

**Delårsrapport
första kvartalet
2025**

1 januari – 31 mars



Innehåll

Första kvartalet 2025	3
Nyckeltal	3
Väsentliga händelser under perioden	3
Väsentliga händelser efter periodens slut	3
VD har ordet	4
Vi är Gaming Corps	6
Publicerade spel Q1	8
iGaming	9
Casino Slots	11
Table Games	12
Multiplier Games	13
Mine Games	14
Plinko Games	15
Smash4cash	16
Finansiell översikt	17
Intäkter & kostnader	18
Koncern	19
Moderbolag	23
Eget kapital & aktier	26
Allmänt	27
Väsentliga händelser och övriga upplysningar	28
Kontaktinformation	29

Bolagets finansiella rapporter finns tillgängliga på hemsidan under fliken Investor Relations. Här hittar du även kallelser till bolagets stämmor.

www.gamingcorps.com/corporate/investor-relations/

Första kvartalet 2025

Nyckeltal

	KONCERN JAN-MAR 2025	KONCERN JAN-MAR 2024
Totala intäkter	13,4 MSEK	7,4 MSEK
Nettomsättning	10,7 MSEK	7,3 MSEK
Tillväxt nettoomsättning, YoY	45,7%	-10,0%
Rörelseresultat	-5,0 MSEK	-6,1 MSEK
Resultat efter finansiella poster	-10,9 MSEK	-3,07 MSEK
Resultat per aktie före och efter utspädning	-0,09 SEK	-0,04 SEK

Väsentliga händelser under perioden

- Den 10 jan Gaming Corps live med 50+ titlar på den nya reglerade brasilianska marknaden
- Den 16 jan valberedning utsedd inför årsstämman 2025, samt styrelseledamot avgår
- Den 31 jan Globalt spelutvecklingsavtal fördubblas till ett årligt rullande ordervärde om 14 MSEK
- Den 18 feb Bolaget avger delårsrapport för det fjärde kvartalet 2024 SV/ENG
- Den 20 feb Gaming Corps fastställer teckningskurs för teckningsoptioner av serie TO2 samt TO 2B
- Den 24 feb Nyttjandeperioden för teckningsoptioner av serie TO 2 samt TO 2B inleds idag
- Den 4 mar Storägare Denwena Ltd tecknar teckningsoptioner av serie TO 2B för 13,3 MSEK
- Den 6 mar Sista dag för handel med teckningsoptioner av serie TO 2 samt TO 2B
- Den 7 mar Gaming Corps och ODDSworx avtalar om speldistribution i Nordamerika
- Den 12 mar Gaming Corps offentliggör utfall av nyttjande av teckningsoptioner av serie TO 2 samt TO 2B

Väsentliga händelser efter periodens slut

- Den 7 apr Gaming Corps nu live på den slovakiska iGaming-marknaden
- Den 23 apr Gaming Corps erhåller spellicens i Ontario från AGCO

VI HAR
4 500+
AKTIEÄGARE

MALTA
SVERIGE
STORBRIANNIEN

58 MEDARBETARE

VI ÄR NU LIVE PÅ
1 640+ KASINON

GCOR NOTERAD
SEDAN 2015

VD har ordet

Kära aktieägare,

Vi inleder 2025 med ytterligare ett rekordkvartal sett till våra intäkter. Utvecklingen i bolaget följer väl den strategi vi arbetat efter sedan 2024. Vi har som tidigare kommunicerat börjat aktivera våra spelutvecklingskostnader i vår rapportering. Därför väljer vi att redovisa både totala intäkterna och nettoomsättning separat. Våra totala intäkter landar på 13,4 MSEK och vår nettoomsättning på 10,7 MSEK, vilket innebär att vi klivit över 10-miljonersgränsen för kvartalet. Vi uppvisar en omsättningstillväxt på 45,7% jämfört med motsvarande period förra året, och 9,8% upp från förra kvartalet. En utveckling som på ett tydligt sätt tar oss allt närmare målsättningen att nå lönsamhet under 2025, vi är idag ett team på 58 medarbetare där vi lagt huvudfokus på vårt kommersiella team. Ser vi till utgifterna så är kvartalets rörelseresultat förbättrat, samtidigt som resultatet efter finansiella poster tyngs av valutapåverkan på den fordran vi har till bolagets dotterbolag. Detta beror på att den svenska kronan har stärkts mot både euro och pund under kvartalet.

Som tidigare kommunicerat minskade vi antalet spelsläpp under förra året för att istället fokusera på att skapa rätt långsiktiga förutsättningar för Gaming Corps framtid. Under det första kvartalet släppte vi fyra nya spel, och kommer nu fortsatt öka takten under 2025. De spelen vi släppte har varit väldigt uppskattade bland både spelare och streamers vilket är lika glädjande som viktigt för oss. Först ut var ett av våra mest uppskattade spelsläpp inom slots-kategorin, Gates of Hellfire. Ett nyskapande slots-spel med både avancerad grafik och en väldigt annorlunda spelupplevelse. Senare släppte vi även efterlängttade 3 Pigs of Olympus Bonus Pot som även det togs väl emot av spelarna. På 3 Pigs arbetade vi hårt med att vidareutveckla spelets mekanik, ett arbete som har betalat sig på ett fint sätt när vi nu ser siffrorna kring antalet snurr, antalet spelare och spelets insatsvärde.

Apropå insatsvärde vill jag tipsa om de grafer jag visar i rapporten bredvid VD-ordet. Där kan de som är intresserade enkelt se hur vi utvecklas över tid gällande antalet casinon vi når via vårt distributionsnätverk, hur antalet spelare utvecklas över tid samt hur mycket våra totala insatsvärden utvecklas. Jag tycker dessa tre grafer ger en både enkel och rättvisande bild kring hur Gaming Corps utvecklas som bolag.

Vårt samarbete med den globala iGaming-koncernen som tidigare tecknat ett omfattande RGS-avtal med oss växer sig allt starkare. De är imponerade över det värde vi skapat på ganska kort tid trots en relativt liten organisation. De första spelen från samarbetet är planerade att släppas under sommaren. Det ska bli väldigt spännande att se hur spelen tas emot av deras spelare och hur samarbetet utvecklas strategiskt och långsiktigt.

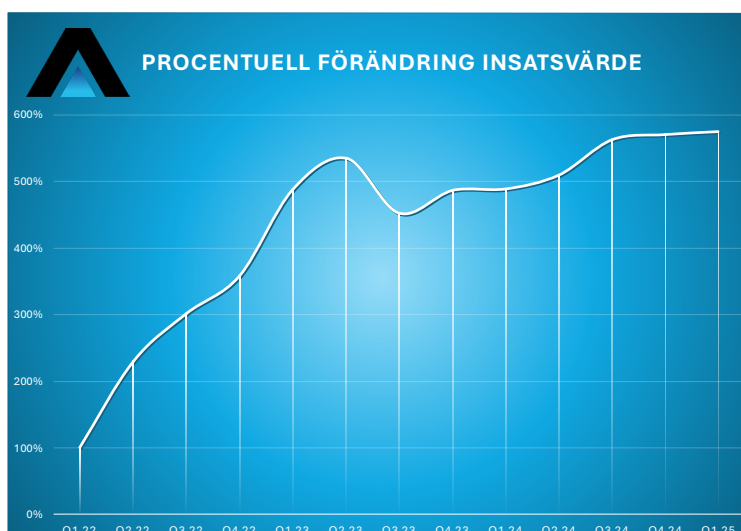
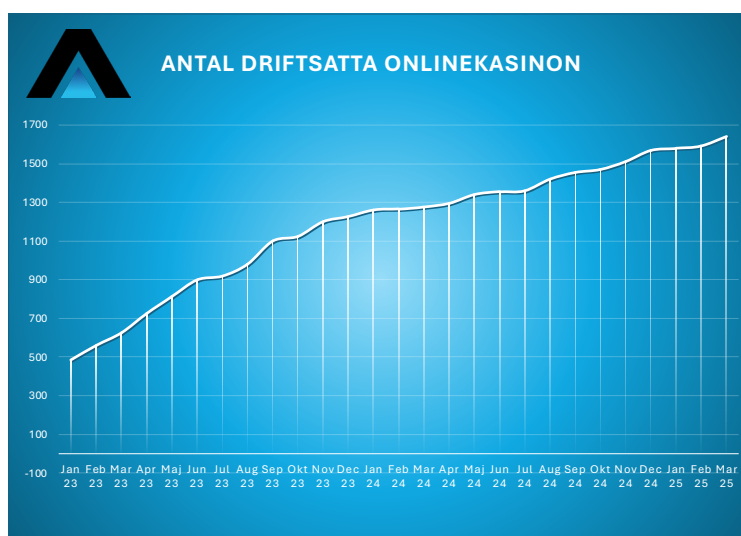
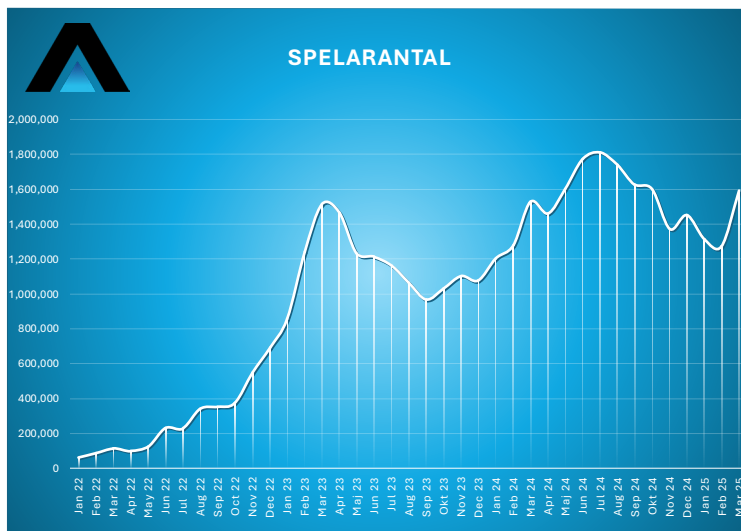
Som jag nämnde i förra rapporten har vi under en tid lagt stort fokus på utvecklandet av vår sjunde spelmotor. Målsättningen med den här hybriden mellan klassiskt RNG och live är att skapa annorlunda och ännu mer engagerande spelupplevelser. Vi har pågående dialoger kring lansering och marknadsföring av spelet, och vi hoppas att det ska få ett lika fint mottagande av marknaden som vår unika Smash4Cash-mekanik.

Gaming Corps står nu som bolag mycket väl rustat både finansiellt, kommersiellt och kompetensmässigt för att börja leverera alla de spel och upplevelser vi planerat för 2025. Stort tack till alla er aktieägare som varit med oss på resan hittills, vi tror mycket på framtiden och ser fram emot att fortsätta den tillsammans med er.

Jag vill som alltid tacka för ert engagemang och support.

Med vänliga hälsningar,
Juha Kauppinen
VD Gaming Corps AB





Vi är Gaming Corps

Gaming Corps AB ("Bolaget") är en utvecklare av digitala spel, med fokus på traditionella och icke-traditionella premiumspel för onlinecasinon. Bolaget grundades 2014 och noterades 2015 på Nasdaq First North Growth Market.

OM BOLAGET

Gaming Corps har sitt säte i Uppsala och helägda dotterbolag på Malta, från vilka medarbetarna arbetat på distans och där all spelutveckling sker. Verksamheten på Malta bedrivs av Gaming Corps Malta Ltd. som ägs av Gaming Corps Holding Ltd. som i sin tur är ett helägt dotterbolag till Gaming Corps AB i Sverige. Ett antal medarbetare härrörande till studion på Malta arbetar också permanent på distans från andra orter i världen. Gaming Corps Malta Ltd. har också etablerat ett dotterbolag i Storbritannien vid namn Gaming Corps UK Ltd. till vilket vissa anställningar och konsultavtal har knutits till. Gaming Corps har per rapportdatum totalt 58 medarbetare som arbetar heltid i verksamheten antingen via anställning eller konsultavtal. Därtill engageras även underkonsulter till specifika uppdrag.

Verksamheten fokuseras på flera kategorier av kasinospel: Casino Slots, Table Games, Multiplier Games, Mine Games, Plinko Games och Smash4Cash. Bolaget arbetar huvudsakligen med två affärsmodeller varav den första består av utveckling av icke exklusiva spel som kan erbjudas till fler än en operatör. Den andra affärsmodellen avser utveckling av skräddarsydda och/eller exklusiva spel för enskilda operatörer, samt olika nivåer av varumärkesanpassning och temanpassning utifrån deras behov.

Under 2024 började Gaming Corps att erbjuda sin teknologi och sitt distributionsnätverk till andra spelstudios genom ett nytt affärsområde, RGS (Remote Game Server). RGS innebär bland annat att spelstudios som får tillgång till tjänsten kan använda Gaming Corps teknologi och licenser för att snabbt lansera spel på de licensierade marknader som finns tillgängliga genom Gaming Corps befintliga distributionsnätverk.

Gaming Corps har sedan den 11 februari 2020 licensen "Critical Gaming Supply License" för utgivning av digitala kasinospel utställd av Malta Gaming Authority. I februari 2024 erhöll Bolaget sin spellicens i Storbritannien via UK Gambling Commission och fortsätter arbetet med att successivt öka antalet marknader där verksamheten möter regionala krav och erhålla nödvändiga certifikat. Idag möter Bolaget kraven ibland annat Kroatien, Tyskland, Rumänien, Portugal, Italien, Gibraltar, Nederländerna, Grekland och Storbritannien. Bolagets lanserade spel finns idag tillgängliga hos fler än 1 640 onlinecasinon över mer än 50 geografiska marknader, via de operatörer Gaming Corps har avtal med. Bolaget samarbetar med flertalet av marknadens största aggregatorer vars roll är att utgöra teknisk plattform och mellanhand för den distribution av spel från Gaming Corps till operatörerna som inte sker via direkt integration.

Verksamheten inom affärsområde Gaming är sedan början av 2021 vilande.



GAMING CORPS AFFÄRSIDÉ

Gaming Corps affärsidé är att erbjuda den selektiva gamern egenutvecklade, nischade kasinospel på premiumnivå. Bolaget utvecklar eget innehåll i form av spel och grafiska komponenter, för bred distribution eller skräddarsytt för enskilda kunder.

Gaming Corps primära målgrupp i termer av slutanvändare är erfarna och/eller selektiva så kallade gamers, det vill säga personer som spelar spel. Dessa gamers är mogna utifrån det sätt de konsumerar spel och/eller som konsekvens av lång erfarenhet av spelande. För att möta kraven från denna målgrupp fokuserar Bolaget på kasinospel av premiumnivå i termer av mekanik, design och grafik samt satsar på medel till hög nivå av så kallad gamification. Det senare handlar om hur mycket av funktionalitet och spelupplevelse från gamingvärlden som förs in i kasinospelen.



Gaming Corps BUSINESS IDEA
is to develop original content
for iGaming,
servicing the selective gamer
with premium casino games.



Gaming Corps VISION is to be
recognized worldwide as a pioneer
in the evolution of
the iGaming industry

VÅR VISION FÖR FRAMTIDEN

Gaming Corps har en speciell resa bakom sig där Bolaget nyligen till hög grad fått börja om från början. Från den ömtåliga positionen där allt står på spel har en modig och ambitiös vision växt fram som grundas i en stark vilja att göra skillnad i branschen och bygga ett företag som är framgångsrikt över tid. En vision är en övergripande målformulering som anger riktningen för vart ett företag är på väg, den ska vara långsiktig, engagerande och svår men ändå möjlig att uppnå med hårt arbete.

För Gaming Corps faller pusselbitarna samman runt begreppet Prime Mover som handlar om att vara grunden till framfart; den turbin som driver maskineriet framåt. Gaming Corps strävan är att driva branschen framför oss och där göra skillnad till den punkt att vi påverkar den i sin utveckling på ett positivt sätt.

Vår vision är att Gaming Corps inom ca 10 år ska vara en erkänt drivande kraft i utvecklingen av iGamingmarknaden. Gaming Corps vill vara drivande i att göra kasinospel mer avancerade, att göra branschen mer innovativ och kundinriktad samt att bidra till att öka branschens övergripande anseende.

Publicerade spel Q1



Gates of Hellfire



Fire and Freedom
Rapid Hold & Win



Hoop Champion



3 Pigs of Olympus
Bonus Pot

Kommande spel _____



Hyena Heist
A-Maze-Cades



Plinkball 5000

The logo for iGaming, featuring the word "iGaming" in a bold, white, sans-serif font. The "i" is lowercase and has a dot. The "G" is uppercase and has a unique, blocky design. The "a" is lowercase and has a unique, blocky design. The "m" is lowercase and has a unique, blocky design. The "i" is lowercase and has a dot. The "n" is lowercase and has a unique, blocky design. The "g" is lowercase and has a unique, blocky design. The logo is positioned in the lower right quadrant of the page, which has a dark blue background with a diagonal split into a lighter blue section.

iGaming

iGaming

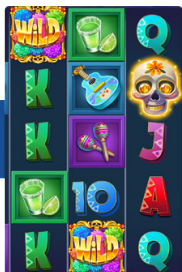
Marknaden för **iGAMING** består av vadslagning och spel över internet via olika plattformar. Gaming Corps agerar på den globala iGamingmarknaden som utvecklare av KASINOSPEL.

Utveckling inom iGaming karaktäriseras av de tekniska krav som är resultatet av konsumentskyddande lagar och regleringar för produkter som spelas både för underhållning och pengar. För spelutvecklare är de primära målgrupperna operatörer som erbjuder spelen direkt mot slutanvändaren

via egna eller anslutna onlinekasinon, samt aggregatorer som agerar teknisk mellanhand och även kan bidra till att ansluta fler operatörer. Gaming Corps har idag avtal med flertalet av marknadens mest framträdande aggregatorer såsom **IGT Digital, EveryMatrix, BetConstruct, Solid Gaming, 1X2, ESA-Gaming** och **Relax Gaming**.

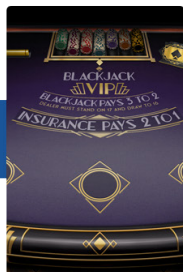
Gaming Corps utvecklar spel inom följande kategorier: **Casino Slots, Table Games, Multiplier Games, Mine Games, Plinko Games** och **Smash4Cash**.

01



**SLOT
GAMES**

02



**TABLE
GAMES**

03



**CRASH
GAMES**

04



**MINE
GAMES**

05



**PLINKO
GAMES**

06



**SMASH4CASH
GAMES**



Casino Slots

CASINO SLOTS (sv: digitala spelautomater) är elektroniska varianter av den klassiska spelautomaten enarmad bandit, som i grunden bygger på att ett antal hjul med symboler snurrar och vinst uppstår vid vissa kombinationer av symboler. Med moderna medel kan detta spel i sin digitala form kläs i en oändlig mängd grafiska teman, med en helt annan funktionalitet än det mekaniska originalet.





Table Games

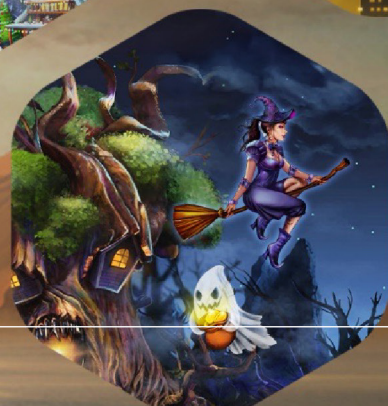
TABLE GAMES är kasinospel som består av klassiska bordsspel i digital form såsom Blackjack, Baccarat och Roulette. I den digitala världen har utvecklare oftast hållit sig nära verkligheten i termer av hur spelen ser ut och fungerar, det vill säga man försöker i den mån det går att efterlikna det fysiska spelet både i termer av utseende och regler.





Multiplier Games

MULTIPLIER GAMES är en relativt ny kategori, där funktionalitet från så kallade "crash games" inom genren för kryptovalutaspel utgör inspiration. Spelaren lägger sin insats, startar spelet och ett objekt börjar röra sig samtidigt som en multiplikator räknar upp. Spelaren väljer sen hur länge den vill stanna i spelet, ju längre desto högre multiplikator och potentiell vinst men också risk att objektet avbryts i sin framfart och insatsen går förlorad.

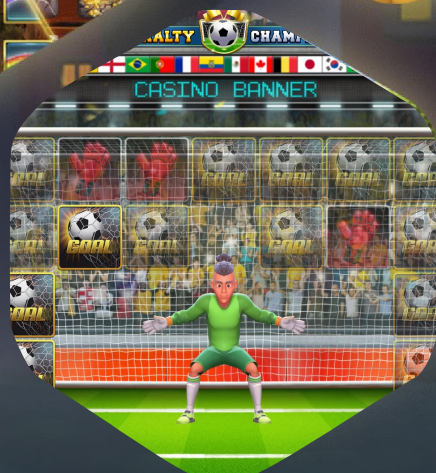


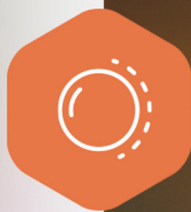


Mine Games

MINE GAMES är en ung men redan väldigt populär kategori kasinospel med rötter i de klassiska minröjnings-spelen från 80-talet kombinerat med deras moderna motsvarigheter i form av kryptovalutaspel. Mine Games bygger på fält med brickor som öppnas för att avslöja antingen någon form av skatt eller någon form av mina. Spelaren kan välja vilken bricka som helst och kan innan spelomgången startar ange mängden minor på spelplanen, ju fler minor desto högre risk men också högre potentiell belöning. Efter varje röjd skatt kan spelaren ta hem vinsten eller stanna kvar i spelet, medan en röjd mina innebär att alla framsteg går förlorade.

Allt eftersom Gaming Corps expanderar geografiskt blir det viktigt att erbjuda lokalt anpassat innehåll på specifika marknader. Mine Games som spelkategori passar väldigt bra som grund för specifika teman och för att möta efterfrågan hos ett större antal olika målgrupper, något som redan gjorts med till exempel spelet Penalty Champion samt Shootout Champion.





Plinko Games

PLINKO GAMES involverar en boll och en pyramid av stift eller pinnar som kan variera i storlek. Bollen släpps in i pyramiden och studsar nedåt. Oundvikligen kommer den att falla ut ur pyramiden genom ett mellanrum mellan två pinnar. Mellanrummet som bollen slutligen faller ut ur är det som bestämmer vinsten.





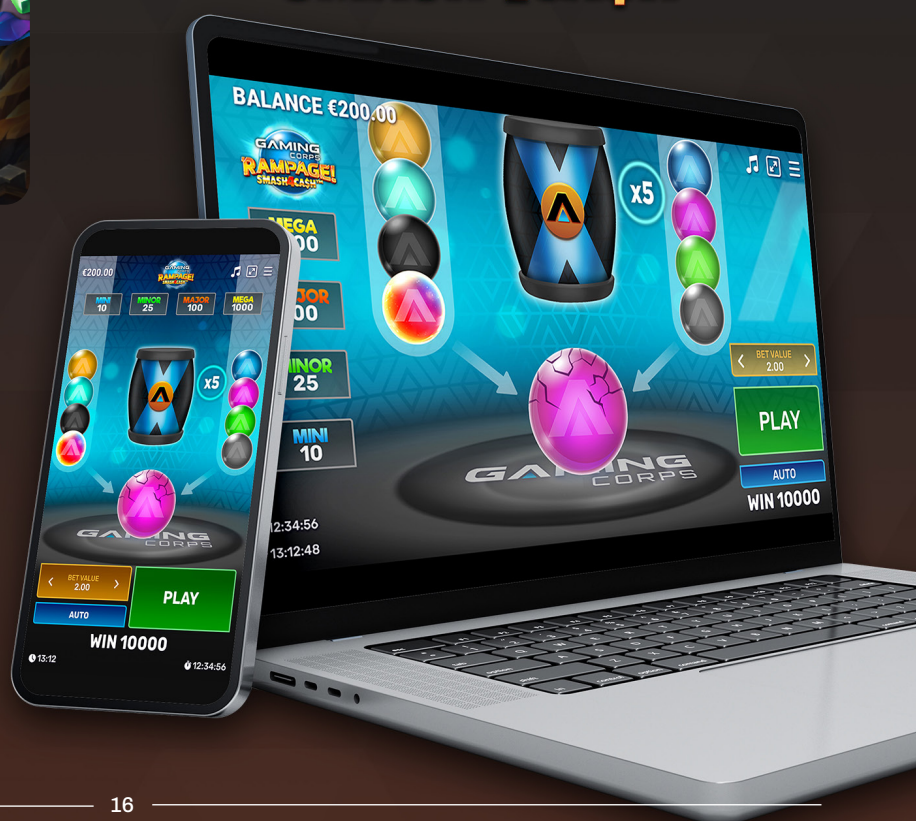
Smash4cash

SMASH4CASH

Denna spelserie baserad på Gaming Corps senaste mekanik är en ny och innovativ genre på onlinekasinomarknaden. Smash4Cash erbjuder en alternativ spelupplevelse samtidigt som det är lätt att förstå. Spelarna presenteras med en mycket engagerande spelupplevelse genom en rad högvärdesföremål att krossa. Varje krossat föremål ger chansen att tilldelas ett omedelbart pris med ytterligare funktioner och multiplikatorer som också potentiellt kan låsas upp.



SMASH4CASH™



Finansiell översikt

Intäkter & kostnader

INTÄKTER

Under perioden uppgick koncernens nettoomsättning till ca 10,7 MSEK. Denna omsättning härrör till vinstdelning vid spel av Bolagets produkter inom affärsområde iGaming.

Bolagets intäkter påverkas av antalet lanserade spel, antalet operatörer hos vilka spelen finns, geografisk spridning, exponering av spelen hos respektive operatörs onlinekasinon samt utdelade vinster vid spel på Bolagets produkter. Bolagets lanserade spel finns idag tillgängliga på fler än 1 640 driftsatta onlinekasinon, vilket inbegriper exponering mot spelare på cirka 50 geografiska marknader globalt. Då såväl utveckling som lansering av produkter pågår kontinuerligt, tillika arbetet med utvidgning av antalet operatörer och integrering av desamma, gör Bolaget ingen detaljerad prognos avseende framtida intäkter i nuläget.

FINANSIERING

Styrelsen bedömer att Bolaget har tillräckliga finansiella resurser för att bedriva verksamheten i enlighet med gällande listningskrav. Denna bedömning grundar sig på befintliga likvida medel, upplupna kundfordringar samt Bolagets interna prognoser för framtida intäkter.

Bedömningen förutsätter att Bolaget uppnår de förväntade intäktsnivåerna och att inga väsentliga avvikelser uppstår i kostnadsstrukturen. Styrelsen följer löpande Bolagets finansiella utveckling och vidtar nödvändiga åtgärder för att säkerställa en stabil och hållbar verksamhet.

KOSTNADER

Bolagets kostnadsmassa reflekteras till stor grad under posten Övriga externa kostnader, där återfinns en betydande andel av koncernens kostnader i form av konsultarvoden för de under kvartalet 29 av de totalt 58 medarbetare som inte har fast anställning i antingen moderbolaget eller dotterbolagen utan i stället är engagerade via någon form av konsultavtal. I övriga externa kostnader återfinns också verksamhetskritiska poster som till exempel bolagets arbete med certifiering på olika marknader, underhåll av spellicenser, juridiska och finansiella tjänster kopplade till avtalsskrivningar. En annan väsentlig kostnadspost är även tester av spel för certifiering inför lansering av nya spel samt certifieringar för nya marknader, vilka utförs av externa aktörer.

Bolaget har till och med september 2024 tillämpat kostnadsföringsprincipen avseende internt och extern upparbetade immateriella anläggningstillgångar. Från och med oktober har koncernen bytt princip och därmed aktiverat utgifter för spelutveckling som uppfyller de villkor som krävs.

AKTIEN

HANDEL OCH BÖRSVÄRDE

Gaming Corps är sedan den 4 juni 2015 noterat vid Nasdaq First North Growth Market under tickern GCOR och med ISIN-kod SE0014694691. Per den sista handelsdagen under perioden, den 31 mars 2025, var sista avslutet på kursen 1,01 SEK per aktie vilket motsvarar ett börsvärde om cirka 125,6 MSEK baserat på 124 374 345 utestående aktier.

AKTIEKAPITAL

Per den 31 mars 2025 uppgick antalet aktier i Gaming Corps till 124 374 345 till fullo betalda stamaktier med ett kvotvärde om 0,05 kr. Efter rapportdatum har ytterligare 21 067 187 registrerats genom utnyttjande av teckningsoptioner av serie TO 2 samt TO 2B.

NYCKELTAL KONCERN

Belopp i SEK	JAN-MAR 2025	JAN-MAR 2024	JAN-DEC 2024	JAN-DEC 2023
Totala intäkter	13 400 217	7 364 312	36 156 463	31 482 110
Nettoomsättning	10 693 371	7 344 322	35 397 079	31 121 077
EBITDA	-4 410 215	-2 329 105	-23 284 319	-20 514 564
Rörelseresultat	-5 004 887	-6 069 725	-25 098 339	-22 464 761
Periodens resultat	-10 941 594	-3 067 941	-23 697 205	-24 080 811
Soliditet vid periodens utgång %	62,1%	neg.	39,9%	9,6%
Räntabilitet på eget kapital %	neg.	neg.	neg.	neg.
Eget kapital per aktie				
före utspädning kr	0,20	-0,02	0,10	0,20
efter utspädning kr	0,20	-0,02	0,07	0,20
Aktiens slutkurs för perioden	1,01	1,27	0,59	1,40
Resultat per aktie				
före utspädning kr	-0,09	-0,04	-0,32	-0,41
efter utspädning	-0,09	-0,04	-0,32	-0,41
Antal aktier vid periodens slut*	124 374 345	69 423 433	124 374 345	67 001 619
Utestående personaloptioner **	3 255 000	1 100 000	3 255 000	1 100 000
Utestående teckningsoptioner	0	0	51 259 664	0
Genomsnittligt antal aktier	124 374 345	68 616 161	72 933 390	59 423 840
Antal anställda				
i genomsnitt	26	22	23	21
vid periodens slut	29	23	25	22

*) Eter rapportdagen har registrerats ytterligare 21.067.187 stycken aktier

**) Avser det antal utestående optioner som kan påkallas lösen på



RESULTATRÄKNING KONCERN

Belopp i SEK	JAN-MAR 2025	JAN-MAR 2024	JAN-DEC 2024	JAN-DEC 2023
Rörelsens intäkter m.m				
Nettoomsättning	10 693 371	7 334 322	35 397 079	31 121 077
Aktiverat arbete för egen räkning	2 689 435	0	614 849	0
Övriga rörelseintäkter	17 411	32 990	144 535	361 033
	13 400 217	7 367 312	36 156 463	31 482 110
Rörelsens kostnader				
Övriga externa kostnader	-10 895 605	-7 313 000	-34 941 901	-32 443 367
Personalkostnader	-6 811 071	-5 651 592	-24 272 598	-19 303 502
Av- och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	-594 672	-426 507	-1 814 020	-1 950 197
Övriga rörelsekostnader	-103 756	-45 938	-226 283	-249 805
Rörelseresultat	-5 004 887	-6 069 725	-25 098 339	-22 464 761
Finansiella poster				
Valutaförändringar långfristiga fordringar	-5 654 800	3 314 113	3 428 435	-413 275
Nedskrivning av fordringar i andra företag	0	0	0	-474 701
Räntekostnader och liknande resultatposter	-281 907	-312 329	-2 027 301	-728 074
Resultat efter finansiella poster	-10 941 594	-3 067 941	-23 697 205	-24 080 811
Resultat före skatt	-10 941 594	-3 067 941	-23 697 205	-24 080 811
Skatt på periodens resultat	0	0	0	0
PERIODENS RESULTAT	-10 941 594	-3 067 941	-23 697 205	-24 080 811



BALANSRÄKNING KONCERN

Belopp i SEK	2025-03-31	2024-03-31	2024-12-31
TILLGÅNGAR			
Anläggningstillgångar			
Immateriella anläggningstillgångar			
Balanserade utgifter för spelutveckling	6 695 644	0	4 510 025
Övriga immateriella tillgångar	1 181 900	2 903 228	1 638 503
	7 877 544	2 903 228	6 148 528
Materiella anläggningstillgångar			
Inventarier, verktyg och installationer	185 467	247 863	152 200
	185 467	247 863	152 200
Finansiella anläggningstillgångar			
Andra långfristiga värdepappersinnehav	1 100 001	1 100 001	1 100 001
	1 100 001	1 100 001	1 100 001
SUMMA ANLÄGGNINGSTILLGÅNGAR	9 163 012	4 251 092	7 400 729
Omsättningstillgångar			
Kortfristiga fordringar			
Kundfordringar	3 503 204	1 011 219	2 981 076
Övriga fordringar	1 935 036	1 433 467	2 698 857
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	8 234 205	4 621 592	5 612 997
	13 672 445	7 066 278	11 292 930
Kassa och bank	17 777 229	2 068 841	11 834 214
Summa omsättningstillgångar	31 449 674	9 135 119	23 127 144
SUMMA TILLGÅNGAR	40 612 686	13 386 211	30 527 873
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
Eget kapital			
Aktiekapital	6 218 717	3 471 172	4 744 647
Ej registrerat aktiekapital	1 053 359	0	1 474 070
Övrigt tillskjutet kapital	263 064 195	214 199 374	245 149 769
Balanserat resultat inkl. periodens resultat	-245 103 486	-219 279 710	-239 185 543
SUMMA EGET KAPITAL	25 232 785	-1 609 164	12 182 943
Långfristiga skulder			
Skulder till kreditinstitut	2 812 511	0	3 125 012
Andra långfristiga skulder	3 000 000	3 000 000	3 000 000
	5 812 511	3 000 000	6 125 012
Kortfristiga skulder			
Skulder till kreditinstitut	1 249 992	5 000 000	1 249 992
Leverantörsskulder	3 509 861	2 753 085	5 053 563
Övriga kortfristiga skulder	1 910 006	2 610 526	2 221 935
Upplupna kostnader & förutbetalda intäkter	2 897 531	1 631 764	3 694 428
	9 567 390	11 995 375	12 219 918
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	40 612 686	13 386 211	30 527 873
Ställda säkerheter	5 000 000	5 000 000	5 000 000
Summa säkerhet och ansvarsförbindelser	5 000 000	5 000 000	5 000 000

KASSAFLÖDESANALYS KONCERN

Belopp i SEK	JAN-MAR 2025	JAN-MAR 2024	JAN-DEC 2024
Den löpande verksamheten			
Rörelseresultat efter avskrivningar	-5 005 887	-6 069 725	-25 098 339
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	594 672	426 507	1 814 020
Erlagd ränta	-281 907	-312 329	-2 027 302
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar i rörelsekapitalet	-4 693 122	-5 955 547	-25 311 621
Kassaflöde från förändringar i rörelsekapital			
Ökning (-) / minskning (+) av kortfristiga fordringar	-2 379 515	4 530 946	304 294
Ökning (+) / minskning (-) av kortfristiga skulder	-2 722 814	-444 833	3 245 974
Kassaflöde från den löpande verksamheten	-9 795 451	-1 869 434	-21 761 353
Investeringsverksamheten			
Investeringar immateriella anläggningstillgångar	-2 689 435	-4 776	-4 496 054
Kassaflöde från investeringsverksamheten	-2 689 435	-4 776	-4 496 054
Finansieringsverksamheten			
Amortering av låneskulder	-312 501	0	-624 996
Tecknade optioner	18 740 405	0	0
Nyemission	0	2 664 000	41 118 780
Emissionsutgifter	0	-198 556	-3 879 770
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	18 427 904	2 465 444	36 614 014
Periodens kassaflöde	5 943 018	591 234	10 356 607
Likvida medel vid periodens början	11 834 211	1 477 607	1 477 607
Likvida medel vid periodens slut	17 777 229	2 068 841	11 834 214
SUMMA DISPONIBLA LIKVIDA MEDEL	17 777 229	2 068 841	11 834 214



RESULTATRÄKNING MODERBOLAG

Belopp i SEK	JAN-MAR 2025	JAN-MAR 2024	JAN-DEC 2024	JAN-DEC 2023
Rörelsens intäkter m.m				
Nettoomsättning	8 003 307	6 589 405	29 535 895	27 677 903
Övriga rörelseintäkter	17 411	32 990	144 535	361 033
	8 020 718	6 622 395	29 680 430	28 038 936
Rörelsens kostnader				
Övriga externa kostnader	-9 214 401	-7 517 179	-37 889 657	-31 310 562
Personalkostnader	-1 277 408	-835 058	-3 315 433	-2 811 729
Av- och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	0	0	0	-35 520
Övriga rörelsekostnader	-103 756	-45 938	-226 283	-249 805
Rörelseresultat	-2 574 847	-1 775 780	-11 750 943	-6 368 680
Finansiella poster				
Valutaförändringar långfristiga fordringar	-5 654 800	3 314 113	3 428 435	-413 275
Nedskrivning av fordringar i andraföretag	0	0	0	-474 701
Räntekostnader och liknande resultatposter	-281 907	-312 329	-2 027 334	-726 104
Resultat efter finansiella poster	-8 511 554	1 226 004	-10 349 842	-7 982 760
Resultat före skatt	-8 511 554	1 226 004	-10 349 842	-7 982 760
Skatt på periodens resultat	0	0	0	0
PERIODENS RESULTAT	-8 511 554	1 226 004	-10 349 842	-7 982 760



BALANSRÄKNING MODERBOLAG

Belopp i SEK	2025-03-31	2024-03-31	2024-12-31
TILLGÅNGAR			
Anläggningstillgångar			
Finansiella anläggningstillgångar			
Andelar i koncernföretag	12 520	12 520	12 520
Andra långfristiga värdepappersinnehav	1 100 001	1 100 001	1 100 001
Fordringar koncernföretag	90 512 981	78 324 865	90 471 949
	91 625 502	79 437 386	91 584 470
SUMMA ANLÄGGNINGSTILLGÅNGAR	91 625 502	79 437 386	91 584 470
Omsättningstillgångar			
Kortfristiga fordringar			
Kundfordringar	2 389 673	910 416	2 008 295
Övriga fordringar	1 841 015	484 657	2 598 994
Förutbetalda kostnader	6 007 241	3 347 765	4 410 229
	10 237 929	4 742 838	9 017 518
Kassa och bank	17 330 814	1 615 252	9 977 835
Summa omsättningstillgångar	27 568 743	6 358 090	18 995 353
SUMMA TILLGÅNGAR	119 194 245	85 795 476	110 579 823
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
Eget kapital			
Bundet eget kapital			
Aktiekapital	6 218 717	3 471 172	4 744 647
Ej registrerat aktiekapital	1 053 359	0	1 474 070
Fritt eget kapital			
Överkursfond	263 064 195	214 199 374	245 149 769
Balanserat resultat	-153 206 075	-144 174 512	-143 228 741
Periodens resultat	-8 511 554	1 226 004	-10 349 842
SUMMA EGET KAPITAL	108 618 642	74 722 038	97 789 903
Långfristiga skulder			
Skulder till kreditinstitut	2 812 511	0	3 125 012
Andra långfristiga skulder	3 000 000	3 000 000	3 000 000
	5 812 511	3 000 000	6 125 012
Kortfristiga skulder			
Skulder till kreditinstitut	1 249 992	5 000 000	1 249 992
Leverantörsskulder	216 369	769 633	1 739 704
Skulder till koncernföretag	87 040	87 040	87 040
Övriga kortfristiga skulder	625 116	893 231	622 420
Upplupna kostnader & förutbetalda intäkter	2 584 575	1 323 534	2 965 752
Summa kortfristiga skulder	4 763 092	8 073 438	6 664 908
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	119 194 245	85 795 476	110 579 823
Ställda säkerheter	5 000 000	5 000 000	5 000 000
Summa säkerhet och ansvarsförbindelser	5 000 000	5 000 000	5 000 000

KASSAFLÖDESANALYS MODERBOLAG

Belopp i SEK	JAN-MAR 2025	JAN-MAR 2024	JAN-DEC 2024
DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN			
Rörelseresultat efter avskrivningar	-2 574 847	-1 775 780	-11 750 943
Erlagd ränta	-281 907	-312 329	-2 027 334
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar i rörelsekapitalet	-2 856 754	-2 088 109	-13 778 277
Kassaflöde från förändringar i rörelsekapital			
Ökning (-) / minskning (+) av kortfristiga fordringar	-1 220 411	5 454 926	1 180 246
Ökning (+) / minskning (-) av kortfristiga skulder	-1 901 816	-2 617 875	952 595
Kassaflöde från den löpande verksamheten	-5 978 981	748 942	-11 645 436
Finansieringsverksamheten			
Amortering av låneskulder	-312 501	0	-624 996
Tecknade optioner	18 740 405	0	0
Nyemissioner	0	2 664 000	41 118 780
Emissionsutgifter	0	-198 556	-3 879 770
Lämnade lån till dotterföretag	-5 095 944	-2 467 804	-15 859 413
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	13 331 960	-2 360	20 754 601
Periodens kassaflöde	7 352 979	746 582	9 109 165
Likvida medel vid periodens början	9 977 835	868 670	868 670
Likvida medel vid periodens slut	17 330 814	1 615 252	9 977 835
Summa disponibla likvida medel	17 330 814	1 615 252	9 977 835

Eget kapital & aktier

FÖRÄNDRINGAR I EGET KAPITAL KONCERN

Belopp i SEK	Aktiekapital	Ej reg. aktiekapital	Övr. tillskjutet kapital	Ansamlad förlust	S:A eget kapital
Vid årets början	4 744 647	1 474 070	245 149 768	-239 185 543	12 182 942
Aktiekapital	1 474 070	-1 474 070	0	0	0
Tecknade optioner	0	1 053 359	17 907 109	0	18 960 468
Emissionskostnader	0	0	7 318	0	7 318
Kostnader optioner	0	0	0	372 507	372 507
Omräkningsdifferens	0	0	0	4 201 144	4 201 144
Årets resultat	0	0	0	-10 491 594	-10 491 594
VID PERIODENS SLUT	6 218 717	1 053 359	263 064 195	-245 103 486	25 232 785

FÖRÄNDRINGAR I EGET KAPITAL MODERBOLAG

Belopp i SEK	Aktiekapital	Ej reg. aktiekapital	Överkursfond	Ansamlad förlust	S:A eget kapital
Vid årets början	4 744 647	1 474 070	245 149 768	-153 578 582	97 789 903
Aktiekapital	1 474 070	-1 474 070	0	0	0
Tecknade optioner	0	1 053 359	17 907 109	0	18 960 468
Emissionskostnader	0	0	7 318	0	7 318
Kostnader optioner	0	0	0	372 507	372 507
Årets resultat	0	0	0	-8 511 554	-8 511 554
VID PERIODENS SLUT	6 218 717	1 053 359	263 064 195	-161 717 629	108 618 642

FÖRÄNDRINGAR I ANTAL AKTIER MODERBOLAG

Belopp i SEK	2025 JAN-MAR	2024 HELÅR	2023 HELÅR	2022 HELÅR	2021 HELÅR
INGÅENDE ANTAL	124 374 345	59 433 892	58 152 501	43 523 263	43 523 263
Nyemissioner	0	54 312 974	0	10 707 317	0
Tecknade optioner	21 067 187	0	0	0	0
Kvittningsemissioner	0	10 627 479	1 281 391	3 921 921	0
Utgående antal*)	145 441 532	124 374 345	59 433 892	58 152 501	43 523 263

*) I utgående antal 2025-03-31 ingår 21.067.187 stycken aktier vilka registrerats efter räkenskapsårets utgång.
(Registrerat antal aktier per 2025-03-31 uppgick till 124.374.345 aktier.)

PERSONAL

- Antalet anställda i moderbolaget uppgick per den 31 mars 2025 till 1 person (1 person).
- Medelantalet anställda i moderbolaget för perioden uppgick till 1 person (1 person).
- Antalet anställda i koncernen uppgick per den 31 mars 2025 till 29 personer (23 personer).
- Medelantalet anställda i koncernen för perioden uppgick till 26 personer (22 personer).
- Bolaget har vid rapportdatum cirka 58 medarbetare där de som inte är anställda är engagerade via konsultavtal antingen genom Moderbolaget, helägda dotterbolaget Gaming Corps Malta Ltd eller helägda dotterbolaget Gaming Corps UK Ltd. Till gruppen medarbetare som arbetar under konsultavtal räknas fem av ledningsgruppens medlemmar.

Uppgifter i parentes avser samma period föregående verksamhetsår 2024

MILJÖ, HÅLLBARHET OCH SOCIALT ANSVAR

Gaming Corps bedriver inte någon tillståndspliktig verksamhet enligt miljöbalken (1998:808). Då Bolaget utvecklar spel som utgör mjukvara och inte resulterar i en fysisk produkt finns begränsat miljömässigt fokus i själva utvecklingen. I den operativa vardagen söker ledningen säkerställa ett ansvarsfullt agerande gentemot såväl miljö som samhälle vad gäller inköp och drift.

Bolaget utvecklar spel med design inspirerad av spelprodukter på kryptovalutamarknaden, men kryptoteknologi ligger inte till grund för utvecklingen, således finns ingen miljöpåverkan i form av så kallad crypto mining.

RISKER OCH OSÄKERHETSFAKTORER

Ett antal faktorer påverkar, eller kan påverka, Gaming Corps verksamhet både direkt och indirekt, och aktiv riskhantering är en förutsättning för att Bolaget ska kunna bedriva en framgångsrik verksamhet. Bolaget är exponerat för risker som inkluderar strategiska och externa risker men också affärsrisker såsom operationella och finansiella risker. Risker och osäkerhetsfaktorer beskrivs mer i detalj i det Prospekt som publicerades den 2 oktober i samband med företrädesemissionen 2024, publikationen finns tillgänglig på www.gamingcorps.com



VÄSENTLIGA HÄNDELSE UNDER PERIODEN

- Den 10 jan Gaming Corps live med 50+ titlar på den nya reglerade brasilianska marknaden
- Den 16 jan valberedning utsedd inför årsstämman 2025, samt styrelseledamot avgår
- Den 31 jan Globalt spelutvecklingsavtal fördubblas till ett årligt rullande ordervärde om 14 MSEK
- Den 18 feb Bolaget avger delårsrapport för det fjärde kvartalet 2024 SV/ENG
- Den 20 feb Gaming Corps fastställer teckningskurs för teckningsoptioner av serie TO2 samt TO 2B
- Den 24 feb Nyttjandeperioden för teckningsoptioner av serie TO 2 samt TO 2B inleds idag
- Den 4 mar Storägare Denwena Ltd tecknar teckningsoptioner av serie TO 2B för 13,3 MSEK
- Den 6 mar Sista dag för handel med teckningsoptioner av serie TO 2 samt TO 2B
- Den 7 mar Gaming Corps och ODDSworks avtalar om speldistribution i Nordamerika
- Den 12 mar Gaming Corps offentliggör utfall av nyttjande av teckningsoptioner av serie TO 2 samt TO 2B

VÄSENTLIGA HÄNDELSE EFTER PERIODENS SLUT

- Den 7 apr Gaming Corps nu live på den slovakiska iGaming-marknaden
- Den 23 apr Gaming Corps erhåller spellicens i Ontario från AGCO

ÖVRIGA UPPLYSNINGAR

PRINCIPER FÖR DELÅRSRAPPORTENS UPPRÄTTANDE

Regelverket K3 har använts för perioden. Denna delårsrapport har upprättats i enlighet med Årsredovisningslagen samt Bokföringsnämndens allmänna råd. I det fall det saknas ett allmänt råd har i förekommande fall vägledning hämtats från Redovisningsrådets rekommendationer. Bolaget har till och med september 2024 tillämpat kostnadsföringsprincipen avseende internt och extern upparbetade immateriella anläggningstillgångar. Från och med oktober har koncernen bytt princip och därmed aktiverar utgifter för spelutveckling som uppfyller de villkor som krävs. För övrigt har samma redovisningsprinciper och beräkningsmetoder använts i delårsrapporten som i den senaste årsredovisningen.

INKOMSTSKATTER

Gaming Corps redovisar mot bakgrund av bolagets ställning inte värdet av underskottsavdrag som en tillgång i balansräkningen. Det skattemässiga underskottet uppgår per den 31 december 2024 till 158,3 MSEK.

GRANSKNING

Denna delårsrapport har inte varit föremål för granskning av Bolagets revisorer.

KOMMANDE REDOVISNINGSTILLFÄLLEN

- Delårsrapport Q2 2025 publiceras 2025-08-22
- Delårsrapport Q3 2025 publiceras 2025-11-14
- Delårsrapport Q4 2025 publiceras 2026-02-20
- Delårsrapport Q1 2026 publiceras 2026-05-15

KONTAKTINFORMATION

POSTADRESSER

Gaming Corps AB
Traktorgatan 2
745 37 Enköping
Sweden

Quad Central, Q3 Level 1, Office 5,
Triq L-Esportaturi, Birkirkara CBD1040,
Malta

EMAILADRESSER

Allmänna frågor: info@gamingcorps.com
IR-relaterade frågor: ir@gamingcorps.com

CERTIFIED ADVISER

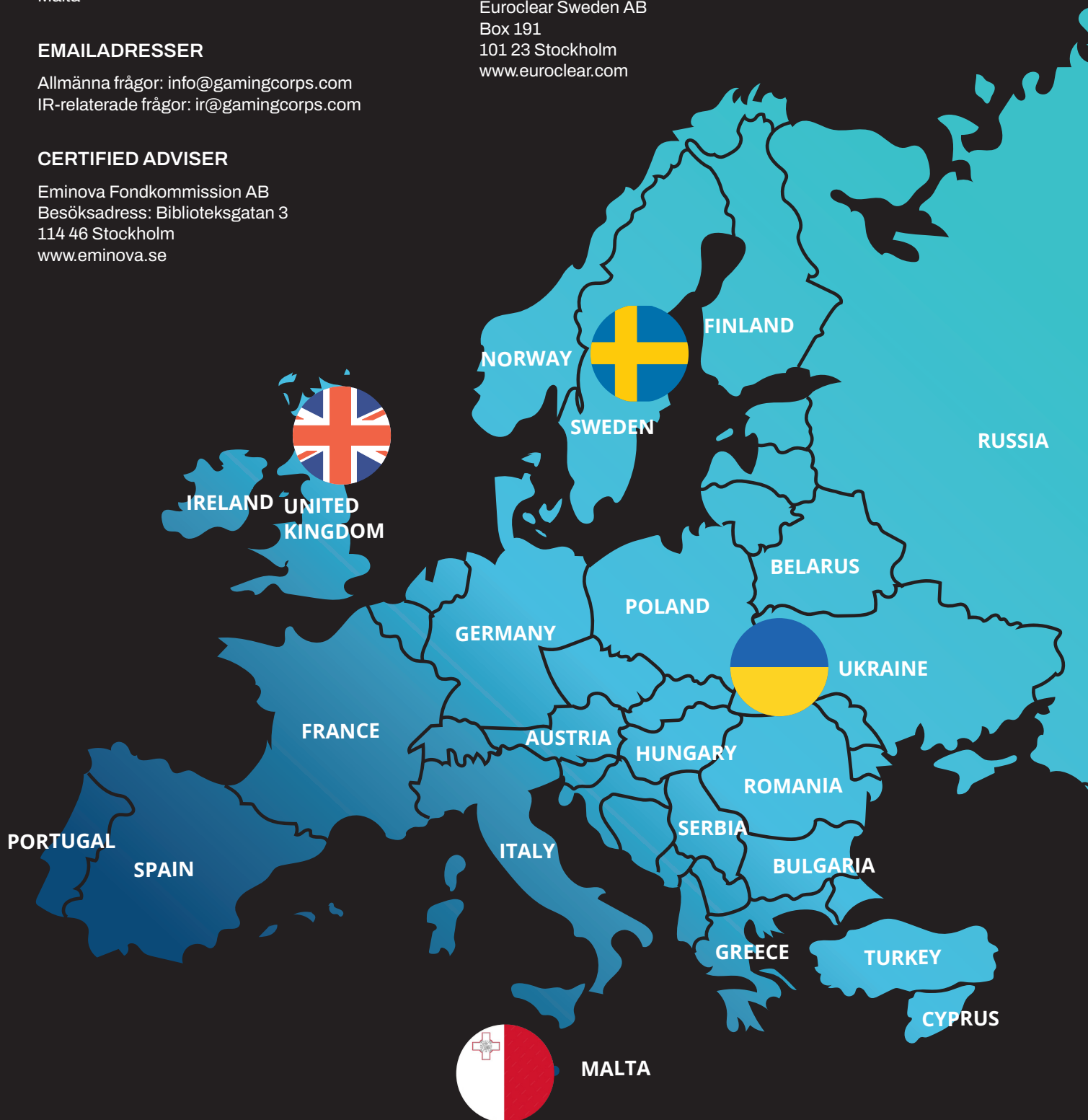
Eminova Fondkommission AB
Besöksadress: Biblioteksgatan 3
114 46 Stockholm
www.eminova.se

REVISOR

ÖhrlingspricewaterhouseCoopers AB
Vakaslagatan 6
753 20 Uppsala
www.pwc.se

KONTOFÖRANDE INSTITUT

Euroclear Sweden AB
Box 191
101 23 Stockholm
www.euroclear.com



GAMING
CORPS