

# Bokslutskommuniké 2020 och delårsrapport för fjärde kvartalet 2020

Gaming Corps AB (publ) (Nasdaq: GCOR, "Bolaget" eller "Gaming Corps") avger härmed bokslutskommuniké för 2020 och delårsrapport för det fjärde kvartalet 2020.

## NYCKELTAL FJÄRDE KVARTALET 2020

	KONCERNEN	MODERBOLAGET
Nettoomsättning	0,04 MSEK (1,60 MSEK)	1,55 MSEK (2,50 MSEK)
Rörelseresultat	-5,69 MSEK (-2,59 MSEK)	-2,21 MSEK (-1,71 MSEK)
Resultat efter finansiella poster	-5,78 MSEK (-2,74 MSEK)	-1,80 MSEK (-3,15 MSEK)
Resultat per aktie	-0,133 SEK (-0,093 SEK)	-0,42 SEK (-0,107 SEK)

Siffror i parentes avser fjärde kvartalet 2019. Nettoomsättningen för moderbolaget avser intern fakturering vilket inte påverkar omsättningen för koncernen.

## VD JUHA KAUPPINEN HAR ORDET

Det är brukligt att spara reflektionerna över det gångna året till årsredovisningen, men givet hur annorlunda 2020 var vill jag ändå börja där. När 2021 inleddes var vi många som drog en lättnadens suck, även om världen rent affärsmässigt såg likadan ut som vid fjärde kvartalets utgång. Osäkerheternas år 2020 var förbi och trots att spelbranschen tacksamt nog varit mycket lindrigt drabbad, har det givetvis ändå varit svårt att manövrera de stundtals knöliga förutsättningar som pandemin inneburit. Pandemin är ju inte på något sätt över men det nya året ger ändå förnyad kraft och hopp om bättre tider. Så det var något lättare på foten som vi på Gaming Corps gick in i det nya året.

Bakom oss lämnar vi ett intensivt kvartal som präglades av full gas i princip alla områden – organisation, finansiering, produktion, strategi, personal, marknadsföring och mer därtill. Vi lanserade två iGaming-spel, genomförde en företrädesemission, knöt nya operatörer till oss och lanserade en helt ny strategisk plattform och grafisk profil. När vi avrapporterade tredje kvartalet visste vi ännu inte utfallet av den omfattande företrädesemission som annonserades ut den 26 oktober. Den 23 november kunde Bolaget glädjande meddela att företrädesemissionen tecknades till 103%, något vi i ledning och styrelse är oerhört ödmjuka och tacksamma inför. Jag vill passa på att igen tacka alla gamla och nya aktieägare för det förtroende ni visat oss – vi tar det på största allvar. Inom ramen för företrädesemissionen identifierade vi ett antal initiativ och sedan utfallet rapporterades har börjat konkretisera planerna ytterligare. I första hand har vi prioriterat den förstärkning av kompetens som krävdes inom affärsområde iGaming, där förändringar skett på flera håll i personalstyrkan. Vi har därutöver lagt krut på att förhandla villkoren för förvärv av den tekniska plattform för back-end som vi bedömer det kritiskt att framöver äga. Här avser vi kunna rapportera en färdig affär inom kort. Allt eftersom innevarande kvartal framskrider kommer vi lyfta upp, granska och planera vart och ett av resterande initiativ för sjösättning under 2021.

Gaming Corps AB is a public limited company listed on Nasdaq First North Growth Market under the ticker GCOR with ISIN code SE0014694691. Certified Adviser is Eminova Fondkommission AB. Gaming Corps is a game development company headquartered in Uppsala, Sweden with development studios in Smart City, Malta and Kyiv, Ukraine. Gaming Corps' business idea is to develop original content for Gaming and iGaming, servicing the selective gamer with niche video games and premium casino games. Gaming Corps has a license for development and distribution of casino games issued by the Malta Gaming Authority.

Produktionen har fortsatt varit ledningens primära fokus under det gångna kvartalet, där utfallet så långt gör oss både nöjda och frustrerade. Nöjda för att innevarande team är starkare och mer väl sammansatt, och att vi mer konkret börjar ser effekterna av de långsiktiga planer som etablerats i och med den nya strategiska plattformen samt de tekniska förutsättningar som nu finns på plats. Jag är personligen tacksam gentemot våra fantastiska medarbetare som dagligen visar stort engagemang i att bygga Gaming Corps grund stark. Frustrerade är vi dock också för att omställningsarbetet har tagit längre tid än vi bedömde i höstas och lanseringarna och intäkterna dröjt som resultat av det. Vi har också fått fortsätta ta fler tuffa beslut och sätta lång sikt före kort sikt, bland annat genom att vi nu bygger om spelens user interface (UI) till en egen, skraddarsydd lösning och därmed fasar ut en underleverantör som varit en stor bidragande faktor till förseningar i produktionens slutskede. Det är den typen av förändringar som ger större kontroll och bättre produktionsstider ett par månader från nu, men som haft försenande inverkan på det gångna kvartalet. I dagarna lanseras spelet Clumsy Witch och det ser vi mycket fram emot, även Baby Hercules ligger relativt nära i pipeline för lansering. Givetvis ser vi också verkligen fram emot lanseringen av det första exklusiva spelet framtaget för ATG, där är det dock fortsatt upp till ATG att besluta lanseringsdatum utifrån deras övergripande planering.

Kvartalet bjöd också på fler avtal med fler operatörer och vi arbetar vidare med att bredda distributionen inom iGaming. Avståndet mellan att ett avtal knyts och att våra spel går live på operatörernas sidor har varierat stort och det kan ibland ta lång tid. Här är jag väldigt stolt över Gaming Corps back-end som varje gång varit snabba på att etablera vår del i integrationen, det borgar för goda relationer framgent. Att verkligen få snurr på intäkter handlar dock inte bara om fler spel och fler aktiverade operatörer utan att få ut mycket mer av varje enskild affärsrelation. Det gör liten skillnad med ett spel till om alla Gaming Corps spel ligger längst ned i listan hos operatörerna. Därför har vi nyligen tillsatt Alex Lorimer i rollen som Head of Business Development för att säkra andra intäktströmmar framöver. Alex roll består i att agera Account Manager för innevarande operatörer, bistå Sales med försäljningsarbetet gentemot nya operatörer, hitta nya affärsmöjligheter samt tillsammans med MarCom ta fram gemensamma kampanjer och aktiviteter med operatörerna som ger inkomstströmmar till såväl båda parter.

Intäkterna för kvartalet är som väntat obetydliga, Bolaget har ännu inte nått den vändning vi väntar på i termer av att få se effekt av att fler produkter legat ute hos fler operatörer, det kommer ta ytterligare tid. Det är som tidigare nämnt en långsam process men där Gaming Corps har skutan vänd i rätt riktning vilket är väldigt positivt. Vi hade dock väntat oss om än jämförelsevis låga, så ändå högre nivåer än facit detta kvartal och därför vill jag kort dröja vid det. En faktor som påverkat är att flera integrationsprocesser gått oväntat långsamt hos motparterna, här har vi som tur var sett mer aktivitet efter årsskiftet, men det har betytt att volymen inte varit där vi hoppades den skulle vara. Vi kunde också för fjärde kvartalet notera ett par större vinster som fallit ut på våra spel vilket påverkat de totala intäkterna där Gaming Corps får andel av operatörens vinst, vilket är en nettosumma. Inom iGaming kan det slå rejält både i ena och andra riktningen, denna gång slog det nedåt för oss, men givetvis påverkas en större leverantör mindre. Med fler spel hos fler operatörer och fler riktade marknadsföringsinsatser jämnar dessa rörelser ut sig mer, alltså kommer vi ytterligare en tid framöver vara känsliga men den känsligheten avtar, långsamt men succesivt allteftersom vi växer. Vi bedömer att även innevarande kvartal kommer visa modesta siffror när det stängs. Vår planering avseende intäkter och kostnader för 2021 tror vi än så länge kommer stämma hyfsat över helåret, och målsättningen svarta siffror innan andra kvartalet avrapporteras är fortsatt densamma. Många faktorer spelar just nu in i en omställd och växande verksamhet och vi är därför fortsatt försiktiga med att inte avge detaljerade prognoser. Vårt fokus är alltså att driva på intäkter från flera håll och nå svarta siffror så fort som möjligt, det är den övergripande ledstjärnan och den ambitionen är vad jag önskar förmedla.

En viktig händelse utanför periodens utgång var då Bolaget nyligen kommunicerade avyttringen av aktier i Kung-Fu Factory. Gaming Corps ägarskap i KFF är ett gammalt arv vi fått ta över och givet hur den affären initialt lades upp är det nästintill omöjligt att avgå med någon vinst. Även om KFF är ett väletablerat, bra bolag, var värderingen från början alldeles för hög och förvärvsprocessen för kostsam. Vi har sedan länge skrivit ned innehavet till rimliga nivåer och inte räknat med att investeringen ska generera något utfall på kort sikt. Nu efter en längre tids dialog har vi träffat en överenskommelse för försäljning av delar av aktierna till ett pris som överstiger den bokföringsmässiga värderingen, samtidigt som KFF tar in en ny engagerad delägare med betydande resurser vilket är glädjande för KFF:s grundare.

Gaming Corps AB is a public limited company listed on Nasdaq First North Growth Market under the ticker GCOR with ISIN code SE0014694691. Certified Adviser is EminoVA Fondkommission AB. Gaming Corps is a game development company headquartered in Uppsala, Sweden with development studios in Smart City, Malta and Kyiv, Ukraine. Gaming Corps' business idea is to develop original content for Gaming and iGaming, servicing the selective gamer with niche video games and premium casino games. Gaming Corps has a license for development and distribution of casino games issued by the Malta Gaming Authority.



Sedan avtalet rapporterades är transaktionen genomförd och betalningen erlagd. Ledningen är fortsatt övertygad att det inte gagnar Gaming Corps med den här typen av minoritetsinnehav, såväl i termer av uppbundet kapital som i termer av den stora mängd tid som går åt till administration. Vi vill kunna genomföra försäljningen av kvarvarande aktier så snart tillfälle ges och därmed stänga detta kapitel.

Under 2021 hoppas jag att alla Gaming Corps teammedlemmar får möjlighet att träffa varandra, och framför allt att vi i ledningen kan resa till såväl Malta som Kiev samt delta vid mässor. Det är fantastiskt hur digitala kommunikationsmedel bygger globala team och möjliggör affärer, men vid någon punkt behövs möten ansikte mot ansikte. Jag önskar såväl oss som våra aktieägare en snar framtid fri från akut pandemi där vi alla kan arbeta inte bara digitalt utan ibland även fysiskt nära kollegor, kunder och partners. Låt oss hoppas att när Gaming Corps avrapporterar första kvartalet 2021 så görs det med en färsk rapport om meningsfulla möten som bidragit till att bygga Bolaget starkare.

Uppsala 2021-02-26

**Juha Kauppinen**

## **För mer information, vänligen kontakta**

Juha Kauppinen, CEO: [juha@gamingcorps.com](mailto:juha@gamingcorps.com)

Erika Mattsson, Chief Communications Officer och IR-ansvarig: [ir@gamingcorps.com](mailto:ir@gamingcorps.com)

Certified Adviser, Eminova Fondkommission AB: [info@eminova.se](mailto:info@eminova.se), +46 8 684 211 00

Detta pressmeddelande finns tillgängligt i sin helhet på [www.gamingcorps.com/newsroom](http://www.gamingcorps.com/newsroom)

*Denna information är sådan information som Gaming Corps AB (publ) är skyldigt att offentliggöra enligt EU:s marknadsmissbruksförordning 596/2014. Informationen lämnades, genom ovanstående kontaktpersons försorg, för offentliggörande vid den tidpunkt som är angiven av Gaming Corps nyhetsdistributör MFN vid publiceringen av detta pressmeddelande.*

---

Gaming Corps AB is a public limited company listed on Nasdaq First North Growth Market under the ticker GCOR with ISIN code SE0014694691. Certified Adviser is Eminova Fondkommission AB. Gaming Corps is a game development company headquartered in Uppsala, Sweden with development studios in Smart City, Malta and Kyiv, Ukraine. Gaming Corps' business idea is to develop original content for Gaming and iGaming, servicing the selective gamer with niche video games and premium casino games. Gaming Corps has a license for development and distribution of casino games issued by the Malta Gaming Authority.