

## Informationsbroschyr om Gaming Corps AB och utnyttjande av teckningsoptioner av serie to 2

Nyttjandeperiod  
24 februari – 10 mars 2025



We are  
**Gaming Corps**

Where passion meets gaming

## Viktiga datum – Teckningsoptioner serie TO 2



**Gaming Corps passion för innovation ger en unik spelupplevelse för varje spelare**

Denna informationsbroschyr är en annons och utgör inte ett prospekt. Ett prospekt ("Prospektet") har upprättats med anledning av genomförandet av nyemission av units till befintliga aktieägare i Gaming Corps AB ("Gaming Corps" eller "Bolaget") ("Företrädesemissionen"). Prospektet kan erhållas på Gaming Corps hemsida ([www.gamingcorps.com/corporate/rights-issue/](http://www.gamingcorps.com/corporate/rights-issue/)) och har godkänts och registrerats av Finansinspektionen den 2 oktober 2024. Finansinspektionens godkännande ska inte uppfattas som ett godkännande av de erbjudna värdepapperen. Prospektet innehåller en beskrivning av potentiella risker och fördelar kopplade till en investering i Bolaget och potentiella investerare rekommenderas att läsa Prospektet i dess helhet innan ett investeringsbeslut fattas.

# Vi är Gaming Corps

## Introduktion till Bolagets verksamhet

Gaming Corps är ett kommersiellt utvecklingsföretag som agerar på den globala, digitala spelmarknaden. Historiskt har Bolaget utvecklat datorspel, kasinospel och interaktiv underhållning inom två affärsområden – iGaming och Gaming. 2021 togs ett strategiskt beslut att fokusera enbart på iGaming-området. Med iGaming avses primärt spel för pengar (gambling) över internet, tekniska landvinningar har dock möjliggjort en kreativitet för iGaming som snarare skapat något i gränslandet mellan gaming och gambling.

Verksamheten är fokuserad på premiumspel där Gaming Corps utvecklar produkter inom ett flertal områden, såsom Casino Slots, Table Games, Multiplier Games, Mine Games, Plinko Games och spelserien Smash4Cash. Bolaget har haft ett starkt fokus på icke-traditionella digitala spelautomater och varumärkesanpassade/skräddarsydda digitala spelautomater, något som har lagt en viktig grund för att även lansera premiumspel av mer traditionella digitala spelautomater. Bolagets kunder är operatörer och framförallt aggregatorer, det vill säga företag vars roll är att tillhandahålla en teknisk plattform och vara mellanhand för distributionen av spel från spelutvecklare såsom Gaming Corps till operatörerna. Bolaget samarbetar per den 31 december 2024 med fler än 40 aggregatorer. Per den 31 december 2024 fanns Gaming Corps spel tillgängliga på fler än 1 570 onlinekasinon fördelade på över 50 geografiska marknader. Samtliga av Bolagets produkter marknadsförs under modervarumärket Gaming Corps.

Gaming Corps har erhållit spellicenser och tillstånd för sin verksamhet från behöriga myndigheter i ett flertal jurisdiktioner, bland annat Grekland, Malta, Spanien, Storbritannien och Sverige. Bolaget erhöll även i december 2023 en ISO27001:2022-certifiering vilket är ett intyg på att Bolaget har infört ett välfungerande system för att hantera risker relaterade till säkerheten för data som ägs eller hanteras av Bolaget.

## Vision

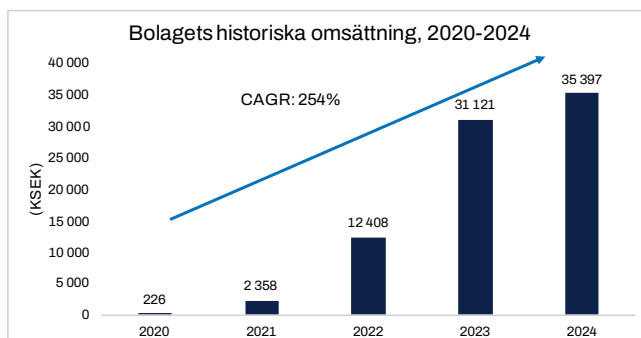
Bolagets grundas i en stark vilja att göra skillnad i branschen och bygga ett företag som är framgångsrikt över tid. Gaming Corps strävan är att driva den bransch som Bolaget verkar på framåt och påverka branschen på ett positivt sätt. Gaming Corps vision är att Bolaget inom cirka 10 år ska vara en drivande kraft av innovation där Bolaget verkar. Vad gäller iGaming som Bolaget fokuserar på så vill Gaming Corps vara kreativt skapande i att göra kasinospel mer avancerade, att göra branschen mer innovativ och kundinriktad samt att bidra till att öka branschens övergripande anseende.

## Strategi

Under 2021 sattes en tydlig strategi för ökad tillväxt och aktieägarvärde över tid. Strategin består av fyra på varandra efterföljande, och i vissa fall parallella, faser:

- 1. Licenser och regelefterlevnad**  
Under denna fas förvärvades och etablerades Bolagets tekniska plattform samt back-office, vilket möjliggjorde både full regelefterlevnad och erhållandet av Bolagets första spellicenser.
- 2. Distributionsnätverk**  
För att nå ut brett med Bolagets produkter krävs ett omfattande distributionsnätverk. Under denna fas etablerades det globala nätverk som är grunden för Bolagets pågående tillväxt, och möjliggör en finansiell hävstångseffekt.
- 3. Teknologi**  
Under fas 3 har Bolaget förfinat och vidareutvecklat sina produktlinjer och den bakomliggande teknologin, för att kunna erbjuda premiumspel över alla sina spelvertikaler.
- 4. Intäkter och kassaflöde**  
Det sista steget i den satta tillväxtstrategin är en ökad fokusering på intäkter och kassaflöde. Detta ska möjliggöras genom en ny roadmap för produkter och ökad produktkvalitet, med målsättningen att Bolaget uppnår kassaflödespositivitet under de kommande tolv månaderna. Målsättningen underbyggs även genom Bolagets nya affärsområde RGS, där Gaming Corps bedömer att potentialen är hög baserat på intresset för tjänsten kombinerat med dess kostnadseffektiva skalbarhet.

Bolaget har tidigare fokuserat på fas 1, 2 och 3 och är per 31 december 2024 på väg in i fas 4 för ökat fokus på intäkter och positivt kassaflöde. Bolagets strategi som implementerades 2021 har tydligt visat positiva resultat i form av omsättningsökning. I grafen nedan visas Bolagets årliga omsättning och för omsättningen den genomsnittliga årliga tillväxten (CAGR), från 2020 till 2024. Den genomsnittliga årliga omsättningstillväxten för Gaming Corps var cirka 254 procent för perioden 2020 till 2024 (omsättningen för 2024 är hämtad från oreviderad kvartalsrapport Q4 2024).



# iGaming

iGaming utgörs av vadslagning och spel över internet via olika plattformar. Gaming Corps agerar på den globala marknaden som utvecklare av kasinospel. Utveckling inom iGaming präglas framför allt av de tekniska krav som är resultatet av konsumentskyddande lagar för produkter som inte bara spelas för underhållning utan även för pengar. Dessa är avgörande då säkerheten för spelaren annars inte kan tryggas på samma sätt som i ett fysiskt kasino. Grunden i ett kasinospel är den matematiska modell som säkerställer att en viss återbetalning till spelaren sker över tid. Denna grund är densamma för Gaming Corps samtliga produkter, men med varierande utformning och komplexitet.

Gaming Corps utvecklar spel inom följande kategorier: Casino Slots, Table Games, Multiplier Games, Mine Games, Plinko och Smash4Cash. Inom samtliga kategorier erbjuds olika former av varumärkesanpassning och Gaming Corps utvecklar även exklusiva, skräddarsydda spel.

## Affärsmodeller

Gaming Corps produkter inom iGaming består av digitala spelautomater och Bolaget arbetar med två olika affärsmodeller – traditionella och icke-traditionella digitala spelautomater som kan skräddarsys efter kundernas önskemål och behov.

Inom iGaming består affärsmodellerna generellt av lägre kapitalinsats och kortare utvecklingstider än vad som finns inom gaming. Omfattningen av ett projekt för utveckling av spel för pengar är mindre än de komplexa utvecklingsprojekten av datorspel för underhållning. De iGaming-projekt som riktar sig till mobila plattformar, såsom digitala spelautomater, har traditionellt sett korta livstidscykler för produkterna, konsumenter som regelbundet kräver nya produkter och stor konkurrens. En konsument använder dock ofta många produkter parallellt varför det finns en stor efterfrågan att matcha det stora utbudet. Värt att notera är att icke-traditionella digitala spelautomater, som också är en av Bolagets styrkor, vanligtvis har klart längre livstidscykler än traditionella digitala spelautomater.

För affärsmodellen som bygger på icke-traditionella digitala spelautomater är aggregatorer en viktig komponent i affärsstrategin om en spelutvecklare valt att inte bygga upp en egen teknisk distributionskapacitet. Men även för företag som har den interna distributionskapaciteten kan aggregatorerna utgöra en viktig del av affärsmodellen eftersom aggregatorer sällan kräver exklusivitet. En affär kan skapas genom att spelutvecklaren och operatören kommer överens och sedan kopplar in en aggregator som teknisk mellanhand. En affär kan också uppstå genom att spelutvecklaren tecknar avtal med en aggregator som därefter marknadsför produkterna mot de operatörer som är anslutna till plattformen, eller mäklar kontakt mellan spelutvecklaren och operatörerna. Rätt aggregator erbjuder alltså under goda förutsättningar inte bara teknisk distribution utan kan även vara en central del av affärsmodellen och bidra till stor exponering och bredare geografisk spridning.

## Försäljning

Försäljning av iGaming-produkter till operatörer på reglerade marknader kräver spellicens, och då Gaming Corps produktion huvudsakligen utförs på Malta krävs i första hand en licens utställd av MGA. Bolaget ansökte under 2019 om licens vilken utfärdades av MGA den 11 februari 2020 efter en process där Bolaget lämnat in och fått granskat såväl juridiska, administrativa som tekniska underlag. I ett sista steg testades Bolagets system av ett oberoende testlabb för att säkerställa regelefterlevnad. Vid utfärdad licens krävs det att Bolaget kontinuerligt upprätthåller nivån och möter de krav som satts upp. Varje enskild digital spelautomat måste även licensieras separat vilket föregås av att även den testas av ett oberoende testlabb för att säkerställa att den bakomliggande matematiska modellen är korrekt. Gaming Corps iGaming-produkter kan även säljas utan licens i de fall avtal tecknas med aggregatorer som agerar mellanhand under egen licens.



Med MGA-licensen har Gaming Corps möjlighet att sälja sina produkter på flertalet reglerade marknader utöver Malta, såsom Sverige och andra EU-länder. Skulle Bolaget däremot till exempel vilja sälja direkt till operatörer i Schweiz så krävs det en inhemsk schweizisk licens. Gaming Corps arbetar i sin försäljning både direkt mot operatörer och aggregatorer samt andra företag med liknande plattform- eller distributionslösningar. Det pågår dialog med flera olika parter i syfte att bredda distributionen av Bolagets spel.

## Distribution

Den vanligaste distributionsmodellen för kasinospel är att gå via en aggregator som tredje part. Gaming Corps samarbetar per 31 december 2024 med fler än 40 aggregatorer vars uppdrag är att utgöra teknisk länk mellan Bolaget och dess anslutna operatörer. En annan distributionsmodell är direkt integration. Direkt integration är en modell som kräver mer omfattande intern kapacitet, men i gengäld genereras en större del av vinsten hos spelutvecklaren eftersom ingen tredje part deltar. Det varierar beroende på motpart hur mycket som krävs av spelutvecklaren när direkt integration används för distribution, där olika operatörer har olika behov och krav, både i termer av teknisk och om krav avseende till exempel tillgänglighet under dygnet. Bolaget har även fler alternativ till samarbeten som övervägs där direkt integration är en central del av samarbetet.

## Målgrupper

### Operatörer

För spelutvecklare är den primära målgruppen operatörer vilka tillhandahåller kasinospel online – på internet och i mobil. Exempel på sådana är Betsson, Videoslots, Unibet med flera och i vardagligt tal kallas dessa operatörer för onlinekasinon. Operatörer tillhandahåller vadslagning för pengar online, till största del kopplat till idrott, samt kasinoprodukter såsom digitala spelautomater och roulett. Många av de klassiska spelen som återfinns på ett kasino har under de senaste två decennierna fått sin digitala motpart på internet. Givet de mobila plattformarnas starka position är operatörernas fokus till mångt och mycket att tillgodose spel som passar för den typen av konsumtion. Till operatörer kan utvecklare antingen erbjuda en produkt exklusivt, vilket innebär att den endast finns tillgänglig hos en operatör, eller icke-traditionella där samma spel kan tillhandahållas gentemot slutanvändarna av flera operatörer. Vanligen har operatörerna en produktmix där de erbjuder några spel exklusivt tillsammans med ett stort antal icke-traditionella spel som då också finns hos konkurrenter, därför kan samma

operatör ha olika köpbeteende beroende på vad för syfte de har med produkten. I slutändan spelar givetvis slutanvändarna stor roll för operatörens preferenser då det är dessa som driver efterfrågan. En viktig aktör på marknaden är aggregatorerna, företag som tillgodoser en teknisk plattform som utgör distributörlänk mellan spelutvecklarna och operatörerna. Här finns sällan exklusivitet utan såväl spelutvecklare som operatörer kan arbeta med flera aggregatorer parallellt. Givet aggregatorernas möjlighet att föra ut produkter utgör aggregatorerna i sig en målgrupp.

### Slutanvändare

En enkel indelning av användarna är vanemässiga och tillfälliga. Vanemässiga spelare är en grupp som regelbundet och systematiskt spelar online. En del av dem är professionella och livnär sig på sitt spelande. Även om de professionella kunderna ofta är framgångsrika i termer av vinster är det lukrativt att attrahera dem som målgrupp då de utgör en lojal och tillförlitlig kundbas. Tillfälliga spelare besöker onlinekasinon då och då av nyfikenhet, tristess och/eller önskan att få en snabb "kick". De har sällan varumärkeslojalitet utan väljer operatörer mer slumpmässigt typiskt sett. För Gaming Corps del är de vanemässiga spelarna i huvudfokus. Vanemässiga spelare karaktäriseras av att ha ett stort intresse för spel, uppskatta ny mekanik, söka efter premiumspel samt att var selektiva i vad de spelar.

# Bakgrund och motiv

Gaming Corps grundades 2014 och är en utvecklare av digitala spel, med fokus på premiumspel inom segmentet iGaming. Verksamheten är fokuserad på ett flertal områden där Bolaget bland annat utvecklar Casino Slots, Table Games, Multiplier Games, Mine Games, Plinko Games och spelserien Smash-4Cash. Historiskt har Bolaget utvecklat datorspel, kasinospel och interaktiv underhållning inom två affärsområden – iGaming och Gaming – men under 2021 togs ett strategiskt beslut att enbart fokusera på iGaming-området. Med iGaming avses primärt spel för pengar (gambling) över internet, tekniska landvinningar har dock möjliggjort en kreativitet för iGaming som snarare skapat något i gränslandet mellan gaming och gambling.

Sedan Gaming Corps beslutade att rikta samtliga av Bolagets resurser till uppbyggnad av segmentet iGaming har ett flertal framsteg gjorts inom området. Per den 31 december 2024 fanns Gaming Corps spel tillgängliga på fler än 1 570 onlinekasinon fördelade på över 50 geografiska marknader. Gaming Corps nettoomsättning uppgick till 31,1 MSEK under räkenskapsåret 2023 vilket motsvarade en ökning med cirka 250 procent jämfört 2022. Gaming Corps gjorde även flera operationella framsteg under 2024 såsom att ingå samarbete med världsartisten Snoop Dogg samt den globala operatören PokerStars och har därutöver erhållit spellicenser och tillstånd på flera nya marknader.

I början av 2025 gick Gaming Corps live på den nyligen reglerade brasilianska iGaming-marknaden. Bolaget är en av ett fåtal leverantörer som redan har 50+ speltitlar live hos flera

marknadsledande operatörer. Bolaget ser ett stort intresse på den brasilianska marknaden för sina icke-traditionella spel som Mine Games och den unika spelserien Smash4Cash. Den brasilianska marknaden beräknas vara värd 1,4 miljarder USD 2025 och förväntas växa till 3,7 miljarder USD år 2029 enligt rapporter från H2 Gambling Capital. Bolaget bedömer att den brasilianska marknaden har stor potential för spelutvecklare.

Inom Bolagets nya affärsområde RGS (Remote Game Server) offentliggjorde Gaming Corps i januari 2025 att ett globalt spelutvecklingsavtal fördubblades till ett årligt rullande ordervärde om 14 MSEK. Det initiala avtalet med den väletablerade globala iGamingkoncernen som tecknades i augusti 2024 hade ett ordervärde om cirka 7 MSEK över en 12-månadersperiod. Det tilläggsavtal som tecknades i januari 2025 innebär en fördubbling av samarbetet med ett årligen rullande ordervärde om cirka 14 MSEK och avser utveckling av ungefär ett spel per månad, beroende på spelens komplexitet och funktionalitet. Tilläggsavtalet är tecknat som ett tillsvidareavtal. Spelen utvecklas via Gaming Corps RGS (Remote Game Server) för att sedan kunna distribueras via Bolagets breda distributionsnätverk. Bolaget ser god långsiktighet och möjlighet att fördjupa samarbetet med den väletablerade globala iGamingkoncernen ytterligare.

Med ökad marknads närvaro och ett växande antal erhållna tillstånd på olika geografiska marknader samt flera nyutvecklade spel och ingångna partnerskap, ser Bolaget goda möjligheter att fortsätta kapitalisera på befintliga och nya affärsmöjligheter.



# VD har ordet

## Bästa teckningsoptionsinnehavare,

2024 har på många sätt varit ett styrkebesked för Gaming Corps. Vi har sett rekordkvartal på rekordkvartal sett till våra intäkter och även tagit flera viktiga steg både organisatoriskt och finansiellt på vår väg mot lönsamhet. Inte minst har vårt nya affärsområde RGS öppnat nya spännande intäktsmöjligheter för oss och en ökad efterfrågan på vår utveckling av unika icke-traditionella spelupplevelser.

Den strategi som vi satte för Gaming Corps 2021 för ökad tillväxt bestod av 4 faser och har tydligt visat positiva resultat i form av omsättningsökning. Vi befinner oss nu i fas 4 vilket innebär att vi skruvar upp vårt fokus på intäkter och positivt kassaflöde ytterligare.

Med stöd från en hög grad av inlösen av teckningsoptioner av serie TO 2 får vi ännu starkare finansiell position som bolag vilket skulle ge oss ytterligare möjligheter att långsiktigt fortsätta våra satsningar på produktutveckling och kommersiell expansion, vilket tar oss närmare vårt mål att bli en lönsam spelutvecklare i absolut världsklass.

Jag hoppas att så många som möjligt av er väljer att teckna era optioner och därmed fortsätta vara en viktig del av vår tillväxtresa. Tillsammans kan vi bygga långsiktigt värde för alla oss aktieägare.

Tack för ert engagemang och ert stöd.

Med vänliga hälsningar,  
Juha Kauppinen  
VD Gaming Corps AB



# Information

## Information kring teckningsoptioner serie TO 2, samt teckningsoptioner serie TO 2B, i korthet

### Villkor

En (1) teckningsoption av serie TO 2 berättigar innehavaren till teckning av en (1) ny aktie i Bolaget till en teckningskurs motsvarande 80 procent av den volymviktade genomsnittskursen i Bolagets aktie på Nasdaq First North Growth Market under perioden som löper från och med den 6 februari 2025 till och med den 19 februari 2025, dock inte lägre än aktiens kvotvärde om 0,05 SEK. Teckning av aktier med stöd av teckningsoptioner av serie TO 2 sker sedan under perioden som löper från och med den 24 februari 2025 till och med den 10 mars 2025. Den volymviktade genomsnittskursen för Bolagets aktie under ovanstående period uppgick till 1,12 kronor, varför lösenpriset har fastställts till 0,90 kronor per aktie. Teckningsoptioner av serie TO 2 som inte avyttras senast den 6 mars 2025 eller utnyttjas senast den 10 mars 2025 förfaller utan värde.

### Aktier, aktiekapital och utspädning

Totalt finns 21 778 272 teckningsoptioner serie TO 2 utestående, vilket vid fullt utnyttjande motsvarar 21 778 272 aktier.

Gaming Corps genomförde den 15 november 2024 en riktad emission (den "Riktade Emissionen") av 29 481 392 aktier och 29 481 392 teckningsoptioner av serie TO 2B, med avvikelse från befintliga aktieägares företrädesrätt. Den Riktade Emissionen genomfördes på samma villkor som företrädesemissionen som Bolagets styrelse beslutade om att genomföra den 24 september 2024. Det vill säga, det är samma villkor för teckningsoptioner serie TO 2 och serie TO 2B, teckningsoptioner serie TO 2B är dock inte upptagna för handel på Nasdaq First North Growth Market.

Vid fullt utnyttjande av samtliga teckningsoptioner serie TO 2 och serie TO 2B kommer Bolagets aktiekapital att öka med cirka 2 562 983,215828 kronor till totalt cirka 8 781 700,504232 kronor. Antalet aktier i bolaget kommer att öka med 51 259 664 aktier till totalt 175 634 009 aktier. Detta innebär en maximal utspädningseffekt om cirka 29,2 procent.

### Offentliggörande av utfall

Utfallet för utnyttjandet av teckningsoptioner av serie TO 2 och serie TO 2B kommer att offentliggöras genom pressmeddelande omkring den 12 mars 2025.

### Användning av emissionslikvid

Om teckningsoptioner av serie TO 2 och serie TO 2B utnyttjas till fullo kommer Bolaget att tillföras en bruttolikvid om cirka 46,1 miljoner kronor före emissionskostnader. Nettolikvid avses användas enligt följande:

- Förstärka Bolagets organisation för fortsatt expansion och bland annat säkerställande av systemsäkerhet
- Utökad användning av externa konsulter för fortsatt expansion
- Ökade satsningar inom marknadsföring och sälj

### Utnyttjande av teckningsoptioner

#### Förvaltarregistrerade innehavare

Teckning och betalning med stöd av teckningsoptioner ska ske i enlighet med instruktioner från respektive förvaltare (t.ex. Avanza, Nordnet etc.). Vänligen ta del av information som erhållits från din förvaltare eller kontakta din förvaltare för ytterligare information. Detta bör göras i god tid då olika förvaltare har olika handläggningstider.

#### Direktregistrerade innehavare (VP-konto)

Någon emissionsredovisning eller instruktion om betalning kommer inte att skickas ut. Anmälan görs via en anmälningsedel som finns tillgänglig på Vator Securities och Gaming Corps hemsidor. Betalning sker i enlighet med instruktionerna på anmälningssedeln. Såväl anmälningsedel som betalning ska vara Vator Securities tillhanda senast kl. 15.00 den 10 mars 2025.



**GAMING**  
CORPS