

GAMING CORPS AVLÄGGER RAPPORT FÖR TREDJE KVARTALET 2019

Gaming Corps AB (publ) (Nasdaq: GCOR, "Bolaget" eller "Gaming Corps") avlägger härmed delårsrapport för perioden 1 april till 30 september 2019.

Omsättning och resultat tredje kvartalet 2019

- Nettoomsättningen uppgick till 0 MSEK (0,002 MSEK) i moderbolaget och 0,84 MSEK (5,2 MSEK) i koncernen.
- Rörelseresultat före avskrivningar uppgick till 0,03 MSEK (-3,75 MSEK) i moderbolaget och -0,5 MSEK (-5,24 MSEK) i koncernen.
- Resultat efter finansiella poster uppgick till 0,02 MSEK (-17,67 MSEK) i moderbolaget och -0,54 MSEK (-19,3 MSEK) i koncernen.
- Resultat per aktie i moderbolaget uppgick före och efter utspädning till 0,001 kr (-0,03 kr). Resultat per aktie i koncernen uppgick före och efter utspädning till -0,002 (-0,05 kr).

Omsättning och resultat per 30 september 2019

- Nettoomsättningen uppgick till 0 MSEK (0,03 MSEK) i moderbolaget och 7,45 MSEK (17,6 MSEK) i koncernen.
- Rörelseresultat före avskrivningar uppgick till -3,22 MSEK (-11,03 MSEK) i moderbolaget och -4,52 MSEK (-13,97 MSEK) i koncernen.
- Resultat efter finansiella poster uppgick till -3,19 MSEK (-26,1 MSEK) i moderbolaget och -4,68 MSEK (-31,03 MSEK) i koncernen.
- Resultat per aktie i moderbolaget var negativt och uppgick före och efter utspädning till -0,01 kr (-0,09 kr). Resultat per aktie i koncernen före och efter utspädning var negativt -0,016 kr (-0,12 kr).

Finansiell ställning

- Det egna kapitalet uppgick till 1,7 MSEK (3,6 MSEK) i moderbolaget och -1,6 MSEK (3,3 MSEK) i koncernen per den 30 september 2019. Siffror i parentes avser 31 december 2018.
- Eget kapital per aktie uppgick i moderbolaget till 0,006 SEK (0,01 SEK) och var i koncernen negativt per den 30 september 2019 (0,01). Siffror i parentes avser 31 december 2018.
- Soliditeten var på rapportdagen 17,4 % (82,4%) i moderbolaget och negativ i koncernen (76,0%). Siffror i parentes avser samma period 2018.
- Kassaflödet från den löpande verksamheten för perioden uppgick till -2,48 MSEK (0,61 MSEK) i moderbolaget och -2,49 MSEK (3,56 MSEK) i koncernen. Siffror i parentes avser samma period 2018.
- Periodens kassaflöde uppgick till -2,49 MSEK (4,47 MSEK) i moderbolaget och -2,49 MSEK (3,6 MSEK) i koncernen. Siffror i parentes avser samma period 2018.

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.

VD Juha Kauppinen har ordet

Det tredje kvartalet 2019 var både mycket händelserikt och lite händelserikt beroende på vilka glasögon man sätter på sig. Från ett finansiellt perspektiv innehåller denna rapport inga överraskningar. Från ett verksamhetsmässigt perspektiv har perioden däremot innehållit flera stora händelser som inneburit att vi fäst några viktiga tältpinnar i marken. Det känns inte längre som att tältduken flaxar vilt ovanför oss utan affärsidén vi gick in för att utveckla har Bolaget nu blåst ordentligt liv i. Gaming Corps befinner sig i början av en ny resa där vi verkligen arbetar både med Gaming och iGaming, och hittar synergieffekter dessemellan vilket stärker kreativiteten och effektiviteten.

Av de verksamhetsrelaterade händelser som skett vill jag främst betona en som skedde efter periodens utgång. Den 11 oktober hade vi den stora glädjen att äntligen kunna kommunicera ut samarbetet med ATG. Dialogen med ATG har pågått en längre period och betydande delar av den tid som lagts på försäljning och produktutveckling under våren och sommaren har dedikerats till att ta fram samarbetsavtalet och utveckla den första produkten. ATG är ett fantastiskt företag som vi ser mycket fram emot att arbeta med. Avtalet med ATG kommer ingås när avtalet med en underleverantör av tekniska tjänster är klart, varför parterna kom överens om att till dess ingå en avsiktsförklaring. När själva avtalet är på plats får Bolaget möjlighet att berätta mer för aktieägarna om vad projektet består av, vilket jag ser fram emot.

Samma dag som den här rapporten skulle publiceras kom det enormt glädjande beskedet att Nasdaq beslutat att Bolaget uppfyller gällande noteringskrav och att Bolagets aktier således ska vara fortsatt upptagna till handel på Nasdaq First North Growth Market. Beslutet är villkorat av att Bolaget offentliggör en slutlig version av sin bolagsbeskrivning senast fredag 6 december 2019. Gaming Corps inkom den 18 mars 2019 med en bolagsbeskrivning till Nasdaq som ledningen nu under kommande vecka kommer uppdatera och offentliggöra för marknaden. Vi är både lättade och glada, det betyder mycket för Gaming Corps att kunna gå vidare och vi ser fram emot ett positivt partnerskap med Nasdaq framöver. Vi kommer att kommentera processen och utfallet mer utförligt inom kort.

Vid sidan av ATG-samarbetet har det stora fokuset under perioden legat på etableringen på Malta. Starten skedde redan i april men byråkratin är långsammare än i Sverige. Att etablera två bolag och få alla strukturer på plats har tagit tid. Arbetet med ansökan till Malta Gaming Authority har också varit omfattande och pågått sedan våren, med intensifierad insats under sommaren. Ansökan består av flera komponenter som är såväl administrativa som juridiska och tekniska. Bara den tekniska delen av ansökan är drygt 100 sidor lång! Processen har varit lärorik då ledningen fått sätta sig in i detaljerna bakom hur en kasinoslot kommer ut på marknaden, eftersom licensen syftar till att säkerställa att precis alla komponenter hos leverantören, produkten och hur den distribueras är lagenliga. MGA har inte meddelat en exakt handläggningstid men i somras fick Bolaget uppgiften att över 400 ansökningar väntade på granskning. Ledningen gör dock fortsatt bedömningen att licensen kommer bli färdig i tid för produkterna att nå marknaden, och skulle det mot förmodan inte ske finns som tidigare kommunicerat flera andra alternativ till distribution utan egen licens.

Vi har under perioden växt det kreativa teamet med kompetenta medarbetare som arbetar inom Bolagets båda affärsområden. I början av perioden hade Bolaget två anställda kreatörer, idag finns åtta anställda. Vår tidigare Director of iGaming, John Chasoulidis, bytte under perioden roll och har i egenskap av Chief Product Officer nu ansvaret för utvecklingen inom både Gaming och iGaming. I mitten av december flyttar det kreativa teamet till ett större kontor i Smart City och efter nyår räknar vi med att addera fler medarbetare. För att kunna växla upp utvecklingen i väntan på de första nya intäkterna som beräknas till fjärde kvartalet, i samband med tecknande av avtal med ATG, valde Bolaget att söka ytterligare finansiering via lån. Den 21 oktober upptogs ett lån på 5 miljoner kronor från riskkapitalbolaget Findolon AB som även tog över tidigare lån utfärdat av Nexttobe AB.

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.

Som sagt innehåller denna period inga finansiella överraskningar. Omsättningen för perioden är blygsam då innevarande utvecklingsprojekt inte ännu lanserats och det därmed inte uppstått några nya intäkter. Kostnaderna visar på hur lönemassan minskat pga. nedläggningen i Austin samtidigt som vi satsat på infrastruktur på Malta – nytt bolag, ansökan om licens, lokal, inventarier med mera. Dessa kostnader fick initialt tas av moderbolaget och ligger därför för perioden som en fodran på det Maltesiska bolaget.

Augusti blev en händelserik månad där Bolaget bland annat förvärvade spelet Oh Frog. Tack vare att spelet är nära färdigställande, och kunde förvärfvas på ett förmånligt sätt som inkluderade att nödvändig kompetens knöts till teamet, innebär Oh Frog att Gaming Corps återgår till egen utveckling snabbare än prognosticerat. I augusti lanserades även planerna på action-rollspelet Katrina – 1565 Siege of Malta som, om finansiering erhålls enligt plan, innebär att Bolaget kommer kunna skapa en spännande profil i spelbranschen samt erbjuda medarbetare meningsfulla och attraktiva arbetsuppgifter. Slutligen bjöd augusti månad även på världens största mässa inom datorspel, Gamescom, där Bolaget knöt kontakter och fick demonstrera såväl Oh Frog som Katrina, Project Intelligence och iGaming-portfolion som representerades av kasinosloten Undead Vikings.

Den 8:e november var det exakt ett år sedan aktieägarna tog över rodret i Gaming Corps vid en extra bolagsstämma. När jag ser till vad som precis nämnts här ovan i form av de nya spännande projekten, och till det lägger vinterns arbete med att genomlysna Bolagets alla delar och skapa en välfungerande, kostnadseffektiv struktur, samt det fantastiska team vi har sveitsats samman till, är jag väldigt stolt. Men samtidigt är jag väl medveten om att vi inte riktigt levererat något än. Gaming Corps är ett utvecklingsbolag och framför oss finns ännu det stora testet – att föra ut nya produkter på marknaden som genererar nya intäkter och med det uppnå svarta siffror och återfå aktieägarnas förtroende. Vi är inte ute ur gropen än, och tills den dagen vi är ute är Bolaget fortsatt lovande men inte framgångsrikt. Det är vi i ledningen och styrelsen fullt medvetna om. Jag gör därmed som vanligt inga stora utfästelser eller prognoser men lovar att vi har mycket krut kvar än att fortsätta gräva.

Uppsala 2019-11-29
Juha Kauppinen

Ordförande Claes Tellman har ordet

Den gångna perioden har handlat mycket om försäljning, utveckling av produktportföljen och utveckling av verksamheten på Malta. För första gången sedan november 2018 har vågen tippat över och betydligt mer tid har kunnat läggas på verksamhet framåt istället för rensning bakåt, något som varit viktigt både för Bolagets framtid men också för allas vår arbetsglädje. Att veta att majoriteten av den tid man spenderar består av direkt värdeskapande aktiviteter tror jag är en central del av att känna sig nöjd i den roll man tagit på sig. Det gäller för såväl anställda som ledning och styrelse. Sedan har vi det till trots fortsatt haft några gamla knutar att knyta upp även denna period, bland annat i och med avvecklingen av verksamheten i USA, och där tog styrelsen rodret i syfte att frilägga ledningens tid till annat. Jag skulle därför vilja dröja lite vid just USA och dela med mig av Bolagets tankar avseende det beslut som togs i början av sommaren.

Som tidigare kommunicerat valde Bolaget och de anställda i Austin att gå skilda vägar i slutet av juni 2019. Den initiala planen att fortsätta med work-for-hire bedömdes inte tillräckligt lönsam av Bolaget och var inte heller ett attraktivt alternativ för våra anställda. Efter en tids dialog mellan ledning och anställda fattades därför det gemensamma beslutet att samtliga i teamet skulle lämna Gaming Corps. Givet kostnadsnivån i USA i relation till Malta, där Bolaget redan hade en studio och goda möjligheter

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.

till nyrekrytering, valde ledningen att helt skära ned produktionen i Austin och inte anställa ny personal. Ett beslut vi i styrelsen anser var klokt vilket också visat sig på kostnadssidan och från ett kompetensperspektiv då Bolaget under hösten rekryterat flera välmeriterade medarbetare på Malta, något som gläder mig.

En närvaro i USA är viktig eftersom det är där många potentiella kunder finns, något som vägde in i beslutet att inte direkt avveckla Gaming Corps Austin som dotterbolag trots att produktionen lades ned. Under sommaren fick vi dock fog för att ompröva den positionen då nya kontakter skapats och med dem möjligheter att nå ut på annat sätt. Det som dock vägde tyngst var den kostnad för rapportering som för ett utländskt dotterbolag, även ett nästan inaktivt sådant, är såväl tidskrävande som komplicerad. I arbetet med att avveckla verksamheten såg därför styrelsen även över alternativet att helt göra sig av med det amerikanska bolaget, något som i slutändan visade sig vara det mest rimliga alternativet. Som börsnoterat bolag med höga krav på den finansiella rapporteringen är det rätt och slätt inte motiverat att ta på sig den risk och den kostnad det medför att ha helägda dotterbolag utomlands, om det inte kommer med rejäla affärsfördelar.

I förra veckan slutfördes därför avvecklingen av Gaming Corps Austin genom att dotterbolaget såldes. Köpare är tidigare Director of Gaming, Dan Borth, från vilken Bolaget förvärvades år 2016. I samband med avyttringen reglerade Gaming Corps de skatteskulder som USA-verksamheten drog på sig under de senaste årens turbulens och som vägt tungt i bokföringen. Styrelsen bedömer att detta var den bästa lösningen framåt för såväl Gaming Corps som för Dan Borth själv, som genom denna affär förvärvar tillbaka immateriella rättigheter vi inte kunnat kapitalisera på men som har symboliskt värde för honom personligen. Vi hoppas på fortsatt samarbete med Dan i framtiden. Skatteskulden är vi också nöjda med att ha reglerat då det var en av de få kvarvarande problemområdena i balansräkningen. Avyttringen kommer på grund av skatteskulden medföra en minuspost på räkenskapsåret 2019 samtidigt som den totala skuldsättningen i koncernen minskar.

Koppling till USA är som sagt viktig givet den bransch vi befinner oss i, och det har Bolaget tagit fasta på. Utan dotterbolag behöver vi finna andra vägar, så som ökat nätverkande på mässor vilket inlets. Ledningen har också lagt tid på att etablera en relation till det Los Angeles-baserade företaget Kung Fu Factory i vilket Bolaget äger aktier. Som framgår av avsnitt 12.5 har en positiv kontakt med Kung Fu Factory återupptagits, något som tagit lite tid då relationen mellan dem och tidigare företrädare för Bolaget blev ansträngd i efterdyningarna av att tidigare samarbete strandade. I nuläget handlar kontakten främst om ett aktivt ägarskap och korrekt värdering av aktierna så länge som de finns i Bolagets ägo, men vi arbetar även på att bygga en långsiktig relation.

Slutligen vill jag återknyta till mina ord från årsredovisningen för 2018 som publicerades i juni. Jag påpekade då att arbetet med att utveckla bolagets affärer till stor del handlat om att backa tillbaka och hitta möjligheter som är genomförbara med en mindre kassa och i det vara uppfinningsrik. Spelet Oh Frog är ett exempel på det där vi med små medel kunnat införliva och ta vidare en speltitel och därmed snabbare än väntat komma tillbaka till egen utveckling. Jag sade också att Gaming Corps i svallvågorna efter två tunga förlustår och omnoteringsprocess i vissa avseenden börjat från ruta ett, men att vi någonstans där också hittat Bolagets själ och kärna. I Gaming Corps DNA finns idén att sammanföra och korsbefrukta utveckling inom Gaming och iGaming, och det är vad vi nu verkligen återgår till. Samtidigt har de tunga stunderna skapat ett starkt team och en fin vi-känsla och jag vill tacka mina styrelsekollegor och ledningen för deras oförtröttliga arbete. Jag vill även passa på att tacka våra aktieägare – ert engagemang uppskattas stort!

Uppsala 2019-11-29
Claes Tellman

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 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