

## Gaming Corps årsredovisning 2020

Gaming Corps AB (publ) (Nasdaq: GCOR, "Bolaget" eller "Gaming Corps") avger härmed årsredovisning för räkenskapsåret 2020.

### NYCKELTAL RÄKENSKAPSÅRET 2020

	KONCERN	MODERBOLAG
Nettomsättning	0,23 MSEK (9,06 MSEK)	1,71 MSEK (2,5 MSEK)
Rörelseresultat	-17,38 MSEK (-8,57 MSEK)	-6,13 MSEK (-6,39 MSEK)
Resultat efter finansiella poster	-17,48 MSEK (-7,41 MSEK)	-5,73 MSEK (-6,43 MSEK)
Resultat per aktie	-0,402 MSEK (-0,251 MSEK)	-0,132 MSEK (-0,107 MSEK)

Siffror i parentes avser 31 december 2019. Nettoomsättningen för moderbolaget avser intern fakturering vilken inte påverkar omsättningen för koncernen.

### UNDER ÅRET

- Ansökan om licens från Malta Gaming Authority (MGA) godkänns den 11 februari.
- Den 2 juni lanseras Bolagets första iGaming-produkt, den digitala spelautomaten "Book of Pirates", som under hösten följs av tre ytterligare spelautomater – "Jellos", "Undead Vikings" och "Angry Elf".
- Spelet "Oh Frog" lanseras den 20 mars på Steam.
- Den 15 juni blir Videoslots Bolagets andra anslutna operatör efter ATG, vid slutet av året har avtal ingåtts med totalt 8 operatörer.
- Den 28 juli genomförs sammanläggning av Bolagets aktier 10 till 1.
- Den 7 september inleds samarbete med globala aggregatören och mjukvaruleverantören EveryMatrix.
- Ny teknisk plattform för frontend-utveckling inom iGaming tas i bruk.
- Verksamheten expanderar under hösten med ett team i Kiev, Ukraina. Ny kompetens tillförs ledning och produktion successivt under året.
- Den 26 oktober offentliggörs en företrädesemission om ca 26,1 MSEK som sedan fulltecknas.
- Den 2 november lanseras Gaming Corps nya strategiska plattform, grafiska profil och hemsida.
- Distributionsmodellen Direct Integration sjösätts.

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.

## VD JUHA KAUPPINEN HAR ORDET

Kära Aktieägare,

Verksamhetsåret 2020 var det andra året i Gaming Corps tjänst för nuvarande styrelse och ledning. 2019 präglades av omnoteringsprocessen på Nasdaq, genomlysning och omstrukturering av den gamla organisationen, försäljningen av verksamheten i USA och uppbyggnaden av iGaming-verksamheten och då framför allt ansökan om MGA-licens. Under 2020 präglades av arbetet med vidare uppbyggnad av verksamheten inom iGaming i termer av kompetens, teknik och strukturkapital samt arbetet med att säkra Bolagets långsiktiga finansiering. Vi stängde året med fyra digitala spelautomater och ett datorspel publicerat, fullt fokuserade på det svåra men långt ifrån omöjliga målet att uppnå svarta siffror för första gången i Bolagets historia.



Den 2:a juni 2020 publicerades Bolagets första spel inom iGaming, den digitala spelautomaten "Book of Pirates". Resan dit var dock längre än vi initialt hade räknat med. Verksamhetsåret 2020 började delvis tungt för oss i ledningen då planen som vår iGaming-enhet tagit fram inbegrep fyra lanserade spelautomater innan december 2019, vilket inte alls höll. Vi fick under våren 2020 successivt engagera oss mer handfast i produktionen och under sommaren ta en hel del svåra beslut som bland annat innebar att bygga om plattformen för utveckling och i och med det göra om spelen Undead Vikings och Angry Elf från grunden. Vi beslutade även att pausa utvecklingen inom Gaming för att lägga resurserna där de behövdes som mest. Vi tog slutligen även beslutet att utöka teamet med kompetens inom frontend-utveckling och det banade väg för att skapa det mycket kompetenta team Bolaget nu har i Kiev, Ukraina, som arbetar helt integrerat med våra lika kompetenta medarbetare på Malta. Nya rutiner, nytt ledarskap, nya team – Bolaget har byggts och fortsätter utvecklas på ett positivt sätt och den grund vi lagt för produktionen är något jag är väldigt stolt över. Vi är fortfarande en ung leverantör av iGaming-spel och har mycket att lära, men vi har tagit stora kliv framåt och fortsätter i samma målmedvetna riktning.

Att bygga något långsiktigt hållbart och lönsamt kräver resurser och därför genomförde Bolaget i slutet av 2020 en företrädesemission för att kunna finansiera verksamhetens vidare utveckling. Det är en speciell upplevelse att stå inför tusentals aktieägare, lägga fram sina planer och hoppas på att de tar emot dem och önskar fortsätta följa med på resan. Vi lade mycket arbete på upplägget och dokumentationen och är mycket tacksamma för att det gav utdelning med ett enormt fint utfall. När vi nu ser tillbaka på 2020 vill jag igen tacka aktieägarna för förtroendet ni visat oss.

I samband med företrädesemissionen lanserades även Gaming Corps nya strategiska plattform som förtydligar och fördjupar den affärsidé Bolaget sen start burit med sig. Utifrån den utarbetade vi fram en vision som beskriver vad vi vill och vart vi är på väg, och en varumärkesidentitet som beskriver vad vi står för och lovar våra intressenter. På lång sikt har Bolaget stora ambitioner i termer av vision och varumärke, grundat i en passion för att förbättra och driva branschen med bland annat nytänkande, kvalitativa produkter. Den strategiska plattformen kompletterades därtill också med en ny kostym – en ny grafisk profil för att bättre och mer effektivt och rättvisande föra fram Bolaget och vårt erbjudande.

Under året som gick kunde vi även glädjas över att engagera flertalet operatörer och med dem anslutna onlinekasinon, för att på så sätt distribuera Bolagets spel till slutkund. Idag är våra spel tillgängliga hos 19 onlinekasinon vilka totalt når stora delar av världsmarknaden för digitala kasinospel. Distributionen har dock ofta präglats av att gå i väntans tider, då flera partners vi skrivit avtal med legat i pipeline länge för att integreras och i flera fall ännu inte gjort det. Det har gått långsamt många gånger antingen hos motparten eller tredje part, det vill säga aggregatorerna. 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.

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.

Det är svårt att blicka tillbaka på 2020 utan att nämna Covid-19 som förutom att det påverkat Gaming Corps i fallet med integrationerna även påverkat oss genom att nyckelmedarbetare blivit sjuka. Sedan har vi som många andra givetvis drabbats av att det ibland faktiskt behövs fysiska möten, internt såväl som externt, även om vi är väl vana vid att arbeta digitalt. Totalt sett dock kan vi skatta oss lyckliga då våra branscher jämfört med andra klarat sig väl och efterfrågan inte minskat utan snarare ökat.

Vi har under våren kunnat annonsera att Bolaget nu utökar utbudet inom iGaming med två nya produkttyper: Multiplier Games och Table games. Produktionen pågår inom båda linjerna och här är målsättningen att ha publicerat 2-3 spel inom iject-serien innan årets slut och det första Blackjack-spelet under hösten 2021. Dessa spel har haft stor efterfrågan hos våra operatörer, både innan och efter vi kunnat påvisa prototyper, vilket gör att vi känner oss trygga i att våra bedömningar om framtida intjäningsförmåga är väl avvägda.

Bolaget har nu publicerat totalt sju digitala spelautomater och vårt utvecklingsteam börjar bli varma i kläderna. De nödvändiga omställningar som gjordes under 2020 innebar att Bolaget 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. Tillsammans med våra satsningar inom exklusiva produkter och de två nya produktlinjerna gör det att vi har en stark portfölj som vi tror kommer ta oss dit vi vill, det vill säga att göra Gaming Corps ett riktigt lönsamt bolag. 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 och vidare distribution. Det intensiva arbetet mot svarta siffror vid rapportdatum för andra kvartalet fortgår oförtrutet och har börjat få effekt.

Gaming Corps grundades 2014 med ambitionen att bli nästa stora svenska spelbolag och 2015 gjordes entrén på börsen. Sedan dess har resan varit brokig och verksamheten har inte lyckats uppnå svarta siffror. Just nu är en spännande och rolig tid att vara del av det här företaget, men samtidigt är det en avgörande, intensiv tid där alla i team Gaming Corps verkligen känner tyngden av stundens allvar. Vi behöver ta nästa kliv och bli ett riktigt lönsamt bolag, det är dags nu, och 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. Till er aktieägare som varit med sedan början av resan såväl som ni som anslutit vid senare tillfälle – tack för ert stöd! Vi har allas era investeringar i tankarna varje dag och det inspirerar oss till kontinuerlig utveckling.

Uppsala 2021-06-08

## 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 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.