

Delårsrapport  
fjärde kvartalet  
2024

1 oktober – 31 december



# Innehåll

Fjärde kvartalet 2024	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 Q4	8
<b>Affärsområde iGaming</b>	<b>9</b>
Casino Slots	11
Table Games	12
Multiplier Games	13
Mine Games	14
Plinko Games	15
Smash4cash	16
<b>Finansiell översikt</b>	<b>17</b>
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/](http://www.gamingcorps.com/corporate/investor-relations/)

# Fjärde kvartalet 2024

## Nyckeltal

	KONCERN OKT-DEC 2024	KONCERN OKT-DEC 2023
Nettomsättning	9,74 MSEK	6,97 MSEK
Rörelseresultat	-9,81 MSEK	-5,67 MSEK
Resultat efter finansiella poster	-8,64 MSEK	-8,69 MSEK
Resultat per aktie före utspädning	-0,11 SEK	-0,15 SEK
Resultat per aktie efter utspädning	-0,11 SEK	-0,15 SEK

## Väsentliga händelser under perioden

- Den 2 okt Gaming Corps publicerar prospekt i samband med Bolagets företrädesemission
- Den 11 okt Inbjudan till digital investerarträff med Gaming Corps
- Den 16 okt Gaming Corps först ut med certifierat Crash-spel på den portugisiska marknaden
- Den 22 okt Gaming Corps offentliggör utfall i företrädesemission av Units
- Den 12 nov Gaming corps tecknar avtal för den amerikanska marknaden med EQL-Games
- Den 15 nov Global iGaming-koncern investerar i Gaming Corps – Bolaget genomför en riktad emission av Units om totalt 19,8 MSEK
- Den 15 nov Gaming Corps kallar till extra bolagsstämma
- Den 26 nov Gaming Corps avger delårsrapport för tredje kvartalet 2024
- Den 3 dec Gaming Corps publicerar kommuniké från extra bolagsstämma
- Den 9 dec Gaming Corps lämnar marknadsuppdatering

## Väsentliga händelser efter periodens slut

- Den 10 jan Gaming Corps live med 50+ titlar på den nyreglerade brasilianska iGaming-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

**5 000+**  
AKTIEÄGARE

MALTA  
SVERIGE  
STORBRIANNIEN

**52** MEDARBETARE

VI ÄR NU LIVE PÅ  
**1 570+** KASINON

GCOR NOTERAD  
SEDAN 2015

# VD har ordet

## Kära aktieägare,

2024 läggs till handlingarna som ett styrkebesked. Vi har inte bara gjort rekordkvartal tre kvartal i rad sett till våra intäkter utan också tagit ett flertal viktiga kliv på vår resa mot lönsamhet.

Vi inledde året med att släppa en helt ny varumärkesidentitet och hemsida, för att effektivare positionera Gaming Corps på marknaden och tydliggöra vår höga ambition som bolag. Under Q1 skedde också majoriteten av utvecklingen kring storsläppet Snoops High Rollers, tillsammans med världsartisten Snoop Dogg. Spelet lanserades sedan i början av Q2 genom ett exklusivt samarbete med den ledande onlinekasinooperatören Roobet. Det starka andra kvartalet bjöd utöver den lanseringen på rekordnivåer gällande omsättning, spelarantal, insatsvärden och antalet onlinekasinon i distributionsnätverket. Här såg vi också att efterfrågan på vår Smash4Cash-serie ökade snabbt.

Omsättningen ökade sedan ytterligare under Q3 och även EBITDA förbättrades signifikant, samtidigt som antalet spelare istället minskade. Denna minskning var en naturlig följd av det strategiska beslut vi tog i början av året om att tillfälligt minska antalet nya spel för att istället fokusera på att skapa rätt långsiktiga förutsättningar för Gaming Corps framtid. Med den planen på plats möjliggjordes effektivare satsningar inom framför allt sälj och marknad samtidigt som vi också skruvade upp spelproduktionen igen.

Det nyligen avslutade fjärde kvartalet blev årets tredje rekordkvartal sett till vår omsättning, som landade på 9,7 MSEK, men hade också ett starkt fokus på långsiktig finansiering. Huvudspåret i denna finansiering var den företrädesemission som vi genomförde för att fortsätta vår tillväxtresa. Emissionen tecknades till 44,7 procent vilket var över medianen för teckningsgrad sett till andra genomförda företrädesemissioner på den svenska aktiemarknaden under Q3. Strax därefter blev den också totalt sett övertecknad när en väletablerad global iGaming-koncern valde att investera nästan 20 MSEK via en riktad emission på samma villkor. iGaming-koncernen blev därmed också en av våra största aktieägare, vars erfarenhet och breda nätverk kommer att stärka oss ytterligare både i skrivande stund och på sikt. Finansieringen kom med stora kostnader för oss som bolag och påverkade kvartalets resultat negativt med närmare 4 miljoner. Samtidigt var den väldigt viktig för oss då den innebär att vi säkrat kapital för att stärka vår finansiella stabilitet framöver och därmed kan fortsätta arbeta fokuserat mot målet att uppnå lönsamhet.

Det var också under årets sista kvartal som vi började se faktiska resultat från vårt nya affärsområde RGS (Remote Game Server) som lanserades i augusti. De spelstudios som vi erbjuder RGS-erbjudandet till kan bygga på vår befintliga teknologi och får också direkt åtkomst till alla våra godkända licenser och marknader. De kan därmed enkelt lansera spel genom hela Gaming Corps breda distributionsnätverk.

Apropå just RGS så är det otroligt glädjande att den globala iGaming-koncern som så sent som i augusti tecknat ett avtal med ett ordervärde om 7 MSEK nyligen valde att inte bara fördubbla det åtagandet till 14 MSEK årligen, utan dessutom valde att skriva om avtalet till ett löpande samarbete över tid. Det här innebär att vi utöver våra redan planerade ordinarie spelsläpp under året kommer att släppa ytterligare ungefär ett nytt spel per månad efter sommaren och framåt. Här vill jag passa på att poängtera att redan det initiala ordervärdet var på en nivå som hade en signifikant påverkan på vår omsättning, så denna fördubbling av samarbetets omfattning samtidigt som det också ändrats till ett rullande tillsvidareavtal, är mycket goda nyheter för Gaming Corps. Vissa diskussioner förs även kring ytterligare fördjupning av detta samarbete.

Vi har som tidigare nämnts ökat vårt fokus på spelutveckling igen. Bland annat utvecklar vi en helt ny och unik spelmotor som är en hybrid mellan klassiskt RNG och live. Vi har stora förhoppningar på den och det ska bli väldigt spännande att se hur den tas emot på marknaden. Utöver det släpper vi även nya generationer av flera av våra befintliga icke-traditionella spelmotorer, där vi adderar nya funktioner och unika upplevelser för spelarna. Totalt planerar vi att släppa över 30 spel under helåret 2025.

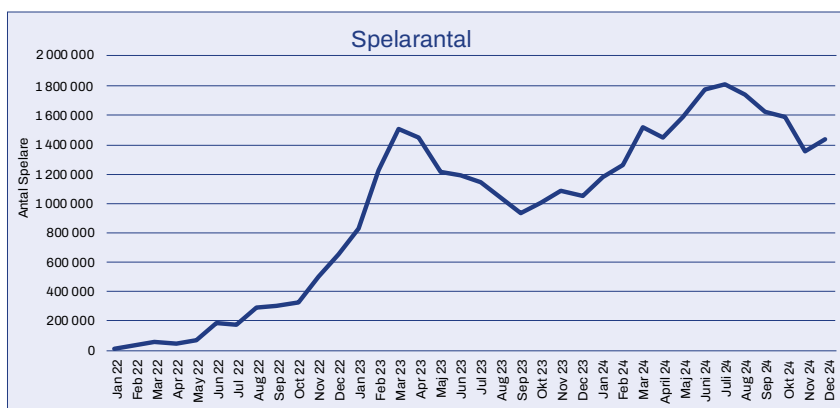
Organisatoriskt har vi förstärkt, och kommer också att fortsätta förstärka, vårt kommersiella team för att öka bolagets intäkter på resan mot lönsamhet. Vi ser nu fram emot att jobba stenhårt tillsammans under 2025 för ökat värdeskapande för oss aktieägare.

Jag vill som alltid tacka för ert engagemang och support.

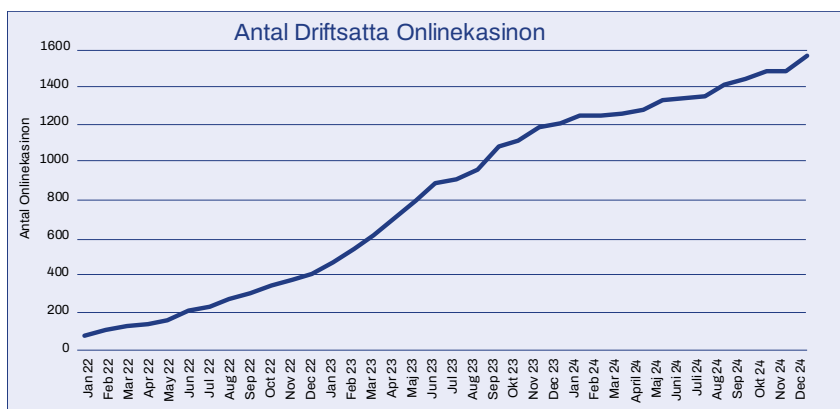
Med vänliga hälsningar,  
Juha Kauppinen  
VD Gaming Corps AB



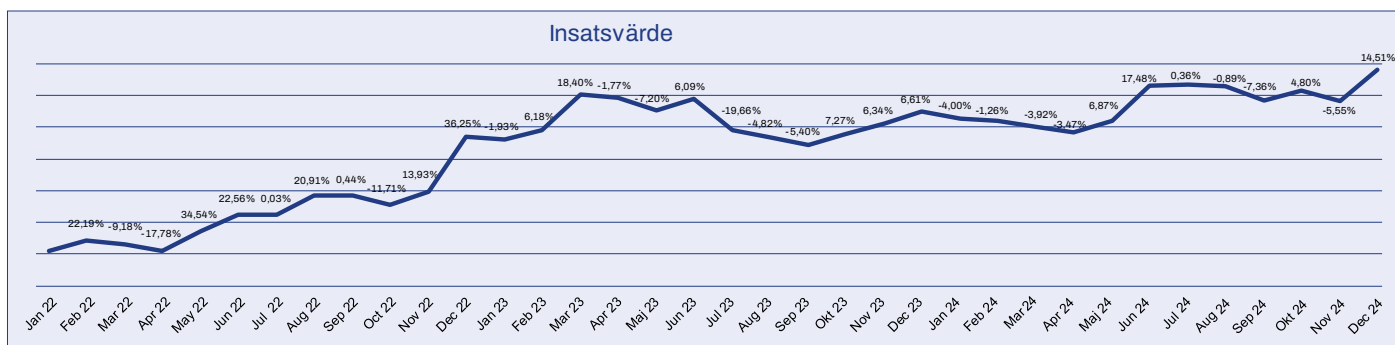
## Antal spelare



## Antal driftsatta onlinekasinon



## Insatsvärde (procentuell förändring)



# 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

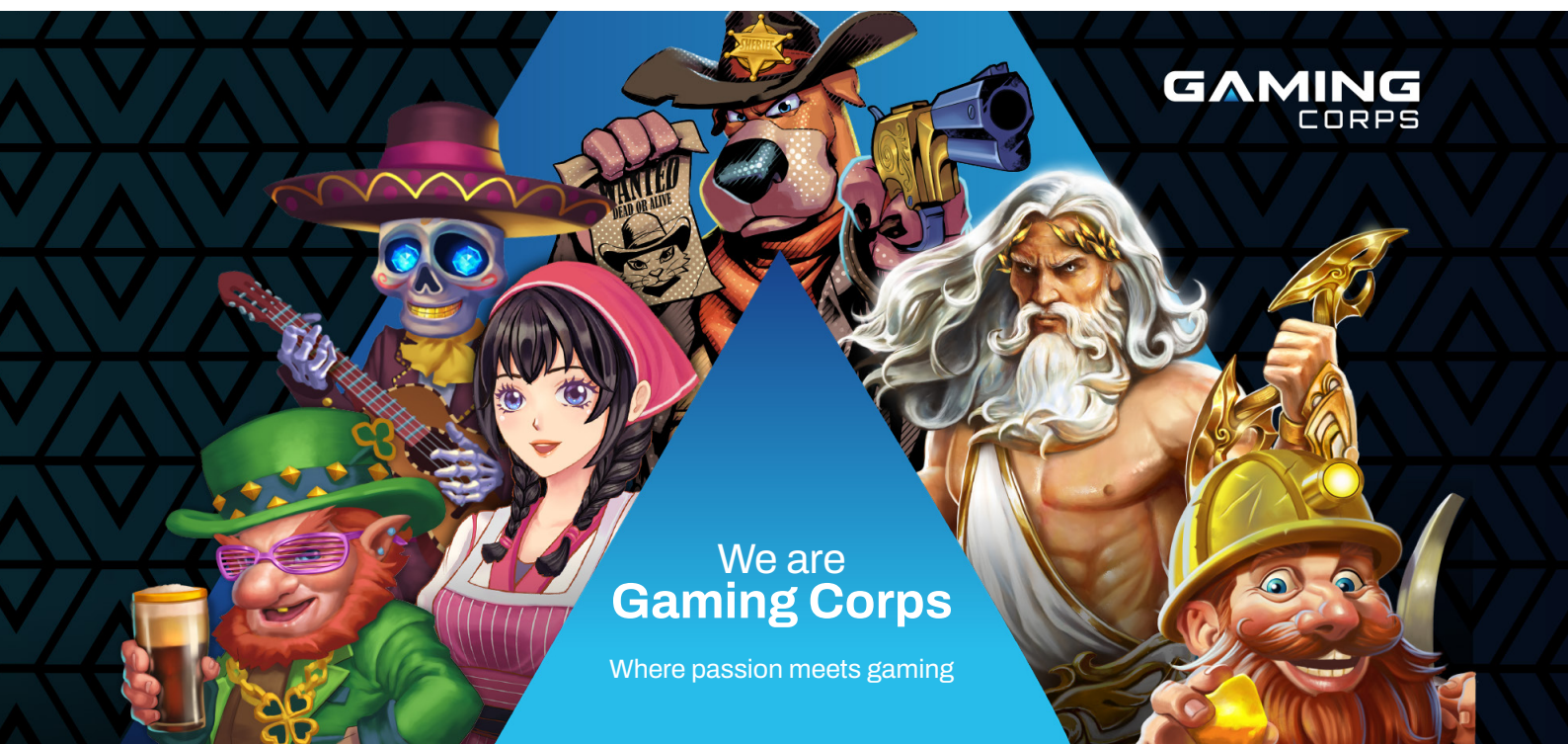
Gaming Corps har sitt säte i Uppsala och helägda dotterbolag på Malta, från vilka medarbetarna arbetat på distans och där all spelutveckling sker. Verksamheten på Malta bedrivs av Gaming Corps Malta Ltd. som ägs av Gaming Corps Holding Ltd. som i sin tur är ett helägt dotterbolag till Gaming Corps AB 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 52 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 skraddarsydda 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 1 570 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.



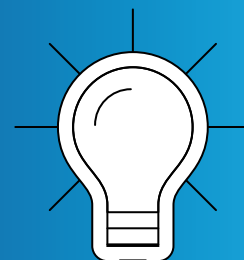
## GAMING CORPS AFFÄRSIDÉ

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



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

## 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.

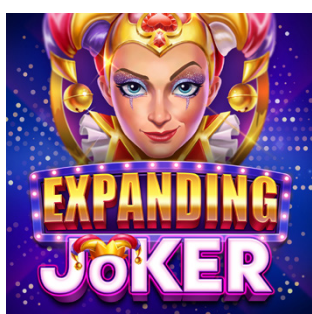
# Publicerade spel Q4



Fire and Freedom



Snoops High Rollers



Expanding Joker



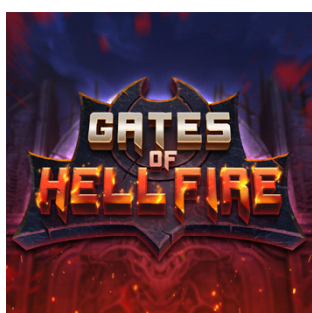
Buffalo Bash



Lobster Hotpot 2



Xmas Unwrapped



Gates of Hellfire

## Kommande spel \_\_\_\_\_



Hoop Champion



# Affärsområde iGaming

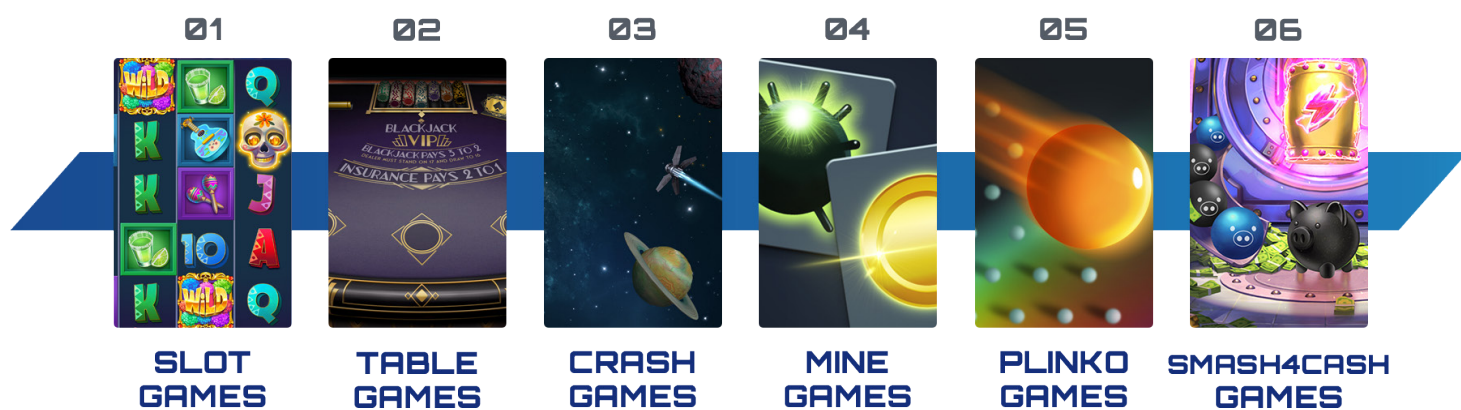
# iGaming

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**.





## 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

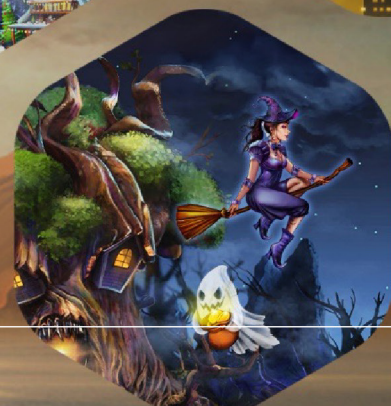
**TABLE GAMES** är kasinospel som består av klassiska bordsspel i digital form såsom Blackjack, Baccarat och Roulette. I den digitala världen har utvecklare oftast hållit sig nära verkligheten i termer av hur spelen ser ut och fungerar, det vill säga man försöker i den mån det går att efterlikna det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

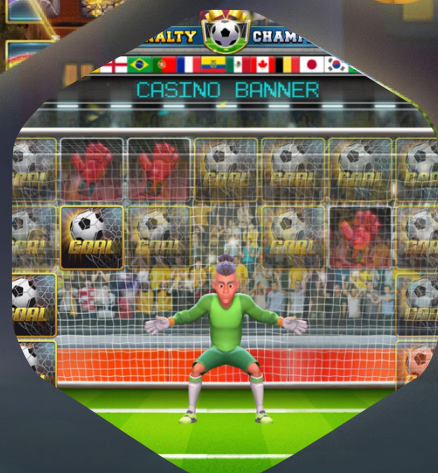


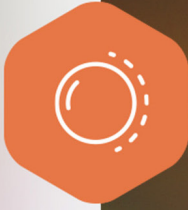


## Mine Games

**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.

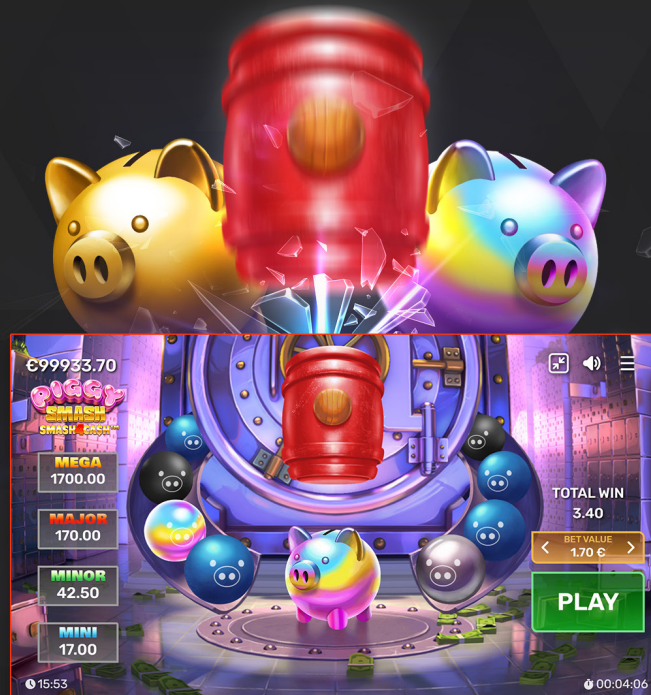




## Smash4cash

### 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 har koncernen intäkter om totalt ca 9,7 MSEK. Dessa intäkter 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 1 570 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

Efter den nyligen genomförda företrädesemissionen och den riktade emissionen, samt det kommande utfallet av optionerna, gör styrelsen bedömningen att bolaget, baserat på nuvarande prognoser och bedömningar av bolagets framtida utveckling, har tillräckliga finansiella resurser för att säkerställa drift och verksamhet i minst 12 månader framåt. Dock finns en risk att om utfallet av optionerna eller bolagets framtida intäkter inte utvecklas som förväntat, kan ytterligare kapitalbehov uppstå, vilket skulle kunna påverka bolagets finansiella stabilitet och drift.

## 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 27 av de totalt 52 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 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.

## 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 30 december 2024, var sista avslutet på kursen 0,59 SEK per aktie vilket motsvarar ett börsvärde om cirka 55,9 MSEK baserat på 94 892 953 utestående aktier.

### AKTIEKAPITAL

Per den 31 december 2024 uppgick antalet aktier i Gaming Corps till 94 892 953 till fullo betalda stamaktier med ett kvotvärde om 0,05 kr. Efter rapportdatum har ytterligare 29 481 392 stycken aktier registrerats efter genomförd kvittningsemission om 19 162 904 SEK.

## NYCKELTAL KONCERN

Belopp i SEK	OKT-DEC 2024	OKT-DEC 2023	JAN-DEC 2024	JAN-DEC 2023
Nettoomsättning	9 742 781	6 973 957	35 397 079	31 121 077
EBITDA	-9 294 820	-5 221 758	-23 284 319	-20 514 564
Rörelseresultat	-9 807 459	-5 667 658	-25 098 339	-22 464 761
Periodens resultat	-8 644 298	-8 692 391	-23 697 205	-24 080 811
Soliditet vid periodens utgång %	39,9%	9,6%	39,9%	9,6%
Räntabilitet på eget kapital %	neg.	neg.	neg.	neg.
Eget kapital per aktie				
före utspädning kr	0,10	0,03	0,10	0,20
efter utspädning kr	0,07	0,02	0,07	0,20
Aktiens slutkurs för perioden	0,59	1,40	0,59	1,40
Resultat per aktie				
före utspädning kr	-0,11	-0,15	-0,32	-0,41
efter utspädning	-0,11	-0,15	-0,32	-0,41
Antal aktier vid periodens slut*	124 374 345	67 001 619	124 374 345	67 001 619
Utestående personaloptioner **	3 255 000	1 100 000	3 255 000	1 100 000
Utestående teckningsoptioner	51 259 664		51 259 664	
Genomsnittligt antal aktier	80 374 772	59 433 892	72 933 390	59 423 840
Antal anställda				
i genomsnitt	25	22	23	21
vid periodens slut	25	22	25	22

\*) I saldot för 2024 ingår 29.481.392 stycken nyemitterade aktier, vilka registrerats efter bokslutsdatum.

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

# RESULTATRÄKNING KONCERN

Belopp i SEK	OKT-DEC 2024	OKT-DEC 2023	JAN-DEC 2024	JAN-DEC 2023
<b>Rörelsens intäkter m.m</b>				
Nettoomsättning	9 742 781	6 973 957	35 397 079	31 121 077
Aktiverat arbete för egen räkning	614 849	0	614 849	0
Övriga rörelseintäkter	38 429	181 557	144 535	361 033
	<b>10 396 059</b>	<b>7 155 514</b>	<b>36 156 463</b>	<b>31 482 110</b>
<b>Rörelsens kostnader</b>				
Övriga externa kostnader	-12 004 183	-7 336 433	-34 941 901	-32 443 367
Personalkostnader	-7 642 902	-4 874 037	-24 272 598	-19 303 502
Av- och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	-512 639	-445 900	-1 814 020	-1 950 197
Övriga rörelsekostnader	-43 794	-166 802	-226 283	-249 805
<b>Rörelseresultat</b>	<b>-9 807 459</b>	<b>-5 667 658</b>	<b>-25 098 339</b>	<b>-22 464 761</b>
<b>Finansiella poster</b>				
Valutaförändringar långfristiga fordringar	1 600 254	-2 748 834	3 428 435	-413 275
Nedskrivning av fordringar i andra företag	0	0	0	-474 701
Räntekostnader och liknande resultatposter	-437 093	-275 899	-2 027 301	-728 074
<b>Resultat efter finansiella poster</b>	<b>-8 644 298</b>	<b>-8 692 391</b>	<b>-23 697 205</b>	<b>-24 080 811</b>
<b>Resultat före skatt</b>	<b>-8 644 298</b>	<b>-8 692 391</b>	<b>-23 697 205</b>	<b>-24 080 811</b>
Skatt på periodens resultat	0	0	0	0
<b>PERIODENS RESULTAT</b>	<b>-8 644 298</b>	<b>-8 692 391</b>	<b>-23 697 205</b>	<b>-24 080 811</b>

# BALANSRÄKNING KONCERN

Belopp i SEK	2024-12-31	2023-12-31	2022-12-31
<b>TILLGÅNGAR</b>			
Tecknat, ej inbetalt aktiekapital	0	5 800 000	0
<b>Anläggningstillgångar</b>			
<b>Immateriella anläggningstillgångar</b>			
Balanserade utgifter	4 510 025	0	0
Övriga immateriella tillgångar	1 638 503	3 194 380	4 831 197
	6 148 528	8 994 380	4 831 197
<b>Materiella anläggningstillgångar</b>			
Inventarier, verktyg och installationer	152 200	195 719	415 531
	152 200	195 719	415 531
<b>Finansiella anläggningstillgångar</b>			
Andra långfristiga värdepappersinnehav	1 100 001	1 100 001	1 100 001
Andra långfristiga fordringar	0	0	52 193
	<b>1 100 001</b>	<b>1 100 001</b>	<b>1 152 194</b>
<b>SUMMA ANLÄGGNINGSTILLGÅNGAR</b>	<b>7 400 729</b>	<b>10 290 100</b>	<b>6 398 922</b>
<b>Omsättningstillgångar</b>			
<b>Kortfristiga fordringar</b>			
Kundfordringar	2 981 076	1 195 998	761 120
Övriga fordringar	2 698 857	563 529	1 048 558
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	5 612 997	4 037 697	4 183 405
	<b>11 292 930</b>	<b>5 797 224</b>	<b>5 993 083</b>
<b>Kassa och bank</b>	<b>11 834 214</b>	<b>1 477 607</b>	<b>9 591 264</b>
<b>Summa omsättningstillgångar</b>	<b>23 127 144</b>	<b>7 274 831</b>	<b>15 584 347</b>
<b>SUMMA TILLGÅNGAR</b>	<b>30 527 873</b>	<b>17 564 931</b>	<b>21 983 269</b>
<b>EGET KAPITAL OCH SKULDER</b>			
<b>Eget kapital</b>			
Aktiekapital	4 744 647	2 971 695	2 907 625
Ej registrerat aktiekapital	1 474 070	378 386	0
Övrigt tillskjutet kapital	245 149 769	211 855 023	201 114 859
Balanserat resultat inkl. periodens resultat	-239 185 543	-213 524 041	-190 587 940
<b>SUMMA EGET KAPITAL</b>	<b>12 182 943</b>	<b>1 681 063</b>	<b>13 434 544</b>
<b>Långfristiga skulder</b>			
Skulder till kreditinstitut	3 125 012	0	0
Andra långfristiga skulder	3 000 000	3 000 000	0
	<b>6 125 012</b>	<b>3 000 000</b>	<b>0</b>
<b>Kortfristiga skulder</b>			
Skulder till kreditinstitut	1 249 992	5 000 000	0
Leverantörsskulder	5 053 563	2 252 143	1 734 407
Övriga kortfristiga skulder	2 221 935	3 789 268	5 443 808
Upplupna kostnader & förutbetalda intäkter	3 694 428	1 842 457	1 370 510
	<b>12 219 918</b>	<b>12 883 868</b>	<b>8 548 725</b>
<b>SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER</b>	<b>30 527 873</b>	<b>17 564 931</b>	<b>21 983 269</b>
Ställda säkerheter	5 000 000	5 000 000	1 000 000
<b>Summa säkerhet och ansvarsförbindelser</b>	<b>5 000 000</b>	<b>5 000 000</b>	<b>1 000 000</b>

# KASSAFLÖDESANALYS KONCERN

Belopp i SEK	JAN-DEC 2024	JAN-DEC 2023	JAN-DEC 2022
<b>Den löpande verksamheten</b>			
Rörelseresultat efter avskrivningar	-25 098 339	-22 464 761	-24 867 278
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	1 814 020	1 950 197	1 942 098
Erlagd ränta	-2 027 302	-728 074	-195 271
<b>Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar i rörelsekapitalet</b>	<b>-25 311 621</b>	<b>-21 242 638</b>	<b>-23 120 451</b>
<b>Kassaflöde från förändringar i rörelsekapital</b>			
Ökning (-) / minskning (+) av kortfristiga fordringar	304 294	-673 616	-2 365 080
Ökning (+) / minskning (-) av kortfristiga skulder	3 245 974	-664 857	1 654 326
<b>Kassaflöde från den löpande verksamheten</b>	<b>-21 761 353</b>	<b>-22 581 111</b>	<b>-23 831 205</b>
<b>Investeringsverksamheten</b>			
Investeringar immateriella anläggningstillgångar	-4 496 054	0	0
Investeringar materiella anläggningstillgångar	0	0	-167 707
<b>Kassaflöde från investeringsverksamheten</b>	<b>-4 496 054</b>	<b>0</b>	<b>-167 707</b>
<b>Finansieringsverksamheten</b>			
Upptagna långfristiga lån	0	3 000 000	0
Upptagna kortfristiga lån	0	6 000 000	8 500 000
Amortering av låneskulder	-624 996	0	-1 500 000
Nyemission	41 118 780	5 800 000	26 500 000
Emissionsutgifter	-3 879 770	-332 546	-198 456
<b>Kassaflöde från finansieringsverksamheten</b>	<b>36 614 014</b>	<b>14 467 454</b>	<b>33 301 544</b>
<b>Periodens kassaflöde</b>	<b>10 356 607</b>	<b>-8 113 657</b>	<b>9 302 632</b>
Likvida medel vid periodens början	1 477 607	9 591 264	288 632
Likvida medel vid periodens slut	11 834 214	1 477 607	9 591 264
<b>SUMMA DISPONIBLA LIKVIDA MEDEL</b>	<b>11 834 214</b>	<b>1 477 607</b>	<b>9 591 264</b>

## RESULTATRÄKNING MODERBOLAG

Belopp i SEK	OKT-DEC 2024	OKT-DEC 2023	JAN-DEC 2024	JAN-DEC 2023
<b>Rörelsens intäkter m.m</b>				
Nettoomsättning	7 993 632	7 268 339	29 535 895	27 677 903
Övriga rörelseintäkter	38 429	181 557	144 535	361 033
	<b>8 032 061</b>	<b>7 449 896</b>	<b>29 680 430</b>	<b>28 038 936</b>
<b>Rörelsens kostnader</b>				
Övriga externa kostnader	-11 667 968	-8 267 397	-37 889 657	-31 310 562
Personalkostnader	-1 038 587	-868 767	-3 315 433	-2 811 729
Av- och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	0	0	0	-35 520
Övriga rörelsekostnader	-43 794	-166 802	-226 283	-249 805
<b>Rörelseresultat</b>	<b>-4 718 288</b>	<b>-1 853 070</b>	<b>-11 750 943</b>	<b>-6 368 680</b>
<b>Finansiella poster</b>				
Valutförändringar långfristiga fordringar	1 600 254	-2 748 834	3 428 435	-413 275
Nedskrivning av fordringar i andraföretag	0	0	0	-474 701
Räntekostnader och liknande resultatposter	-437 126	-317 426	-2 027 334	-726 104
<b>Resultat efter finansiella poster</b>	<b>-3 555 160</b>	<b>-4 919 330</b>	<b>-10 349 842</b>	<b>-7 982 760</b>
Resultat före skatt	-3 555 160	-4 919 330	-10 349 842	-7 982 760
Skatt på periodens resultat	0	0	0	0
<b>PERIODENS RESULTAT</b>	<b>-3 555 160</b>	<b>-4 919 330</b>	<b>-10 349 842</b>	<b>-7 982 760</b>

# BALANSRÄKNING MODERBOLAG

Belopp i SEK	2024-12-31	2023-12-31	2022-12-31
<b>TILLGÅNGAR</b>			
Tecknat, ej inbetalt aktiekapital	0	5 800 000	0
<b>Anläggningstillgångar</b>			
<b>Immateriella anläggningstillgångar</b>			
Övriga immateriella tillgångar	0	0	35 520
	<b>0</b>	<b>5 800 000</b>	<b>35 520</b>
<b>Finansiella anläggningstillgångar</b>			
Andelar i koncernföretag	12 520	12 520	12 520
Andra långfristiga värdepappersinnehav	1 100 001	1 100 001	1 100 001
Fordringar koncernföretag	90 471 949	72 334 032	58 197 307
Lämnade depositioner	0	0	52 193
	<b>91 584 470</b>	<b>73 446 553</b>	<b>59 362 021</b>
<b>SUMMA ANLÄGGNINGSTILLGÅNGAR</b>	<b>91 584 470</b>	<b>79 246 553</b>	<b>59 397 541</b>
<b>Omsättningstillgångar</b>			
<b>Kortfristiga fordringar</b>			
Kundfordringar	2 008 295	807 222	731 018
Övriga fordringar	2 598 994	485 994	922 475
Förutbetalda kostnader	4 410 229	3 104 548	2 797 866
	<b>9 017 518</b>	<b>4 397 764</b>	<b>4 451 359</b>
<b>Kassa och bank</b>	<b>9 977 835</b>	<b>868 670</b>	<b>8 642 211</b>
<b>Summa omsättningstillgångar</b>	<b>18 995 353</b>	<b>5 266 434</b>	<b>13 093 570</b>
<b>SUMMA TILLGÅNGAR</b>	<b>110 579 823</b>	<b>84 512 987</b>	<b>72 491 111</b>
<b>EGET KAPITAL OCH SKULDER</b>			
<b>Eget kapital</b>			
<b>Bundet eget kapital</b>			
Aktiekapital	4 744 647	2 971 695	2 907 625
Ej registrerat aktiekapital	1 474 070	378 386	0
<b>Fritt eget kapital</b>			
Överkursfond	245 149 769	211 855 023	201 114 859
Balanserat resultat	-143 228 741	-136 399 670	-132 224 814
Periodens resultat	-10 349 842	-7 984 760	-4 729 863
<b>SUMMA EGET KAPITAL</b>	<b>97 789 903</b>	<b>70 820 674</b>	<b>67 067 807</b>
<b>Långfristiga skulder</b>			
Skulder till kreditinstitut	3 125 012	0	0
Andra långfristiga skulder	3 000 000	3 000 000	0
	<b>6 125 012</b>	<b>3 000 000</b>	<b>0</b>
<b>Kortfristiga skulder</b>			
Skulder till kreditinstitut	1 249 992	5 000 000	0
Leverantörsskulder	1 739 704	1 466 591	72 852
Skulder till koncernföretag	87 040	87 040	87 040
Övriga kortfristiga skulder	622 420	2 536 675	4 264 246
Upplupna kostnader & förutbetalda intäkter	2 965 752	1 602 007	999 166
<b>Summa kortfristiga skulder</b>	<b>6 664 908</b>	<b>10 692 313</b>	<b>5 423 304</b>
<b>SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER</b>	<b>110 579 823</b>	<b>84 512 987</b>	<b>72 491 111</b>
Ställda säkerheter	5 000 000	5 000 000	1 000 000
<b>Summa säkerhet och ansvarsförbindelser</b>	<b>5 000 000</b>	<b>5 000 000</b>	<b>1 000 000</b>



# KASSAFLÖDESANALYS MODERBOLAG

Belopp i SEK	JAN-DEC 2024	JAN-DEC 2023	JAN-DEC 2022
<b>DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN</b>			
Rörelseresultat efter avskrivningar	-11 750 943	-6 368 680	-5 163 534
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	0	35 520	126 720
Erlagd ränta	-2 027 334	-726 104	-189 738
<b>Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar i rörelsekapitalet</b>	<b>-13 778 277</b>	<b>-7 059 264</b>	<b>-5 226 552</b>
<b>Kassaflöde från förändringar i rörelsekapital</b>			
Ökning (-) / minskning (+) av kortfristiga fordringar	1 180 246	-246 405	-1 909 431
Ökning (+) / minskning (-) av kortfristiga skulder	952 595	269 009	3 771 034
<b>Kassaflöde från den löpande verksamheten</b>	<b>-11 645 436</b>	<b>-7 036 660</b>	<b>-3 364 949</b>
<b>Finansieringsverksamheten</b>			
Upptagna långfristiga lån	0	3 000 000	0
Upptagna kortfristiga lån	0	6 000 000	8 500 000
Amortering av låneskulder	-624 996	0	-1 500 000
Nyemissioner	41 118 780	5 800 000	26 500 000
Emissionsutgifter	-3 879 770	-332 546	-198 456
Lämnade lån till dotterföretag	-15 859 413	-15 204 335	-21 454 914
<b>Kassaflöde från finansieringsverksamheten</b>	<b>20 754 601</b>	<b>-736 881</b>	<b>11 846 630</b>
<b>Periodens kassaflöde</b>	<b>9 109 165</b>	<b>-7 773 541</b>	<b>8 481 681</b>
Likvida medel vid periodens början	868 670	8 642 211	160 530
Likvida medel vid periodens slut	9 977 835	868 670	8 642 211
<b>Summa disponibla likvida medel</b>	<b>9 977 835</b>	<b>868 670</b>	<b>8 642 211</b>

# 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	2 971 695	378 386	211 855 023	-213 524 041	1 681 063
Aktiekapital	378 386	-378 386	0	0	0
Nyemission	977 943	0	11 945 997	0	12 923 940
Nyemission	0	1 474 070	17 688 834	0	19 162 904
Kvittningsemissioner	416 623	0	7 539 685	0	7 956 308
Emissionskostnader	0	0	-3 879 770	0	-3 879 770
Kostnader optioner	0	0	0	1 155 688	1 155 688
Omräkningsdifferens	0	0	0	-3 119 985	-3 119 985
<b>Årets resultat</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>-23 697 205</b>	<b>-23 697 205</b>
<b>VID PERIODENS SLUT</b>	<b>4 744 647</b>	<b>1 474 070</b>	<b>245 149 769</b>	<b>-239 185 543</b>	<b>12 182 943</b>

## FÖRÄNDRINGAR I EGET KAPITAL MODERBOLAG

Belopp i SEK	Aktiekapital	Ej reg. aktiekapital	Överkursfond	Ansamlad förlust	S:A eget kapital
Vid årets början	2 971 695	378 386	211 855 022	-144 384 429	70 820 674
Aktiekapital	378 386	-378 386	0	0	0
Nyemission	977 943	0	11 945 997	0	12 923 940
Nyemission	0	1 474 070	17 688 834	0	19 162 904
Kvittningsemissioner	416 623	0	7 539 685	0	7 956 308
Emissionskostnader	0	0	-3 879 770	0	-3 879 770
Kostnader optioner	0	0	0	1 155 689	1 155 689
<b>Årets resultat</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>-10 349 842</b>	<b>-10 349 842</b>
<b>VID PERIODENS SLUT</b>	<b>4 744 647</b>	<b>1 474 070</b>	<b>245 149 768</b>	<b>-153 578 582</b>	<b>97 789 903</b>

## FÖRÄNDRINGAR I ANTAL AKTIER MODERBOLAG

Belopp i SEK	2024 HELÅR	2023 HELÅR	2022 HELÅR	2021 HELÅR	2020 HELÅR
<b>INGÅENDE ANTAL</b>	<b>59 433 892</b>	<b>58 152 501</b>	<b>43 523 263</b>	<b>43 523 263</b>	<b>295 563 956</b>
Nyemissioner	54 312 974	0	10 707 317	0	13 466 557
Utnyttjade konvertibler	0	0	0	0	0
Kvittningsemissioner	10 627 479	1 281 391	3 921 921	0	47 860 250
Omvänd split 1:10	0	0	0	0	-313 367 500
<b>Utgående antal*</b>	<b>124 374 345</b>	<b>59 433 892</b>	<b>58 152 501</b>	<b>43 523 263</b>	<b>43 523 263</b>

\*) I utgående antal 2024 ingår 29.481.392 stycken aktier vilka registrerats efter räkenskapsårets utgång.  
(Registrerat antal aktier per 2024-12-31 uppgick till 94.892.953 aktier.)

## PERSONAL

- Antalet anställda i moderbolaget uppgick per den 31 december 2024 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 2024 till 25 personer (22 personer).
- Medelantalet anställda i koncernen för perioden uppgick till 25 personer (22 personer).
- Bolaget har vid rapportdatum cirka 52 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 2023

## 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](http://www.gamingcorps.com)

## VÄSENTLIGA HÄNDELSE UNDER PERIODEN

- Den 2 okt Gaming Corps publicerar prospekt i samband med Bolagets företrädesemission
- Den 11 okt Inbjudan till digital investerarräff med Gaming Corps
- Den 16 okt Gaming Corps först ut med certifierat Crash-spel på den portugisiska marknaden
- Den 22 okt Gaming Corps offentliggör utfall i företrädesemission av Units
- Den 12 nov Gaming corps tecknar avtal för den amerikanska marknaden med EQL-Games
- Den 15 nov Global iGaming-koncern investerar i Gaming Corps – Bolaget genomför en riktad emission av Units om totalt 19,8 MSEK
- Den 15 nov Gaming Corps kallar till extra bolagsstämma
- Den 18 Rättelse: Kallelse till extra bolagsstämma i Gaming Corps AB med rätt adress
- Den 26 nov Gaming Corps avger delårsrapport för tredje kvartalet 2024
- Den 3 dec Gaming Corps publicerar kommuniké från extra bolagsstämma
- Den 9 dec Gaming Corps lämnar marknadsuppdatering

## VÄSENTLIGA HÄNDELSE EFTER PERIODENS SLUT

- Den 10 jan Gaming Corps live med 50+ titlar på den nyreglerade brasilianska iGaming-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

## 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. Samma redovisningsprinciper och beräkningsmetoder har använts i delårsrapporten som i den senaste årsredovisningen, med undantag av att bolaget från och med 1 oktober 2004 börjat aktiverat vissa utgifter för spelutveckling.

### 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 MSEK.

### GRANSKNING

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

### KOMMANDE REDOVISNINGSTILLFÄLLEN

- Delårsrapport Q1 2025 publiceras 2025-05-16
- Delårsrapport Q2 2025 publiceras 2025-08-22
- Delårsrapport Q3 2025 publiceras 2025-11-14
- Delårsrapport Q4 2025 publiceras 2026-02-20

# KONTAKTINFORMATION

## POSTADRESSER

Gaming Corps AB  
Postbox 2066  
750 02 Uppsala  
Sweden

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

## EMAILADRESSER

Allmänna frågor: [info@gamingcorps.com](mailto:info@gamingcorps.com)  
IR-relaterade frågor: [ir@gamingcorps.com](mailto:ir@gamingcorps.com)

## CERTIFIED ADVISER

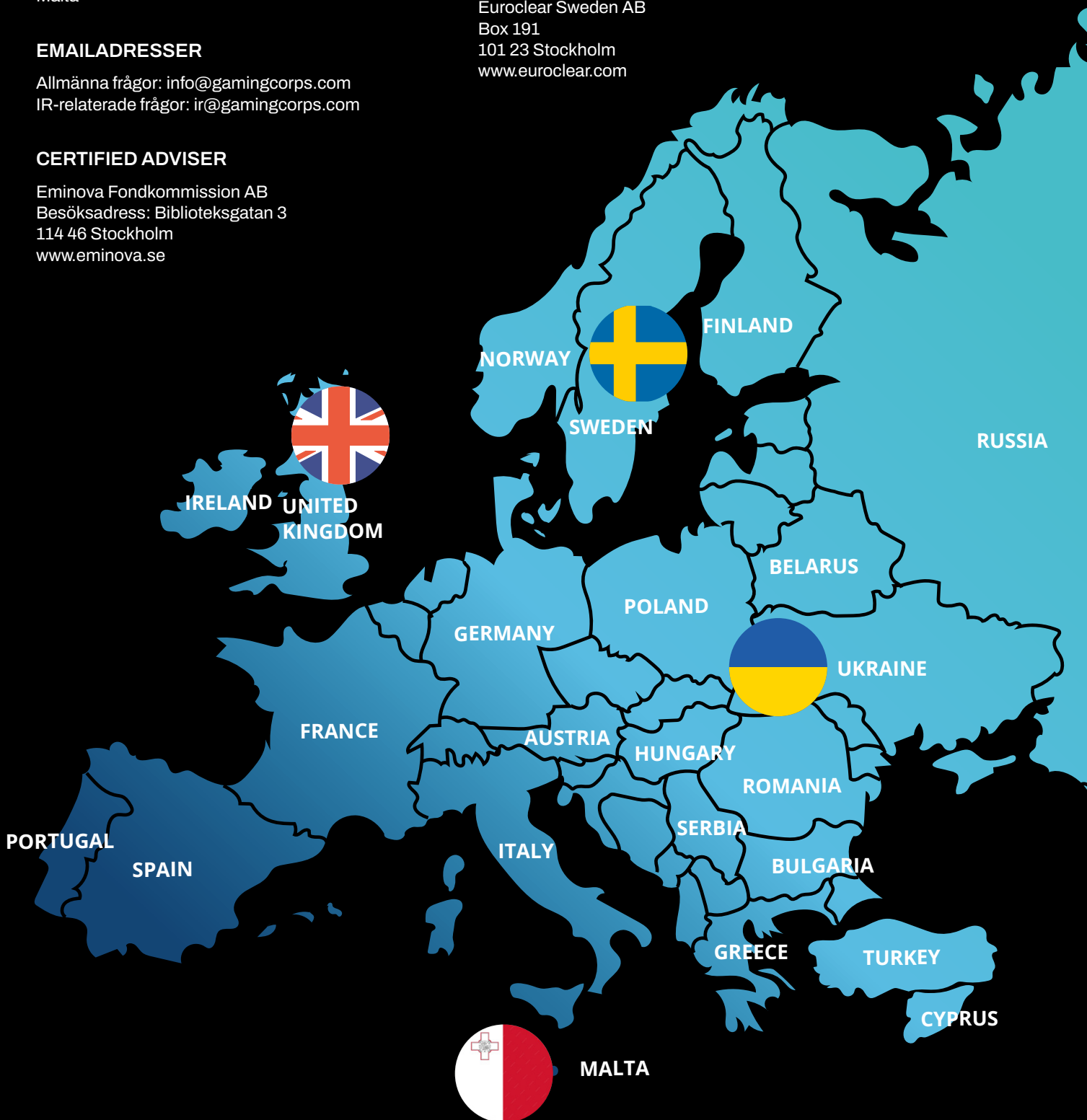
Eminova Fondkommission AB  
Besöksadress: Biblioteksgatan 3  
114 46 Stockholm  
[www.eminova.se](http://www.eminova.se)

## REVISOR

ÖhrlingspricewaterhouseCoopers AB  
Vakasalagatan 6  
753 20 Uppsala  
[www.pwc.se](http://www.pwc.se)

## KONTOFÖRANDE INSTITUT

Euroclear Sweden AB  
Box 191  
101 23 Stockholm  
[www.euroclear.com](http://www.euroclear.com)



**GAMING**  
CORPS