

Delårsrapport

FÖRSTA KVARTALET

2026

1 JAN - 31 MAR



INNEHÅLL

1. Nyckeltal	3
2. Första kvartalet 2026	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 Q1	9
8. Product Road Map Q2-Q3	10
9. Spelkategorier	12
10. Finansiell översikt	22
11. Intäkter & kostnader	24
12. Koncern	25
13. Moderbolag	29
14. Eget kapital & aktier	32
15. Allmänt	33
16. Väsentliga händelser och övriga upplysningar	34
17. Kontaktinformation	35



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

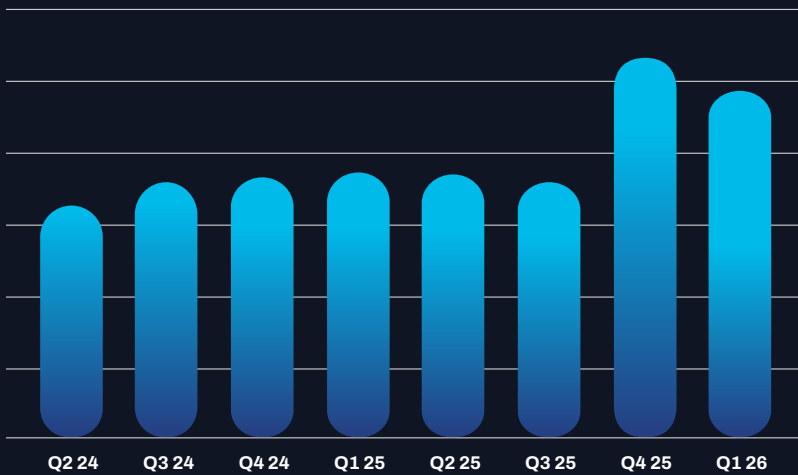


NYCKELTAL KONCERN

Belopp i KSEK	JAN-MARS 2026	JAN-MARS 2025	OKT-DEC 2025	JAN-DEC 2025
Resultat m.m.				
Nettoomsättning	15,061	10,693	15,080	48,677
Resultat för avskrivningar (EBITDA)	-10,396	-4,410	-5,640	-25,474
Rörelseresultat	-11,701	-5,005	-8,720	-31,137
Periodens resultat	-11,075	-10,942	-12,576	-40,600
Soliditet vid periodens utgång, %	neg.	62.1	neg.	neg.
Räntabilitet på eget kapital, %	neg.	neg.	neg.	neg.
Eget kapital per aktie				
före utspädning, kr	-0.11	0.20	-0.04	-0.04
efter utspädning, kr	-0.10	0.20	-0.04	-0.04
Aktiens slutkurs för perioden, kr	0.828	1.01	1.10	1.10
Resultat per aktie				
före utspädning, kr	-0.08	-0.09	-0.09	-0.29
efter utspädning, kr	-0.07	-0.09	-0.08	-0.29
Antal aktier vid periodens slut	145,441,532	124,374,345	145,441,532	145,441,532
Utestående personaloptioner*	2,775,000	3,255,000	2,775,000	2,775,000
Genomsnittligt antal aktier	145,441,532	124,374,345	145,441,532	141,930,334
Antal anställda				
i genomsnitt	35	26	33	26
vid periodens slut	37	29	33	33
Antal casinon	2180+	1640+	2100+	2100+
Antal lanserade spel	7	4	5	24

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

UTVECKLING TOTALA BETS ÅTTA KVARTAL



Väsentliga händelser under perioden

- Den 15 jan Gaming Corps tecknar avtal med bet365
- Den 20 feb Gaming Corps: Bokslutskommuniké Q4 2025

Väsentliga händelser efter periodens slut

- Den 12 maj Gaming Corps erhåller spellicens i Alberta från AGLC

4 500+
AKTIEÄGARE

81
MEDARBETARE

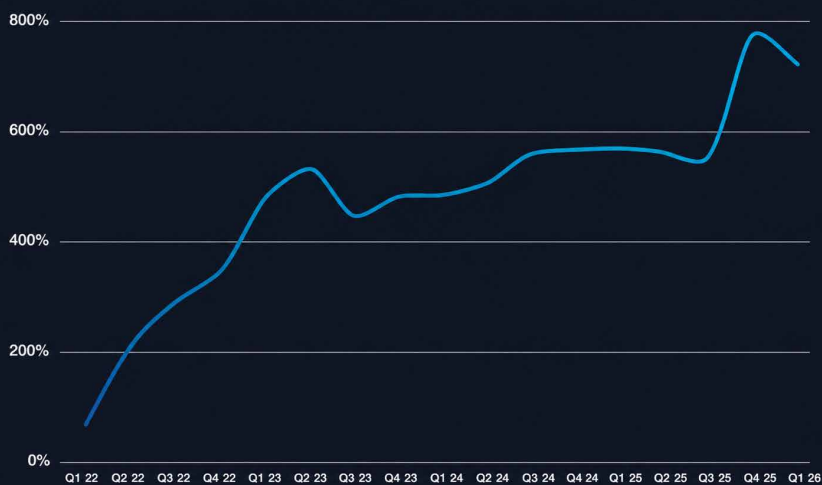
NU LIVE PÅ
2,180+
CASINON

MALTA
SVERIGE
STORBRIANNIEN

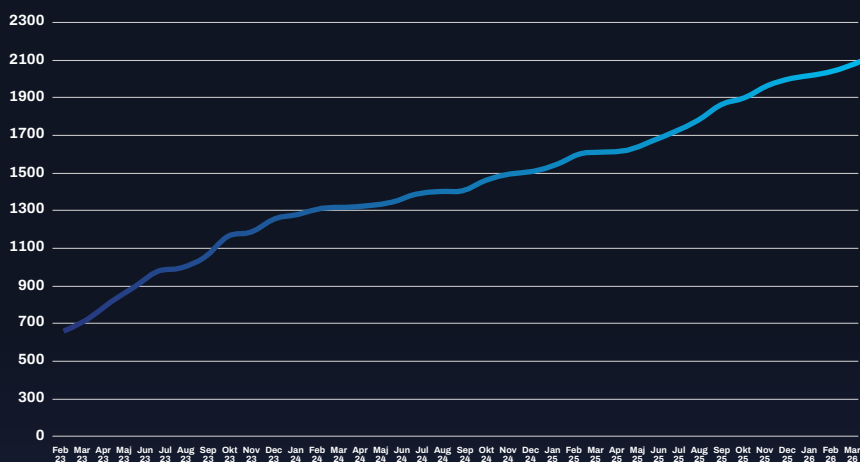
NOTERAT PÅ
FIRST NORTH
SEDAN 2015



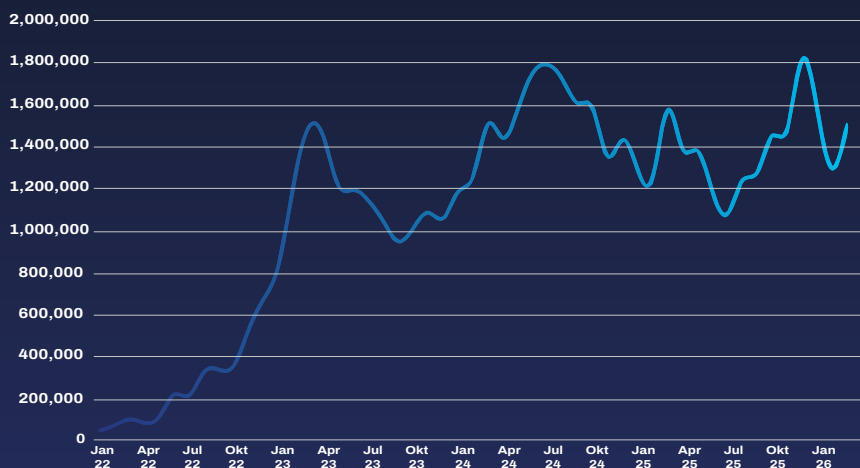
PROCENTUELL FÖRÄNDRING INSATSVÄRDE



ANTAL DRIFTSATTA ONLINECASINON

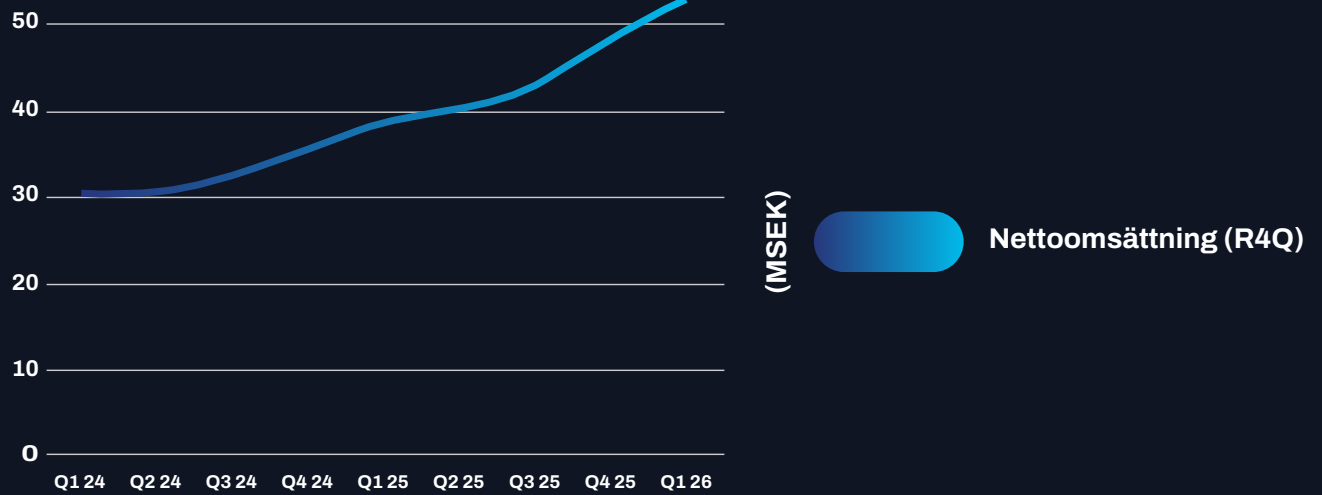


SPELARANTAL

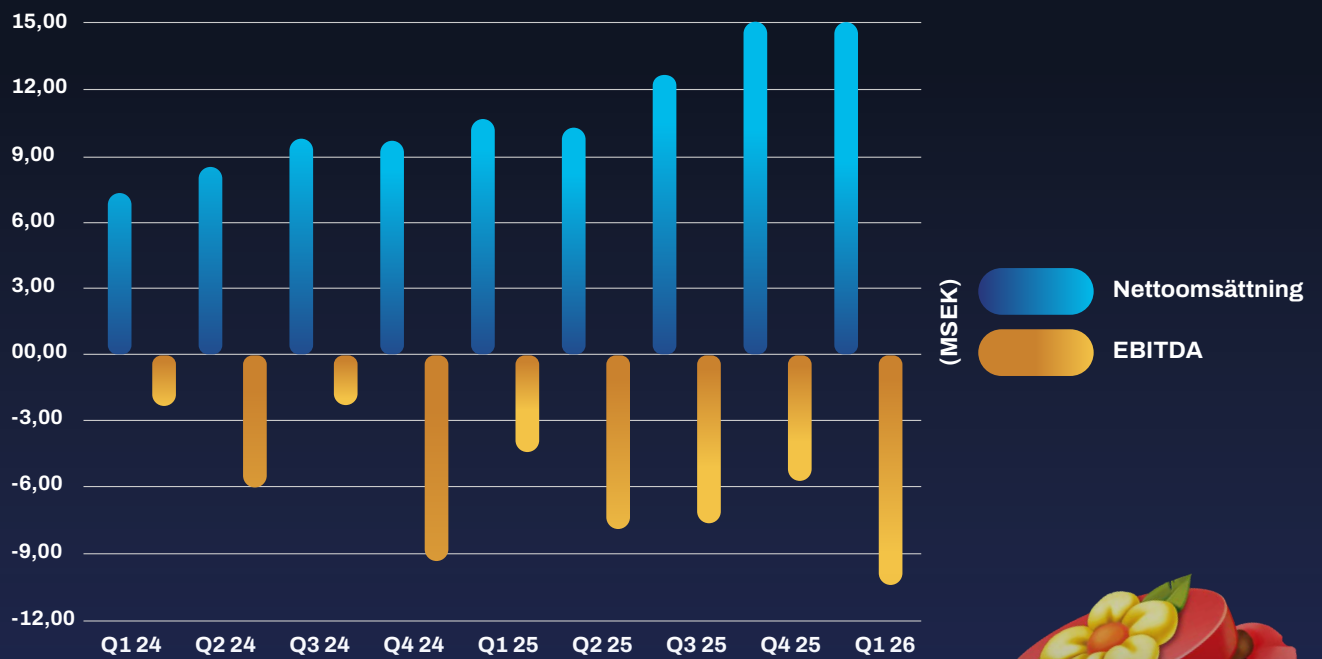




NETTOOMSÄTTNING (RULLANDE 4 KVARTAL)



NETTOOMSÄTTNING, EBITDA





VD HAR ORDET

Kära aktieägare,

Tre månader har passerat av 2026 och vi kan konstatera att det förväntade genombrottet sett till våra intäkter dröjer ytterligare. Vi ökade nettoomsättningen med 41% under årets första kvartal jämfört med samma period 2025, och den landar på 15,1 MSEK för perioden. Rörelseresultatet försämrades jämfört med föregående kvartal och landar på -11,7 MSEK (-8,7). En viktig förklaring till att vi inte haft en kraftigare tillväxt under Q1 är att februari överlag var en tuff månad för branschen och därtill mötte ett av våra större spelsläpp inte tillräckligt väl spelarnas förväntningar. Effekten av ett misslyckat spelsläpp bör också minska framöver allteftersom vi växer som bolag.

Kostnadssidan ligger fortsatt högt sett till den intäktsökning vi ser. Som ni alla vet har vi under det senaste halvåret byggt en större organisation för att producera fler och bättre spel både för Gaming Corps och för våra RGS-partners. Som jag nämnde i förra VD-brevet var vår förhoppning när strategin sattes att intäkterna skulle ta fart snabbare än vad de gjort, dels kring våra egna spel, men framförallt från vinstdelning på de spel som DEGEN Studios marknadsför.

För att trygga vår drift har vi avtalat med DEGEN Studios att vi fortsatt får förskotts fakturera för spelutveckling, och har därutöver säkrat ytterligare finansiering om 1,5 MEUR genom ett konvertibelt låneavtal. Genomförandet av denna finansiering är dock villkorat av beslut vid vår kommande årsstämma i juni. Se gärna styrelsens text om finansiering på sidan 24 i rapporten. Frågan om den befintliga kostnadskostymen vs kommande tillväxt och dess förväntade intäkter är en utmanande balansgång för oss i företagsledningen. Vi genomför strategiska workshops med ledningsgruppen var tredje månad där alla avdelningschefer rapporterar från sin verksamhet för att vi noggrant ska kunna följa utvecklingen och ta så bra beslut vi kan för Gaming Corps bästa långsiktigt.

Parallellt med att vi har fördubblat personalstyrkan under 2025 har vi också fortsatt satsa på innovation för att erbjuda något annat än övriga aktörer i branschen. Vi är övertygade att vi som relativt liten spelare behöver kombinera klassiska spelupplevelser med nytänk och sådant som sticker ut för att nå framgång. Inom det här området har jag tidigare berättat om vår spelmotor Marbles, vars beta-test är planerat att gå live med en utvald partner de närmaste dagarna. Det som har varit lite mer

hemligt är vårt senaste tillskott Instant Blitz. Det är vår senaste spelserie som är en ny typ av direktvinstspel, någonstans mitt emellan skraplotter, slots och arkad. Tanken är att erbjuda en kombination av enkelheten i skraplotter med en mer dynamisk och funktionsrik spelupplevelse. Instant Blitz-serien är redan lanserad hos utvalda partners. Utöver nya spelmotorer arbetar vi kontinuerligt på att stärka vårt fotavtryck på ytterligare reglerade marknader. Under årets första kvartal har vi bland annat gått live i Sydafrika och Portugal. Båda marknaderna kombinerar tydliga regulatoriska ramverk med en växande efterfrågan på nya spelupplevelser. Som ni kanske såg kommunicerade vi nyligen även att vi beviljats en villkorad licens för Alberta av AGLC, en marknad som förväntas bli en betydande nordamerikansk reglerad iGaming-marknad.

Vår tanke med att kommunicera en tydlig Road Map till både kunder och övriga marknaden har slagit väl ut och vi fortsätter med den tydligheten. På sidorna 10-11 i den här rapporten kan ni se Gaming Corps spelsläpp för Q2 och Q3. Vår Road Map för Q4 kommer att släppas i våra sociala kanaler senare i sommar, så håll gärna utkik där.

Vi investerade kraftigt under 2025 för att kunna leverera fler och bättre spel till våra kunder. Vi har byggt den grund vi behöver organisatoriskt och kompetensmässigt, nu handlar det om att uppnå den fulla kommersiella utväxlingen med befintlig organisation och vårt starka distributionsnätverk. Vi har navigerat genom ett utmanande första kvartal men med vår innovativa spelportfölj, starka position på reglerade marknader och en organisation som nu är redo att leverera fullt ut, ser framtiden spännande ut för Gaming Corps.

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 arbetar 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.

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 2 180 onlinecasinon över mer än 50 geografiska marknader, via de operatörer Gaming Corps har avtal med. Bolaget samarbetar med flertalet av marknadens största aggregatörer 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.



PUBLICERADE SPEL Q1

MEGA MAMMOTH MULTIPLIER MAYHEM



FINS OF FORTUNE



QUARTERBACK CHAMPION (X-MY-WAY)



WILD WOOF RETURNS



WHOLE LOTTA HONEY



PADDY'S PAYOUTS: RACE FOR RICHES



3 EASTER PIGS - HOP AND WIN



PRODUCT ROAD MAP Q2-Q3

2ND APRIL



MIDAS GLORY
COIN COLLECT

23RD APRIL



BIG BUCKS BLITZ
BONUS POT

28TH APRIL



INSTANT BLITZ
SUPER SCRATCH

7TH MAY



4 GYM PIGS
PORKY POWER

21ST MAY



COINS OF
VALHALLA

2ND JUNE



BANKNOTE
BLITZ

4TH JUNE



GOALS TO GLORY
FOOTBALL FEVER

9TH JUNE



PENALTY CHAMPION
GOALS TO GLORY

10TH JUNE



GOALS TO GLORY
INSTANT BLITZ

18TH JUNE



3 PIGS OF OLYMPUS 2
RISE OF THE DEMIHOG

2ND JULY



3 PIGS OF
INDEPENDENCE

23RD JULY



BASS REWARDS BONANZA
GOLDEN CATCH

13TH AUGUST



CLUCKS AND ROBBERS
COIN COLLECT

18TH AUGUST



3 PIGS
INSTANT BLITZ

10TH SEPTEMBER



UDDER CARNAGE
HOLY COW!

24TH SEPTEMBER



3 PIGS
IN SPACE



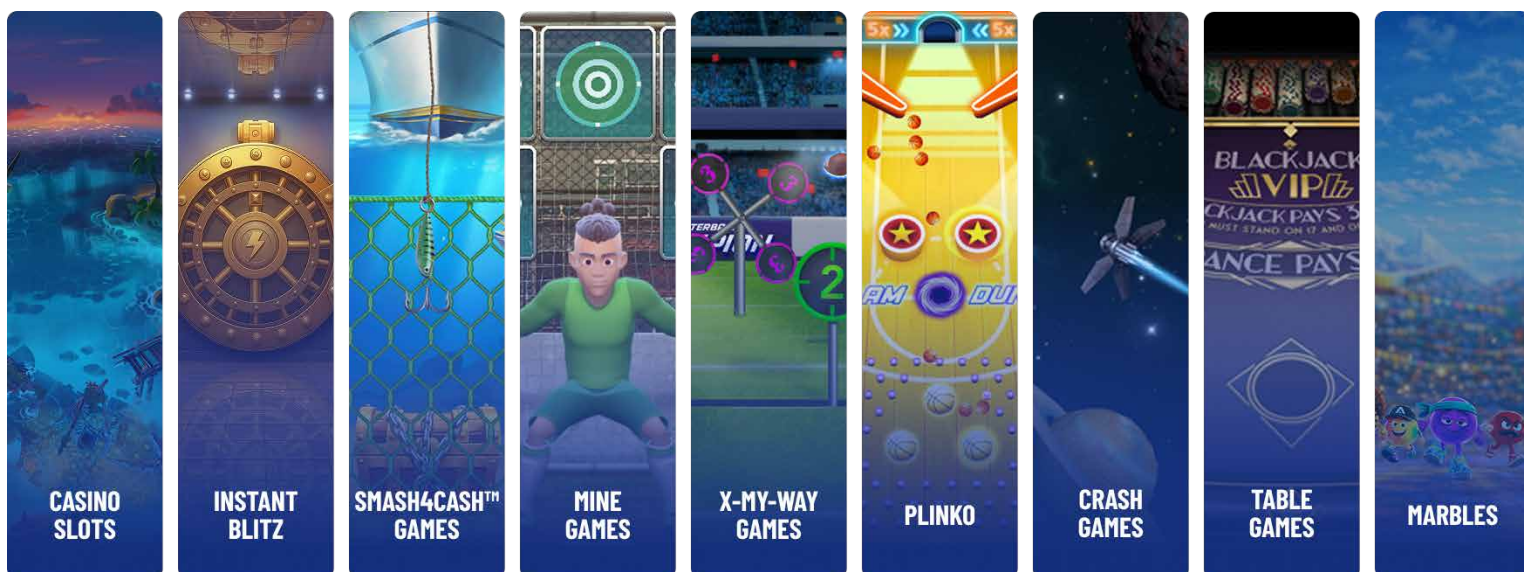
SPELKATEGORIER

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

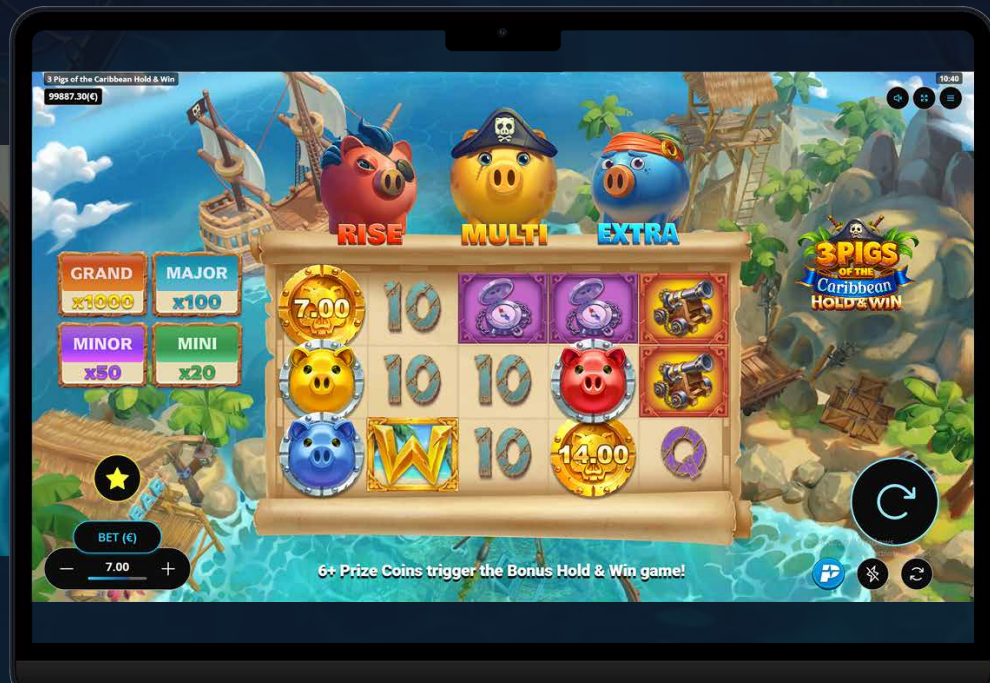
Utveckling inom iGaming karaktäriseras av de tekniska krav som är resultatet av konsumentskyddande lagar och regleringar för produkter som spelas både för underhållning och pengar. För spelutvecklare är de primära målgrupperna operatörer som erbjuder spelen direkt mot slutanvändaren via egna eller anslutna 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, INSTANT BLITZ, -MY-WAY** och **Smash4Cash**.



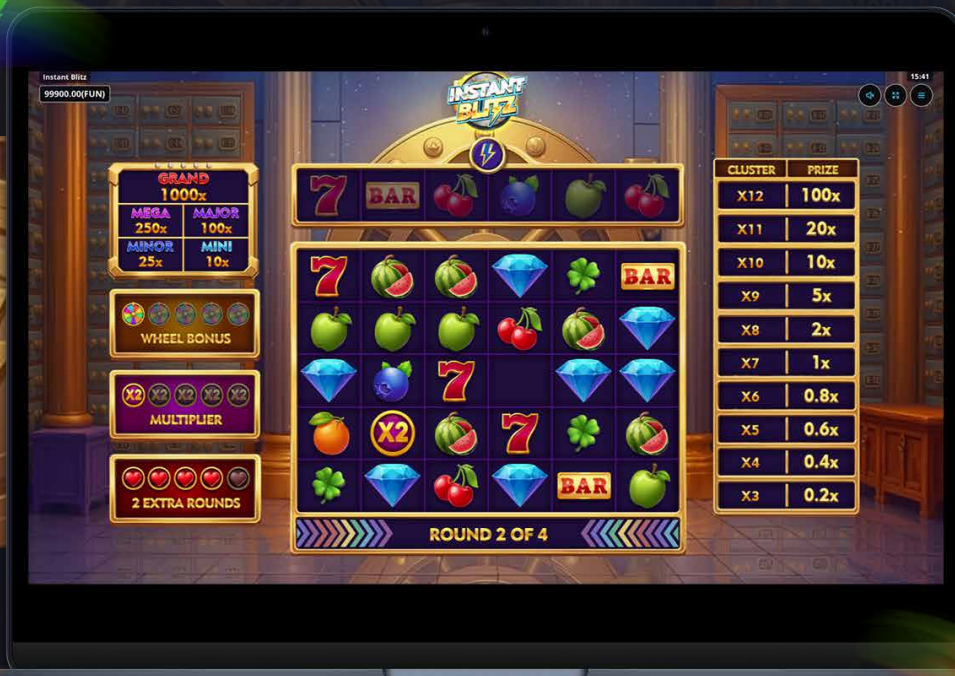
SLOTS GAMES



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.



INSTANT BLITZ



INSTANT BLITZ är en ny typ av direktvinstspel, utformad för att kombinera enkelheten i skraplotter med mer dynamisk och funktionsrik spelupplevelse. Spelmotorn är uppbyggd kring en struktur med flera rundor och kombinerar klusterbaserade mekaniker, expanderande spelplaner och samlande funktioner för att skapa ett format som förändras och utvecklas under hela spelupplevelsen. Premiärspelet visar symboler över ett rutnät som kan expandera under spelets gång, samtidigt som vinstpotten byggs upp och funktioner som multiplikatorer, extrarundor, blixtpansioner och hjulbonusar med garanterade vinster aktiveras. Med en design som är enkel att förstå från första klicket, men som samtidigt erbjuder mer momentum och utveckling än traditionella direktvinstformat, introducerar Instant Blitz en modern hybridupplevelse någonstans mellan skraplotter, slots och arkadliknande spel.



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.



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.



X-MY-WAY



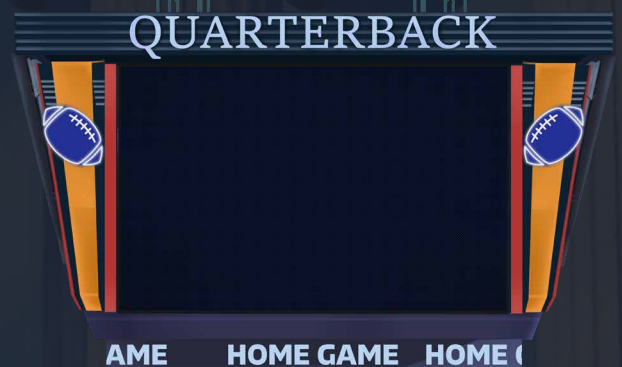
X-MY-WAY är en ny typ av arkadbaserat casinospel som syftar till att skapa en ännu mer engagerande spelupplevelse.

Spelet bygger vidare på den klassiska Minesmekaniken 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.



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.



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.



TABLE GAMES

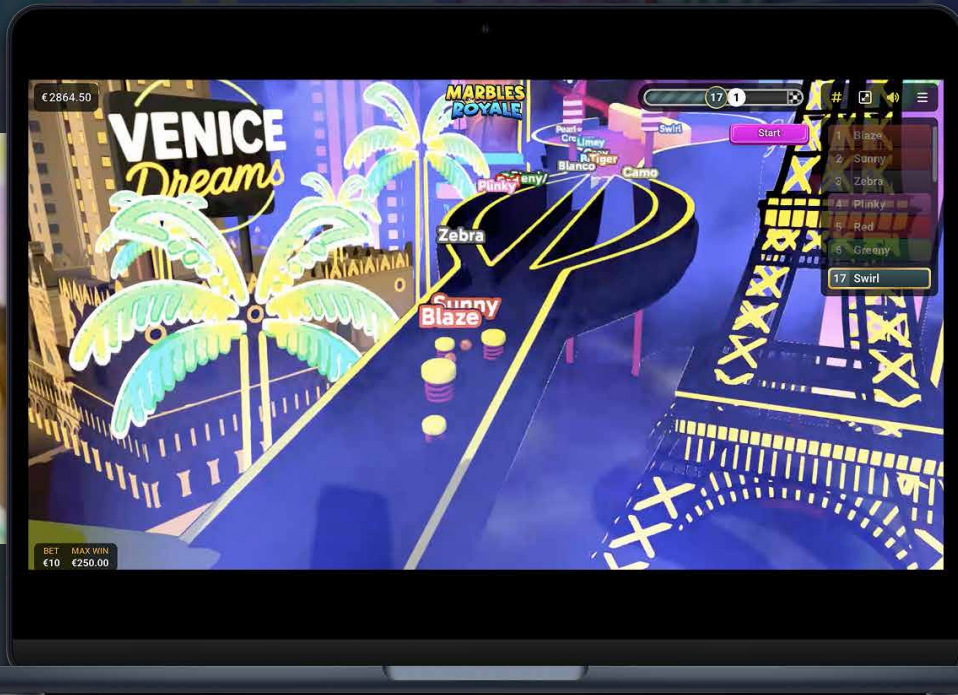


TABLE GAMES är kasinospel som består av klassiska bordsspel i digital form så som Blackjack, Baccarat och Roulette.

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.



MARBLES



MARBLES är Gaming Corps unika tolkning av spelet Marbles Virtual Racing. Kolor 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!







FINANSIELL ÖVERSIKT

INTÄKTER & KOSTNADER

INTÄKTER

Under perioden uppgår koncernens nettoomsättning till ca 15,1 MSEK.

Bolagets intäkter påverkas av antalet lanserade spel, antalet operatörer hos vilka spelen finns, geografisk spridning, exponering av spelen hos respektive operatörs onlinekasino samt utdelade vinster vid spel på Bolagets produkter. Bolagets lanserade spel finns idag tillgängliga på fler än 2 180 driftsatta onlinekasino, 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, kundfordringar samt interna prognoser avseende framtida intäkter och kassaflöden.

Den finansiella ställningen stärks ytterligare av den kommunicerade förskottsbetalningen. Därutöver har Bolaget erhållit ett åtagande om ytterligare finansiering om 1,5 MEUR genom ett konvertibelt låneavtal. Genomförandet av denna finansiering är dock villkorat av beslut vid kommande årsstämma. 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 43 av de totalt 81 medarbetare som inte har fast anställning, i antingen moderbolaget eller dotterbolagen. Dessa är istället 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 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 om - 1,3 MSEK samt Valutaförändringar om cirka +1,2 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 mars 2026, var sista avslutet på kursen 0,83 SEK per aktie vilket motsvarar ett börsvärde om cirka 120,4 MSEK baserat på 145 441 532 utestående aktier.

AKTIEKAPITAL

Per den 31 mars 2026 uppgick antalet aktier i Gaming Corps till 145 441 532 till fullo betalda stamaktier med ett kvotvärde om 0,05 kr.



KONCERN



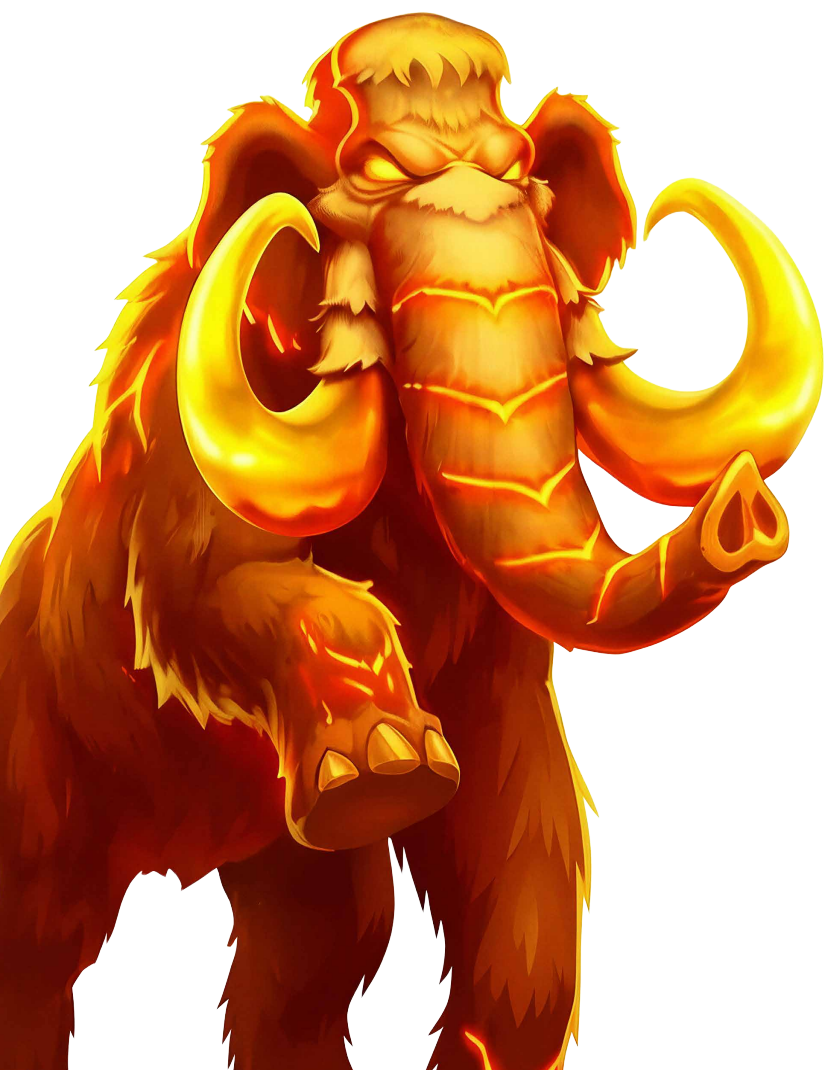
NYCKELTAL KONCERN

Belopp i KSEK	JAN-MARS 2026	JAN-MARS 2025	OKT-DEC 2025	JAN-DEC 2025
Resultat m.m.				
Nettoomsättning	15,061	10,693	15,080	48,677
Resultat för avskrivningar (EBITDA)	-10,396	-4,410	-5,640	-25,474
Rörelseresultat	-11,701	-5,005	-8,720	-31,137
Periodens resultat	-11,075	-10,942	-12,576	-40,600
Soliditet vid periodens utgång, %	neg.	62.1	neg.	neg.
Räntabilitet på eget kapital, %	neg.	neg.	neg.	neg.
Eget kapital per aktie				
före utspädning, kr	-0.11	0.20	-0.04	-0.04
efter utspädning, kr	-0.10	0.20	-0.04	-0.04
Aktiens slutkurs för perioden, kr	0.828	1.01	1.10	1.10
Resultat per aktie				
före utspädning, kr	-0.08	-0.09	-0.09	-0.29
efter utspädning, kr	-0.07	-0.09	-0.08	-0.29
Antal aktier vid periodens slut	145,441,532	124,374,345	145,441,532	145,441,532
Utestående personaloptioner*	2,775,000	3,255,000	2,775,000	2,775,000
Genomsnittligt antal aktier	145,441,532	124,374,345	145,441,532	141,930,334
Antal anställda				
i genomsnitt	35	26	33	26
vid periodens slut	37	29	33	33
Antal casinon	2180+	1640+	2100+	2100+
Antal lanserade spel	7	4	5	24

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

RESULTATRÄKNING KONCERN

Belopp i KSEK	JAN-MARS 2026	JAN-MARS 2025	OKT-DEC 2025	JAN-DEC 2025
Rörelsens intäkter m.m				
Nettoomsättning	15,061	10,693	15,080	48,677
Aktiverat arbete för egen räkning	3,654	2,689	5,071	11,401
Övriga rörelseintäkter	56	17	1	91
	18,771	13,400	20,153	60,168
Rörelsens kostnader				
Övriga externa kostnader	-19,348	-10,896	-17,541	-57,215
Personalkostnader	-9,720	-6,811	-8,174	-28,065
Av- och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	-1,305	-595	-3,080	-5,663
Övriga rörelsekostnader	-99	-104	-77	-362
Rörelseresultat	-11,701	-5,005	-8,720	-31,137
Finansiella poster				
Valutaförändringar långfristiga fordringar	1,161	-5,655	-2,439	-7,089
Nedskrivning av andelar i andra företag	0	0	-1,100	-1,100
Räntekostnader och liknande resultatposter	-535	-282	-318	-1,273
Resultat efter finansiella poster	-11,075	-10,942	-12,576	-40,600
Skatt på periodens resultat	0	0	0	0
PERIODENS RESULTAT	-11,075	-10,942	-12,576	-40,600



BALANSRÄKNING KONCERN

Belopp i KSEK	3/31/2026	3/31/2025	12/31/2025
TILLGÅNGAR			
Anläggningstillgångar			
Immateriella anläggningstillgångar			
Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten	11,892	6,696	8,718
Övriga immateriella tillgångar	14	1,182	13
	11,906	7,878	8,731
Materiella anläggningstillgångar			
Inventarier, verktyg och installationer	278	185	254
	278	185	254
Finansiella anläggningstillgångar			
Andra långfristiga värdepappersinnehav	0	1,100	0
	0	1,100	0
Summa anläggningstillgångar	12,184	9,163	8,985
Omsättningstillgångar			
Kortfristiga fordringar			
Kundfordringar	6,050	3,503	4,871
Övriga fordringar	839	1,935	1,183
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	6,511	8,234	8,469
	13,400	13,672	14,523
Kassa och bank	2,024	17,777	7,285
Summa omsättningstillgångar	15,424	31,450	21,809
SUMMA TILLGÅNGAR	27,608	40,613	30,794
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
Eget kapital			
Aktiekapital	7,272	6,219	7,272
Ej registrerat aktiekapital	0	1,053	0
Övrigt tillskjutet kapital	262,962	263,064	262,962
Balanserat resultat inkl. periodens resultat	-285,581	-245,103	-275,429
Summa eget kapital	-15,347	25,233	-5,195
Långfristiga skulder			
Skulder till kreditinstitut	1,563	2,813	1,875
Andra långfristiga skulder	24,886	3,000	13,906
	26,449	5,813	15,781
Kortfristiga skulder			
Skulder till kreditinstitut	1,250	1,250	1,250
Leverantörsskulder	6,913	3,510	4,649
Övriga kortfristiga skulder	2,202	1,910	11,751
Upplupna kostnader & förutbetalda intäkter	6,142	2,898	2,558
	16,507	9,567	20,208
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	27,608	40,613	30,794
Ställda säkerheter	5,000	5,000	5,000
Summa säkerhet och ansvarsförbindelser	5,000	5,000	5,000



KASSAFLÖDESANALYS KONCERN

Belopp i KSEK	JAN-MARS 2026	JAN-MARS 2025	JAN-DEC 2025
Den löpande verksamheten			
Rörelseresultat	-11,701	-5,006	-31,137
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	2,466	595	5,663
Erlagd ränta	-327	-282	-1,273
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar i rörelsekapitalet	-9,562	-4,693	-26,747
Kassaflöde från förändringar i rörelsekapital			
Ökning (-) / minskning (+) av kortfristiga fordringar	1,123	-2,380	-3,230
Ökning (+) / minskning (-) av kortfristiga skulder	-3,701	-2,723	7,988
Kassaflöde från den löpande verksamheten	-12,140	-9,795	-21,989
Investeringsverksamheten			
Investeringar immateriella anläggningstillgångar	-3,758	-2,689	-11,401
Investeringar materiella anläggningstillgångar	-143	0	-166
Kassaflöde från investeringsverksamheten	-3,901	-2,689	-11,567
Finansieringsverksamheten			
Upptagna långfristiga lån	10,980	0	10,906
Amortering av låneskulder	-312	-313	-1,250
Tecknade optioner	0	18,740	18,740
Emissionsutgifter	0	0	-95
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	10,668	18,428	28,301
Periodens kassaflöde	-5,374	5,943	-5,255
Likvida medel vid periodens början	7,285	11,834	11,834
Valutakurs differens i likvida medel.	113		706
Likvida medel vid periodens slut	2,024	17,777	7,285
SUMMA DISPONIBLA LIKVIDA MEDEL	2,024	17,777	7,285



MODERBOLAG

RESULTATRÄKNING MODERBOLAG



Belopp i KSEK	JAN-MARS 2026	JAN-MARS 2025	JAN-DEC 2025
Rörelsens intäkter m.m			
Nettoomsättning	9,078	8,003	31,260
Övriga rörelseintäkter	51	17	91
	9,129	8,021	31,351
Rörelsens kostnader			
Övriga externa kostnader	-9,025	-9,214	-34,157
Personalkostnader	-937	-1,277	-4,353
Övriga rörelsekostnader	-99	-104	-362
Rörelseresultat	-932	-2,575	-7,521
Finansiella poster			
Valutaförändringar långfristiga fordringar	1,161	-5,655	-7,089
Nedskrivning av andelar i andra företag	0	0	-1,100
Räntekostnader och liknande resultatposter	-535	-282	-1,273
Resultat efter finansiella poster	-306	-8,512	-16,984
Skatt på periodens resultat	0	0	0
Periodens resultat	-306	-8,512	-16,984

BALANSRÄKNING MODERBOLAG

Belopp i KSEK	3/31/2026	3/31/2025	12/31/2025
TILLGÅNGAR			
Anläggningstillgångar			
Finansiella anläggningstillgångar			
Andelar i koncernföretag	13	13	13
Andra långfristiga värdepappersinnehav	0	1,100	0
Fordringar koncernföretag	122,741	90,513	107,886
	122,754	91,626	107,899
Summa anläggningstillgångar	122,754	91,626	107,899
Omsättningstillgångar			
Kortfristiga fordringar			
Kundfordringar	3,599	2,390	2,823
Övriga fordringar	837	1,841	1,181
Upplupna intäkter och förutbetalda kostnader	6,508	6,007	7,513
	10,944	10,238	11,517
Kassa och bank	1,320	17,331	3,821
Summa omsättningstillgångar	12,264	27,569	15,338
SUMMA TILLGÅNGAR	135,018	119,194	123,237
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
Eget kapital			
Bundet eget kapital			
Aktiekapital	7,272	6,219	7,272
Ej registrerat aktiekapital	0	1,053	0
Fritt eget kapital	0	0	0
Överkursfond	262,962	263,064	262,962
Balanserat resultat	-169,017	-153,206	-152,361
Periodens resultat	-306	-8,512	-16,984
Summa eget kapital	100,911	108,619	100,890
Långfristiga skulder			
Skulder till kreditinstitut	1,563	2,813	1,875
Andra långfristiga skulder	24,886	3,000	13,906
	26,449	5,813	15,781
Kortfristiga skulder			
Skulder till kreditinstitut	1,250	1,250	1,250
Leverantörsskulder	1,870	216	1,384
Skulder till koncernföretag	87	87	87
Övriga kortfristiga skulder	1,249	625	1,493
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	3,203	2,585	2,353
Summa kortfristiga skulder	7,658	4,763	6,567
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	135,018	119,194	123,237
Ställda säkerheter	5,000	5,000	5,000
Summa säkerhet och ansvarsförbindelser	5,000	5,000	5,000

KASSAFLÖDESANALYS MODERBOLAG



Belopp i KSEK	JAN-MARS 2026	JAN-MARS 2025	JAN-DEC 2025	JAN-DEC 2024
DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN				
Rörelseresultat	-932	-2,575	-7,521	-11,751
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	0	0	0	0
Erlagd ränta	-327	-282	-1,273	-2,027
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar i rörelsekapitalet	-1,259	-2,857	-8,795	-13,778
Kassaflöde från förändringar i rörelsekapital				
Ökning (-) / minskning (+) av kortfristiga fordringar	573	-1,220	-2,500	1,180
Ökning (+) / minskning (-) av kortfristiga skulder	1,092	-1,902	-98	953
Kassaflöde från den löpande verksamheten	406	-5,979	-11,393	-11,645
Finansieringsverksamheten				
Upptagna långfristiga lån	10,980	0	10,906	0
Upptagna kortfristiga lån	0	0	0	0
Amortering av låneskulder	-312	-313	-1,250	-625
Nyemissioner	0	18,740	18,740	41,119
Emissionsutgifter	0	0	-95	-3,880
Lämnade lån till dotterföretag	-14,855	-5,096	-16,940	-15,859
Omräkningsdifferens	1,280	0	-6,126	0
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	-2,907	13,332	5,235	20,755
Periodens kassaflöde	-2,501	7,353	-6,157	9,109
Likvida medel vid periodens början	3,821	9,978	9,978	869
Likvida medel vid periodens slut	1,320	17,331	3,821	9,978
Summa disponibla likvida medel	1,320	17,331	3,821	9,978



EGET KAPITAL & AKTIER

FÖRÄNDRINGAR I EGET KAPITAL KONCERN

Belopp i KSEK	Aktiekapital	Övr. tillskjutet kapital	Ansamlad förlust	S:A eget kapital
Vid årets början	7,272	262,962	-275,429	-5,195
Kostnad optioner	0	0	3,256	3,256
Omräkningsdifferens	0	0	-2,334	-2,334
PERIODENS RESULTAT	0	0	-11,075	-11,075
VID PERIODENS SLUT	7,272	262,962	-285,581	-15,347

FÖRÄNDRINGAR I EGET KAPITAL MODERBOLAG

Belopp i KSEK	Aktiekapital	Överkursfond	Ansamlad förlust	S:A eget kapital
Vid årets början	7,272	262,962	-172,273	97,961
Kostnader optioner	0	0	3,256	3,256
Periodens resultat	0	0	-306	-306
VID PERIODENS SLUT	7,272	262,962	-169,323	100,911

FÖRÄNDRINGAR I ANTAL AKTIER MODERBOLAG

Belopp i SEK	2026 JAN-MAR	2025 HELÅR	2024 HELÅR
INGÅENDE ANTAL	145,441,532	124,374,345	59,433,892
Nyemissioner	0	21,067,187	54,312,974
Kvittningsemission	0	0	10,627,479
Utgående antal	145,441,532	145,441,532	124,374,345



ALLMÄNT

PERSONAL

Antalet anställda i moderbolaget uppgick per den 31 mars 2026 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 2026 till 38 personer (29 personer).

Medelantalet anställda i koncernen för perioden uppgick till 35 personer (26 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 2025.

MILJÖ, HÅLLBARHET OCH SOCIALT ANSVAR

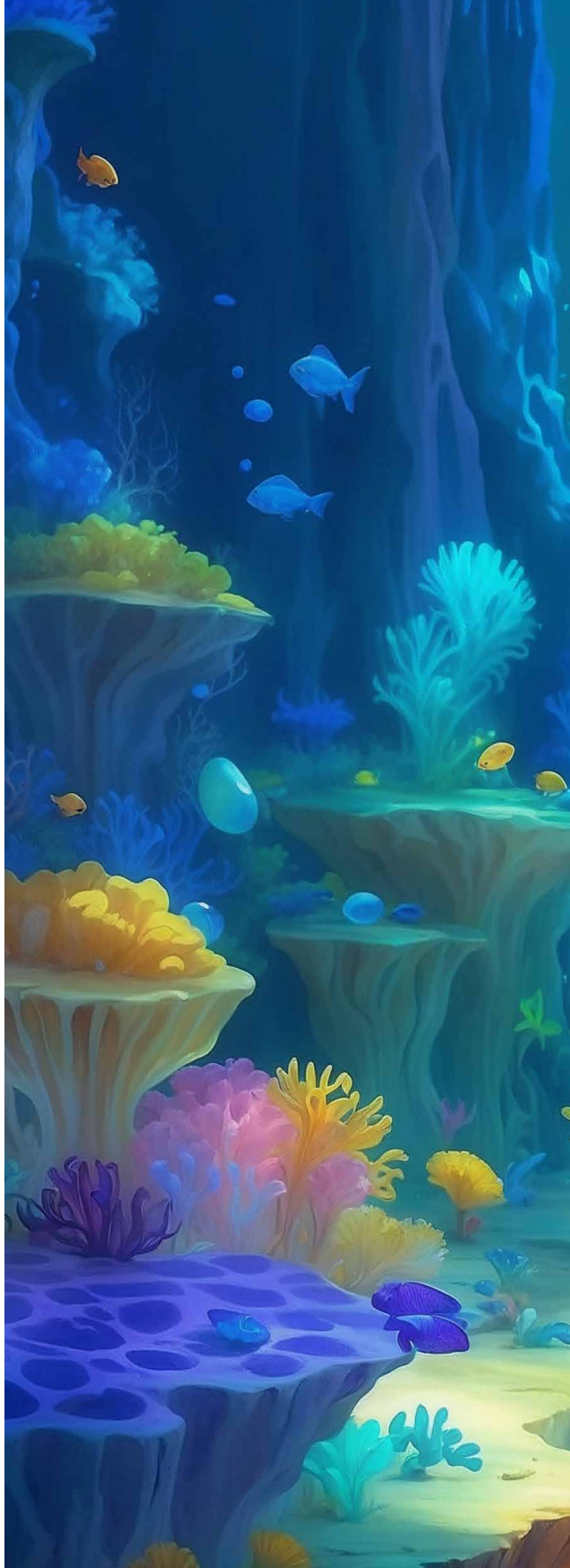
Gaming Corps bedriver inte någon tillståndspliktig verksamhet enligt miljöbalken (1998:808). Då Bolaget utvecklar spel som utgör mjukvara och inte resulterar i en fysisk produkt finns begränsat miljömässigt fokus i själva utvecklingen. I den operativa vardagen söker ledningen säkerställa ett ansvarsfullt 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 R UNDER PERIODEN

Den 15 jan Gaming Corps tecknar avtal med bet365

Den 20 feb Gaming Corps: Bokslutskommuniké Q4 2025

VÄSENTLIGA HÄNDELSE R EFTER PERIODENS SLUT

Den 12 maj Gaming Corps erhåller spellicens i Alberta från AGLC

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 Q2 2026 publiceras 2026-08-28

Delårsrapport Q3 2026 publiceras 2026-11-13

Delårsrapport Q4 2026 publiceras 2027-02-19

Delårsrapport Q1 2027 publiceras 2027-05-14



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

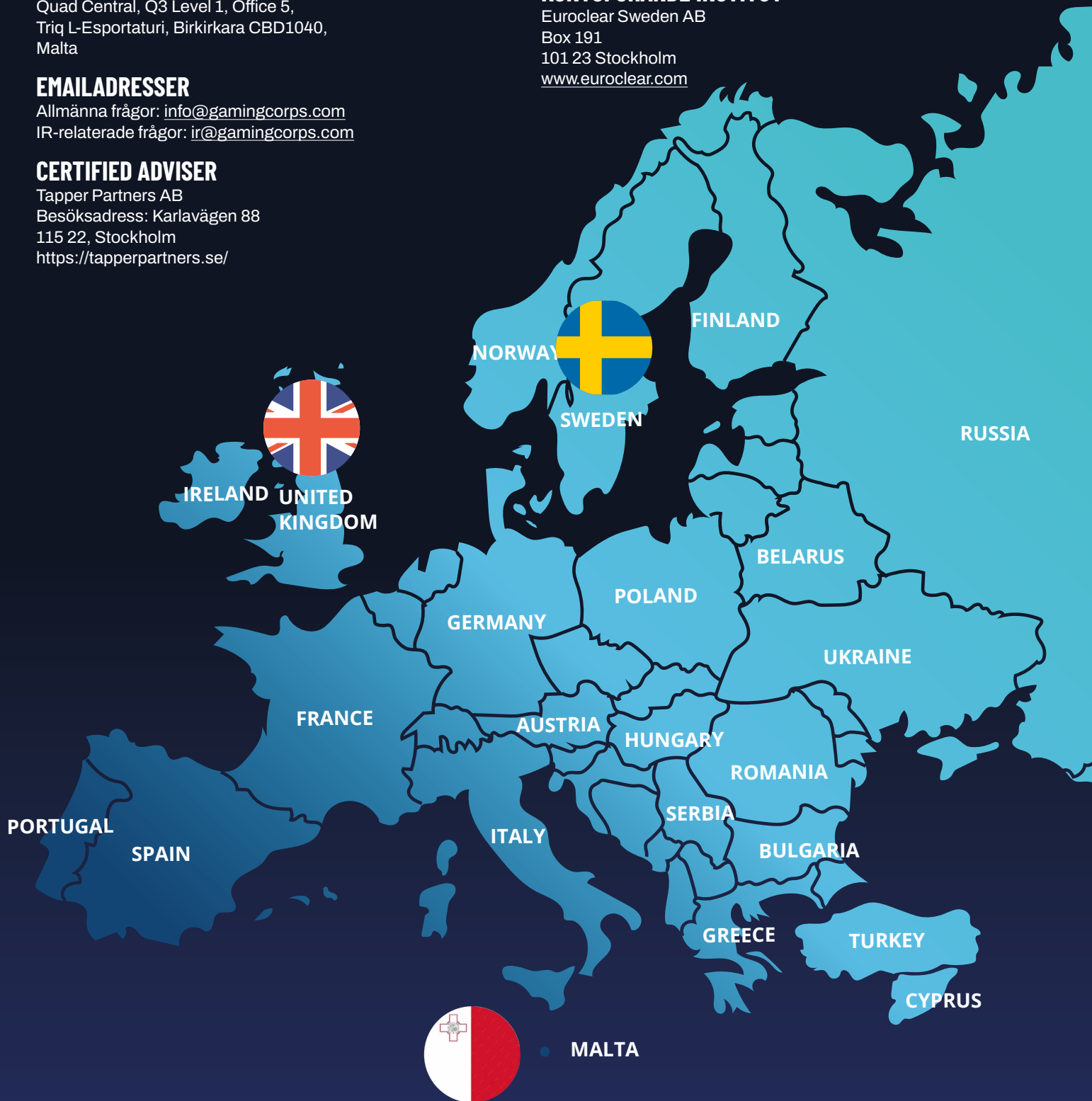
Tapper Partners AB
Besöksadress: Karlavägen 88
115 22, Stockholm
<https://tapperpartners.se/>

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

GAMING
CORPS

2026