

GAMING CORPS PUBLICERAR ÅRSREDOVISNING FÖR 2019

Gaming Corps AB (publ) (Nasdaq: GCOR, "Bolaget" eller "Gaming Corps") avger härmed årsredovisning för räkenskapsåret 2019.

OMSÄTTNING OCH RESULTAT 2019

- Nettoomsättningen uppgick till 2,5 MSEK (0,03 MSEK) i moderbolaget och 9,1 MSEK (21,3 MSEK) i koncernen.
- Rörelseresultat uppgick till -6,4 MSEK (-15,9 MSEK) i moderbolaget och -9,6 MSEK (-35,2 MSEK) i koncernen.
- Resultat efter finansiella poster uppgick till -6,4 MSEK (-39,5 MSEK) i moderbolaget och -7,4 MSEK (-39,5 MSEK) i koncernen.
- Resultat per aktie i moderbolaget uppgick efter utspädning till -0,02 SEK (-0,14 SEK). Resultat per aktie i koncernen uppgick efter utspädning till -0,03 (-0,14 SEK).

Siffror i parentes avser räkenskapsåret 2018.

RAPPORTENS FORMAT

Gaming Corps har målsättningen att ta fram gedigna rapporter som på ett ingående sätt belyser Bolagets affär, produkter och marknad samt förmedlar Bolagets syn på kvartalet som gått och arbetet framåt. På grund av längre sjukfrånvaro till följd av covid-19 finns det inte möjlighet att tillhandahålla detta innehåll i årsredovisningen för 2019 utan den har istället ett avskalat format. Bolaget kommer säkra att informationen kommer aktieägarna tillhanda i annan form så fort det är möjligt.

FÖRVALTNINGSBERÄTTELSE – VERKSAMHETEN UNDER 2019

Räkenskapsåret 2019 präglades främst av den genomlysning och återuppbyggnad av Bolaget som inleddes i slutet av 2018 i och med den nya styrelsens och sedermera ledningens tillträde. Det primära fokuset låg på omnoteringsprocessen på Nasdaq First North Growth Market, omstart av affärsområde iGaming, etablering av finansiell stabilitet samt organisatorisk utveckling av såväl koncerngemensamma funktioner som operativa funktioner inom Bolagets två affärsområden.

Vid starten av 2019 hade Gaming Corps ett dotterbolag i Austin, USA, med 10 anställda där Gaming-affären bedrevs samt en anställd på Malta med uppdraget att bygga Bolagets iGaming-affär. Verksamheten i Austin utvecklades under sommaren, personalen lämnade per den 30 juni och dotterbolaget avyttrades i slutet av året. Verksamheten på Malta växte under 2019 i och med registreringen av två Maltesiska dotterbolag samt engagerandet av utvecklingspersonal som vid rapportdatum uppgår till 12 personer. I slutet av 2019 flyttade studion in i nya lokaler i Smart City.

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

I affärsområde Gaming bedrevs under årets första halva projekt i Austin, USA inom ramen för affärsmodellen work-for-hire, varefter utveckling av egna titlar i den nystartade studion på Malta tog vid allteftersom året fortlöpte. Under hösten annonserades köpet av det till stora delar färdigutvecklade spelet "Oh Frog" vilket Gaming Corps sedermera utvecklat vidare och som lanserades på Steam i april 2020. Pågående projekt inom Gaming består bland annat av action-rollspelet "Katrina 1565 – Siege of Malta" som ska utvecklas med stöd av den Maltesiska staten samt "Project Intelligence", ett samarbetsprojekt tillsammans med Chimney Group inom området narrativ, interaktiv underhållning.

Den 29 november godkände Nasdaq Gaming Corps aktie för fortsatt handel på Nasdaq First North Growth Market och den tidskrävande omnoteringsprocessen var därmed över. Utöver arbetet med omnoteringen lades mycket fokus under 2019 på uppbyggnaden av verksamheten inom iGaming och en portfolio av digitala spelautomater, så kallade kasinoslots, har utvecklats under året. Den 20 december tecknades ett avtal med ATG om utveckling av exklusiva spelautomater samt tillhandahållande av Bolagets icke-exklusiva spelautomater. Den 18 december ingick Gaming Corps avtal med iSoftBet vars aggregatorplattform utgör teknisk distribution för Bolagets iGaming-produkter. Under våren 2019 inledde Bolaget processen för ansökan om licens hos Malta Gaming Authority, en licens som utfärdades den 11 februari och innebär att Bolaget har rätt att saluföra kasinospel till operatörer på reglerade marknader.

Återuppbyggnaden av Gaming Corps har krävt kraftig kostnadsreducering efter förluståren 2017 och 2018 samt säkerställande av trygg finansiering under tiden som nya intäktsbringande affärer utvecklats. Den 28 mars tecknades ett lån på 5 MSEK hos riskkapitalbolaget Nexttobe, ett lån som den 21 oktober utökades med 5 miljoner och togs över i sin helhet av riskkapitalbolaget Findolon AB. Den 17 januari genomfördes en riktad nyemission av 52 622 155 aktier till Findolon AB samt investeraren Östen Carlsson till en teckningskurs om 0,42 kronor per aktie. En del av nyemissionen betalades genom kvittning av lånet på drygt 10 MSEK, varvid Bolaget tillfördes totalt 12 MSEK i likvida medel före emissionskostnader. Den riktade emissionen innebar möjligheten att genomföra de satsningar som planerats och Bolaget har kunnat växla upp utvecklingen. Det är styrelsens bedömning att de likvida medel som idag finns tillgängliga räcker för att finansiera verksamheten kommande tolv månader, givet Bolagets strategiska affärsplanering, väntade intäkter samt med hänsyn tagen till omvärldsfaktorer vilket inbegriper pandemin covid-19.

Pandemin covid-19 har haft en enorm inverkan på världen men det har givit mindre avtryck i Gaming- och iGaming-branscherna eftersom konsumtionen av dessa tjänster primärt sker inomhus på privata digitala enheter. Covid-19 har inte påverkat Gaming Corps egen produktion utan omställning till arbete hemma har fungerat väl rent praktiskt och ingen sjukdom har ännu drabbat någon anställd på Malta. Bolaget har drabbats av förseningar hos två leverantörer vilka haft nedsatt kapacitet på grund av covid-19, men påverkan på Gaming Corps har varit begränsad. Arbetet på koncernnivå har påverkats på grund av längre sjukdomsfrånvaro i ledningen vilket försenat vissa frågor så som t.ex. den strategiska plattformen och den nya grafiska profilen som arbetades fram under slutet av 2019 och början av 2020 men inte kunnat lanseras. Även Bolagets rapport för första kvartalet är likt innevarande årsredovisning i avskalat format av den anledningen. Företagskritiska uppgifter har dock genomförts utan problem så påverkan är främst på utvecklingsmässiga, marknadsföringsrelaterade och strategiska frågor där Bolaget räknar med att kunna ta igen arbetet och till hösten 2020 ligga i fas med planeringen.

I Sverige har Gaming Corps etablerat ett huvudkontor i Uppsala och under året har Bolaget successivt byggts upp i termer av administration, rutiner och infrastruktur. Mycket fokus har lagts på att etablera strategisk, långsiktig och transparent kommunikation med marknaden samt förbättring av Bolagets formella informationsgivning. Bolaget såg i början av året över samtliga samarbetspartners, leverantörer och rådgivare för att säkra såväl kostnadseffektivitet som tillförsel av viktig kompetens.

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

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 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 ir@gamingcorps.com