

NASDAQ  
WELCOMES  
GAMING CORPS  
TO FIRST NORTH  
GAMING  
CORPS  
Nasdaq

Delårsrapport för perioden 1 januari 2015 till 30 september 2015

# Gaming Corps AB <sup>(publ)</sup>

# Delårsrapport för perioden 1 januari 2015 till 30 september 2015

- Omsättningen uppgick till 0,1 MSEK (0 MSEK). Omsättningen i Q3 uppgick till 0 MSEK (0 MSEK).
- Rörelseresultat före avskrivningar uppgick till -11,5 MSEK (-1,6 MSEK).
- Rörelseresultat före avskrivningar i Q3 uppgick till -4,3 MSEK (-0,8 MSEK).
- Resultat efter finansiella poster uppgick till -12,1 MSEK (-1,6 MSEK).
- Resultat efter finansiella poster i Q3 uppgick till -4,6 MSEK (-0,8 MSEK).
- Bolagets aktie togs upp till handel på Nasdaq First North den 4 juni 2015 efter genomförd företrädesemission som tillförde Bolaget ca 15,8 MSEK.
- Samarbetsavtal med kasinoplattformslieferantören Betsoft tecknades i juli.
- Branschveteranen Jean-Marc Broyer anställdes som vice VD i augusti.
- Riktad nyemission om ca 14,6 MSEK avseende expansionskapital genomfördes i augusti.
- Byte av Certified Advisor, från Eminova till Remium, skedde i september.
- Mobilspelföretaget Visual Dreams förvärvades av Gaming Corps i september.
- Efter periodens utgång fattades beslut om att AIR, som spelvarumärke, skrinläggs och att Gaming Corps själva ger ut sitt episodbaserade spel med nytt namn och nytt lanseringsdatum.
- Rebel Ventures skriver samarbetsavtal med Gaming Corps efter periodens utgång.

Med "Bolaget" eller "Gaming Corps" avses Gaming Corps AB med org nr 556964-2969. Uppgifterna inom parentes avser föregående år. All verksamhet bedrivs i Gaming Corps AB. Bolaget är publikt (publ). Visual Dreams AB är ett helägt dotterbolag till Gaming Corps AB som konsoliderades den 1 oktober.

Om bolaget: Gaming Corps AB utvecklar datorspel (gaming och kasino) baserade på egna IP:n och välkända internationella varumärken. Gaming Corps aktie handlas på Nasdaq First North under kortnamnet GCOR. Bolagets Certified Adviser är Remium.

Kommentar till delårsrapporten – VD Nicklas Dunham. . .	4
Kort om verksamheten. . . . .	5
Produktlanseringar och pågående projekt . . . . .	5
Kort om marknaden . . . . .	5
Väsentliga händelser under delårsperioden . . . . .	6
Väsentliga händelser efter delårsperiodens utgång . . . . .	7
Allmänt. . . . .	7
Nyckeltal . . . . .	8
Resultaträkning. . . . .	9
Balansräkning . . . . .	10
Kassaflödesanalys . . . . .	12
Förändringar i det egna kapitalet. . . . .	13
Principer för delårsrapportens upprättande . . . . .	14
Inkomstskatter . . . . .	14
Nästa redovisningstillfälle . . . . .	14
Kontakt . . . . .	14



# VD har ordet

Det har gått knappt ett halvår sedan vi listades på Nasdaq OMX First North. Sedan dess har vi hunnit knyta samarbetsavtal med en av de största kasinoaktörerna ("Betsoft"), köpa mobilspelsföretaget Visual Dreams och anställa en av branschens riktiga veteraner som vice VD. Därtill har vi knutit värdefulla kontakter vid mässor och branschsammankomster såsom Comic-Con i San Diego, Game Connection i Paris och Gamescom i Köln.

Samtidigt fortgår arbetet med vårt episodbaserade äventyrsspel, där vi, efter periodens slut, tillkännagav att AIR som speltitel skrinläggs och att vi ger ut spelet som ett eget IP. Vi har från start varit tydliga med att spelet ska kunna stå på sina egna ben, vilket innebär att de omarbetningar vi nu håller på med kräver långt mindre arbete än vad som annars hade varit fallet. Det innebär samtidigt att vi inte behöver betala ut någon royalty på försäljningen, vilket dock ska vägas mot att vi inte kommer att få Skybounds draghjälp i marknadsföringen. Ekvationen bedöms vara till Gaming Corps fördel, inte minst då det underlättat våra diskussioner med co-publishers, vilket i sin tur legat till grund för att vi såhär långt varit relativt tysta ur marknadsförings-synpunkt. Den första episoden av spelet kommer att finnas i handeln i januari 2016.

Vad gäller övriga projekt har vi väntat på att kunna släppa vår uppdatering av Riddick - The Merc Files. Förseningen är olycklig och beror på omständigheter utanför vår kontroll. Vi ser stor potential i vår motpart Nvidias spelkonsole, men hårdvaran har inte utvecklats i den takt vi trott och antalet användare har ännu inte blivit tillräckligt stort för att motivera fortsatt exklusivitet. Vi är i regelbunden kontakt med dem, men fokus nu ligger på att optimera spelet för



andra plattformar.

På kasinosidan pågår arbetet med att utveckla Gaming Corps första titel för fullt. Av den respons vi fått från våra motparter, baserat på prototypen, ser vi hoppfullt på möjligheterna att kunna tillkänna något redan under början av 2016.

Slutligen har vi köpet av VisualDreams, vars mobilspel "Slam Dunk Basketball 2" laddats ner över 7 miljoner gånger och därmed rankas som ett av världens största basketspel på iOS och Android. Förutom att bredda vår spelportfölj, har köpet gett oss möjlighet att inleda samtal med en större utländsk basketliga. Vi ser enorm potential här samtidigt som vi är ödmjuka inför det faktum att vi (ännu) är en liten aktör och därför har små möjligheter att påskynda processen i den takt vi själva skulle önska.

Som VD och medgrundare till Gaming Corps är jag omåttligt stolt över allt det vi hunnit åstadkomma på den korta tid vi varit noterade och jag ser det som ett styrkebevis att vi fattat beslut om själva ge ut vårt första stora spel. Samtidigt hade jag självfallet önskat att vi kommit ännu längre vad gäller somligt. Det är min fasta övertygelse att vi kommer att vara där i god tid till nästa rapport. Ta mig gärna på orden!

*Uppsala 26 november 2015*

*Nicklas Dunham, Medgrundare och VD, Gaming Corps AB*

# Kort om verksamheten

Gaming Corps är ett Uppsalabaserat spelföretag verksamt inom spel (gaming) och kasino (gambling). Bolagets grundare Nicklas Dunham och Jens Larsson har båda varit en stor del av den svenska spelindustrins framväxt alltsedan tiden då Starbreeze startades i slutet av nittioalet. Gaming Corps jobbar idag med ett flertal projekt, däribland det populära basketspelet "Slam Dunk Basketball 2" och ett episodbaserat äventyrsspel som börjar säljas i januari 2016.

## Produktlanseringar och pågående projekt

### Gaming corps episodbaserade spel

Gaming Corps episodbaserade äventyrsspel börjar säljas i januari 2016. Spelet, som utspelar sig i en post-apokalyptisk framtid, kommer att ges ut i fem delar med 2-3 månaders mellanrum. Möjlighet att ge ut en sjätte episod finns och manus för samtliga delar ligger redan färdigt. Bolaget har idag påbörjat utvecklingen av episod 2 parallellt med att episod 1 färdigställs. Spelets namn kommer att tillkännages i samband med att PR- och marknadsföring påbörjas lagom till att alla de stora julkampanjerna klingat av och pre-sales kan påbörjas.

### Riddick – The Merc Files

Gaming Corps uppdaterade version av actionspelet Riddick – The Merc Files för Nvidias spelkonsol Shield har ännu inte blivit publikt tillgänglig till följd av hårdvarurelaterade förse-ningar. Då spelkonsolen alltjämt har en förhållandevis liten kundbas och Gaming Corps uppdaterade version av spelet är färdigställt, håller Gaming Corps nu på att istället förbereda spelet för nylansering på iOS och Android.

### Ej namngivet kasinoprojekt

Bolaget kommer senast i början av nästa år att kunna tillkän-nage nyheter om de digitala kasinoprojekt som tidigare om-talats i samband med BetSoft.

### Visual dreams

Gaming Corps förvärvade tidigare i år mobilspelsföretaget Vi-sualDreams som har en stor spelarbas världen över. Gaming Corps håller nu på att jobba med nästa större uppdatering av spelet samtidigt som förhandlingar om ett större samarbete med inriktning mot basket gått in i en slutfas.

## Kort om marknaden

### Spelindustrin idag

Den globala spelindustrin är idag fullt jämförbar med Hol-lywoods filmindustri vad gäller popularitet och intäkter, men också ökade produktionskostnader. Att utveckla spel har där-för inte blivit billigare med tiden, vilket delvis har att göra med antalet specialistkompetenser som krävs. Samtidigt är den potentiella förtjänsten av spelen som ges ut högre än någon-sin. När Apple nu lanserat en ny version av sin populära Apple TV, där det även finns möjlighet att ladda hem och spela spel, har marknaden fått ännu en stor aktör jämte Steam, Android, Microsoft och Sony. Gaming Corps ämnar vara en fortsatt del av den utvecklingen på alla sätt.

### Spelmarknaderna – gaming och gambling (kasino)

Den globala, digitala spelmarknaden (gaming) värderades till ca 75 miljarder dollar 2014 och förväntas växa till att vara värd 86 miljarder dollar 2016. Mobila plattformar står för den största tillväxten och beräknas utgöra ca 28 % av marknaden 2016. Källa: NewZoo

Därtill växer marknaden för kasinospel snabbt och sett till hela världen uppskattades gamblingmarknaden för spel över internet vara värd ca 26 miljarder euro 2013. Den siffran för-väntas ha stigit till ca 35 miljarder euro nästa år. I synnerhet så kallade slots (enarmade banditer) passar väl att spela på mobila plattformar och utgör ett tillväxtsegment av gambling-marknaden. Källa: H2GC

# Väsentliga händelser under delårsperioden

## Sammandrag från årsstämman

Den 20 mars 2015 hölls årsstämma i Gaming Corps AB varvid ett flertal stämmobeslut fattades utöver vad som ankommer i enlighet med aktiebolagslagen (2005:551) eller bolagsordningen.

- Årsstämman beslutade om fondemission genom att 409 000 kr överfördes från fritt eget kapital till aktiekapitalet utan utgivande av nya aktier, innebärande att bolagets aktiekapital ökade från 91 000 kr till 500 000 kr.
- Årsstämman beslutade om byte av bolagskategori från privat till publikt bolag.
- Årsstämman beslutade om uppdelning (s k split) av Bolagets aktie 3:1, varvid en aktie kom att utgöra tre aktier.
- Årsstämman beslutade om ett bemyndigande för styrelsen att, vid ett eller flera tillfällen under tiden längst intill nästa årsstämma, besluta om nyemission med avvikelse från aktieägarnas företrädesrätt.
- På årsstämman beslutades det vidare att styrelsen skulle utgöras av fem ledamöter genom omval av sittande

## Gaming Corps genomförde en garanterad företrädesemission och listades på First North

Styrelsen för Gaming Corps AB beslutade den 1 april 2015, med stöd av bemyndigade från årsstämman, att genomföra en nyemission med företrädesrätt för befintliga aktieägare. Nyemissionen blev fulltecknad och tillförde Bolaget ca 15,8 mkr före emissionskostnader. Erhållna emissionsgarantier från garantigivare behövde inte utnyttjas.

## Gaming Corps aktie upptogs till handel på Nasdaq OMX First North den 4 juni 2015

Bolagets aktie upptogs till handel på Nasdaq OMX First North den 4 juni 2015 med totalt ca 1200 aktieägare.

## Samarbetsavtal tecknades med kasinoplattformslieferantören Betsoft

Gaming Corps tecknade i juli ett samarbetsavtal med Digital Software Ltd, som är mest känt för sitt kasinovarumärke "Betsoft Gaming". Betsoft blev därmed Gaming Corps första officiella partner på kasinosidan. Avtalet reglerar de båda bolagens framtida samarbete gällande spelutveckling för kasinomiljö och distribution av digitala kasinospel. Det ger också Gaming Corps tillgång till en av världens största kasinoplattformar.

## Spelveteranen Jean-Marc Broyer anställdes som Vice VD

Gaming Corps anställde den meriterade spelutvecklaren Jean-Marc Broyer under augusti. Broyer går in i bolaget som vice VD med ansvar för gaming. Han kom närmast från Amazon Game Studios och hade dessförinnan arbetat på bolag som Ubisoft, Electronic Arts och Warner Bros. Några av de titlar han arbetat med är "Shadowbane", "FIFA", "Batman: Arkham City" och "Injustice: Gods Among Us".

## Riktad nyemission om 14,6 msek

Styrelsen för Gaming Corps AB genomförde i augusti en riktad nyemission av 1 500 000 aktier till emissionskursen 9,75 SEK. Nyemissionen tillför bolaget 14 625 000 SEK före emissionskostnader samt nya ägare och gjordes mot bakgrund av sommarens affärsmöten med rättighetsinnehavare och andra spelbolag.

## Byte av Certified Advisor

Gaming Corps bytte i september Certified Advisor från Emivest till Remium.

## Förvärv av VisualDreams

I september genomförde Gaming Corps ett förvärv av spel-företaget VisualDreams. Bolaget har blivit ett välkänt namn bland basketfans världen över tack vare spelen i serien "Slam Dunk Basketball" och förvärvet skedde mot betalning i form av 200 000 nyemitterade aktier i Gaming Corps med en möjlig tilläggsköpeskilling om ytterligare 100 000 aktier. Bolaget har omsatt cirka 800 tkr per år de senaste två räkenskapsåren.

# Väsentliga händelser efter delårsperiodens utgång

## Gaming Corps episodbaserade spel ges ut utan koppling till AIR

Gaming Corps meddelade den 10 november att spelvarumärket AIR skrinläggs. Istället kommer bolaget att ge ut spelet själva utan koppling till AIR och utan att några ytterligare kostnader, såsom royalties, kommer att belasta Gaming Corps. De förändringar som nu görs för att ta bort alla kopplingar till filmen AIR är förhållandevis små om än nödvändiga. Bolagets relation med Skybound är fortsatt god och nya projekt diskuteras. Att spelet ges ut utan koppling till filmen bedöms vara

mycket gynnsamt för spelförsäljningen både intäktsmässigt och sett till marknadsföringen, då det inte längre kommer att behöva möta konkurrens från de stora AAA-titlar som släpps i slutet av året. Det har därtill underlättat bolagets diskussioner med co-publishers.

## Samarbetsavtal med Rebel Ventures

Det amerikanska bolaget Rebel Ventures och Gaming Corps ingick den 26 November avtal om att tillsammans utveckla spel med inriktning mot sportsegmentet.

## Allmänt

### Personal

Antalet anställda uppgick per den 30 september 2015 till 27 personer (8 personer). Medelantalet heltidsanställda för perioden uppgick till 25 personer (3 person). Medelåldern är cirka 31 år och könsfördelningen är 24 män och 1 kvinna.

### Investeringar

Under delårsperioden har 331 TSEK investerats i datorer och annan teknisk utrustning. Inga inventarier har införskaffat under Q3. I ett datorspelsföretag är det kort livstid på datorer och datorer som inte kostar mer än 10 tkr eller håller i mer än tre år direktavskrivs.

### Personer med insynsställning

Se fullständig förteckning på bolagets hemsida

[www.gamingcorps.com/ir](http://www.gamingcorps.com/ir)

### Aktien

Gaming Corps aktie är sedan den 4 juni 2015 noterad vid Nasdaq OMX First North. Per handelsdag den 30 september 2015 var sista avslutet på kurs 9,80 SEK per aktie vilket motsvarar ett börsvärde om cirka 91 MSEK baserat på 9 269 500 utestående aktier.

Bolaget har utestående optionsprogram som berättigar till nyteckning av aktier enligt tabellen nedan. Optionsprogrammen har varit föremål för omräkning i anledning av uppdelning av Bolagets aktie beslutad av årsstämma den 20 mars 2015.

### Finansiell utveckling

- Finansiering och finansiell ställning: Det egna kapitalet uppgick till 21,0 MSEK (3,9 MSEK) per den 30 september 2015. Eget kapital per aktie vid full utspädning uppgick till 2,01 SEK (3,73 SEK). Soliditeten var på rapportdagen 87,5 % (92,1 %). Kassaflödet från den löpande verksamheten uppgick till -20,3 MSEK (-2,1 MSEK) under perioden och i Q3 var kassaflödet från den löpande verksamheten -10,6 MSEK (-1,0). Periodens kassaflöde uppgick till 11,3 MSEK (3,4 MSEK) och för Q3 var kassaflödet 3,2 MSEK (3,2 MSEK).
- Intäkter: Bolaget är i slutet av utvecklingsarbetet avseende Bolagets första större speltitel. Med lansering av spelet i januari 2016 bedöms Bolagets första substansiella intäkter flyta in under andra kvartalet 2016.
- Kostnader: Gaming Corps har under perioden anställt 18 personer. Rekrytering av specialistkompetens inom spelbranschen är kostsamt. Flera anställda har rekryterats från andra länder än Sverige vilket medfört merkostnader i samband med flytt.

Antal aktier som kan tecknas genom optionsrätterna

Löptid t o m

Teckningskurs per aktie

282 500

31 januari 2016

10,00 kr

908 000

31 maj 2016

8,00 kr

# Nyckeltal TSEK

	2015	2014	2015	2014	2014
	Juli-Sept	Juli-Sept	Jan-Sept	Jan-Sept	Helår
Omsättning	5	0	132	0	23
EBITDA	-4 345	-757	-11 547	-1 590	-3 374
EBIT	-4 535	-757	-12 044	-1 590	-3 907
Periodens resultat	-4 556	-757	-12 114	-1 590	-3 907
Rörelsemarginal, %	0	0	0	0	0
Vinstmarginal, %	0	0	0	0	0
Soliditet vid periodens utgång, %	87,4	92,1	87,4	92,1	75,7
Räntabilitet på eget kapital, %	-21,7	-19,6	-57,7	-41,2	-217,9
<b>Eget kapital per aktie</b>					
före utspädning, kr	2,26	3,86	2,26	3,86	1,12
efter utspädning, kr	2,01	3,73	2,01	3,73	1,10
Aktiens slutkurs för perioden	9,80	12,50	9,80	12,50	15,00
<b>Resultat per aktie</b>					
före utspädning, kr	-0,49	-0,76	-1,31	-1,59	-2,44
efter utspädning, kr	-0,49	-0,76	-1,31	-1,59	-2,44
<b>Antal aktier vid periodens slut</b>					
före utspädning	9 269 500	1 000 000	9 269 500	1 000 000	1 600 000
efter utspädning	10 460 000	1 036 000	10 460 000	1 036 000	1 636 000
Utestående optioner *	1 190 500	36 000	1 190 500	36 000	36 000
<b>Genomsnittligt antal aktier</b>					
före utspädning	8 223 933	1 000 000	5 422 756	777 889	1 083 333
efter utspädning	8 223 933	1 000 000	5 422 756	777 889	1 083 333
<b>Antal anställda</b>					
i genomsnitt	25	8	22	3	7
vid periodens slut	27	8	27	8	9

\* Avser det antal aktier utestående optionsrätter kan påkalla lösen på.



# Resultaträkning TSEK

	2015	2014	2015	2014	2014
	Juli - Sept	Juli - Sept	Jan - Sept	Jan - Sept	Helår
Nettoomsättning	5		132		23
Aktiverat arbete för egen räkning	3 714	415	8 517	574	1 593
Övriga rörelseintäkter	27		27		
	<b>3 746</b>	<b>415</b>	<b>8 676</b>	<b>574</b>	<b>1 616</b>
Råvaror och förnödenheter	-521		-1 715		
Övriga externa kostnader	-3 758	-662	-9 261	-1 501	-3 201
Personalkostnader	-3 811	-510	-9 248	-663	-1 790
Av- och nedskrivning immateriella anläggningstillgångar	-134		-397		-531
Av- och nedskrivning materiella anläggningstillgångar	-57		-81		
Övriga rörelsekostnader			-18		-1
<b>Rörelseresultat</b>	<b>-4 535</b>	<b>-757</b>	<b>-12 044</b>	<b>-1 590</b>	<b>-3 907</b>
Ränteintäkter					
Räntekostnader	-21		-70		
<b>Resultat efter finansiella poster</b>	<b>-4 556</b>	<b>-757</b>	<b>-12 114</b>	<b>-1 590</b>	<b>-3 907</b>
<b>Resultat före skatt</b>	<b>-4 556</b>	<b>-757</b>	<b>-12 114</b>	<b>-1 590</b>	<b>-3 907</b>
Skatt					
<b>Periodens resultat</b>	<b>-4 556</b>	<b>-757</b>	<b>-12 114</b>	<b>-1 590</b>	<b>-3 907</b>
Resultat per aktie före utspädning, kr	-0,49	-0,76	-1,31	-1,59	-2,44
Resultat per aktie efter utspädning, kr	-0,49	-0,76	-1,31	1,59	-2,44
<b>Antal aktier</b>	<b>9 269 500</b>	<b>1 000 000</b>	<b>9 269 500</b>	<b>1 000 000</b>	<b>1 600 000</b>
<b>Genomsnittligt antal utestående aktier</b>	<b>8 223 933</b>	<b>1 000 000</b>	<b>5 422 756</b>	<b>777 889</b>	<b>1 083 333</b>

# Balansräkning TSEK

Tillgångar	2015-09-30	2014-09-30	2014-12-31
<b>Anläggningstillgångar</b>			
<b>Immateriella anläggningstillgångar</b>			
Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten	9 182	574	1 062
Tecknat ej inbetalt aktiekapital			
<b>Materiella anläggningstillgångar</b>			
Inventarier och datorer	250		
<b>Summa anläggningstillgångar</b>	<b>9 432</b>	<b>574</b>	<b>1 062</b>
<b>Omsättningstillgångar</b>			
Förskott för varor	80		
<b>Kortfristiga fordringar</b>			
Kundfordringar	17		23
Övriga fordringar	1 885	163	433
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	677	101	189
<b>Kassa och bank</b>	<b>11 922</b>	<b>3 358</b>	<b>662</b>
<b>Summa omsättningstillgångar</b>	<b>14 581</b>	<b>3 622</b>	<b>1 307</b>
<b>SUMMA TILLGÅNGAR</b>	<b>24 013</b>	<b>4 196</b>	<b>2 369</b>

# Balansräkning forts. TSEK

Eget kapital och skulder	2015-09-30	2014-09-30	2014-12-31
<b>Eget kapital</b>			
<i>Bundet eget kapital</i>			
Aktiekapital	849	50	80
Ej reg aktiekapital	8	5 403	
<i>Fritt eget kapital</i>			
Överkursfond	40 245		6 015
Emissionsutgift	-3 688		-395
Balanserat resultat	-4 316		
Periodens resultat	-12 114	-1 590	-3 907
<b>Summa eget kapital</b>	<b>20 984</b>	<b>3 863</b>	<b>1 793</b>
<b>Långfristiga skulder</b>			
Räntebärande skulder till kreditinstitut	600		
<b>Summa långfristiga skulder</b>	<b>600</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
<b>Kortfristiga skulder</b>			
Leverantörsskulder	468	123	105
Övriga skulder	633	130	267
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	928	80	204
Räntebärande kortfristiga skulder	400		
<b>Summa kortfristiga skulder</b>	<b>2 429</b>	<b>333</b>	<b>576</b>
<b>SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER</b>	<b>24 013</b>	<b>4 196</b>	<b>2 369</b>
<b>Ställda säkerheter och ansvarsförbindelser</b>			
<i>Ställda säkerheter</i>			
Företagsinteckningar	Inga	Inga	Inga
Tillgångar förvärvade med finansiell leasing	Inga	Inga	Inga
Pantsatta bankmedel	Inga	Inga	Inga
Ansvarsförbindelser	Inga	Inga	Inga

# Kassaflödesanalys TSEK

	2015	2014	2015	2014	2014
	Juli - Sept	Juli - Sept	Jan - Sept	Jan - Sept	Helår
<b>Den löpande verksamheten</b>					
Rörelseresultat före avskrivningar	-4 345	-757	-11 547	-1 590	-3 374
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	-3 714	-415	-8 516	-574	-1 593
<b>Erållen ränta</b>					
Erlagd ränta	-21		-88		
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar i rörelsekapitalet	-8 080	-1 172	-20 151	-2 164	-4 967
<b>Kassaflöde från förändringar i rörelsekapital</b>					
Ökning/minskning av kortfristiga fordringar	-1 339	-66	-2 015	-264	-646
Ökning/minskning av kortfristiga skulder	-1 172	217	1 852	333	575
<b>Kassaflöde från den löpande verksamheten</b>	<b>-10 591</b>	<b>-1 021</b>	<b>-20 314</b>	<b>-2 095</b>	<b>-5 038</b>
<b>Investeringsverksamheten</b>					
Investeringar immateriella anläggningstillgångar	-129		-331		
Investeringar materiella anläggningstillgångar					
Sålda materiella anläggningstillgångar					
<b>Kassaflöde från investeringsverksamheten</b>	<b>-129</b>	<b>0</b>	<b>-331</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
<b>Finansieringsverksamheten</b>					
Aktiekapital	138		360	50	80
Nyemission	14 697	4 248	34 238	5 403	6 015
Emissionsutgifter	-1 473		-3 293		-395
Långfristiga lån	600		600		
<b>Kassaflöde från finansieringsverksamheten</b>	<b>13 962</b>	<b>4 248</b>	<b>31 905</b>	<b>5 453</b>	<b>5 700</b>
<b>Periodens kassaflöde</b>	<b>3 242</b>	<b>3 227</b>	<b>11 260</b>	<b>3 358</b>	<b>662</b>
Likvida medel vid periodens början	8 680	131	662	0	0
Likvida medel vid periodens slut	11 922	3 358	11 922	3 358	662
<b>Summa disponibla likvida medel</b>	<b>11 922</b>	<b>3 358</b>	<b>11 922</b>	<b>3 358</b>	<b>662</b>

# Förändringar i det egna kapitalet TSEK

	Aktie- kapital	Ej reg aktie- kapital	Övrigt till- skjutet kapital	An- samlad förlust	Summa eget kapital
Ingående balans per 1 Jan 2014					0
Bolagsbildning	50				50
Nyemission		1 155			1 155
Summa totalresultat för perioden				-833	-833
<b>Utgående balans per 30 Juni 2014</b>	<b>50</b>	<b>1 155</b>	<b>0</b>	<b>-833</b>	<b>372</b>
Ingående balans per 1 Juli 2014	50	1 155		-833	372
Nyemission	30	-1 155	5 620		4 495
Fondemission					0
Företrädesemission					0
Emissionsutgift					0
Summa totalresultat för perioden				-3 074	-3 074
<b>Utgående balans per 31 december 2014</b>	<b>80</b>	<b>0</b>	<b>5 620</b>	<b>-3 907</b>	<b>1 793</b>
Ingående balans per 1 Jan 2015	80		5 620	-3 907	1 793
Nyemission	11		3 289		3 300
Fondemission	409		6 250	-409	6 250
Företrädesemission	199	81	10 107		10 387
Emissionsutgift			-1 820		-1 820
Summa totalresultat för perioden				-7 558	-7 558
<b>Utgående balans per 30 juni 2015</b>	<b>699</b>	<b>81</b>	<b>23 446</b>	<b>-11 874</b>	<b>12 352</b>
Ingående balans per 1 Juli 2015	699	81	23 446	-11 874	12 352
Nyemission	13	-73	491		431
Fondemission					0
Företrädesemission	137		14 488		14 625
Emissionsutgift			-1 868		-1 868
Summa totalresultat för perioden				-4 556	-4 556
<b>Utgående balans per 30 Sept 2015</b>	<b>849</b>	<b>8</b>	<b>36 557</b>	<b>-16 430</b>	<b>20 984</b>
<b>Förändringar i antal utestående aktier</b>		<b>Jan-Sept</b>		<b>Jan-Sept</b>	
		<b>2015</b>		<b>2014</b>	
Antal aktier per den 1 januari		1 600 000		500	
Nyemission		220 000			
Uppdelning av aktier		3 640 000		999 500	
Nyemission		2 184 000			
Optionsinlösen		125 500			
Nyemission		1 500 000			
<b>Antal vid årets utgång</b>		<b>9 269 500</b>		<b>1 000 000</b>	



# 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 ackumulerade skattemässiga underskottet uppgår per den 30 september 2015 till 16,4 MSEK.

## Nästa redovisningstillfälle

Nästa rapport, för perioden januari-december 2015, publiceras den 25 februari 2016.

Uppsala den 26 november 2015

Nicklas Dunham, VD, på uppdrag av styrelsen

Denna delårsrapport har inte varit föremål för granskning av bolagets revisor.

## Kontakt

### Investerarkontakt

Aktuell information om Gaming Corps AB finns på bolagets hemsida [www.gamingcorps.com](http://www.gamingcorps.com).

För kontakt gällande IR-frågor, vänligen kontakta bolaget via email: [ir@gamingcorps.com](mailto:ir@gamingcorps.com)

eller post Gaming Corps AB, att: Investor Relations, Dragarbrunnsgatan 46, 753 20 Uppsala.

### För ytterligare upplysningar

Nicklas Dunham, VD och medgrundare: 070-740 61 81

Per Finnström, COO och ekonomi: 072-217 51 75

### Gaming Corps AB

Dragarbrunnsgatan 46

753 20 Uppsala

Email: [info@gamingcorps.com](mailto:info@gamingcorps.com)

Internet: [www.gamingcorps.com](http://www.gamingcorps.com)

### Remium AB är Bolagets Certified Adviser.

Tel: 08-454 32 00

Fax: 08 - 454 32 01

Email: [info@remium.com](mailto:info@remium.com)

Internet: [www.remium.com](http://www.remium.com)