

GAMING CORPS AVGER DELÅRSRAPPORT FÖR ANDRA KVARTALET 2019

Gaming Corps AB (publ) (Nasdaq: GCOR, "Bolaget" eller "Gaming Corps") avlägger härmed delårsrapport för perioden 1 april till 30 juni 2019. Nettoomsättningen under perioden uppgick till 3,16 MSEK (5,54 MSEK) i koncernen, rörelseresultat före avskrivningar i koncernen uppgick till -1,28 MSEK (-5,56 MSEK). Fortsatt arbete med konstnads kontroll har börjat ge större avtryck i resultaträkningen, arbetet med att stänga affärer och generera intäkter intensifieras kommande period.

NYCKELTAL

Omsättning och resultat andra kvartalet 2019

- Nettoomsättningen uppgick till 0 MSEK (0,06 MSEK) i moderbolaget och 3,16 MSEK (5,54 MSEK) i koncernen.
- Rörelseresultat före avskrivningar uppgick till -1,59 MSEK (-4,37 MSEK) i moderbolaget och -1,28 MSEK (-5,56 MSEK) i koncernen.
- Resultat per aktie i moderbolaget var negativt och uppgick före och efter utspädning till -0,005 kr (-0,03 kr). Resultat per aktie i koncernen uppgick före och efter utspädning till -0,005 (-0,05 kr).

Omsättning och resultat per 30 juni 2019

- Nettoomsättningen uppgick till 0 MSEK (0,03 MSEK) i moderbolaget och 6,61 MSEK (12,42 MSEK) i koncernen.
- Rörelseresultat före avskrivningar uppgick till -3,47 MSEK (-7,27 MSEK) i moderbolaget och -4,09 MSEK (-8,72 MSEK) i koncernen.
- Resultat per aktie i moderbolaget var negativt och uppgick före och efter utspädning till -0,01 kr (-0,05 kr). Resultat per aktie i koncernen före och efter utspädning var negativt -0,014 kr (0,07 kr).

Finansiering och finansiell ställning

- Det egna kapitalet uppgick till 1,4 MSEK (3,6 MSEK) i moderbolaget och -1,1 MSEK (3,3 MSEK) i koncernen per den 30 juni 2019. Siffror i parentes avser 31 december 2018.
- Soliditeten var på rapportdagen 21,2 % (73,6 %) i moderbolaget och negativ i koncernen (68,0%). Siffror i parentes avser samma period 2018.
- Periodens kassaflöde uppgick till 2,55 MSEK (-0,47 MSEK) i moderbolaget och -2,13 MSEK (-0,33 MSEK) i koncernen. Siffror i parentes avser samma period 2018.

VD JUHA KAUPPINEN HAR ORDET

Ledningens och styrelsens arbete med att bygga upp Gaming Corps från grunden fortsätter. Det andra kvartalet gav en efterlängtd vändning då vi äntligen kunde börja lägga mer av allas tid på framåtriktad verksamhet. Arbetet med att reda ut historiska förhållanden, reducera kostnader och skapa struktur har givetvis fortsatt men vi ser ljuset i slutet av tunneln. Uppbyggnad av verksamheten på Malta har istället intensifierats och vi lär oss nytt varje dag vilket är roligt och utvecklande.

Gaming Corps aktie handlas på Nasdaq First North Growth Market under kortnamnet GCOR. Bolagets Certified Adviser är Eminova Fondkommission AB.

Gaming Corps™ is a global videogame and interactive entertainment developer based in Sweden with offices, development studios and resources in Stockholm, Austin and Malta. Our mission at Gaming Corps™ is to create innovative videogames and compelling interactive entertainment experiences. Our decades of collective expertise developing and shipping high-quality software on mobile, PC, console and virtual reality platforms, combined with our robust proprietary technology, allows Gaming Corps™ to bring our creative original titles and your world-class intellectual property to life and into the hands of consumers globally.

I skrivande stund är det 8 månader sedan Gaming Corps aktie sattes under observationsstatus. Jag har pratat tidigare om att det var ett motiverat beslut och värdet av den resa vi i styrelse och ledning haft samt behovet som Bolaget hade i början av året att få ordning på en mängd saker. Ledningen har under hela perioden varit fast besluten att prioritera omnoteringsprocessen och har konsekvent satt det arbetet före allt annat. Bolaget har till dags dato genomgått en due diligence, skrivit en bolagsbeskrivning, lämnat in uppföljande uttalanden och tre likviditetsbudgetar som alla har hållits. Vi får många frågor om när processen ska vara klar men kan inte ge någon information annat än att det är vår förhoppning att processen snart ska vara till ända. Vi hoppas Gaming Corps snart ska kunna gå vidare.

I slutet av juni informerade vi aktieägarna om att verksamheten i Austin lades ned och studion i Malta tog över utvecklingsarbetet inom båda affärsområden. Personalen i Gaming Corps USA hade sedan januari 2019 arbetat inom ramen för ett uppdrag av typen work-for-hire för utvecklingsbolaget Certain Affinity och planen var initialt att förlänga samarbetet tills dess att Bolaget påbörjat egen utveckling inom Gaming igen. Vårt arbete med att utveckla nya affärer har rört sig framåt mycket positivt under våren men tagit längre tid än planerat. Vi kunde därför inte ge ett exakt besked till personalen avseende hur lång tid en utökad period inom work-for-hire skulle pågå. Personalen hade därtill ett tufft år bakom sig med hög belastning i tre parallella projekt på grund av att en tidigare underleverantör i uppdraget med American Ninja Warrior för GameMill inte levererade enligt avtal. Vi har nu inför hösten börjat kunna erbjuda spännande nya möjligheter för utvecklare, men under våren var work-for-hire det enda vi kunde erbjuda våra anställda i USA, vilket helt enkelt inte var vad de ville arbeta med. Vi enades därför respektfullt om att hela teamet skulle lämna Gaming Corps den sista juni.

Parallellt hade ledningen under en tid ställt sig tveksamma till en utökad period av work-for-hire för majoriteten av personalen då det ger så pass låga marginaler, speciellt i USA där lönenivåerna är markant högre än i Europa. Att ta hand om den personal man har är en sak, men att anställa ny för att underhålla en affärsstrategi man inte långsiktigt tror på var inte ett alternativ. Att initiera ett nytt utvecklingsprojekt med amerikanska kostnadsnivåer var inte heller aktuellt för Bolaget i det här läget. Beslutet togs därför att inte anställa ny personal och att lägga dotterbolaget vilande tills vidare. Syftet med en närvaro i USA är inte primärt tillgång till kvalificerad arbetskraft, den finns där absolut och Austin är en fantastisk hub, men kvalificerad arbetskraft finns även i Europa. Syftet så som ledningen ser på det är att den amerikanska marknaden är attraktiv för att sälja in spel på om man träffar rätt, och i vissa fall kan det då vara relevant eller nödvändigt att också ha en studio i USA, trots de högre lönenivåerna. Det kan framgent också vara aktuellt att ha ett kontor endast för affärsutveckling och försäljning. Men i det läge som Gaming Corps är i nu, där vi ska färdigställa pågående produktion av kasinoslots och bygga upp verksamheten inom Gaming på ett kostnadseffektivt sätt, är inte en utvecklingsstudio i USA rätt val. Givet den affärsmässiga slutsatsen, personalens synpunkter samt vår tilltro till Malta fanns tre tunga skäl att stänga ned produktionen i Austin. Det är givetvis inte utan visst vemod men ledningen är trygg i beslutet.

Den sista pusselbiten i detta strategiska vägval handlar som sagt om Malta. Ledningen har länge haft en uttalad strategi att öka vår närvaro där, oavsett Austin. Lönenivåerna är rimliga på Malta, de är inte så låga som i många östeuropeiska länder men vi satsar på att bygga ett företag på lång sikt och då är det viktigt att till exempel ha minimalt med språkförbistring och administrativa hinder. Alltså är jakten på lägsta lönen inte det som styr oss här utan kombinationen rimlig kostnadseffektivitet med tillgång till djup kompetens, en trygg rättsstat, god infrastruktur, hyfsad geografisk närhet samt framför allt en dynamisk spelbransch och ett gott affärsklimat. Vi har också stor tilltro till det team som redan funnits på plats ett tag och möjligheten att expandera det ytterligare. Gaming Corps affärsidé bygger på två ben – Gaming och iGaming och möjligheten till synergi dem emellan; i Austin hade vi bara kompetens inom Gaming, i studion på Malta har vi kompetens inom båda. Och med det stöd som den Maltesiska regeringen visat finns fler möjligheter för Bolaget i framtiden.

Slutligen vill jag kommentera det ekonomiska resultatet. Vi avlägger nu ytterligare en kvartalsrapport med röda siffror, kostnaderna har minskats markant sedan nuvarande styrelse och ledning kom in i bolaget och det framgår tydligt av jämförelsetalen. Vi har kraftigt bromsat blöddningen vilket jag är väldigt nöjd med, men för att komma på grön kvist krävs inte bara ansvarsfull kostnadskontroll utan också nya intäkter. Utöver etableringen av teamet på Malta ligger allt vårt fokus nu på att stänga pågående försäljningsaktiviteter och inleda nya för att säkra en god framtid för Gaming Corps. Jag hoppas ni fortsatt vill följa med på resan.

Gaming Corps aktie handlas på Nasdaq First North Growth Market under kortnamnet GCOR. Bolagets Certified Adviser är Eminova Fondkommission AB.

Gaming Corps™ is a global videogame and interactive entertainment developer based in Sweden with offices, development studios and resources in Stockholm, Austin and Malta. Our mission at Gaming Corps™ is to create innovative videogames and compelling interactive entertainment experiences. Our decades of collective expertise developing and shipping high-quality software on mobile, PC, console and virtual reality platforms, combined with our robust proprietary technology, allows Gaming Corps™ to bring our creative original titles and your world-class intellectual property to life and into the hands of consumers globally.

För mer information, vänligen kontakta:

Juha Kauppinen, VD: juha@gamingcorps.com

Erika Mattsson, Kommunikationschef 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.

Gaming Corps aktie handlas på Nasdaq First North Growth Market under kortnamnet GCOR. Bolagets Certified Adviser är Eminova Fondkommission AB.

Gaming Corps™ is a global videogame and interactive entertainment developer based in Sweden with offices, development studios and resources in Stockholm, Austin and Malta. Our mission at Gaming Corps™ is to create innovative videogames and compelling interactive entertainment experiences. Our decades of collective expertise developing and shipping high-quality software on mobile, PC, console and virtual reality platforms, combined with our robust proprietary technology, allows Gaming Corps™ to bring our creative original titles and your world-class intellectual property to life and into the hands of consumers globally.

www.gamingcorps.com ir@gamingcorps.com