

Gaming Corps: Kvartalsrapport Q2 2025

NYCKELTAL ANDRA KVARTALET 2025

	KONCERN APR-JUN 2025	KONCERN APR-JUN 2024
Totala intäkter	12,5 MSEK	8,6 MSEK
Nettoomsättning	10,2 MSEK	(8,5 MSEK)
Tillväxt nettoomsättning, YoY	20,3%	5,3%
Rörelseresultat	-9,5 MSEK	(-6,4 MSEK)
Resultat efter finansiella poster	-7,9 MSEK	(-8,1 MSEK)
Resultat per aktie före och efter utspädning	-0,05 SEK	(-0,12 SEK)
Antal driftsatta online kasinon	+1850	

Siffror i parentes avser andra kvartalet 2024.

VD JUHA KAUPPINEN HAR ORDET

Kära aktieägare,

Under andra kvartalet 2025, som lägger ytterligare ett starkt kvartal till våra tidigare, levererar vi en omsättningstillväxt på över 20% YoY och en i stort sett sidledes förflyttning jämfört med omsättningen under förra kvartalet. Våra totala intäkter landar på 12,5 MSEK och nettoomsättningen blev 10,2 MSEK.

Som vi tidigare har kommunicerat har vi enligt vår satta strategi återigen ökat frekvensen gällande släpp av nya spel. Under kvartalet har vi släppt dubbelt så många spel som vi gjorde under Q1, samtidigt har antalet spelare och insatserna gått ner. Det beror bland annat på lägre aktivitet under sommaren och vi ser nu att aktiviteten tagit fart igen. Vi meddelade också nyligen att vi framöver ska producera två nya spel per månad till Degen Game Studios. Det här innebär att vi nu arbetar med dubbla road maps, en för vår ordinarie spelproduktion för Gaming Corps och en för vår RGS-lösning. Affärsområdet RGS fortsätter väcka intresse på marknaden och vi för diskussioner med flera spelstudios kring samarbeten. Här hoppas jag få återkomma senare i höst med nyheter.

Den 24 juni kommunicerade vi ett för branschen unikt avtal tillsammans med vår storägare Denwena Limited. Vår gemensamma ambition är att under de kommande åren bygga upp Gaming Corps till en av de stora drakarna bland världens spelstudios. Tack vare samarbetets milestonesupplägg blir riskerna för oss som bolag relativt små jämfört med möjligheterna för både bolaget och oss aktieägare. Vi släppte också vårt första spel tillsammans under Q2, slotten Raider Riches, som tagits emot mycket bra av deras spelare.

Gaming Corps är en utvecklare av digitala spel, med fokus på traditionella och icke-traditionella premiumspel för onlinecasinon. Verksamheten är fokuserad på ett flertal områden där bolaget, utöver ett etablerat globalt distributionsnätverk av casinon, bland annat utvecklar Casino Slots, Table Games, Multiplier Games, Mine Games, Plinko Games och spelserien Smash4Cash. Bolaget grundades 2014, har sitt huvudkontor i Sverige samt utvecklingsteam i Storbritannien, Malta och Ukraina. Gaming Corps AB är noterat på Nasdaq First North Growth Market under kortnamnet GCOR med ISIN-kod SE0014694691, bolagets Certified Adviser är Tapper Partners AB.



De extrema tillväxtnivåer som avtalet innebär om vi lyckas och de parallella spelproduktionslinjerna som vi nu bygger upp ställer naturligtvis krav på en helt annan organisation. Kanske framförallt inom spelutveckling. En rekrytering som vi är mycket stolta över i den processen är vår nya Head of Games som valt att ansluta till oss från en av de absolut största spelutvecklarna i världen. Han har redan satt en mycket detaljerad product road map för både 2025 och 2026 och det ska bli väldigt intressant att följa den utvecklingen. Vi förstärker även det kommersiella teamet. Där har vi bland annat kraftigt utökat vårt AM-team till 9 medarbetare för att ta hand om våra kunder på bästa möjliga sätt och växla upp befintliga affärer. Arbetet med att växla upp organisationen så pass snabbt kräver resurser, därför känns det väldigt bra att vi har fått in en förbetalningsdel och en likvididell i avtalen med Denwena. Förbetalningen är en tacksam hjälp för att ta dessa investeringar nu i väntan på att intäkterna ska öka i takt med vår produktionstakt, och likvididellmöggheten är en extra trygghet för Gaming Corps under resan, även om vi i skrivande stund inte har någon ambition att använda den.

Som vi har kommunicerat tidigare innebär de satsningar vi gör att kostnadssidan ökar. Här vill jag nämna att vi har cirka 2,9 MSEK i ökade kostnader under kvartalet för legal rådgivning runt de nya avtalen och spelcertifieringar jämfört med Q1. Det är en extraordinär ökning för att vara Gaming Corps. Anledningen till ökningen är att vi har valt att certifiera oss på flera nya marknader och relativt dyra marknader som exempelvis den amerikanska marknaden. Vi har dessutom släppt fler spel än vi gjort tidigare vilket är direkt kopplat till ökade kostnader för spelcertifieringar. Sammantaget driver detta en stor kostnadsökning under kvartalet, men som också till största del är av engångskaraktär.

Vi är nu nära premiären av vår nästa spelmotor, med lanseringen av spelet Marbles Royale. Det är en unik kombination av live och RNG och vi för här diskussioner med flera utvalda casinon kring exklusivitet vid spelsläppet. Jag har personligen inte sett något annat spel på marknaden som är byggt på RNG och som skapar samma tävlingskänsla och spänning i en nyskapande kombination och det ska bli kul att se hur det tas emot.

Vi är numera 66 medarbetare på Gaming Corps vilket gör att vi blivit ett medelstort företag sett till den klassiska definitionen. Det känns spännande och vi kommer också att fortsätta växa om vår satta strategi faller väl ut. Här lägger vi i företagsledningen just nu fokus på att bygga och bibehålla den starka kultur och team-känsla vi har på Gaming Corps. Något som blir än viktigare allteftersom vi växer.

Vi befinner oss på en väldigt spännande plats i vår bolagsresa och jag ser fram emot att leverera alla de spel och upplevelser vi planerat för 2025 och framåt. Jag vill rikta ett varmt tack till alla er aktieägare som är med oss, vi tror mycket på vår resa mot både ytterligare tillväxt och lönsamhet 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

För mer information, vänligen kontakta

Juha Kauppinen, VD: juha@gamingcorps.com
IR: ir@gamingcorps.com

Gaming Corps är en utvecklare av digitala spel, med fokus på traditionella och icke-traditionella premiumspel för onlinecasinon. Verksamheten är fokuserad på ett flertal områden där bolaget, utöver ett etablerat globalt distributionsnätverk av casinon, bland annat utvecklar Casino Slots, Table Games, Multiplier Games, Mine Games, Plinko Games och spelserien Smash4Cash. Bolaget grundades 2014, har sitt huvudkontor i Sverige samt utvecklingsteam i Storbritannien, Malta och Ukraina. Gaming Corps AB är noterat på Nasdaq First North Growth Market under kortnamnet GCOR med ISIN-kod SE0014694691, bolagets Certified Adviser är Tapper Partners AB.



Certified Adviser, Tapper Partners AB, +46 (0)70 44 010 98, ca@tapperpartners.se

Detta pressmeddelande finns tillgängligt i sin helhet på <https://gamingcorps.com/investor-relations/press-releases/>

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 är en utvecklare av digitala spel, med fokus på traditionella och icke-traditionella premiumspel för onlinecasinon. Verksamheten är fokuserad på ett flertal områden där bolaget, utöver ett etablerat globalt distributionsnätverk av casinon, bland annat utvecklar Casino Slots, Table Games, Multiplier Games, Mine Games, Plinko Games och spelserien Smash4Cash. Bolaget grundades 2014, har sitt huvudkontor i Sverige samt utvecklingsteam i Storbritannien, Malta och Ukraina. Gaming Corps AB är noterat på Nasdaq First North Growth Market under kortnamnet GCOR med ISIN-kod SE0014694691, bolagets Certified Adviser är Tapper Partners AB.

www.gamingcorps.com | ir@gamingcorps.com