



FÖRETRÄDES- EMISSION 2018

Inbjudan till teckning av aktier i ESEN eSports AB

HÄNVISNING TILL MEMORANDUM

Alla investeringar i värdepapper är förenade med risktagande. I informationsmemorandumet för ESEN eSports AB ("ESEN" eller "Bolaget") finns en beskrivning av potentiella risker som är förknippade med Bolagets verksamhet och dess aktie. Innan ett investeringsbeslut fattas ska dessa risker tillsammans med övrig information i det kompletta informationsmemorandumet noggrant genomläsas. Informationsmemorandumet finns att tillgå via ESEN:s hemsida (www.esenesports.com). Memorandumet kan härutöver nås via Spotlight Stock Markets hemsida (www.spotlightstockmarket) och under teckningstiden på Aqurat Fondkommission AB:s hemsida (www.aqurat.se).

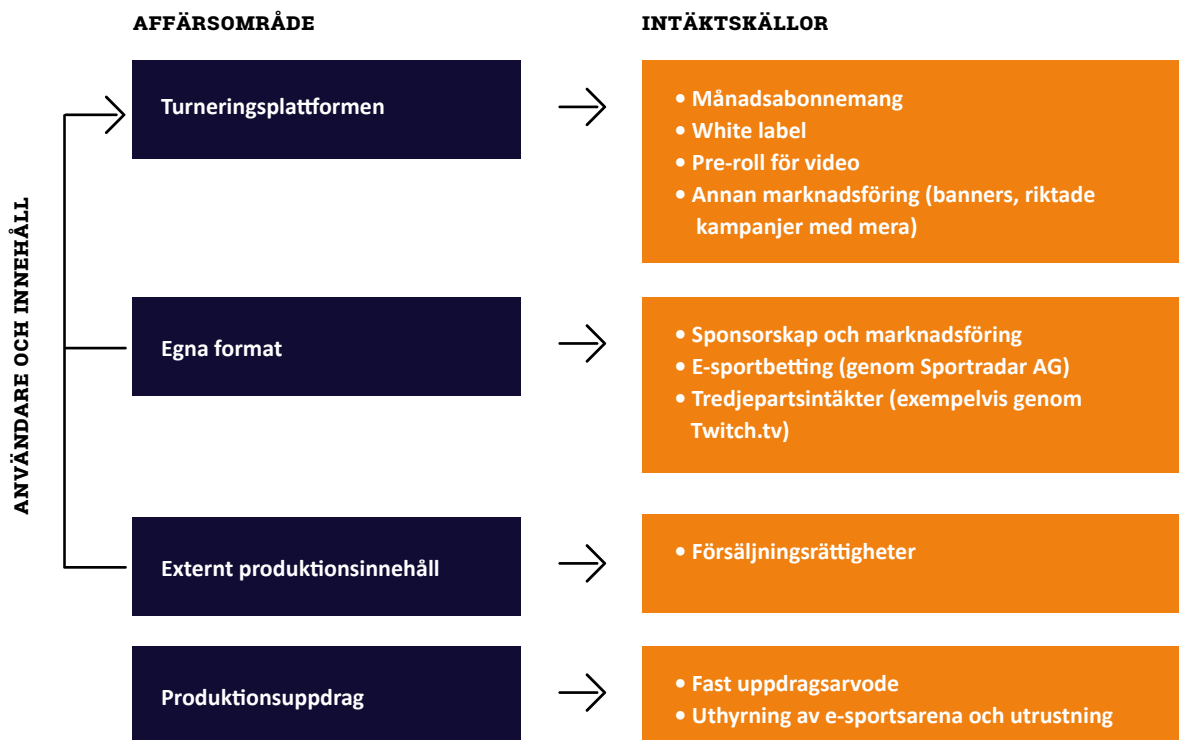
AUGMENT
PARTNERS

BOLAGET I KORTHET

ESEN är ett av Sveriges största e-sportbolag med en komplett infrastruktur för e-sport vilket innefattar egen e-sportarena, eventlokal, turneringsplattform, studio och Tv-produktion med över 200 sändningar i ryggen. ESEN är experter på liveproduktion av e-sport och står bakom nordens största e-sportturnering King of Nordic under eget varumärke. Bolaget gör även externa produktionsuppdrag för arrangörer och spelutvecklare. ESEN:s turneringsplattform bedöms framgent utgöra navet i Bolagets verksamhet och kommer vara en samlingsplats för allt innehåll som ESEN producerar och har rättigheter till.

AFFÄRSOMRÅDEN

Bolagets verksamhet kan delas in i affärsområdena (i) turneringsplattformen, (ii) egna format som till exempel King of Nordic, (iii) försäljningsrättigheter på externt produktionsinnehåll som exempelvis för Svenska E-sportförbundet SESF ("SESF"), BLAST Pro Series, Birdie esport samt (iv) produktionsuppdrag som exempelvis Copenhagen Games, Telenorligan, Polaris Hearthstone Championship och evenemang i Bolagets lokaler.



MÅLSÄTTNING

Driva omsättningstillväxt och implementera nya intäktskällor

Bolaget ska förstärka säljorganisationen genom anställning av flera säljare.

Genom att tillse kontinuitet och utöka exponering i termer av sändningar ökar attraktionskraften för annonsörer och samarbetspartners. ESEN:s avsikt är att ha tre till fyra speltitlar i turneringsformat som spelas löpande varje vecka med livesändning. Vidare kommer Bo-

laget genom turneringsplattformen er-hålla tillgång till nya intäktsströmmar ge-nom bland annat månadsabonnemang.

Nå 200 000 användare på turneringsplattformen under 2019

För att växa användarbasen på ska Bo-laget etablera turneringar i spel som saknar en naturlig samlingsplats men har en stark community. ESEN har iden-tifierat ett antal spel med stor spelarbas som saknar organiserat turneringsspel.

Vidare fokuserar spelutvecklare allt mer på turneringsspel med prispott i mark-nadsföringssyfte, vilket borgar för en större efterfrågan på turneringskoncept i träningsyfte.

Arbeta för att få e-sporten erkänd som sport

ESEN kommer stödja SESF samt andra organisationer som arbetar med struk-turer för att få e-sporten erkänd som sport i Riksidrottsförbundet.

VD HAR ORDET

Mycket har hänt för vårt vidkommande den senaste tiden. Under augusti och september 2018 organiserade vi SESF VM-kval i CS:GO, Tekken 7 och League of Legends. VM-kvalen kulminerade i en eventfinal som hölls i vår nya e-sportarena. Lagen som gick segrande kommer att representera Sverige i det 10:e världsmästerskapet i e-sport som arrangeras av det internationella e-sportförbundet IESF. Finalerna kommer spelas i Taiwans näst största stad Kaohsiung 9-12 november 2018 i Kaohsiung Arena med plats för 15 000 åskådare. Antal deltagande nationer kommer vara cirka 48 stycken, ett rekordantal.

För ESEN:s del var det mycket tillfredställande att kunna arrangera ett offline event av denna kaliber i egna lokaler men också oerhört självförverkligande att knyta samarbeten med aktörer som Svenska Spel, Telia, OnePlus och Clean Drink. Att traditionella varumärken nu väljer att satsa på e-sporten genom sam-

arbeten med ESEN validerar vår vision och ger oss ett försprång i det förändringsarbete som sker.

I Newzoos senaste marknadsrapport för e-sport lyfts ett antal faktorer fram som centrala för e-sportens fortsatta tillväxt. Vad som i synnerhet går att urskilja är den fortsatta övergången till mer traditionella strukturer, likt övriga internationella sporter. Detta bland annat genom en större grad av lokal förankring, franchisestrukturer och större tillgänglighet av betting på e-sport, något som har gjort e-sporten mer investeringsbar för större varumärken, sponsorer och övriga aktörer. Detta förändringsarbete har redan skördat frukt genom stora investeringar, omfattande sponsorskap och större strukturaffärer.

Vi på ESEN har skapat en komplett infrastruktur för e-sport vilket innefattar vår egen e-sportarena, eventlokal, turneringsplattform, studio och Tv-produktion med över 200 sändningar i ryggen

och därigenom goda förutsättningar att fortsätta växa.

Navet i vår verksamhet kommer framgent utgöras av den turneringsplattform som idag är i beta och kommer vara en samlingsplats för allt innehåll som vi producerar och har försäljningsrättigheter till. Vi är optimistiska till att kunna knyta till oss fler försäljningsrättigheter på spännande turneringar och samtidigt öka intresset för våra egna format och bli nummer ett i världen på King of the Hill-formatet. Vår ambition är sedan att öka intäkterna på dessa rättigheter genom plattformen. Detta genomförs med en abonnemangsmodell där användarna ges möjlighet att delta i turneringarna samt får tillgång till exklusivt premiuminnehåll. Tack vare detta får vi också en betydligt mer skalbar affärsmodell och vi bedömer att abonnemangsintäkterna från plattformen redan på ett par års sikt kommer att utgöra huvuddelen av ESEN:s intäkter.

MARKNADEN FÖR E-SPORT

E-SPORT I NORDEN

2017 var ett händelserikt år för den nordiska e-sportscenen, vilket kan illustreras genom ökad konkurrens om rättigheter samt flertalet strukturaffärer. Dock verkar konsumentintresset ha stabiliserats efter flera års kraftig tillväxt. Enligt Mediavision uppgår antalet nordbor som på daglig basis tittar på e-sport till cirka 650 000 stycken, en siffra som är i paritet med 2016. Dock syns en tydlig uppåttrend avseende genomsnittlig tittartid som har ökat med cirka 20 minuter dagligen jämfört med 2016. Den genomsnittliga dagliga tittartiden uppgick till cirka 100 minuter under 2017. En undersökning genomförd av Pack Train AB visar att sju procent av männen i Sverige ser e-sport som sitt huvudsakliga sportintresse. E-sport är den andra mest populära sporten bland unga 18-29 år i Sverige, endast fotboll är mer populärt bland målgruppen. Bland män i åldersgruppen 30-49 år placerar sig e-sport på femte plats i samma kategori.¹

TENDENSER OCH FRAMTIDSUTSIKTER

Den globala e-sportscenen är i en kritisk fas där utvecklingen av ett flertal faktorer kommer spela en avgörande roll vad gäller industrins tillväxttakt framgent. Några faktorer som bedöms ha en central roll lyfts fram i Newzoos Global Esports Market Report för 2018:

1. Övergång till franchisestrukturer.²
2. Vikten av att erövra lokala fans intresse och engagemang.³
3. Finansiell lönsamhet för e-sportlag.
4. Utvecklingen av e-sport för mobilspel.⁴
5. Teknologiskiften: blockchain, kryptovalutor och e-sport.
6. Media och telekom tar position, förvärvstakten inom e-sport intensifieras.
7. Föreningar och nationella/internationella ramverk.

¹ Totalt 4 200 personer i åldern 18-70 år deltog. Urvalet var riksrepresentativt vilket innebär att svaren motsvarar den svenska befolkningens fördelning med hänsyn till ålder, kön samt bostadsort (region).

² Franchisestrukturer bedöms nära e-sportindustrin den traditionell idrott och underlätta för intressenter som vill investera i e-sport.

³ Likt traditionell idrott bedöms den lokala faktorn till stor del ligga till grund för e-sportens tillväxttakt.

⁴ Med över 50 miljarder USD i omsättning under 2017 har mobilspel växt till det största spelsegmentet globalt.

Den som på avstämningsdagen den 17 oktober 2018 var registrerad aktieägare i ESEN äger rätt att med företrädare teckna aktier i företrädesemissionen och har erhållit en (1) teckningsrätt för varje innehavd aktie. Två (2) teckningsrätter berättigar till teckning av en (1) ny aktie. Härutöver erbjuds aktieägare och andra investerare att utan företrädesrätt anmäla intresse om teckning av nya aktier.

Pris per aktie	4,60 SEK
Pre-money värdering	14,6 MSEK
Företrädesemissionens storlek	7,3 MSEK
Överteckningsemissionens storlek	1,5 MSEK
Maximalt antal aktier i företrädesemissionen	1 589 662 aktier
Maximalt antal aktier i överteckningsemissionen	317 932 aktier
Tecknings- och garantiåtaganden	Företrädesemissionen är säkerställd till 73,2 procent genom teckningsåtaganden om cirka 2,8 MSEK, motsvarande 37,7 procent av företrädesemissionen samt garantiåtaganden om cirka 2,6 MSEK, motsvarande 35,5 procent av företrädesemissionen. Samtliga parter som har lämnat garantiåtaganden har även ingått teckningsåtagande i emissionen.
Teckningsoptioner	För varje två (2) tecknade, betalda och tilldelade aktier i företrädesemissionen eller överteckningsemissionen erhålls en (1) vederlagsfri teckningsoption. Vardera teckningsoption berättigar till nyteckning av en (1) aktie under perioden 2 september – 16 september 2019 till en teckningskurs om 6,00 SEK.
Teckningstid	19 oktober – 5 november 2018
Handel med teckningsrätter	19 oktober – 1 november 2018
Handel med BTA	19 oktober 2018 fram till dess att företrädesemissionen är registrerad vid Bolagsverket. Denna registrering beräknas ske vecka 48.
Preliminärt datum för offentliggörande av utfall	8 november 2018
Handelsplats	Spotlight Stock Market
ISIN-kod aktie	SE0009889157
ISIN-kod teckningsrätt	SE0011751650
ISIN-kod BTA	SE0011751668

4,60

**TECKNINGSKURSEN
ÄR 4,60 SEK PER
NY AKTIE.**

19/10

**FÖRSTA DAG FÖR
TECKNING AV
AKTIER.**

5/11

**SISTA DAG FÖR
TECKNING AV
AKTIER.**