

Bokslutskommuniké

FJÄRDE KVARTALET

2025

1 OKT - 31 DEC



2

5

INNEHÅLL

1. Nyckeltal	3
2. Fjärde kvartalet 2025	4
3. Väsentliga händelser under perioden	4
4. Väsentliga händelser efter periodens slut	4
5. VD har ordet	7
6. Vi är Gaming Corps	8
7. Publicerade spel Q4	9
8. Product Road Map Q1-Q2	10
9. Spelkategorier	12
10. Finansiell översikt	21
11. Intäkter & kostnader	22
12. Koncern	23
13. Moderbolag	27
14. Eget kapital & aktier	30
15. Allmänt	31
16. Väsentliga händelser och övriga upplysningar	32
17. Kontaktinformation	33

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

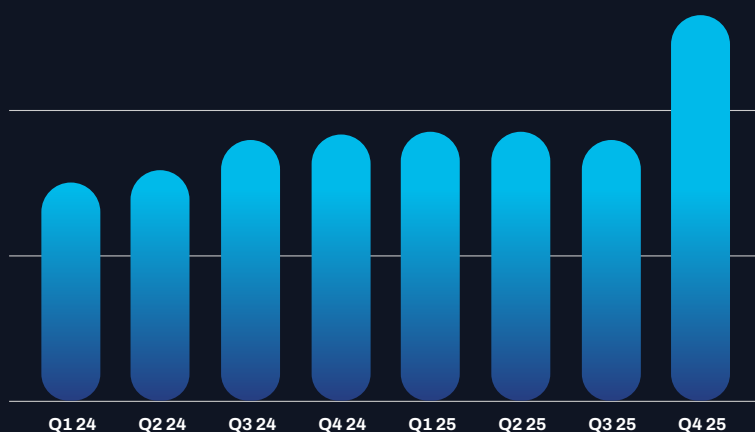
NYCKELTAL KONCERN

Belopp i SEK	OKT-DEC 2025	OKT-DEC 2024	JAN-DEC 2025	JAN-DEC 2024
Totala intäkter	20 152 560	10 396 059	60 168 210	36 156 463
Nettoomsättning	15 080 419	9 742 781	48 676 869	35 389 079
EBITDA	-5 639 761	-9 294 820	-25 473 944	-23 284 319
EBIT	-12 258 752	-8 207 205	-39 326 606	-21 669 904
Rörelseresultat	-8 719 980	-9 807 459	-31 137 297	-25 089 339
Periodens resultat	-12 576 375	-8 644 298	-40 600 033	-23 697 205
Soliditet vid periodens utgång, %	neg.	39,9	neg.	39,9
Räntabilitet på eget kapital, %	neg.	neg.	neg.	neg.
Eget kapital per aktie				
före utspädning, kr	-0,06	0,10	-0,06	0,10
efter utspädning, kr	-0,06	0,07	-0,06	0,07
Aktiens slutkurs för perioden, kr	1,10	0,59	1,10	0,59
Resultat per aktie				
före utspädning, kr	-0,09	-0,11	-0,29	-0,32
efter utspädning, kr	-0,08	-0,11	-0,29	-0,32
Antal aktier vid periodens slut	145 441 532	124 374 345	145 441 532	124 374 345
Utestående personaloptioner*	2 775 000	3 255 000	2 775 000	3 255 000
Utestående teckningsoptioner				51 259 664
Genomsnittligt antal aktier	145 441 532	80 374 772	141 930 334	72 933 390
Antal anställda				
i genomsnitt	33	25	26	23
vid periodens slut	33	25	33	25
Antal casinon	2100+	1570+	2100+	1570+
Antal lanserade spel	5	4	24	17

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



UTVECKLING TOTALA BETS ÅTTA KVARTAL



4 500+
AKTIEÄGARE

81
MEDARBETARE

NU LIVE PÅ
2,100+
CASINON

MALTA
SVERIGE
STORBRITANNIEN

NOTERAT PÅ
FIRST NORTH
SEDAN 2015

Väsentliga händelser under perioden

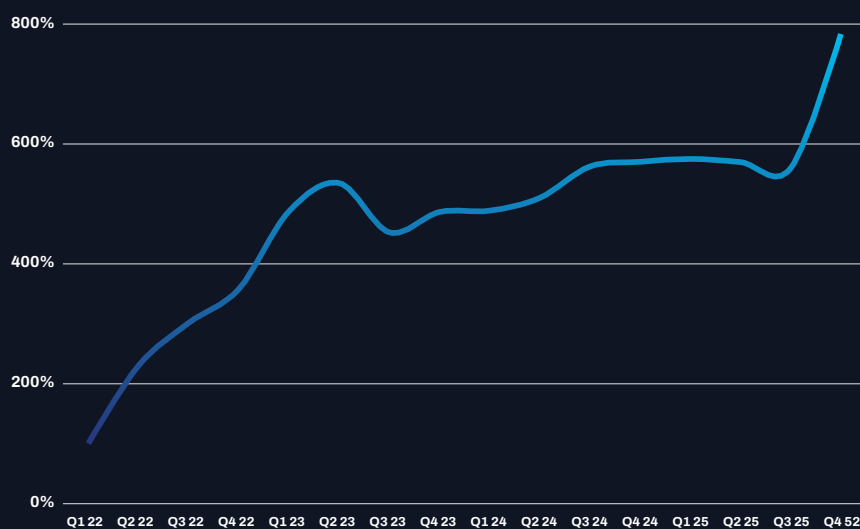
- Den 10 nov Gaming Corps rekryterar ny Chief Commercial Officer för att driva nästa tillväxtfas
- Den 14 nov Gaming Corps: Kvartalsrapport Q3 2025
- Den 5 dec Valberedning utsedd inför årsstämman 2026
- Den 5 dec Gaming Corps rekryterar ny CFO

Väsentliga händelser efter periodens slut

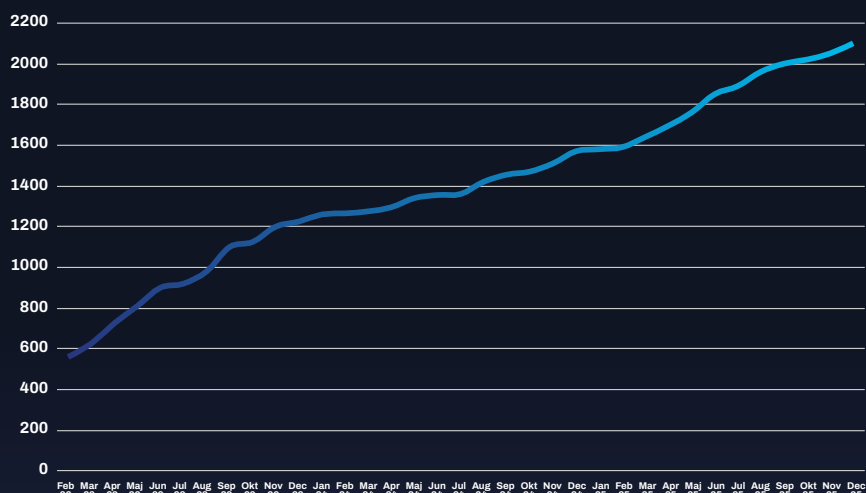
- Den 15 jan Gaming Corps tecknar avtal med bet365



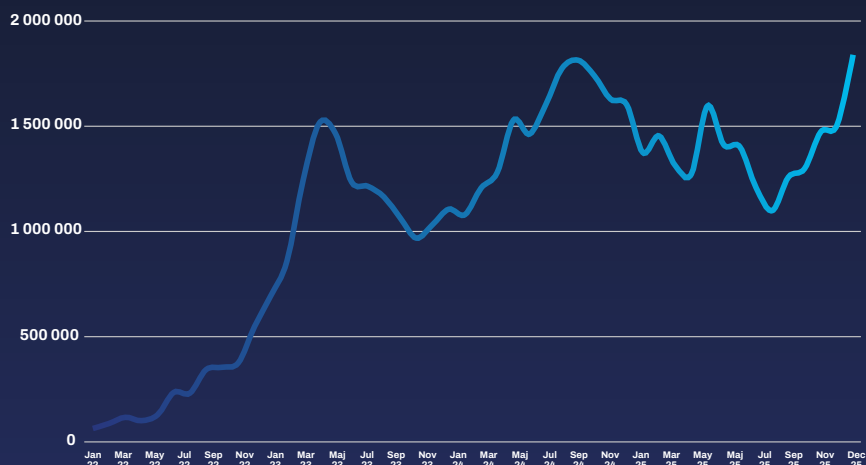
PROCENTUELL FÖRÄNDRING INSATSVÄRDE



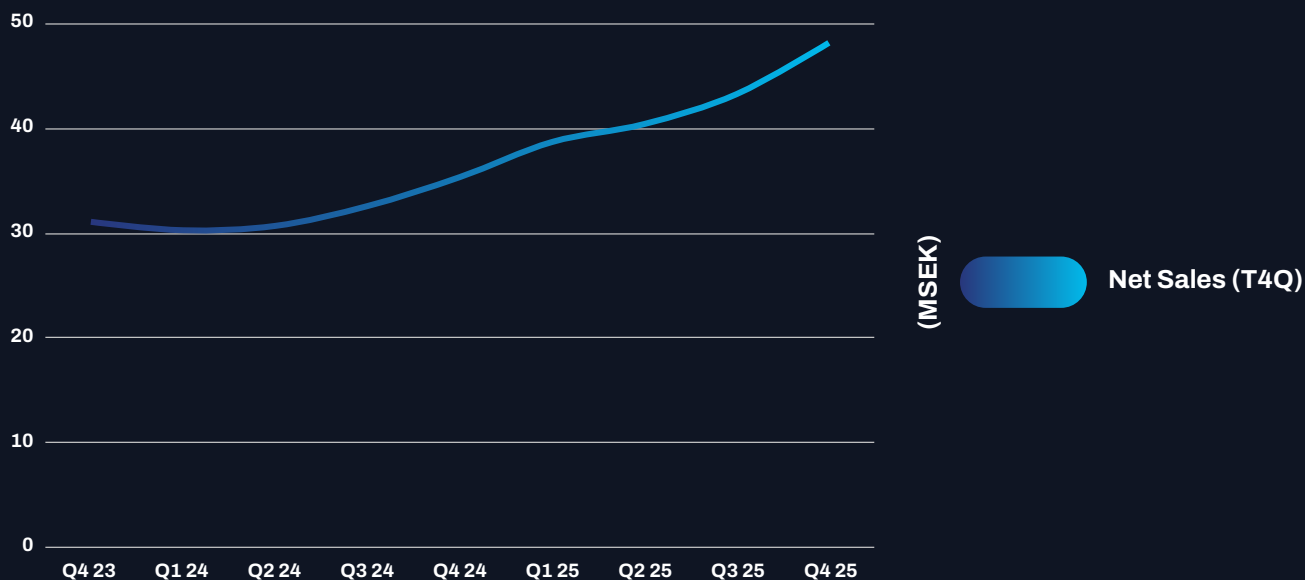
ANTAL DRIFTSATTA ONLINECASINON



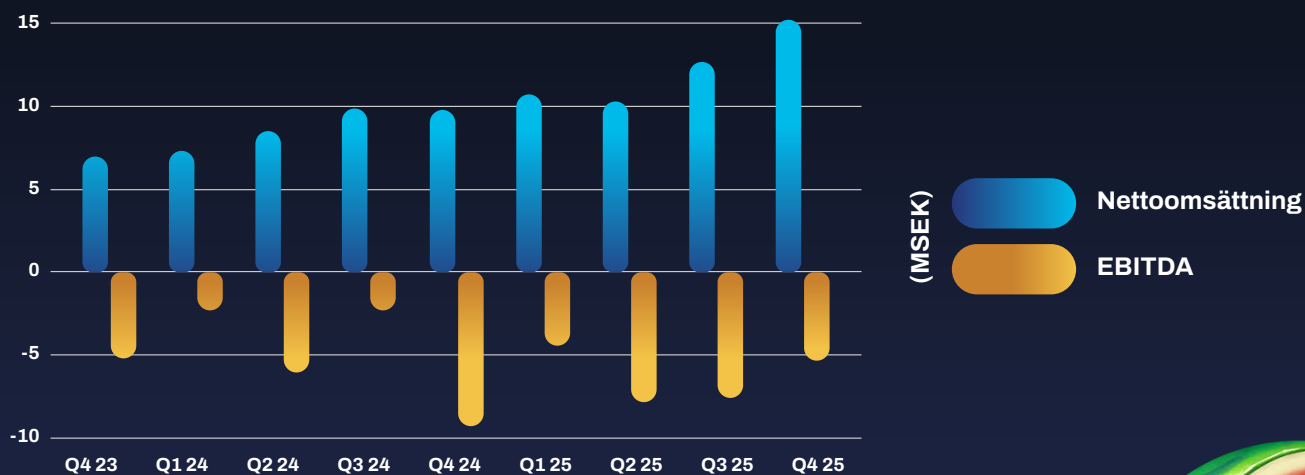
SPELARANTAL



NETTOOMSÄTTNING (RULLANDE 4 KVARTAL)



NETTOOMSÄTTNING, EBITDA



VD HAR ORDET



Kära aktieägare,

2025 är Gaming Corps hittills starkaste år som bolag, och har varit lika händelserikt som framgångsrikt. Tillväxten i nettoomsättningen för Q4 uppgår till 55% YoY, och nettoomsättningen landar på 15,1 MSEK för perioden. Rörelseresultatet förbättras med drygt en miljon (11%) till -8,7 MSEK. Periodens resultat påverkas negativt av nedskrivningar samt valutaförändringar på cirka -3,5 MSEK.

Gällande vår förhoppning om att uppnå lönsamhet under 2025 så måste konstateras att vi inte riktigt har lyckats. Här är det dock viktigt att ha med sig att när målsättningen sattes vid årsskiftet 24-25 fanns inte det nuvarande avtalet med Denwena/DEGEN Studios på plats, och inte heller de båda utökningarna av våra RGS-avtal. Dessa avtal är på lång sikt positiva för vår bolagsresa, men de förändrade också förutsättningar för att nå lönsamhet under 2025. Vi har bland annat utökat personalstyrkan under året med över 55% för att möta dessa nya behov, vilket naturligtvis syns på kostnadssidan. Även om kostnadsmassan ökat är vi fortsatt övertygade om att det här är rätt väg för Gaming Corps och vår långsiktiga framgång.

Potentialen i samarbetet är skyhögt, men det vi har sett fram till nu har mest varit intäkter kopplade till produktion när vi har byggt upp deras portfölj av spel. Det andra intäktsbenet i samarbetet, vilket är klart viktigare ur lönsamhetsperspektiv, är vinstfördelningen från spelen i sig. Här har det tagit längre tid än vad båda parter trodde initialt. Med det sagt är det samtidigt en enorm styrka att vi har lyckats uppnå den tillväxt vi har gjort till största del på egen hand, genom en tydlig kvalitetssatsning på våra egna spel. Vi står därmed på en väldigt fin grund för att öka tillväxten ytterligare när samarbetet tar fart på riktigt.

I och med att vi växer och blir ett allt större bolag ökar också intresset för oss i branschen och bland investerare. Vi märker en tydlig ökning i antalet intresseförfrågningar från branschfolk som vill arbeta här. Ett annat positivt tecken är att våra följare på LinkedIn har ökat med runt 245%, enbart under 2025, i skrivande stund har vi passerat 31.000 följare. Även om vi har fler som hör av sig till oss spontant har vår HR-avdelning arbetat väldigt hårt under året. För ännu viktigare än att vi rekryterar nya medarbetare, är att vi också rekryterar rätt individer. Rätt individer för Gaming Corps innebär inte bara att varje person är extremt duktig inom just sitt område, det är en ren hygienfaktor, utan dessutom att det blir en "perfect fit" med vår bolagskultur och på det sätt vi arbetar tillsammans i en remote setup, där ligger den verkliga utmaningen.

Här vill jag passa på att hylla de ansvariga för vår rekryteringsprocess som har lyckats lägga detta svåra pussel så väl hittills, och dessutom gjort det på en extremt konkurrensutsatt marknad. Vi har framförallt lyckats väl på den kommersiella sidan, med en ny CCO och CRO på plats, samt flertalet nya Account Managers. Vi märker tydligt att responsen från befintliga och nya kunder är positiv, vilket har lett till att mängden avtal vi signerar redan har ökat drastiskt. En annan viktig USP som numera skiljer oss från resten av branschen är att vi börjat kommunicera en tydlig Product Road Map för våra spelsläpp. Det skapar dels en tydlig förväntan hos både kunder och spelare, men ger också en transparens och förutsägbarhet mot er aktieägare. Se gärna sid

10-11 i rapporten för mer detaljer kring detta.

Strax före årsskiftet gick vi live på en av världens viktigaste marknader, Kanadensiska Ontario, med den ledande operatören BetMGM. De hade våra spel exklusivt under den första månaden och därefter fick resten av våra partners i Ontario också tillgång till spelen. Vi har starka förhoppningar om fin tillväxt här.

Vår senaste spelmotor Marbles är nu nära certifiering och vi arbetar för att lansera det första spelet exklusivt. Som vid alla lanseringar av innovativa spelupplevelser är det först när spelen är live som vi kan se hur mottagandet blir, men både vi internt och våra partners har stora förhoppningar på den unika spelupplevelsen. Gällande vår innovation arbetar vi också på en annan ny spelmotor, som kombinerar en klassisk slot med en "instant win"-upplevelse. Vi kommer att återkomma om detta, följ oss gärna på Sociala Medier för ytterligare information.

2025 har som jag nämnde tidigare varit händelserikt för Gaming Corps. Sammanfattningsvis har vi rekryterat kraftigt och växt organisationen från 52 till 81 medarbetare, fått in en ny långsiktig storägare i Denwena/DEGEN Studios och även tecknat ett för branschen unikt tillväxtavtal tillsammans med dem. Samtidigt har vi fortsatt att stärka vår kommersiella och regulatoriska plattform genom att bland annat erhålla licens för Ontario, teckna avtal för lansering i Nordamerika samt lansera våra spel på flera nya marknader. Därtill har vi också utvecklat en helt ny spelmotor vilket kräver mycket av organisationen. Slutligen har ledningsgruppen även förstärkts med ny CFO, ny CCO och ny CRO, vilket sammantaget stärker bolagets förutsättningar rejält inför nästa fas.

De investeringar som gjorts under året har haft ett tydligt långsiktigt fokus på att uppnå lönsamhet och stabil tillväxt och alla pilar pekar åt rätt håll. Vi går nu in i 2026 med en starkare organisation, bredare produktportfölj och ännu bättre förutsättningar för att fortsätta vår tillväxtresa.

Med den grund som lagts under 2025 ska det bli väldigt intressant att leda bolagets utveckling under 2026 och framåt.

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 81 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, Crash Games, Mine Games, Plinko Games, Marbles, X-My-Way 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 temaanpassning 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 på de flesta europeiska marknader, samt i delar av Nordamerika, Sydamerika och Afrika.

Bolagets lanserade spel finns idag tillgängliga hos fler än 2 100 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.



PUBLISHED GAMES Q4

**3 POTS OF
POTION**



**PLINKO
SLAM DUNK**



**3 PIGS OF
THE CARIBBEAN**



**3 GIFTS OF
XMAS**



**3 PIGS OF
XMAS**



PRODUCT ROAD MAP Q1-Q2

**MEGA MAMMOTH
MULTIPLIER MAYHEM**
8TH JANUARY



**FINS OF
FORTUNE**
22ND JANUARY



**WILD WOOF
RETURNS**
12TH FEBRUARY



**WHOLE
LOTTA HONEY**
19TH FEBRUARY



**PADDY'S PAYOUTS
RACE FOR RICHES**
5TH MARCH



**3 EASTER PIGS
HOP AND WIN**
19TH MARCH



MIDAS GLORY
COIN COLLECT
2ND APRIL



BIG BUCKS BLITZ
BONUS POT
23RD APRIL



4 GYM PIGS
PORKY POWER
7TH MAY



COINS OF VALHALLA
20000
21ST MAY



BLINKNOTE
BLITZ
2ND JUNE



GOALS TO GLORY
FOOTBALL FEVER
4TH JUNE



3 PIGS OF OLYMPUS 2
RISE OF THE DEMIHOG
18TH JUNE



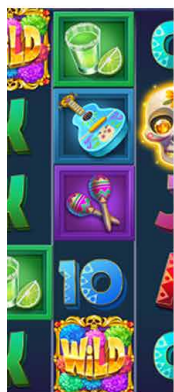
SPELKATEGORIER

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 så som **IGT Digital, EveryMatrix, BetConstruct, Solid Gaming, 1X2, ESA-Gaming, Light&Wonder** och **Relax Gaming**.

Gaming Corps utvecklar spel inom flera kategorier: **CASINO SLOTS, TABLE GAMES, CRASH GAMES, MINE GAMES, PLINKO GAMES, MARBLES, X-MY-WAY** och **Smash4Cash**.



SLOT
GAMES



TABLE
GAMES



CRASH
GAMES



MINE
GAMES



X-MY-WAY
GAMES



PLINKO
GAMES

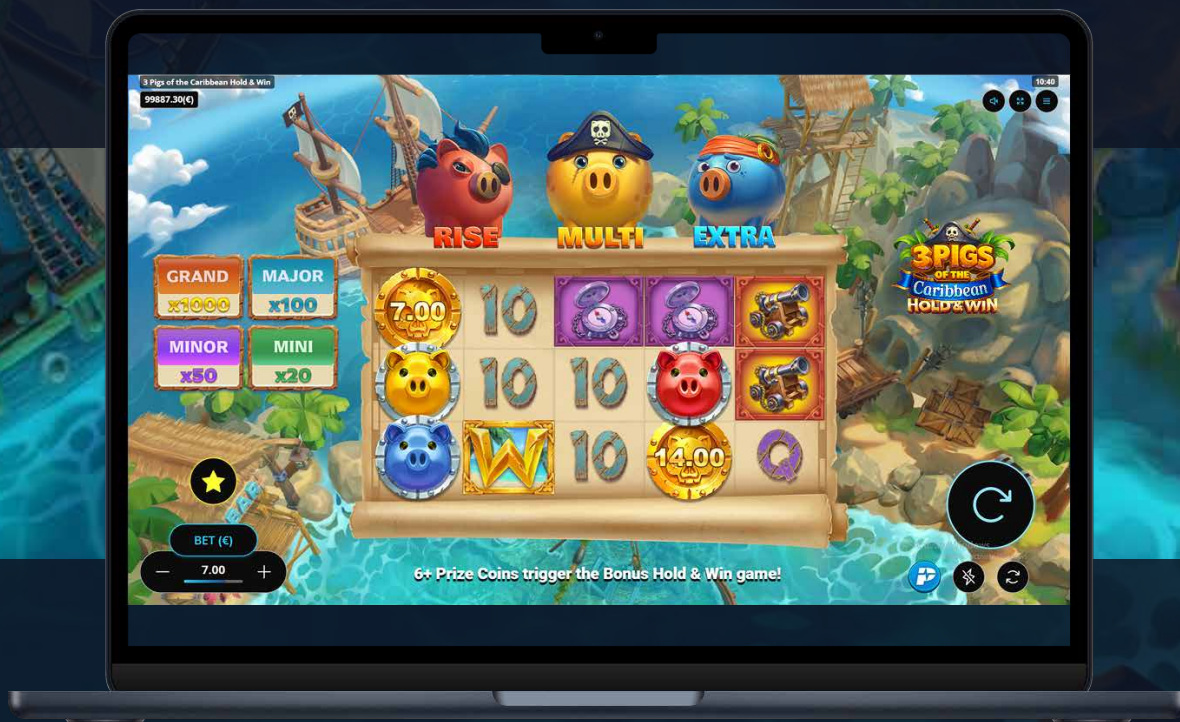


SMASH4CASH
GAMES



MARBLES

SLOTS GAMES



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.

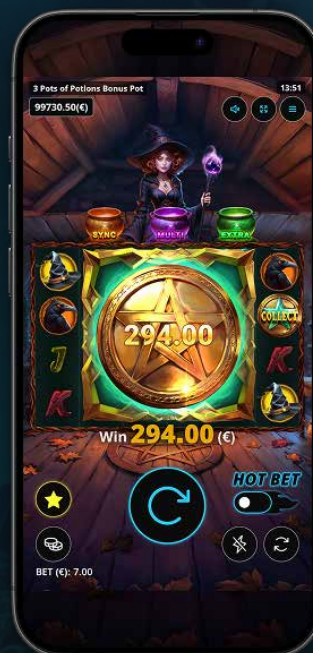


TABLE GAMES



TABLE GAMES är kasinospel som består av klassiska bordsspel i digital form så som 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.



CRASH GAMES



CRASH GAMES är en innovativ 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.



PLINKO GAMES

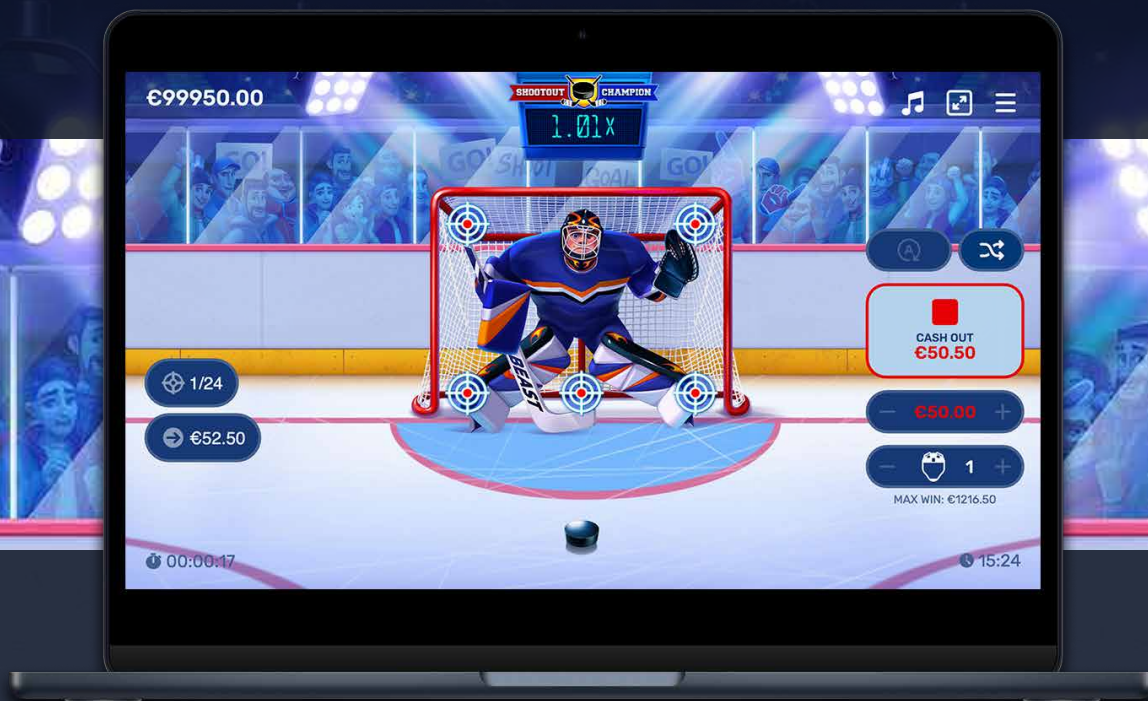


PLINKO GAMES är spel där spelaren får chans att släppa en boll från toppen av spelbrådan som ska ta sig igenom hinder för att landa i ett av facken nedan.

Vinsterna är fördelade i svårighetsgrad i enlighet med fysikens lagar där mitten ger mindre medan de yttre facken ger de större vinsterna.



MINE GAMES



MINE GAMES har sina rötter i de klassiska minröjningsspeken 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.



SMASH4CASH

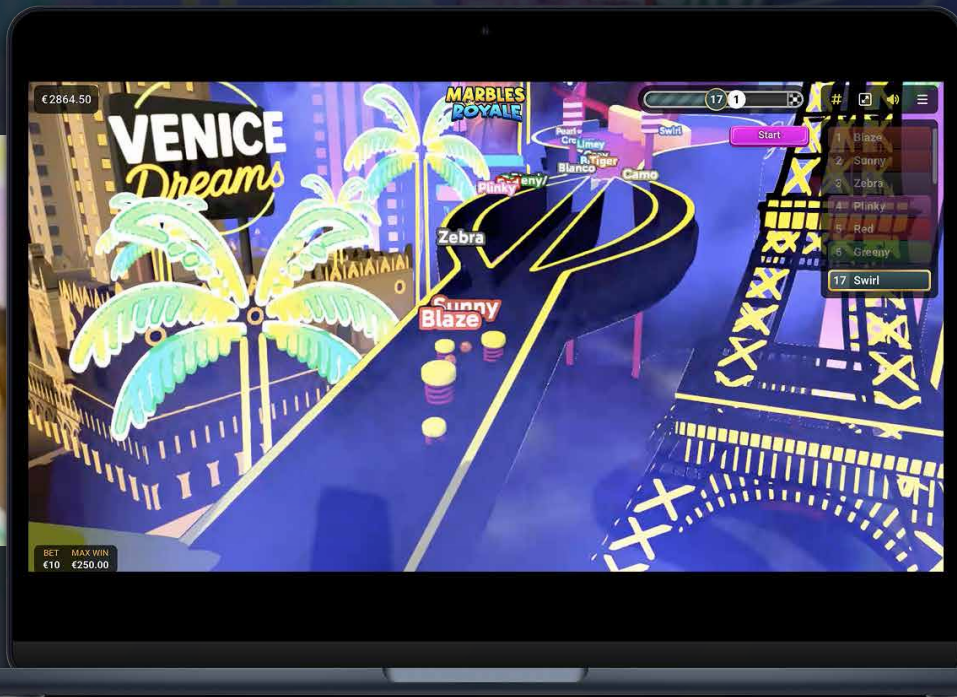


SMASH4CASH är vår senaste produktlinje där vi presenterar en ny spelfunktion. Spelet går ut på att spelaren skall försöka ta sönder en symbol för att bli presenterad en vinst.

Denna spelkategori har kommit med flertal teman och även blivit varumärkesanpassade för vissa operatörer.



MARBLES



MARBLES är Gaming Corps unika tolkning av spelet Marbles Virtual Racing. Kulor släpps nerför en virtuell bana där de, styrda enbart av gravitation och momentum, rullar genom banans svängar, hinder och utmaningar tills de korsar mållinjen.

Spelare har sin egen kula i varje race och kan satsa på att kulan vinner racet, kommer på den övre halvan, kommer på en exakt placering och så vidare. Loppet följs via flera kameravinklar längs banan, och spelare kan tävla direkt mot sina vänner eller favoritstreamers.

Gaming Corps version ger spelaren ett större ägandeskap över upplevelsen - det är din kula, ditt race, din story!



X-MY-WAY



QUARTERBACK CHAMPION

Step onto the field in QB Champion – the ultimate American football-themed instant win game!

Take control as the quarterback, choosing your plays with precision and strategy as you aim for high-impact rewards.

With the innovative X-MY-WAY mechanic, you call the shots – go for a safe pass or risk it all with a long throw downfield. Each play brings a new challenge, and every decision shapes your potential payout.

Ready to make the play, score big, and become the QB Champion?



X-MY-WAY Games

25

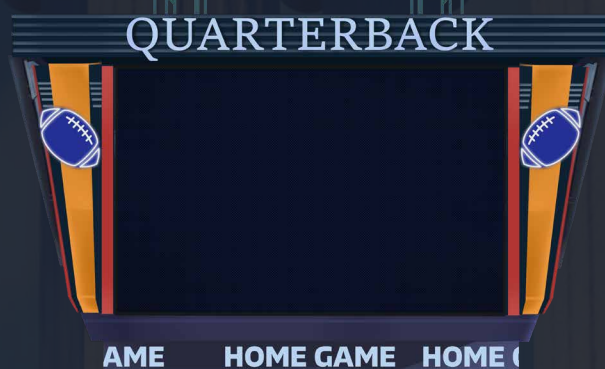
X-MY-WAY är en ny typ av arkadbaserat casinospel som syftar till att skapa en ännu mer engagerande spelupplevelse.

Spelet bygger vidare på den klassiska Mines-mekaniken och vidareutvecklar den genom ökad spelkontroll och olika teman.

I traditionella Mines-spel styr spelaren rundan genom att välja hur många rutor som ska öppnas för att nå högre vinster, eller när rundan ska avslutas för att säkra vinsten.

Spelets volatilitet bestäms redan vid rundans start och kan därefter inte ändras. I X-My-Way ges spelaren istället möjlighet att inte bara styra rundan utan även tempot, genom att själv välja volatiliteten inför varje nytt försök.

Detta ger spelaren full frihet att anpassa varje spelrunda efter sitt eget risktagande, vilket gör varje omgång både unik och spännande.





FINANSIELL ÖVERSIKT

INTÄKTER & KOSTNADER

INTÄKTER

Under perioden uppgår koncernens nettoomsättning till ca 15,1 MSEK. Omsättningen 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 2 100 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 tillämpliga listningskrav och för att fullfölja sina strategiska mål. Bedömningen baseras på Bolagets nuvarande likvida medel, upplupna kundfordringar samt interna prognoser avseende framtida intäkter och kassaflöden.

Den finansiella ställningen stärks ytterligare av den kommunicerade förskottsbetalningen samt ett bekräftat lånelöfte om totalt 2 MEUR, varav 1 MEUR har nyttjats per balansdagen. Dessa finansieringskällor bedöms sammantaget bidra till att säkerställa Bolagets kort- och medelfristiga likviditetsbehov samt skapa finansiellt handlingsutrymme för den fortsatta verksamheten.

Styrelsen har upprättat likviditetsprognoser som visar att bolaget har tillräcklig finansiering för den kommande tolv månadersperioden. Prognoserna innehåller dock vissa osäkerhetsfaktorer, och om dessa skulle falla ut negativt kan ett ytterligare kapitalbehov uppstå. Styrelsen följer utvecklingen löpande och bedömer att goda möjligheter finns att vid behov säkra sådan finansiering.

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 48 av de totalt 81 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. Periodens resultat påverkas av Av- och nedskrivningar samt Valutaförändringar om cirka -6,5 MSEK.

Från och med oktober 2024 har koncernen 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 december 2025, var sista avslutet på kursen 1,1 SEK per aktie vilket motsvarar ett börsvärde om cirka 160 MSEK baserat på 145 441 532 utestående aktier.

AKTIEKAPITAL

Per den 31 december 2025 uppgick antalet aktier i Gaming Corps till 145 441 532 till fullo betalda stamaktier med ett kvotvärde om 0,05 kr.



KONCERN

NYCKELTAL KONCERN

Belopp i SEK	OKT-DEC 2025	OKT-DEC 2024	JAN-DEC 2025	JAN-DEC 2024
Totala intäkter	20 152 560	10 396 059	60 168 210	36 156 463
Nettoomsättning	15 080 419	9 742 781	48 676 869	35 389 079
EBITDA	-5 639 761	-9 294 820	-25 473 944	-23 284 319
EBIT	-12 258 752	-8 207 205	-39 326 606	-21 669 904
Rörelseresultat	-8 719 980	-9 807 459	-31 137 297	-25 089 339
Periodens resultat	-12 576 375	-8 644 298	-40 600 033	-23 697 205
Soliditet vid periodens utgång, %	neg.	39,9	neg.	39,9
Räntabilitet på eget kapital, %	neg.	neg.	neg.	neg.
Eget kapital per aktie				
före utspädning, kr	-0,06	0,10	-0,06	0,10
efter utspädning, kr	-0,06	0,07	-0,06	0,07
Aktiens slutkurs för perioden, kr	1,10	0,59	1,10	0,59
Resultat per aktie				
före utspädning, kr	-0,09	-0,11	-0,29	-0,32
efter utspädning, kr	-0,08	-0,11	-0,29	-0,32
Antal aktier vid periodens slut	145 441 532	124 374 345	145 441 532	124 374 345
Utestående personaloptioner*	2 775 000	3 255 000	2 775 000	3 255 000
Utestående teckningsoptioner				51 259 664
Genomsnittligt antal aktier	145 441 532	80 374 772	141 930 334	72 933 390
Antal anställda				
i genomsnitt	33	25	26	23
vid periodens slut	33	25	33	25
Antal casinon	2100+	1570+	2100+	1570+
Antal lanserade spel	5	4	24	17

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

RESULTATRÄKNING KONCERN

Belopp i SEK	OKT-DEC 2025	OKT-DEC 2024	JAN-DEC 2025	JAN-DEC 2024
Rörelsens intäkter m.m				
Nettoomsättning	15 080 419	9 742 781	48 676 869	35 397 079
Aktiverat arbete för egen räkning	5 071 465	614 849	11 400 753	614 849
Övriga rörelseintäkter	676	38 429	90 588	144 535
	20 152 560	10 396 059	60 168 210	36 156 463
Rörelsens kostnader				
Övriga externa kostnader	-17 541 448	-12 004 183	-57 215 080	-34 941 901
Personalkostnader	-8 174 215	-7 642 902	-28 065 076	-24 272 598
Av- och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	-3 080 219	-512 639	-5 663 353	-1 814 020
Övriga rörelsekostnader	-76 658	-43 794	-361 998	-226 283
Rörelseresultat	-8 719 980	-9 807 459	-31 137 297	-25 098 339
Finansiella poster				
Valutaförändringar långfristiga fordringar	-2 438 771	1 600 254	-7 089 308	3 428 435
Nedskrivning av andelar i andra företag	-1 100 001	0	-1 100 001	0
Räntekostnader och liknande resultatposter	-317 623	-437 093	-1 273 427	-2 027 301
Resultat efter finansiella poster	-12 576 375	-8 644 298	-40 600 033	-23 697 205
Skatt på periodens resultat	0	0	0	0
PERIODENS RESULTAT	-12 576 375	-8 644 298	-40 600 033	-23 697 205



BALANSRÄKNING KONCERN

Belopp i SEK	2025-12-31	2024-12-31	2023-12-31
TILLGÅNGAR			
Tecknat, ej inbetalt aktiekapital			5 800 000
Anläggningstillgångar			
Immateriella anläggningstillgångar			
Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten	8 717 858	4 510 025	0
Övriga immateriella tillgångar	13 410	1 638 503	3 194 380
	8 731 268	6 148 528	8 994 380
Materiella anläggningstillgångar			
Inventarier, verktyg och installationer	254 193	152 200	195 719
	254 193	152 200	195 719
Finansiella anläggningstillgångar			
Andra långfristiga värdepappersinnehav	0	1 100 001	1 100 001
	0	1 100 001	1 100 001
Summa anläggningstillgångar	8 985 461	7 400 729	10 290 100
Omsättningstillgångar			
Kortfristiga fordringar			
Kundfordringar	4 870 864	2 981 076	1 195 998
Övriga fordringar	633 853	2 698 857	563 529
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	8 469 477	5 612 997	4 037 697
	13 974 194	11 292 930	5 797 224
Kassa och bank	7 285 495	11 834 214	1 477 607
Summa omsättningstillgångar	21 259 689	23 127 144	7 274 831
SUMMA TILLGÅNGAR	30 245 150	30 527 873	17 564 931
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
Eget kapital			
Aktiekapital	7 272 076	4 744 647	2 971 695
Ej registrerat aktiekapital	0	1 474 070	378 386
ÖVRIGT TILLSKJUTET KAPITAL	262 961 838	245 149 769	211 855 023
Balanserat resultat inkl. periodens resultat	-278 403 326	-239 185 543	-213 524 041
Summa eget kapital	-8 169 412	12 182 943	1 681 063
Långfristiga skulder			
Skulder till kreditinstitut	1 875 017	3 125 012	0
Andra långfristiga skulder	13 905 667	3 000 000	3 000 000
	15 780 684	6 125 012	3 000 000
Kortfristiga skulder			
Skulder till kreditinstitut	1 249 992	1 249 992	5 000 000
Leverantörsskulder	4 649 325	5 053 563	2 252 143
Övriga kortfristiga skulder	14 176 966	2 221 935	3 789 268
Upplupna kostnader & förutbetalda intäkter	2 557 595	3 694 428	1 842 457
	22 633 878	12 219 918	12 883 868
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	30 245 150	30 527 873	17 564 931
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-DEC 2025	JAN-DEC 2024	JAN-DEC 2023
Den löpande verksamheten			
Rörelseresultat efter avskrivningar	-31 137 297	-25 098 339	-22 464 761
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	5 663 353	1 814 020	1 950 197
Erlagd ränta	-1 273 427	-2 027 302	-728 074
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar i rörelsekapitalet	-26 747 371	-25 311 621	-21 242 638
Kassaflöde från förändringar i rörelsekapital			
Ökning (-) / minskning (+) av kortfristiga fordringar	-2 681 264	304 294	-673 616
Ökning (+) / minskning (-) av kortfristiga skulder	10 413 960	3 245 974	-664 857
Kassaflöde från den löpande verksamheten	-19 014 675	-21 761 353	-22 581 111
Investeringsverksamheten			
Investeringar immateriella anläggningstillgångar	-11 400 753	-4 496 054	0
Investeringar materiella anläggningstillgångar	-165 818	0	0
Kassaflöde från investeringsverksamheten	-11 566 571	-4 496 054	0
Finansieringsverksamheten			
Upptagna långfristiga lån	10 905 667	0	3 000 000
Upptagna kortfristiga lån	0	0	6 000 000
Amortering av låneskulder	-1 249 992	-624 996	0
Nyemissioner	18 740 405	41 118 780	5 800 000
Emissionsutgifter	-95 040	-3 879 770	-332 546
Omräkningsdifferens	-2 268 513	0	0
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	26 032 527	36 614 014	14 467 454
Periodens kassaflöde	-4 548 719	10 356 607	-8 113 657
Likvida medel vid periodens början	11 834 214	1 477 607	9 591 264
Likvida medel vid periodens slut	7 285 495	11 834 214	1 477 607
SUMMA DISPONIBLA LIKVIDA MEDEL	7 285 495	11 834 214	1 477 607



MODERBOLAG

RESULTATRÄKNING MODERBOLAG

Belopp i SEK	OKT-DEC 2025	OKT-DEC 2024	JAN-DEC 2025	JAN-DEC 2024
Rörelsens intäkter m.m				
Nettoomsättning	9 916 988	7 993 632	31 259 951	29 535 895
Övriga rörelseintäkter	676	38 429	90 588	144 535
	9 917 664	8 032 061	31 350 539	29 680 430
Rörelsens kostnader				
Övriga externa kostnader	-9 354 216	-11 667 968	-34 156 826	-37 889 657
Personalkostnader	-1 525 691	-1 038 587	-4 352 788	-3 315 433
Övriga rörelsekostnader	-76 658	-43 794	-361 998	-226 283
Rörelseresultat	-1 038 901	-4 718 288	-7 521 073	-11 750 943
Finansiella poster				
Valutaförändringar långfristiga fordringar	-2 438 471	1 600 254	-7 089 308	3 428 435
Nedskrivning av andelar i andra företag	-1 100 001	0	-1 100 001	0
Räntekostnader och liknande resultatposter	-317 642	-437 126	-1 273 446	-2 027 334
Resultat efter finansiella poster	-4 895 015	-3 555 160	-16 983 828	-10 349 842
Skatt på periodens resultat	0	0	0	0
Periodens resultat	-4 895 015	-3 555 160	-16 983 828	-10 349 842

BALANSRÄKNING MODERBOLAG

Belopp i SEK	2025-12-31	2024-12-31	2023-12-31
TILLGÅNGAR			
Tecknat, ej inbetalt aktiekapital	0	0	5 800 000
Anläggningstillgångar			
Immateriella anläggningstillgångar			
Övriga immateriella tillgångar	0	0	0
	0	0	5 800 000
Finansiella anläggningstillgångar			
Andelar i koncernföretag	12 520	12 520	12 520
Andra långfristiga värdepappersinnehav	0	1 100 001	1 100 001
Fordringar koncernföretag	107 886 357	90 471 949	72 334 032
Lämnade depositioner	0	0	0
	107 898 877	91 584 470	73 446 553
Summa anläggningstillgångar	107 898 877	91 584 470	79 246 553
Omsättningstillgångar			
Kortfristiga fordringar			
Kundfordringar	2 822 865	2 008 295	807 222
Övriga fordringar	632 177	2 598 994	485 994
Upplupna intäkter och förutbetalda kostnader	7 513 419	4 410 229	3 104 548
	10 968 461	9 017 518	4 397 764
Kassa och bank	3 820 782	9 977 835	868 670
Summa omsättningstillgångar	14 789 243	18 995 353	5 266 434
SUMMA TILLGÅNGAR	122 688 120	110 579 823	84 512 987
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
Eget kapital			
Bundet eget kapital			
Aktiekapital	7 272 076	4 744 647	2 971 695
Ej registrerat aktiekapital	0	1 474 070	378 386
Fritt eget kapital			
Överkursfond	262 961 838	245 149 769	211 855 023
BALANSERAT RESULTAT	-152 360 503	-143 228 741	-136 399 670
Periodens resultat	-16 983 828	-10 349 842	-7 984 760
Summa eget kapital	100 889 583	97 789 903	70 820 674
Långfristiga skulder			
Skulder till kreditinstitut	1 875 017	3 125 012	0
Andra långfristiga skulder	13 905 667	3 000 000	3 000 000
	15 780 684	6 125 012	3 000 000
Kortfristiga skulder			
Skulder till kreditinstitut	1 249 992	1 249 992	5 000 000
Leverantörsskulder	1 383 764	1 739 704	1 466 591
Skulder till koncernföretag	87 040	87 040	87 040
Övriga kortfristiga skulder	944 322	622 420	2 536 675
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	2 352 735	2 965 752	1 602 007
Summa kortfristiga skulder	6 017 853	6 664 908	10 692 313
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	122 688 120	110 579 823	84 512 987
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-DEC 2025	JAN-DEC 2024	JAN-DEC 2023
DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN			
Rörelseresultat efter avskrivningar	-7 521 073	-11 750 943	-6 368 680
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	0	0	35 520
Erlagd ränta	-1 273 446	-2 027 334	-726 104
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar i rörelsekapitalet	-8 794 519	-13 778 277	-7 059 264
Kassaflöde från förändringar i rörelsekapital			
Ökning (-) / minskning (+) av kortfristiga fordringar	-1 950 943	1 180 246	-246 405
Ökning (+) / minskning (-) av kortfristiga skulder	-647 055	952 595	269 009
Kassaflöde från den löpande verksamheten	-11 392 517	-11 645 436	-7 036 660
Finansieringsverksamheten			
Upptagna långfristiga lån	10 905 667	0	3 000 000
Upptagna kortfristiga lån	0	0	6 000 000
Amortering av låneskulder	-1 249 992	-624 996	0
Nyemissioner	18 740 405	41 118 780	5 800 000
Emissionsutgifter	-95 040	-3 879 770	-332 546
Omräkningsdifferens	-6 125 855	0	0
Lämnade lån till dotterföretag	-16 939 721	-15 859 413	-15 204 335
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	5 235 464	20 754 601	-736 881
Periodens kassaflöde	-6 157 053	9 109 165	-7 773 541
Likvida medel vid periodens början	9 977 835	868 670	8 642 211
Likvida medel vid periodens slut	3 820 782	9 977 835	868 670
Summa disponibla likvida medel	3 820 782	9 977 835	868 670



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	245 149 769	-239 185 543	12 182 943
Aktiekapital	1 474 070	-1 474 070	0	0	0
Tecknade optioner	1 053 359		17 907 110	0	18 960 469
Emissionskostnader	0	0	-95 040	0	-95 040
Kostnad optioner	0	0	0	1 218 079	1 218 079
Omräkningsdifferens	0	0	0	3 151 690	3 151 690
PERIODENS RESULTAT	0	0	0	-43 587 553	-43 587 553
VID PERIODENS SLUT	7 272 076	0	262 961 839	-278 403 327	-8 169 412

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	1 053 359	0	17 907 110	0	18 960 469
Emissionskostnader	0	0	-95 040	0	-95 040
Kostnader optioner	0	0	0	1 218 079	1 218 079
Periodens resultat	0	0	0	-16 983 828	-16 983 828
VID PERIODENS SLUT	7 272 076	0	262 961 838	-169 344 331	100 889 583

FÖRÄNDRINGAR I ANTAL AKTIER MODERBOLAG

Belopp i SEK	2025 HELÅR	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	21 067 187	54 312 974	0	10 707 317	0
Kvittningsemission	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

ALLMÄNT

PERSONAL

Antalet anställda i moderbolaget uppgick per den 31 december 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 december 2025 till 33 personer (25 personer).

Medelantalet anställda i koncernen för perioden uppgick till 26 personer (25 personer).

Bolaget har vid rapportdatum cirka 81 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

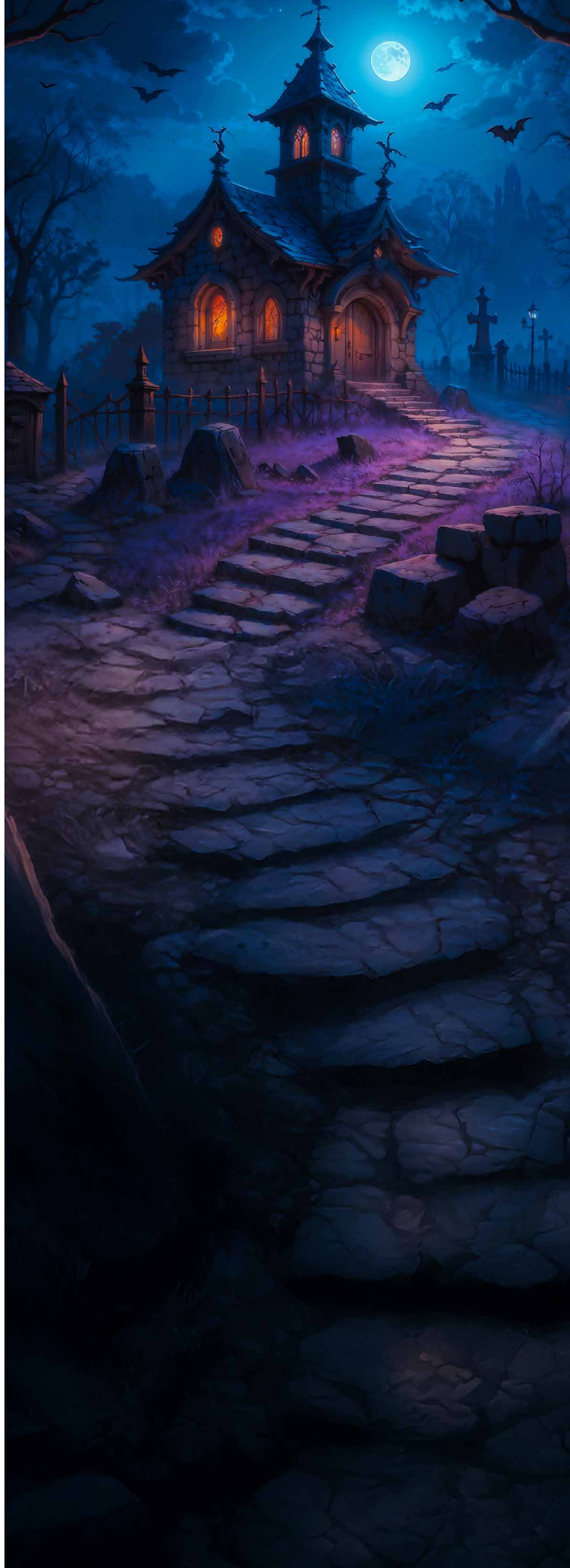
Gaming Corps bedriver inte någon tillståndspliktig verksamhet enligt miljöbalken (1998:808). Då Bolaget utvecklar spel som utgör mjukvara och inte resulterar i en fysisk produkt finns begränsat miljömässigt fokus i själva utvecklingen. I den operativa vardagen söker ledningen säkerställa ett ansvarsfullt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

Bolaget utvecklar spel med design inspirerad av spel-produkter 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 nov Gaming Corps rekryterar ny Chief Commercial Officer för att driva nästa tillväxtfas

Den 14 nov Gaming Corps: Kvartalsrapport Q3 2025

Den 5 dec Valberedning utsedd inför årsstämman 2026

Den 5 dec Gaming Corps rekryterar ny CFO

VÄSENTLIGA HÄNDELSE EFTER PERIODENS SLUT

Den 15 jan Gaming Corps tecknar avtal med bet365

ÖVRIGA UPPLYSNINGAR

PRINCIPER FÖR DELÅRSRAPPORTENS UPPRÄTTANDE

Regelverket K3 har använts för denna delårsrapport och den 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 aktiverat 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 2025 till 174,2 MSEK.

GRANSKNING

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

THANK YOU



KOMMANDE REDOVISNINGSTILLFÄLLEN

Delårsrapport Q1 2026 publiceras 2026-05-15

Delårsrapport Q2 2026 publiceras 2026-08-28

Delårsrapport Q3 2026 publiceras 2026-11-13

Delårsrapport Q4 2026 publiceras 2027-02-19

KONTAKTINFORMATION

POSTADRESSER

Gaming Corps AB
Traktorgatan 2
745 37 Enköping
Sweden

Gaming Corps Malta Ltd
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

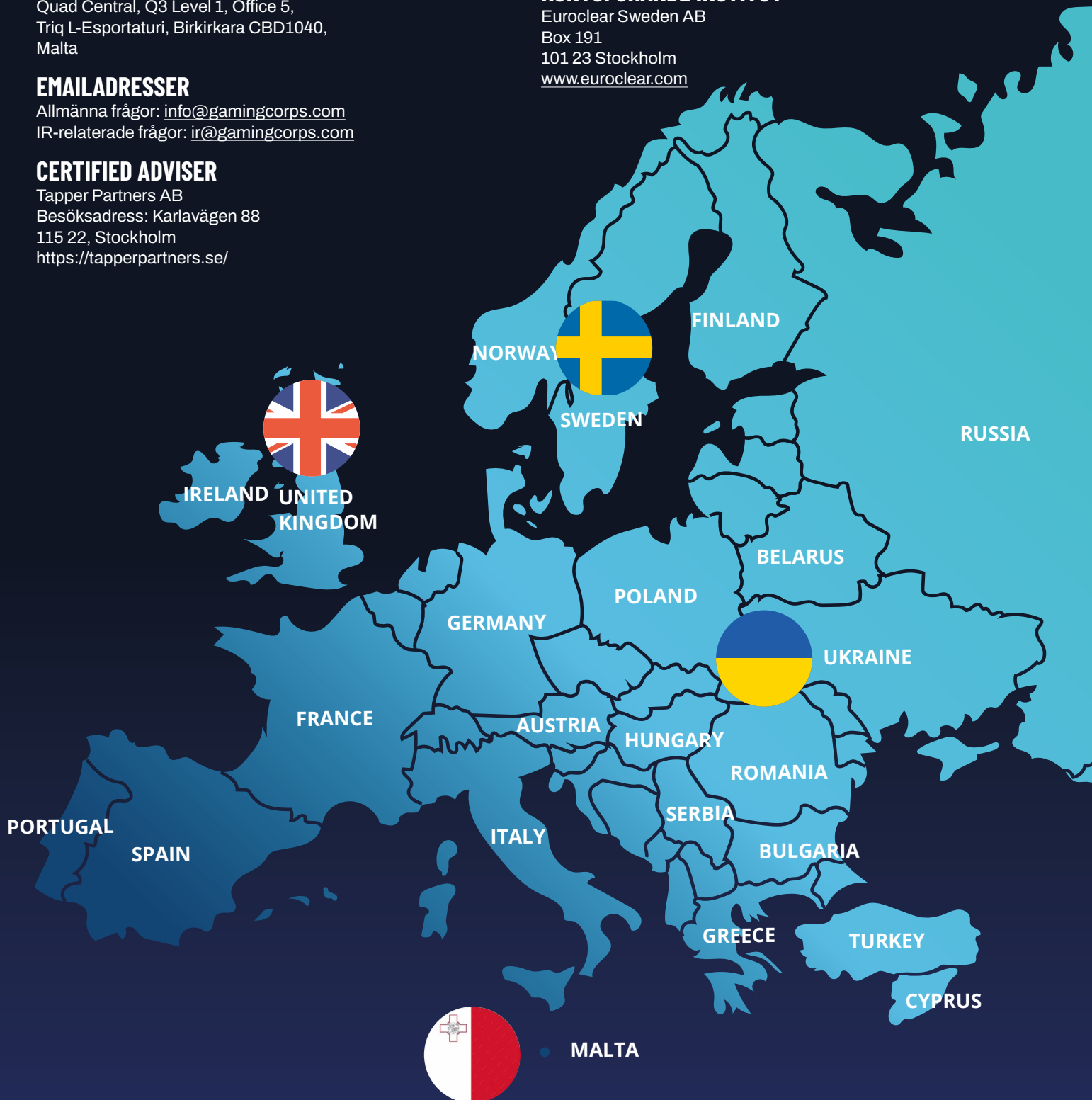
Tapper Partners AB
Besöksadress: Karlavägen 88
115 22, Stockholm
<https://tapperpartners.se/>

REVISOR

ÖhrlingsPricewaterhouseCoopers AB
Box 179
751 04 Uppsala
www.pwc.se

KONTOFÖRANDE INSTITUT

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



WWW.GAMINGCORPS.COM/



2025