

## BOKSLUTSKOMMUNIKÉ OCH RAPPORT FÖR FJÄRDE KVARTALET 2019

**INSIDEINFORMATION: Gaming Corps AB (publ) (Nasdaq: GCOR, "Bolaget" eller "Gaming Corps") avger härmed Bolagets bokslutskommuniké för perioden 1 januari 2019 till 31 december 2019.**

### OMSÄTTNING OCH RESULTAT FJÄRDE KVARTALET 2019

- Nettoomsättningen uppgick till 2,5 MSEK (0 MSEK) i moderbolaget och 1,6 MSEK (3,7 MSEK) i koncernen.
- Rörelseresultat före avskrivningar uppgick till -1,7 MSEK (-2,5 MSEK) i moderbolaget och -2,7 MSEK (-4,7 MSEK) i koncernen.
- Resultat efter finansiella poster uppgick till -3,1 MSEK (-12,6 MSEK) i moderbolaget och -2,7 MSEK (-8,5 MSEK) i koncernen.
- Resultat per aktie i moderbolaget uppgick före och efter utspädning till -0,011 SEK (-0,05 SEK). Resultat per aktie i koncernen uppgick före och efter utspädning till -0,009 (-0,03 SEK).

*Siffror i parentes avser fjärde kvartalet 2018. Avyttringen av Gaming Corps Austin har belastat resultaträkningen för moderbolaget med en nettokostnad på 1,62 MSEK.*

### OMSÄTTNING OCH RESULTAT PER 31 DECEMBER 2019

- Nettoomsättningen uppgick till 2,5 MSEK (0,03 MSEK) i moderbolaget och 9,1 MSEK (21,3 MSEK) i koncernen.
- Rörelseresultat före avskrivningar uppgick till -6,4 MSEK (-13,5 MSEK) i moderbolaget och -8,7 MSEK (-18,1 MSEK) i koncernen.
- Resultat efter finansiella poster uppgick till -6,4 MSEK (-38,6 MSEK) i moderbolaget och -7,4 MSEK (-39,5 MSEK) i koncernen.
- Resultat per aktie i moderbolaget var negativt och uppgick före och efter utspädning till -0,02 SEK (-0,14 SEK). Resultat per aktie i koncernen var negativt och uppgick före och efter utspädning till -0,025 kr (-0,14 SEK).

*Siffror i parentes avser per 31 december 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 small, global developer focusing on Gaming, iGaming and interactive entertainment. The company is based in Uppsala, Sweden with a development studio in Malta. Our goal at Gaming Corps is to create innovative videogames, casino games and compelling interactive entertainment experiences while ensuring our shareholders a high return on investment. Our collective expertise developing high-quality software on mobile, PC and console, combined with our drive to excel, allows Gaming Corps to bring creative original titles and world-class intellectual property to life and into the hands of consumers globally

## VD JUHA KAUPPINEN HAR ORDET

Kära Aktieägare,

Det fjärde kvartalet för 2019 är nu stängt och vi i ledning och styrelse kan börja se tillbaka på vårt första år i Gaming Corps. Bolaget har genomgått omfattande förändringar, i stort och smått, samtidigt som affärsidén är fortsatt starkt grundad i de två affärsområdena Gaming och iGaming. Detta kvartal har tyngdpunkten legat på iGaming och det samarbete Bolaget etablerat med ATG, ett samarbete som på många sätt exemplifierar vad för typ av affärer vi vill göra framöver. Det gläder mig att denna första milstolpe i form av en helt ny kund är passerad och jag är enormt stolt över alla i teamet och deras insatser som gjort det möjligt.

Bolaget har växt under perioden genom att vi kunnat knyta fler specialistkompetenser till studion på Malta. För att ge plats till alla medarbetare samt möta MGA:s krav på informationssäkerhet flyttade studion till ett större kontor i december. Här i Sverige har vi blivit ett sammansvetsat team och har efter ett år tillsammans hittat rutiner och arbetssätt som fungerar givet Gaming Corps ganska speciella förutsättningar.

Finansiellt innebär kvartalet likt det förra inga större överraskningar utan vi är fortsatt i början av att etablera en helt ny ekonomisk grund för Bolaget. På kostnadssidan syns effekterna av kostnads-besparingen det innebär att skifta produktionen från Austin till Malta där den månatliga kostymen minskat. Samtidigt har en hel del engångskostnader tagits på Malta under etableringen vilket gör att kvartalet inte helt representerar den löpande kostnads-kostym som kommer råda framgent. Vi arbetar fortfarande med att justera storleken på studion och sätta nya rutiner på plats. På intäktsidan återfinns äntligen "nya" intäkter genom att en del av det arbete som utförts för ATG:s räkning under sommar och höst 2019 kunde faktureras vid avtalsskrivningen den 20 december. Bolaget visar inte svarta siffror än vilket främst är att härröra till tre saker: för det första behövdes det kreativa teamet växlas upp för att kunna möta efterfrågan även innan avtal var helt klara. För det andra har avyttringen av dotterbolaget i Austin inneburit kostnader främst i form av reglering av gamla skatteskulder. Slutligen har vi valt att inte aktivera några utvecklingskostnader som en tillgång i balansräkningen utan de har tagits rakt av som kostnader för perioden. Detta då ledningen valt att göra överlag restriktiva bedömningar avseende värdering av tillgångar samt inte ansett administrationen motiverad eftersom majoriteten av utvecklingen ändå kommer realiseras i form av lanserade produkter under 2020. Totalt sett ger det ett minusresultat för perioden. Det är givetvis ledningens målsättning att visa svarta siffror framgent men prognoser sparar vi till senare.

Det blev ett mycket intensivt kvartal på flera sätt där det som gjort störst avtryck härrör till Nasdaq respektive ATG. Periodens intensivaste dag var otvivelaktigt den 11 oktober då vi hade den stora glädjen att äntligen kunna kommunicera samarbetet med ATG som då formaliserats via en avsiktsförklaring. Den 11:e oktober var också, utom tvivel, årets svåraste dag för mig och mina kollegor. Dagen innan kontaktade vi Nasdaq på morgonen för att flagga för att en avsiktsförklaring med ATG var nära förestående då överenskommelsen efter lång dialog var på väg att sättas på pränt. Glädjen slogs dock tvärt om till chock när Bolaget vid dagens slut mottog ett anmärknings-påstående i vilket Nasdaq informerade om att man avsåg besluta om avnotering av Gaming Corps aktie. Styrelsen och ledningen beredde informationen och kommunicerade ut den på morgonen den 11:e oktober, några timmar senare mottog Bolaget en signerad avsiktsförklaring från ATG som då kommunicerades ut direkt. Årets mest negativa respektive mest positiva händelse inrymdes således på samma dag vilket vi givetvis förstär var omtumlande även för våra aktieägare. Nasdaq beredde Bolaget möjlighet att komma med synpunkter och efter en dryg månads intensiv process blev utfallet det önskade – den 29 november meddelade Nasdaq att Gaming Corps aktie godkännts för fortsatt handel. Beskedet var oss tillhanda ett par timmar innan delårsrapporten för tredje kvartalet skulle ut så vi hann precis ändra om och publicera en uppdaterad version, till stor glädje internt givetvis. Så vågorna har kort sagt gått höga denna period! För såväl ledning, styrelse och kreativt team som aktieägare. Vi är mycket tacksamma att Nasdaq landade i den slutsats de gjorde och för den lättnad det inneburit för Bolaget. Att avsluta omnoteringsprocessen och etablera ett nytt, inkomstbringande kundsamarbete var de två viktigaste milstolparna för Gaming Corps under 2019. Under fjärde kvartalet intensifierades arbetet med båda varför många andra frågor fick läggas åt sidan. Till dem hör t.ex. projektet med Chimney där bägge

---

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

Gaming Corps is a small, global developer focusing on Gaming, iGaming and interactive entertainment. The company is based in Uppsala, Sweden with a development studio in Malta. Our goal at Gaming Corps is to create innovative videogames, casino games and compelling interactive entertainment experiences while ensuring our shareholders a high return on investment. Our collective expertise developing high-quality software on mobile, PC and console, combined with our drive to excel, allows Gaming Corps to bring creative original titles and world-class intellectual property to life and into the hands of consumers globally

parter var så enormt belastade att projektet mot slutet av året fick sättas på paus. Det har dock inte haft några negativa effekter på dess förutsättningar och möjligheter utan arbetet har sedan plockats upp igen. Publicering för Oh Frog fick också det gå på sparlåga och vi valde att inte söka tidigarelägga lansering. Delar av Bolagets icke-exklusiva portfölj av kasinoslots hade ledningen initialt för avsikt att lansera innan jul men produktionen fick under fjärde kvartalet nästan helt omdirigeras till ATG:s order. Många andra svåra avvägningar fick också göras för att hushålla med tid och kraft. Vi vet att flera av dessa projekt är sådana som marknaden hoppades se mer av innan slutet på 2019, men jag tror våra aktieägare håller med om att den hårda prioritering som ledningen gjorde visat sig rätt. Nu har vi kunnat gå in i 2020 med förnyad energi, med omnoteringsprocessen bakom oss och en stor order i bagaget, vilket möjliggjort andra prioriteringar.

Det hade inte varit möjligt att växla upp utvecklingen på det sätt som gjorts under perioden utan stödet från Findolon AB. Den 21 oktober kunde Bolaget meddela att Findolon tog över det tidigare lånet på 5 MSEK från Nexttobe AB samt utökade det med 5 MSEK. Detta fördelaktiga låneupplägg har under 2019 möjliggjort att Bolaget under svåra förhållanden kunde bygga och växa egen utvecklingskompetens, något som varit övervärderligt. Vi är enormt tacksamma för stödet. Den 17 januari tog Findolon steget vidare och lät konvertera lånet tillsammans med ytterligare 10 MSEK till ett ägande i Gaming Corps. I samband med det fick Bolaget även en ny aktieägare i form av Östen Carlsson vars investering stärkte kassan med ytterligare 2 miljoner kronor. Den riktade nyemissionen innebar ett kapitaltillskott till Bolaget på 12 miljoner vilket inte bara medför arbetsro och möjlighet till långsiktiga satsningar utan även optimism. Det är värdefullt för ett företag som Gaming Corps att få den här typen av långsiktigt stöd. En nyemission medför förvisso alltid utspädning av aktien vilket givetvis ska tas i beaktande. Här är dock ledningen nöjd med att kunna genomföra en finansieringslösning som kostar Bolaget markant mindre än vad en vanlig nyemission gör och därtill består av helt öppna, ej ytterligare kostnadsbelagda överenskommelser till skillnad från tidigare lösningar med t.ex. Bracknor, GEM och Majestic Holdings. Konverteringen av lånet medför också en viktig faktor och det är stabilitet i balansräkningen. Här har Bolaget efter ett osäkert år, till följd av nödvändiga nedskrivningar av övervärderade tillgångar och släpande underskott, nu under början av 2020 äntligen kunnat erhålla en tillförlitlig stabilitet.

I slutet av perioden kunde Bolaget också informera om att avtal ingåtts med iSoftBet för distribution av iGamingprodukter via deras Game Aggregation Platform (GAP). Det är ett tekniskt avancerat avtal med en framgångsrik motpart som vi är mycket nöjda med. Att engagera en aggregator var även en förutsättning för att kunna avsluta avtalsskrivningen med ATG, något som tog viss tid då de tekniska delarna av samarbetet avseende aggregatorplattformen krävde mycket av alla tre parter.

Det har inte stått stilla för Bolaget efter periodens slut heller, och det är framför allt en händelse som lyser starkt. Den 11 februari fick Gaming Corps svar från MGA att Bolagets ansökan om licens godkännts vilket innebär att ytterligare en viktig grundbult är på plats för att kunna bygga en gedigen, framgångsrik affär inom iGaming. Även här är jag oerhört stolt över vårt team som deltagit i denna omfattande, lärorika och tidskrävande process sedan våren 2019 och på punkt efter punkt levererat det som krävs – juridiskt, administrativt och framför allt tekniskt. Det har varit en betydande kunskapsresa för oss alla.

Jag avslutar som ofta tidigare med att tacka alla ni aktieägare som följer och stöttar Bolaget, ert engagemang gör oss ödmjuka. Vi ser fram emot 2020 tillsammans med Er.

Uppsala 2020-02-28

*Juha Kauppinen*

#### **För mer information, vänligen kontakta:**

Juha Kauppinen, VD: [juha@gamingcorps.com](mailto:juha@gamingcorps.com)

Erika Mattsson, Kommunikationschef 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

---

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

Gaming Corps is a small, global developer focusing on Gaming, iGaming and interactive entertainment. The company is based in Uppsala, Sweden with a development studio in Malta. Our goal at Gaming Corps is to create innovative videogames, casino games and compelling interactive entertainment experiences while ensuring our shareholders a high return on investment. Our collective expertise developing high-quality software on mobile, PC and console, combined with our drive to excel, allows Gaming Corps to bring creative original titles and world-class intellectual property to life and into the hands of consumers globally

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.*

---

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

Gaming Corps is a small, global developer focusing on Gaming, iGaming and interactive entertainment. The company is based in Uppsala, Sweden with a development studio in Malta. Our goal at Gaming Corps is to create innovative videogames, casino games and compelling interactive entertainment experiences while ensuring our shareholders a high return on investment. Our collective expertise developing high-quality software on mobile, PC and console, combined with our drive to excel, allows Gaming Corps to bring creative original titles and world-class intellectual property to life and into the hands of consumers globally

[www.gamingcorps.com](http://www.gamingcorps.com) [ir@gamingcorps.com](mailto:ir@gamingcorps.com)