

Gaming corps tillkännager planer på historiskt action-rollspel

Gaming Corps AB (publ) (Nasdaq: GCOR, "Bolaget" eller "Gaming Corps") tillkännager idag planer på att ta fram ett action-rollspel med arbetstiteln "Katrina 1565 – Siege of Malta", baserat på det Ottomanska rikets belägring av Malta år 1565. Bolaget har erbjudits stöd i projektet av GamingMalta, en oberoende ideell stiftelse grundad av den Maltesiska staten och Malta Gaming Authority (MGA).

Sedan början av 2019 har Gaming Corps successivt ökat sin närvaro på Malta som idag består av ett helägt dotterbolag och ett kreativt team som arbetar med Bolagets båda affärsområden. Valet att permanent etablera Bolaget på Malta grundade sig i alla de många strategiska fördelar som landet erbjuder, framför allt utbudet av kvalificerad arbetskraft samt ett brett politiskt stöd för spelutvecklingsbranschen vilket bidrar till ett positivt företagsklimat. Under de senaste månaderna har Gaming Corps haft kontakt med GamingMalta, vilket resulterade i att Bolaget erbjöds plats i GamingMaltas stora monter på Gamescom 2019 för att där kunna presentera pågående projekt.

Gaming Corps har under samma period påbörjat ett spelkoncept baserat på en för Malta avgörande historisk händelse – den stora belägringen 1565 där Malta lyckades stå emot det Ottomanska riket och dess armada på nära 200 skepp. Eftersom GamingMalta arbetar med att marknadsföra Malta och bedriva olika aktiviteter för att stärka Maltas attraktionskraft inom spelindustrin, presenterade Bolaget spelkonceptet för dem. GamingMalta har nu via Ivan Filletti, Head of Sales & Business, låtit meddela att man avser stödja projektet som givits goda vitsord. Under Gamescom har GamingMalta introducerat Bolaget till representanter för statliga organ, stiftelser och inkubatorer vars uppgift är att finansiera innovationer och projekt som lyfter Malta. Bland andra har möten hållits med Silvio Schembri, Junior Minister for Financial Services, Digital Economy and Innovation, samt med Anthony Gatt, Malta Enterprise. Dessa möten har varit framgångsrika och Bolaget har ombetts presentera spelet vid ett formellt möte under hösten, vilket gör att ledningen nu bedömer att projektet har gått från idéstadiet till projekteringsstadiet. Huvudfokus närmaste perioden kommer ligga på att säkra extern finansiering.

Katrina 1565 – Siege of Malta är ett action-rollspel som riktar sig till core och hardcore-spelarna och ska tas fram för konsol. Ledningen har valt att gå vidare med projekteringen då spelet bedöms ha goda förutsättningar av primärt två anledningar. För det första är den historiska händelsen spännande och engagerande på ett sätt som förväntas ge gensvar hos målgruppen. För det andra innebär stödet från GamingMalta inte bara möjligheter till finansiering utan även tillgång till historiska platser, arkiv och digitaliserade ritningar vilket beräknas innebära kostnadsbesparingar under de inledande faserna av utvecklingen.

"Vi är oerhört glada att kunna sätta det här projektet med vägledning av GamingMalta. Vårt kreativa team är engagerade i spelidén som har många spännande komponenter perfekta för genren. Ledningen är i sin tur oerhört tacksam för det fina bemötande vi fått av

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.

såväl GamingMalta som de nyckelpersoner vi träffat. Inte bara ger det välkommandet en större tilltro till spelet i sig, men också ett visst kvitto på att det strategiska valet att etablera Bolaget här var rätt. Det är en lång resa från idé till färdigt spel och vi ger som vanligt inga vidlyftiga löften, men lyckas vi med det här är det Gaming Corps absoluta målsättning att kunna gestalta Maltas kanske viktigaste historiska händelse på ett sätt som hedrar landet.” säger Juha Kauppinen, VD.

En första bild på spelkonceptet har visats under Gamescom. Då det är kutym att nya koncept som lanseras på Gamescom inte kommuniceras utanför mässans väggar innan den stänger har ledningen därför valt att offentliggöra bilden först på lördag.

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.