

Delårsrapport för andra kvartalet 2021

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

NYCKELTAL ANDRA KVARTALET 2021

	KONCERNEN	MODERBOLAGET
Nettoomsättning	0,737 MSEK (0 MSEK)	0,64 MSEK (0 MSEK)
Rörelseresultat	-5,89 MSEK (-4,58 MSEK)	-2,39 MSEK (-2,29 MSEK)
Resultat efter finansiella poster	-5,91 MSEK (-4,58 MSEK)	-2,39 MSEK (-2,29 MSEK)
Resultat per aktie	-0,14 SEK (-0,13 SEK)	-0,065 SEK (-0,054 SEK)
Antal driftsatta onlinekasinon	49	
Antal ej ännu driftsatta onlinekasinon	60	

Siffror i parentes avser andra kvartalet 2020.

VD JUHA KAUPPINEN HAR ORDET

Kära Aktieägare,

Sommaren lider mot sitt slut och höstens arbete har börjat. Nu när Bolaget rapporterar andra kvartalet 2021 är det viktigaste budskapet att förmedla att Gaming Corps resa mot svarta siffror fortsätter oförtrutet. Jag vet att intäktsgenereringen är fokus för er aktieägare där ute, precis som det är för oss aktieägare som arbetar i bolaget, och därför vill jag börja där.

Periodens intäkt på 737 000 SEK är långt ifrån vad vi förväntade oss i början av andra kvartalet och vi står inte på svarta siffror idag per rapportdatum som planerat, även om tredje kvartalet ser markant bättre ut än det andra. Men den exponentiella ökningstakten vi väntade oss har inletts, med skjuts av nya integrationer och nya spel. Det är dock dessa två faktorer som också gör att ökningen inte satt igång så tidigt och under perioden fått sådan betydande kraft som vi förväntar oss. Flera integrationer som idag är på plats skulle varit på plats i början och inte slutet av perioden, vi har fått vänta på motparter och tredje parter långt mer än beräknat. Beställningar av delvis skraddarsydda, exklusiva produkter har fått ta plats i produktionen framför den reguljära planerade pipelinen för att säkra större intäkter på medellång sikt, vilket också ger effekt i

resultaträkningen per dagens datum. Givetvis är det väldigt positivt för Bolaget, och det är beslut jag är nöjd med, men det ger negativt avtryck på den gångna perioden. Slutligen har en avtalad beställning av ett skräddarsytt spel med fast ersättning skjutits fram, en beställning som skulle matchat en betydande del av periodens kostnader. Kostnadskostymen för andra kvartalet är också större än vanligt på grund av de extraordinära kostnader som förvärvet av backendplattformen medförde. Vi har även fått ta in extern produktionskapacitet för att möta ökad efterfrågan vilket också syns på periodens resultat.

Intäkterna rör sig nu stadigt uppåt i den takt vi hade räknat med. Vi kommer nå svarta siffror. Jag vill avstå från att göra närmre prognoser om när den dagen infaller utan istället förmedla att vi i ledning och styrelse är trygga med att vald strategi leder Gaming Corps i rätt riktning. Jag och vi har haft högt satta mål för Gaming Corps sedan dag ett, och det kommer vi fortsätta med.

Vid avrapporteringen av första kvartalet den 14 maj var våra spel tillgängliga hos 19 onlinekasinon. I skrivande stund är den siffran 49, en ökning med 158%, och antalet stiger hela tiden. För närvarande är det totalt 60 onlinekasinon som ligger i pipeline för att integreras och driftsättas. Det är en kraftig tillväxttakt vi gläder oss mycket åt då en stor del av grunden i Bolagets intjäningsförmåga bygger på bred distributionskapacitet. Distributionen präglas dock alltså av det vi tidigare kallat väntans tider då det går och har gått långsamt många gånger antingen hos motparten eller tredje part. Men i några få fall har vi också överraskats av att det gått jämförelsevis snabbt, så som t.ex. när vi nyligen integrerade den fjärde och senaste aggregatorn Groove Gaming. Sammantaget kan vi konstatera att Gaming Corps nu når stora delar av världsmarknaden för digitala kasinospel men arbetet med att integrera redan avtalade parter och fortsatt söka fler avtal är lika viktigt nu som det var för ett år sen. Att etablera närvaro på en geografisk marknad är enormt viktigt första steg, men det finns så många operatörer globalt och lokalt att i varje land finns det sen en stor tillväxtpotential i form av att engagera fler operatörer och nå bredare. Vi kommer därför satsa på att öka bemanningen inom backend och client services för att säkra den utvecklingen långsiktigt. Vi har även påbörjat arbetet mot att bli ISO-certifierade då det är ett krav vissa motparter har, en process som när den gått i mål kommer ha öppnat än fler möjligheter för Bolaget.

Andra kvartalet präglades mycket av de nya operatörsrelationer Bolaget etablerat samt omställningen från att ha bara arbetat med spelautomater till att hantera tre produktlinjer inom iGaming. Vi är nu en mer komplett leverantör och det märks på ett positivt sätt i att det givit oss fler affärsmöjligheter för hela portföljen. Grunden i våra produkter är samma i den bemärkelsen att spel för underhållning och pengar utgår från en matematisk modell och vilar på en kraftfull slumpgenerator för att säkra väntat utfall över tid. På så sätt är det stora likheter i samtliga produktionssteg från design till backend, frontend, testning och marknadsföring med mera. Men skillnader finns såklart. Medan spel inom kategorin Multiplier Games har en enklare funktionalitet i jämförelse med digitala spelautomater vilket medfört snabbare produktionstakt, har vårt kommande blackjackspel flera lager komplexitet som tagit en del fokus att etablera rutiner för. Här har Bolagets kompetens från Gaming-sidan varit användbar och det är en av flera anledningar till att affärsområdet fortsatt är satt på paus medan alla resurser fokuseras åt det håll som kommer medföra snabbast växande intäkter.

Under perioden lanserades vårt första spel inom Multiplier Games, en kategori som haft explosionsartad ökning i efterfrågan på marknaden samtidigt som det fortsatt finns få spel där ute, framför allt på reglerade marknader. Vi kommer se en kraftig ökning av spel från leverantörer världen över i denna kategori närmsta halvåret och året. Här vet vi att från förhandlingar med innevarande och potentiella operatörer att Gaming Corps har ett litet försprång vi kan nyttja, något som redan givit en del positiva resultat. Den 11 juni kom JetLucky ut, ett spel som tagits fram efter specifikation från tre onlinekasinon där det erbjudits exklusivt sedan dess. En version av det spelet samt två andra spel är i slutfasen av produktion och kommer lanseras under produktvarumärket iJect. Intensivt design- och planeringsarbete pågår för att ta fram nästa omgång multiplierspel därefter med fler influenser från Gaming och för kategorin innovativa teman.

En nära släkting till Multiplier Games är kategorin Mine Games som också den bygger på en multiplikatoreffekt. Men istället för att tiden är en faktor kan spelaren i lugn och ro göra ett drag i taget genom att välja brickor som antingen innehåller något värdefullt eller en mina som sprängs. Spelkategorin är inspirerad av 80-talets klassiska minröjarspel som sedan fått sina moderna motsvarigheter i kryptovalutaspel, så med Bolagets ena ben inom Gaming och med vår historia är det oerhört roligt att få gå in i den här kategorin. Vi har precis lanserat detta som Bolagets senaste satsning i att bredda produktportföljen och ett första spel, Coin Miner, kommer lanseras till samtliga operatörer inom kort. Det har redan genomgått en så kallad soft launch där vi testat funktionaliteten tillsammans med ett par onlinekasinon som får tidsbegränsad exklusivitet vilket är finansiellt fördelaktigt för alla parter.

Det finns många spännande spel och partnerskap i Gaming Corps pipeline just nu och utvecklingen av Bolaget på alla fronter går väldigt snabbt. Vi är i samtal med flera riktigt stora aktörer och får regelbundet väldigt bra återkoppling avseende de val vi gjort i termer av portfölj och strategi framåt. Jag ser fram emot att möta er aktieägare igen om tre månader! Tack för er investering och ert aldrig sinande engagemang.

Uppsala 2021-08-20

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.

Om oss

Gaming Corps AB is a public limited company listed on Nasdaq First North Growth Market under the ticker GCOR with ISIN code SE0014694691. 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' Certified Adviser is Eminova Fondkommission AB.

www.gamingcorps.com | ir@gamingcorps.com

Denna information är sådan information som Gaming Corps är skyldigt att offentliggöra enligt EU:s marknadsmissbruksförordning. Informationen lämnades, genom ovanstående kontaktpersons försorg, för offentliggörande den 2021-08-20 07:00 CEST.

Bifogade filer

[Pressmeddelande Gaming Corps AB Delårsrapport För Andra Kvartalet 2021 2021 08 20](#)
[Gaming Corps AB Delårsrapport Andra Kvartalet 2021 2021 08 19](#)
[Delårsrapport för andra kvartalet 2021](#)