



**kinda BRAVE**  
ENTERTAINMENT

**TEASER**

Informationen i denna teaser ska endast ses som en introduktion till Kinda Brave Entertainment Group AB:s, org.nr 559370-9107 ("Kinda Brave" eller "Bolaget"), prospekt som godkändes av Finansinspektionen den 7 maj 2024. Teasern innehåller inte fullständigt underlag för ett investeringsbeslut och utgör inte ett prospekt i enlighet med Europaparlamentets och rådets förordning (EU) 2017/1129 av den 14 juni 2017. Investerares rekommendation att läsa prospektet, som finns tillgängligt på Kinda Braves webbplats, <https://www.kindabrave.com/>. Varken teasern, prospektet eller anmälningssedlarna får distribueras i något land där distributionen eller ett eventuellt erbjudande kräver ytterligare prospekt, registrering, eller andra åtgärder utöver vad som följer av svensk rätt.

# VD HAR ORDET

Ambitionen har sedan starten varit att tillvarata den talang vi sitter på. Spelutveckling bygger i all väsentlighet på kompetens hos medarbetarna och jag är därför extra glad att konstatera att teamet som leder vårt flaggskeppsprojekt i Umeå har lång erfarenhet från ett utveckla, producera och sälja mångmiljonupplagor. Extra kul är det också att över 45 procent av bolaget idag ägs av personal, ledning och styrelse.

Vårt flaggskeppsprojekt är än så länge oannonserat. Teamet som leder utvecklingen är samma nyckelpersoner som står bakom succe-serien Unravel, som tillsammans med uppföljaren har köpts och spelats av miljontals människor världen över. Vi förväntar oss att lansera spelet under första kvartalet 2026 och ligger just nu i förhandlingar kring ett förlagsavtal som utöver notering på Nasdaq First North Growth Market, är en nyckel för att finansiera spelet till lansering.

Vi har under cirka 9 månader approacherat branschens största aktörer och kan konstatera att intresset för att agera förläggare till spelet är mycket gott. Vår förväntan är att vi senast i mitten av juli, väl i tid inför den största branschmässan - Gamescom, kommer att kunna presentera ett sådant avtal. Av kommersiella skäl präglas titeln och gameplay fortsatt av sekretess, vår ambition är att börja kommunicera mer detaljer om spelet så fort en förlagsaffär är i hamn. Även om det inte är en uppföljare till Unravel 2, kan jag dock avslöja att de som spelat serien kommer att känna igen sig i den norrländska skogsmiljön.

Utöver kärnan i Umeå, kommer vi att driva en opportunistisk förvärvsagenda där ambitionen är att maximera avkastningen på kapitalet, vår relativa litenhet gör att det finns flertal affärer vi kan genomföra som för större aktörer inte är lönt att fokusera på. Vi är fullt medvetna om att sektorn har några tuffa år bakom sig, något som i sin tur har resulterat i att vi får fler och fler projekt- och förvärvsfrågningar från erfarna team med intressanta affärsmöjligheter. Vi har även en mindre förlagsverksamhet som har som funktion att agera inkubator, där vi löpande kommer att göra små investeringar för att kunna validera de mest intressanta propäerna vi får.

Förvärven av verksamheten i Uppsala är exempel på en sådan affär, där vi kom över en portfölj av långt utvecklade spel till en attraktiv prislapp. Jag vill dock understryka att eventuella förvärv kommer att vara sekundärt. Windup, vår studio i Umeå står mer än väl på egna ben. Efter det att vår första titel är lanserad förväntas både DLCs och potentiella uppföljare.

Varmt välkommen att bli aktieägare i Kinda Brave!  
Christian Kronegård  
VD

**Extra kul är det också att över 45 procent av bolaget idag ägs av personal, ledning och styrelse.**

Christian Kronegård | VD



# INTRODUKTION TILL BOLAGET

Kinda Brave Entertainment Group AB (publ) som grundades 2022, är ett modernt företag med en portfölj av immateriella tillgångar som fokuserar på att förvärva spelstudior och immateriella rättigheter ("IP") samt utveckla Bolagets egna studior och en mindre förlagsdivision. Kinda Brave bygger en underhållningsgrupp kring övertygelsen att stora prestationer och upplevelser kommer från en stark kultur som bygger på autonomi och gemenskap och som erbjuder en stark känsla av samhörighet och frihet. Bolaget skapar ett hem för nyfikna skapare: anställda, streamers, bloggare, entreprenörer, spelare och investerare.

## VISION

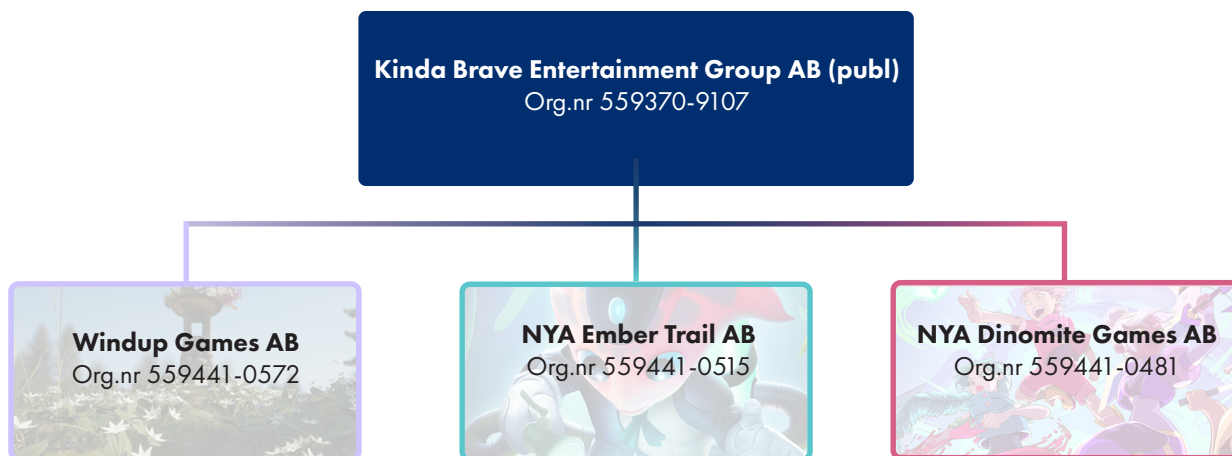
Att skapa bättre digitala, fysiska och inre världar.

## MISSION

Skapa världsledande digitala upplevelser genom en positiv studio- och företagskultur.

## LEDORD

Autonomy,  
Competence,  
Connection



## AFFÄRSMODELL

Kinda Brave specialiserar sig på att utveckla egenägda IP med ett initialt fokus på TV- och dataspel. Bolaget fokuserar främst på IP:n med fler-spelarlägen, inklusive co-op<sup>1</sup> och multiplayer-komponenter, samt med tydliga möjligheter till transmedia<sup>2</sup>. Bolaget har som affärsmodell att arbeta med egenägda projektfinansierade premium-spel inom prisspannet 149kr - 499kr för PC och konsol.

Genom att kommunicera en tydlig och delad vision av slutprodukten mellan studio och förlagsbenet, minimera tidskrävande processer och bygga ett team av motiverade och mångsidiga individer, kan Bolaget säkerställa att projekt struktureras på ett bra och överskådligt sätt, vilket även förbättrar möjligheter till projektfinansiering från externa parter.

## INTÄKTSMODELL

Inom spelbranschen varierar intäktmodeller beroende på en rad faktorer. Störst differens förekommer mellan mobilmarknaden och PC- och konsolmarknaden, men även inom PC- och konsolspel finns stora variationer. Kinda Braves huvudsakliga intäkter genereras genom försäljning av spel via digitala distributörer som Steam, Playstation Store, Xbox Marketplace och Nintendo eShop.

Inom Bolagets befintliga spelportfölj används intäktmodeller som engångsköp, tilläggsköp och expansionspaket. Spelen säljs för priser mellan 149kr - 499kr, och tilläggspaket släpps för att förlänga spelets och den aktiva spelarbasens livstid.

### ENGÅNGSKÖP

Engångsköp innebär att spelaren betalar en engångskostnad för att köpa spelet, vilket vanligtvis inkluderar en serie kommande uppdateringar.

### TILLÄGGSKÖP

Tilläggsköp inkluderar försäljning av ytterligare innehåll som skapas för redan släppta spel. Det kan vara nya världar, utrustning och andra upplevelseförhöjande uppdateringar i spelet.

### EXPANSIONSPAKET

Expansionspaket erbjuder mer omfattande innehållsuppdateringar eller utökningar av befintliga spel, vilket ger spelaren en kraftigt förbättrad spelupplevelse.

---

<sup>1</sup> Kooperativa spel (co-op spel) är en sorts spel där spelarna samarbetar med varandra för att nå ett gemensamt mål.

<sup>2</sup> Transmedia refererar till information, spel, underhållning som förmedlas genom flera medier.

## STUDIOS



### Windup Games

Windup är Kinda Braves största och mest erfarna spelstudio och som kreativt leds av Martin Sahlin, skaparen av det populära Unravel IP:t som har sålt miljontals exemplar globalt. Studio, som är belägen i hjärtat av Umeå, består idag av ett erfaret och dedikerat team på 23 personer som arbetar på ett oannonserat projekt, som skapas i samma anda som Unravel-universumet. Studios team-leads har tillsammans släppt över 10 spel på PC och konsol de senaste 15 åren och har god vana av att arbeta direkt med väletablerade aktörer som Sony och Electronic Arts.

Windup för långt gångna diskussioner med förläggare och projekt-finansiärer för ett oannonserat projekt i syfte att säkerställa optimala förutsättningar för spelet och för att nå så många spelare som möjligt när det släpps på marknaden.



### Dinomite Games

Den Uppsala-baserade studio Dinomite Games grundades 2016 av Lina Andersson och Johan Albrektson och har vuxit från en två-personers stark studio till närmare 10 personer. Med en gemensam passion för levande estetik och uttrycksfull kreativitet bryter studio konventioner genom att fokusera på skapandet av unika spelupplevelser. Med en touch av humor och självmedvetenhet, skapas en atmosfär av underhållning, som speglar Dinomite Games särpräglade personlighet i alla sammanhang, inte minst i de spel som studio utvecklar. Fokus ligger på att utveckla fler-spelar-spel, med co-op och multiplayer komponenter, med fokus och inspiration från den omåttligt populära anime-genren.



### EmberTrail

Studio Embertrail, som delar lokaler med Dinomite Games och Gnomad Games i Uppsala, grundades 2017 under namnet Bad Yolk Games och leds av ett bransch-kunnigt team med lång erfarenhet från AAA-spel tillika Indie-spel. Embertrails speltitel Main Assembly, som släpptes 2021, signerades av Team 17 som förläggare och är en fysikdriven spelupplevelse som låter spelaren skapa allt från spindel-robotar till flygande farkoster. Embertrail huserar idag fyra anställda som parallellt med lanseringen av speltiteln "Distant Bloom" utvecklar konceptet för studios nästa spel.



### Gnomad Games

Gnomad Games är en mindre utvecklingsstudio med fokus på systematiskt spelande och tekniskt experimenterande. Studios ambition är att ta alla lärdomar från deras många år av spelutveckling, från bland annat Starbreeze, Ubisoft och CD Project Red, och fokuserar på fler-spelar-spel som är roliga, engagerande, mycket omspelbara och som tänjer på gränserna för vad en liten studio kan åstadkomma. Gnomad Games första projekt, Grimps!, planeras släppas som Early Access på Steam under tredje kvartalet 2024 och en full spelrelease planeras till första kvartalet 2025.

## SPELPORTFÖLJ



### Go Fight Fantastic

Studio: Dinomite Games

Genre: Action/äventyr

Release: 26 mars 2024

Go Fight Fantastic är ett livligt hack n' slash<sup>3</sup> co-op spel avsett för 1-3 spelare. Spelet följer en grupp interstellära smugglare ledda av rymdhunden Bowie, vars uppgift är att återställa freden på en planet. Spelet erbjuder möjlighet till samarbete i co-op-läge, både lokalt och online, eller att genomföra spelmoment på egen hand, och då växla mellan olika karaktärer. Spelet utmärker sig med sitt snabba tempo, lättsamma spelmoment, handritade grafik och höga omspelbarhet. Med en målgrupp om åldern 12+ marknadsförs spelet till stor del genom sociala medier som Twitter, TikTok och Discord.

Spelet är för närvarande i lanseringsfas för PC och finns tillgängligt globalt för nedladdning på Steam. Bolaget valde att först lansera spelet på PC i syfte att optimera lanseringen med de resurser som finns att tillgå. Portning till Nintendo Switch, Playstation samt XBOX, förväntas ske under andra halvåret 2024 för att utvidga spelets adresserbara marknad. Under 2024 ingick Bolaget ett förlagsavtal för distribution och marknadsföring av Go Fight Fantastic för den kinesiska marknaden. Detta förlagsavtal innebär utöver en förutbetalad royalty om 40 000 USD för rättigheterna att förlägga spelet i regionen, en garanterad marknadsföringsbudget om 30 000 USD. I övriga delar av världen har spelet lanserats genom självpublicering.

### Distant Bloom

Studio: EmberTrail

Genre: Äventyr/frittid

Release: 27 mars 2024

Distant Bloom är ett singleplayer-spel tillgängligt för nedladdning på PC sedan första kvartalet 2024. Spelet är ett managementspel där spelaren får utforska en främmande och ödelagd planet. Spelarna har i uppdrag att utforska planetens olika områden och revitalisera dess miljö. Målet med spelet är att framhäva en känsla av miljöansvar, avskräcka destruktiva handlingar och främja en omsorgsfull attityd gentemot det virtuella ekosystemet. Bolaget har utvecklat Distant Bloom för att möta den bedömt fortsatt stora efterfrågan på familjevänliga och klimatinriktade spel. Spelet erbjuder en fridfull och mysig spelvärld samt engagerande spelupplevelser genom

olika centrala spelhändelser, vilket gör det tilltalande för småbarnsfamiljer.

Spelet är för närvarande i lanseringsfas för PC och finns tillgängligt globalt för nedladdning på Steam. Bolaget valde att först lansera spelet på PC i syfte att optimera lanseringen med de resurser som finns att tillgå. Portning till konsoler som PS5, Xbox och Nintendo Switch förväntas ske under andra halvåret 2024. Portningen av Distant Bloom till konsoler syftar till att nå en bredare publik och därigenom öka kännedomen kring spelet. Under 2024 ingick Bolaget ett förlagsavtal för distribution och marknadsföring av Distant Bloom för den kinesiska marknaden. Detta förlagsavtal innebär utöver en förutbetalad royalty om 40 000 USD för rättigheterna att förlägga spelet i regionen, en garanterad marknadsföringsbudget om USD 30 000. I övriga delar av världen har spelet lanserats genom självpublicering.



<sup>3</sup> Hack n' slash är en typ av spelstil som till stor del bygger på strider med närstridsvapen, men kan även ha inslag av projektilbaserade vapen.

## KOMMANDE TITLAR

### Grimps!

Studio: Gnomad Games  
Genre: Hack n Slash / Rougelike  
Release: Q4 2024

Grimps! är ett 18+, 1-4 spelare co-op spel som planeras att lanseras i Early Access-format<sup>4</sup> under tredje kvartalet 2024. Spelet utspelar sig i en fantasivärld där befolkningen kontrolleras av en helig order genom institutionaliserad harmoni. Spelarna antar roller som busiga demoner med det övergripande målet att störta den heliga ordern och därigenom uppnå personlig frihet inom riket. Spelet hämtar inspiration från klassiska strategispel som Dungeon Keeper (1997) och Overlord (2007) samt Gremlins-filmerna (1984). Spelet har utvecklats i syfte att uppnå en hög

nivå av action, satirisk komik med en allvarlig underton.

Grimps! kommer att lanseras genom Early Access under tredje kvartalet 2024, med planer på fullständig lansering för PC under första kvartalet 2025. Genom Early Access-lanseringen förväntas Bolaget dra fördel av en bredare testgrupp av spelare för att förbättra spelupplevelsen och identifiera potentiella tekniska problem, öka exponeringen och skapa intresse på marknaden. Efter PC-lansering planeras spelet att portas till Nintendo Switch, Playstation och XBOX under Q3 2025. Bolaget har initierat samtal med projektfinansiärer och förläggare men kan mycket väl självpublicera Grimps! Om Bolaget anser det som mest fördelaktigt.



### Flaggskeppsprojektet

Studio: Windup Games  
Genre: Adventure / Exploration / Puzzle  
Release: Q1 2026

Det oannonserade projektet är Bolagets flaggskeppstitel och utvecklas i samma anda som den internationellt populära Unravel-serien, bestående av Unravel (2016) och Unravel 2 (2018), som uppskattas ha spelats av miljontals personer sedan lanseringen. Spelet berättar historien om en insjuknad häxa och hennes familjärer – en grupp möss som både hjälper och sällskapar henne. Spelarna tar rollen som mössen och strävar efter att hitta en kur åt häxan för att återställa hennes hälsa. Spelet är avsett för 1-4 spelare och kommer att vara spelbart både online och offline. Genom att använda grundläggande spelmekaniker och bygga på etablerade tematiska element förväntas spelet tilltala fansen av Unravel-serien. Med hjälp av insamlade spelardata och feedback förväntas

spelet uppnå en hög konverteringsgrad från Unravel-communityt samt attrahera en stor ny publik.

Spelet planeras att släppas under första kvartalet 2026 och kommer att anpassas för PC, PS5 och Xbox. Spelet kommer även att släppas på uppföljaren till Nintendo Switch.

Med en stor förväntad spelarbas antas flaggskeppsprojektet erbjuda betydande möjligheter för DLC. Under 2024 planeras en vertical slice<sup>5</sup> av spelet, vilket kommer ge Bolaget och intressenter en tydlig uppfattning om spelets utseende och funktioner efter färdigställande. Vertical slice kommer att underlätta den fortsatta utvecklingsprocessen och vägleda eventuella förändringar inom spelet. Resterande del för utvecklingen av flaggskeppsprojektet kommer delvis finansieras genom ett förväntat förlagsavtal och Bolaget för diskussioner med flera parter gällande rättigheter kopplade till spelet.



<sup>4</sup> Early Access är ett program där spelutvecklare släpper tidiga versioner av speltitlar för allmänhetens tillgång.

<sup>5</sup> Vertical slice är en del, eller tidig version av ett spel som representerar spelets viktiga aspekter, inklusive gameplay, grafik, ljud och berättelse.

# SAMMANFATTNING AV ERBJUDANDET

## Units

En (1) unit innehåller tre (3) aktier och en (1) vederlagsfri teckningsoption av serie TO1 och en (1) vederlagsfri teckningsoption av serie TO2 ("Unit")

## Teckningskurs per Unit och Värdering

Teckningskursen är 15 SEK per Unit, det vill säga 5 SEK per aktie vilket ger en bolagsvärdering på cirka 60 MSEK före Erbjudandet. Teckningsoptionerna av serie TO1 och TO2 erhålls vederlagsfritt. Courtage utgår ej.

## Teckning av Units

Teckning sker via Nordnet, Avanza eller Eminova Fondkommission

## Erbjudandevolym

Totalt omfattar erbjudandet 2 333 333 Units, bestående av 6 999 999 nya aktier motsvarande cirka 35 MSEK före emissionskostnader.

## Utökat erbjudande

Vid stort intresse har styrelsen möjligheten att tilldela ytterligare 349 999 Units, bestående av 1 049 997 nya aktier motsvarande cirka 5,2 MSEK före emissionskostnader.

## Teckningsperiod

8 maj 2024 – 22 maj 2024

## Likviddag

29 maj 2024

## Första handelsdag på Nasdaq First North Growth Market

3 juni 2024

## Minsta teckning

400 Units, motsvarande 6 000 SEK

## Teckningsoptioner av serie TO1

En (1) teckningsoption av serie TO1 ger rätt att teckna en (1) ny aktie under perioden från och med den 1 oktober 2024 till och med den 15 oktober 2024, till 5,50 SEK, motsvarande 110 procent av noteringskursen i Bolagets aktie på Nasdaq First North Growth Market.

## Teckningsoptioner av serie TO2

En (1) teckningsoption av serie TO2 ger rätt att teckna en (1) ny aktie under perioden från och med den 3 mars 2025 till och med den 17 mars 2025, till 6,25 SEK, motsvarande 125 procent av noteringskursen i Bolagets aktie på Nasdaq First North Growth Market.

## Teckningsåtaganden

Cirka 87 procent av erbjudandet, motsvarande 30,5 MSEK omfattas av teckningsåtaganden

## Lock-up

Styrelsen, anställda i Kinda Brave, ledningen samt befintliga aktieägare med ett innehav över fem procent före erbjudandet har ingått lock-up om 100 procent av aktieinnehavet, från första handelsdag, under en period om 12 månader. Sammanlagt omfattas cirka 74 procent av aktierna i Kinda Brave av lock up före erbjudandet och cirka 60 procent av aktierna efter.

Nedan visas Bolagets aktieägare med minst fem procent av aktierna och rösterna före Erbjudandet

Namn	Antal aktier	Andel kapital
Jinderman & Partners AB	2 444 052	20,34%
Lazad Invest AB	2 162 784	18,00%
UM Invest AB	937 500	7,80%
Jakob Marklund	662 370	5,51%
Roland Arnkvist AB	627 966	5,23%
Övriga	5 181 138	43,12%
<b>Totalt</b>	<b>12 015 810</b>	<b>100%</b>



# MOTIV TILL ERBJUDANDET

Kinda Brave är en modern spelkoncern, fokuserat på att förvärva, äga och utveckla spelstudios och immateriella rättigheter, samt utveckla en division inriktad mot förläggning av speltitlar från tredjepart. Idag består Bolaget av fyra spelstudior och ett mindre förläggarteam. Kinda Braves vision är att skapa en unik underhållningsgrupp, med starka immateriella rättigheter inom olika områden, inklusive TV-serier, filmer och serietidningar.

Kinda Brave förbereder sig för flera titelreleaser på flera plattformar. Bolagets primära fokus är att genomföra lyckosamma lanseringar och övrigt arbete inom ramen för Bolagets befintliga portfölj av speltitlar. Vidare arbetar Bolaget aktivt med utveckling av nya speltitlar samt identifiering av externt framtagna speltitlar för

publiceringsverksamheten. I syfte att fullfölja utvecklingen av interna projekt samt skapa bästa möjliga förutsättningar för lyckade lanseringar av Bolagets befintliga speltitlar har styrelsen för Kinda Brave beslutat att genomföra en nyemission samt ansöka om listning av Bolagets aktier på Nasdaq First North Growth Market.

Bolagets styrelse avser att fullfölja ansökan om upptagande av Bolagets aktier på Nasdaq First North Growth Market där första handelsdag uppskattas till den 3 juni 2024. En notering på Nasdaq First North Growth Market ger vidare Bolaget en bredare aktieägarbas och möjliggör en ökad tillgång till den svenska kapitalmarknaden – samt är den handelsplats som Kinda Brave bedömer passa framtida ambitioner att växa internationellt.

Nettolikviden avses i huvudsak att användas enligt följande procentuella fördelning:

1

Portning och konsollansering av speltitlarna Distant Bloom och Go Fight Fantastic

10%

2

Marknadsföring av befintlig spelportfölj

15%

3

Tidig tillgångslansering av speltiteln Grimps!

10%

4

Framtagning av vertikal del av Bolagets flaggskeppsprojekt

30%

5

Utveckling av nya speltitlar hos interna studios

25%

6

Identifiera och signera ytterligare titlar för publiceringsverksamheten

10%

I händelse av att de i Uniten vidhängande teckningsoptionerna av serie TO1 och TO2 utnyttjas fullt ut under oktober 2024 respektive mars 2025 kan Bolaget komma att erhålla ytterligare kapital. För det fall det Utökade Erbjudandet utnyttjas fullt ut kan Bolaget därtill erhålla mer kapital vid eventuellt utnyttjande av teckningsoptionerna TO1 och TO2 som emitteras inom ramen för Erbjudandet. Emissionslikviden från det eventuella Utökade Erbjudandet kommer likt kapitaltillskottet från Units i Erbjudandet i huvudsak att användas enligt den prioritetsordning av ändamål som följer ovan, med skillnaden att resurser även kommer att användas till att stärka samt utveckla Bolagets IP portfölj. Detta kan ske både genom nya spelsatsningar såväl som att utforska nya transmedia möjligheter för existerande IP:n.

# KONTAKT

## **Kinda Brave Entertainment Group AB**

Sylveniusgatan 2, 754 50 Uppsala, Sverige

+46 73 511 55 85

[www.kindabrave.com](http://www.kindabrave.com)

## **Eminova Partners Corporate Finance AB**

Biblioteksgatan 3, 3 tr 111 46 Stockholm

+46 (8) 684 211 20

[www.eminovapartners.se](http://www.eminovapartners.se)



**kinda**  
**BRAVE**

ENTERTAINMENT