

Delårsrapport

ANDRA KVARTALET

2026

1 APR - 30 JUN



INNEHÅLL

1. Nyckeltal	3
2. Andra 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 Q2	9
8. Product Road Map Q3-Q4	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.

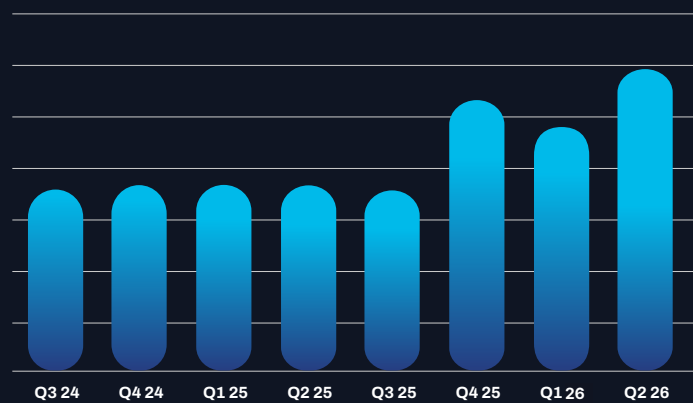


NYCKELTAL KONCERN

Belopp i KSEK	APR-JUN 2026	APR-JUN 2025	JAN-MAR 2026	JAN-JUN 2026	JAN-JUN 2025	JAN-DEC 2025
Resultat m.m.						
Nettoomsättning	21,083	10,240	15,061	36,144	20,890	48,677
Resultat före avskrivningar EBITDA	-5,753	-7,844	-10,396	-16,149	-12,254	-25,474
Rörelseresultat	-6,785	-9,496	-11,701	-18,486	-14,501	-31,137
Periodens resultat	-7,217	-7,950	-11,075	-18,291	-18,891	-40,600
Soliditet vid periodens utgång, %	neg.	49.3%	neg.	neg.	49.3%	neg.
Räntabilitet på eget kapital, %	neg.	neg.	neg.	neg.	neg.	neg.
Eget kapital per aktie						
före utspädning, kr	-0.16	0.11	-0.11	-0.16	-0.06	-0.04
efter utspädning, kr	-0.16	0.11	-0.10	-0.16	-0.06	-0.04
Aktiens slutkurs för perioden, kr	0.72	1.17	0.83	0.72	1.10	1.10
Resultat per aktie						
före utspädning, kr	-0.05	-0.05	-0.08	-0.13	-0.09	-0.29
efter utspädning, kr	-0.05	-0.05	-0.09	-0.12	-0.08	-0.29
Antal aktier vid periodens slut	145,441,532	145,441,532	145,441,532	145,441,532	145,441,532	145,441,532
Utestående personaloptioner*	2,775,000	3,125,000	2,775,000	2,775,000	2,775,000	2,775,000
Genomsnittligt antal aktier	145,441,532	145,441,532	145,441,532	145,441,532	145,441,532	141,930,334
Antal anställda						
i genomsnitt	41	28	35	38	33	26
vid periodens slut	42	29	37	42	33	33
Antal casinon	2310+	1850+	2100+	2310+	1850+	1570+
Under perioden lanserade spel	10	9	24	18	13	17

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

UTVECKLING TOTALA BETS ÅTTA KVARTAL



Väsentliga händelser under perioden

- Den 12 maj: Gaming Corps erhåller spellicens i Alberta från AGLC
- Den 15 maj: Gaming Corps: Q1 2026
- Den 26 maj: Gaming Corps AB meddelar ändrat datum för offentliggörande av årsredovisning
- Den 28 maj: KALLELSE TILL ÅRSSTÄMMA I GAMING CORPS AB (PUBL)
- Den 8 jun: Gaming Corps AB avger härmed årsredovisning för räkenskapsåret 2025
- Den 26 jun: Gaming Corps stärker finansiella situationen genom bryggglån
- Den 29 jun: KOMMUNIKÉ FRÅN ÅRSSTÄMMA I Gaming Corps AB (PUBL)

Väsentliga händelser efter periodens slut

- Den 8 jul: Gaming Corps utökar partnerskapet med Entain
- Den 14 jul: Gaming Corps avslutar strategiskt avtal samt spelutvecklingsavtal med Denwena Limited och Degen Studios
- Den 14 jul: KALLELSE TILL EXTRA BOLAGSSTÄMMA I GAMING CORPS AB (PUBL)
- Den 23 jul: Gaming Corps tecknar avtal med evoke plc
- Den 3 aug: KOMMUNIKÉ FRÅN EXTRA BOLAGSSTÄMMA I GAMING CORPS AB (PUBL)
- Den 10 aug: Gaming Corps tecknar globalt distributionsavtal med Games Global



Q2 2026

4 500+
AKTIEÄGARE

87
MEDARBETARE

NU LIVE PÅ
2,310+
CASINON

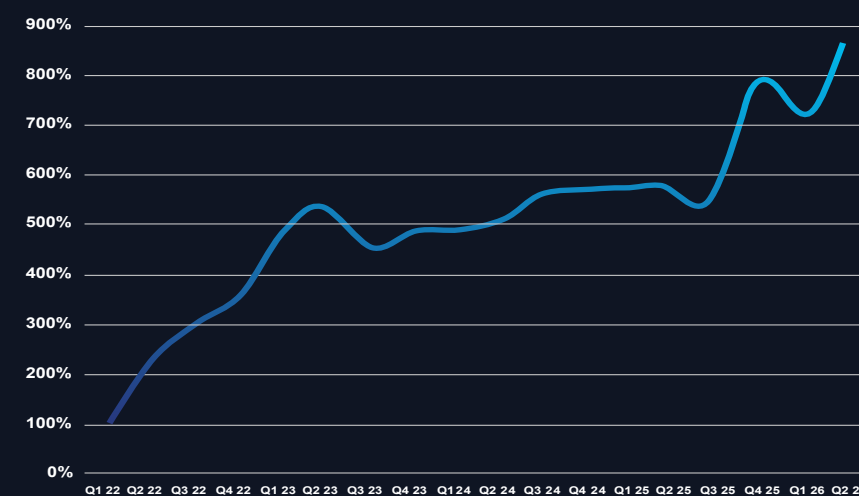
MALTA
SVERIGE
STORBRITANNIEN

NOTERAT PÅ
FIRST NORTH
SEDAN 2015

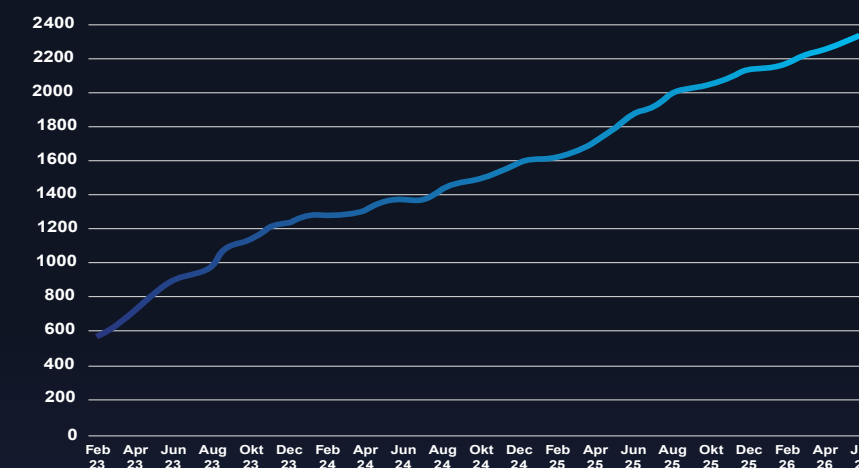


Q2 2026

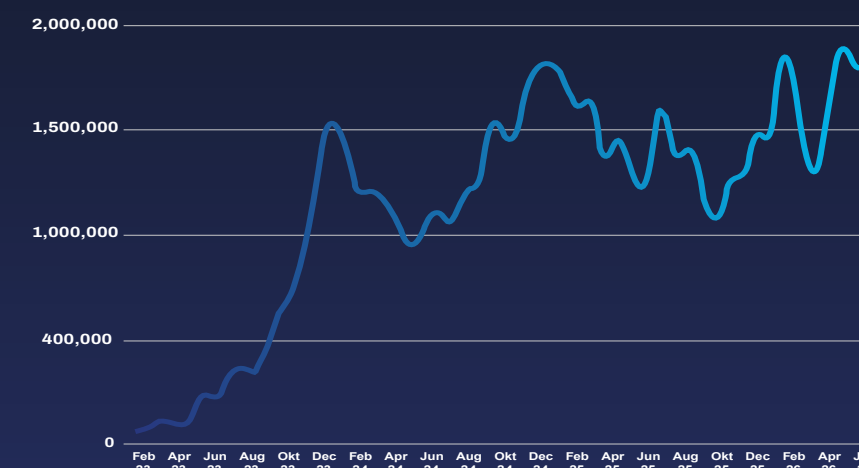
PROCENTUELL FÖRÄNDRING INSATSVÄRDE



ANTAL DRIFTSATTA ONLINECASINON



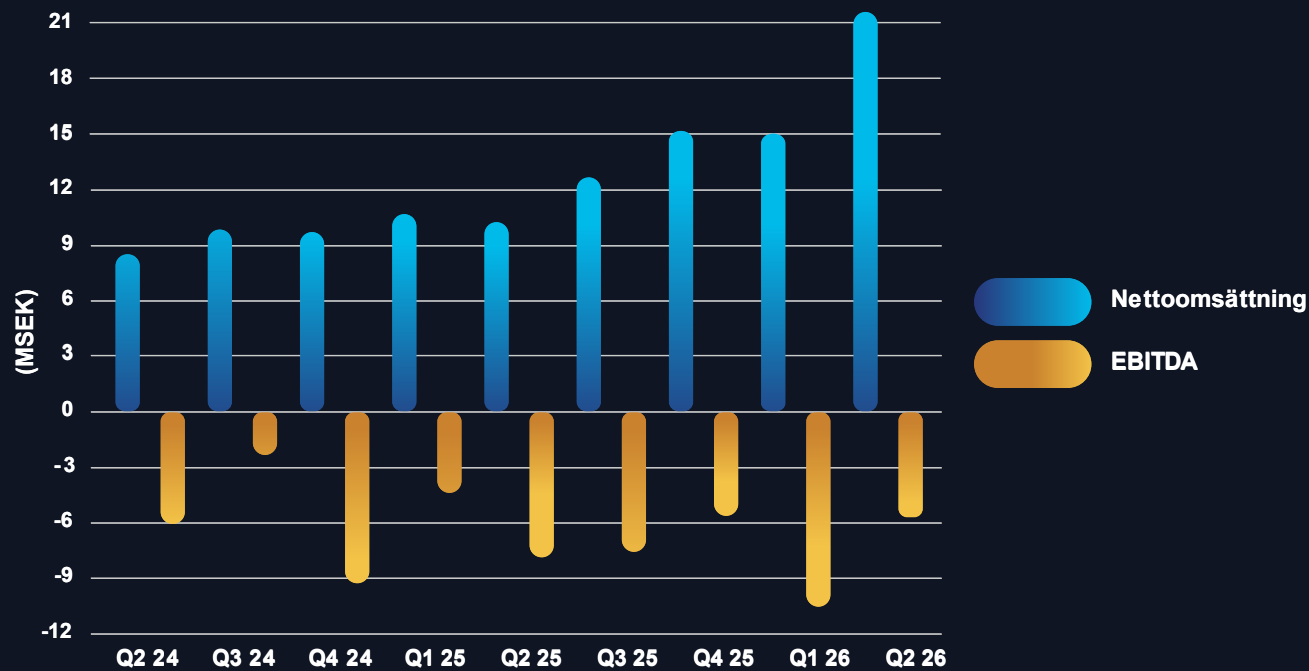
SPELARANTAL



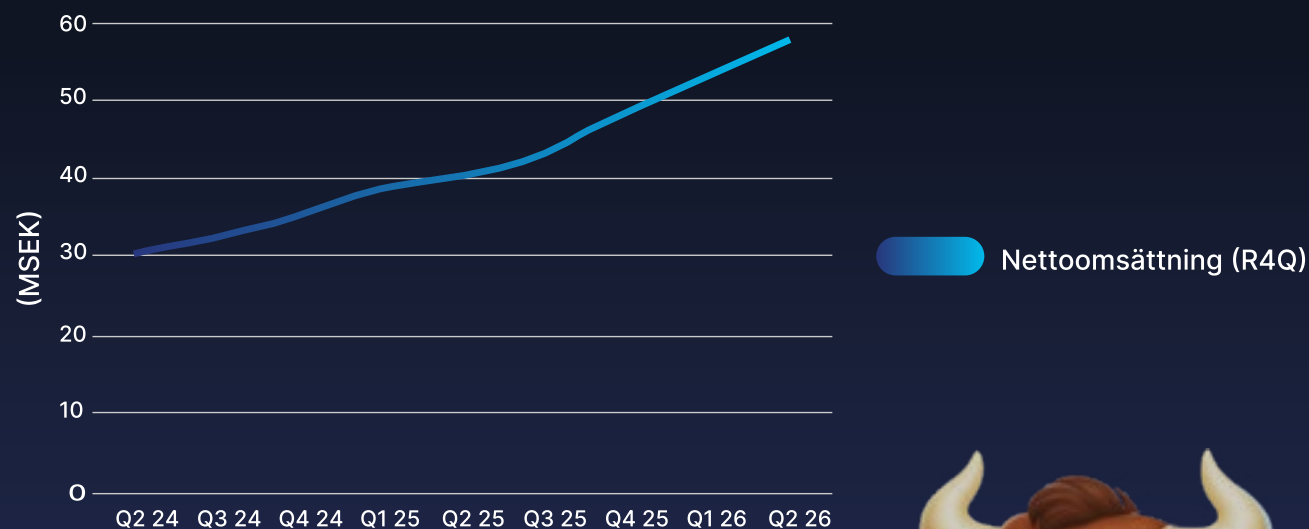
Spelarantal avser antalet unika aktiva spelare som har spelat ett Gaming Corps-spel under den aktuella perioden.

VD HAR ORDET

NETTOOMSÄTTNING, EBITDA



NETTOOMSÄTTNING (RULLANDE 4 KVARTAL)



Kära aktieägare,

Första halvåret 2026 har varit en intensiv och viktig period för Gaming Corps. Vi fortsätter att leverera stark tillväxt, med en nettoomsättning på 21,1 MSEK, en ökning på 106% jämfört med Q2 2025 och upp 40% jämfört med föregående kvartal. Vi kan också konstatera att även juli 2026 fortsätter att visa starka siffror. Den starka utvecklingen är ett kvitto på det långsiktiga arbete som hela organisationen lagt ned under de senaste åren, och jag vill rikta ett stort tack till alla medarbetare som bidrar till vår utveckling.

Resultatet förbättras också och landar på -7,2 MSEK för perioden, vilket är en förbättring med nästan 35% jämfört med det förra kvartalet. Som ni redan har sett har vi avslutat det strategiska samarbetet med Denwena/DEGEN Studios, som var en betydande kostnadsdrivare för Gaming Corps, men de fulla positiva kostnadseffekterna av förändringen kommer att realiseras successivt under de kommande kvartalen. Jag återkommer lite längre ner i vd-brevet kring detta avslut.

Vår långsiktiga satsning på högkvalitativa slots går urstart och våra Tier 1-släpp har överlag fått ett mycket fint mottagande av spelarna. Detta bidrar till en tydligt ökad uppmärksamhet kring Gaming Corps och våra spel. Förutom att vår data kring spelen ser allt bättre ut ökar också intresset från många ledande aktörer i branschen. Vi har den senaste tiden släppt nya samarbetsavtal med Entain, evoke och nu senast Games Global. De är samtliga betydande partners som över tid bedöms kunna bidra positivt till vår kommersiella utveckling. Vi ser fortsatt goda möjligheter att stärka vår distribution ytterligare och hoppas kunna återkomma med fler positiva nyheter kring våra partnerskap inom en snar framtid.

Ett partnerskap som vi däremot valt att avsluta är det strategiska avtalet med Denwena och DEGEN Studios. Vi var alla väldigt glada över samarbetet när det inleddes och trodde att det skulle göra stor skillnad för Gaming Corps och vår tillväxt. På grund av den höga ambitionsnivån skalade vi upp vår produktionskapacitet på ett omfattande sätt på väldigt kort tid. Utfallet blev dock ett annat än vi ursprungligen hade förväntat oss. Dessa samarbeten drev kraftiga kostnader för Gaming Corps samtidigt som våra intäkter inte ökade på motsvarande eller förväntade nivåer. Det blev också tydligt för båda parter att vi hade olika syn på den bästa vägen framåt för respektive verksamhet. Det känns därför skönt att vi gemensamt kunde ta ett snabbt beslut i en komplicerad fråga.

Vi genomförde nyligen en extra bolagsstämma där beslut togs kring dels försäljning av en teknisk plattform till DEGEN Studios samt ett bryggglåneavtal på 1 MEUR från Denwena. Plattformförsäljningen var en del av ovan överenskommelse med DEGEN Studios och syftar till att de på egen hand kan utveckla sina produkter. Jag hänvisar till styrelsens text på sidan

24 för ytterligare finansiell information. En faktor som gjorde beslutet lättare var de framgångar vi ser för våra egna spel. Det beslut vi tog under 2025 att satsa på kvaliteten och kraftigt öka spelsläppsfrekvensen börjar nu synas rejält på våra intäkter. Förra året lanserade vi omkring ett eget spel per månad. Från och med Q3 2026 planerar vi för 2-4 egna spelsläpp per månad. Det innebär inte bara en kraftigt ökad produktionstakt, utan visar också att de investeringar vi gjort i organisation, teknologi och parallella produktionslinjer nu omsätts i högre kommersiell kapacitet och en mer skalbar affärsmodell. För mer information kring våra kommande spel håll gärna koll på våra sociala medier samt se vår planerade Product Road Map för Q3-Q4 på sidorna 10-11 i rapporten.

Ett annat strategiskt fokusområde för oss är att successivt stärka vår närvaro bland nationella lotterier och statligt kontrollerade kasino-operatörer. Det är ett segment som kännetecknas av höga kvalitetskrav, stabilitet och långsiktiga partnerskap och där vårt starka fokus på regelefterlevnad flera gånger varit avgörande. Vår bredd över flera spelkategorier gör oss särskilt intressanta i ett segment där operatörerna ofta söker ett bredare innehåll än traditionella slots. Responsen för vår spelportfölj är positiv och vi bedömer att förutsättningarna är goda för ytterligare samarbeten framöver.

Jag ser fram emot andra halvåret med stor tillförsikt. Vi har en starkare produktportfölj, en växande distributionsplattform och ett tydligt fokus på de områden där vi ser störst långsiktig potential.

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 ett helägt 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 87 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, Instant Blitz, 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 2 310 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.

PUBLICERADE SPEL Q2



ROAD MAP Q3-Q4



2ND JULY



3 PIGS OF INDEPENDENCE
HOG & WIN

23RD JULY



BASS REWARDS BONANZA
THE GOLDEN CATCH

13TH AUGUST



CLUCKS AND
ROBBERS

25TH AUGUST



3 PIGS
INSTANT BLITZ

10TH SEPTEMBER



UDDER CARNAGE
HOLY COW

24TH SEPTEMBER



STAR PIGS OF THE
CLUSTERVERSE

8TH OCTOBER



HADES HOT ROLLER
3X3

15TH OCTOBER



3 PIGS OF OLYMPUS
30000 EXTREME

20TH OCTOBER



3 POTS OF POTIONS
INSTANT BLITZ

22ND OCTOBER



3 POTS OF POTIONS
BEWITCHED BONUS POT
20,000

12TH NOVEMBER



CARTEL CRASH
REEL COLLECT

24TH NOVEMBER



3 GIFTS OF XMAS
INSTANT BLITZ

3RD DECEMBER



SANTA VS
KRAMPUS

10TH DECEMBER



3 PIGS
IN BLANKETS

17TH DECEMBER



ALL ABOARD
WINTER EXPRESS

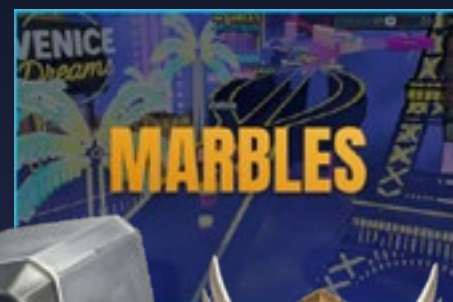
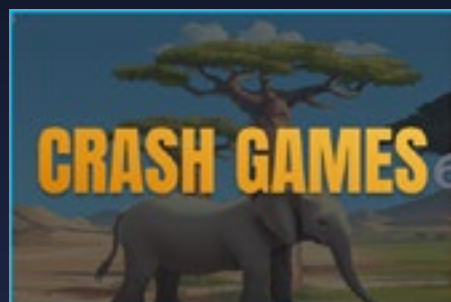
SPELKATEGORIER

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

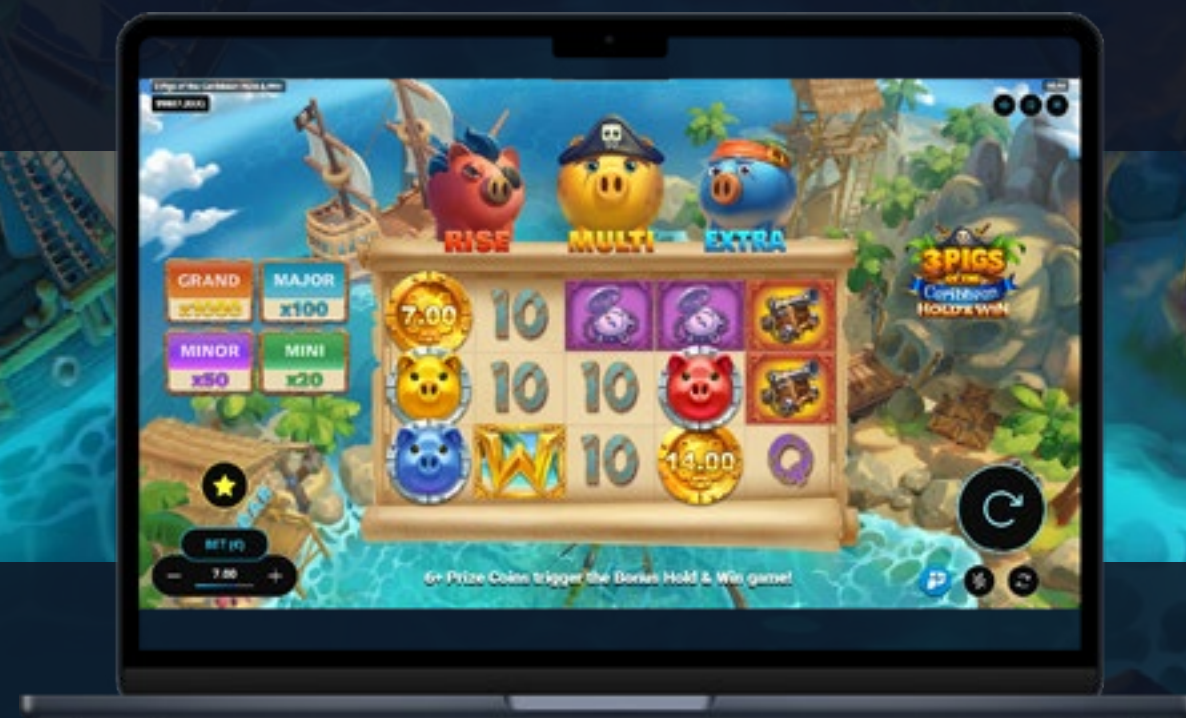
Utveckling inom iGaming karaktäriseras av de tekniska krav som är resultatet av konsumentskyddande lagar och regleringar för produkter som spelas både för underhållning och pengar. För spelutvecklare är de primära målgrupperna operatörer som erbjuder spelen direkt mot slutanvändaren via egna eller anslutna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



CASINO SLOTS



CASINOSLOTS (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



INSTANS 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 en 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



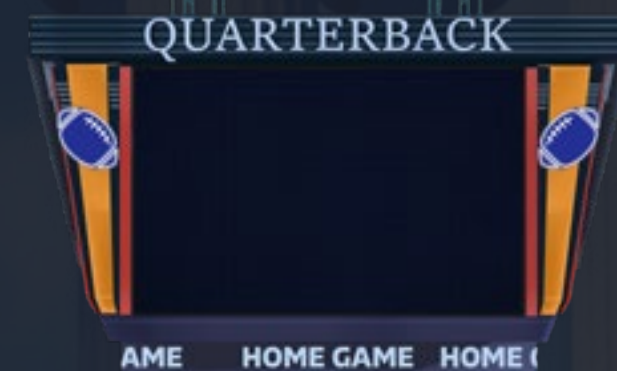
X-MY-WAY är en ny typ av arkadbaserat casinospel som syftar till att skapa en ännu mer engagerande spelupplevelse.

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

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

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

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



PLINKO



PLINKO GAMES är spel där spelaren får chans att släppa en boll från toppen av spelbrädan 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. Kuler släpps ner för 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 21,1 MSEK.

Bolagets intäkter påverkas av antalet lanserade spel, antalet operatörer hos vilka spelen finns, geografisk spridning, exponering av spelen hos respektive operatörs onlinekasinon samt utdelade vinster vid spel på Bolagets produkter. Bolagets lanserade spel finns idag tillgängliga på fler än 2 310 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 för närvarande har tillräckliga finansiella resurser för att bedriva verksamheten i enlighet med tillämpliga listningskrav.

Efter rapportperiodens utgång har Bolaget stärkt likviditeten genom ett bryggglån om 13 MSEK från en grupp av investerare. Samtidigt har Bolaget sett en positiv utveckling av intäkterna och bedömer att kostnadsbasen successivt kommer att minska till följd av avslutandet av avtalet med Denwena.

Sammantaget bedömer styrelsen att dessa åtgärder och den positiva utvecklingen i verksamheten stärker Bolagets finansiella förutsättningar framåt. Styrelsen arbetar samtidigt aktivt med att ytterligare stärka Bolagets finansiella ställning och säkerställa en långsiktigt hållbar 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 45 av de totalt 87 medarbetare som inte har fast anställning i antingen moderbolaget eller dotterbolagen utan i stället är engagerade via någon form av konsultavtal. I Övriga externa kostnader återfinns också verksamhetskritiska poster som till exempel bolagets arbete med certifiering på olika marknader, underhåll av spellicenser, juridiska och finansiella tjänster kopplade till avtalsskrivningar. En annan väsentlig kostnadspost är även tester av spel för certifiering inför lansering av nya spel samt certifieringar för nya marknader, vilka utförs av externa aktörer. Periodens resultat påverkas av Av- och nedskrivningar om -1,0 MSEK samt Valutaförändringar om cirka +0,1 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 30 juni 2026, var sista avslutet på kursen 0,72 SEK per aktie vilket motsvarar ett börsvärde om cirka 104,7 MSEK baserat på 145 441 532 utestående aktier.

AKTIEKAPITAL

Per den 30 juni 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	APR-JUN 2026	APR-JUN 2025	JAN-MAR 2026	JAN-JUN 2026	JAN-JUN 2025	JAN-DEC 2025
Resultat m.m.						
Nettoomsättning	21,083	10,240	15,061	36,144	20,890	48,677
Resultat före avskrivningar EBITDA	-5,753	-7,844	-10,396	-16,149	-12,254	-25,474
Rörelseresultat	-6,785	-9,496	-11,701	-18,486	-14,501	-31,137
Periodens resultat	-7,217	-7,950	-11,075	-18,291	-18,891	-40,600
Soliditet vid periodens utgång, %	neg.	49.3%	neg.	neg.	49.3%	neg.
Räntabilitet på eget kapital, %	neg.	neg.	neg.	neg.	neg.	neg.
Eget kapital per aktie						
före utspädning, kr	-0.16	0.11	-0.11	-0.16	-0.06	-0.04
efter utspädning, kr	-0.16	0.11	-0.10	-0.16	-0.06	-0.04
Aktiens slutkurs för perioden, kr	0.72	1.17	0.83	0.72	1.10	1.10
Resultat per aktie						
före utspädning, kr	-0.05	-0.05	-0.08	-0.13	-0.09	-0.29
efter utspädning, kr	-0.05	-0.05	-0.09	-0.12	-0.08	-0.29
Antal aktier vid periodens slut	145,441,532	145,441,532	145,441,532	145,441,532	145,441,532	145,441,532
Utestående personaloptioner*	2,775,000	3,125,000	2,775,000	2,775,000	2,775,000	2,775,000
Genomsnittligt antal aktier	145,441,532	145,441,532	145,441,532	145,441,532	145,441,532	141,930,334
Antal anställda						
i genomsnitt	41	28	35	38	33	26
vid periodens slut	42	29	37	42	33	33
Antal casinon	2310+	1850+	2100+	2310+	1850+	1570+
Under perioden lanserade spel	10	9	24	18	13	17

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



RESULTATRÄKNING KONCERN

Belopp i KSEK	APR-JUN 2026	APR-JUN 2025	JAN-MAR 2026	JAN-JUN 2026	JAN-JUN 2025	JAN-DEC 2025
Rörelsens intäkter m.m						
Nettoomsättning	21,083	10,240	15,061	36,144	20,933	48,677
Aktiverat arbete för egen räkning	6,945	2,227	3,654	10,599	4,917	11,401
Övriga rörelseintäkter	121	24	56	177	41	91
	28,150	12,490	18,771	46,920	25,890	60,168
Rörelsens kostnader						
Övriga externa kostnader	-23,041	-13,808	-19,348	-42,389	-24,703	-57,215
Personalkostnader	-10,757	-6,417	-9,720	-20,476	-13,228	-28,065
Av- och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	-1,033	-1,652	-1,305	-2,337	-2,247	-5,663
Övriga rörelsekostnader	-105	-109	-99	-204	-213	-362
Rörelseresultat	-6,785	-9,496	-11,701	-18,486	-14,501	-31,137
Finansiella poster						
Valutaförändringar långfristiga fordringar	75	1,813	1,161	1,236	-3,842	-7,089
Nedskrivning av andelar i andra företag	0	0	0	0	0	-1,100
Räntekostnader och liknande resultatposter	-506	-266	-535	-1,041	-548	-1,273
Resultat efter finansiella poster	-7,217	-7,950	-11,075	-18,291	-18,891	-40,600
Skatt på periodens resultat	0	0	0	0	0	0
PERIODENS RESULTAT	-7,217	-7,950	-11,075	-18,291	-18,891	-40,600



BALANSRÄKNING KONCERN

Belopp i KSEK	2026-06-30	2025-06-30	2025-12-31
TILLGÅNGAR			
Anläggningstillgångar			
Immateriella anläggningstillgångar			
Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten	18,024	9,002	8,718
Övriga immateriella tillgångar	169	796	13
	18,193	9,797	8,731
Materiella anläggningstillgångar			
Inventarier, verktyg och installationer	384	173	254
	384	173	254
Finansiella anläggningstillgångar			
Andra långfristiga värdepappersinnehav	0	1,100	0
	0	1,100	0
Summa anläggningstillgångar	18,576	11,071	8,985
Omsättningstillgångar			
Kortfristiga fordringar			
Kundfordringar	6,403	5,529	4,871
Övriga fordringar	951	2,078	1,183
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	9,357	7,809	8,469
	16,711	15,416	14,523
Kassa och bank	1,458	6,873	7,285
Summa omsättningstillgångar	18,170	22,289	21,809
SUMMA TILLGÅNGAR	36,746	33,360	30,794
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
Eget kapital			
Aktiekapital	7,272	7,272	7,272
Övrigt tillskjutet kapital	262,962	262,962	262,962
Balanserat resultat inkl. periodens resultat	-294,223	-253,793	-275,429
Summa eget kapital	-23,990	16,441	-5,195
Långfristiga skulder			
Skulder till kreditinstitut	1,354	2,500	1,875
Andra långfristiga skulder	27,289	3,000	13,906
	28,643	5,500	15,781
Kortfristiga skulder			
Skulder till kreditinstitut	1,250	1,250	1,250
Leverantörsskulder	14,697	4,837	4,649
Övriga kortfristiga skulder	4,887	2,359	11,751
Upplupna kostnader & förutbetalda intäkter	11,259	2,973	2,558
	32,092	11,419	20,208
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	36,746	33,360	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-JUN 2026	JAN-JUN 2025	JAN-DEC 2025
Den löpande verksamheten			
Rörelseresultat efter avskrivningar	-18,486	-14,501	-31,137
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	1,349	2,247	5,663
Erlagd ränta	-1,041	-770	-1,273
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar i rörelsekapitalet	-18,178	-13,024	-26,747
Kassaflöde från förändringar i rörelsekapital			
Ökning (-) / minskning (+) av kortfristiga fordringar	-2,188	-4,153	-3,230
Ökning (+) / minskning (-) av kortfristiga skulder	10,884	-801	7,988
Kassaflöde från den löpande verksamheten	-9,482	-17,978	-21,989
Investeringsverksamheten			
Investeringar immateriella anläggningstillgångar	-9,444	-5,003	-11,401
Investeringar materiella anläggningstillgångar	-130	0	-166
Kassaflöde från investeringsverksamheten	-9,574	-5,003	-11,567
Finansieringsverksamheten			
Upptagna långfristiga lån	13,383	0	10,906
Upptagna kortfristiga lån	1,000	0	0
Amortering av låneskulder	-521	-625	-1,250
Nyemissioner	0	18,740	18,740
Emissionsutgifter	0	-95	-95
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	13,862	18,020	28,301
Periodens kassaflöde	-5,194	-4,961	-5,255
Likvida medel vid periodens början	7,285	11,834	11,834
Valutakursdifferens i likvida medel.	-633	0	706
Likvida medel vid periodens slut	1,458	6,873	7,285
SUMMA DISPONIBLA LIKVIDA MEDEL	1,458	6,873	7,285

MODERBOLAG

RESULTATRÄKNING MODERBOLAG

Belopp i KSEK	APR-JUN 2026	APR-JUN 2025	JAN-MAR 2026	JAN-JUN 2026	JAN-JUN 2025	JAN-DEC 2025
Rörelsens intäkter m.m						
Nettoomsättning	8,256	5,632	9,078	17,334	13,407	31,260
Övriga rörelseintäkter	121	24	51	172	73	91
	8,377	5,655	9,129	17,506	13,480	31,351
Rörelsens kostnader						
Övriga externa kostnader	-9,621	-7,882	-9,025	-18,646	-15,934	-34,157
Personalkostnader	-1,080	-741	-937	-2,018	-1,581	-4,353
Övriga rörelsekostnader	-105	-109	-99	-204	-118	-362
Rörelseresultat	-2,429	-3,076	-932	-3,361	-4,154	-7,521
Finansiella poster						
Valutaförändringar långfristiga fordringar	75	1,813	1,161	1,236	-3,842	-7,089
Nedskrivning av andelar i andra företag	0	0	0	0	0	-1,100
Räntekostnader och liknande resultatposter	-506	-266	-535	-1,041	-548	-1,273
Resultat efter finansiella poster	-2,860	-1,530	-306	-3,166	-8,544	-16,984
Skatt på periodens resultat	0	0	0	0	0	0
Periodens resultat	-2,860	-1,530	-306	-3,166	-8,544	-16,984

BALANSRÄKNING MODERBOLAG

Belopp i KSEK	2026-06-30	2025-06-30	2025-12-31
TILLGÅNGAR			
Anläggningstillgångar			
Finansiella anläggningstillgångar			
Andelar i koncernföretag	13	13	13
Andra långfristiga värdepappersinnehav	0	1,100	0
Fordringar koncernföretag	124,565	103,637	107,886
	124,577	104,750	107,899
Summa anläggningstillgångar	124,577	104,750	107,899
Omsättningstillgångar			
Kortfristiga fordringar			
Kundfordringar	4,443	2,575	2,823
Övriga fordringar	950	1,983	1,181
Upplupna intäkter och förutbetalda kostnader	4,449	4,470	7,513
	9,842	9,029	11,517
Kassa och bank	1,170	5,155	3,821
Summa omsättningstillgångar	11,012	14,184	15,338
SUMMA TILLGÅNGAR	135,589	118,934	123,237
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
Eget kapital			
Bundet eget kapital			
Aktiekapital	7,272	7,272	7,272
Fritt eget kapital			
Överkursfond	262,962	262,962	262,962
BALANSERAT RESULTAT	-168,695	-152,883	-152,361
Periodens resultat	-3,166	-10,041	-16,984
Summa eget kapital	98,372	107,310	100,890
Långfristiga skulder			
Skulder till kreditinstitut	1,354	2,500	1,875
Andra långfristiga skulder	27,289	3,000	13,906
	28,643	5,500	15,781
Kortfristiga skulder			
Skulder till kreditinstitut	1,250	1,250	1,250
Leverantörsskulder	2,200	1,170	1,384
Skulder till koncernföretag	87	87	87
Övriga kortfristiga skulder	1,273	1,044	1,493
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	3,763	2,573	2,353
Summa kortfristiga skulder	8,573	6,124	6,567
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	135,589	118,934	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-JUN 2026	JAN-JUN 2025	JAN-DEC 2025
DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN			
Rörelseresultat efter avskrivningar	-3,361	-5,651	-7,521
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	0	0	0
Erlagd ränta	-1,041	-548	-1,273
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar i rörelsekapitalet	-4,402	-6,199	-8,795
Kassaflöde från förändringar i rörelsekapital			
Ökning (-) / minskning (+) av kortfristiga fordringar	1,675	-11	-2,500
Ökning (+) / minskning (-) av kortfristiga skulder	1,006	-541	-98
Kassaflöde från den löpande verksamheten	-1,721	-6,752	-11,393
Finansieringsverksamheten			
Upptagna långfristiga lån	13,383	0	10,906
Upptagna kortfristiga lån	1000	0	0
Amortering av låneskulder	-521	-625	-1,250
Nyemissioner	0	18,740	18,740
Emissionsutgifter	0	-95	-95
Lämnade lån till dotterföretag	-14,793	-16,092	-16,940
Omräkningsdifferens	0	0	-6,126
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	-931	1,929	5,235
Periodens kassaflöde	-2,651	-4,823	-6,157
Likvida medel vid periodens början	3,821	9,978	9,978
Likvida medel vid periodens slut	1,170	5,155	3,821
Summa disponibla likvida medel	1,170	5,155	3,821



EGET KAPITAL & AKTIER

FÖRÄNDRINGAR I EGET KAPITAL KONCERN

Belopp i KSEK	Aktiekapital	Övr. tillskjutet kapital	Ansamlad förlust och periodens resultat	S:A eget kapital
Vid årets början	7,272	262,962	-275,429	-5,195
Kostnad optioner	0	0	649	649
Omräkningsdifferens	0	0	-1,153	-1,153
PERIODENS RESULTAT	0	0	-18,291	-18,291
VID PERIODENS SLUT	7,272	262,962	-294,223	-23,989

FÖRÄNDRINGAR I EGET KAPITAL MODERBOLAG

Belopp i KSEK	Aktiekapital	Överkursfond	Ansamlad förlust	S:A eget kapital
Vid årets början	7,272	262,962	-169,344	100,890
Kostnader optioner	0	0	649	649
Periodens resultat	0	0	-3,166	-3,166
VID PERIODENS SLUT	7,272	262,962	-171,862	98,372

FÖRÄNDRINGAR I ANTAL AKTIER MODERBOLAG

Belopp i KSEK	JAN-JUN 2026	JAN-JUN 2025	2025 HELÅR
INGÅENDE ANTAL	145,441,532	94,892,953	94,892,953
Nyemissioner	0	21,067,187	50,548,579
Kvittningsemission	0	0	0
Utgående antal	145,441,532	145,441,532	145,441,532

ALLMÄNT

PERSONAL

Antalet anställda i moderbolaget uppgick per den 30 juni 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 30 juni 2026 till 42 personer (29 personer).

Medelantalet anställda i koncernen för perioden uppgick till 41 personer (28 personer).

Bolaget har vid rapportdatum cirka 87 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 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 2024 i samband med företrädesemissionen 2024, publikationen finns tillgänglig på www.gamingcorps.com



VÄSENTLIGA HÄNDELSE R UNDER PERIODEN

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

Den 15 maj: Gaming Corps: Q1 2026

Den 26 maj Gaming Corps AB meddelar ändrat datum för offentliggörande av årsredovisning

Den 28 maj: KALLELSE TILL ÅRSSTÄMMA I GAMING CORPS AB (PUBL)

Den 8 jun: Gaming Corps AB avger härmed årsredovisning för räkenskapsåret 2025

Den 26 jun: Gaming Corps stärker finansiella situationen genom bryggån

Den 29 jun: KOMMUNIKÉ FRÅN ÅRSSTÄMMA I Gaming Corps AB (PUBL)

VÄSENTLIGA HÄNDELSE R EFTER PERIODENS SLUT

Den 8 jul: Gaming Corps utökar partnerskapet med Entain

Den 14 jul: Gaming Corps avslutar strategiskt avtal samt spelutvecklingsavtal med Denwena Limited och Degen Studios

Den 14 jul: KALLELSE TILL EXTRA BOLAGSSTÄMMA I GAMING CORPS AB (PUBL)

Den 23 jul: Gaming Corps tecknar avtal med evoke plc

Den 3 aug: KOMMUNIKÉ FRÅN EXTRA BOLAGSSTÄMMA I GAMING CORPS AB (PUBL)

Den 10 aug: Gaming Corps tecknar globalt distributionsavtal med Games Global

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 allmänråd 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 2024 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.

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

THANK YOU

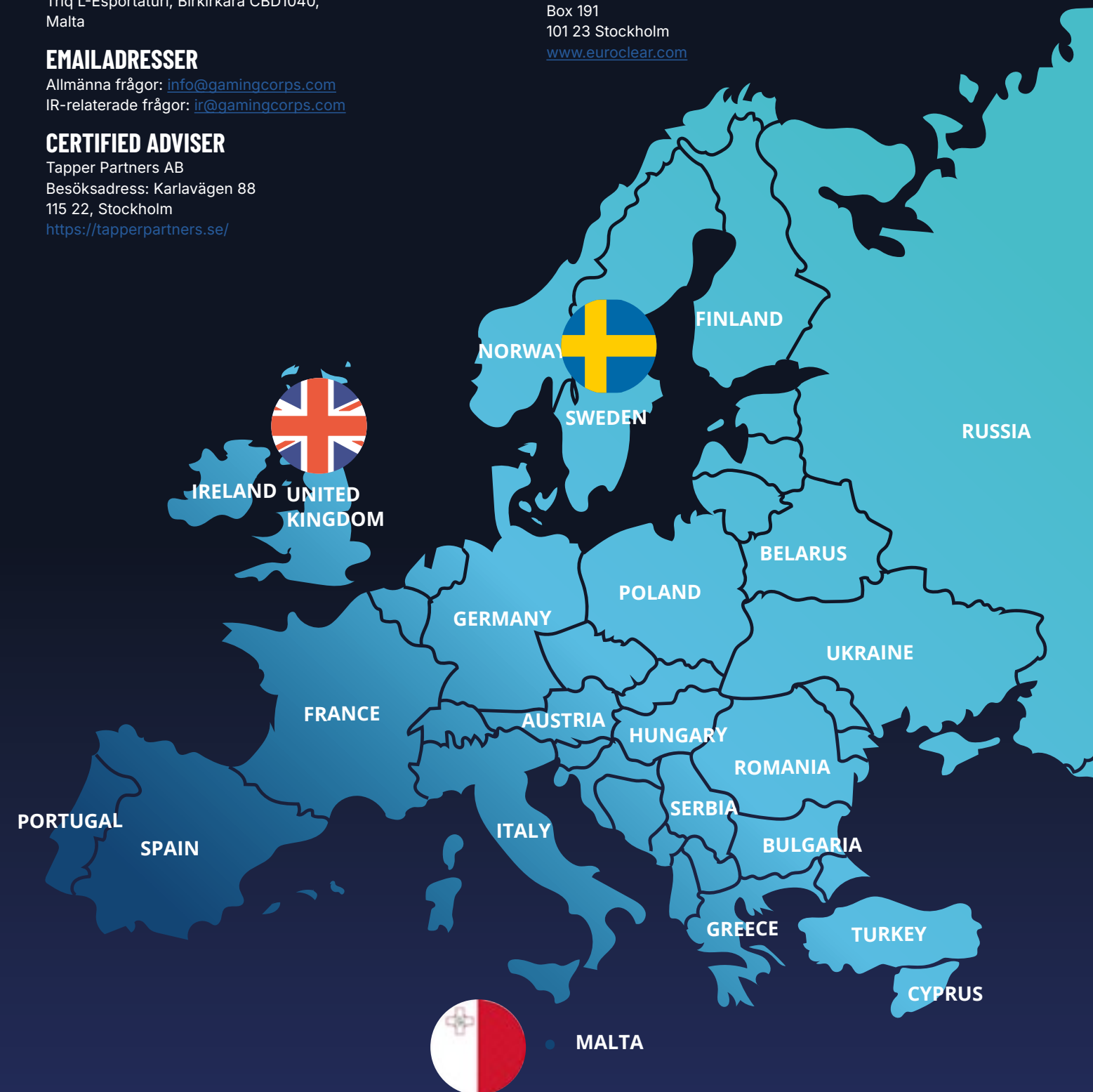
KOMMANDE REDOVISNINGSTILLFÄLLEN

Delårsrapport Q3 2026 publiceras 2026-11-13

Delårsrapport Q4 2026 publiceras 2027-02-19

Delårsrapport Q1 2027 publiceras 2027-05-14

Delårsrapport Q2 2027 publiceras 2027-08-27



WWW.GAMINGCORPS.COM



2026