

## Delårsrapport för tredje kvartalet 2021

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

### NYCKELTAL TREDJE KVARTALET 2021

	KONCERNEN	MODERBOLAGET
Nettomsättning	0,82 MSEK (0,18 MSEK)	3,63 MSEK (0,67 MSEK)
Rörelseresultat	-3,23 MSEK (-4,08 MSEK)	0,01 MSEK (-1,32 MSEK)
Resultat efter finansiella poster	-3,24 MSEK (-4,08 MSEK)	0,01 MSEK (-1,32 MSEK)
Resultat per aktie före och efter utspädning	-0,16 MSEK (-0,01 MSEK)	-0,008 MSEK (-0,005 MSEK)
Antal driftsatta onlinekasinon	60	
Antal ej ännu driftsatta onlinekasinon	ca 120	

Siffror i parentes avser tredje kvartalet 2020.

### VD JUHA KAUPPINEN HAR ORDET

Kära Aktieägare,

Vi fortsätter vår resa med att utveckla Gaming Corps steg för steg, och idag är det dags att avrapportera tredje kvartalet 2021. Ett nyckelord som går som en röd tråd genom det gångna kvartalet är *tillväxt* inom en rad områden – kompetensbas, produktportfölj, distributionsbredd och intäktsgenerering.

Vår **kompetensbas** har ökat under och efter periodens utgång med medarbetare knutna till det Maltesiska dotterbolaget. Än så länge breddar vi teamet försiktigt för att hålla kostnader under kontroll men samtidigt möjliggöra den expansion som krävs för att säkra ökade framtida intäkter. Vi har lagt till kompetens inom projektledning, backend, compliance och informationshantering varav det senare är nödvändigt bland annat för den påbörjade ISO-certifieringen. Den kommer i sin tur öppna dörrar på marknader där ISO idag är ett krav på leverantörer av iGamingprodukter.

Gaming Corps **produktportfölj** fortsätter att växa och breddas. Arbetet sedan slutet av våren har varit mestadels fokuserat på våra nya produktkategorier – Multiplier Games, Mine Games och Table Games. Vi har också arbetat på den skraddarsydd spelautomaten Tomb of Bons som inom kort lanseras exklusivt på Bons Casino vilket vi ser mycket fram emot. Arbete pågick även under perioden med nya exklusiva produkter som ännu inte presenterats men som vi hoppas kunna berätta mer om vid nästa rapport. I dagarna görs en så kallad "soft launch" eller mjuklansering av multiplierspelet To Mars and Beyond som är vårt andra spel inom kategorin. Mjuklansering är en nyhet i verktygslådan som Bolaget

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.

framgångsrikt har tillämpat för två spel – Coin Miner och Bank or Bust, en lanseringsform som passar de nyare spelkategorierna där vi till stor del brutit ny mark. En mjuklansering genomförs med några få operatörer som får tidsbegränsad exklusivitet mot att de bidrar i arbetet med att testa och utvärdera produkten. Mjuklanseringen ger Bolaget möjlighet att generera intäkter samtidigt som kunskap inhämtas om hur produkten slutgiltigt kan eller bör finslipas inför full lansering.

Våra nya produktkategorier är det som tagit mest tid i anspråk då användardatan hittills visar att de genererar och väntas generera mest intäkter på kort och medellång sikt. Här har vi för första gången kunnat vara en katalysator i branschen vad gäller certifieringen hos MGA vilken krävs för en stor andel av de reglerade europeiska marknaderna. Coin Miner är ett av de första spelen, om inte det första, inom kategorin Mine Games som någonsin certifierats av MGA vilket är en betydande fjäder i hatten för Bolaget. Att kunna erbjuda ett Mine Game med MGA-certifiering har visat sig vara en konkurrensfördel och flertalet av våra operatörer har nyfiket följt testfasen och certifieringsprocessen.

**Distributionskapacitet** är där tillväxten varit som störst under kvartalet. Vid rapporteringstillfället för det andra kvartalet, den 20 augusti, fanns Gaming Corps spel tillgängliga på 49 onlinekasinon och 60 väntade på driftsättning. Idag är vår portfölj tillgänglig på 60 onlinekasinon och vi har 120 i pipeline, det vill säga det finns skrivna avtal med operatörer som omfattar ytterligare onlinekasinon där integration och driftsättning antingen pågår eller ska påbörjas. När första kvartalet rapporterades den 14 maj fanns portföljen på 19 integrerade onlinekasinon, så vi är väldigt glada för den tillväxten. Den är dock som tidigare nämnt fortfarande inte i paritet med det vi väntat oss givet innevarande avtal, och när vi stänger 2021 kommer vi kunna konstatera att de negativa effekterna av förseningar i det här avseendet trots snabb tillväxttakt varit betydande. Det gladdde mig därför mycket när avtalet med Relax Gaming tecknades i slutet av perioden, då Relax är en aggregator som många operatörer specifikt har efterfrågat. Det avtalet gör att flera operatörer vi tidigare tecknat avtal med nu är redo att integrera sig mot oss, samt att vissa pågående förhandlingsprocesser kan tas i mål. Huruvida vi därmed framöver kan öka integreringstakten till den nivå vi väntade oss för ett år sedan är svårt att bedöma i nuläget. Det är också alltså svårt att bryta ut hur stor del av förseningar under senaste 1,5 året som är att härröra till covid-19 respektive "normalt" för branschen, varför vi totalt sett fortsatt är försiktiga i våra bedömningar av framtida distributionskapacitet. Det vi kan konstatera är att Gaming Corps stått starkare än väntat i termer av intresse som operatörerna har visat oss, och här finns än mer att bygga på.

**Intäkterna** för perioden är på liknande nivå som föregående kvartal men med skillnaden att de denna period består helt av löpande intäkter från spelen via vinstdelning. Här är en betydande andel av intäkterna från de nya produktkategorierna vilket ger ett kvitto på innevarande satsning. Den totala intäkten för perioden är inte i linje med målsättningen i början av året, men vi har nu en tillväxttakt som närmar sig det vi väntat oss, baserat på hittills insamlad data och inspel från operatörer vi samarbetar nära med.

De ökningarna som skett i kostnadskostymen under 2021 så långt går nästan uteslutande att härröra till förstärkning av teamet, via anställningar eller konsulter på långtidsavtal. Det finns några funktioner som ännu inte är på plats men som vi ser värdet av att lägga till under kommande 6-12 månader, men här är det en delikat balans att växa i den takt som expansionen kräver men som Bolaget samtidigt mäktar med. Arbetet med att göra Gaming Corps till ett riktigt hälsosamt, lönsamt bolag fortsätter oförtrutet.

Uppsala 2021-11-16

**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.*