



Delårsrapport för första kvartalet 2021

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

NYCKELTAL FÖRSTA KVARTALET 2021

	KONCERNEN	MODERBOLAGET
Nettoomsättning	0,06 MSEK (0 MSEK)	1,55 MSEK (0 MSEK)
Rörelseresultat	-3,41 MSEK (-3,03 MSEK)	-0,92 MSEK (-0,31 MSEK)
Resultat efter finansiella poster	-3,23 MSEK (-3,05 MSEK)	-0,74 MSEK (-3,23 MSEK)
Resultat per aktie	-0,074 SEK (-0.103 SEK)	-0,017 SEK (-0,011 SEK)

Siffror i parentes avser första kvartalet 2010. Nettoomsättningen för moderbolaget avser intern fakturering vilket inte påverkar omsättningen för koncernen.

VD JUHA KAUPPINEN HAR ORDET

Första kvartalet 2021 präglades av många händelser för Gaming Corps men kanske allra mest av de tre digitala spelautomater som lanserades. Först ut var "Clumsy Witch" som lanserades den 2 mars och sedan dess uppskattats av spelarna. I slutet av perioden letade sig "Baby Hercules" ut på marknaden, spelet blev det första vi lanserade exklusivt tillsammans med iGaming-pionjären Interwetten vilket var en milstolpe. Men allra mest avtryck hos oss och externt gjorde såklart "Delicious" – det sedan länge efterlängtrade spelet Gaming Corps tagit fram exklusivt för ATG. Spelet med travtema, inspirerat av Daniel Redéns stjärnhäst Delicious U.S., landade hos publiken med precis den spelglädje, nyfikenhet och intresse vi hade hoppats på. Det gläder mig också mycket att ATG är nöjda med produkten och lanseringen, det tar vi med oss.

För Bolagets del är det en trygghet att ha genomfört den första skraddarsydda utvecklingen av en exklusiv produkt, vi har lärdomar i bagaget från utvecklingen av "Delicious" som redan kommit till nytta i arbetet med att fördjupa affärsmodellen. Nyligen kunde vi berätta om samarbetet med Bons Casino där produktion är i gång av en skraddarsydd, exklusiv spelautomat som ligger i pipeline för lansering under 2021. Exklusiva spel får väldigt stor exponering hos operatören en längre tid varför det ger en helt annan utväxling på utvecklingskostnaden än ett icke exklusivt spel, vilket har stort värde för såväl Gaming Corps varumärke som intjäningsförmåga på lång sikt. I fallet med "Delicious" finns såklart en begränsning rent intjäningsmässigt givet att ATG endast agerar i Sverige och Danmark, medan ett casino som Bons finns på många stora marknader runt om i världen. Därför är exklusiva iGaming-spel en oerhört viktig affärsmodell för Bolaget nu och framöver. Bolaget är i andra långt framskridna samtal med olika motparter om att ta fram antingen helt skraddarsydda, exklusiva produkter eller produkter som kommer med någon form av exklusivitet och här finns utrymme för olika kreativa lösningar för att öka vår exponering.

Bolaget har nu publicerat sju digitala spelautomater och vårt nya utvecklingsteam börjar bli varma i kläderna. Fler medarbetare och ändrat ledarskap inom iGaming sedan hösten 2020 har burit med sig nödvändiga omställningar, det

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.

innebär som jag nämnt tidigare att under en längre tid har vi inte kunnat hålla den takt som planerats, vilket haft en eftersläpande effekt på intäkterna. Men allteftersom vi växer och våra team stänger och öppnar nya projekt, går utvecklingen snabbare och snabbare i takt med att Bolagets kunskapskapital växer. De projekt som nu ligger i pipeline inom digitala spelautomater blir nästa generation Gaming Corps spel där vi än mer kommer visa att affärsidén att gifta samman Gaming och iGaming är med oss hela tiden.

Den 24:e mars genomfördes förvärvet av den plattform för backend som Bolaget sedan 2019 använt via licensavtal. Förutom de uppenbara fördelarna i form av driftsäkerhet och långsiktig kostnadsbesparing, innebär också förvärvet att Bolaget snabbare kunde gå vidare med planerna att bredda iGamingportföljen. Med plattformen kom en avancerad slumpgenerator vilken inrymmer kapacitet för andra iGaming-spel än bara spelautomater vilket går i linje med vår uttalade ambition. Arbetet med förvärvet sammanföll med att våra operatörer visat intresse för kategorin Table Games varför del av våra resurser senaste tiden intensivt fokuserats mot att etablera Gaming Corps första produkt, ett Blackjack-spel. Inom snar framtid kommer vi kunna presentera förhandsvisning av produkten som vi sätter stor tilltro till.

En annan för Gaming Corps betydande nyhet är den produktlinje för Multiplier-spel vi annonserade i början av maj. Bolaget bygger vidare på kompetensen inom digitala spelautomater och går med hög ambition in i en ny kategori som är på stark frammarsch, även det i linje med målsättningen att bredda vårt erbjudande inom iGaming vilket gör hela portföljen mer intressant för operatörerna. I dagsläget är utbudet smalt inom kategorin, framför allt på många av de reglerade marknader Gaming Corps når via MGA-licensen, samtidigt som intresset är stort vilket framgått av dialog med våra operatörer. Tre spel är under produktion och fler är i planeringsstadiet, ett av de som nu utvecklas kommer de tre första månaderna tillhandahållas exklusivt hos en operatör.

Denna period har slutligen också karaktäriserats av att gå i väntans tider, då flera partners vi tidigare skrivit avtal med legat i pipeline för att integreras. Här har det gått långsamt många gånger hos antingen motparten eller tredje part och flera integrationer är fortsatt inte genomförda. Delvis förefaller det vara vanligt inom branschen att integration kan ta tid, men det har också varit fråga om att motparter drabbats på ett eller annat sätt av pandemin vilken fortfarande påverkar stora delar av samhället.

Fjärde kvartalet 2020 visade på obetydliga intäkter och som jag nämnde i rapporten då var mina förväntningar på första kvartalet 2021 att nivån skulle vara ungefär densamma. De stora kliven Bolagen tagit framåt, genom lansering av tre spel under slutet av första kvartalet och omställning till utveckling av tre parallella produktlinjer inom iGaming, har inte ännu visat sig i omsättningen. Vi har fortsatt förtroende för att andra kvartalet 2021 kommer visa en helt annan, mer rättvisande finansiell bild av Bolagets intjäningsförmåga, understödd av en större produktbredd. Det intensiva arbetet mot svarta siffror vid rapportdatum för andra kvartalet fortgår oförtrutet och har börjat få effekt.

Det är en väldigt spännande, intensiv men rolig tid att vara del av det här Bolaget. Samtidigt är det en avgörande tid och vi känner alla i team Gaming Corps verkligen av stundens allvar. Vi behöver ta nästa kliv och bli ett riktigt lönsamt bolag, det är det vi alla har framför ögonen. Vår vision är att över tid bli en så kallad Prime Mover, en katalysator och inspiratör på de två marknader vi agerar och med det skapa aktieägarvärde, och med den visionen tydligt i framrutan kör vi vidare. Som alltid är jag tacksam att ha er aktieägare med oss på resan.

Uppsala 2021-05-14

Juha Kauppinen



För mer information, vänligen kontakta

Juha Kauppinen, CEO: juha@gamingcorps.com

Erika Mattsson, Chief Communications Officer och IR-ansvarig: ir@gamingcorps.com

Certified Adviser, Eminova Fondkommission AB: info@eminova.se, +46 8 684 211 00

Detta pressmeddelande finns tillgängligt i sin helhet på 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.