

GAMING CORPS



Bolagsbeskrivning inför upptagande till handel av
aktier på NASDAQ OMX, First North

Gaming Corps AB ^(publ)

Juni 2015

eminova
FONDKOMMISSION

Information om aktien i gaming corps och upptagande till handel på NASDAQ OMX First North

Preliminär första dag för handel på NASDAQ OMX First North2015-06-04
ISIN-kod.....SE0007100615
Kortnamn GCOR

Kommande rapporttillfällen

Delårsrapport januari-juni 2015 2015-08-27
Delårsrapport januari-september 2015 2015-11-26
Bokslutskommuniké januari-december 2015... 2016-02-25

Tidpunkt för årsstämma

Årsstämma 2016 2016-05-26

Certified adviser

Gaming Corps har anlitat Eminova Fondkommission AB, Barnhusgatan 16, 111 23 Stockholm, som bolagets Certified Adviser.

En Certified Adviser granskar bolag vars värdepapper ska tas upp till handel på First North. NASDAQ OMX Stockholm AB:s övervakningsfunktion ("surveillance") ansvarar för att kontrollera att både bolag och Certified Adviser lever upp till regelverket på First North. Surveillance övervakar även handeln på First North. Eminova Fondkommission äger inga aktier i Gaming Corps AB.

Information om denna bolagsbeskrivning

Eminova Fondkommission har i egenskap av finansiell rådgivare biträtt Bolagets styrelse vid upprättandet av detta dokument. Innehållet baseras på information som tillhandahållits av Gaming Corps. Styrelsen i Gaming Corps är ensamt ansvarig för dokumentet. Information om styrelsen återfinns i avsnittet "Styrelse, ledande befattningshavare och revisor". Eminova Fondkommission har inga övriga intressen i Bolaget. För detta dokument gäller svensk rätt. Tvist rörande innehållet i dokumentet eller därmed sammanhängande rättsförhållanden skall avgöras av svensk domstol exklusivt. Endast räkenskaper, som hämtats från årsredovisningen för räkenskapsåret 2014, och den information i detta dokument där det explicit anges, har granskats och/eller reviderats av Bolagets revisor.

Framtidsinriktad information

Detta dokument innehåller framtidsinriktade uttalanden och antaganden om framtida marknadsförhållanden, verksamhet och resultat. Dessa uttalanden återfinns i flera avsnitt och inkluderar uttalanden rörande Bolagets nuvarande avsikter, bedömningar och förväntningar. Orden "anser", "avser", "bedömer", "förväntar sig", "förutser", "planerar" eller liknande uttryck kännetecknar vissa sådana framtidsinriktade uttalanden. Även om ledningen anser att förväntningarna som beskrivs i dessa uttalanden är rimliga finns det ingen garanti för att framåtriktade uttalanden förverkligas eller visar sig vara. I avsnittet "Riskfaktorer" finns en beskrivning, dock inte fullständig, av faktorer som kan medföra att faktiska resultat eller prestationer skiljer sig avsevärt från framåtriktade uttalanden.

Information från tredje part

Gaming Corps har inte kontrollerat siffror, marknadsdata eller annan information som tredje part har använt i sina studier, varför varken styrelsen i Gaming Corps eller Eminova Fondkommission påtar sig något ansvar för riktigheten för sådan i detta dokument intagen information. Ingen tredje part enligt ovan har, såvitt styrelsen känner till, väsentliga intressen i Gaming Corps. Informationen som ingår i dokumentet har återgivits korrekt, och såvitt styrelsen känner till och försäkras genomjämförelse med annan information som offentliggjorts av berörd tredje part har inga uppgifter utelämnats på ett sätt som skulle göra den återgivna informationen felaktig eller missvisande. Viss finansiell och annan information som återfinns i ett antal tabeller i detta dokument har avrundats för att underlätta för läsaren. Därför kan mindre differenser förekomma, exempelvis kan siffrorna i en tabell skilja sig från den totala summa som anges i tabellen.

Bakgrund och motiv för listning	4
Risker.	5
VD har ordet	8
Marknadsöversikt	12
Verksamhetsbeskrivning	16
Styrelse, ledande befattningshavare samt revisor	26
Aktier och ägarförhållanden	32
Finansiell information	35
Legal aspekter och övriga upplysningar	39
Skattefrågor i Sverige	42
Bolagsordning.	43
Bolagets adress.	baksida

VIKTIG INFORMATION OM FIRST NORTH:

FIRST NORTH ÄR EN ALTERNATIV MARKNADSPLATS SOM INGÅR I NASDAQ OMX. DEN HAR INTE SAMMA JURIDISKA STATUS SOM EN REGLERAD MARKNAD. BOLAG PÅ FIRST NORTH REGLERAS AV FIRST NORTHS REGLER OCH INTE AV DE JURIDISKA KRAV SOM STÄLLS FÖR HANDEL PÅ EN REGLERAD MARKNAD. EN PLACERING I ETT BOLAG SOM HANDLAS PÅ FIRST NORTH ÄR MER RISKFYLLD ÄN EN PLACERING I ETT BOLAG SOM HANDLAS PÅ EN REGLERAD MARKNAD. ALLA BOLAG VARS AKTIER ÄR UPPTAGNA TILL HANDEL PÅ FIRST NORTH HAR EN CERTIFIED ADVISER SOM ÖVERVAKAR ATT REGLERNA EFTERLEVS. NASDAQ OMX STOCKHOLM GODKÄNNER ANSÖKAN OM UPPTAGANDE TILL HANDEL PÅ FIRST NORTH.

Bakgrund och motiv för listning

Styrelsen för Gaming Corps ser en anslutning av Bolagets aktie till First North som ett viktigt steg för att förverkliga Bolagets affärsplan och uppsatta mål. Noteringen och den goda ägarspridningen som nyligen uppnåddes i samband med Bolagets nyemission bedöms ge värdefull tillgång till kapitalmarknaden. Detta kan komma att spela en särskilt viktig roll i samband med eventuella behov av framtida expansionsmöjligheter.

Valet av First North som marknadsplats för bolagets aktie i detta skede görs också med hänsyn till att First North är en del av NASDAQ och därmed ger bolaget en kvalitetsstämpel gentemot bolagets kunder, samarbetspartners, myndigheter, kapitalmarknadens aktörer samt bolagets framtida eventuella partners.

Det är styrelsens bedömning att befintligt rörelsekapital är tillräckligt för den aktuella och planerade verksamheten under den kommande tolv månadersperioden.

Försäkran

Styrelsen för Gaming Corps AB är ansvarig för informationen i föreliggande Bolagsbeskrivning, vilken har upprättats med anledning av Bolagets ansökan om listning av dess aktier på First North. Härmed försäkras att, såvitt styrelsen känner till, uppgifterna i denna Bolagsbeskrivning är riktiga och överensstämmer med faktiska förhållanden och att ingenting är utelämnat som skulle kunna påverka dess innebörd.

*Rune Löderup
Jonas Forsman
Johan Sundström
Lars Egnell
Ralph Murphy
Nicklas Dunham*

*Uppsala den 19 maj 2015
Gaming Corps AB (Publ)
Styrelsen*

Utfall av nyemission under april 2015

Inför noteringen av Bolagets aktie vid First North genomfördes en företrädesemission till kursen 7,25 per aktie, i vilken även allmänheten kunde teckna.

Emissionen, som övertecknades med drygt 260 procent, tillförde Gaming Corps AB ca 13,8 Mkr efter emissionskostnader, och aktiekapitalet ökades med 200 000 Kr. Antalet aktier uppgår efter genomförd emission till 7 644 000 st.

Bolaget har inför noteringen ca. 1200 aktieägare.

Risker

Gaming Corps verksamhet är liksom allt företagande förenad med risk. Det är därför av stor vikt att vid bedömning av Bolagets tillväxtmöjligheter även beakta relevanta risker. Hela det investerade kapitalet kan förloras, och en investerare bör göra en samlad utvärdering av övrig information i detta memorandum tillsammans med en allmän omvärldsbedömning. Ett antal faktorer utanför Bolagets kontroll påverkar dess resultat och finansiella ställning liksom ett flertal faktorer vars effekter Bolaget kan påverka genom sitt agerande. Nedanstående riskfaktorer bedöms vara de som kan komma att få störst inverkan på Bolagets framtida utveckling. Förteckningen över tänkbara riskfaktorer skall inte anses som fullständig. Ej heller är riskerna rangordnade efter grad av betydelse.

Riskfaktorer relaterade till verksamheten

Kort historik

Bolaget bildades 2014. Då endast kortvarig finansiell historik föreligger kan det vara svårt att utvärdera Bolagets framtidsutsikter.

Intjäningsförmåga och framtida kapitalbehov

Gaming Corps har kort historik och det finns risk att Bolaget inte kommer att kunna att generera vinster i tillräcklig omfattning eller lösa uppkomna finansieringsbehov på ett fördelaktigt sätt, vilket kan påverka Bolagets verksamhet negativt samt även leda till företagsrekonstruktion, konkurs eller annan outhälsam utveckling av Bolaget.

Förmåga att hantera tillväxt

Gaming Corps förväntas genomgå snabb tillväxt. Det kommer att ställas stora krav på ledningen och den operativa och finansiella infrastrukturen. För att hantera tillväxten krävs investeringar och allokering av värdefulla ledningsresurser. Om Gaming Corps inte hanterar den förväntade tillväxten på ett effektivt sätt kan detta påverka resultatet negativt.

Beroendet av nyckelpersoner och medarbetare

Om Gaming Corps inte lyckas rekrytera, ersätta och behålla kvalificerad personal föreligger risk för svårigheter att fullfölja Gaming Corps affärsplanering, med förluster eller reducerade framtida vinster som tänkbara konsekvenser.

Risker associerade med företagsförvärv

Gaming Corps kan komma att växa genom företagsförvärv i framtiden. Det föreligger alltid risk för att förvärv inte ger det utfall som förväntas vad avser integration och lönsamhet. Detta kan komma att påverka Gaming Corps negativt.

Konkurrens

Alla tillväxtbranscher attraherar nya bolag som etablerar sig, och spelbranschen utgör inte något undantag. Styrelsen bedömer att antalet konkurrenter på den aktuella marknaden sannolikt kommer att öka i framtiden, vilket kan innebära negativa försäljnings- och resultat effekter.

Valutakursförändringar

Gaming Corps agerar på en internationell marknad och kommer att erhålla intäkter i olika valutor. Förändringar i den svenska kronans värde i förhållande till andra länders valutor påverkar storleken på Bolagets intäkter och därmed resultat.

Systemfel och säkerhetsbrott

Bolagets verksamhet är i hög grad beroende av informationssystem och annan teknik. Långvariga eller upprepade systemfel kan försämra Gaming Corps intjäningsförmåga.

Risikfaktorer relaterade till aktiehandel

Likviditet i handeln

Likviditeten i handeln med Bolagets aktie kan bli högst begränsad och detta kan förstärka fluktuationerna i aktiekursen. Begränsad likviditet i aktien kan även medföra problem för en innehavare att sälja sina aktier. Det finns ingen garanti för att aktier i Gaming Corps kan säljas till en för innehavaren vid varje tidpunkt acceptabel kurs.

Risk förenad med allmänna konjunkturvariationer på marknaden

Den allmänna utvecklingen på kapitalmarknaden och rådande konjunkturlägen kan från tid till annan påverka marknadens bedömning av värdet hos Bolagets aktier.

Ägare med betydande inflytande

En koncentration av företagskontrollen kan vara till nackdel för andra aktieägare som har andra intressen än majoritetsägarna. Ägarstrukturen kommer att förändras över tiden. Det kan inte uteslutas att nuvarande sammansättning av dominerande ägare kommer att förändras i över tiden, varvid Bolagets verksamhetsinriktning kan komma att avvika från den som idag utstakats av Bolagets styrelse.

Ej kontant utdelande företag

Gaming Corps styrelse förväntas inte under de närmaste åren föreslå utdelning. Så länge ingen utdelning lämnas, kommer eventuell avkastning på investeringen bestå i en ökning av Bolagets marknadsvärdering.

Handel på First North

First North är en s.k. MTF, (Multilateral Trading Facility). En marknadsplats av detta slag ställer inte lika hårda krav på Bolaget avseende bl a informationsgivning, genomlysning eller bolagsstyrning, jämfört med de krav som ställs på bolag vars aktier är noterade vid en s.k. reglerad marknadsplats ("börs"). En placering i ett bolag vars aktier handlas på en MTF kan därför vara mer riskfylld än en placering i ett börsnoterat bolag.

Kursrisker

Framtida och nuvarande investerare i Bolaget bör beakta att en investering är förknippad med hög risk och att det inte finns några garantier för att aktiekursen kommer att utvecklas positivt. Aktiekursens utveckling är, utöver faktorer hänförliga till verksamheten, beroende av en rad externa faktorer som Bolaget inte har möjlighet att påverka. Allt företagande och ägande av aktier är förenat med risktagande och i detta avseende utgör ägande i Gaming Corps inget undantag. Aktieägare i Bolaget löper risk att förlora hela eller delar av sitt investerade kapital.

Legala och politiska risker

Immateriella rättigheter

Det finns inga garantier för att Bolaget kan uppnå eller bibehålla oinskränkta nyttjande- eller äganderätter till immateriella värden, såsom varumärken och webbadresser.

Legala aspekter kring gamblingverksamhet

Även om Bolaget inte direkt bedriver gamblingverksamhet föreligger på vissa marknader oklarheter kring tillämpningen av respektive lands spellagstiftning, då den oftast är äldre än förekomsten av Internetbaserad spelverksamhet. Dessa omständigheter kan komma att drabba samarbetspartners och därmed påverka Gaming Corps verksamhet negativt.

Motpartsrisk gentemot Skybound

Gaming Corps har ett samarbetsavtal med Skybound LLC och Skybound Interactive LLC om att inledningsvis göra spel på en av deras IP-rättigheter, baserad på den kommande filmen AIR. Avtalet ger Skybound rätt till försäljningsroyalty från spelet AIR. Bolaget har förvärvat förlagsrättigheterna för Riddick: The Merc Files av GamingCo Uppsala AB där Bolaget äger rätt till 70 % av försäljningsintäkterna från nylanseringar av speltiteln efter att kostnader har ersatts Bolaget.

Avtalet med Skybound är tills vidare av väsentlig betydelse för kommersialiseringen av Bolagets produkter. Skulle rättsliga eller affärsmässiga komplikationer uppstå relaterade till detta samarbete föreligger risker för uteblivna, reducerade eller försenade intäkter till Bolaget.

Försenade eller avbrutna projekt

Spelutvecklingsprojekt kan drabbas av förseningar. Vidare kan utvecklingsarbetet kräva mer resurser än beräknat. Då utvecklingsverksamheten normalt täcks av Bolagets egna medel kan sådana avvikelser från de ursprungliga planerna påverka Bolagets lönsamhet, resultat och ekonomiska ställning negativt.

Vidare kan inte risken för fallerade eller avbrutna projekt uteslutas. Orsakerna till en sådan händelse kan vara relaterade till legala tvister, tekniska problem eller kompetensbrist. Skulle av någon anledning ett projekt inte kunna slutföras riskerar Bolaget att drabbas av ekonomisk skada av icke oväsentlig omfattning, eller konkurs.

Dataskydd

I många länder har lagar och förordningar antagits som påverkar viktiga aspekter inom Internet, bland annat elektroniska avtal samt personuppgifts- och dataskydd. Sådan lagstiftning kan påverka kostnaderna och intresset för spelrelaterade tjänster. Eventuella framtida förändringar i gällande lagar kan göra det nödvändigt för Gaming Corps att ändra eller upphöra med vissa produkter, tjänster, verksamheter eller affärsmodeller. Detta kan medföra betydande kostnader eller skulder, vilka skulle kunna inverka negativt på Gaming Corps verksamhet, finansiella ställning och resultat.



Strategi

Gaming Corps långsiktiga strategi inom PC, konsol och mobilspel är att äga och förlägga spelen i egen regi för bästa möjliga uppsida. Samarbetet med Skybound är en viktig pusselbit i att framgångsrikt kunna bygga en lönsam portfölj av speltitlar över tiden.

Foto: Angelica Klang

Nedan:
Gaming Corps grundare
Jens Larsson och Nicklas Dunham

VD har ordet



Gaming Corps AB har på kort tid skapat fantastiska möjligheter. Vi har ett partnerskap med Skybound i USA och har redan påbörjat första spelutvecklingsprojektet tillsammans med speltiteln AIR. Det känns oerhört spännande att ha Robert Kirkman, skaparen av The Walking Dead, delaktig i processen. Spelet AIR är planerat att först komma ut via distributionsplattformen Steam för att sedan nå app-stores via mobila plattformar. Att AIR även blir biofilm med Sony Pictures som distributör kommer att underlätta marknadsföring och försäljning av spelet.

AIR är dessutom Gaming Corps första referensprojekt där ett licensierat varumärke ("IPR") även bryggas över till den del av spelbranschen där spel om pengar är det centrala. AIR kommer därför också att lanseras som slot (enarmad bandit) på nätet via en kasinoplattformslieferantör som i sin tur tillhandahåller spelet till anslutna speloperatörer. Det känns fel att ange den framtida intäktströmmen som passiv men från ett legalt perspektiv är det viktigt att betona att den är just det. Gaming Corps behöver inga spellicenser och kommer att ha procent på det så kallade spelnettot.



Jag har under min karriär i spelbranschen samlat på mig ett stort kontaktnät. Tidigare har det varit fråga om att hjälpa andra bolag att kapitalisera på mina upparbetade kontakter som grundare till Stillfront och anställd eller inhyrd konsult hos Starbreeze och Grin (personerna bakom Grin startade sedan Overkill och blev nya huvudägare i Starbreeze efter förvärvet av Overkill – branschen är gigantisk men känns ibland liten). Med Gaming Corps är jag, om möjligt, ännu mer mån om att kunna leverera, vilket självklart kommer att ligga i linje med att skapa aktieägarvärden för alla aktieägare i Gaming Corps AB.



Nicklas Dunham

VD

Välkommen att bli aktieägare i Uppsalas nästa stora spelbolag!

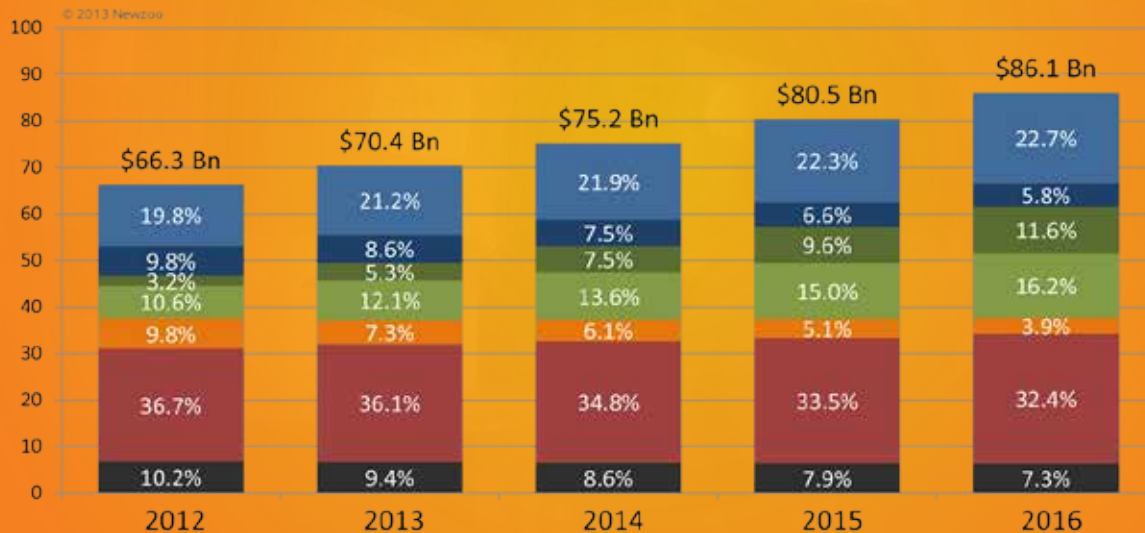
Bolagsinformation

Firma Gaming Corps AB
Bolagskategori Bolaget är publikt (publ)
Säte Uppsala kommun, Uppsala län
Organisationsnummer 556964-2969
Datum för bolagsbildning 2014-03-05
Nuvarande firmas reg. datum 2014-06-19
Reg. datum för bolagskategori: 2015-03-27

Land för bolagsbildning Sverige
Juridisk form Aktiebolag
Lagstiftning Svensk rätt
Kontaktuppgifter Dragarbrunnsgatan 35
753 20 Uppsala
E-post info@gamingcorps.com
Webbplats www.gamingcorps.com

Marknadsöversikt

Global Games Market 2012 - 2016



Source: Newzoo, 2013 Global Games Market Report

Spelindustrins ursprung

Spel har i olika former varit en del av våra liv sedan urminnes tider. Det som i begynnelsen ofta handlade om kraftmätningar och blodigt allvar, banade väg för såväl tävlingar och idrott som fritidsnöje och tidsfördriv. När spelen blev digitala, fick spelindustrin ytterligare ett ben att stå på och utvecklingen av smartphones har på senare år breddat målgruppen i ännu högre grad med nya miljardintäkter som följd.



En tillbakablick

1947 presenterade Thomas T. Goldsmith Jr. det första interaktiva arkadspelet, ett med dagens mått mycket rudimentärt krigsspel, som dock kom att bana väg för en hel rad spel hela vägen från schack till tennis under de nästföljande åren. 1966 började den första spelkonsolen utvecklas och sex år senare kunde hugade spekulanter köpa hem den i form av Magnavox Odyssey-konsol.

1972 var även året då Pong, en synnerligen enkel bordtennis-simulator, slog igenom och sedan dess har marknaden vuxit i snabb takt. På bara några år gick spelindustrin från ingenting till att bestå av multinationella storföretag. För de som föddes på sjuttioalet kom datorspel att bli en naturlig del av uppväxten.



Spelindustrin idag

Den globala spelindustrin som började växa fram på sjuttiotalet har idag, fyra decennier senare, utvecklats till en mångmiljardindustri, som på flera sätt är jämförbar med Hollywoods filmindustri. I takt med nya tekniska landvinningar börjar gränsen mellan dessa industrier suddas ut.

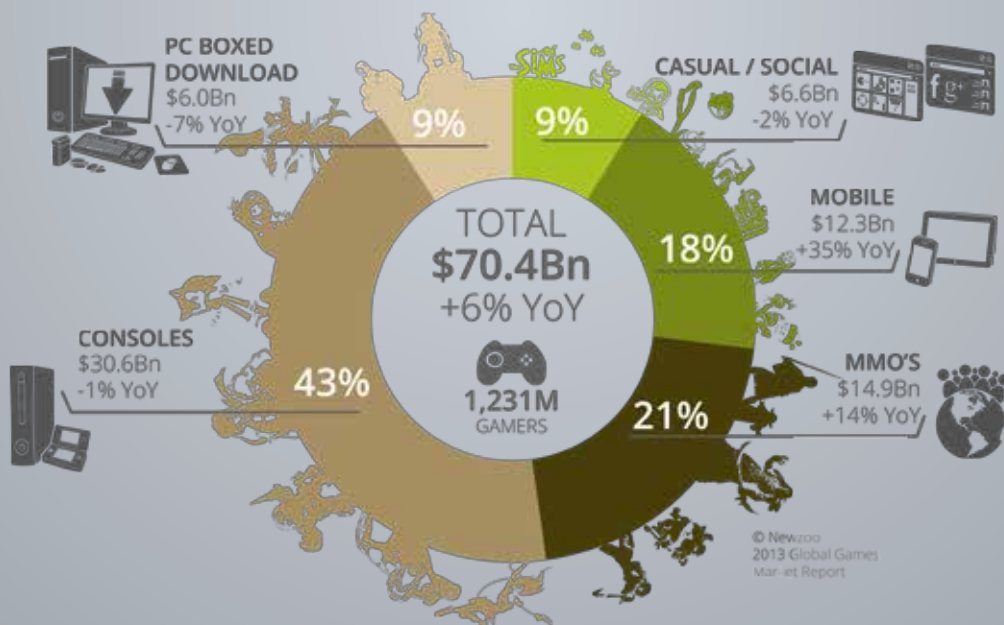
På samma sätt som böcker adapterats till film, har filmer i sin tur givit upphov till spel. På motsvarande sätt har filmatiseringar av framgångsrika spel dragit miljontals människor till världens biografer. Ett exempel på detta är film- och spelsviten om den buttre anti-hjälten Riddick (spelande av Hollywood-stjärnan Vin Diesel), vars framgångssaga Gaming Corps grundare varit en del av.

Spelmarknaderna – gaming och gambling

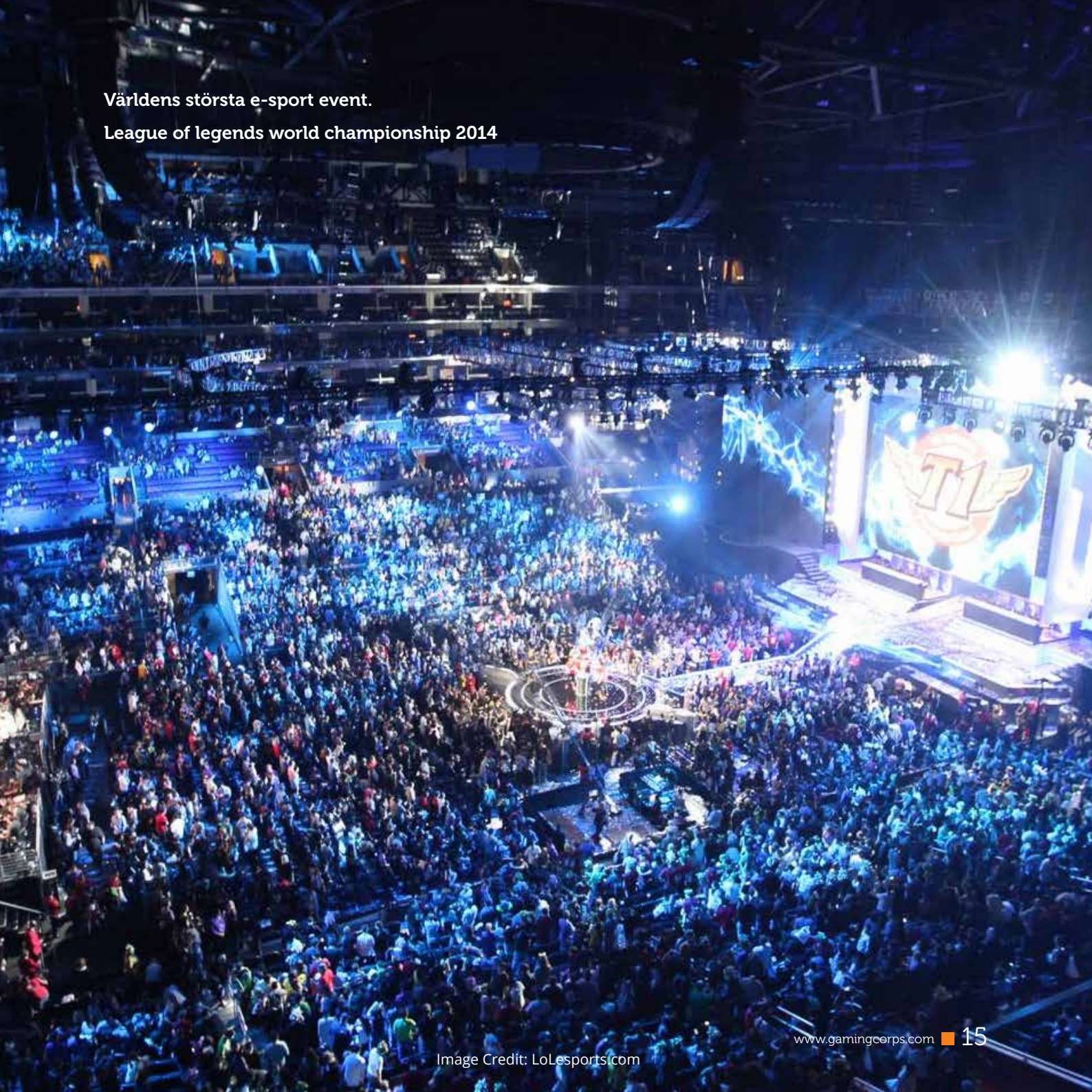
Den globala, digitala spelmarknaden (gaming) värderades till ca 75 miljarder dollar 2014 och förväntas växa till att vara värd 86 miljarder dollar 2016. Mobila plattformar står för den största tillväxten och beräknas utgöra ca 28 % av marknaden 2016. *Källa: NewZoo*

Därtill växer marknaden för kasinospel snabbt och sett till hela världen uppskattades gamblingmarknaden för spel över internet vara värd ca 26 miljarder euro 2013. Den siffran förväntas växa med ca 10 % årligen fram till och med år 2016, vilket skulle innebära ett värde på ca 35 miljarder euro nästa år, och i synnerhet så kallade slots (enarmade banditer), passar väl att spela på mobila plattformar och utgör ett tillväxtsegment av gamblingmarknaden. *Källa: H2GC*

The Global Games Market | Per Segment | 2013E



Världens största e-sport event.
League of legends world championship 2014



Verksamhetsbeskrivning



Foto: Angelica Klang

VD, Nicklas Dunham

Gaming Corps är ett ungt spelbolag med ett rutinerat team som har gedigen erfarenhet från spelbranschens båda sidor, dvs gaming och gambling. Bolaget leds av Nicklas Dunham, som av många anses vara en av Sveriges mest erfarna personer vad gäller tecknade spelutvecklingsuppdrag. Nicklas har medverkat i bolag som Starbreeze, Grin och Stillfront, och bidragit till eller lett utvecklingen av tio titlar med ett av Styrelsen uppskattat totalt värde om ca 700 mkr.



Upparbetade kontakter

Bolaget avser att kapitalisera på upparbetade kontakter i spelbranschen med målsättningen att på kort tid bygga nästa stora spelorienterade bolag med säte i Uppsala. Gaming Corps har ett uttalat fokus att vid var tid jobba med några av världens största varumärken ("IPR") från företrädesvis filmindustrin i Hollywood.

Framtidsutsikter

Mot bakgrund av Bolagets ingångna avtal med välkända IPR, bedömer styrelsen för Gaming Corps att goda förutsättningar föreligger för att skapa intäcksströmmar från både gaming och gambling. Gamblingverksamheten avses bedrivas genom samarbeten med kasinoplattformslieferantörer och gamblingoperatörer, vars produkter kommer att bygga på samma IPR kring vilka Gaming Corps exploaterar i spelutvecklingen.



Allmänt om verksamheten

Gaming Corps grundades i mars 2014 med målsättningen att skapa nästa stora spelutvecklingsstudio med verksamhet och säte i Uppsala.

Forsränningen i Uppsala som i år firar 40 år.

Pågående projekt



Multiplattformsspelet AIR

Gaming Corps har ett samarbetsavtal med det amerikanska bolaget Skybound om att göra spel baserade på deras IPR. Skybound, med huvudkontor i Los Angeles, är mest kända som skaparna av den mycket framgångsrika franchisen The Walking Dead.

Gaming Corps har ingått licensavtal avseende ett av Skybounds senaste IPR. Spelet offentliggjordes under februari 2015 och utvecklas i nära samarbete med Skybound. Gaming Corps kommer att producera spelet i egen regi, och har rätt en att om så bedöms lämpligt låta en skick co-publisher köpa in sig i projektet för delad risk under produktionstiden.

Spelet Air är ett äventyrsspel och kommer att säljas som episoder. Skybound har tillsammans med spelstudion Telltale tidigare skördat stora framgångar i den genren och det formatet.

Det etablerade spelanalysföretaget EEDAR har gjort en försäljningsprognos avseende det aktuella spelet. Enligt rapportens mest sannolika försäljningsscenario förväntas spelet generera ca 13 MUSD i försäljningsintäkter enbart för PC-versionen. Prognosen avser sex episoder, vilka förväntas att släppas månadsvis, med första lansering vid kommersiellt lämplig tidpunkt efter filmens planerade premiär den 14 augusti 2015.



Riddick: The Merc Files

Mobilspelsbranschen är den snabbast växande delen av spelbranschen. Gaming Corps ser nyttan i att bygga upp en stor användarbas i app-stores vid sidan av sociala kasinospel. Fördelarna är uppenbara: Utnyttja kända varumärken för generera buzz och nedladdningar.

Gaming Corps har förlagsrättigheterna till mobilspelet Riddick: The Merc Files. Spelet planeras att nylanseras med förbättrad grafik och spelupplevelse under maj-juni 2015, och speltiteln förväntas bli en av lanseringstitlarna för grafikkortstillverkaren Nvidias satsning på surfplattor (Shield) och egen app-store. Skådespelaren Vin Diesel (The Chronicles of Riddick, The Fast And The Furious, Guardians of the Galaxy, m fl) har gjort voice-overs. Spelet bedöms med små medel kunna portas till PC för lansering på distributionsplattformen Steam.

EEDAR bedöms vara en av de ledande analysföretagen i spelbranschen.

Texten är hämtad från EEDAR:s webbplats, www.eedar.com.



EEDAR
CONTEXT IS EVERYTHING

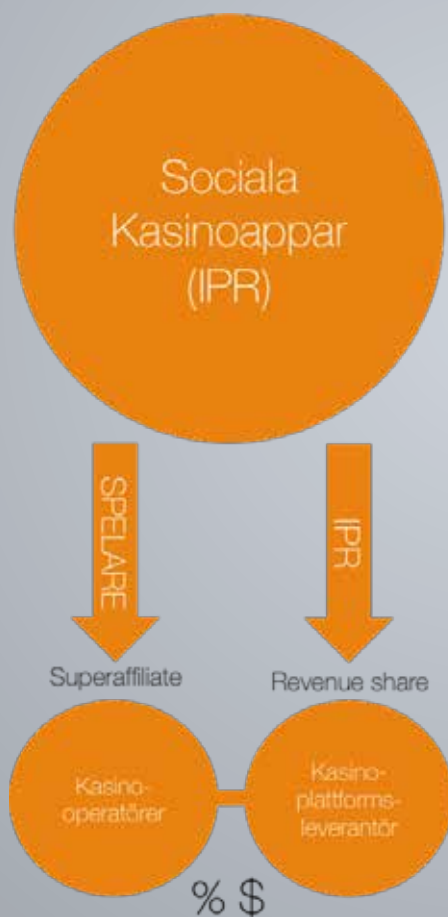
About EEDAR

Founded in 2006 by video game industry veterans, EEDAR is the largest specialty video game research firm in the world.

Leveraging a proprietary database of over 100 million internally researched data points from more than 92,000 physical and digital video game products, EEDAR is the sole provider of end-to-end integrated data analysis solutions that allow for the examination of every factor influencing the success of past, present, and future video game titles

Kasinospel – social & real-money

Gaming Corps har påbörjat en "proof-of-concept"-titel kring ett delat IPR över sociala kasinoappar (mobila plattformar, webb och facebook) och en real-money slot. Förhandlingar har inletts med en större kasinoplattformsleverantör, vilket, förväntas innebära utökade kontaktytor gentemot ett flertal kasinoooperatörer. Efter lansering kommer Gaming Corps att erhålla intäktströmmar från tre olika källor – play money, real money och super affiliate. En utförligare beskrivning av dessa begrepp följer nedan.



Sociala kasinoappar

Sociala kasinospel, t ex social casino slots, tillhör en kategori mobilspel som visat sig framgångsrik i app-stores. I de flesta större app-stores brukar det vanligtvis finnas 3-5 titlar som anges på listan över de 25 mest omsatta apparna .

Till skillnad mot gamblingrelaterade kasinospel förekommer inga utbetalningar, vilket medför att speltiteln inte behöver spellicenser eller blir föremål för andra begränsningar på grund av lagstiftning. Gaming Corps affärsmodell bygger på samarbeten med licensierade spelbolag avseende "real-money" slots (som delar IPR med egna sociala kasinoappar).

Precis på samma sätt som t ex i spelet Candy Crush uppmanas användaren att bjuda in sina vänner via sociala nätverk (som Facebook) som alternativ till att göra en mindre betalning för att få nya liv, spelkrediter eller andra fördelar. I Gaming Corps spelappar kommer även användarnas e-postadresser att kunna ge samma fördelar (dvs om de ger sitt medgivande att ta emot gamblingrelaterade erbjudanden via e-post).

En framgångsrik social kasinoapp bedöms ha cirka \$2+ i lifetime value (LTV) per användare. En majoritet av användarna (95-97 % är ett bra riktmärke) betalar aldrig men de som börjar betala betalar desto mer. Figuren visar hur Gaming Corps planerar att erhålla intäktströmmar från gamblingrelaterad verksamhet som bygger på samma IPR/brand.

Källa: Gaming Corps



Leverantörer av kasinoplattformar

Gaming Corps erbjuder innehavare av välkända immateriella rättigheter (IPR) en bredare avsättning för deras brands/varumärken mot både gaming och gambling. Gaming Corps är främst intresserad av att licensiera IPR som är kända från TV- och filmbranschen och har en global räckvidd.

I första hand söker Gaming Corps samarbeten med större kasinoplattformsleverantörer som redan har ett stort antal speloperatörer i sitt nätverk. Upparbetade relationer finns med bolag som Net Entertainment och Microgaming. Affärsmodellen är vinstdelning, där Gaming Corps erhåller en avtalad andel av speltitelns överskott.

Då spelmjukvara som hanterar spel om pengar omfattas av kontroller och certifieringar blir Gaming Corps i normalfallet samarbetsparten som tillhandahåller IPR samt i förekommande fall även grafik som tagits fram för en social casino-speltitel och kan återanvändas i en real-money-titel. Mer omfattande och nyskapande real-money-titlar (som story-drivna real-money slots) kommer sannolikt att utvecklas genom samarbeten, där regelverken som omger gambling i första hand åvilar samarbetspartnern.

Kasinoprodukter som bygger på IPR/brands erbjuds vanligtvis speloperatörer mot en premium. Gaming Corps kommer härvid att erhålla procent på nettoomsättningen av speltiteln som sedan fördelas mellan Gaming Corps och rättighetsinnehavaren.

Super Affiliate

En affiliate i spelbranschen kan erhålla en fast summa per ny kund som öppnar konto och gör en första insättning hos en speloperatör, alternativt erhålla procent på kundens framtida betalningar, eller en kombination av dessa.

Bolag som kan driva stora mängder nya spelare eller användare till speloperatörer har andra förutsättningar att förhandla om sin ersättning och kallas i branschen för super affiliates. Gaming Corps bedömer att avtalsstrukturer om cirka 50 % av nettoomsättningen kommer att kunna erhållas.

En affiliate eller super affiliate jobbar normalt med en databas av personer som på ett eller annat sätt visat intresse för gamblingrelaterade spelprodukter. I Gaming Corps fall kommer detta inte att vara aktuellt i en första fas, men väl personer som aktivt spelat Bolagets spelprodukter (social casino play money) där det är praktiskt möjligt att ge ett attraktivt erbjudande att prova real money-speltiteln (tillhandahållen av speloperatör via kasinoplattformsägaren Gaming Corps samarbetar med) som har samma namn. Om Gaming Corps jobbar med affärsmodellen där framtida nettoomsättning delas kommer Bolaget att erhålla procent på samtliga intäkter kunden genererar.

Produktutveckling och framtida projekt

Teamet bakom Gaming Corps har tidigare visat att de kan hantera större spelutvecklingsuppdrag, och utarbetade kontakter finns sedan länge i beställarledet hos såväl spelförläggare som plattformsägare. Dessutom finns nära personliga band till delar av andra framgångsrika svenska spelutvecklare, vilket kommer att underlätta rekryteringsprocessen samt öka möjligheterna att teckna förfinansierade avtal om AAA-produktioner.

Förfinansierade spelutvecklingsuppdrag

AAA-produktioner har normalt en större utvecklingsbudget och görs vanligtvis på uppdrag av större spelförläggare eller plattformsägare. I samband med varje hårdvaruskifte (nya generationer spelkonsoler) har utvecklingsbudgetarna tenderat att bli allt större. 10 MUSD som var en "drömbudget" för tio år sedan anses idag snarare vara en låg utvecklingsbudget för flera av de stora spelförläggarna.

Ett tecknat avtal om en AAA-produktion skulle, förutom ett relativt jämt kassaflöde under 18-24 månader även medföra att Gaming Corps har tillgång till ett stort antal spelutvecklare som kan göra punktsatser i självfinansierade speltitlar.

Till höger syns 10 av de förfinansierade produktioner som VD Nicklas Dunham tidigare sålt in. Han är sannolikt Sveriges mest framgångsrika person avseende tecknade spelutvecklingsuppdrag, i såväl antal som aggregerade utvecklingsbudgetar, för bolag som Starbreeze, Grin och Stillfront med 10 titlar med totalt värde om ca 700 mkr under sitt bälte.







Affärsidé

Gaming Corps utvecklar unika och underhållande spel företrädesvis baserade på välkända IPR. Detta sker i egen regi, på uppdrag av eller tillsammans med spelförläggare.

Affärsmodeller

Gaming Corps primära affärsmodell är egenfinansierad spelutveckling där rättigheterna till utvecklade speltitlar bibehålls. Förenklat innebär det att Gaming Corps erhåller intäktsströmmarna från speltiteln (netto efter avdrag för försäljningskostnader – STEAM, app-stores, etc). Vissa speltitlar kan komma att tillämpa det som i branschen vanligtvis benämns som "co-publishing" där t ex en spelförläggare köper in sig i speltiteln och delar på risk och uppsida.

I kasinorelaterad verksamhet kommer Gaming Corps att ha en andel av kasinoplattformslieferantörens del av det sk spelnettot på slots som Gaming Corps är delaktiga i. Samma slots kan i de fall Bolaget utvecklar en "play-money"-version för sociala nätverk, webben och app-stores skapa intäktsströmmar som "super affiliate" på vissa marknader. Ett normalt super affiliate-avtal med en speloperatör ger antingen en fast summa i ersättning per ny kund som gör en insättning, en vinstdelning på förmedlade kunders spelförluster eller en kombination därav.

Vision

Att alltid ha minst en speltitel bland de 25 främsta i betydelsefulla digitala nedladdningskanaler (STEAM, app-stores, etc).

Historik

2014

- Gaming Corps verksamhet påbörjas i mars.
- Tre riktade nyemissioner genomförs under året (varav den sista registrerades 2015) som tillsammans tillförde Bolaget cirka 9,3 mkr.
- Gaming Corps tecknar samarbetsavtal med amerikanska Skybound, mest kända som skaparna av The Walking Dead. Samarbetet definieras som ett partnerskap i avtalet.
- Gaming Corps styrelse påbörjar arbetet med att ansluta Bolagets aktie till en lämplig marknadsplats.

2015

- Gaming Corps och Skybound offentliggör speltiteln AIR som är planerad att släppas samtidigt som Hollywood-filmen med samma namn under andra halvan av 2015.

Strategier

Gaming Corps långsiktiga strategi inom PC- och konsolspel (och även mobilspel) är att äga och förlägga spelen i egen regi för bästa möjliga uppsida. Samarbetet med Skybound är en viktig pusselbit i att framgångsrikt kunna bygga en lönsam portfölj av speltitlar över tiden.

- ALLTID HA FOKUS PÅ UNIKA SPELTITLAR MED SPELGLÄDJE.
- TA TILL VARA PÅ MÖJLIGHETERNA ATT DELA IPR ÖVER REAL- OCH PLAY MONEY SLOTS.
- ERBJUDA SPELTITLAR ANPASSADE FÖR OLIKA KULTURER OCH SPRÅK.
- OPTIMERA KONVERTERINGSGRADEN GENOM ANALYSVERKTYG.
- EXPANDERA MOT TILLVÄXTMARKNADER MED STARK SPELKULTUR OCH HÖG ELLER KRAFTIGT VÄXANDE INTERNETPENETRATION.
- BIBEHÅLLA EN LÅG KOSTNADSSTRUKTUR OCH RISKPROFIL.
- FÖRVÄRV AV KOMPLETTERANDE VERKSAMHETER OM RÄTT TILLFÄLLE GES.
- SKAPA INNOVATIVA KASINOPRODUKTER (STORY-DRIVEN SLOTS ETC.).
- SÄKRA KOMPETENSFÖRSÖRJNINGEN GENOM ATT KUNNA ATTRAHERA SPELBRANSCHENS STJÄRNOR TILL AAA-PROJEKT MED HÖG PROFIL.

Styrelse, ledande befattningshavare samt revisor

Revisor

JOHAN GRAHN

Auktoriserad revisor
Revisorshuset i Uppsala AB,
Baker Tilly

Styrelse

Gaming Corps styrelse består av sex ordinarie ledamöter. Styrelsen har sitt säte i Uppsala kommun och dess ledamöter väljs årligen på årsstämma för tiden intill nästa årsstämma. Angivna innehav avser privat ägande, ägande via bolag eller närstående.



RUNE LÖDERUP, STYRELSEORDFÖRANDE, FÖDD 1965

Rune Löderup har gedigen erfarenhet av styrelsearbete i såväl privata som publika tillväxtföretag. Han började sin karriär i finansbranschen och är numera styrelseproffs och investerare med fokus på tillväxtbolag med skalbar verksamhet. Rune var tidig investerare och styrelseledamot i bl a Maria Invest (Maria Bingo) som såldes till Unibet.

**varav 108 000 aktier är föremål för registrering med stöd av utnyttjade optionsrätter.*

Ledamot i styrelsen sedan 2014 Aktieinnehav 438 000*

Övriga pågående och inom fem år avslutade engagemang:	Uppdrag	Tidsperiod
Pilum AB (publ)	Styrelseledamot	98-09-17 - 11-05-13
Raging Bull Invest AB	Styrelseledamot	00-04-17 - Pågående
OraSolv AB	Styrelseledamot	13-01-16 - Pågående
	Styrelseledamot	08-04-28 - 13-01-16
	Ordförande	08-04-28 - 13-01-16
Servage AB (Publ)	Styrelseledamot	09-07-03 - 13-06-11
Preventum Partner AB	Styrelseledamot	12-09-26 - 13-06-26
Aurakliniken AB (Upplöst genom fusion 2013-12-06)	Styrelsesuppleant	12-09-11 - 13-08-27
Stillfront Group AB	Styrelseledamot	11-02-14 - 13-09-05
AHA World AB	Styrelseledamot	09-05-07 - 12-10-08
RLS Global AB	Styrelseledamot	12-02-13 - Pågående
	Styrelseledamot	11-12-13 - 12-02-13
	Styrelsesuppleant	07-06-11 - 10-05-10
Tandpoolen Askrikegatan AB (Upplöst genom fusion 2014-12-29)	Styrelsesuppleant	12-09-11 - 13-06-11
OraSolv Clinics AB	Styrelseledamot	12-09-11 - 13-08-21
	Ordförande	12-09-11 - 13-08-21
	Styrelseledamot	12-09-11 - 13-09-16
	Ordförande	12-09-11 - 13-09-16
Peak Partners Kapitalförvaltning AB	Styrelseledamot	12-08-30 - Pågående
ELKAB Studios AB	Styrelseledamot	14-08-08 - Pågående
Kontigo Care AB	Styrelseledamot	14-07-17 - Pågående
	Ordförande	14-07-17 - Pågående
Gaming Corps AB	Styrelseledamot	14-10-08 - Pågående
	Ordförande	14-10-08 - Pågående



JONAS FORSMAN, VICE STYRELSEORDFÖRANDE, FÖDD 1968

Jonas Forsman har byggt upp Axier Equities som hjälper publika bolag med bland annat kommunikation och ägarspridningar. Jonas har tidigare varit IT-konsult samt adjunkt i IT-relaterade ämnen vid Örebro universitet.

*via bolag

Ordinarie ledamot	2014	Aktieinnehav	70 000*
Övriga pågående och inom fem år avslutade engagemang:	Uppdrag	Tidsperiod	
Företagarna Örebro län AB	Styrelseledamot	11-11-11 - Pågående	
	Ordförande	11-11-11 - Pågående	
	Styrelseledamot	08-06-17 - 11-11-11	
Axier Technologies AB	Styrelseledamot	03-10-27 - Pågående	
	Verkställande direktör	03-10-27 - Pågående	
Stockletter AB	Styrelseledamot	12-09-19 - Pågående	
	Verkställande direktör	12-09-19 - Pågående	
Net 4sport AB	Styrelseledamot	10-04-28 - Pågående	
XV Hotels AB	Styrelseledamot	13-12-11 - Pågående	
	Styrelseledamot	08-10-15 - 11-06-27	
Axier Equities AB	Styrelseledamot	08-06-04 - Pågående	
	Verkställande direktör	08-06-04 - Pågående	
	Ordförande	08-06-04 - Pågående	
Open Insoft AB	Styrelseledamot	10-09-02 - Pågående	
	Verkställande direktör	10-09-02 - Pågående	
Gaming Corps AB	Styrelseledamot	14-10-08 - Pågående	
Klimatsmart Sverige Försäljning AB	Styrelseledamot	15-01-27 - Pågående	
	Ordförande	15-01-27 - Pågående	
Clutch	Innehavare	97-10-08 - Pågående	



LARS EGNELL, ORDINARIE LEDAMOT, FÖDD 1947

Lars Egnell driver en redovisningsbyrå i Uppsala och var Starbreeze AB:s första ekonomichef. Lars har även varit ekonomichef på Salléns i Uppsala.

*via bolag

Ledamot i styrelsen sedan	2014	Aktieinnehav	70 000*
Övriga pågående och inom fem år avslutade engagemang:	Uppdrag	Tidsperiod	
Multigames Sweden AB (Likvidation avslutad 2012-03-06)	Styrelsesuppleant	09-07-29 - 11-08-09	
Lars Egnell Ekonomi AB	Styrelseledamot	04-05-06 - Pågående	
In Cup Uppsala AB	Styrelsesuppleant	05-05-26 - Pågående	
Revolauction AB (Likvidation beslutad 2012-11-23)	Styrelsesuppleant	10-12-01 - 13-07-01	
Bidoz Holding AB (Likvidation beslutad 2012-11-23)	Styrelsesuppleant	10-12-01 - 13-07-01	
XV Hotels AB	Styrelseledamot	08-10-15 - 11-06-27	
	Ordförande	08-10-15 - 11-06-27	
Björklunds Lunch & Catering AB	Styrelsesuppleant	11-09-13 - Pågående	
Gaming Corps AB	Styrelseledamot	14-10-08 - Pågående	
HSB Bostadsrättsförening 24 Huglek i Uppsala	Styrelseledamot	13-04-15 - Pågående	
	Styrelseledamot	02-04-23 - 12-04-24	
Lars Egnell Ekonomi	Innehavare	96-04-24 - Pågående	



JOHAN SUNDSTRÖM,, ORDINARIE LEDAMOT, FÖDD 1966

Johan Sundström är en IT-entreprenör med hemvist i Uppsala. Johan har byggt upp flera IT-relaterade verksamheter som blivit föremål för uppköp. Johan var tidigare vD i Open Text AB vars moderbolag är noterat på NASDAQ i USA.

**via delägt bolag*

Ledamot i styrelsen sedan	2014	Aktieinnehav	95 000*
Övriga pågående och inom fem år avslutade engagemang	Uppdrag	Tidsperiod	
Interpono AB	Styrelseledamot	06-08-30 - Pågående	
XV Hotels AB	Styrelseledamot	08-10-15 - 11-06-27	
	Verkställande direktör	08-10-15 - 11-06-27	
ettse AB	Styrelseledamot	12-04-11 - Pågående	
	Verkställande direktör	12-04-11 - Pågående	
	Styrelseledamot	11-12-15 - 12-04-11	
	Ordförande	11-12-15 - 12-04-11	
Gaming Corps AB	Styrelseledamot	14-10-08 - Pågående	
OneDev AB	Styrelseledamot	14-04-17 - Pågående	
	Verkställande direktör	14-04-17 - Pågående	
Yescom Handelsbolag	Bolagsman	95-11-07 - Pågående	



RALPH MURPHY, ORDINARIE LEDAMOT, FÖDD 1975

Ralph Murphy har mångårig erfarenhet från gamblingbranschen och har bland annat erfarenhet från tjänster på Net Entertainment och ComeOn. Ralph är britt och bor på Malta.

**via bolag*

Ledamot i styrelsen sedan	2014	Aktieinnehav	60 000*
Övriga pågående och inom fem år avslutade engagemang	Uppdrag	Tidsperiod	
Inga engagemang i Sverige under de senaste fem åren.			



NICKLAS DUNHAM, ORDINARIE LEDAMOT OCH VD, FÖDD 1973

Se ledning.

**via delägt bolag
(vilket är Dunham Sweden AB:s totala innehav).*

Ledamot i styrelsen sedan

2014

Aktieinnehav

1 320 000*

Övriga pågående och inom fem år avslutade engagemang	Uppdrag	Tidsperiod
Stillfront AB (Upplost genom fusion 2012-06-29)	Styrelseledamot	09-01-15 - 10-06-09
Power Center Uppsala AB	Styrelsesuppleant	08-04-29 - 13-05-29
Dunham Sweden AB	Styrelsesuppleant	13-03-07 - Pågående
	Verkställande direktör	13-03-07 - Pågående
Paintball Sverige AB	Styrelseledamot	12-02-16 - 13-02-22
GamingCo Uppsala AB	Styrelseledamot	14-08-26 - Pågående
	Verkställande direktör	14-08-26 - Pågående
	Styrelsesuppleant	13-03-19 - 14-08-26
	Verkställande direktör	13-03-19 - 14-08-26
Immortal Games AB	Styrelseledamot	13-10-28 - Pågående
	Ordförande	13-10-28 - Pågående
DEA Office AB	Styrelseledamot	13-10-30 - Pågående
Rydr Interactive AB	Styrelsesuppleant	14-02-13 - Pågående
Gaming Corps AB	Styrelseledamot	14-10-08 - Pågående
	Verkställande direktör	14-10-08 - Pågående
	Styrelseledamot	14-06-19 - 14-10-08
BoldArc AB	Styrelseledamot	14-09-12 - Pågående
(CMB) Paintball Color me bad	Innehavare	95-09-14 - Pågående

Styrelsens arbetsformer

Gaming Corps är ett svenskt aktiebolag och har att tillämpa svensk aktiebolagslag. Samtidigt skall bolaget följa de bestämmelser som finns angivna i bolagets bolagsordning. Styrelsen i Gaming Corps följer i sitt arbete en fastställd arbetsordning, som är föremål för årlig översyn, och bland annat reglerar arbetsfördelningen mellan styrelsen och verkställande direktören, verkställande direktörens arbetsuppgifter och rapporteringsskyldigheter, samt fastställt instruktioner för den ekonomiska rapporteringen.

Styrelsen skall sammanträda minst 6 gånger årligen. Under år 2015 har hittills 3 styrelsemöten genomförts. Styrelsen har under verksamhetsåret fokuserat på Bolagets strategi samt finansieringsfrågor.

Övrig information om styrelseledamöter och ledande befattningshavare

Inga familjeband förekommer mellan någon av styrelseledamöterna. Styrelseledamöterna bedöms besitta tillräckligt kunskande och erfarenheter i relevanta företagsledningsfrågor.

Nicklas Dunham var under perioden 2005 till 2012 suppleant i styrelsen för G.I.G Entertainment AB, där konkurs avslutades den 7 februari 2012.

Ingen av Bolagets nuvarande styrelseledamöter har dömts i bedrägerirelaterade mål; varit inblandade i konkurs förutom vad som anges ovan, tvångslikvidation eller konkursförvaltning i egenskap av styrelseledamot eller VD; fått anklagelser eller sanktioner från myndigheter eller förbjudits av domstol att ingå som medlem i ett bolags styrelse eller ledningsgrupp.

Ingen av Bolagets styrelsemedlemmar har slutit något avtal med Bolaget om förmåner efter avslutat uppdrag. Varken styrelsens ordförande, styrelseledamöter, verkställande direktör, rådgivare eller revisor har några privata intressen som kan stå i strid med Bolagets policy.

Samtliga styrelseledamöter kan nås via Bolagets adress.

Ersättningar till styrelse och ledande befattningshavare

Verkställande direktören ersätts med en fast månatlig ersättning om 75 000 kr. För perioden fram till nästa årsstämma kommer ett styrelsearvode om totalt 475 000 kr att utgå till styrelsen, fördelat på 150 000 kr till styrelsens ordförande, 100 000 kr till vice ordförande samt 75 000 kr vardera till ledamöter som inte innehar en operativ befattning i Bolagets organisation.

Ledande befattningshavare



NICKLAS DUNHAM, VD, FÖDD 1973

Nicklas Dunham är en svensk dataspelsveteran som tidigare varit försäljningschef och VD för Starbreeze AB, varit med och grundat Stillfront AB, samt även arbetat med de mjukare delarna av den svenska spelbranschen som branschspecialist för statliga innovationsmyndigheten Vinnovas spelinkubatorprogram. Nicklas har under åren tillskansat sig gedigen erfarenhet från såväl den traditionella som den nya snabbväxande webb- och mobilriktade spelbranschen.

**via delägt bolag
(vilket är Dunham Sweden AB:s totala innehav).*

Ledamot i styrelsen sedan

2014

Aktieinnehav

1 320 000*



JENS LARSSON, KREATIV CHEF, FÖDD 1973

Jens Larsson har ett gediget track-record som speldesigner och producent inom spelbranschen. Jens var en av grundarna av Starbreeze AB, samt Stillfront AB, och har varit delaktig i ett tiotal dataspelsproduktioner. Jens har även drivit en banbrytande webb- och mediebyrå i USA som banade vägen för social och viral marknadsföring redan 2004.

**via delägt bolag
(vilket är Dunham Sweden AB:s totala innehav).*

Aktieinnehav

1 320 000*



PER FINNSTRÖM, OPERATIV CHEF, FÖDD 1975

Per Finnström har en gedigen erfarenhet från spelbranschen på båda sidor, dels som programmerare på Starbreeze och dels som projektledare på OnGame (som såldes till bwin). Per har dessutom arbetat som konsult på Accenture och varit avdelningschef på Klarna.

**via bolag (Per har även aktierelaterade avtal om kvittning som redogörs för i avsnittet "Aktier och ägarförhållanden" under stycket "Andra utspädnings effekter").*

Aktieinnehav

9 952*

Aktier och ägarförhållanden

Aktien

Varje aktie representerar en röst per aktie vid bolagsstämma och varje aktieägare är berättigad att rösta för det fulla antalet av aktieägaren ägda eller företrädna aktier vid bolagsstämma. Samtliga aktier ger också lika företrädesrätt att teckna aktier vid emission av nya aktier i Bolaget om inte bolagsstämman, eller styrelsen genom ett bemyndigande från bolagsstämma, beslutar om avvikelse från aktieägarnas företrädesrätt.

De befintliga aktierna denomineras, och de nya aktierna kommer att denomineras, i svenska kronor. Det har inte förekommit några offentliga uppköpserbjudanden avseende Bolagets aktier under det innevarande eller föregående räkenskapsåret. Enligt bolagsordningen skall aktiekapitalet vara lägst 500 000 kronor och högst 2 000 000 kronor och antalet aktier skall vara lägst 5 000 000 st och högst 20 000 000 st. Aktien är inte behäftad med några inskränkningar i rätten att fritt överlåtas.

Aktiekapital

Aktiekapitalet i Gaming Corps uppgår till 700 000 kronor fördelat på 7 644 000 aktier, envar med ett kvotvärde om cirka 0,0916 kr.

Aktiekapitalets utveckling

Nedanstående tabell visar aktiekapitalets utveckling sedan Bolagets bildande.

År	Transaktion	Ökning av antalet aktier	Ökning av aktiekapitalet	Totalt aktiekapital	Totalt antal aktier	Aktiens kvotvärde (kronor)
2013	Bildande	-	-	50 000	500	100
2014	Split	950 000	-	50 000	1 000 000	0,05
2014	Nyemission	200 000	10 000	60 000	1 200 000	0,05
2014	Nyemission	400 000	20 000	80 000	1 600 000	0,05
2015	Nyemission	220 000	11 000	91 000	1 820 000	0,05
2015	Fondemission	-	409 000	500 000	1 820 000	0,27
2015	Uppdelning (3:1)	-	-	500 000	5 460 000	0,09
2015	Nyemission	2 184 000	200 000	700 000	7 644 000	0,09

Bemyndiganden

Styrelsen har ett bemyndigande att för tiden intill nästa ordinarie bolagsstämma, vid ett eller flera tillfällen besluta om nyemission av högst det antal aktier som ryms inom aktiekapitalets gränser samt att styrelsen därvid äger rätt att besluta att emission skall ske med avvikelse från aktieägarnas företrädesrätt och/eller genom apportemission, kvittningsemision eller eljest med villkor.

Aktieägaravtal

Såvitt Bolaget känner till finns inte några nu i kraft varande aktieägaravtal mellan aktieägare i Bolaget.

Konvertibla skuldebrev

Det finns inga konvertibla skuldebrev i Bolaget.

Andra utspädningseffekter

Bolagets COO, Per Finnström, har ett konsultavtal med Bolaget som delvis ersätts med aktier i en framtida kvittningsemision med Pers konsultbolag och kommer att resultera i att 89 142 aktier emitteras såsom betalning för upparbetad skuld som kommer att uppgå till 400 000 kr per den 15 maj 2015. 72 000 aktier kommer att tecknas till en teckningskurs om 4,166 kr per aktie samt 17 142 aktier till en teckningskurs om 5,833 kr per aktie. Kvittningsemisionen planeras äga rum under juni månad 2015.

Handelsplats och handel

Första dag för handel i bolagets aktie vid NASDAQ:s marknadsplats First North är den 4 juni 2015.

Handel på First North sker i handelssystem INET, vilket innebär att den som vill köpa eller sälja aktier som är noterade på First North använder sin vanliga bank eller fondkommissionär. Aktiekursen från bolag på First North går att följa i realtid hos de flesta internetmäklare och på hemsidor med finansiell information, Text-TV samt på <http://www.nasdaqomxnordic.com>

Ägarstruktur

I nedanstående tabellerframgår ägarförhållandena i Gaming Corps per den 19 maj 2015.

Aktieägare, 5 största	Antal aktier	Andel av kapital & röster (%)
Dunham Sweden AB (Nicklas Dunham & Jens Larsson)	1 320 000	17,3
Danica Pension Försäkrings AB	600 000	7,8
Rune F Löderup	438 000*	5,7
*varav 108 000 aktier är föremål för registrering med stöd av utnyttjade optionsrätter.		
Fredrik Johansson	255 000	3,3
Eric Holmberg	255 000	3,3
Övriga aktieägare, ca 1200 st	4 776 000	62,2
Totalt antal aktier	7 644 000	100%

Utdelning och utdelningspolitik

Gaming Corps styrelse räknar inte med att Bolaget kommer att besluta om utdelning under de närmaste verksamhetsåren. Långsiktigt, och under förutsättning att verksamheten generar överskott, avser styrelsen emellertid föreslå att, i det fall Gaming Corps löpande intäkter överstiger bolagets konsoliderings- och finansieringsbehov, rekommendera bolagsstämman att dela ut en del av resultatet efter skatt.

Teckningsoptioner

Bolaget har tre optionsprogram med optionsrätter som berättigar till nyteckning av aktier. Det första omfattar 108 000 optionsrätter och kan utnyttjas fram till och med den 30 april 2015 till en teckningskurs om 2,778 kr per aktie. Optionsprogrammet var en del i den överenskommelse som huvudägaren Dunham Sweden AB träffade med Bolagets styrelseordförande före Bolagets bildande. Samtliga aktier med stöd av detta optionsprogram har tecknats och är föremål för registrering hos Bolagsverket.

Det andra omfattar 300.000 optionsrätter och kan utnyttjas fram till och med den 31 januari 2016 till en teckningskurs om 10 kr per aktie. Den svenska skattelagstiftningen medför att så kallade personaloptioner, vanligtvis kopplade till anställning, är ett svårt instrument att tillämpa för att ge nyckelpersoner ytterligare incitament. Styrelsen för Gaming Corps gjorde bedömningen att teckningsoptioner var ett bättre alternativ för att kunna ge nyckelpersoner ytterligare incitament. Optionsrätterna är ännu ej slutligt fördelade på nuvarande och framtida nyckelpersoner.

Därtill har Bolaget ett optionsprogram som beslutats som en del i ersättningen att säkerställa full teckning i den nyligen genomförda emissionen och omfattar 1 100 000 optionsrätter som kan utnyttjas fram till och med den 31 maj 2016 till en teckningskurs om 8 kr per aktier. Av de beslutade 1 100 000 optionsrätterna har ca 908 000 optionsrätter tilldelats till garantigivare i nyemissionen. Resterande ca 192 000 optionsrätter kommer inte att utnyttjas.

Fullt utnyttjande av optionsrätterna beskrivna ovan medför en maximal utspädning på ca 14,7 % efter registrering av den nyligen genomförda emissionen.

Tilldelningen av optioner till garantigivarna fördelar sig enligt följande:

Namn	Antal optionsrätter
Angelica Klang	17 200
Big M Consulting	55 200
Alice Finnström	36 100
Johan Svensson	68 900
Robert Menn	55 200
Adam Bender	34 500
Michael Svensson	68 900
Andreas Åberg	8 300
Marcus Johansson	172 600
Myrina Invest	69 000
Eva Gaspar	41 400
Christopher Åberg	34 500
Joar Carlberg	19 000
Elisabeth Åberg	17 200
David Wallsten	105 000
Olle Åkesson	105 000
Totalt:	908 000

Finansiell information

Nedanstående resultat- och balansräkningar är hämtade från Bolagets reviderade årsredovisning för 2014, vilken fastställdes på årsstämman den 20 mars 2015.

Revisionsberättelsen följer standardformuleringen.

Resultat- och balansräkning för räkenskapsåret 2014

Resultaträkning

<i>Belopp i kr</i>	<i>2014-03-05- 2014-12-31</i>
Nettoomsättning	22 933
Aktiverat arbete för egen räkning	1 593 191
	<hr/> 1 616 124
Rörelsens kostnader	
Övriga externa kostnader	-3 200 505
Personalkostnader	-1 789 732
Av/nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	-531 058
Övriga rörelsekostnader	-1 479
	<hr/> -3 906 650
Rörelseresultat	
	-3 906 650
Resultat från finansiella poster	
Övriga ränteintäkter och liknande intäkter	116
Räntekostnader och liknande kostnader	-224
	<hr/> -108
Resultat efter finansiella poster	
	-3 906 758
Resultat före skatt	
	-3 906 758
Årets resultat	
	<hr/> -3 906 758

Balansräkning

Belopp i kr

2014-12-31

TILLGÅNGAR

Anläggningstillgångar

Immateriella anläggningstillgångar

Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten
och liknande arbeten

1 062 133

1 062 133

Summa anläggningstillgångar

1 062 133

Omsättningstillgångar

Kortfristiga fordringar

Kundfordringar

23 450

Övriga fordringar

432 819

Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter

188 938

645 207

Kassa och bank

661 993

Summa omsättningstillgångar

1 307 200

SUMMA TILLGÅNGAR

2 369 333

Balansräkning

Belopp i kr

2014-12-31

EGET KAPITAL OCH SKULDER

Eget kapital

Bundet eget kapital

Aktiekapital (1 600 000 aktier)	80 150
	<hr/>
	80 150

Fritt eget kapital

Överkursfond	5 619 850
Årets resultat	-3 906 758
	<hr/>
	1 713 092

Summa eget kapital	<hr/>
	1 793 242

Långfristiga skulder

Övriga långfristiga skulder	126 396
	<hr/>
	126 396

Kortfristiga skulder

Leverantörsskulder	105 011
Övriga kortfristiga skulder	140 335
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	204 349
	<hr/>
	449 695

SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	<hr/>
	2 369 333

Kassaflödesanalys RÄKENSKAPSÅRET 2014

Belopp i kr

Den löpande verksamheten	
Resultat efter finansiella poster	-3 906 758
Justeringar för poster som inte ingår i kassaflödet, mm	-1 062 133
	-4 968 891
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapital	-4 968 891
<i>Kassaflöde från förändringar i rörelsekapital</i>	
Ökning(-)/Minskning (+) av rörelsefordringar	-645 207
Ökning(+)/Minskning (-) av rörelseskulder	576 091
Kassaflöde från den löpande verksamheten	-5 038 007
Investeringsverksamheten	
Kassaflöde från investeringsverksamheten	
Finansieringsverksamheten	
Aktiekapital	50 000
Nyemission	5 650 000
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	5 700 000
Årets kassaflöde	661 993
Likvida medel vid årets början	0
Likvida medel vid årets slut	661 993

Finansiell ställning och övrig information

Kommentarer till den finansiella utvecklingen

Bolaget har sedan starten under mars 2014 finansierat verksamheten genom kapitaltillskott från nyemissioner. Bolaget har ännu inte haft några väsentliga intäkter.

Rörelsekapital

Det är styrelsens bedömning att befintligt rörelsekapital är tillräckligt för de aktuella behoven under den närmaste tolv månadersperioden. Emissionslikviden skall i sin helhet användas för vidareutveckling och marknadsföring av polagets spelprodukter.

Åtaganden om investeringar

Bolaget har inte ingått bindande utfästelser om några väsentliga investeringar.

Tendenser

Styrelsen är inte medveten om några tendenser som skulle kunna påverka Bolagets ställning eller verksamhet.

Väsentliga förändringar i bolagets ställning

Inga väsentliga förändringar i Bolagets ställning har skett sedan datum för den senaste årsredovisningen, förutom den genomförda nyemissionen inför noteringen av Bolagets aktie vid First North.

Nettoskuldsättning

Nettoskuldsättning	2015-05-19
A. Kassa	
B. Likvida medel	16 037 020
C. Lätt realiserade värdepapper, mm	
D. Summa Likviditet (A)+(B)+(C)	16 037 020
E. Kortfristiga fordringar	1 670 690
F. Kortfristiga bankkulder	
G. Kortfristig del av långfristiga skulder	
H. Andra kortfristiga skulder	2 783 449
I. Summa Kortfristiga skulder (F)+(G)+(H)	2 783 449
J. Netto kortfristig skuldsättning (I)-(E)-(D)	-14 924 261
K. Långfristiga banklån	2 000 000
L. Emitterade obligationer	
M. Andra långfristiga lån	
N. Långfristig skuldsättning (K)+(L)+(M)	2 000 000
O. Nettoskuldsättning (J)+(N)	-12 924 261

Denna redogörelse för Bolagets nettoskuldsättning har inte granskats av Bolagets revisor.

Legala aspekter och övriga upplysningar

Allmän information

Gaming Corps AB (publ), med organisationsnummer 556964-2969, registrerades vid Bolagsverket den 5 mars 2014 under firma Aktiebolaget Novus 14. Bolagets associationsform är aktiebolag och regleras av aktiebolagslagen (2005:551). Bestämmelserna i bolagsordningen är ej mer långtgående än Aktiebolagslagen vad gäller förändring av aktieägares rättigheter. Aktierna i Bolaget är fritt överlåtbara. Styrelsens säte är registrerat i Uppsala kommun, Uppsala län. Huvudkontorets adress är Dragarbrunnsgatan 35, 753 20 Uppsala.

Transaktioner med närstående

Bolaget har inte lämnat lån, ställt garantier eller ingått borgen för någon styrelseledamot, ledande befattningshavare eller revisor i Bolaget. Bolaget har under december 2014 förvärvat förlagsrättigheterna till speltiteln Riddick: The Merc Files av GamingCo Uppsala AB, vars moderbolag är Dunham Sweden AB. I avtalet redogörs för hur parternas prestationer skall regleras. Bolaget finansierar en nylansering (måldatum maj 2015) av ovan nämnda speltitel samt har ställt ett tvåårigt lån om 500 000 kronor som löper med 7 % ränta till GamingCo Uppsala AB. Därtill har Dunham Sweden AB ställt ut en köpoption till Bolaget avseende samtliga innehavda aktier i GamingCo Uppsala AB där Bolaget ges möjlighet, men således ej skyldighet, att förvärva 90 % av idag utestående aktier i GamingCo Uppsala AB för 180 000 kr före den 10 december 2019. Bolaget hyr slutligen lokaler av DEA Office AB, ett helägt dotterbolag till Dunham Sweden AB, till villkor som bedöms som marknadsmässiga. Bolagets VD och dess kreativa chef, Nicklas Dunham respektive Jens Larsson, är bägge närstående till ovan nämnda bolag.

Väsentliga avtal m.m.

Gaming Corps har ett samarbetsavtal med Skybound LLC och Skybound Interactive LLC om att inledningsvis göra spel på ett av deras IPR, baserat på den kommande filmen AIR. Avtalet ger Skybound rätt till försäljningsroyalty från spelet AIR. Bolaget har förvärvat förlagsrättigheterna för Riddick: The Merc Files av GamingCo Uppsala AB där Bolaget äger rätt till 70 % av försäljningsintäkterna från nylanseringar av speltiteln efter att kostnader har ersatts Bolaget.

Försäkringsskydd

Bolaget har sedvanlig företagsförsäkring som uppdateras regelbundet med hänsyn taget till förändringar i behovet och verksamhetens åtaganden.

Personal

Bolaget har för den svenska arbetsmarknaden sedvanliga villkor med sin personal avseende anställning. Bolaget ser ett stort värde i en liten och effektiv organisation i nuvarande bolagsfas. Organisationen bedöms att växa i takt med att Bolagets affärsvolym ökar. Bolaget bedöms inte vara beroende av någon enskild nyckelperson. Bolagets medarbetare har inga nu gällande bonussystem.

Legal struktur och ägarförhållanden

Gaming Corps är för närvarande det enda bolaget i Bolagets företagsstruktur.

Lokaler, fastigheter och byggnader

Gaming Corps äger inga fastigheter eller byggnader. Bolagets verksamhet bedrivs i hyrda lokaler under sedvanliga hyreskontrakt på orten.

Euroclear-anslutning

Gaming Corps aktiebok bokförs av Euroclear Sweden AB, Klarabergsviadukten 63, 111 64 Stockholm.

Nomineringskommitté samt övriga kommittéer

Bolaget har hittills inte haft någon nomineringskommitté. Det finns ännu inga kommittéer avseende revisions- och ersättningsfrågor i Bolaget.

Rättsliga förfaranden

Under de senaste 12 månaderna finns inga kända tvister, inte heller har Bolagets styrelse kännedom om några kommande tvistemål av betydelse. Bolaget är inte part i någon rättslig process eller skiljeförfarande som har haft eller kan antas få en icke oväsentlig ekonomisk betydelse för Bolaget. Ej heller har Bolaget informerats om anspråk som kan leda till att Bolaget blir part i sådan process eller förfarande.

Anläggningstillgångar

I Bolaget finns inga väsentliga materiella anläggnings- eller leasingtillgångar, ej heller planeras några anskaffningar av sådana.

Offentligt uppköpserbudande, hembuds- eller inlösenavtal m m

Aktierna i Bolaget har aldrig varit föremål för något offentligt uppköpserbudande. Något hembuds- eller inlösenavtal mellan de större aktieägarna finns ej såvitt bolaget känner till.

Likvidation

Aktieägare har rätt till överskott vid eventuell likvidation. Samtliga aktier äger lika rätt till andel i Bolagets tillgångar vid likvidation.

Fallskärm, Lock-up m. m.

Ingen styrelseledamot eller ledande befattningshavare har något avtal med bolaget om ersättning efter respektive uppdrags upphörande.

Bolagets styrelseledamöter samt Bolagets större aktieägare, med innehav överstigande 5% av utestående aktier före den nyligen avslutade emissionen, Dunham Sweden AB samt Fredrik Johansson (Danica Pension Försäkrings AB undantagen), har mot Bolaget förbundit sig att begränsa sina möjligheter att avyttra aktier under 12 månader från första handelsdag. Begränsningen omfattar 90% av berörda aktieinnehav.

Arbetsordning

Styrelsens arbete styrs av en arbetsordning som revideras årligen.

Patent

Bolaget har inga registrerade patent.

Aktieägares rättigheter

Aktieägares rättigheter avseende vinstutdelning, rösträtt, företrädesrätt vid nyteckning av aktier m.m. styrs dels av Bolagets bolagsordning samt av gällande svensk aktiebolagslag. Endast ett aktieslag förekommer.

Rätt till utdelning

Alla aktier medför lika rätt till utdelning. Innehavda aktier berättigar till utdelning för o m verksamhetsåret 2015, givet att sådan ges. Rätt till utdelning tillfaller aktieägare som på avstämningsdagen för årsstämman är registrerade som aktieägare i Bolaget. Utbetalning av eventuell utdelning kommer att ombesörjas av Euroclear Sweden AB efter anslutning. Detta gäller även aktieägare med hemvist utanför Sverige, ej heller förekommer några restriktioner eller särskilda förfaranden för sådana aktieägare. Eventuell fordran på utdelning blir preskriberad efter tio år.

Övrig information

Årsredovisningar och annan information för vissa juridiska personer inges till Bolagsverket i enlighet med svenska regler och förordningar och kan beställas från dess webbplats, www.bolagsverket.se eller bolaget självt.

Skattefrågor i Sverige

Transaktioner i Gaming Corps värdepapper kan komma att medföra skattemässiga konsekvenser för innehavaren. Innehavare av värdepapper i Bolaget rekommenderas att inhämta råd från skatterådgivare avseende skattekonsekvenser som kan uppkomma i varje enskilt fall.

Bolagsordning

Bolagsordningen är beslutad på årsstämma den 20 mars 2015 och registrerades av Bolagsverket den 27 mars 2015.

1. FIRMA

Bolagets firma är Gaming Corps AB. Bolaget är publikt (publ).

2. STYRELSENS SÄTE

Bolagets styrelse har sitt säte i Uppsala kommun.

3. BOLAGETS VERKSAMHET

Bolaget skall bedriva utveckling, marknadsföring och försäljning av programvaror för interaktiv underhållning, även som bedriva därmed förenlig verksamhet.

4. AKTIEKAPITALSGRÄNSER

Aktiekapitalet skall utgöra lägst 500.000 och högst 2.000.000 kronor.

5. ANTALET AKTIER

Antalet aktier skall vara lägst 5.000.000 och högst 20.000.000.

6. STYRELSE

Styrelsen skall bestå av lägst tre och högst sex ledamöter med högst två suppleanter.

7. REVISORSGRANSKNING

För granskning av bolagets årsredovisning jämte räkenskaperna samt styrelsens och verkställande direktörens förvaltning utses en revisor, med eller utan suppleanter, eller ett registrerat revisionsbolag.

8. KALLELSE TILL BOLAGSSTÄMMA

Kallelse till bolagsstämma skall ske genom annonsering i Post- och Inrikes Tidningar och på bolagets webbplats. Att kallelse skett skall annonseras i Dagens Industri. Kallelse till bolagsstämma skall ske inom den tid som anges i vid var tid gällande aktiebolagslag.

9. FÖRANMÄLAN

Aktieägare som vill delta i förhandlingarna vid bolagsstämma, skall dels vara upptagen i utskrift eller annan framställning av hela aktieboken avseende förhållandena fem vardagar före stämman, dels göra anmälan till bolaget senast kl 16.00 den dag som anges i kallelsen till stämman. Sistnämnda dag får inte vara söndag, annan allmän helgdag, lördag, midsommarafton, julafton eller nyårsafton och inte infalla tidigare än femte vardagen före stämman.

10. AVSTÄMNINGSFÖRBEHÅLL

Bolagets aktier skall vara registrerade i ett avstämningsregister enligt lagen (1998:1479) om kontoföring av finansiella instrument.

11. BOLAGSSTÄMMA

Årsstämma hålls årligen inom 6 månader efter räkenskapsårets utgång. På årsstämma skall följande ärenden förekomma.

1. Val av ordförande vid stämman
2. Upprättande och godkännande av röstlängd
3. Godkännande av dagordning
4. Val av en eller två justeringsmän
5. Prövning av om stämman blivit behörigen sammankallad
6. Framläggande av årsredovisningen och revisionsberättelsen samt i förekommande fall koncernredovisningen och koncernrevisionsberättelsen
7. Beslut
 - a) om fastställelse av resultaträkningen och balansräkningen samt i förekommande fall koncernresultaträkningen och koncernbalansräkningen
 - b) om dispositioner beträffande bolagets vinst eller förlust enligt den fastställda balansräkningen
 - c) om ansvarsfrihet åt styrelseledamöterna och verkställande direktören
8. Bestämmande av antalet styrelseledamöter och styrelsesuppleanter, samt i förekommande fall, revisor och revisorssuppleant
9. Fastställande av arvoden åt styrelsen och revisor
10. Val av styrelse samt i förekommande fall revisor och revisorssuppleanter
11. Annat ärende, som ankommer på stämman enligt aktiebolagslagen eller bolagsordningen.

12. RÄKENSKAPSÅR

Bolagets räkenskapsår skall vara kalenderår.



KONTAKT

Gaming Corps AB

Dragarbrunnsgatan 35,
753 20 Uppsala, Sweden

Nicklas Dunham, VD

Telefon: 0707-40 61 81
dunham@gamingcorps.com

Eric Holmberg, IR

Telefon: 0708-35 15 35
eric.holmberg@gamingcorps.com

REVISOR

Auktoriserad revisor Johan Grahn,
Revisorshuset i Uppsala AB, Baker Tilly

Johan Grahn är medlem i Föreningen
Auktoriserade Revisorer (FAR)

GAMING CORPS



WWW.GAMINGCORPS.COM