

GAMING CORPS FÖRVÄRVAR SPEL OCH ANSTÄLLER UTVECKLARE

Gaming Corps AB (publ) (Nasdaq: GCOR, "Bolaget" eller "Gaming Corps") låter meddela att bolaget idag förvärvat ett spel ämnat för Nintendo Switch samt anställt spelets upphovshavare i syfte att bredda kompetensen inom Bolaget. Spelet är i slutskedet av produktion och ersättning sker genom en apportemission om 3 miljoner aktier samt vinstfördelning om 25% på nettointäkterna för spelets första del som beräknas lanseras i början av Q1 2020.

Spelet är av genren "action adventure puzzle" och har utvecklats under en period på drygt fyra år. Valet av investering baseras på spelets möjligheter att attrahera flera olika åldersgrupper och såväl *casual* som *core*-spelare, samtidigt som något liknande inte finns tillgängligt på Switch idag.

"Det glädjer mig att med styrelsens stöd presentera denna investering som innebär att dörrar öppnas till en plattform som Gaming Corps aldrig tidigare haft närvaro vid. Egen utveckling är både tids- och kapitalkrävande, den här lösningen innebär att vi på ett kostnadseffektivt sätt snabbare än beräknat kan få en nytändning och med det ta position på marknaden. Gaming Corps har fortsatt målet att agera som ett bolag under eget varumärke varför det passar oss och vår framtida portfölj att på detta sätt rekrytera två enormt begåvade utvecklare och med dem förvärva ett mycket lovande spel vi vet att Gaming Corps som team kan ta över mållinjen." säger Juha Kauppinen, VD.

Upphovshavarna bakom spelet heter Michail Moiropoulos och Emmanouil Alimpertis, de anställs på heltid i Bolaget i rollerna som Lead Unity Specialist respektive Game Concept Artist. Michail kommer senast från en position som CTO medan Emmanouil arbetat som frilansande Game Designer. Michail och Emmanouil ska fram till lansering främst arbeta med det nya spelet men kommer även bidra till Bolagets övriga produktion.

Ersättning för spelet inklusive immateriella rättigheter sker genom apportemission om 3 miljoner aktier samt vinstfördelning om 25% av nettointäkterna för spelets första del, en så kallad "episod", där spelet slutgiltigt kommer att bestå av fem episoder. Utspädningen blir ca 1% av det totala aktiekapitalet som efter apportemissionen uppgår till 298 563 956 aktier. Ledningens bedömning i dagsläget är att spelet kommer lanseras under Q1 2020 men den närmaste periodens projektering inom det nya teamet kommer utvärdera om det är möjligt att tidigarelägga lansering och därmed pricka den fördelaktiga försäljningsperioden innan jul.

Mer information om spelet och investeringen kommer göras tillgängligt på Bolagets hemsida under kommande vecka.

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

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 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.