 Ordförande Claes Tellman har ordet 6
6 Om verksamheten 8
7 En introduktion till marknaden 9
7.1 Gaming – Videogames 9
7.2 iGaming – casinogames 10
8 Affärsmodeller 11
8.1 Gaming 11
8.2 iGaming 12
9 Pågående projekt 13
9.1 Kasinoslots 13
9.2 ATG 13
9.3 Oh Frog 14
9.4 Project Intelligence – Chimney 14
9.5 Gaming Corps Minis 14
9.6 Katrina 1565 –Siege of Malta 15
9.7 The Descendant 15
10 Väsentliga händelser efter periodens utgång 16
11 Allmänt 17
11.1 Personal 17
11.2 Aktien 17
11.3 Avyttring av Gaming Corps Austin 17
11.4 Tvister 17
11.5 Tidpunkt för rapportering 18
12 Finansiell utveckling 18
12.1 Finansiering och finansiell ställning 18
12.2 Intäkter 18
12.3 Finansiering 18
12.4 Aktiekapital 19
12.5 Värdering av tillgångar 19
12.6 Risker och osäkerhetsfaktorer 19
13 Nyckeltal koncern 21
14 Nyckeltal moderbolag 22
15 Resultaträkning koncern 23
16 Resultaträkning moderbolag 24
17 Balansräkning koncern 25
18 Balansräkning moderbolag 27
19 Kassaflödesanalys koncern 29
20 Kassaflödesanalys Moderbolag 30
21 Förändringar i eget kapital – koncern 31
22 Förändringar i eget kapital – moderbolag 31
23 Förändringar i antal aktier – moderbolag 31
24 Principer för delårsrapportens upprättande ... 32
25 Inkomstskatter 32
26 Kommande redovisningstillfällen 32

1 OMSÄTTNING OCH RESULTAT TREDJE KVARTALET 2019

- Nettoomsättningen uppgick till 0 MSEK (0,002 MSEK) i moderbolaget och 0,84 MSEK (5,2 MSEK) i koncernen.
- Rörelseresultat före avskrivningar uppgick till 0,03 MSEK (-3,75 MSEK) i moderbolaget och -0,5 MSEK (-5,24 MSEK) i koncernen.
- Resultat efter finansiella poster uppgick till 0,02 MSEK (-17,67 MSEK) i moderbolaget och -0,54 MSEK (-19,3 MSEK) i koncernen.
- Resultat per aktie i moderbolaget uppgick före och efter utspädning till 0,001 kr (-0,03 kr). Resultat per aktie i koncernen uppgick före och efter utspädning till -0,002 (-0,05 kr).

2 OMSÄTTNING OCH RESULTAT PER 30 SEPTEMBER 2019

- Nettoomsättningen uppgick till 0 MSEK (0,03 MSEK) i moderbolaget och 7,45 MSEK (17,6 MSEK) i koncernen.
- Rörelseresultat före avskrivningar uppgick till -3,22 MSEK (-11,03 MSEK) i moderbolaget och -4,52 MSEK (-13,97 MSEK) i koncernen.
- Resultat efter finansiella poster uppgick till -3,19 MSEK (-26,1 MSEK) i moderbolaget och -4,68 MSEK (-31,03 MSEK) i koncernen.
- Resultat per aktie i moderbolaget var negativt och uppgick före och efter utspädning till -0,01 kr (-0,09 kr). Resultat per aktie i koncernen före och efter utspädning var negativt -0,016 kr (-0,12 kr).

3 VÄSENTLIGA HÄNDELSER UNDER PERIODEN

- Den 27 juli informerar Bolaget på förekommen anledning att produktion och försäljning av Bolagets kasinoslots fortsatt fortlöper enligt tidigare kommunicerad tidsplan och att en första omgång spel därmed är klara för skarp införsäljning.
- Den 13 augusti meddelar Bolaget sitt deltagande vid GamesCom, världens största internationella spelmässa, i samarbete med GamingMalta i vars monter Bolaget ställer ut.
- Den 13 augusti låter Bolaget meddela att man förvärvat ett spel ämnat för Nintendo Switch samt anställt spelets upphovshavare i syfte att bredda kompetensen. Spelet är i slutskedet av produktion och ersättning sker genom en apportemission om 3 miljoner aktier samt vinstfördelning om 25% på nettointäkterna för spelets första del som beräknas lanseras i början av Q1 2020. Senare meddelas att namnet på spelet är Oh Frog.
- Den 17 augusti tillkännager Bolaget att tidigare Director of iGaming, John Chasoulidis, utnämnts till Chief Product Officer med ansvar för produktutveckling inom Gaming såväl som iGaming.
- Den 17 augusti gör Bolaget uppdaterad information om Bolagets portfolio tillgängligt på hemsidan inför deltagandet på Gamescom. Bland annat släpps bilder och information om en av Bolagets kommande kasinoslots, "Undead Vikings", och en ny varumärkesbyggande, gratis spelkollektion vid namn "Gaming Corps Minis" presenteras.
- Den 23 augusti tillkännager Bolaget planer på ett action-rollspel med arbetstiteln "Katrina 1565 – Siege of Malta", baserat på det ottomanska rikets belägring av Malta år 1565. Bolaget har erbjudits stöd i projektet av GamingMalta, en oberoende ideell stiftelse grundad av den Maltesiska staten och Malta Gaming Authority (MGA).
- Den 24 augusti rapporterar Bolaget från veckan som gått på Gamescom och informerar om hur Bolagets portfolio tagits emot, vad som förevisats på mässan samt återger diskussioner avseende möjlig finansiering av "Katrina 1565 –Siege of Malta".

4 VD JUHA KAUPPINEN HAR ORDET



Kära Aktieägare,

Det tredje kvartalet 2019 var både mycket händelserikt och lite händelserikt beroende på vilka glasögon man sätter på sig. Från ett finansiellt perspektiv innehåller denna rapport inga överraskningar. Från ett verksamhetsmässigt perspektiv har perioden däremot innehållit flera stora händelser som inneburit att vi fäst några viktiga tältpinnar i marken. Det känns inte längre som att tältduken flaxar vilt ovanför oss utan affärsidén vi gick in för att utveckla har Bolaget nu blåst ordentligt liv i. Gaming Corps befinner sig i början av en ny resa där vi verkligen arbetar både med Gaming och iGaming, och hittar synergieffekter dessemellan vilket stärker kreativiteten och effektiviteten.

Av de verksamhetsrelaterade händelser som skett vill jag främst betona en som skedde efter periodens utgång. Den 11 oktober hade vi den stora glädjen att äntligen kunna kommunicera ut samarbetet med ATG. Dialogen med ATG har pågått en längre period och betydande delar av den tid som lagts på försäljning och produktutveckling under våren och sommaren har dedikerats till att ta fram samarbetsavtalet och utveckla den första produkten. ATG är ett fantastiskt företag som vi ser mycket fram emot att arbeta med. Avtalet med ATG kommer ingås när avtalet med en underleverantör av tekniska tjänster är klart, varför parterna kom överens om att till dess ingå en avsiktsförklaring. När själva avtalet är på plats får Bolaget möjlighet att berätta mer för aktieägarna om vad projektet består av, vilket jag ser fram emot.

Samma dag som den här rapporten skulle publiceras kom det enormt glädjande beskedet att Nasdaq beslutat att Bolaget uppfyller gällande noteringskrav och att Bolagets aktier således ska vara fortsatt upptagna till handel på Nasdaq First North Growth Market. Beslutet är villkorat av att Bolaget offentliggör en slutlig version av sin bolagsbeskrivning senast fredag 6 december 2019. Gaming Corps inkom den 18 mars 2019 med en bolagsbeskrivning till Nasdaq som ledningen nu under kommande vecka kommer uppdatera och offentliggöra för marknaden. Vi är både lättade och glada, det betyder mycket för Gaming Corps att kunna gå vidare och vi ser fram emot ett positivt partnerskap med Nasdaq framöver. Vi kommer att kommentera processen och utfallet mer utförligt inom kort.

Vid sidan av ATG-samarbetet har det stora fokuset under perioden legat på etableringen på Malta. Starten skedde redan i april men byråkratin är långsammare än i Sverige. Att etablera två bolag och få alla strukturer på plats har tagit tid. Arbetet med ansökan till Malta Gaming Authority har också varit omfattande och pågått sedan våren, med intensifierad insats under sommaren. Ansökan består av flera komponenter som är såväl administrativa som juridiska och tekniska. Bara den tekniska delen av ansökan är drygt 100 sidor lång! Processen har varit lärorik då ledningen fått sätta sig in i detaljerna bakom hur en kasinoslot kommer ut på marknaden, eftersom licensen syftar till att säkerställa att precis alla komponenter hos leverantören, produkten och hur den distribueras är lagenliga. MGA har inte meddelat en exakt handläggningstid men i somras fick Bolaget uppgiften att över 400 ansökningar väntade på granskning. Ledningen gör dock fortsatt bedömningen att licensen kommer bli färdig i tid för produkterna att nå marknaden, och skulle det mot förmodan inte ske finns som tidigare kommunicerat flera andra alternativ till distribution utan egen licens.

Vi har under perioden växt det kreativa teamet med kompetenta medarbetare som arbetar inom Bolagets båda affärsområden. I början av perioden hade Bolaget två anställda kreatörer, idag finns åtta anställda. Vår tidigare Director of iGaming, John Chasoulidis, bytte under perioden roll och har i egenskap av Chief Product Officer nu ansvaret för utvecklingen inom både Gaming och iGaming. I mitten av december flyttar det kreativa teamet till ett större kontor i Smart City och efter nyår räknar vi med att addera fler medarbetare. För att kunna växla upp utvecklingen i väntan på de första nya intäkterna som beräknas till fjärde kvartalet, i samband med tecknande av avtal med ATG, valde Bolaget att söka ytterligare finansiering via lån. Den 21 oktober upptogs ett lån på 5 miljoner kronor från riskkapitalbolaget Findolon AB som även tog över tidigare lån utfärdat av Nexttobe AB.

Som sagt innehåller denna period inga finansiella överraskningar. Omsättningen för perioden är

blygsam då innevarande utvecklingsprojekt inte ännu lanserats och det därmed inte uppstått några nya intäkter. Kostnaderna visar på hur lönemassan minskat pga. nedläggningen i Austin samtidigt som vi satsat på infrastruktur på Malta – nytt bolag, ansökan om licens, lokal, inventarier med mera. Dessa kostnader fick initialt tas av moderbolaget och ligger därför för perioden som en fodran på det Maltesiska bolaget.

Augusti blev en händelserik månad där Bolaget bland annat förvärvade spelet Oh Frog. Tack vare att spelet är nära färdigställande, och kunde förvärvas på ett förmånligt sätt som inkluderade att nödvändig kompetens knöts till teamet, innebär Oh Frog att Gaming Corps återgår till egen utveckling snabbare än prognosticerat. I augusti lanserades även planerna på action-rollspelet Katrina – 1565 Siege of Malta som, om finansiering erhålls enligt plan, innebär att Bolaget kommer kunna skapa en spännande profil i spelbranschen samt erbjuda medarbetare meningsfulla och attraktiva arbetsuppgifter. Slutligen bjöd augusti månad även på världens största mässa inom datorspel, Gamescom, där Bolaget knöt kontakter och fick demonstrera såväl Oh Frog som Katrina, Project Intelligence och iGaming-portfolion som representerades av kasinosloten Undead Vikings.

Den 8:e november var det exakt ett år sedan aktieägarna tog över rodret i Gaming Corps vid en extra bolagsstämma. När jag ser till vad som precis nämnts här ovan i form av de nya spännande projekten, och till det lägger vinterns arbete med att genomlysa Bolagets alla delar och skapa en välfungerande, kostnadseffektiv struktur, samt det fantastiska team vi har svetsats samman till, är jag väldigt stolt. Men samtidigt är jag väl medveten om att vi inte riktigt levererat något än. Gaming Corps är ett utvecklingsbolag och framför oss finns ännu det stora testet – att föra ut nya produkter på marknaden som genererar nya intäkter och med det uppnå svarta siffror och återfå aktieägarnas förtroende. Vi är inte ute ur gropen än, och tills den dagen vi är ute är Bolaget fortsatt lovande men inte framgångsrikt. Det är vi i ledningen och styrelsen fullt medvetna om. Jag gör därmed som vanligt inga stora utfästelser eller prognoser men lovar att vi har mycket krut kvar än att fortsätta gräva.

Uppsala 2019-11-29

Juha Kauppinen

5 Ordförande Claes Tellman har ordet



Den gångna perioden har handlat mycket om försäljning, utveckling av produktportföljen och utveckling av verksamheten på Malta. För första gången sedan november 2018 har vågen tippat över och betydligt mer tid har kunnat läggas på verksamhet framåt istället för rensning bakåt, något som varit viktigt både för Bolagets framtid men också för allas vår arbetsglädje. Att veta att majoriteten av den tid man spenderar består av direkt värdeskapande aktiviteter tror jag är en central del av att känna sig nöjd i den roll man tagit på sig. Det gäller för såväl anställda som ledning och styrelse. Sedan har vi det till trots fortsatt haft några gamla knutar att knyta upp även denna period, bland annat i och med avvecklingen av verksamheten i USA, och där tog styrelsen rodret i syfte att frilägga ledningens tid till annat. Jag skulle därför vilja dröja lite vid just USA och dela med mig av Bolagets tankar avseende det beslut som togs i början av sommaren.

Som tidigare kommunicerat valde Bolaget och de anställda i Austin att gå skilda vägar i slutet av juni 2019. Den initiala planen att fortsätta med work-for-hire bedömdes inte tillräckligt lönsam av Bolaget och var inte heller ett attraktivt alternativ för våra anställda. Efter en tids dialog mellan ledning och anställda fattades därför det gemensamma beslutet att samtliga i teamet skulle lämna Gaming Corps. Givet kostnadsnivån i USA i relation till Malta, där Bolaget redan hade en studio och goda möjligheter till nyrekrytering, valde ledningen att helt skära ned produktionen i Austin och inte anställa ny personal. Ett beslut vi i styrelsen anser var klokt vilket också visat sig på kostnadssidan och från ett kompetensperspektiv då Bolaget under hösten rekryterat flera välmeriterade medarbetare på Malta, något som gläder mig.

En närvaro i USA är viktig eftersom det är där många potentiella kunder finns, något som vägde in i beslutet att inte direkt avveckla Gaming Corps Austin som dotterbolag trots att produktionen lades ned. Under sommaren fick vi dock fog för att ompröva den positionen då nya kontakter skapats och med dem möjligheter att nå ut på annat sätt. Det som dock vägde tyngst var den kostnad för rapportering som för ett utländskt dotterbolag, även ett nästan inaktivt sådant, är såväl tidskrävande som komplicerad. I arbetet med att avveckla verksamheten såg därför styrelsen även över alternativet att helt göra sig av med det amerikanska bolaget, något som i slutändan visade sig vara det mest rimliga alternativet. Som börsnoterat bolag med höga krav på den finansiella rapporteringen är det rätt och slätt inte motiverat att ta på sig den risk och den kostnad det medför att ha helägda dotterbolag utomlands, om det inte kommer med rejäla affärsfördelar.

I förra veckan slutfördes därför avvecklingen av Gaming Corps Austin genom att dotterbolaget såldes. Köpare är tidigare Director of Gaming, Dan Borth, från vilken Bolaget förvärvades år 2016. I samband med avyttringen reglerade Gaming Corps de skatteskulder som USA-verksamheten drog på sig under de senaste årens turbulens och som vägt tungt i bokföringen. Styrelsen bedömer att detta var den bästa lösningen framåt för såväl Gaming Corps som för Dan Borth själv, som genom denna affär förvärvar tillbaka immateriella rättigheter vi inte kunnat kapitalisera på men som har symboliskt värde för honom personligen. Vi hoppas på fortsatt samarbete med Dan i framtiden. Skatteskulden är vi också nöjda med att ha reglerat då det var en av de få kvarvarande problemområdena i balansräkningen. Avyttringen kommer på grund av skatteskulden medföra en minuspost på räkenskapsåret 2019 samtidigt som den totala skuldsättningen i koncernen minskar.

Koppling till USA är som sagt viktig givet den bransch vi befinner oss i, och det har Bolaget tagit fasta på. Utan dotterbolag behöver vi finna andra vägar, så som ökat nätverkande på mässor vilket inletts. Ledningen har också lagt tid på att etablera en relation till det Los Angeles-baserade företaget Kung Fu Factory i vilket Bolaget äger aktier. Som framgår av avsnitt 12.5 har en positiv kontakt med Kung Fu Factory återupptagits, något som tagit lite tid då relationen mellan dem och tidigare företrädare för Bolaget blev ansträngd i efterdyningarna av att tidigare samarbete strandade. I nuläget handlar kontakten främst om ett aktivt ägarskap och korrekt värdering av aktierna så länge som de finns i Bolagets ägo, men vi arbetar även på att bygga en långsiktig relation.

Slutligen vill jag återknyta till mina ord från årsredovisningen för 2018 som publicerades i juni. Jag påpekade då att arbetet med att utveckla bolagets affärer till stor del handlat om att backa tillbaka och hitta möjligheter som är genomförbara med en mindre kassa och i det vara uppfinningsrik. Spelet Oh Frog är ett exempel på det där vi med små medel kunnat införliva och ta vidare en speltitel och därmed snabbare än väntat komma tillbaka till egen utveckling. Jag sade också att Gaming Corps i svallvågorna efter två tunga förlustår och omnoteringsprocess i vissa avseenden börjat från ruta ett, men att vi någonstans där också hittat Bolagets själ och kärna. I Gaming Corps DNA finns idén att sammanföra och korsbefrukta utveckling inom Gaming och iGaming, och det är vad vi nu verkligen återgår till. Samtidigt har de tunga stunderna skapat ett starkt team och en fin vi-känsla och jag vill tacka mina styrelsekollegor och ledningen för deras oförtröttliga arbete. Jag vill även passa på att tacka våra aktieägare – ert engagemang uppskattas stort!

Uppsala 2019-11-29

Claes Tellman

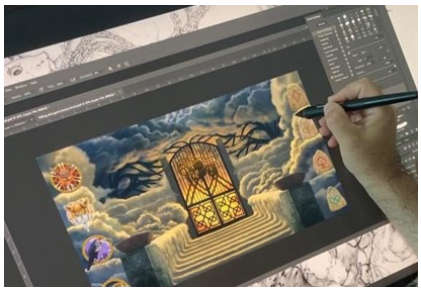
6 OM VERKSAMHETEN



Gaming Corps AB ("Bolaget") är ett spelutvecklingsföretag som arbetar med att ta fram datorspel, kasinospel och interaktiv underhållning inom två affärsområden – **GAMING** och **iGAMING**. Bolaget har huvudkontor i Uppsala och spelutvecklingen görs på Malta, ledningen består av fyra personer placerade i Sverige respektive Malta. Verksamheten i Uppsala är fokuserad på ledning, administration, försäljning och affärsutveckling. Samtliga i styrelsen är placerade i Sverige.



Gaming Corps har en utvecklingsstudio i teknikparken Smart City i Kalkara på Malta där åtta personer är engagerade på heltid med arbete inom båda affärsområden. Bolaget tar därutöver vid behov in underleverantörer och konsulter. Då studion växt under hösten kommer Bolaget under december månad flytta in i nya, större lokaler. 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. Alla produkter marknadsförs under modervarumärket Gaming Corps och Bolaget har en ansökan under pågående handläggning hos Malta Gaming Authority avseende licens för utgivning av digitala kasinospel, något som krävs för att kunna sälja till operatörerna.



Verksamheten inom **iGaming** består av digitala kasinospel där en portfolio är i slutskedet av produktion. Portfolion består av både skräddarsydda spel, exklusiva för en operatör, och icke-exklusiva spel, dvs. spel som kan säljas till fler än en operatör. Delar av portföljen var färdigställd till den punkten att skarp införsäljning kunde inledas i slutet av våren och kontakt har etablerats med operatörer, aggregatorer och andra möjliga samarbetspartners. Den 11 oktober kunde Bolaget glädjande kommunicera att en avsiktsförklaring signerats med ATG. Samarbetet ska omfatta bland annat att Gaming Corps utvecklar skräddarsydda kasinoslots för ATG:s räkning, med ett initialt beräknat ordervärde om 4 MSEK.

Affärsområde **Gaming** har under perioden tagit stora steg mot etablering av egna idéer och en egen framtida portfölj. Tidigare bestod verksamheten primärt av work-for-hire men består nu av egen utveckling och utveckling i samarbete. "Oh Frog" som planeras lanseras första kvartalet 2020 kommer vara det första datorspelet Gaming Corps givit ut sedan the Descendant kom ut i mars 2016. Oh Frog är ett spel av genren "action adventure puzzle" och köptes till stora delar färdigutvecklat i augusti 2019. Dialog med flera publiceringsbolag har pågått sedan början av hösten, med ett av dessa har Bolaget nyligen inlett skarp avtalsförhandling. Oh Frog kommer släppas i två steg, först via den globala plattformen Steam[1], ett digitalt system för distribution av datorspel till vilket över 125 miljoner personer är anknutna. I ett andra steg kommer spelet lanseras på konsolen Nintendo Switch, världens mest använda konsol[2]. Bolaget har också under perioden inlett samarbete med GamingMalta, en oberoende ideell stiftelse grundad av den Maltesiska staten och Malta Gaming Authority (MGA). Stödet avser action-rollspelet "Katrina 1565 – Siege of Malta", ett spelkoncept som sätts i produktion först när extern finansiering etablerats då Bolaget fortsatt är försiktiga med att öka kostnadskostymen. Slutligen har Bolaget under perioden lanserat en varumärkesbyggande, gratis kollektion mobilspel vid namn "Gaming Corps Minis".



[1] https://store.steampowered.com/about/
[2] https://venturebeat.com/2019/04/25/nintendo-switch-tops-34-74-million-consoles-sold-growth-slowing/

7 EN INTRODUKTION TILL MARKNADEN

Gaming Corps agerar på den globala, digitala spelmarknaden inom två affärsområden: **GAMING** och **iGAMING**. Gaming inbegriper spel för underhållning på olika plattformar – datorer, konsoler och mobiler. Definitionen av iGaming är spel för pengar (gambling) över internet, men här har tekniska landvinningar möjliggjort för en kreativitet som snarare skapat något i gränslandet mellan gaming och gambling. Produkter inom Gaming kallas på marknaden oftast för **VIDEOGAMES** och produkter inom iGaming kallas för **CASINOGAMES**, varför dessa två termer återkommer på Gaming Corps hemsida och i övrig kommunikation.

7.1 GAMING – VIDEOGAMES



Den globala Gamingindustrin har under de senaste decennierna tagit en större och större del av marknaden för underhållning. Global Games Market Report tas fram av Newzoo årligen och vid den senaste publiceringen (juni 2019) uppskattades den globala digitala spelmarknaden år 2019 till ett värde av ca 152 miljarder dollar, en ökning med 9,6% från föregående år.[3] Newzoo förväntar att marknaden kommer fortsätta sin starka utveckling och år 2021 vara värd ca 180 miljarder dollar. Mobila plattformar står under 2018 för den största tillväxten och beräknas omsätta 68,5 miljarder dollar vilket utgör 45 % av marknaden. Datorer och konsoler står för kvarvarande 23% respektive 32%. Det är siffror som jämfört med 2018 års rapport visar på en tillväxt för konsolerna som 2018 utgjorde 25% av marknaden.[4]

Marknaden har utvecklats mot att ett spel inte på samma sätt är en enskild produkt utan en serie produkter och kringtjänster där man successivt släpper nya komponenter, karaktärer, kompletteringspaket etc. Produktutvecklingen blir då en helt annan än tidigare, man arbetar utifrån en längre produktlivscykel och kan prissätta mer i linje med t.ex. bilbranschen där den faktiska intjäningen ofta ligger i servicen och inte själva bilen.[5]

MÅLGRUPPER



Målgruppen inom Gaming är enorm – det finns enligt Newzoo över 2,3 miljarder aktiva spelare globalt. Av dessa spenderar 46%, eller 1,1 miljarder, pengar på de spel som de spelar. Som produkt är Gaming komplex på det sättet att en konsument engagerar sig inte bara genom själva spelandet utan även i andra former – läsa om det, diskutera det i social media, titta på spelvideor, följa e-sport etc. Konsumenterna, så kallade "gamers", är en intressant typ av målgrupp för såväl forskare som analytiker då Gaming har en enorm attraktionskraft och delar av målgruppen till hög grad identifierar sig med produkter och varumärken som en del av sin livsstil. En rätt placerad produkt kan på denna marknad uppnå höga nivåer av varumärkeslojalitet. Målgruppen "gamers" delas ofta in i tre huvudgrupper: *casual*, *core* och *hardcore*.[6]

[3] https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2019-light-version/
[4] https://newzoo.com/insights/articles/newzoos-2018-report-insights-into-the-137-9-billion-global-games-market/
[5] https://www.ft.com/content/b53d239e-503a-11e7-a1f2-db19572361bb
[6] Det finns många individuella källor som ser till delar eller hela spektrumet av vilka som är Gamers, vilka typer av Gamers det finns etc. Här är några av de vi utgått från: https://venturebeat.com/2011/04/30/core-and-casual-whats-the-difference/ http://www.pewinternet.org/2015/12/15/who-plays-video-games-and-identifies-as-a-gamer/ https://codeswholesale.com/blog/5-types-of-gamers-you-may-encounter-and-what-they-are-looking-for/ Poels, Annema, Verstraete, Zaman och De Grooff: https://core.ac.uk/download/pdf/34543728.pdf

7.2 iGAMING – CASINOGAMES



Internet har inneburit en mångfald av möjligheter för den annars traditionella gambling-marknaden att växa, teknisk utveckling har gått hand i hand med lättnader i lagstiftning vilket påskyndat utvecklingen.[7] Den globala online-kasinomarknaden har uppskattats till 11,9 miljarder euro år 2018.[8] Europa står för 63 procent av den globala marknaden, och Storbritannien är den enskilt största marknaden. Exempel på faktorer som bedöms driva utvecklingen av iGaming är möjligheten att betala och spela med kryptovaluta (som Bitcoin) och trenden med VR-headsets (virtual reality) vilket förhöjer upplevelsen.

Precis som inom Gaming är mobila plattformar på tillväxt där mobilspel driver utvecklingen av den globala iGamingmarknaden. Under 2018 stod mobilspel för 41 procent av intäkterna globalt, en ökning med hela 39 procent jämfört med föregående år. iGaming-marknaden fortsätter givetvis även att drivas av andra makrotrender som globalisering och digitalisering. För många bolag i branschen ligger fokus vid framtagningen av mobilapplikationer på att säkra betalningsfunktionerna. En säker mobilbaserad betalningslösning gör inte bara nedladdning och användning enklare för alla typer av iGaming-produkter, utan möjliggör för vadslagning i realtid. 2016 stod vadslagning kopplad till idrott för en betydande del av iGaming-marknaden, hela 40%, därefter hade kasinospel den näst största andelen av marknaden med ca 25%, följt av poker och bingo.[9] Marknaden för kasinospel växer även den snabbt och sett till hela världen uppskattades den vara värd ca 10,6 miljarder EUR under 2017, med en tillväxt om 9 procent jämfört med året innan. Ökad penetration och användning av mobila plattformar står för merparten av tillväxten.[10]

MÅLGRUPPER

För en spelutvecklare som Gaming Corps är den primära målgruppen *operatörer* vilka tillhandahåller kasinospel online – på internet och i mobil. Exempel på sådana är Betson, Cherry, Unibet med flera. I vardagligt tal kallas dessa operatörer för onlinekasinon, de tillhandahåller vadslagning för pengar online, till största del kopplat till idrott, samt kasinoprodukter så som exempelvis slots och roulette. Många av de klassiska spelen som återfinns på ett kasino har under de senaste två decennierna fått sin digitala motpart på internet. Med den starka utveckling som mobila plattformar haft och fortsatt förväntas ha, är operatörernas fokus till mångt och mycket att tillgodose spel som passar för den typen av konsumtion. Spelen ska fungera väl rent tekniskt i en mobil, de ska vara snygga, enkla att förstå och attraktiva att spela i en mängd olika situationer.

Till operatörer kan utvecklare antingen erbjuda en produkt exklusivt, vilket innebär att den endast finns tillgänglig hos en operatör, eller icke-exklusivt där samma spel kan tillhandahållas av flera operatörer. Vanligen har operatörerna en produktmix där de erbjuder ett antal spel exklusivt och ett antal icke-exklusiva spel därutöver som då också finns hos konkurrenter, därför kan samma operatör ha olika köpbeteende beroende på vad för syfte de har med produkten. Geografisk marknad har också inverkan på spelets bakomliggande matematiska modell då den måste vara anpassad efter gällande lagstiftning. I slutänden spelar givetvis användarna stor roll för operatörens preferenser då det är de som driver affären. En viktig aktör på marknaden är även aggregatorerna, företag som tillgodoser en teknisk plattform som agerar distributörslänk mellan spelutvecklarna och operatörerna. Ett bolag kan ha all teknologi självt för att kunna föra ut sina spel till operatörerna, men det vanligaste upplägget är att man går via en aggregator. Här finns sällan exklusivitet utan såväl spelutvecklare som operatörer kan arbeta med flera aggregatorer parallellt. Givet aggregatorernas möjlighet att föra ut produkter kan även aggregatorer i sig utgöra målgrupp för ett spelbolag.

En enkel indelning av användarna är *vanemässiga* och *tillfälliga*. Vanemässiga spelare är en grupp som regelbundet och systematiskt spelar online. En del av dem är professionella och livnär sig på sitt spelande. Tillfälliga spelare besöker onlinekasinon då och då av nyfikenhet, tristess och/eller önskan att få en snabb "kick". De har ingen varumärkeslojalitet utan väljer operatörer nära på slumpmässigt.

[7] https://www.prnewswire.com/news-releases/global-online-gambling-market-size-worth-usd-73-45-billion-by-2024-hexa-research-869794438.html
[8] H2 Gambling Capital, februari 2019, via https://www.netent.com/en/market-overview/#
[9] https://www.hexaresearch.com/research-report/online-gambling-market?utm_source=referral&utm_medium=prnewswire.com&utm_campaign=prn_5November_OnlineGambling_rd2 & https://www.researchandmarkets.com/reports/4541098/global-online-casino-market-by-game-type
[10] H2GC, Research and Markets

8 AFFÄRSMODELLER

8.1 GAMING

Bolaget har inom affärsområdet Gaming genom årets nyanställningar säkrat en fortsatt bred kompetensbas av meriterade utvecklare som kan hantera hela den komplexa utvecklingscykeln från det kreativa (sätta idé, narrativ, scope mm.) till det tekniska och slutligen det designmässiga. Personalstyrkan består idag av 8 personer, alla baserade i studion på Malta, och rekrytering pågår för ytterligare teammedlemmar. Inom affärsområde Gaming inryms tre typer av affärsmodeller: **egen utveckling, utveckling i partnerskap** samt **work-for-hire**. Bolaget utvärderar löpande portföljens sammansättning för att säkra intäkter på kort och lång sikt.

Affärsmodellen **work-for-hire (WFH)** består av att Bolaget agerar underleverantör till en huvudman, omfattningen kan variera från att ingå i projekt helt under huvudmannens regi till att självständigt ta fram och leverera utvecklingen av ett nytt spel som huvudmannen publicerar. Fördelar med WFH är att täcka löner under "lugna" perioder, få stadiga, månatliga intäkter och hålla bolaget aktivt på marknaden gentemot innevarande och potentiella samarbetspartners. WFH innebär dock en blygsam vinstmarginal. Fram till och med andra kvartalet 2019 lutade sig Gaming Corps tungt på WFH i och med att den tidigare studion i Austin nästan uteslutande arbetade med det. I dagsläget har Bolaget dock inga WFH-uppdrag. Givet den låga vinstmarginalen anser ledningen att det är en affärsmodell som framgent bör uppta en begränsad andel av Bolagets resurser och löpa parallellt med andra projekt för att bidra optimalt till resultatet. Tyngden i Bolagets affär behöver ligga någon annanstans varför ledningen inte prioriterat att söka nya uppdrag inom WFH då säljinsatser just nu behöver fokuseras annorstädes. Men WFH är fortsatt en modell med fördelar så det är högst sannolikt att den kommer återintroduceras i framtiden när tillfälle ges. Det Bolaget satsar på i nuläget är istället att fortsätta etablera **egen utveckling** till viss omfattning samt **utveckling i samarbete**.

Egen utveckling är normalt en kapitalintensiv typ av affärsmodell. Här krävs stora investeringar under 1-2 år innan ett spel är klart för lansering och intäkter börjar komma in. En lyckad lansering av ett eget projekt där spelet tas emot väl av marknaden ger god vinstmarginal då det ligger helt inom det egna bolaget. Tidigare ansågs den här typen av affärsmodell vara en "hit or miss" där man så att säga satsade allt på ett kort, medan man nu kan applicera andra mer långsiktiga affärsmodeller för att ta hänsyn till produktens livscykel inkluderat merförsäljning och servicepaket. Men trots uppmjukningen av hur produkterna utvecklas och säljs är detta fortsatt en modell av typen *high risk-high revenue* som ledningen bedömt kräver en starkare finansiell startpunkt, varför man haft målsättningen att återinföra egna projekt inom en 2-årsperiod, och då med ett modernare angrepp till livscykelutveckling. Under våren uppstod dock två möjligheter som båda innebär egen utveckling under fördelaktiga förhållanden, varför affärsmodellen har kunnat återintroduceras snabbare än väntat. I fallet med Oh Frog har Bolaget förvärvat ett spel långt framskridet i utvecklingen där stora investeringar i form av arbetstid redan tagits. Ledningen såg därför möjligheten att återetablera Gaming Corps som utvecklare av egna titlar i en snabbare takt, med ett spel vi tror på och till en begränsad investeringskostnad som även medförde en injektion av kompetens i Bolaget. I fallet med Katrina 1565 – Siege of Malta bygger affärsupplägget på att projektering går vidare om extern finansiering säkras, något Bolaget bedömer har goda förutsättningar för att lyckas. Här är ledningen dock fortsatt riskaversiv i den meningen att begränsat antal timmar kommer läggas på projektet tills dess att en tillförlitlig finansieringsplan finns på plats. Gaming Corps återgång till egen produktion är således inom ramen för vad Bolaget mäktar med och medför begränsade investeringar. Därutöver kommer Bolaget fortsatt utvärdera mindre spel för mobila plattformar.

Utveckling i partnerskap är en affärsmodell som bygger på delad investering och arbetsinsats, där man som utvecklingsbolag antingen kan gå samman med ett annat företag av samma typ eller ingå partnerskap med ett företag som på olika sätt kompletterar i termer av resurser, kompetens, geografisk spridning, tekniska plattformar eller liknande. Bolaget är för närvarande engagerat i ett projekt tillsammans med Chimney Group där Bolagets kompetens inom spelutveckling paras med Chimney's kompetens inom TV-produktion, med målsättningen är slå sig in på marknaden för narrativ, interaktiv underhållning. Affärsmodellen innebär lägre risk i termer av investerat kapital och följaktligen lägre vinstandel, samtidigt finns stora fördelar med modellen eftersom den medför möjligheter att nå nya marknader. Ledningen avser därför se över fler möjliga projekt inom utveckling i partnerskap då det bedöms vara en god strategi för Bolaget under överskådlig framtid.

8.2 iGAMING

Inom affärsområde iGaming arbetar Bolaget för närvarande med två olika affärsmodeller: **icke-exlusiva kasinoslots** för en **bred marknad** samt **skräddarsydda, exklusiva kasinoslots** av premiumnivå. En slot är en elektronisk form av den klassiska spelautomaten *enarmad bandit* (eng: slot machine), där man i datorn eller i på mobilen spelar en form av spel som i grunden bygger på samma funktion, dvs. att det är hjul som snurrar och vinst uppstår när flera symboler i rad kommer upp. Med moderna medel kan sedan detta spel kläs i en oändlig mängd teman och utseenden, den digitala varianten ger också möjligheter till många fler sidospel och funktioner än det mekaniska originalet. Basen i spelet är en matematisk modell som säkerställer att en viss nivå av vinst återbetalas till spelarna över tid, något som regleras med lagar och bestämmelser.

Inom iGaming består affärsmodellerna generellt av lägre kapitalinsats och kortare utvecklingstider än vad som finns inom Gaming. Omfattningen av ett projekt för utveckling av spel för pengar är mindre än de enormt komplexa utvecklingsprojekten av datorspel för underhållning. I de fall ett iGaming-projekt riktar sig mot mobila plattformar krävs även hänsyn till att den marknaden har korta livstidscykler för produkterna, konsumenterna kräver regelbundet nya produkter och konkurrensen är stor. En konsument använder dock ofta många parallella produkter varför det finns en stor efterfrågan att matcha det stora utbudet. Affärsmodellerna för kasinoslots bygger på att Bolaget tar fram allt det bakomliggande – idé, narrativ, design, teknik och i försäljningsfasen anpassar utseendet.

För affärsmodellen som bygger på icke-exklusiva kasinoslots kan aggregatorer vara en viktig komponent i affärsstrategin om man som Gaming Corps valt att inte ha hela den tekniska plattformen för distribution internt. Eftersom en aggregator sällan kräver exklusivitet utan såväl spelutvecklare som operatörer kan arbeta med flera aggregatorer parallellt, innebär det att en spelutvecklare kan få stor spridning på sina produkter via aggregatorerna. En affär kan skapas genom att spelutvecklaren och operatören kommer överens och sedan kopplar in en aggregator som teknisk mellanhand. Men en affär kan också uppstå genom att spelutvecklaren tecknar avtal med en aggregator som därefter marknadsför produkterna mot de operatörer som är anslutna till plattformen, i alla de länder som aggregatorn har licens. Rätt aggregator kan alltså under goda förutsättningar inte bara erbjuda tekniska lösningar utan även vara en central del av affärsmodellen. Gaming Corps arbetar i sin försäljning både direkt mot operatörer och direkt mot aggregatorer.

9 PÅGÅENDE PROJEKT

9.1 KASINOSLOTS

Inom satsningen på kasinoslots arbetar Bolaget med två parallella spår där grunden utgörs av samma teknologi men produkten därefter delas i två produktlinjer i enlighet med ovan beskrivna affärsmodeller – icke-exklusiva kasinoslots för en bred marknad med liten anpassning till kunden och skräddarsydda kasinoslots av premiumnivå där stor anpassning görs utifrån kundens specifikation. Som tidigare kommunicerat var portföljen färdigställd till den punkten att skarp införsäljning kunde inledas under andra kvartalet och det är där ledningen lagt en stor del av sin tid i form av kontakt med operatörer, aggregatorer och andra möjliga samarbetspartners. Det främsta arbetet, både i termer av försäljning och produktion, har sedan tidig vår lagts på samarbetet med ATG (se nedan).

Det är Bolagets bedömning att på den europeiska marknaden finns större intjäningsförmåga för affärsmodellen med premiumprodukter medan icke- exklusiva kasinoslots till en bred marknad passar sig väl för Asien. Premiumprodukten riktar sig i första hand till den vanemässige spelaren med inbyggda lojalitetsfunktioner, förstklassigt gränssnitt och modernt innehåll[11]. Den produkten är tänkt att lämpa sig för en typ av marknadsföring som attraherar även den tillfällige spelaren för att på så sätt kunna erbjuda den tilltänkta kunden, dvs. operatören, en produkt med stor intjäningsförmåga. Kasinoslots för en bred marknad utvecklas i första hand med den tillfällige spelaren i åtanke; operatören och/eller aggregatorn erbjuds ett paket med flera slots i syfte att tillgodose den tillfällige spelarens nyfikenhet och vandringslust mellan olika spel.

Försäljning av iGaming-produkter till operatörer på Malta där produkterna utvecklas kräver spellicens utställd av Malta Gaming Authority. Bolaget har därför ansökt om spellicens för att på så sätt säkerställa att alla juridiska förutsättningar finns på plats när produkterna står klara att lanseras. En del av Gaming Corps portfölj kommer kunna säljas utan licens, i de fall man agerar på icke reglerade marknader samt om avtal görs med aggregatorer som kan agera mellanhand under sina egna licenser. Men för att kunna arbeta med alla former av kasinoslots och kunder behöver Gaming Corps ha en egen licens och har därför prioriterat resurser och tid till att erhålla den.

Processen för att söka licens består av att Bolaget lämnar in ett stort antal underlag – administrativa, juridiska och tekniska, något som är ganska omfattande och pågår under en period. Gaming Corps påbörjade arbetet redan i april då en konsultfirma på Malta engagerades och ledningen i samarbete med dem började sammanställa allt som krävs. Arbetet har sedan fortgått under sommaren, en föranmälan gjordes, därefter registrerades ärendet och ansökningens alla olika underlag. Nu väntar Bolaget på återkoppling. Någon exakt tidsram har inte kommunicerats utan löpande kontakt sker med MGA och licensen kommer ställas ut så snart alla delar i ansökan granskats och, i fallet med de tekniska komponenterna, testats.



I slutet av augusti 2019 släpptes bilder och information om ett av de första kasinospelen ämnat för den icke-exklusiva delen av Gaming Corps portfolio som erbjuds flera operatörer. Spelet heter Undead Vikings, det är av typen ”video slot” och har 20 betalande vinstlinjer.

9.2 ATG

Den 11 oktober 2019 annonserades Gaming Corps samarbete med ATG. Dialogen med ATG har pågått sedan början av året och betydande delar av den tid som lagts på försäljning och produktutveckling under vår och sommar har dedikerats till att ta fram samarbetsavtalet och utveckla den första produkten. Avsiktsförklaringen avser ett samarbete som bland annat omfattar utveckling av skräddarsydda spel, så kallade kasinoslots. Ordern beräknas initialt uppgå till ett värde av 4 MSEK. ATG är ett av Sveriges ledande spelbolag med en dominant ställning inom hästsporten som under 2018 hade 4 894 MSEK i nettoomsättning varav 2 093 MSEK är medel som gick till ATG:s ägare Svensk

[11] https://slotegrator.com/gambling_blog/online_casino_target_audience.html

Travsport och Svensk Galopp. Den 1 januari 2019 lanserade ATG ett affärsområde för kasinospel. Avtalet med ATG kommer ingås när avtalet med en underleverantör av tekniska tjänster är klart, varför parterna kom överens om att ingå en avsiktsförklaring så länge. Vid tidpunkten för avtalets ingång kommer de första intäkterna i projektet att uppstå, något som beräknas ske fjärde kvartalet 2019.

9.3 Oh Frog

Oh Frog är ett spel av genren "action adventure puzzle" och köptes till stora delar färdigutvecklat i augusti 2019 då även spelets upphovshavare anställdes. Oh Frog har utvecklats under en period på drygt fyra år och kommer inom kort att genomgå ett så kallat stängt betatest under vilket ca 30 utvalda personer får provspela och inkomma med synpunkter. Oh Frog kommer släppas i två steg, först via den globala plattformen Steam[12], ett digitalt system för distribution av datorspel till vilket över 125 miljoner personer är anknutna. I ett andra steg kommer spelet lanseras på konsolen Nintendo Switch, världens mest använda konsol med 34,7 miljoner sålda exemplar sedan lanseringen 2017.[13]

Kort efter Oh Frog lades till Gaming Corps portfölj deltog Bolaget i mässan Gamescom där spelet presenterades för flertalet publiceringsbolag. Dessa kontakter följdes upp i början av hösten och samtal avseende samarbete inleddes därefter. Bolaget kunde den 22 oktober meddela att man gått vidare till skarp avtalsförhandling med ett av dessa företag. Lansering är fortsatt planerad till första kvartalet 2020, men en detaljerad tidplan för lansering kan presenteras först när betatestet är genomfört och avtal för publicering tecknats.

Valet att investera i Oh Frog baserades på spelidén, konceptets detaljrikedom och spelets möjligheter att attrahera flera olika åldersgrupper inom såväl *casual* som *core*-segmenten. Bolaget bedömde vidare att något liknande inte finns tillgängligt på Switch idag, vilket är den plattform där spelet över tid beräknas kunna generera störst intäkter. Möjligheten att engagera två kompetenta utvecklare vägde också in i beslutet.

9.4 Project Intelligence – Chimney

Gaming Corps är engagerat i ett projekt av affärsmodellen **utveckling i partnerskap** tillsammans med Chimney Group, där Bolagets kompetens inom spelutveckling paras med Chimney's kompetens inom TV-produktion, med målsättningen att slå sig in på marknaden för narrativ, interaktiv underhållning. I takt med att den globala spelindustrin växt och nya tekniska landvinningar gjorts, har gränsen mellan spelindustri och filmindustri suddas ut. På samma sätt som böcker adapterats till film, har filmer i sin tur givit upphov till spel, medan filmatiseringar av spel dragit miljontals fans till biografer. Nästa steg i denna utveckling är den interaktiva underhållningen där tittaren själv kan påverka berättandet och utfallet i en film eller serie med hjälp av teknologi och dramaturgi från spelindustrin. Gaming Corps tror att den interaktiva underhållningen kommer växa exponentiellt de kommande åren och ledningen är därför mycket intresserad av att utforska vidare affärsmöjligheter. Samarbetet med Chimney Group formaliserades i slutet av 2018 då avtal skrevs och en gemensam demo togs fram. Chimney inledde i mitten av mars 2019 försäljningsarbete genom bl.a. visning av demon för olika leverantörer av streaming-tjänster, demon visades också på mässan Gamescom i mitten av augusti där den togs emot väl. Det är svårt i det här läget att uppskatta en tidsram för hur lång tid införsäljningen kan tänkas ta. Den initiala investeringen i projektet å Bolagets sida bestod av 500 000 SEK samt projektledning, Chimney Group å sin sida åtog sig investera produktionsresurser motsvarande 2 MSEK. Parterna är överens om en 50/50 vinstdelning vid eventuell affär.

9.5 Gaming Corps Minis

I augusti lanserades en ny gratis spelkollektion vid namn Gaming Corps Minis. Kollektionen består av enkla men attraktiva mobilspel som erbjuder möjlighet till en stunds underhållande tidsfördriv. Strategin bygger i första hand på att skapa varumärkeskännedom och i andra hand på att testa nya spelidéer på marknaden. Det kreativa teamet är nöjda så långt under kampanjen då det givit just en del input till övriga processer, genererat intresse hos användare samt gjort att Bolaget blivit mer synligt i branschen vilket visat sig i en ökning av nya kontakter. Mindre bra är dock leveranssäkerheten då uppladdningen hos Google play (Android) varierat kraftigt från timmar till ibland veckor vilket skapat

[12] https://store.steampowered.com/about/
[13] https://venturebeat.com/2019/04/25/nintendo-switch-tops-34-74-million-consoles-sold-growth-slowing/

eftersläpning. På totalen är Bolaget dock nöjda med kampanjen, 8 Minis har hittills lanserats och kampanjen pågår fram till jul. Gaming Corps Minis planeras även finnas tillgängliga framöver på iOs (Apple). Under våren kommer Bolaget utvärdera vilka av spelen som ska tas vidare.

9.6 Katrina 1565 –Siege of Malta

Katrina 1565 – Siege of Malta är ett action-rollspel som riktar sig till *core* och *hardcore*-spelare. Gaming Corps team har tagit fram ramverk för ett spelkoncept baserat på en för Malta avgörande historisk händelse – den stora belägringen 1565 där Malta lyckades stå emot det ottomanska riket och dess armada på nära 200 skepp. Spelet bedöms ha goda förutsättningar då den historiska händelsen är spännande och engagerande på ett sätt som förväntas ge gensvar hos målgruppen. I nuläget är planen att Katrina ska lanseras på konsol.

Spelkonceptet presenterades våren 2019 för GamingMalta vars uppdrag är att marknadsföra Malta och bedriva olika aktiviteter för att stärka Maltas attraktionskraft inom spelindustrin[14]. GamingMalta har via Ivan Filletti, Head of Sales & Business, låtit meddela att man avser stödja projektet som givits goda vitsord. Stödet från GamingMalta innebär inte bara nätverk, rådgivning samt möjligheter till hjälp med finansiering utan även tillgång till historiska platser, arkiv och digitaliserade ritningar vilket beräknas innebära kostnadsbesparingar under de inledande faserna av utvecklingen.

Under Gamescom i slutet av augusti 2019 introducerade GamingMalta Bolaget till representanter för statliga organ, stiftelser och inkubatorer vars uppgift är att finansiera innovationer och projekt som lyfter Malta. Bland andra hölls möten med Silvio Schembri, Junior Minister for Financial Services, Digital Economy and Innovation, samt med Anthony Gatt, Malta Enterprise[15]. Dessa möten var framgångsrika vilket tillsammans med GamingMaltas stöd gjorde att ledningen beslutade ta projektet från idéstadiet till projekteringsstadiet. Huvudfokus under hösten har legat på att säkra extern finansiering vilket är en avgörande faktor för hur lång tid det tar innan Bolaget kan allokera resurser till skarp utveckling.

9.7 The Descendant

I mars 2016 lanserade Gaming Corps en egen titel vid namn The Descendant vilken alltjämt finns tillgänglig på försäljningsplattformen Steam där det första kapitlet kan spelas gratis och de nästkommande köpas. Då spelet trots blygsamma intäkter sedan lansering fortsatt får goda recensioner från användare har Bolaget sett över möjligheter att bygga vidare på det, i första hand överföring av hela spelet till konsol. I sin tidigare roll som Director of Gaming var det Dan Borth som primärt undersökte frågan. Efter Dan lämnade ledningen och antog en ej anställd, rådgivande roll i Bolaget upptogs dialog om möjligheten för honom att självständigt fortsätta arbetet med The Descendant. Då Bolaget inte kan prioritera resurser i dagsläget på en vidareuteveckling av The Descendant togs därför beslutet att avyttra titeln till Dan Borth i samband med försäljningen av Gaming Corps Austin (Redfly Studio). Gaming Corps erhåller 10% av eventuella intäkter som genereras av spelet inom de kommande 5 åren.

[14] www.gamingmalta.org
[15] www.maltaenterprise.com

10 VÄSENTLIGA HÄNDELSER EFTER PERIODENS UTGÅNG

- Den 11 okbober meddelar Bolaget att man mottagit ett anmärkningspåstående från Nasdaq som avser fatta beslut om avnotering mot bakgrund av överträdelser mot regelverket från 2016 och framåt. Innan beslutet fattas bereds Bolaget möjlighet att inkomma med synpunkter. Bolaget meddelar att beskedet kom som en chock och att arbetet med att inkomma med synpunkter inleds omedelbart parallellt med utredning om eventuellt byte av handelsplats.
- Den 11 oktober kungörs att Bolaget och ATG signerat en avsiktsförklaring att ingå avtal om samarbete. Samarbetet ska omfatta bland annat att Gaming Corps utvecklar skräddarsydda kasinoslots för ATG:s räkning, med ett initialt beräknat ordervärde om 4 MSEK.
- Den 21 oktober meddelas att Gaming Corps tecknat avtal om finansiering med riskkapitalbolaget Findolon AB genom ett lån på 5 MSEK med en årlig ränta under 5%. Findolon AB har i samband med överenskommelsen även övertagit det lån på 5 MSEK som tidigare under året ställdes ut av Nexttobe AB. Syftet med det utökade lånet är att tillföra medel till pågående produktutveckling samt ta höjd för eventuella tillkommande kostnader för noteringsprocess.
- Den 28 oktober Bolaget låter meddela aktieägarna att ledningen den 25 oktober 2019 lämnat in en skrivelse till Nasdaq's Bolagsövervakning i enlighet med vad som tidigare kommunicerats.
- Den 22 november låter Bolaget meddela att arbetet med att engagera ett publiceringsbolag för spelet Oh Frog har övergått till skarp förhandling. Bolaget har därutöver tagit beslut om lanseringsstrategi för spelet som förväntas lanseras på Steam under första kvartalet 2020 efter ett stängt betatest varefter det senare under året planeras lanseras på Nintendo Switch.
- Den 29 november lät Nasdaq meddela att man beslutat att Gaming Corps uppfyller gällande noteringskrav och att Bolagets aktier således ska vara fortsatt upptagna till handel på Nasdaq First North Growth Market. Beslutet är villkorat av att Bolaget offentliggör en slutlig version av sin bolagsbeskrivning senast fredag 6 december 2019.

11 ALLMÄNT

11.1 PERSONAL[16]

- Antalet anställda i moderbolaget uppgick per den 30 september 2019 till 1 person (1 person). Därutöver är två av ledningsgruppens medlemmar engagerade i Bolaget genom konsultavtal.
- Medelantalet anställda i moderbolaget för perioden uppgick till 1 person (1 person).
- Antalet anställda i koncernen uppgick per den 30 september 2019 till 6 personer (14 personer)
- Medelantalet anställda i koncernen för perioden uppgick till 4,3 personer (14 personer)

11.2 AKTIEN

Gaming Corps aktie är sedan den 4 juni 2015 noterad vid Nasdaq First North Growth Market. Per den sista handelsdagen under perioden, den 30 september 2019, var sista avslutet på kursen 0,2395 SEK per aktie vilket motsvarar ett börsvärde om cirka 70,8 MSEK baserat på 295 563 956 utestående aktier.

11.3 AVYTTRING AV GAMING CORPS AUSTIN

Som tidigare kommunicerat valde Bolaget och de anställda i Austin att gå skilda vägar i slutet av juni 2019. Den initiala planen att fortsätta med work-for-hire bedömdes inte tillräckligt lönsam av Bolaget och var inte heller ett attraktivt alternativ för de anställda. Efter en tids dialog mellan ledning och anställda fattades därför det gemensamma beslutet att samtliga i teamet skulle lämna Gaming Corps. Givet kostnadsnivån i USA i relation till Malta valde Bolaget att lägga ned produktionen i Austin och inte anställa ny personal där utan istället utöka teamet på Malta. Man valde att så länge behålla dotterbolaget vilande för att kunna använda det vid eventuell försäljning av projekt till USA-baserade kunder. Under perioden inleddes arbetet med att avveckla verksamheten vilket i början av hösten ledde till beslutet att avyttra själva dotterbolaget. Detta då värdet att ha ett vilande dotterbolag i USA med syfte att underlätta försäljning och marknadsföring inte stod i paritet med kostnaden för den finansiella rapporteringen. Under november slutfördes därför avvecklingen av Gaming Corps Austin (Red Fly Studio Inc.) genom att dotterbolaget såldes. Köpare är tidigare Director of Gaming, Dan Borth, och Kris Taylor från vilka Bolaget förvärvades år 2016. I samband med avyttringen reglerade Gaming Corps de skatteskulder som USA-verksamheten drog på sig under de senaste årens turbulens och som vägt tungt i bokföringen. Avyttringen kommer pga. skatteskulden medföra en minuspost på räkenskapsåret 2019 samtidigt som den totala skuldsättningen i koncernen minskar. I samband med avtalet förvärvade även Dan Borth rättigheterna till *The Descendant* mot 10% vinstdelning i 5 år. I försäljningen ingick därtill de immateriella rättigheter som fanns när Red Fly först förvärvades, t.ex. spelet *Mushroom Men*. Slutligen inbegriper avtalet att Dan Borth och Kris Taylor överlämnar samtliga aktier i Gaming Corps som de ägde vid tidpunkten för avtalets ingående. Aktierna deponeras hos Bolagets fondkommissionär för framtida användning vid kvittnings- eller apportemissioner.

11.4 TVISTER

I samband med genomlysningen av verksamheten efter styrelsens tillträde den 8 november 2018 bestred Bolaget en faktura från Stockington AB avseende arvode på cirka 530 000 SEK för påstådda utförda stödtjänster inom IR. Den 24 mars 2019 delgavs Bolaget stämning av Stockington AB med anledning av sagda faktura. Bakgrunden till bestridandet var att Bolaget inte hade erhållit adekvat specifikation, inte kunde verifiera utfört arbete i enlighet med avtalets omfattning samt hade identifierat frågetecken avseende omständigheterna kring avtalets ingående. Arbetet Stockington AB hävdar i sin stämningsansökan ska ha utförts åt Gaming Corps AB av Lars Hagelin och Douglas Norström under perioden 1 december 2017 till 31 augusti 2018 mot ett månatligt fast arvode om 50 000 kr. Bolaget engagerade ett ombud och processen löpte under vår och sommar, under perioden inkom dock ingen ytterligare information från Stockington AB av betydelse för att reda ut vad som förevarit. Då kostnaderna för den juridiska representationen ackumulerades gavs Bolaget rådet att trots avsaknad av stöd för Stockington AB:s krav förlika med motparten. En förlikning genomfördes till en summa på 350 000 SEK som betalades ut i två delar i slutet av oktober respektive november 2019.

[16] Uppgifter i parentes avser samma period föregående verksamhetsår 2018

Det är Bolagets uppfattning att omständigheterna kring avtalets ingående mellan Gaming Corps AB och Lars Hagelin respektive Douglas Norström fortsatt kräver granskning och det arbetet går vidare.

11.5 Tidpunkt för rapportering

Gaming Corps har beslutat att tidigarelägga publicering av Bolagets kvartalsrapporter med 15 dagar vilket innebär publicering en och en halv månad efter periodens slut istället för två. Det är ledningens bedömning att det är bättre för såväl Bolaget som aktieägarna att finansiell information når marknaden kortare efter perioden stängts. CCO och CFO ansvarar tillsammans för rapporteringen och har så gjort sedan början av 2019, slutsatsen av det arbetet är att det är fullt görbart med ett tidigareläggande. Då Bolagets revisorer redan schemalagt sin tid närmaste perioden kommer rapporten för fjärde kvartalet 2019 publiceras enligt tidigare schema och den nya rutinen komma på plats i och med publiceringen av rapporten för första kvartalet 2020.

12 Finansiell utveckling

12.1 Finansiering och finansiell ställning

- Det egna kapitalet uppgick till 1,7 MSEK (3,6 MSEK) i moderbolaget och -1,6 MSEK (3,3 MSEK) i koncernen per den 30 september 2019. Siffror i parentes avser 31 december 2018.
- Eget kapital per aktie uppgick i moderbolaget till 0,006 SEK (0,01 SEK) och var i koncernen negativt per den 30 september 2019 (0,01). Siffror i parentes avser 31 december 2018.
- Soliditeten var på rapportdagen 17,4 % (82,4%) i moderbolaget och negativ i koncernen (76,0%). Siffror i parentes avser samma period 2018.
- Kassaflödet från den löpande verksamheten för perioden uppgick till -2,48 MSEK (0,61 MSEK) i moderbolaget och -2,49 MSEK (3,56 MSEK) i koncernen. Siffror i parentes avser samma period 2018.
- Periodens kassaflöde uppgick till -2,49 MSEK (4,47 MSEK) i moderbolaget och -2,49 MSEK (3,6 MSEK) i koncernen. Siffror i parentes avser samma period 2018.

12.2 Intäkter

- Intäkter under perioden är främst att härröra till Bolagets tidigare samarbete med Certain Affinity där det efter förra rapportens publicering visade sig att Gaming Corps Austin hade utestående arvoden att fakturera.
- Bolagets kasinoslots är under pågående införsäljning. Intäkter väntas med början under fjärde kvartalet 2019 då avtal beräknas signeras med ATG vid vilket en första intäkt från samarbetet kommer uppstå.
- Spelet Oh Frog är planerat för lansering under första kvartalet 2020 då även de första intäkterna beräknas uppstå genom försäljning av enheter online.

12.3 Finansiering

Den 28 mars tecknade Bolaget ett avtal gällande ett långfristigt lån om 5 MSEK från riskkapitalbolaget Nexttobe AB. Lånet har en årlig ränta under 5% och betalades ut till Bolaget den 31 mars 2019. Den 21 oktober tecknades avtal om finansiering med riskkapitalbolaget Findolon AB genom ett lån på 5 MSEK med en årlig ränta under 5%. Findolon AB tog i samband med överenskommelsen även över hela lånet som ställdes ut av Nexttobe AB. Total uppgår de båda lånen från Findolon AB inklusive upplupen ränta till 10 056 421 SEK. Syftet med det utökade lånet var att tillföra medel till pågående utveckling in båda affärsområden som därmed kunde växlas upp. Lånet syftade även att ge Bolaget marginaler vid en eventuell ny noteringsprocess. Per dagens datum är innevarande likviditetsbudget fortsatt i balans och enligt plan, med det innebär att Bolaget förväntar att lånet täcker likviditetsbehovet tills dess att de första intäkterna från kommande produktlanseringar kommer in.

12.4 Aktiekapital

Eftersom Bolaget dragits med två stora förlustår, 2018 och 2017, och in på 2019 fortsatt haft gamla kostnadsposter släpande vid sidan av begränsat med intäkter, önskar Bolaget uppmärksamma aktieägarna på att per den 30 september uppgår det egna kapitalet till 1 699 576 SEK. Det registrerade aktiekapitalet är 1 477 820 SEK. Enligt Aktiebolagslagen ska styrelsen snarast upprätta en kontrollbalansräkning[17] när det finns skäl att anta att bolagets eget kapital understiger hälften av det registrerade aktiekapitalet, vilket i Gaming Corps fall skulle aktualiseras om det egna kapitalet understiger c:a 738 000 SEK. Styrelsen följer löpande den ekonomiska utvecklingen.

12.5 Värdering av tillgångar

KUNG FU FACTORY

Bolaget har skrivit upp värdet på aktierna i Kung Fu Factory Ltd. Den nya värderingen baseras på Kung Fu Factorys finansiella rapporter för 2018 och 2019, deras uttalade önskan att köpa tillbaka aktierna under 2020 enligt gällande återköpsavtal samt en kvalitativ analys av företagets verksamhet och framtida förmåga genomförd under hösten av ledningen. Kontakten med Kung Fu Factory var när den nya styrelsen tog vid i slutet av 2018 knapphändig till följd av det ej genomförda samarbetet mellan de båda bolagen. Det som gick att luta sig på var återköpsavtalet som tidigare kommunicerats. Nu har Bolaget åter etablerat en positiv dialog med Kung Fu Factorys ledning och fått ta del av relevant data vilket gör det möjligt att med större säkerhet värdera aktierna. Det är fortsatt Bolagets strategi att minska minoritesägande i andra bolag och avyttra ägandet i Kung FU Factory, men så länge som dessa aktier finns i Gaming Corps ägo kommer ledningen att agera aktivt för att säkra en god dialog, inhämta löpande finansiella data samt när tillfälle ges stötta Kung Fu Factorys verksamhet och söka samarbete som förhoppningsvis fortsätter efter aktierna avyttrats.

FLAX

Bolaget har skrivit upp värdet på aktierna i Flax Innovations AB. Under våren påbörjade Flax Innovations en nyemissionsrunda som till dags dato är delvis tecknad, företaget har alltså erhållit kapital baserat på den värdering som framgår av prospektet. Bolaget har även inhämtat finansiell information från Flax Innovations ledning och gjort en kvalitativ analys av dess verksamhet och förutsättningar vilken understödjer att värderingen på företaget som gjordes under våren fortsatt är rimlig. Bolaget har därför valt att skriva upp värdet på aktierna i Flax Innovations i enlighet med den nivån som framgår av prospektet.

HYRESDEPOSITION

Vid tecknade av ett hyresavtal i Austin 2017 erlade Gaming Corps Austin en hyresdeposition. Denna har skrivits av då ledningen inte kunnat identifiera några möjligheter till att återföra den.

12.6 Risker och osäkerhetsfaktorer

- Bolaget har ett negativt kassaflöde från verksamheten på koncernnivå och är på så sätt beroende av tillskjutet kapital. Lånet från Nexttobe AB och sedermera Findolon AB har inneburit en stabilitet i den operativa verksamheten och givit en avgörande injektion av medel till produktutvecklingen inom iGaming som är i sitt slutskede. Det är Bolagets bedömning att kostnadsbesparingarna som gjorts, i samverkan med lånet, fortsatt kommer ha positiv inverkan på koncernen under resterande delen av verksamhetsåret samt leda till att bolaget i snabbare takt når ett positivt kassaflöde. Sannolikt behövs det dock tillföras ytterligare kapital för att kunna genomföra de projekt som krävs för att bolaget skall nå en stabil lönsamhet och ett hållbart långsiktigt företagande. En stor exponering i termer av kapitalbehov är alltid en osäkerhetsfaktor.
- Färdigställandet av projektet med kasinoslots är viktigt för framtida projekt och intäkter då Bolaget behöver visa entydigt att man klarar av egen produktion i kölvattnet av den senare tidens historiska händelser. Intäkterna är också de som först är beräknade att komma in vilket har bäring på likviditeten. Enligt målsättning stod en första omgång kasinoslots klara för försäljning i slutet av

[17] För mer information om kontrollbalansräkningar, se https://blogg.pwc.se/foretagarbloggen/kontrollbalansräkning-nar-behovs-den

andra kvartalet, nu pågår skarp införsäljning och slutproduktion men som alltid finns risker. Sedan tidigare har samarbetspartners kopplats in för att leverera t.ex. matematiska modeller och hosting varför projektet inte längre är helt under Gaming Corps egen kontroll. Därutöver har Bolaget begränsad möjlighet att påverka handläggningen av ansökan om licens på Malta. Handläggningen pågår och ligger fortsatt inom ramen för angivna handläggningstider, men Bolaget kan inte med säkerhet bedöma hur lång tid det kommer att ta att få ett godkännande. Risken finns att den första leveransen av kasinoslots blir försenad och att Bolaget då inte möter aktieägarnas förväntningar samt behöver göra ytterligare kostnadsbesparingar för att möta försenade intäkter.

- Risk föreligger att likviditeten i handeln med Bolagets aktie under kortare eller längre perioder kan bli begränsad, vilket även kan förstärka fluktuationerna i aktiekursen. Begränsad likviditet i aktien kan medföra problem för en innehavare att sälja sina aktier.

13 NYCKELTAL KONCERN

Belopp i SEK	2019 JULI-SEPT	2018 JULI-SEPT	2019 JAN-SEPT	2018 JAN-SEPT	2018 JAN-DEC
Nettoomsättning	840 931	5 187 003	7 453 654	17 602 230	21 323 448
EBITDA	-503 856	-5 244 225	-4 515 964	-13 961 361	-19 046 953
EBIT	-527 583	-19 268 277	-4 577 759	-29 969 923	-38 278 958
Periodens resultat	-538 998	-19 336 085	-4 677 457	-31 029 399	-39 505 342
Rörelsemarginal %	0	0	0	0	0
Vinstmarginal %	0	0	0	0	0
Soliditet vid periodens utgång %	neg.	70,3	neg.	76,0	43,6
Räntabilitet på eget kapital %	neg.	-2,1	neg.	-3,4	-12,1
Eget kapital per aktie					
före utspädning kr	neg.	0,03	neg.	0,26	0,01
efter utspädning kr	neg.	0,03	neg.	0,26	0,01
Aktiens slutkurs för perioden	0,24	0,18	0,24	0,53	0,12
P/E-tal	neg.	neg	neg	neg	neg
Resultat per aktie					
före utspädning kr	-0,002	-0,05	-0,016	-0,12	-0,14
efter utspädning kr	-0,002	-0,05	-0,016	-0,12	-0,14
Antal aktier vid periodens slut					
före utspädning	295 563 956	269 674 430	295 563 956	269 674 430	278 330 990
efter utspädning	295 563 956	269 674 430	295 563 956	269 674 430	278 330 990
Genomsnittligt antal aktier					
före utspädning	295 563 956	234 491 955	295 563 956	162 845 849	189 533 063
efter utspädning	295 563 956	234 491 955	295 563 956	162 845 849	189 533 063
Antal anställda					
i genomsnitt	12	14	10	14	14
vid periodens slut	12	14	6	14	14

** Avser det antal aktier utestående optionsrätter kan påkalla lösen på. Teckningsoptioner vars lösen kurs är högre än aktiens marknadspris är ej medräknade och ger därmed ingen effekt på nyckeltalen.*

14 NYCKELTAL MODERBOLAG

Belopp i SEK	2019 JULI-SEPT	2018 JULI-SEPT	2019 JAN-SEPT	2018 JAN-SEPT	2018 JAN-DEC
Nettoomsättning	0	2 062	0	27 179	27 179
EBITDA	34 694	-3 750 637	-3 224 359	-11 025 482	-14 228 844
EBIT	25 462	-17 660 764	-3 188 901	-25 287 937	-37 698 382
Periodens resultat	23 989	-17 660 714	-3 193 005	-26 062 720	-38 624 843
Rörelsemarginal %	0	0	0	0	0
Vinstmarginal %	0	0	0	0	0
Soliditet vid periodens utgång %	17,8	82,4	17,8	82,4	47,2
Räntabilitet på eget kapital %	1,4	-1,1	-1,9	-1,6	-1 060,0
Eget kapital per aktie					
före utspädning kr	0,006	0,06	0,006	0,06	0,01
efter utspädning kr	0,006	0,06	0,006	0,06	0,01
Aktiens slutkurs för perioden	0,24	0,18	0,24	0,18	0,12
Resultat per aktie					
före utspädning kr	0,0001	-0,03	-0,01	-0,09	-0,14
efter utspädning kr	0,0001	-0,03	-0,01	-0,09	-0,14
Antal aktier vid periodens slut					
före utspädning	295 563 956	269 674 430	295 563 956	269 674 430	278 330 990
efter utspädning	295 563 956	269 674 430	295 563 956	269 674 430	278 330 990
Genomsnittligt antal aktier					
före utspädning	295 563 956	234 491 955	286 947 473	162 845 849	189 533 063
efter utspädning	295 563 956	234 491 955	286 947 473	162 845 849	189 533 063
Antal anställda					
i genomsnitt	1	1	1	1	1
vid periodens slut	1	1	1	1	1

** Avser det antal aktier utestående optionsrätter kan påkalla lösen på. Teckningsoptioner vars lösenkurs är högre än aktiens marknadsvärde är ej medräknade och ger därmed ingen effekt på nyckeltalen.*

15 RESULTATRÄKNING KONCERN

Belopp i SEK	2019 JULI-SEPT	2018 JULI-SEPT	2019 * JAN-SEPT	2018 JAN-SEPT	2018 JAN-DEC
Rörelsens intäkter m.m					
Nettoomsättning	840 931	5 187 003	7 453 654	17 602 230	21 323 448
Övriga rörelseintäkter	22 088	82 898	273 165	225 754	309 544
	863 019	5 269 901	7 726 819	17 827 984	21 632 992
Rörelsens kostnader					
Råvaror och förnödenheter	0	-500 000	0	-666 673	-666 673
Övriga externa kostnader	-718 629	-5 864 407	-5 635 695	-18 590 508	-21 978 209
Personalkostnader	-2 036 304	-4 149 719	-7 969 434	-12 532 164	-17 048 454
Av- och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	-23 727	-13 619 795	-61 795	-15 270 146	-1 635 175
Övriga rörelsekostnader	-12 276	-404 257	-37 988	-738 416	-986 609
Rörelseresultat	-1 927 917	-19 268 277	-5 978 093	-29 969 923	-20 682 128
Finansiella poster					
Övriga ränteintäkter och liknande resultatposter	0	52 030	0	116 397	52 030
Nedskrivning av fordringar koncernföretag	-1 078 721	0	-1 078 721	0	0
Återföring av nedskrivningar i andra företag	2 479 055	0	2 479 055	0	0
Räntekostnader och liknande resultatposter	-11 415	-119 838	-99 698	-1 175 873	-1 278 414
Nedskrivningar av finansiella anläggningstillgångar	0	0	0	0	-17 596 830
Resultat efter finansiella poster	-538 998	-19 336 085	-4 677 457	-31 029 399	-39 505 342
Resultat före skatt	-538 998	-19 336 085	-4 677 457	-31 029 399	-39 505 342
Skatt på periodens resultat	*0*	*0*	0	0	0
Årets resultat	***-538 998***	***-19 336 085***	***-4 677 457***	***-31 029 399***	***-39 505 342***

** Av koncernens förlust för perioden januari -septe,ber 2019 är -1.142.020 kr hänförligt till den avvecklade verksamheten i USA*

16 RESULTATRÄKNING MODERBOLAG

Belopp i SEK	2019 JULI-SEPT	2018 JULI-SEPT	2019 JAN-SEPT	2018 JAN-SEPT	2018 JAN-DEC
Rörelsens intäkter m.m					
Nettoomsättning	0	2 062	0	27 179	27 179
Aktiverat arbete för egen räkning	0	0	0	0	0
Övriga rörelseintäkter	22 088	82 898	273 165	225 754	225 250
	22 088	84 960	273 165	252 933	252 429
Rörelsens kostnader					
Råvaror och förnödenheter	0	-500 000	0	-666 673	-666 673
Övriga externa kostnader	-1 017 843	-3 475 300	-3 744 624	-10 026 708	-12 371 407
Personalkostnader	-357 609	139 703	-1 052 538	-585 034	-676 296
Av- och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	-9 232	-13 505 871	-27 250	-13 524 039	-1 636 332
Övriga rörelsekostnader	-12 276	-404 256	-37 988	-738 416	-766 897
Rörelseresultat	-1 374 872	-17 660 764	-4 589 235	-25 287 937	-15 865 176
Finansiella poster					
Övriga ränteintäkter och liknande resultatposter	0	52 030	0	116 397	52 030
Nedskrivning av fordringar koncernföretag	-1 078 721	0	-1 078 721	0	0
Återföring av nedskrivningar i andra företag	2 479 055	0	2 479 055	0	0
Räntekostnader och liknande resultatposter	-1 473	-61 980	-4 104	-891 180	-978 491
Nedskrivningar av finansiella anläggningstillgångar	0	0	0	0	-21 833 206
Resultat efter finansiella poster	23 989	-17 670 714	-3 193 005	-26 062 720	-38 624 843
Resultat före skatt	23 989	-17 670 714	-3 193 005	-26 062 720	-38 624 843
Skatt på periodens resultat	***0***	***0***	*0*	*0*	0
Periodens resultat	***23 989***	***-17 670 714***	***-3 193 005***	***-26 062 720***	***-38 624 843***

17 BALANSRÄKNING KONCERN

Belopp i SEK	2019-09-30	2018-09-30	2018-12-31	2017-12-31
TILLGÅNGAR				
Anläggningstillgångar				
Immateriella anläggningstillgångar				
Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten	0	0	0	1 600 000
Goodwill	0	4 543 031	0	14 459 978
	0	**4 543 031**	**0**	**16 059 978**
Materiella anläggningstillgångar				
Maskiner och tekniska anläggningar	0	45 423	36 342	72 674
Inventarier, verktyg och installationer	109 422	97 176	120 901	19 303
	109 422	**142 599**	**157 243**	**91 977**
Finansiella anläggningstillgångar				
Andra långfristiga värdepappersinnehav	5 510 131	0	3 031 076	3 836 788
Lämnade depositioner	262 690	749 503	740 056	733 898
	5 772 821	**749 503**	**3 771 132**	**4 570 686**
Summa anläggningstillgångar	**5 882 243**	**5 435 133**	**3 928 375**	**20 722 641**
Omsättningstillgångar				
Varulager m.m.				
Pågående arbeten	0	0	0	0
Förskott till leverantörer	0	0	0	14 810
	0	**0**	**0**	**14 810**
Kortfristiga fordringar				
Kundfordringar	1 119 134	1 126 356	0	979 236
Skattefordringar	0	0	556 176	0
Övriga fordringar	2 528 496	1 108 201	632 890	4 670 562
Förutbetalda kostnader	149 000	373 873	0	2 148 013
	3 796 630	**2 608 430**	**1 189 066**	**7 797 811**
Kassa och bank	**346 020**	**4 990 885**	**2 394 280**	**1 484 093**
Summa omsättningstillgångar	**4 142 650**	**7 599 315**	**3 583 346**	**9 296 714**
SUMMA TILLGÅNGAR	**10 024 893**	**13 034 448**	**7 511 721**	**30 019 355**

BALANSRÄKNKING KONCERN – FORTSÄTTNING

Belopp i SEK	2019-09-30	2018-09-30	2018-12-31	2017-12-31
EGET KAPITAL OCH SKULDER				
Eget kapital				
Aktiekapital	1 477 820	24 695 442	1 391 655	9 426 538
Ej registrerat aktiekapital	0	0	0	110 570
Omräkningsdifferens	0	0	0	0
Övrigt tillskjutet kapital	121 454 111	120 533 503	120 289 885	98 685 655
Balanserat resultat inkl. periodens resultat	-124 576 875	-136 071 829	-118 403 564	-101 024 796
Summa eget kapital	**-1 644 944**	**9 157 116**	**3 277 976**	**7 197 967**
Långfristiga skulder				
Räntebärande skulder till kreditinstitut	62 500	0	62 500	533 859
Andra Långfristiga skulder	5 000 000	0		
	5 062 500	**0**	**62 500**	**533 859**
Kortfristiga skulder				
Skulder till kreditinstitut	0	12 500	0	278 410
Leverantörsskulder	2 380 707	454 573	1 298 891	1 641 260
Skatteskulder	0	50 100	0	0
Övriga kortfristiga skulder	3 498 257	2 472 173	2 035 990	16 947 395
Upplupna kostnader & förutbetalda intäkter	728 373	887 986	836 364	3 420 464
	6 607 337	**3 877 332**	**4 171 245**	**22 287 529**
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	**10 024 893**	**13 034 448**	**7 511 721**	**30 019 355**
Ställda säkerheter	1 000 000	1 000 000	1 000 000	1 000 000
Eventualförpliktelse	0	0	0	0
Summa säkerhet och ansvarsförbindelser	**1 000 000**	**1 000 000**	**1 000 000**	**1 000 000**

18 BALANSRÄKNING MODERBOLAG

Belopp i SEK	2019-09-30	2018-09-30	2018-12-31	2017-12-31
TILLGÅNGAR				
Anläggningstillgångar				
Immateriella anläggningstillgångar				
Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten	0	0	0	1 600 000
Goodwill	0	0	0	0
	0	**0**	**0**	**1 600 000**
Materiella anläggningstillgångar				
Maskiner och tekniska anläggningar	9 092	45 423	36 342	72 674
Inventarier, verktyg och installationer	0	0	0	0
	9 092	**45 423**	**36 342**	**72 674**
Finansiella anläggningstillgångar				
Andelar i koncernföretag	50 000	6 050 000	50 000	13 960 000
Andra långfristiga värdepappersinnehav	5 510 131	0	3 031 076	3 836 788
Lämnade depositioner	262 690	547 869	535 834	1 653 344
	5 822 821	**6 597 869**	**3 616 910**	**19 450 132**
Summa anläggningstillgångar	**5 831 913**	**6 643 292**	**3 653 252**	**21 122 806**
Omsättningstillgångar				
Varulager m.m.				
Förskott till leverantörer	0	0	0	14 810
	0	**0**	**0**	**14 810**
Kortfristiga fordringar				
Kundfordringar	0	0	0	0
Fordringar hos koncernföretag	2 158 450	6 620 436	474 480	3 675 481
Skattefordringar	0	0	552 780	0
Övriga fordringar	1 151 829	1 066 519	632 890	525 147
Förutbetalda kostnader	149 000	373 874	0	419 249
	3 459 279	**8 060 829**	**1 660 150**	**4 619 877**
Kassa och bank	**283 034**	**4 830 201**	**2 402 930**	15 265
Summa omsättningstillgångar	**3 742 313**	**12 891 030**	**4 063 080**	**4 649 952**
SUMMA TILLGÅNGAR	**9 574 226**	**19 534 322**	**7 716 332**	**25 772 758**

BALANSRÄKNKING MODERBOLAG – FORTSÄTTNING

Belopp i SEK	2019-09-30	2018-09-30	2018-12-31	2017-12-31
EGET KAPITAL OCH SKULDER				
Eget kapital				
Bundet eget kapital				
Aktiekapital	1 477 820	24 695 442	1 391 655	9 426 538
Ej registrerat aktiekapital	0	0	0	110 570
Fond för utv. Utgifter	0	0	0	4 526 208
Omräkningsdifferens	0	0	0	0
Fritt eget kapital				
Överkursfond	119 052 665	120 193 560	117 888 437	109 565 408
Balanserat resultat	-115 637 904	-102 732 855	-77 013 059	-78 223 483
Periodens resultat	-3 193 005	-26 062 720	-38 624 843	-39 934 653
Summa eget kapital	**1 699 576**	**16 093 427**	**3 642 190**	**5 470 588**
Långfristiga skulder				
Skulder till kreditinstitut	0	0	0	0
Andra långfristiga skulder	5 000 000	0	0	0
	5 000 000	0	0	0
Kortfristiga skulder				
Skulder till kreditinstitut	0	0	0	66 663
Leverantörsskulder	1 345 449	317 378	1 141 766	1 641 260
Skulder till koncernföretag	382 709	71 000	121 000	1 105 213
Övriga kortfristiga skulder	426 118	2 185 746	1 983 015	16 897 670
Upplupna kostnader & förutbetalda intäkter	720 374	866 771	828 361	591 364
Summa kortfristiga skulder	**2 874 650**	**3 440 895**	**4 074 142**	**20 302 170**
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	**9 574 226**	**19 534 322**	**7 716 332**	**25 772 758**
Ställda säkerheter	1 000 000	1 000 000	1 000 000	1 000 000
Eventualförpliktelse	0	0	0	0
Summa säkerhet och ansvarsförbindelser	**1 000 000**	**1 000 000**	**1 000 000**	**1 000 000**

19 KASSAFLÖDESANALYS KONCERN

Belopp i SEK	2019 JULI-SEPT	2018 JULI-SEPT	2019 JAN-SEPT	2018 JAN-SEPT	2018 JAN-DEC
Den löpande verksamheten					
Rörelseresultat efter avskrivningar	-1 927 917	-20 327 753	-5 978 093	-31 029 399	-35 165 295
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	23 727	18 964 167	-798 997	12 733 590	16 118 342
Erhållen ränta		52 030		116 397	52 030
Erlagd ränta	-11 415	-119 838	-99 698	-1 175 873	-1 278 414
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar i rörelsekapitalet	**-1 915 605**	**-1 431 394**	**-6 876 788**	**-19 355 285**	**-20 273 337**
Kassaflöde från förändringar i rörelsekapital					
Ökning (-) / minskning (+) av kortfristiga fordringar	-1 235 929	12 118 513	-2 607 564	5 189 381	6 608 745
Ökning (+) / minskning (-) av kortfristiga skulder	664 110	-7 122 407	2 436 092	-18 144 287	-17 471 809
Kassaflöde från den löpande verksamheten	**-2 487 424**	**3 564 712**	**-7 048 260**	**-32 310 191**	**-31 136 401**
Investeringsverksamheten					
Investeringar immateriella anläggningstillgångar	0	0	0	0	0
Investeringar materiella anläggningstillgångar	0	0	0	0	0
Investeringar finansiella anläggningstillgångar	0	0	0	0	0
Investering omsättningstillgångar	0	0	0	0	0
Kassaflöde från investeringsverksamheten	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**
Finansieringsverksamheten					
Aktiekapital	0	9 875 253	0	15 268 904	0
Omräkningsdifferens	0	-236 579	0	339 942	0
Upptagna lån	0	0	5 000 000	0	0
Övrigt tillskjutet kapital	0	-9 551 881	0	25 040 908	0
Nyemissioner	0	0	0		40 435 202
Emissionsutgifter	0	-29 181	0	-3 533 002	-4 284 772
Amortering av låneskulder	0	-25 000	0	-799 769	-4 103 842
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	***0***	***32 612***	***5 000 000***	***36 316 983***	***32 046 588***
Periodens kassaflöde	**-2 487 424**	**3 597 324**	**-2 048 260**	**4 006 792**	**910 187**
Likvida medel vid periodens början	2 833 444	1 720 529	2 394 280	1 484 093	1 484 093
Likvida medel vid periodens slut	346 020	1 393 561	346 020	4 990 885	2 394 280
Summa disponibla likvida medel	**346 020**	**1 393 561**	**346 020**	**5 490 885**	**2 394 280**

20 KASSAFLÖDESANALYS MODERBOLAG

Belopp i SEK	2019 JULI-SEPT	2018 JULI-SEPT	2019 JAN-SEPT	2018 JAN-SEPT	2018 JAN-DEC
Den löpande verksamheten					
Rörelseresultat efter avskrivningar	-1 374 872	-17 660 765	-4 589 235	-31 029 399	-15 865 176
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	9 232	14 997 329	27 250	12 733 590	1 636 332
Erhållen ränta	0	-1 082 709	0	116 397	52 030
Erlagd ränta	-1 473	-61 981	-4 104	-1 175 873	-337 015
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar i rörelsekapitalet	**-1 367 113**	**-3 808 126**	**-4 566 089**	**-19 355 285**	**-14 513 829**
Kassaflöde från förändringar i rörelsekapital					
Ökning (-) / minskning (+) av kortfristiga fordringar	-1 418 007	11 725 822	-2 941 680	5 189 381	4 115 528
Ökning (+) / minskning (-) av kortfristiga skulder	297 770	-7 308 133	2 436 092	-18 144 287	-14 198 930
Kassaflöde från den löpande verksamheten	**-2 487 350**	**609 563**	**-5 071 677**	**-32 310 191**	**-24 597 231**
Investeringsverksamheten					
Investeringar immateriella anläggningstillgångar	0	0	0	0	0
Investeringar materiella anläggningstillgångar	0	0	0	0	0
Investeringar finansiella anläggningstillgångar	0	0	0	0	-5 655 118
Investeringar omsättningstillgångar	0	0	0	-500 000	0
Kassaflöde från investeringsverksamheten	**0**	**0**	**0**	**-500 000**	**-5 655 118**
Finansieringsverksamheten					
Aktiekapital	0	1 941 892	0	15 268 904	0
Övrigt tillskjutet kapital	0	1 953 216	0	25 040 908	0
Omräkningsdifferens	0	0	0	339 942	0
Upptagna lån	0	0	5 000 000	0	0
Nyemissioner	0	-29 181	0	0	40 435 202
Emissionsutgifter	0	0	0	-3 533 002	-4 284 772
Amortering av låneskulder	0	0	0	-799 769	-3 510 413
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	***0***	***3 865 927***	**5 000 000**	**36 316 983**	**32 640 017**
Periodens kassaflöde	**-2 487 350**	**4 475 490**	**-71 677**	**3 506 792**	**2 387 668**
Likvida medel vid periodens början	2 770 384	354 711	354 711	1 484 093	15 262
Likvida medel vid periodens slut	283 034	4 830 201	283 034	4 990 885	2 402 930
Summa disponibla likvida medel	283 034	4 830 201	283 034	4 990 885	2 402 930

21 FÖRÄNDRINGAR I EGET KAPITAL – KONCERN

Belopp i SEK	Aktiekapital	Ej reg. aktiekapital	Övr. tillskjutet kapital	Ansamlad förlust	S:A eget kapital
Vid årets början	1 391 655		120 289 885	-118 403 564	3 277 976
Utnyttjade konvertibler	86 165		1 164 226		1 250 391
Omräkningsdifferens				-1 495 854	-1 495 854
Nedsättning aktiekapital					0
Periodens resultat				-4 677 457	-4 677 457
Vid periodens slut	**1 477 820**	**0**	**121 454 111**	**-124 576 875**	**-1 644 944**

22 FÖRÄNDRINGAR I EGET KAPITAL – MODERBOLAG

Belopp i SEK	Aktiekapital	Ej reg. aktiekapital	Överkursfond	Ansamlad förlust	S:A eget kapital
Vid årets början	1 391 655		117 888 437	-115 637 904	3 642 188
Utnyttjade konvertibler	86 165		1 164 228		1 250 393
Periodens resultat				-3 193 005	-3 193 005
Vid periodens slut	**1 477 820**	**0**	**119 052 665**	**-118 830 909**	**1 699 576**

23 FÖRÄNDRINGAR I ANTAL AKTIER – MODERBOLAG

Belopp i SEK	2019 JAN-SEPT	2018 HELÅR	2017 HELÅR	2016 HELÅR	2015 HELÅR
Ingående antal	***278 330 990***	***102 937 855***	***39 978 751***	***9 558 642***	***1 600 000***
Uppdelning av aktier	0	0	0	0	220 000
Nyemission	0	121 117 638	7 418 000	29 426 815	3 765 500
Utnyttjade konvertibler	17 232 966	0	0	993 294	2 384 000
Kvittningsemission	0	54 275 497	33 041 104	0	1 500 000
Apportemission	0	0	22 500 000	0	89 142
Utgående antal	**295 563 956**	**278 330 990**	**102 937 855**	**39 978 751**	**9 558 642**

24 Principer för delårsrapportens upprättande

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

25 Inkomstskatter

Gaming Corps redovisar mot bakgrund av bolagets ställning inte värdet av underskottsavdrag som en tillgång i balansräkningen.

26 Kommande redovisningstillfällen

- Delårsrapport för det fjärde kvartalet 2019 kommer att publiceras den 28 februari 2020.
- Delårsrapport för det första kvartalet 2020 kommer att publiceras den 15 maj 2020.
- Delårsrapport för det andra kvartalet 2020 kommer att publiceras den 14 augusti 2020.
- Delårsrapport för det tredje kvartalet 2020 kommer att publiceras den 16 november 2020.
- Datum för publicering av årsredovisning för verksamhetsåret 2019 kommer att anslås.

Stockholm den 30:e november 2019

Claes Tellman, Styrelseordförande

Bülent Balikci, Styrelseledamot

Daniel Redén, Styrelseledamot

Jens Wingren, Styrelseledamot