

DELÅRSRAPPORT Q4 OCH BOKSLUTSKOMMUNIKÉ

1 oktober – 31 december 2022



INNEHÅLL

Fjärde kvartalet 2022	3
VD har ordet	4
Vi är Gaming Corps	6
Publicerade spel Q4	8
Affärsområde iGaming	9
Våra produktkategorier	10
Casino Slots	11
Table Games	12
Multiplier Games	14
Mine Games	15
Turneringsverktyg	16
Finansiell översikt	17
Intäkter & kostnader	18
Koncernen	19
Nyckeltal	19
Resultaträkning	20
Balansräkning	21
Kassaflödesanalys	22
Moderbolaget	23
Resultaträkning	23
Balansräkning	24
Kassaflödesanalys	25
Förändring i eget kapital och aktier	26
Allmänt	27
Personal	27
Twister och juridiska frågor	27
Miljö, hållbarhet och socialt ansvar	27
Risker och osäkerhetsfaktorer	27
Väsentliga händelser	28
Övriga upplysningar	28
Kontaktinformation	29
Kommande redovisningstillfällen	29



Fjärde kvartalet 2022

NYCKELTAL

	KONCERN OKT-DEC 2022	KONCERN OKT-DEC. 2021
Nettoomsättning	5,37 MSEK	0,736 MSEK
Rörelseresultat	-4,77 MSEK	-6,055 MSEK
Resultat efter finansiella poster	-3,98 MSEK	-6,111 MSEK
Resultat per aktie före och efter utspädning	-0,07 SEK	-0,14 SEK

7000+
AKTIEÄGARE

MALTA
UPPSALA
KYIV

43
MEDARBETARE

UNDER PERIODEN

- Den 14 oktober erhåller Bolaget godkännande från Gibraltar Betting and Gaming Association via Relax Gaming att distribuera spel.
- Den 25 november uppfyller Gaming Corps kraven på att lansera spel på den nederländska marknaden.
- Den 8 december erhåller Gaming Corps spellicens för den grekiska marknaden.
- Den 13 december genomför Gaming Corps en riktad emission om 10 MSEK till SVEA Bank AB.

EFTER PERIODENS SLUT

- Den 30 januari lanserar Gaming Corps spel i Afrika med ledande operatören GOAT Interactive.
- Den 7–9 februari närvarar Bolaget på ICE London med flertalet representanter.

VI ÄR
NU LIVE PÅ
402
KASINON

GCOR
Noterad
sedan
2015

VD har ordet

Kära Aktieägare,

Nu är det dags att återspegla året 2022 i några få meningar och därmed sammanfatta Bolagets utveckling med nya spelsläpp, intäkter, utgifter samt hur jag ser på framtiden. Det är alltid en utmaning för mig att kort presentera det vi ser i backspegeln och vad vi ser framför oss. Jag vill börja med att kommentera intäkterna under perioden som uppnådde cirka 5,37 MSEK och därmed fortsätter att öka i bra takt från kvartal till kvartal vi har en total ökning om ca 628% sedan Q4 2021. Därutöver har vi bekostat en kampanj hos en av våra större operatörer om cirka 225 000 SEK som dragits av från intäkterna under perioden.

Utgifterna har bantats under perioden men ser vi till helårets kostnader gällande spelcertifieringar har utgiften för detta varit totalt kring 4 MSEK, kostnaden har med tanke på de spel som vi måste certifiera varit oundviklig; detta återspeglar en stor del av kostnadsmassan utöver våra anställda och konsulter inom utvecklingen av spelen. Intresset från våra kunder som vill lansera Gaming Corps produkter har ökat markant; här ser vi uppskattningen för våra spel och dess spelupplevelser och därmed kostnaden på just certifieringar. RiskCherry är en ny leverantör för spelcertifieringar av våra kommande spel där kostnaden är betydligt lägre än tidigare. Här kan vi spara omkring 60% på just den specifika kostnaden inom vissa marknader, vilket vi arbetat intensivt med sedan Q3.

Bolaget har nu en viktig grundstruktur baserat på det som behövs för att lyckas som ett framgångsrikt bolag inom iGaming och som också uppfyller förväntningen från de stora bolagen inom branschen för att lansera våra spel. Gaming Corps har också fortsatt att utveckla organisationen med mig som VD



och skapat olika team inom affärsutveckling, ekonomi, inom de operativa och kommersiella delarna samt nyligen även inom marknadsföring. Marknadsföringen har bolaget inte haft på plats sedan tidigare, jag tror att detta kommer att ha en stor betydelse och positiv påverkan på våra kommande intäkter. Idag ser vi en efterfrågan från kunderna där önskan är att använda sig av inom branschen kända "streamers" för att spela just våra spel då de är innovativa, roliga och med en unik spelupplevelse för slutanvändaren.



Vi kan också mäta Bolagets satsningar från årets början till årets slut och vidare en bit in i nuvarande års start och då se hur vi har fortsatt att utvecklas som leverantör av spel i en bransch som är krävande och där det alltid är utmanande för en ny leverantör att skapa tilltro. Efter att vi erhöll vår Spellicens från MGA den 11 februari 2020 har vi utvecklats otroligt snabbt fram till dagens datum, framför allt med stor hjälp av vårt distributionsnätverk. Tillsammans med att integrationerna är klara för kommande spelsläpp ser vi nu en fortsatt uppåtgående trend i antalet spelare samt spelinsatser när vi mäter vår utveckling.

Insatsvärdet har ökat med cirka 409% sedan januari 2022 och med cirka 28% procent från Q3 till Q4. Här mäter vi intresset för våra spel och slutanvändaren, därutöver ser vi att intresset för våra spel ökar stadigt. Antalet spelare har ökat med cirka 1125% från januari 2022 med omkring cirka 75% procent från Q3 till Q4 vilket visar hur intresset från nya spelare ser ut. Även här ser vi en otrolig utveckling och ett fantastiskt mottagande. Per rapportdagens datum finns Bolagets spel live på ca 402 onlinekasinon, flera integrationer är driftsatta och väntar spelanseringar på ytterligare omkring 400 nya onlinekasinon av varierande storlek och spelarbas.

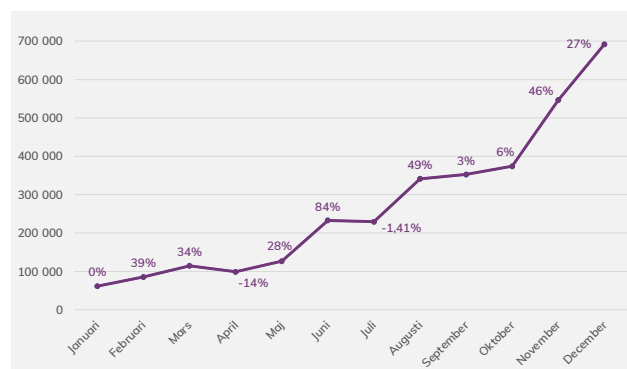
Jag ser fram emot att mäta ovan nämnda siffror i kommande rapporter för att se hur spelare samt spelarinsatser ändras för att snabbt kunna ändra vår strategi framåt så att vi som bolag kan ge er aktieägare den bästa förutsättningen att se utvecklingen inom Bolaget, samt stötta vår mer aggressiva strategi att kunna ge den avkastning som ni förväntar er av Gaming Corps och er investering. Här vill jag passa på att tacka våra största investerare och ägare Findolon AB samt SVEA Bank AB som alltid visat sin tilltro och stöttning för Bolagets satsningar så att vi på bästa sätt kan öka tillväxt samt avkastning för er aktieägare.

Slutligen vill jag som VD, övriga ledningen och Styrelsen tacka er aktieägare för det förtroende ni anförtror oss att förvalta och inte minst det kapital ni investerat i Gaming Corps och vår gemensamma tillväxtresa.

Uppsala 2023-02-24

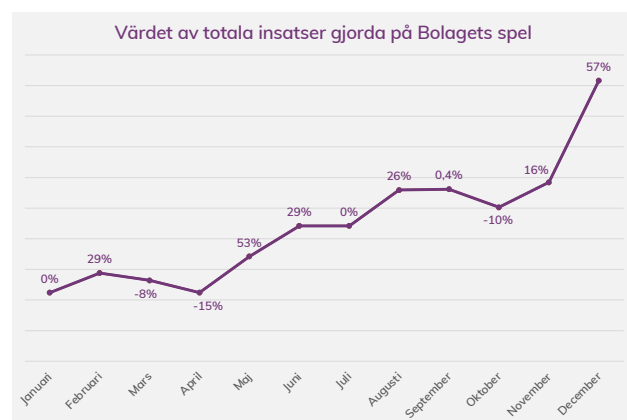
Juha Kauppinen

Antal spelare



Förändring från januari till december 1125%.

Insatsvärde



Förändring från januari till december 409%.

Vi är Gaming Corps

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

OM BOLAGET

Gaming Corps har huvudkontor i Uppsala och en utvecklingsstudio på Malta, från vilka medarbetarna arbetat på distans sedan 2020 på grund av pandemin. Verksamheten på Malta bedrivs av Gaming Corps Malta Ltd. som ägs av Gaming Corps Holding Ltd. som i sin tur är ett helägt dotterbolag till Gaming Corps AB i Sverige. Ett antal medarbetare härrörande till studion på Malta arbetar också permanent på distans från andra orter i världen. Bolaget har därtill medarbetare i Ukraina som sedan krigets utbrott i februari 2022 arbetar på distans från olika orter i och utanför Ukraina. Medarbetarna i Ukraina är rekryterade av Gaming Corps och anställda på heltid i ett företag dedikerat till Gaming Corps via avtal. Under perioden har även ett nytt dotterbolag etablerats i Storbritannien vid namn Gaming Corps UK Ltd. till vilket vissa anställningar och konsultavtal också kommer knytas. Gaming Corps har per rapportdatum totalt 43 medarbetare som arbetar heltid i verksamheten antingen via anställning eller konsultavtal. Därtill engageras även underkonsulter till specifika uppdrag.

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

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

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

Bolagets lanserade spel inom affärsområde iGaming finns idag tillgängliga hos ca 402 onlinekasinon över ca 40 geografiska marknader, via de operatörer Gaming Corps har avtal med. Cirka 400 onlinekasinon väntar i dagsläget på driftsättning. Bolaget samarbetar med flertalet av marknadens största aggregatorer vars roll är att utgöra teknisk plattform och mellanhand för den distribution av spel från Gaming Corps till operatörerna som inte sker via direkt integration.



GAMING CORPS AFFÄRSIDÉ

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



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



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

VÅR VISION FÖR FRAMTIDEN

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

LÅNGSIKTIGT VARUMÄRKESBYGGANDE

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



Publicerade spel Q4



Stormy Witch



Tikiz



Penalty Champion



Plinko



777 DJHW

(exklusivt, kommer till alla kunder först Q1 2023)

AFFÄRSOMRÅDE

iGaming

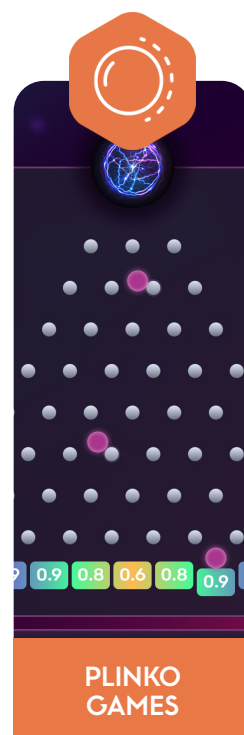
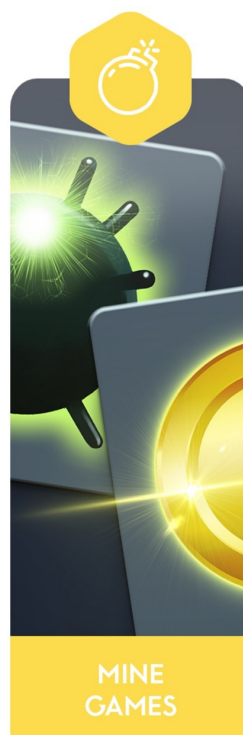
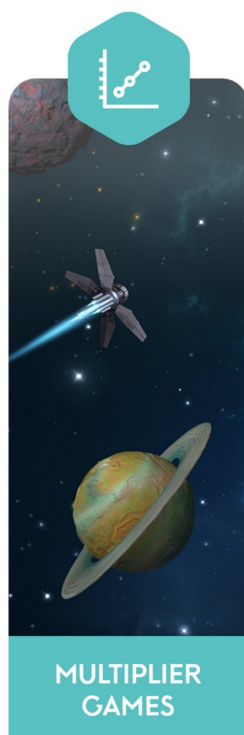
iGaming

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

Utveckling inom iGaming karaktäriseras av de tekniska krav som är resultatet av konsumentskyddande lagar och regleringar för produkter som spelas både för underhållning och pengar. För spelutvecklare är de primära målgrupperna **operatörer** som erbjuder spelen direkt mot slutanvändaren via egna eller anslutna **onlinekasinon**, samt **aggregatorer** som agerar teknisk mellanhand och även kan bidra till att ansluta fler operatörer. Gaming Corps har idag avtal med flertalet av marknadens mest framträdande aggregatorer så som iSoftBet, EveryMatrix, BetConstruct, Solid Gaming, 1X2, ESA-Gaming och Relax Gaming. Gaming Corps portfolio finns idag hos ca 402 onlinekasinon, tillgängliga för spelare på cirka 40 geografiska marknader. Efter avtal teknats mellan operatör och spelutvecklare krävs det att parterna genomför en teknisk integration innan Bolagets spel kan göras tillgängliga.

I dagsläget väntar cirka 400 onlinekasinon på driftsättning. Arbete med att engagera fler operatörer pågår kontinuerligt tillika arbete med att möta olika regulatoriska krav i fler länder och därmed få en bredare geografisk spridning på Bolagets produkter. Samtliga Bolagets spel levereras till operatören med ett paket av grafiska komponenter samt professionellt producerat marknadsföringsinnehåll

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





Casino Slots

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

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

PORTFÖLJEN

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





Table Games

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

PORTFÖLJEN

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

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

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



VARUMÄRKESANPASSADE TABLE GAMES

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

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

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





Multiplier Games

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

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

PORTFÖLJEN

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



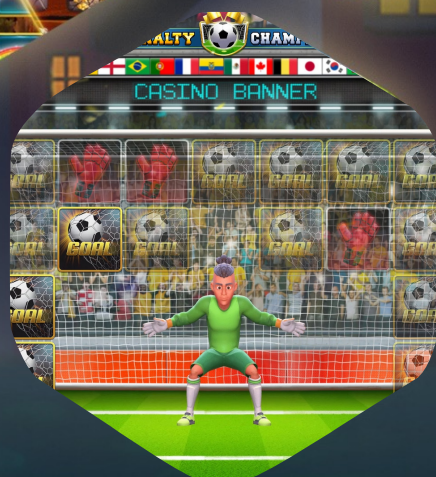
Mine Games

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

PORTFÖLJEN

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

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





VARUMÄRKESANPASSADE MINE GAMES

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

Gaming Corps tar fram spelen snabbt och kan på så sätt möta kundernas behov av exklusivt innehåll. Grunden i affärs-modellen ligger i placering på respektive onlinekasino då kasinots egna, varumärkesanpassade spel får placeringar som är fördelaktiga i relation till annat innehåll. Bland de som valt att beställa skräddarsydda spel räknas några av iGamingmarknadens största aktörer. Deförstaspelelan serades i slutet av perioden och till dags dato är 20 varumärkesanpassade Mine Games live och 10 inväntar för närvarande lansering. Därutöver finns ca 50 ytterligare spel i pipeline, i olika stadier av färdigställande och/eller förhandling. Det har även blivit stort intresse att varumärkesanpassa vårt senaste tillskott inom spelkategorin mine games som är penalty champion. Här har vi fått intresse från ca 25 casinon.

TURNERINGSVERKTYG

Bolaget har nyligen lanserat det turneringsverktyg som utvecklats under ett knappt år bland annat i samarbete med nära partners för att säkerställa att det möter marknadens efterfrågan. All funktionalitet har ännu inte kopplats på utan verktyget testas och byggs till efter hand. I nuläget är det tillgängligt som tillval för alla spel inom kategorierna Mine Games och Multiplier Games. Turneringar fyller långsiktigt funktionen att öka intäkter genom ökat spelande på Bolagets titlar och närmre samarbete med operatörerna, på kort sikt genom att ge våra Account Managers fler verktyg i arbetet med att bygga djupare relationer med sina kundkontakter.

Turneringsverktyget ger den individuella operatören en mängd olika valmöjligheter avseende längd på turneringen, priser, typ av poängräkning, statistikinsamling med mera.



Finansiell översikt

Intäkter & kostnader

INTÄKTER

Under perioden har koncernen intäkter om totalt ca 5,37 MSEK. Dessa intäkter härrör till vinstdelning vid spel av Bolagets produkter inom affärsområde iGaming.

Bolagets intäkter påverkas av antalet lanserade spel, antalet operatörer hos vilka spelen finns, geografisk spridning, exponering av spelen hos respektive operatörs onlinekasinon samt utdelade vinster vid spel på Bolagets produkter. Bolagets lanserade spel finns idag tillgängliga på cirka 402 driftsatta onlinekasinon, vilket inbegriper exponering mot spelare på cirka 40 geografiska marknader globalt. Då såväl utveckling som lansering av produkter pågår kontinuerligt, tillika arbetet med utvidgning av antalet operatörer och integrering av desamma, gör Bolaget ingen detaljerad prognos avseende framtida intäkter i nuläget.

FINANSIERING

Bolaget har medvetet utökat samarbetet med bland annat spelutvecklingskonsulter för att säkerställa kundernas behov av nya speltitlar, därutöver har legala rådgivare engagerats för ansökningar av licenser till flera marknader. Givet befintliga likvida medel samt den ökande intäktströmmen bedömer Styrelsen samt Ledningen att Bolaget inte kommer behöva tillföra extern finansiering med nuvarande kostnads massa de kommande 12 månaderna. Skulle förväntade intäkter minska eller behov av satsningar uppstå kan extern finansiering komma att behövas, här strävar styrelsen alltid efter den bästa lösning för aktieägarna.

KOSTNADER

Bolagets kostnads massa reflekterar till stor grad fortsatt den successiva uppbyggnad av strukturkapital och kompetens som pågått under de senaste verksamhetsåren. Under posten Övriga externa kostnader återfinns en betydande andel av

koncernens kostnader i form av konsultarvoden för de under kvartalet 21 av de totalt 43 st medarbetare som inte har fast anställning i antingen moderbolaget eller dotterbolagen utan istället är engagerade via någon form av konsultavtal. I Övriga externa kostnader återfinns även verksamhetskritiska poster som till exempel kostnader för 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. Som exempel kan nämnas att kostnader för speltester under året uppgick till cirka 4 MSEK.

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

AKTIEN

HANDEL OCH BÖRSVÄRDE

Gaming Corps är sedan den 4 juni 2015 noterat vid Nasdaq First North Growth Market under tickern GCOR och med ISIN-kod SE0014694691. Per den sista handelsdagen under perioden, den 30 december 2022, var sista avslutet på kursen 2,19 SEK per aktie vilket motsvarar ett börsvärde om cirka 127,3 MSEK baserat på 58 152 501 utestående aktier.

AKTIEKAPITAL

Per den 31 december 2022 uppgick antalet aktier i Gaming Corps till 58 152 501 till fullo betalda stamaktier med ett kvotvärde om 0,05 kr.

NYCKELTAL KONCERN

Belopp i SEK	2022 OKT-DEC	2021 OKT-DEC	2022 JAN-DEC	2021 JAN-DEC
Nettoomsättning	5 366 874	736 627	12 408 081	2 358 238
EBITDA	-4 287 191	-5 506 973	-22 925 180	-20 587 519
Rörelseresultat	-4 774 992	-6 055 219	-24 867 278	-22 460 701
Periodens resultat	-3 986 955	-6 110 764	-21 066 694	-22 364 404
Soliditet vid periodens utgång %	66,3	33,2	66,3%	33,2
Räntabilitet på eget kapital %	neg.	neg.	neg.	neg.
Eget kapital per aktie				
före utspädning kr	0,31	0,11	0,33	0,11
efter utspädning kr	0,31	0,11	0,33	0,11
Aktiens slutkurs för perioden	2,19	2,72	2,19	2,72
Resultat per aktie				
före utspädning kr	-0,07	-0,14	-0,36	-0,51
efter utspädning	-0,07	-0,14	-0,36	-0,51
Antal aktier vid periodens slut	58 152 501	43 523 263	58 152 501	43 523 263
Utestående optioner*	0	469 556	0	469 556
Genomsnittligt antal aktier, före och efter utspädning	54 152 501	43 523 263	50 609 422	43 523 263
Antal anställda				
i genomsnitt	20	13	18	13
vid periodens slut	20	13	20	13

*) Avser det antal utestående optioner som kan påkallas lösen på. I vår rapportering för perioden Q3 2022 uppgavs felaktigt att det fanns 630.000 utestående optioner. Detta var felaktigt då dessa optioner inte tecknades vid rapporteringstillfället.

RESULTATRÄKNING KONCERN

Belopp i SEK	2022 OKT-DEC	2021 OKT-DEC	2022 JAN-DEC	2021 JAN-DEC
Rörelsens intäkter m.m				
Nettoomsättning	5 366 874	736 627	12 408 081	2 358 238
Övriga rörelseintäkter	91 792	5 793	224 848	59 333
	5 458 666	742 420	12 632 929	2 417 571
Rörelsens kostnader				
Övriga externa kostnader	-6 493 528	-4 033 436	-22 870 126	-14 895 092
Personalkostnader	-3 252 329	-2 000 600	-12 656 521	-7 894 641
Av- och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	-487 801	-548 246	-1 942 098	-1 873 182
Övriga rörelsekostnader	0	-215 357	-31 462	-215 357
Rörelseresultat	-4 774 992	-6 055 219	-24 867 278	-22 460 701
Finansiella poster				
Valutaförändringar långfristiga fordringar	877 238	0	3 995 855	0
Resultat från andelar i andra företag	0	0	0	183 706
Räntekostnader och liknande resultatposter	-89 201	-55 545	-195 271	-87 409
Resultat efter finansiella poster	-3 986 955	-6 110 764	-21 066 694	-22 364 404
Resultat före skatt	-3 986 955	-6 110 764	-21 066 694	-22 364 404
Skatt på periodens resultat	0	0	0	0
PERIODENS RESULTAT	-3 986 955	-6 110 764	-21 066 694	-22 364 404

BALANSRÄKNING KONCERN

Belopp i SEK	2022-12-31	2021-12-31	2020-12-31
TILLGÅNGAR			
Anläggningstillgångar			
Immateriella anläggningstillgångar			
Övriga immateriella tillgångar	4 831 197	6 053 282	1 220 530
	4 831 197	6 053 282	1 220 530
Materiella anläggningstillgångar			
Inventarier, verktyg och installationer	415 531	451 180	612 779
	415 531	451 180	612 779
Finansiella anläggningstillgångar			
Andra långfristiga värdepappersinnehav	4 472 447	4 472 447	5 510 131
Andra långfristiga fordringar	52 193	52 193	262 690
	4 524 640	4 524 640	5 772 821
SUMMA ANLÄGGNINGSTILLGÅNGAR	9 771 368	11 029 102	7 606 130
Omsättningstillgångar			
Kortfristiga fordringar			
Kundfordringar	761 120	198 013	0
Övriga fordringar	1 048 558	908 659	1 242 993
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	4 183 405	2 521 331	520 093
	5 993 083	3 628 003	1 763 086
Kassa och bank	9 591 264	288 632	22 283 725
Summa omsättningstillgångar	15 584 347	3 916 635	24 046 811
SUMMA TILLGÅNGAR	25 355 715	14 945 737	31 652 941
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
Eget kapital			
Aktiekapital	2 907 625	2 176 163	2 176 163
Övrigt tillskjutet kapital	201 114 859	165 896 852	165 896 852
Balanserat resultat inkl. periodens resultat	-187 215 494	-163 118 475	-140 368 043
SUMMA EGET KAPITAL	16 806 990	4 954 540	27 704 972
Kortfristiga skulder			
Leverantörsskulder	1 734 407	1 677 168	540 936
Övriga kortfristiga skulder	5 443 808	6 856 794	1 700 794
Upplupna kostnader & förutbetalda intäkter	1 370 510	1 457 235	1 706 239
	8 548 725	9 991 197	3 947 969
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	25 355 715	14 945 737	31 652 941
Ställda säkerheter	1 000 000	1 000 000	1 000 000
Summa säkerhet och ansvarsförbindelser	1 000 000	1 000 000	1 000 000

KASSAFLÖDESANALYS KONCERN

Belopp i SEK	2022 JAN-DEC	2021 JAN-DEC	2020 JAN-DEC
Den löpande verksamheten			
Rörelseresultat efter avskrivningar	-24 867 278	-22 460 701	-17 377 259
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	1 942 098	1 873 182	1 093 086
Erlagd ränta	-195 271	-87 409	-11 496
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar i rörelsekapitalet	-23 120 451	-20 674 928	-16 295 669
Kassaflöde från förändringar i rörelsekapital			
Ökning (-) / minskning (+) av kortfristiga fordringar	-2 365 080	-1 864 917	2 736 081
Ökning (+) / minskning (-) av kortfristiga skulder	1 654 326	543 228	-438 411
Kassaflöde från den löpande verksamheten	-23 831 205	-21 996 617	-13 997 999
Investeringsverksamheten			
Investeringar immateriella anläggningstillgångar	0	-6 783 680	-1 158 167
Investeringar materiella anläggningstillgångar	-167 707	-13 121	-147 702
Avyttring av andelar i andra företag	0	1 298 325	0
Kassaflöde från investeringsverksamheten	-167 707	-5 498 476	-1 305 869
Finansieringsverksamheten			
Upptagna långfristiga lån	0	5 500 000	0
Upptagna kortfristiga lån	8 500 000	0	0
Amortering av låneskulder	-1 500 000	0	0
Nyemission	26 500 000	0	38 113 956
Emissionsutgifter	-198 456	0	-672 731
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	33 301 544	5 500 000	37 441 225
Periodens kassaflöde	9 302 632	-21 995 093	22 137 357
Likvida medel vid periodens början	288 632	22 283 725	146 368
Likvida medel vid periodens slut	9 591 264	288 632	22 283 725
SUMMA DISPONIBLA LIKVIDA MEDEL	9 591 264	288 632	22 283 725

RESULTATRÄKNING MODERBOLAG

Belopp i SEK	2022 OKT-DEC	2021 OKT-DEC	2022 JAN-DEC	2021 JAN-DEC
Rörelsens intäkter m.m				
Nettoomsättning	4 927 817	2 219 832	15 226 352	8 090 281
Övriga rörelseintäkter	91 792	5 793	224 848	59 333
	5 019 609	2 225 625	15 451 200	8 149 614
Rörelsens kostnader				
Övriga externa kostnader	-5 370 542	-2 843 180	-18 630 534	-10 354 522
Personalkostnader	-505 714	-396 308	-1 826 018	-2 010 212
Av- och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	-31 680	-31 680	-126 720	-126 720
Övriga rörelsekostnader	0	-215 357	-31 462	-215 357
Rörelseresultat	-888 327	-1 260 900	-5 163 534	-4 557 197
Finansiella poster				
Resultat från andelar i andra företag	0	0	0	183 706
Valutaförändringar långfristiga fordringar	877 238	0	3 995 855	0
Räntekostnader och liknande resultatposter	-83 708	-42 699	-189 738	-45 966
Nedskrivningar av finansiella anläggningstillgångar	0	0	0	0
Resultat efter finansiella poster	-94 797	-1 303 599	-1 357 417	-4 419 457
Resultat före skatt	-94 797	-1 303 599	-1 357 417	-4 419 457
Skatt på periodens resultat	0	0	0	0
PERIODENS RESULTAT	-94 797	-1 303 599	-1 357 417	-4 419 457

BALANSRÄKNING MODERBOLAG

Belopp i SEK	2022-12-31	2021-12-31	2020-12-31
TILLGÅNGAR			
Anläggningstillgångar			
Immateriella anläggningstillgångar			
Övriga immateriella tillgångar	35 520	162 240	288 960
	35 520	162 240	288 960
Finansiella anläggningstillgångar			
Andelar i koncernföretag	12 520	12 520	12 520
Andra långfristiga värdepappersinnehav	4 472 447	4 472 447	5 510 131
Fordringar koncernföretag	58 197 307	36 742 393	14 671 901
Lämnade depositioner	52 193	52 193	262 689
	62 734 467	41 279 553	20 457 241
SUMMA ANLÄGGNINGSTILLGÅNGAR	62 769 987	41 441 793	20 746 201
Omsättningstillgångar			
Kortfristiga fordringar			
Kundfordringar	731 018	0	0
Övriga fordringar	922 475	663 655	669 211
Förutbetalda kostnader	2 797 866	1 878 273	393 440
	4 451 359	2 541 928	1 062 651
Kassa och bank	8 642 211	160 530	21 842 657
Summa omsättningstillgångar	13 093 570	2 702 458	22 905 308
SUMMA TILLGÅNGAR	75 863 557	44 144 251	43 651 509
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
Eget kapital			
Bundet eget kapital			
Aktiekapital	2 907 625	2 176 163	2 176 163
Fritt eget kapital			
Överkursfond	201 114 859	165 896 852	165 896 852
Balanserat resultat	-132 224 814	-127 805 357	-122 072 884
Periodens resultat	-1 357 417	-4 419 457	-5 732 473
SUMMA EGET KAPITAL	70 440 253	35 848 201	40 267 658
Kortfristiga skulder			
Leverantörsskulder	72 852	192 897	284 960
Skulder till koncernföretag	87 040	87 040	87 040
Övriga kortfristiga skulder	4 264 246	6 724 535	1 450 242
Upplupna kostnader & förutbetalda intäkter	999 166	1 291 578	1 561 609
Summa kortfristiga skulder	5 423 304	8 296 050	3 383 851
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	75 863 557	44 144 251	43 651 509
Ställda säkerheter	1 000 000	1 000 000	1 000 000
Summa säkerhet och ansvarsförbindelser	1 000 000	1 000 000	1 000 000

KASSAFLÖDESANALYS MODERBOLAG

Belopp i SEK	2022 JAN-DEC	2021 JAN-DEC	2020 JAN-DEC
DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN			
Rörelseresultat efter avskrivningar	-5 163 534	-4 557 197	-6 129 165
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	126 720	126 720	95 040
Erlagd ränta	-189 738	-45 966	-10 119
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar i rörelsekapitalet	-5 226 552	-4 476 443	-6 044 244
Kassaflöde från förändringar i rörelsekapital			
Ökning (-) / minskning (+) av kortfristiga fordringar	-1 909 431	-1 479 277	3 181 001
Ökning (+) / minskning (-) av kortfristiga skulder	3 771 034	-587 801	-1 773 364
Kassaflöde från den löpande verksamheten	-3 364 949	-6 543 521	-4 636 607
Investeringsverksamheten			
Avyttring av andelar i andra företag	0	1 298 325	0
Kassaflöde från investeringsverksamheten	0	1 298 325	0
Finansieringsverksamheten			
Upptagna långfristiga lån	0	5 500 000	0
Upptagna kortfristiga lån	8 500 000	0	0
Amortering av låneskulder	-1 500 000	0	0
Nyemissioner	26 500 000	0	38 113 956
Emissionsutgifter	-198 456	0	-672 731
Lämnade lån till dotterföretag	-21 454 914	-21 936 931	-11 108 329
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	11 846 630	-16 436 931	26 332 896
Periodens kassaflöde	8 481 681	-21 682 127	21 696 289
Likvida medel vid periodens början	160 530	21 842 657	146 368
Likvida medel vid periodens slut	8 642 211	160 530	21 842 657
Summa disponibla likvida medel	8 642 211	160 530	21 842 657

Eget kapital & aktier

FÖRÄNDRINGAR I EGET KAPITAL KONCERN

Belopp i SEK	Aktiekapital	Övr. tillskjutet kapital	Ansamlad förlust	S:A eget kapital
Vid årets början	2 176 163	165 896 852	-163 118 475	4 954 540
Nyemission	535 366	25 964 634	0	26 500 000
Kvittningsemission	196 096	9 451 829	0	9 647 925
Emissionskostnader	0	-198 456	0	-198 456
Omräkningsdifferens	0	0	-3 030 325	-3 030 325
Periodens resultat	0	0	-21 066 694	-21 066 694
VID PERIODENS SLUT	2 907 625	201 114 859	-187 215 494	16 806 990

FÖRÄNDRINGAR I EGET KAPITAL MODERBOLAG

Belopp i SEK	Aktiekapital	Ej reg. aktiekapital	Överkursfond	Ansamlad förlust	S:A eget kapital
Vid årets början	2 176 163	0	165 896 852	-132 224 814	35 848 201
Nyemission	535 366	0	25 964 634	0	26 500 000
Kvittningsemission	196 096	0	9 451 829	0	9 647 925
Emissionskostnader	0	0	-198 456	0	-198 456
Periodens resultat	0	0	0	-1 357 417	-1 357 417
VID PERIODENS SLUT	2 907 625	0	201 114 859	-133 582 231	70 440 253

FÖRÄNDRINGAR I ANTAL AKTIER MODERBOLAG

Belopp i SEK	2022 HELÅR	2021 HELÅR	2020 HELÅR	2019 HELÅR	2018 HELÅR
INGÅENDE ANTAL	43 523 263	43 523 263	295 563 956	278 330 990	102 937 855
Nyemission	10 707 317	0	13 466 557	0	121 117 638
Utnyttjade konvertibler	0	0	0	17 232 966	0
Kvittningsemission	3 921 921	0	47 860 250	0	54 275 497
Omvänd split 1:10	0	0	-313 367 500	0	0
UTGÅENDE ANTAL	58 152 501	43 523 263	43 523 263	295 563 956	278 330 990

PERSONAL

- Antalet anställda i moderbolaget uppgick per den 31 december 2022 till 1 person (1 person).
- Medelantalet anställda i moderbolaget för perioden uppgick till 1 person (1 person).
- Antalet anställda i koncernen uppgick per den 31 december 2022 till 20 personer (13 personer)
- Medelantalet anställda i koncernen för perioden uppgick till 20 personer (13 personer)
- Bolaget har vid rapportdatum totalt 43 medarbetare där de som inte är anställda är engagerade via konsultavtal antingen genom Moderbolaget, helägda dotterbolaget Gaming Corps Malta Ltd eller helägda dotterbolaget Gaming Corps UK Ltd. Till gruppen medarbetare som arbetar under konsultavtal räknas fem av ledningsgruppens medlemmar.

Uppgifter i parentes avser samma period föregående verksamhetsår 2021

TVISTER OCH JURIDISKA SPÖRSMÅL

I samband med genomlysning av verksamheten under början av 2019 framkom att Bolagets Maltesiska samarbetspartner PlayMagic inte levererat enligt avtal. Ledningen sade upp avtalet och krävde återbetalning på det lån på 50 000 EUR plus 10% ränta som utbetalades till PlayMagic den 27 september 2018. Då PlayMagic valde att inte hörsamma Bolagets begäran togs ärendet vidare genom att driva in lånet från den svenske medborgare som står som borgensman, Lars Hagelin. Då borgensmannen valt att inte hörsamma kravet har Gaming Corps AB, genom sitt juridiska ombud, advokat Mark Safaryan, lämnat in en stämningsansökan på Lars Hagelin till Stockholms tingsrätt i vilken Bolaget bland annat yrkat att tingsrätten ska förplikta Lars Hagelin att till Gaming Corps AB betala 50 000 EUR jämte avtalat räntebelopp. Tvisten mellan parterna har uppstått då Lars Hagelin, i egenskap av konsult till Gaming Corps AB tillika för bolagets räkning, etablerat affären mellan Bolaget och PlayMagic Ltd. I samband härmed ingicks borgensåtagandet, varvid Lars Hagelin står som borgensman för ovan nämnda lån. Då PlayMagic inte hörsammat Gaming Corps återbetalningskrav görs gällande att Lars Hagelin så som borgensman skall anses vara återbetalningsskyldig. Det är fortsatt Bolagets bedömning att förutsättningarna för ett utfall i tvisten till Gaming Corps fördel är goda. Borgenären är skriven i Spanien, Malaga, där rätten har sökt hjälp av berörd myndighet för delgivning.

MILJÖ, HÅLLBARHET OCH SOCIALT ANSVAR

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

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

RISKER OCH OSÄKERHETSFAKTORER

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

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

VÄSENTLIGA HÄNDELSE UNDER PERIODEN

- Den 14 oktober erhåller Bolaget godkännande från Gibraltar Betting and Gaming Association via Relax Gaming att distribuera spel.
- Den 25 november uppfyller Gaming Corps kraven på att lansera spel på den nederländska marknaden.
- Den 8 december erhåller Gaming Corps spellicens för den grekiska marknaden.
- Den 13 december genomför Gaming Corps en riktad emission om 10 MSEK till SVEA Bank AB.

VÄSENTLIGA HÄNDELSE EFTER PERIODENS SLUT

- Den 30 januari lanserar Gaming Corps spel i Afrika med ledande operatören GOAT Interactive.
- Den 7-9 februari närvarar Bolaget på ICE London med flertalet representanter.

ÖVRIGA UPPLYSNINGAR

PRINCIPER FÖR DELÅRSRAPPORTENS UPPRÄTTANDE

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

INKOMSTSKATTER

Gaming Corps redovisar mot bakgrund av bolagets ställning inte värdet av underskottsavdrag som en tillgång i balansräkningen. Det skattemässiga underskottet uppgår per den 31 december 2022 till 136,7 MSEK.

GRANSKNING

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

KONTAKTINFORMATION

POSTADRESSER

Gaming Corps AB
Postbox 2066
750 02 Uppsala
Sweden

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

EMAILADRESSER

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

CERTIFIED ADVISER

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

REVISOR

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

KONTOFÖRANDE INSTITUT

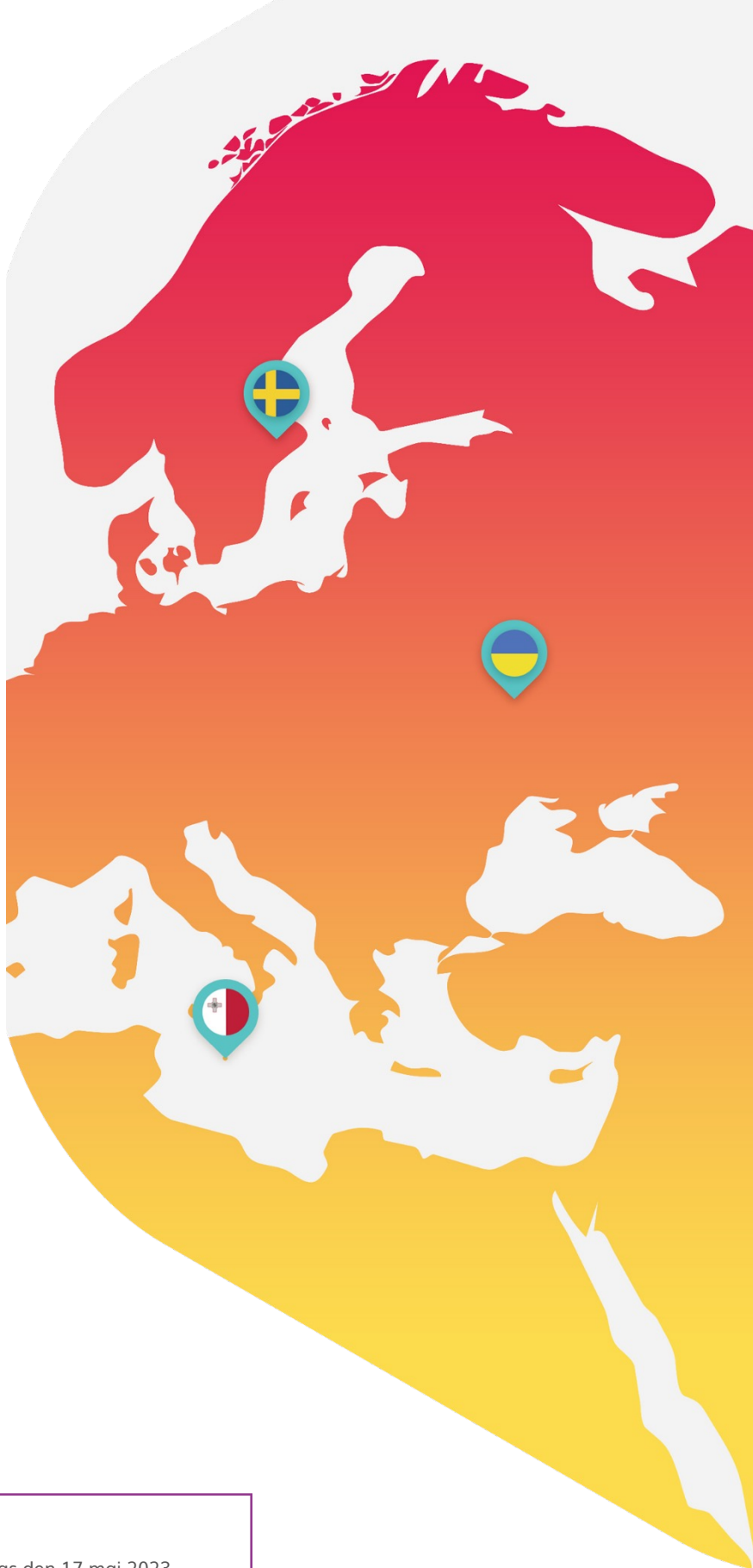
Euroclear Sweden AB
Box 191
101 23 Stockholm
www.euroclear.com

KOMMANDE REDOVISNINGSTILLFÄLLEN

Delårsrapport för det första kvartalet 2023 publiceras den 17 maj 2023.

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

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





gaming corps™