



**VREX - VIRTUAL REALITY
EXPERIENCE EUROPE AB**
**Genomför nyemission via
[Fundedbyme.com](https://www.fundedbyme.com)**

Riktig VR gör dig glad!

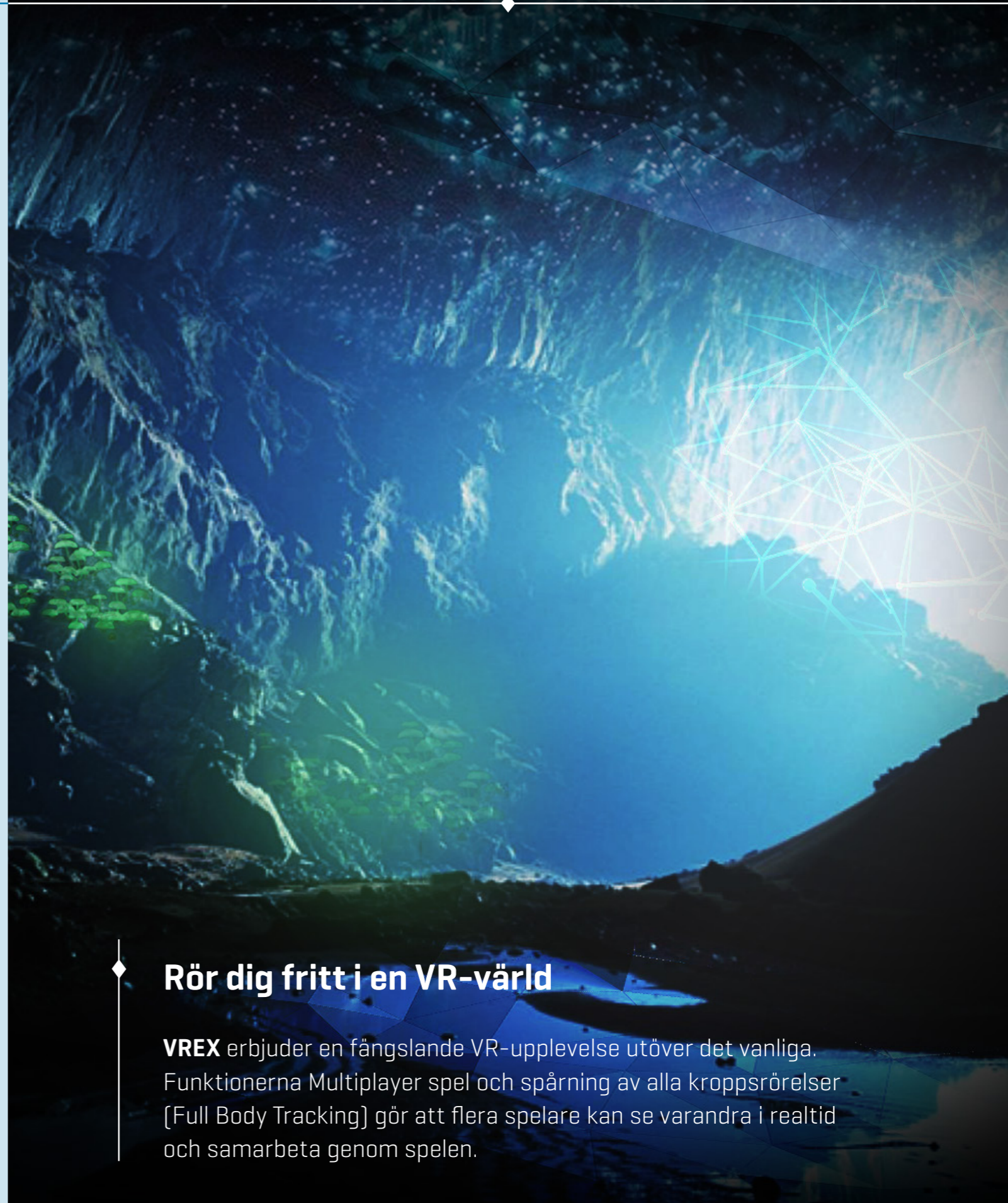
VREX erbjuder morgondagens VR-upplevelse där spelarna kan se, höra och interagera med varandra.

Våra spelbanor är 150 kvadratmeter och du rör dig fritt utan sladdar. Fysiska föremål används i VR-upplevelsen och du känner, luktar och är mitt i VR-världen.



Rör dig fritt i en VR-värld

VREX erbjuder en fängslande VR-upplevelse utöver det vanliga. Funktionerna Multiplayer spel och spårning av alla kroppsrörelser [Full Body Tracking] gör att flera spelare kan se varandra i realtid och samarbeta genom spelen.



För att göra **VREX** än mer effektivt har vi ett antal maskiner som bland annat genererar regn, vind, värme och vibrationer – vilket skapar en 4D-upplevelse.

På **VREX** går det till skillnad från hemmaversioner att spela upp till 10 personer samtidigt på 300m².



VREX tar ny teknik till Sverige. Vi kommer att vara belägna i Bromma, Stockholm mitt emot vår samarbetspartner Bodyflight.

Team

Micha Velasco, VD VREX

Micha arbetar som VD på **VREX** och är utbildad jurist. Han har arbetat med notering på AktieTorget vilket bidrar till hans stora erfarenhet inom finansiering och notering. Han var en av grundarna till Bodyflight Stockholm AB – Sveriges första vertikala vindtunnel.



Martin Dahl, Organisation och byggnation VREX

Martin är en av grundarna till Bodyflight Stockholm AB. Han har en bakgrund som entreprenör och konsult. I **VREX** kommer Martin att ansvara för byggnation, organisation och personal.

Markus Dahlström, Styrelseordförande

Markus är utbildad Civilekonom och arbetar som finansiell rådgivare samt affärsängel till en rad startups i Sverige. Primärt inom tech och Life-Science bolag där han är involverad i bl a Vironova, NEW Innovation Management, Alnarp Cleanwater Technology samt Nordic Match. Han var bl a Tradingchef för FX på SEB under åren 2012-2016.



Marknadsföring

När **VREX** öppnar kommer det att föregås av en kraftig marknadsföringskampanj. Till detta kommer **VREX** att knyta till sig upplevelseföretag för att kunna sälja upplevelsen genom olika kanaler. Tyngdpunkten i marknadsföringen kommer att vara via sociala media och radioreklam. Grundarna har samlat på sig gedigen marknadsföringserfarenhet i arbetet med Bodyflight.

VREX vs The Void

Vad gäller VR-lösningar av mer avancerad sort finns det för närvarande ett fåtal i kommersiellt bruk utöver **VREX**. Den mest kända plattformen är The Void. De samarbetar med Madame Tussaud i New York och har en bana med Ghostbusters som ett tillval till den vanliga entréavgiften. Entré inklusive Ghostbuster är 59 USD.

	VREX	The Void
Multiplayer	✓	✓
Full Body Tracking	✓	✗
Full Reality	✓	✓
Different games	✓	✗

Erbjudande

Emissionen genom Fundedbyme är öppen mellan den 19 oktober och den 10 november och kan vid behov förlängas av styrelsen.

Antal emitterade aktier: 25 000

Emissionsbelopp: Upp till 3 000 000 kronor

Teckningskurs: 120 kronor per aktie

Teckningstid: 19 oktober till den 10 november, eller när emissionen fulltecknas.

Minsta teckningspost: 20 aktier, 2 400 kronor

Värdering pre money: 7,8 Mkr

Aktieägaravtal

Huvudägarna innehar ett aktieägaravtal vilket reglerar aktieägarnas inbördes förhållanden gällande bland annat försäljning och karantän. Aktieägaravtalet påverkar inte tecknarnas skyldigheter eller rättigheter, utan dessa regleras i Bolagets bolagsordning. Bolagsordningen innefattar idag ett Samtyckesförbehåll. Detta kommer att tas bort på en extra bolagsstämma före tilldelningen av aktier i denna nyemission.

Bonus för tecknare genom Fundedbyme

- ◆ Alla som tecknar minst en post (2 400 kr) får ett presentkort för två personer till **VREX**. (värde cirka 900 kr)
- ◆ Alla som tecknar minst tio poster (24 000 kr) får ett Supercombo presentkort för upp till 8 personer (värde cirka 3600 kr) och blir bjudna till invigningsfesten.



Marknaden för VR-upplevelser

Bolaget bedömer marknaden för VR-upplevelser till cirka 80-90 Mkr för år 2018 och förväntas öka kommande år.

Enligt Digi Capital kommer VR-marknaden år 2020 globalt omsätta 30 miljarder USD varav cirka tio procent utgörs av VR-center av upplevelsetyp, cirka 3 miljarder USD.

<https://www.digi-capital.com/news/2016/07/virtual-augmented-and-mixed-reality-are-the-4th-wave/#.WfJCDWiCxPY>

Enligt Grand View Research kommer spelmarknaden för Virtual Reality [VR] vara värd 45 miljarder USD 2025.

<http://www.grandviewresearch.com/press-release/global-virtual-reality-in-gaming-market>



VREX och framtiden

VREX har som mål att öppna eller påbörja ytterligare tre VR-center 2018 och fem VR-center 2019. Marknaden i Sverige bedöms klara ett antal VR-center i stora och mellanstora städer. I Norden och norra Europa finns en stor potential och **VREX** har även undersökt möjligheterna att öppna VR-center i USA.

Notering MTF

VREX har som målsättning att notera bolaget på en MTF-lista i Sverige inom 24 månader. Noteringen ska göras för att bolaget ska kunna expandera med fler VR-center i Sverige och utomlands. Bolaget har stor intern kunskap avseende processen vid notering och bedömer att sätta igång arbetet under 2018.

Investerar i morgondagens VR!

Länk till emissionen på foundedbyme.com

För mer info: micha@vrex.se

