

Delårsrapport andra kvartalet 2025

1 april – 30 juni



Innehåll

Andra kvartalet 2025	3
Nyckeltal	3
Väsentliga händelser under perioden	3
Väsentliga händelser efter periodens slut	3
VD har ordet	4
Vi är Gaming Corps	6
Publicerade spel Q2	8
Spelkategorier	9
Casino Slots	11
Table Games	12
Multiplier Games	13
Mine Games	14
Plinko Games	15
Smash4cash	16
Finansiell översikt	17
Intäkter & kostnader	18
Koncern	19
Moderbolag	23
Eget kapital & aktier	26
Allmänt	27
Väsentliga händelser och övriga upplysningar	28
Kontaktinformation	29

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

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

Andra kvartalet 2025

Nyckeltal

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

Väsentliga händelser under perioden

- Den 7 apr Gaming Corps nu live på den slovakiska iGaming-marknaden
- Den 23 apr Gaming Corps erhåller spellicens i Ontario från AGCO
- Den 16 maj Gaming Corps AB avger härmed delårsrapport för det första kvartalet 2025
- Den 28 maj Kallelse till årsstämma i Gaming Corps AB (publ)
- Den 9 jun Gaming Corps AB avger härmed årsredovisning för räkenskapsåret 2024
- Den 24 jun Gaming Corps tecknar banbrytande strategiskt avtal med storägaren Denwena Limited - ökar kraftigt tillväxtambitionen
- Den 24 jun Kallelse till extra bolagsstämma i Gaming Corps AB (publ)
- Den 30 jun Kommuniké från årsstämma i Gaming Corps AB (publ)

Väsentliga händelser efter periodens slut

- Den 11 jul Kommuniké från extra bolagsstämma i Gaming Corps AB (publ)
- Den 17 jul Kallelse till extra bolagsstämma i Gaming Corps AB (publ)
- Den 7 aug Globalt RGS-avtal fördubblas till två spelsläpp per månad
- Den 13 aug Gaming Corps AB byter Certified Adviser till Tapper Partners AB
- Den 15 aug Kommuniké från extra bolagsstämma i Gaming Corps AB (publ)

VI HAR
4 500+
AKTIEÄGARE

MALTA
SVERIGE
STORBRIANNIEN

66 MEDARBETARE

VI ÄR NU LIVE PÅ
1 850+ KASINON

GCOR NOTERAD
SEDAN 2015

VD har ordet

Kära aktieägare,

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

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

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

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

Som vi har kommunicerat tidigare innebär de satsningar vi gör att kostnadssidan ökar. Här vill jag nämna att vi har cirka 2,9 MSEK i ökade kostnader under kvartalet för legal rådgivning runt de nya avtalen och spelcertifieringar jämfört med Q1. Det är en extraordinär ökning för att vara Gaming Corps. Anledningen till ökningen

är att vi har valt att certifiera oss på flera nya marknader och relativt dyra marknader som exempelvis den amerikanska marknaden. Vi har dessutom släppt fler spel än vi gjort tidigare vilket är direkt kopplat till ökade kostnader för spelcertifieringar. Sammantaget driver detta en stor kostnadsökning under kvartalet, men som också till största del är av engångskaraktär.

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

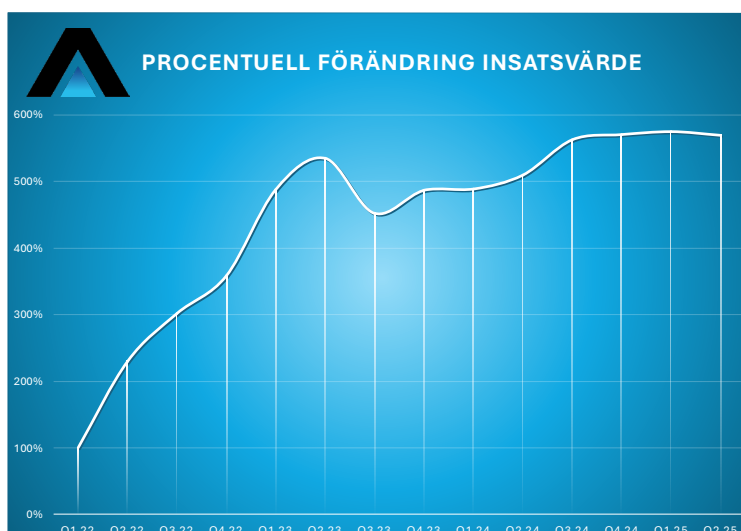
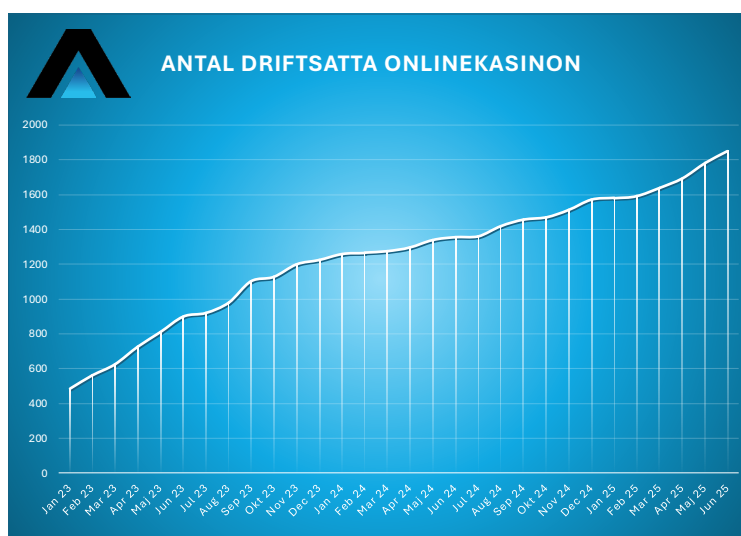
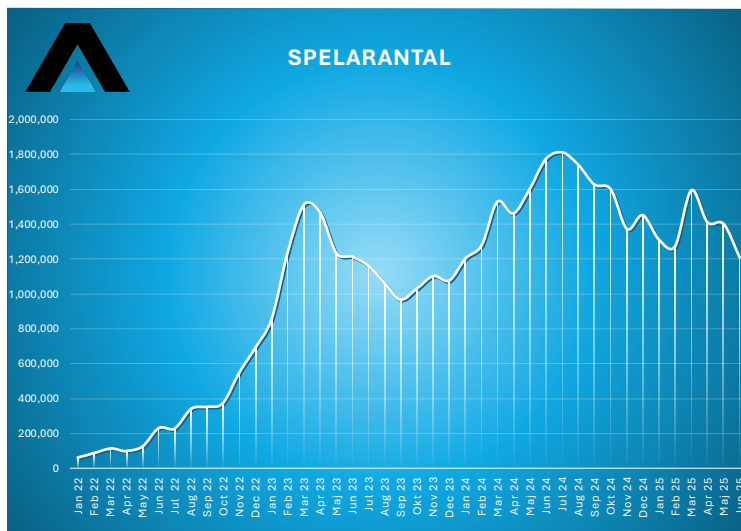
Vi är numera 66 medarbetare på Gaming Corps vilket gör att vi blivit ett medelstort företag sett till den klassiska definitionen. Det känns spännande och vi kommer också att fortsätta växa om vår satta strategi faller väl ut. Här lägger vi i företagsledningen just nu fokus på att bygga och bibehålla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

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

Jag vill som alltid tacka för ert engagemang och support.

Med vänliga hälsningar,
Juha Kauppinen
VD Gaming Corps AB





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 66 medarbetare som arbetar heltid i verksamheten antingen via anställning eller konsultavtal. Därtill engageras även underkonsulter till specifika uppdrag.

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

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

Gaming Corps har sedan den 11 februari 2020 licensen "Critical Gaming Supply License" för utgivning av digitala kasinospel utställd av Malta Gaming Authority. I februari 2024 erhöll Bolaget sin spellicens i Storbritannien via UK Gambling Commission och fortsätter arbetet med att successivt öka antalet marknader där verksamheten möter regionala krav och erhålla nödvändiga certifikat. Idag möter Bolaget kraven ibland annat Kroatien, Tyskland, Rumänien, Portugal, Italien, Gibraltar, Nederländerna, Grekland och Storbritannien. Bolagets lanserade spel finns idag tillgängliga hos fler än 1 850 onlinecasinon över mer än 50 geografiska marknader, via de operatörer Gaming Corps har avtal med. Bolaget samarbetar med flertalet av marknadens största aggregatorer vars roll är att utgöra teknisk plattform och mellanhand för den distribution av spel från Gaming Corps till operatörerna som inte sker via direkt integration.

Verksamheten inom affärsområde Gaming är sedan början av 2021 vilande.



GAMING CORPS AFFÄRSIDÉ

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

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



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



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

VÅR VISION FÖR FRAMTIDEN

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

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

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

Publicerade spel Q2



Easter Plinko



9 Hot Fruits
Stick and Spin 3X3



Piggy Smash 2



Golf Champion
X-MY-Way



Plinko 5000



Hyena Heist
A-MAZE-CADES



Penalty Champion 2

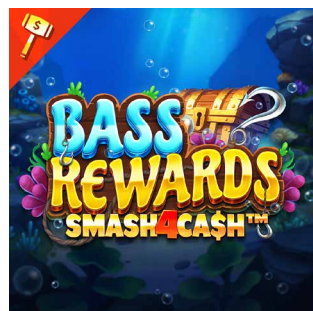


Freedom Eagle
MegaX

Kommande spel _____



Fishing Pro
Reel Collect



Bass Rewards



Plinkgoal Ultimate



Savannah Stacks

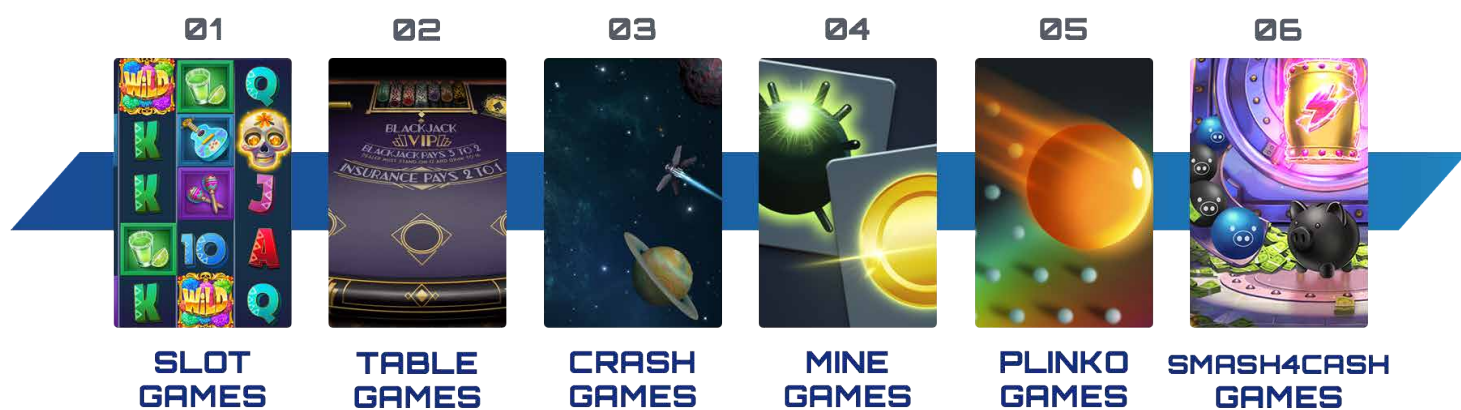
Spelkategorier

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 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.

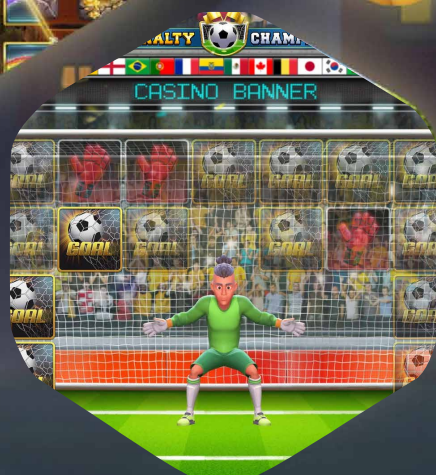




Mine Games

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.

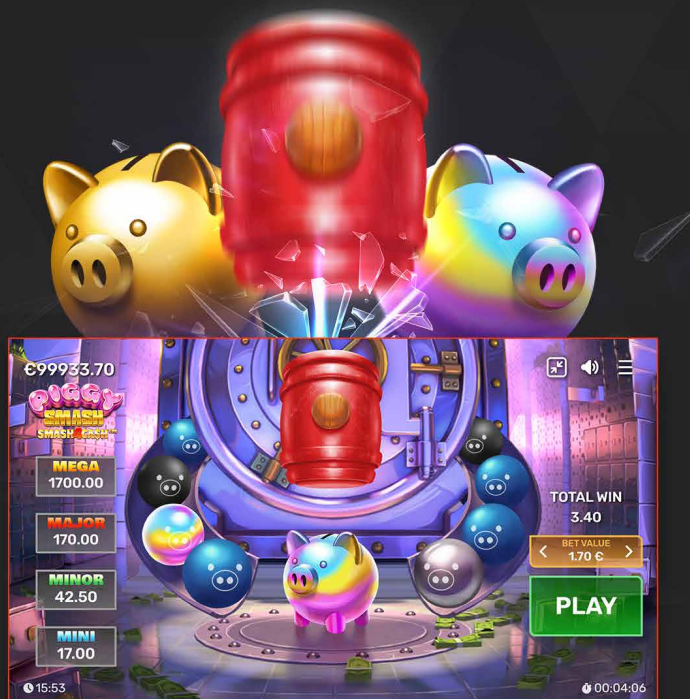




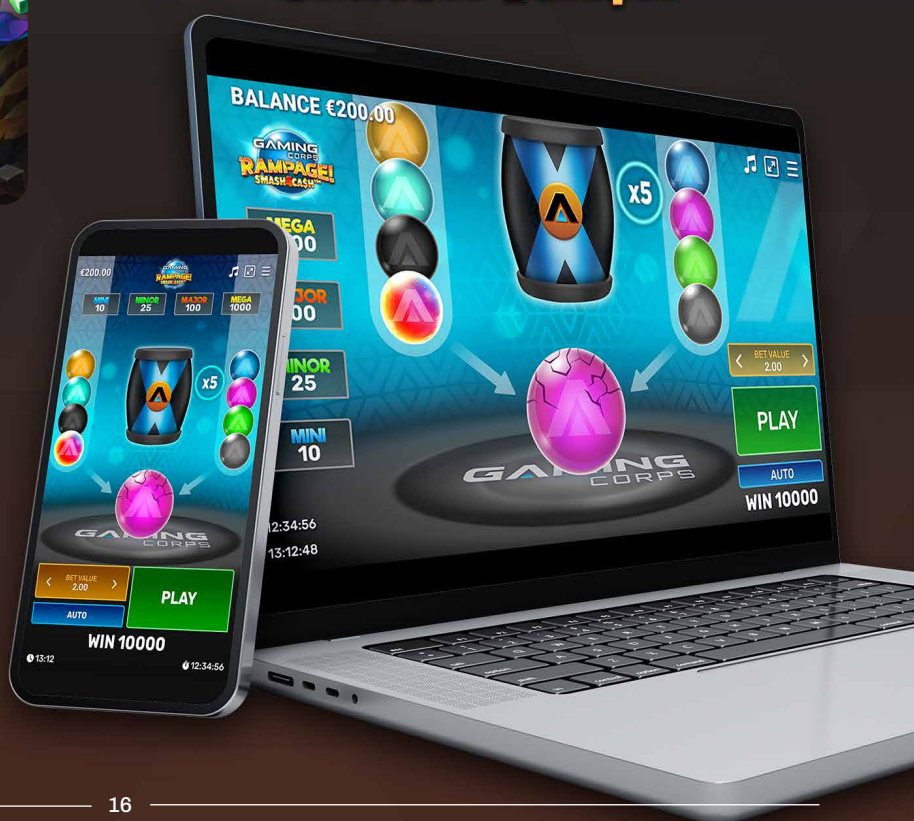
Smash4cash

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 uppgick koncernens nettoomsättning till ca 10,2 MSEK. Denna omsättning härrör till vinstdelning vid spel av Bolagets produkter inom affärsområde iGaming.

Bolagets intäkter påverkas av antalet lanserade spel, antalet operatörer hos vilka spelen finns, geografisk spridning, exponering av spelen hos respektive operatörs onlinekasinon samt utdelade vinster vid spel på Bolagets produkter. Bolagets lanserade spel finns idag tillgängliga på fler än 1 850 driftsatta onlinekasinon, vilket inbegriper exponering mot spelare på cirka 50 geografiska marknader globalt. Då såväl utveckling som lansering av produkter pågår kontinuerligt, tillika arbetet med utvidgning av antalet operatörer och integrering av desamma, gör Bolaget ingen detaljerad prognos avseende framtida intäkter i nuläget.

FINANSIERING

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

Bedömningen förstärks ytterligare av den nylingen kommunicerade förskottsbetalningen samt det tidigare kommunicerade lånelöftet, vilket tillsammans bidrar till att stärka Bolagets likviditet och finansiella handlingsutrymme.

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

KOSTNADER

Bolagets kostnadsmassa reflekteras till stor grad under posten Övriga externa kostnader, där återfinns en betydande andel av koncernens kostnader i form av konsultarvoden för de under kvartalet 37 av de totalt 66 medarbetare som inte har fast anställning i antingen moderbolaget eller dotterbolagen utan i stället är engagerade via någon form av konsultavtal. I övriga externa kostnader återfinns också verksamhetskritiska poster som till exempel bolagets arbete med certifiering på olika marknader, underhåll av spellicenser, juridiska och finansiella tjänster kopplade till avtalsskrivningar. En annan väsentlig kostnadspost är även tester av spel för certifiering inför lansering av nya spel samt certifieringar för nya marknader, vilka utförs av externa aktörer.

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

AKTIEN

HANDEL OCH BÖRSVÄRDE

Gaming Corps är sedan den 4 juni 2015 noterat vid Nasdaq First North Growth Market under tickern GCOR och med ISIN-kod SE0014694691. Per den sista handelsdagen under perioden, den 30 juni 2025, var sista avslutet på kursen 1,17 SEK per aktie vilket motsvarar ett börsvärde om cirka 170,0 MSEK baserat på 145 441 532 utestående aktier.

AKTIEKAPITAL

Per den 30 juni 2025 uppgick antalet aktier i Gaming Corps till 145 441 532 till fullo betalda stamaktier med ett kvotvärde om 0,05 kr.

NYCKELTAL KONCERN

Belopp i SEK	APR-JUN 2025	APR-JUN 2024	JAN-JUN 2025	JAN-JUN 2024	JAN-DEC 2024
Totala intäkter	12 490 242	8 551 441	25 890 459	15 918 753	36 156 463
Nettoomsättning	10 239 507	8 511 158	20 932 878	15 845 480	35 389 079
EBITDA	-7 843 846	-6 041 949	-12 254 061	-11 685 167	-23 284 319
EBIT	-7 683 511	-7 689 343	-18 343 198	-10 444 955	-21 669 904
Rörelseresultat	-9 496 323	-6 383 696	-14 501 210	-12 453 421	-25 089 339
Periodens resultat	-7 949 667	-8 146 606	-18 891 261	-11 214 547	-23 697 205
Soliditet vid periodens utgång %	49,3%	neg.	49,3%	neg.	39,9%
Räntabilitet på eget kapital %	neg.	neg.	neg.	neg.	neg.
Eget kapital per aktie					
före utspädning kr	0,11	neg.	0,11	neg.	0,10
efter utspädning kr	0,11	neg.	0,11	neg.	0,07
Aktiens slutkurs för perioden	1,17	0,99	1,17	0,99	0,59
Resultat per aktie					
före utspädning kr	-0,05	-0,12	-0,14	-0,16	-0,32
efter utspädning	-0,05	-0,12	-0,14	-0,16	-0,32
Antal aktier vid periodens slut	145 441 532	69 423 433	145 441 532	69 423 433	124 374 345
Utestående personaloptioner *	3 125 000	2 240 000	3 125 000	2 240 000	3 255 000
Utestående teckningsoptioner	0	0	0	0	51 259 664
Genomsnittligt antal aktier	145 441 532	69 423 433	134 907 939	69 423 433	72 933 390
Antal anställda					
i genomsnitt	28	25	28	23	21
vid periodens slut	29	25	29	25	22

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



RESULTATRÄKNING KONCERN

Belopp i SEK	APR-JUN 2025	APR-JUN 2024	JAN-JUN 2025	JAN-JUN 2024	JAN-DEC 2024
Rörelsens intäkter m.m					
Nettoomsättning	10 239 507	8 511 158	20 932 878	15 845 480	35 397 079
Aktiverat arbete för egen räkning	2 227 117	0	4 916 552	0	614 849
Övriga rörelseintäkter	23 618	40 283	41 029	73 273	144 535
	12 490 242	8 551 441	25 890 459	15 918 753	36 156 463
Rörelsens kostnader					
Övriga externa kostnader	-13 807 612	-8 993 926	-24 703 217	-16 306 926	-34 941 901
Personalkostnader	-6 417 261	-5 526 986	-13 228 332	-11 178 578	-24 272 598
Av- och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	-1 652 477	-341 747	-2 247 149	-768 254	-1 814 020
Övriga rörelsekostnader	-109 215	-72 478	-212 971	-118 416	-226 283
Rörelseresultat	-9 496 323	-6 383 696	-14 501 210	-12 453 421	-25 098 339
Finansiella poster					
Valutaförändringar långfristiga fordringar	1 812 812	-1 305 647	-3 841 988	2 008 466	3 428 435
Räntekostnader och liknande resultatposter	-266 156	-457 263	-548 063	-769 592	-2 027 301
Resultat efter finansiella poster	-7 949 667	-8 146 606	-18 891 261	-11 214 547	-23 697 205
Resultat före skatt	-7 949 667	-8 146 606	-18 891 261	-11 214 547	-23 697 205
Skatt på periodens resultat	0	0	0	0	0
PERIODENS RESULTAT	-7 949 667	-8 146 606	-18 891 261	-11 214 547	-23 697 205



BALANSRÄKNING KONCERN

Belopp i SEK	2025-06-30	2024-06-30	2024-12-31	2023-12-31
TILLGÅNGAR				
Tecknat, ej inbetalt aktiekapital	0	0	0	5 800 000
Anläggningstillgångar				
Immateriella anläggningstillgångar				
Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten	9 001 947	0	4 510 025	0
Övriga immateriella tillgångar	795 541	2 452 755	1 638 503	3 194 380
	9 797 488	2 452 755	6 148 528	8 994 380
Materiella anläggningstillgångar				
Inventarier, verktyg och installationer	173 339	234 318	152 200	195 719
	173 339	234 318	152 200	195 719
Finansiella anläggningstillgångar				
Andra långfristiga värdepappersinnehav	1 100 001	1 100 001	1 100 001	1 100 001
Andra långfristiga fordringar	0	0	0	0
	1 100 001	1 100 001	1 100 001	1 100 001
SUMMA ANLÄGGNINGSTILLGÅNGAR	11 070 828	3 787 074	7 400 729	10 290 100
Omsättningstillgångar				
Kortfristiga fordringar				
Kundfordringar	5 528 646	2 062 428	2 981 076	1 195 998
Övriga fordringar	2 078 022	1 137 540	2 698 857	563 529
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	7 808 910	5 226 869	5 612 997	4 037 697
	15 415 578	8 426 837	11 292 930	5 797 224
Kassa och bank	6 873 194	259 534	11 834 214	1 477 607
Summa omsättningstillgångar	22 288 772	8 686 371	23 127 144	7 274 831
SUMMA TILLGÅNGAR	33 359 600	12 473 445	30 527 873	17 564 931
EGET KAPITAL OCH SKULDER				
Eget kapital				
Aktiekapital	7 272 076	3 471 172	4 744 647	2 971 695
Ej registrerat aktiekapital	0	159 562	1 474 070	378 386
Övrigt tillskjutet kapital	262 961 838	217 550 185	245 149 769	211 855 023
Balanserat resultat inkl. periodens resultat	-253 793 305	-226 181 209	-239 185 543	-213 524 041
SUMMA EGET KAPITAL	16 440 609	-5 000 290	12 182 943	1 681 063
Långfristiga skulder				
Skulder till kreditinstitut	2 500 013	3 752 000	3 125 012	0
Andra långfristiga skulder	3 000 000	0	3 000 000	3 000 000
	5 500 013	3 752 000	6 125 012	3 000 000
Kortfristiga skulder				
Skulder till kreditinstitut	1 249 992	1 248 000	1 249 992	5 000 000
Leverantörsskulder	4 836 967	4 286 167	5 053 563	2 252 143
Övriga kortfristiga skulder	2 358 755	5 513 148	2 221 935	3 789 268
Upplupna kostnader & förutbetalda intäkter	2 973 264	2 674 420	3 694 428	1 842 457
	11 418 978	13 721 735	12 219 918	12 883 868
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	33 359 600	12 473 445	30 527 873	17 564 931
Ställda säkerheter	5 000 000	5 000 000	5 000 000	5 000 000
Summa säkerhet och ansvarsförbindelser	5 000 000	5 000 000	5 000 000	5 000 000

KASSAFLÖDESANALYS KONCERN

Belopp i SEK	APR-JUN 2025	APR-JUN 2024	JAN-JUN 2025	JAN-JUN 2024	JAN-DEC 2024
Den löpande verksamheten					
Rörelseresultat efter avskrivningar	-9 496 323	-6 383 696	-14 501 210	-12 453 421	-25 098 339
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	1 652 477	341 747	2 247 149	768 254	1 814 020
Erlagd ränta	-266 156	-457 263	-769 592	-769 592	-2 027 302
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar i rörelsekapitalet	-8 110 002	-6 499 212	-13 023 653	-12 454 759	-25 311 621
Kassaflöde från förändringar i rörelsekapital					
Ökning (-) / minskning (+) av kortfristiga fordringar	-1 743 133	-1 360 559	-4 153 477	3 170 387	304 294
Ökning (+) / minskning (-) av kortfristiga skulder	1 488 713	1 959 083	-800 941	2 107 542	3 245 974
Kassaflöde från den löpande verksamheten	-8 364 422	-5 900 688	-17 978 071	-7 176 830	-21 761 353
Investeringsverksamheten					
Investeringar immateriella anläggningstillgångar	-2 227 117	-11 911	-5 003 318	-16 687	-4 496 054
Kassaflöde från investeringsverksamheten	-2 227 117	-11 911	-5 003 318	-16 687	-4 496 054
Finansieringsverksamheten					
Amortering av låneskulder	-312 496	0	-624 996	0	-624 996
Tecknade optioner	0	0	18 740 405	0	0
Nyemission	0	3 510 000	0	6 174 000	41 118 780
Emissionsutgifter	0	0	-95 040	-198 556	-3 879 770
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	-312 496	3 510 000	18 020 369	5 975 444	36 614 014
Periodens kassaflöde	-10 904 035	-2 402 599	-4 961 020	-1 218 073	10 356 607
Likvida medel vid periodens början	17 777 229	2 662 133	11 834 214	1 477 607	1 477 607
Likvida medel vid periodens slut	6 873 194	259 534	6 873 194	259 534	11 834 214
SUMMA DISPONIBLA LIKVIDA MEDEL	6 873 194	259 534	6 873 194	259 534	11 834 214



RESULTATRÄKNING MODERBOLAG

Belopp i SEK	APR-JUN 2025	APR-JUN 2024	JAN-JUN 2025	JAN-JUN 2024	JAN-DEC 2024
Rörelsens intäkter m.m					
Nettoomsättning	5 631 727	6 817 403	13 635 034	13 406 808	29 535 895
Övriga rörelseintäkter	23 618	40 283	41 029	73 273	144 535
	5 655 345	6 857 686	13 676 063	13 480 081	29 680 430
Rörelsens kostnader					
Övriga externa kostnader	-7 881 794	-8 417 153	-17 096 195	-15 934 332	-37 889 657
Personalkostnader	-740 731	-745 860	-2 018 139	-1 580 918	-3 315 433
Övriga rörelsekostnader	-109 215	-72 478	-212 971	-118 416	-226 283
Rörelseresultat	-3 076 395	-2 377 805	-5 651 242	-4 153 585	-11 750 943
Finansiella poster					
Valutaförändringar långfristiga fordringar	1 812 812	-1 305 647	-3 841 988	2 008 466	3 428 435
Räntekostnader och liknande resultatposter	-266 156	-457 263	-548 063	-769 592	-2 027 334
Resultat efter finansiella poster	-1 529 739	-4 140 715	-10 041 293	-2 914 711	-10 349 842
Resultat före skatt	-1 529 739	-4 140 715	-10 041 293	-2 914 711	-10 349 842
Skatt på periodens resultat	0	0	0	0	0
PERIODENS RESULTAT	-1 529 739	-4 140 715	-10 041 293	-2 914 711	-10 349 842

BALANSRÄKNING MODERBOLAG

Belopp i SEK	2025-06-30	2024-06-30	2024-12-31	2023-12-31
TILLGÅNGAR				
Tecknat, ej inbetalt aktiekapital	0	0	0	5 800 000
Anläggningstillgångar				
Immateriella anläggningstillgångar				
Övriga immateriella tillgångar	0	0	0	0
	0	0	0	5 800 000
Finansiella anläggningstillgångar				
Andelar i koncernföretag	12 520	12 520	12 520	12 520
Andra långfristiga värdepappersinnehav	1 100 001	1 100 001	1 100 001	1 100 001
Fordringar koncernföretag	103 637 471	83 671 138	90 471 949	72 334 032
	104 749 992	84 783 659	91 584 470	73 446 553
SUMMA ANLÄGGNINGSTILLGÅNGAR	104 749 992	84 783 659	91 584 470	79 246 553
Omsättningstillgångar				
Kundfordringar	2 575 437	1 650 033	2 008 295	807 222
Övriga fordringar	1 983 141	417 979	2 598 994	485 994
Förutbetalda kostnader	4 470 419	3 808 765	4 410 229	3 104 548
	9 028 997	5 876 777	9 017 518	4 397 764
Kassa och bank	5 154 805	155 038	9 977 835	868 670
Summa omsättningstillgångar	14 183 802	6 031 815	18 995 353	5 266 434
SUMMA TILLGÅNGAR	118 933 794	90 815 474	110 579 823	84 512 987
EGET KAPITAL OCH SKULDER				
Eget kapital				
Bundet eget kapital				
Aktiekapital	7 272 076	3 471 172	4 744 647	2 971 695
Ej registrerat aktiekapital	0	159 562	1 474 070	378 386
Fritt eget kapital				
Överkursfond	262 961 839	217 550 185	245 149 769	211 855 023
Balanserat resultat	-152 882 846	-143 931 345	-143 228 741	-136 399 670
Periodens resultat	-10 041 293	-2 914 711	-10 349 842	-7 984 760
SUMMA EGET KAPITAL	107 309 776	74 334 863	97 789 903	70 820 674
Långfristiga skulder				
Skulder till kreditinstitut	2 500 013	3 752 000	3 125 012	0
Andra långfristiga skulder	3 000 000	0	3 000 000	3 000 000
	5 500 013	3 752 000	6 125 012	3 000 000
Kortfristiga skulder				
Skulder till kreditinstitut	1 249 992	1 248 000	1 249 992	5 000 000
Leverantörsskulder	1 170 151	1 682 773	1 739 704	1 466 591
Skulder till koncernföretag	87 040	87 040	87 040	87 040
Övriga kortfristiga skulder	1 043 640	3 757 948	622 420	2 536 675
Upplupna kostnader & förutbetalda intäkter	2 573 182	5 952 850	2 965 752	1 602 007
Summa kortfristiga skulder	6 124 005	12 728 611	6 664 908	10 692 313
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	118 933 794	90 815 474	110 579 823	84 512 987
Ställda säkerheter	5 000 000	5 000 000	5 000 000	5 000 000
Summa säkerhet och ansvarsförbindelser	5 000 000	5 000 000	5 000 000	5 000 000

KASSAFLÖDESANALYS MODERBOLAG

Belopp i SEK	APR-JUN 2025	APR-JUN 2024	JAN-JUN 2025	JAN-JUN 2024	JAN-DEC 2024
DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN					
Rörelseresultat efter avskrivningar	-3 076 395	-2 377 805	-5 651 242	-4 153 585	-11 750 943
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet		3 840	0	0	0
Erlagd ränta	-266 156	-457 263	-548 063	-769 592	-2 027 334
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar i rörelsekapitalet	-3 342 551	-2 831 228	-6 199 305	-4 923 177	-13 778 277
Kassaflöde från förändringar i rörelsekapital					
Ökning (-) / minskning (+) av kortfristiga fordringar	1 208 932	-1 133 939	-11 479	4 320 987	1 180 246
Ökning (+) / minskning (-) av kortfristiga skulder	1 360 913	2 787 298	-540 903	4 036 298	952 595
Kassaflöde från den löpande verksamheten	-772 706	-1 177 869	-6 751 687	3 434 108	-11 645 436
Finansieringsverksamheten					
Amortering av låneskulder	-312 498	0	-624 996	0	-624 996
Tecknade optioner	0	0	18 740 405	0	0
Nyemissioner	0	3 510 000	0	6 174 000	41 118 780
Emissionsutgifter	0	0	-95 040	-198 556	-3 879 770
Lämnade lån till dotterföretag	-11 090 805	-3 792 345	-16 091 712	-10 123 184	-15 859 413
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	-11 403 303	-282 345	1 928 657	-4 147 740	20 754 601
Periodens kassaflöde	-12 176 009	-1 460 214	-4 823 030	-713 632	9 109 165
Likvida medel vid periodens början	17 330 814	1 615 252	9 977 835	868 670	868 670
Likvida medel vid periodens slut	5 154 805	155 038	5 154 805	155 038	9 977 835
Summa disponibla likvida medel	5 154 805	155 038	5 154 805	155 038	9 977 835

Eget kapital & aktier

FÖRÄNDRINGAR I EGET KAPITAL KONCERN

Belopp i SEK	Aktiekapital	Ej reg. aktiekapital	Övr. tillskjutet kapital	Ansamlad förlust	S:A eget kapital
Vid årets början	4 744 647	1 474 070	245 149 769	-239 185 543	12 182 943
Aktiekapital	1 474 070	-1 474 070	0	0	0
Tecknade optioner	1 053 359	0	17 907 109	0	18 960 468
Emissionskostnader	0	0	-95 040	0	-95 040
Kostnader optioner	0	0	0	695 738	695 738
Omräkningsdifferens	0	0	0	3 587 761	3 587 761
Periodens resultat	0	0	0	-18 891 261	-18 891 261
VID PERIODENS SLUT	7 272 076	0	262 961 838	-253 793 305	16 440 609

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		17 907 109	0	18 960 468
Emissionskostnader	0	0	-95 040	0	-95 040
Kostnader optioner	0	0	0	695 738	695 738
Periodens resultat	0	0	0	-10 041 293	-10 041 293
VID PERIODENS SLUT	7 272 076	0	262 961 837	-162 924 137	107 309 776

FÖRÄNDRINGAR I ANTAL AKTIER MODERBOLAG

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

PERSONAL

- Antalet anställda i moderbolaget uppgick per den 30 juni 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 30 juni 2025 till 29 personer (25 personer).
- Medelantalet anställda i koncernen för perioden uppgick till 28 personer (25 personer).
- Bolaget har vid rapportdatum cirka 66 medarbetare där de som inte är anställda är engagerade via konsultavtal antingen genom Moderbolaget, helägda dotterbolaget Gaming Corps Malta Ltd eller helägda dotterbolaget Gaming Corps UK Ltd. Till gruppen medarbetare som arbetar under konsultavtal räknas fem av ledningsgruppens medlemmar.

Uppgifter i parentes avser samma period föregående verksamhetsår 2024.

MILJÖ, HÅLLBARHET OCH SOCIALT ANSVAR

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

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

RISKER OCH OSÄKERHETSFAKTORER

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



VÄSENTLIGA HÄNDELSE UNDER PERIODEN

- Den 7 apr Gaming Corps nu live på den slovakiska iGaming-marknaden
- Den 23 apr Gaming Corps erhåller spellicens i Ontario från AGCO
- Den 16 maj Gaming Corps AB avger härmed delårsrapport för det första kvartalet 2025
- Den 28 maj Kallelse till årsstämma i Gaming Corps AB (publ)
- Den 9 jun Gaming Corps AB avger härmed årsredovisning för räkenskapsåret 2024
- Den 24 jun Gaming Corps tecknar banbrytande strategiskt avtal med storägaren Denwena Limited - ökar kraftigt tillväxtambitionen
- Den 24 jun Kallelse till extra bolagsstämma i Gaming Corps AB (publ)
- Den 30 jun Kommuniqué från årsstämma i Gaming Corps AB (publ)

VÄSENTLIGA HÄNDELSE EFTER PERIODENS SLUT

- Den 11 jul Kommuniqué från extra bolagsstämma i Gaming Corps AB (publ)
- Den 17 jul Kallelse till extra bolagsstämma i Gaming Corps AB (publ)
- Den 7 aug Globalt RGS-avtal fördubblas till två spelsläpp per månad
- Den 13 aug Gaming Corps AB byter Certified Adviser till Tapper Partners AB
- Den 15 aug Kommuniqué från extra bolagsstämma i Gaming Corps AB (publ)

ÖVRIGA UPPLYSNINGAR

PRINCIPER FÖR DELÅRSRAPPORTENS UPPRÄTTANDE

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

INKOMSTSKATTER

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

GRANSKNING

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

KOMMANDE REDOVISNINGSTILLFÄLLEN

- Delårsrapport Q3 2025 publiceras 2025-11-14
- Delårsrapport Q4 2025 publiceras 2026-02-20
- Delårsrapport Q1 2026 publiceras 2026-05-15
- Delårsrapport Q2 2026 publiceras 2026-08-28

KONTAKTINFORMATION

POSTADRESSER

Gaming Corps AB
Traktorgatan 2
745 37 Enköping
Sweden

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

EMAILADRESSER

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

CERTIFIED ADVISER

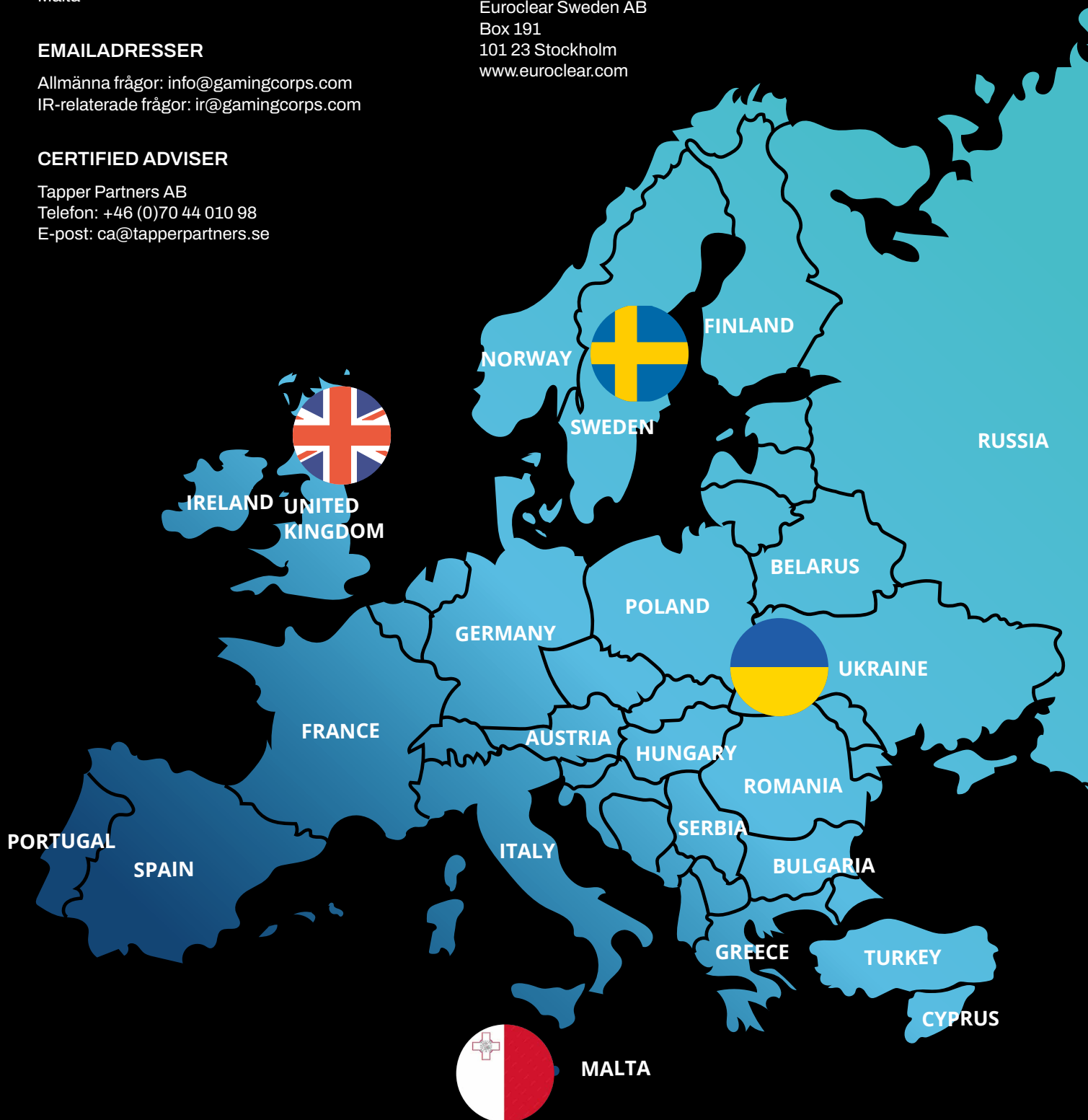
Tapper Partners AB
Telefon: +46 (0)70 44 010 98
E-post: ca@tapperpartners.se

REVISOR

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

KONTOFÖRANDE INSTITUT

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



GAMING
CORPS