

# Bokslutskommuniké och delårsrapport för fjärde kvartalet 2021

Gaming Corps AB (publ) (Nasdaq: GCOR, "Bolaget" eller "Gaming Corps") avger härmed bokslutskommuniké och delårsrapport för det fjärde kvartalet 2021.

## NYCKELTAL FJÄRDE KVARTALET 2021

	KONCERN	
	OKT-DEC 2021	
Nettoomsättning	0,737 MSEK	(0,044 MSEK)
Rörelseresultat	-6,055 MSEK	(-5,686 MSEK)
Resultat efter finansiella poster	-6,111 MSEK	(-5,781 MSEK)
Resultat per aktie före och efter utspädning	-0,140 SEK	(-0,166 SEK)
Antal driftsatta onlinekasinon	95	
Antal ej ännu driftsatta onlinekasinon	350 +	

Siffror i parentes avser fjärde kvartalet 2020.

## VD JUHA KAUPPINEN HAR ORDET

Kära Aktieägare,

I slutet av 2021 lanserades flera av de spel som länge legat i pipeline och arbetet med dessa spel präglade den gångna perioden. Blackjack Multihand by Gaming Corps™ lanserades i december och med det tog vi äntligen steget in i kategorin Table Games med den första titeln i en kommande familj spel. Bolagets Table Games kommer i ett standardutförande men kan också anpassas utifrån en enskild operatörs varumärken vilket ger breda intjäningsmöjligheter. Blackjack Multihand finns redan hos ett antal välkända varumärken och fler tillkommer successivt. Under perioden lanserades även två Mine Games, två Multiplier Games samt en digital spelautomat och det gläder mig att lanseringstakten nu ökat markant och att Gaming Corps med innevarande portfölj kan anses vara en komplett leverantör.

Intäkterna för perioden reflekterar den känslighet som ett mindre utvecklingsbolag har för utfall av enskilda vinster, då perioden belastas av några betydande sådana som fått stor inverkan på resultatet. Fler lanserade spel, men framför allt hos fler operatörer, krävs för att känsligheten ska minska och enskilda utfall ha mindre inverkan. Intäkterna för fjärde kvartalet är totalt lite lägre än väntat vilket vi tagit hänsyn till i planeringen framåt. Det gläder mig dock att intäkterna är närmre förväntan efter årsskiftet, vilket främst har sin orsak i den stadigt ökande takten integrationer. Under den första

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.

hälften av innevarande kvartal är intäkterna drygt 50% högre än för hela fjärde kvartalet med en hittills exponentiell utveckling. Känsligheten är dock som sagt närvarande alltmedan vi bygger vårt distributionsnät, det kan fortfarande slå åt ett annat håll när kvartalet summeras, så vi avvaktar prognoser. Men utvecklingen i breda penseldrag är god och det borgar för bättre och bättre rapporter. Gaming Corps har tagit stora investeringar, under perioden såväl som de senaste två åren, vilket gör att kostnadskostymen är relativt hög och reflekterar den tillväxtstrategi Bolaget alltjämt följer.

Under hösten har arbete pågått med att integrera Bolaget gentemot aggregatorn Relax Gaming och i förra veckan blev integrationen äntligen klar. Relax Gaming är en mycket viktig pusselbit som faller på plats då de är nyckeln för att flertalet ingångna distributionsavtal ska kunna driftsättas. Ett antal operatörer är nu redan driftsatta via Relax Gaming, och nu väntar ett par spännande månader när Bolagets spel ska distribueras till många nya onlinekasinon, varav flera välkända varumärken som har stor betydelse för Gaming Corps finansiellt och ryktemässigt. I skrivande stund finns våra produkter tillgängliga på 95 onlinekasinon medan över 350 väntar på driftsättning.

Arbetet med att etablera nya partnerskap har gått in i en ny fas där vi nu inte bara söker upp utan även blir uppsökta. Gaming Corps utbud har landat mycket väl hos flera operatörer, vår långsiktig varumärkesbyggande kommunikation i relevanta kanaler har börjat ge resultat, och Gaming Corps är nu ett namn i branschen. Den plats på vilken Bolaget står nu medger fler möjligheter till bättre avtal och fler samarbetsalternativ. Det finns flera faktorer som sammantaget är kvitto på att mycket går åt rätt håll, och utifrån det fortsätter vi på inslagen linje med att fördjupa vår existerande produktportfölj, öka våra exklusiva samarbeten och bredda distributionen.

Mycket indikerar att nu öppnar samhället upp igen och att 2022 blir en nystart för företag världen över. Det innebär att Gaming Corps för första gången sedan affärsområde iGaming etablerades kan delta i branschmässor, genomföra resor och mötas internt och externt. Jag hoppas också att när det är dags för årsstämma kan vi igen få möta er aktieägare.

Slutligen vill jag beröra situationen i Ukraina som i skrivande stund skakar om världen. Våra medarbetares säkerhet är vår främsta prioritet och Bolaget hjälper dem omlokalisera till landets västra delar. Vi bedömer inte att eventuella avbrott bör ha en avgörande inverkan på produktionen, ej heller att omsättningen bör påverkas negativt då knappt 1% av intäkterna idag kommer från trafik via Ukraina. Vi följer utvecklingen noggrant och jag talar för samtliga i ledning och styrelse när jag säger att våra tankar är med medarbetarna i Kiev och övriga berörda i Ukraina idag – ni har allas vårt stöd.

Uppsala 2022-02-25

**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.*