

The logo for ESEN ESPORTS features the word "ESEN" in a large, bold, orange, stylized font. Below it, the word "ESPORTS" is written in a smaller, black, sans-serif font with wide letter spacing. The background consists of a dark grey grid of dots on the left and a white, wavy, ribbon-like shape on the right.

ESEN

ESPORTS

**NOTERINGSMEMORANDUM
INFÖR UPPTAGANDE TILL HANDEL AV
ESEN ESPORTS AB'S AKTIE PÅ AKTIETORGET
OKTOBER 2017**

INNEHÅLLSFÖRTECKNING

VIKTIG INFORMATION	2
RISKER	4
MOTIV	6
VD HAR ORDET	7
VAD ÄR ESPORT OCH VAD GÖR ESEN ESPORTS	8
VERKSAMHETSBEKRIVNING	9
HISTORIK	12
MARKNADEN FÖR ESPORT-ANNONSERING	13
STYRELSE, LEDANDE BEFATTNINGSHAVARE OCH REVISOR	17
FINANSIELL INFORMATION	20
KOMMENTARER TILL DEN FINANSIELLA INFORMATIONEN	25
AKTIEKAPITAL OCH ÄGARSTRUKTUR	26
LEGALA FRÅGOR OCH ÖVRIG INFORMATION	28
BOLAGSORDNING	29
KONTAKTINFO	30

RISKER

En investering i aktier eller aktierelaterade värdepapper är alltid förenat med risk. Ett antal faktorer utanför ESENs kontroll, liksom ett flertal faktorer vars effekter Bolaget kan påverka genom eget agerande, kan komma att få en negativ påverkan på Bolagets verksamhet, resultat och finansiella ställning, vilket kan medföra att värdet på Bolagets aktier minskar och att en aktieägare kan förlora hela eller delar av sitt investerade kapital. Vid en bedömning av ESENs framtida utveckling är det därför av vikt att vid sidan om möjligheter till positiv utveckling även beakta riskerna i Bolagets verksamhet. Samtliga riskfaktorer kan av naturliga skäl inte beskrivas i detta avsnitt, varför en samlad utvärdering även måste innefatta övrig information i detta memorandum samt en allmän omvärldsbedömning. Nedan beskrivs de risker och osäkerhetsfaktorer som bedöms ha betydelse för ESENs framtida utveckling. Riskerna är ej rangordnade och listan skall inte betraktas som fullständig. Ytterligare risker och osäkerhetsfaktorer som Bolaget ännu inte identifierat kan också komma att utvecklas till faktorer som kan påverka Bolagets verksamhet och framtida utveckling.

RISKER RELATERADE TILL VERKSAMHETEN

BEROENDE AV NYCKELPERSONER

Verksamheten är beroende av förmågan att rekrytera, utveckla och behålla kvalificerade medarbetare. Det föreligger alltid risk att Bolaget inte kan erbjuda alla nyckelpersoner tillfredställande villkor gentemot den konkurrens som finns från andra bolag i branschen eller närstående branscher. Om nyckelpersoner lämnar eller inte kan anställas i Bolaget kan det få negativ inverkan på verksamheten.

BEROENDE AV SAMARBETSPARTNERS OCH UNDERLEVERANTÖRER

Bolaget är beroende av partners och har etablerat samarbeten och affärsförhållanden med erkända aktörer på marknaden. Om någon av dessa partners skulle försättas i en position som försvårar eller försenar partners åtaganden inom ramen för samarbetet eller affärsförhållandet uppkommer risk att Bolagets verksamhet påverkas på ett negativt sätt.

TEKNISK UTVECKLINGSRISK

Det finns risk att resultaten av den tekniska utvecklingen inte motsvarar Bolagets egna, kunders eller marknadens förväntningar. Detta kan i sin tur innebära försenad eller helt utebliven marknads lansering av delar av eller hela tjänstebudet med

uteblivna intäkter och/eller ökade utvecklingskostnader som följd. Likaså finns det risk att Bolaget inte lyckas finna de affärsupplägg som krävs för kommersiella lanseringar, eller att dessa mål inte uppnås inom rimlig tid, med negativ påverkan på Bolagets ekonomiska ställning och resultatutveckling som en tänkbar konsekvens.

Tillgång till infrastruktur, såsom bredband och elektricitet, utgör en förutsättning för verksamheten, som kan påverkas negativt om sådana funktioner försämras eller slås ut.

FÖRMÅGA ATT HANTERA TILLVÄXT

I takt med att organisationen växer behöver effektiva planerings- och ledningsprocesser utvecklas. Om Bolaget misslyckas med att hantera en snabb tillväxttakt föreligger risk att detta kan medföra negativa konsekvenser för verksamheten och lönsamheten.

KONKURRENS

ESEN agerar på en konkurrensutsatt marknad. Det kommer alltid att föreligga risk att en ökad konkurrens från marknadsaktörer med, i många fall, betydligt större finansiella resurser kan leda till minskade tillväxtmöjligheter eller att Bolagets verksamhet på andra sätt påverkas negativt. Då Bolaget är i behov av andras produkter och insatser för sitt innehåll, så som spel och spelare, finns även risk att konkurrenter etablerar samarbeten med för ESEN viktiga partners och därmed förändrar Bolagets möjligheter att sända visst innehåll.

INTJÄNINGSFÖRMÅGA OCH FRAMTIDA KAPITALBEHOV

Det föreligger risk att Bolaget under kortare eller längre perioder inte kommer att generera tillräckliga medel för att finansiera den fortsatta verksamheten. Det föreligger också risk att Bolaget inte kommer att kunna erhålla erforderlig finansiering eller att sådan finansiering inte kan erhållas på, för befintliga aktieägare, fördelaktiga villkor. Ett misslyckande med att erhålla ytterligare finansiering vid viss tidpunkt innebär risk att Bolaget måste skjuta upp, dra ner på, eller avsluta verksamheter.

ASSOCIATIONER MED TITLAR

Det kan förekomma att vissa speltitlar av kulturella eller lokala legislativa skäl upplevs som oönskade eller stötande på enskilda marknader. Sker så, kan vissa annonsörer och partners avstå från medverkan, vilket skulle kunna medföra reducerade intäkter till Bolaget.

OSÄKERHET RÖRANDE DEN FRAMTIDA MARKNADS- UTVECKLINGEN

Det är styrelsens bedömning att Bolaget är verksamt på en marknad som förväntas uppvisa fortsatt tillväxt och goda intjäningsmöjligheter under de kommande åren. Det kan dock inte uteslutas att marknaderna utvecklas i en för Bolaget ofördelaktig riktning på grund av förändrade makroekonomiska faktorer, teknisk utveckling, nya regelverk eller andra opåverkbara omvärldsfaktorer. Sådana händelser medför risker för negativ

påverkan på Bolagets lönsamhet och ekonomiska ställning.

RISKER

ASSOCIERADE MED FÖRETAGSFÖRVARV

Förvärv av företag eller rörelser kan bidra till att uppnå kommersiella mål eller på annat sätt stärka ett bolags ställning. Skulle Bolaget välja att genomföra sådana förvärv föreligger risk att företagsförvärvet inte ger förväntade effekter, vilket tillfälligt eller långvarigt kan hämma Bolagets utvecklingstakt samt inverka negativt på Bolagets framtidsutsikter, finansiella ställning och likviditet.

FÖRMÅGA ATT GENOMFÖRA EVENT OCH SÄNDNINGAR

Det finns risk att Bolaget inte kan säkerställa den finansiering som krävs för att genomföra planerade event och sändningar. Det kan exempelvis röra sig om finansiering av lokalhyra, monterkostnad, personal och boende vid event, samt kommentatorer, programledare, produktionspersonal och prispengar vid turneringar. Inställda event och sändningar innebär såväl förlorade annons- och sponsringsintäkter som missnöjd publik. Detta kan komma att skada Bolaget på både kort och lång sikt.

RISK ATT SÄNDNINGAR INTE NÅR ÖNSKAD SPRIDNING

Bolagets verksamhet förutsätter att marknaden är intresserad av det innehåll som visas. Skulle de sändningar som genomförs inte uppnå önskad spridning finns det risk för att viktiga annonsörer och sponsorer väljer att avsluta sitt samarbete med Bolaget samt att Bolaget får svårt att hitta nya annonsörer och sponsorer för framtida evenemang och sändningar.

RISKER RELATERADE TILL ERBJUDNA VÄRDEPAPPER

AKTIEKURSENS UTVECKLING

Nuvarande och potentiella investerare bör beakta att en investering i ESEN är förenad med risk och att det inte kan förutses huruvida aktiekursen kommer att ha en positiv utveckling. Detta medför en risk att en investerare kan förlora hela eller delar av sitt investerade kapital. Aktiekursen kan komma att fluktuera till följd av bland annat resultatvariationer i Bolagets kvartalsrapporter, det allmänna konjunkturläget och förändringar i aktiemarknadens intresse för Bolaget och dess aktie. Begränsad likviditet i aktien kan i sin tur bidra till att förstärka sådana fluktuationer i aktiekursen. Aktiekursen kan därmed komma att påverkas av faktorer som står helt eller delvis utanför Bolagets kontroll. En investering i aktier bör därför föregås av en noggrann analys av Bolaget, dess konkurrenter och omvärld, generell information om branschen, det allmänna konjunkturläget samt övrig relevant information. Risk föreligger att aktier i ESEN inte kan säljas till en för aktieägaren vid var tid acceptabel kurs.

UTDELNING

Bolaget har sedan grundandet inte genomfört några utdelningar till aktieägarna. Det är ledningens avsikt att under de närmaste åren använda genererade vinstmedel till att utveckla Bolagets verksamhet och befästa dess position på marknaden. Det är Bolagsstämman som beslutar om utdelning till aktieägarna utifrån rådande förutsättningar för verksamheten. Risk föreligger att utdelning inte heller kommer att ske under de närmaste åren. Möjligheterna till avkastning av en investering i Bolagets aktier består därför främst i ökande aktiekurs.

VÄRDERINGSRISK

Bolagets ägare och styrelse har inför förestående notering som grund för prissättningen tillämpat ett antal överväganden i syfte att finna en

rimlig och relevant värdering av Bolaget. Gängse värderingsprinciper som tillämpas vid värdering av verksamheter utan längre omsättnings- och vinsthistorik är till sin natur spekulativa och osäkra. Då organiserad handel i Bolagets aktie ännu inte inletts saknas indikationer på marknads värdering av Bolaget. Felbedömningar kring prissättningen kan därför inte uteslutas, vilket innebär en risk att aktiekursens utveckling efter noteringen tillfälligt eller varaktigt inte kommer att motsvara aktieägarnas krav och förväntningar.

HANDEL PÅ EN MTF-MARKNADSPLATS

Bolagsaktier handlas på AktieTorget omfattas inte av alla lagregler som gäller för ett bolag noterat på en s k reglerad marknad. AktieTorget har genom sitt noteringsavtal valt att tillämpa flertalet av dessa lagregler. En investerare bör dock vara medveten om att handel med aktier noterade utanför en s k reglerad marknad kan vara mer riskfylld.

ÄGARE MED STORT INFLYTANDE

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

LIKVIDITET I HANDELN

Vid tidpunkten för föreliggande notering förekommer ingen organiserad handel i Bolagets aktie. Även efter noteringen kan likviditeten i handeln med Bolagets aktie under kortare eller längre perioder vara begränsad. Detta kan förstärka fluktuationerna i handelskursen. Begränsad likviditet i handeln kan även medföra problem för en innehavare att sälja sina aktier. Det föreligger således risk att Bolagets aktier inte kan säljas till en för innehavaren vid varje tidpunkt acceptabel kurs.

MOTIV

Detta dokument har upprättats av styrelsen i ESEN eSports AB (publ) med anledning av notering av bolagets aktie.

Bolaget är godkänt för notering på Aktietorget och första dag för handel är beslutad till den 26 oktober 2017.

Styrelsen i ESEN ser en anslutning av Bolagets aktie till Aktietorget som ett viktigt steg för att förverkliga Bolagets affärsplan och uppsatta mål. Notering ger befintliga aktieägare möjlighet till ordnad och transparent handel i Bolagets aktie, samtidigt som Bolaget erhåller tillgång till kapitalmarknaden. Detta kan komma att spela en viktig roll i samband med kapitalisering av eventuella framtida expansionsmöjligheter.

Valet av Aktietorget görs med hänsyn till att en notering på en marknadsplats med välfungerande regelverk och övervakning ger Bolaget en kvalitetsstämpel gentemot kunder, samarbetspartner, myndigheter, kapitalmarknadens aktörer samt Bolagets framtida partners.

Aktien kommer att handlas under kortnamnet ESEN och har ISIN-kod: SE0009889157. Bolagets LEI-kod är: 549300K56JNOY5PC2M79.

Bolagets aktiebok förs av Euroclear Sweden AB, Box 191, 101 23 Stockholm. Aktieägare i Bolaget erhåller inga fysiska aktiebrev. Samtliga transaktioner med Bolagets aktier sker på elektronisk väg genom behöriga banker och värdepappersförmedlare. Aktier som nyemitteras kommer att registreras på person i elektroniskt format.

Aktierna har emitterats enligt Aktiebolagslagen och är utgivna i svenska kronor.

UTFALL AV NYEMISSION UNDER MAJ - JULI

Inför notering av Bolagets aktie vid Aktietorget genomfördes en nyemission under perioden 23 maj 2017 till 10 juli 2017 till teckningskursen 16 kr per aktie. Värderingen uppgick till ca 44,6 Mkr. Bolagets värdering inför spridningsemissionen fastställdes i jämförelse med andra liknande noterade bolags aktiekurser. Bland de bolag som ingått i jämförelsen finns det brittiska esportsbolaget Gfinity som vid sin börsnotering i december år 2014 värderades till motsvarande 150 miljoner kronor. Även bolag som Ginx.tv och Dreamhack har undersökts vilka under 2016 värderades till 220, respektive 240, miljoner kronor. Vid värdering av ESEN har det således gjorts en bedömning med grund i bolag inom samma segment men med hänsyn till omsättning och utveckling. I värderingen har också beaktats att Bolaget utökat sin verksamhet och blivit en mer etablerad aktör på marknaden. Samt att stora partners utökat sitt engagemang i verksamheten och att nya partners, så som Logitech, tillkommit.

Emissionen, som tecknades till 69,92 procent, tillförde ESEN eSports AB (publ) ca 6,3 Mkr, och ökade aktiekapitalet med 70 589,3754 kr. Emissionskostnaderna uppgick till ca 800 Kkr. Antalet aktier inför noteringen uppgår till 3 179 324 st.

Ingen emissionsgaranti upphandlades inför spridningsemissionen.

Medlen från den nyligen genomförda nyemissionen kommer att användas för expansion av den befintliga verksamheten, enligt följande prioritetsordning:

- Investeringar i utveckling av en teknikplattform med ligastruktur och playtjänst för bl.a. annonsintäkter.
- Marknadsföring
- Rekrytering av två nya säljare
- Investeringar i nya sändningsformat, dvs programupplägg anpassade till olika esportsrelaterade teman

Det är styrelsens bedömning att befintligt rörelsekapital är tillräckligt för den närmaste tolv månaders perioden.



VD HAR ORDET

“Allt som kan uppfinnas är redan uppfunnet”, “Världsmarknaden för datorer är högst fem stycken” och “Internet är en fluga” – tre påståenden som vi idag skrattar åt. Under åren har vi fått höra att esport inte är en riktig sport, men vi håller inte med. Oavsett vad någon må påstå så ljuger inte siffrorna.

Vi på ESEN eSports vet att det är nu det händer inom esporten, tiden är mogen och tajmingen är perfekt. Esport har potential att bli världens största, mest inkluderande och mest lönsamma sport, och vi hoppas att du vill vara med på resan!

Vår resa startade 2015 med CS:GO-turneringen King of Nordic och när vi efter tolv sändningar insåg att 1 miljon människor världen över tittat på våra sändningar förstod vi att något större än förväntat var på gång. Vi har sedan dess satsat på att skapa underhållning för den växande gruppen av esportintresserade.

Enligt Newzoos senaste marknadsrapport kommer antalet personer som tittar på esport att nära fördubblas till och med år 2020 från dagens 323 miljoner. Målgruppen är inte bara växande, den är även medveten och köpstark.

Det växande intresset har gjort att branschen blivit mogen för traditionella sponsorer och annonsörer. Redan nu ser vi välrenommerade varumärken som Coca-Cola, Gillette, Arla, Audi, McDonalds och VISA investera i esport, och mognaden i marknaden ger rätt tillfälle för expansion.

Under 2017 är vårt fokus att befästa och stärka vår position i Norden. Vi kommer att bevaka live-event, utöka till fler produktioner och fortsätta expandera till fler sändningstider och fler spel.

Efterfrågan av organiserat spelande fortsätter att öka vilket skapar möjligheter för nya ligor, turneringar och format. Det medför ökade möjligheter för oss att producera och sända mer innehåll för intressant underhållning, vilket gör oss till en än mer relevant plattform för sponsor- och annonsarbeten.

Trots att vi befinner oss på svensk mark har vi i dagsläget 40% internationella tittare och vår bedömning är att potentialen för att växa är enorm.

Tag chansen att tillsammans med oss på ESEN eSports vara med på en otrolig resa i en av de snabbast växande och hetaste branscherna.

**Joakim Stenberg,
vd ESEN eSports AB**

VAD ÄR ESPORT? - OCH VAD GÖR ESEN ESPORTS?

BEGREPPET E-SPORT

I samband med att den närmast totala tillgängligheten till Internet etablerats har användningen av datorspel utvecklats från ett enskilt tidsfördriv till en social livsstil som oftast omfattar två eller fler uppkopplade deltagare. Idag möts spelare under mer eller mindre organiserade former för att tävla mot varandra; en mot en eller lag mot lag. Liksom i traditionella sportsammanhang finns idag utövare på alla nivåer; från nybörjare till elitspelare.

Begreppet esport är idag en etablerad företeelse, som sedan några år även attraherar kraftigt växande åskådarsiffror. Lagspel och turneringar i populära datorspel som Counter Strike, League of Legends och Dota 2 lockar många deltagare och lag från jordens alla hörn, men också mångdubbelt större antal åskådare.

Publiken kan följa tävlingarna på storbildsskärmar från läktarna på i många fall utsålda arenor, men de största tittarsiffrorna kommer från direktsända evenemang över Internet genom live streaming. I dag kan ett stort esportevenemang locka en livepublik på över 40 tusen och över tio miljoner via nätet.

Sändningarna från dessa tävlingar har många likheter med sportsändningar över traditionella tv-kanaler: statistik presenteras, livesändningarna varvas med förinspelade inslag om spelare, träning och teknik. Internationella sportkommentatorer kommenterar matcherna och intervjuar spelare och lag i studion. Esportsändningarna utformas i tilltagande utsträckning under lättillgängliga, välproducerade former och ofta med goda inslag av humor.

Då esport är en utpräglad "materialsport" och då utövare och publik typiskt tillhör ett annars svårångat, köpbenäget och välinformerat marknadssegment börjar företag i växande omfattning använda populära esportevenemang som marknadsföringskanaler. Annonsintäkterna inom esport växer fortare än i något annat sportsegment, och beräknas trefaldigas från idag fram till 2020, för att då uppgå till cirka 1,5 miljarder dollar.

VAD GÖR ESEN ESPORTS

ESEN eSports är idag en etablerad producent av sändningar från esportsammanhang. Bolaget producerar såväl livesändningar från turneringar som inspelade program med inriktning mot gamers.

I början av april 2017 genomförde ESEN eSports sin 100:e livesändning. Målet är att bli ett världsledande sändningsbolag inom esport med produktion och licensiering av egna högkvalitativa format.

Bolaget introducerade under 2015 den nordiska Counter Strike-turneringen "King of Nordic", som redan under sin första omgång uppnådde över en miljon live stream-uppkopplingar. Denna turnering sändes under maj-juli

2017 för sjunde säsongen, och den åttonde har inletts.

Varje säsong av King of Nordic består av tio omgångar med uttagningar och veckofinaler. Turneringen är uppbyggd på ett herre på täppan-format, vilket innebär att vinnaren står kvar som finaldeltagare till kommande vecka, där denne utmanas av segraren i den aktuella veckans nordiska kvalificeringsomgång. Turneringar enligt liknande format men för andra spel har utvecklats, och kommer att introduceras under 2017.

Bolaget producerar sina sändningar från en egen fast studio i SVT Dramas gamla lokaler i Stockholm, och kan även producera material "från fältet" med hjälp av två mobila HD studioenheter. Härigenom kan evenemang som exempelvis Copenhagen Games, Birdie eller Dreamhack bevakas med hög produktionskvalitet.

ORDLISTA

Esport - Tävling mellan lag eller spelare inom datorspel

Cosplay - En japansk form av performance eller maskerad där deltagare klär ut sig i dräkter och accessoarer för att föreställa en specifik figur eller ide

twitch.tv - En plattform för liveströmmande innehåll, primärt spelrelaterat

Streamer - Person som filmar sig själv när den spelar datorspel

Offline - Event som utförs på plats

Online - Aktivitet som sker över internet där spelare kan sitta hemma

King of Nordic - Registrerat varumärke som namnger en del av bolagets produkter

CS:GO - Counter-Strike Global Offence

Strömstarter - Det antal som en sändningen har startats

LOL - League Of Legends

Osu! - Spel som baseras på rytmer till musik

Impressions - visningar, hur många gånger som mediet har visats och är beräkningsbart utan krav på interaktion

VERKSAMHETSBEKRIVNING

BAKGRUND

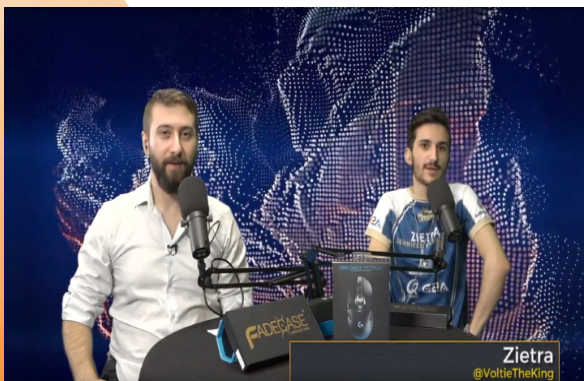
ESEN eSports har på kort tid positionerat sig som en ledande esportstudio med miljontals tittare. Verksamheten kan liknas vid en tv-sportkanal som bevakar, kommenterar samt gör reportage och programserier kring stora esport-händelser, med den skillnaden att ESEN sänder uteslutande över internet. Livesändningar utgör en stor del av ESEN eSports sändningsinnehåll, oavsett om tävlingen eller det bevakade evenemanget är arrangerat av Bolaget eller av utomstående arrangörer.

Med bas i en egen välutrustad studio i Stockholm producerar och organiserar Bolaget sedan 2015 esportturneringar som King of Nordic, King of the Storm och King of Nordic Overwatch Cup med tillhörande prisutdelningar.

Med hjälp av Bolagets två mobila HD studioenheter producerar ESEN eSports även sändningar från turneringar på events som Copenhagen Games, Birdie, Digitality X och Dreamhack inom stora spel som CS:GO, League of Legends, Heroes of the Storm och Overwatch. Bolaget arrangerar och producerar även andra events och programserier inom esport, cosplay och gaming.

ESEN eSports strävar efter att skapa och distribuera programinnehåll med tillräcklig bredd för att tilltala såväl nyligen tillkomna som erfarna gamers och teknikintresserade åskådare.

Internationellt erkända sportkommentatorer inom segmentet kommenterar matcherna och gör intervjuer med spelare och lag i studion. Esportsändningarna utformas i tilltagande utsträckning under lättillgängliga, välproducerade former och ofta med goda inslag av humor. Sedan verksamheten inleddes under 2015 har ESEN eSports byggt upp ett välkänt varumärke inom esport, och tittarsiffrorna vid Bolagets sändningar ökar kontinuerligt inom det kommersiellt mycket intressanta konsumentsegment som den växande publiken utgör. För mer ingående information om ESEN eSports tittarsiffror och framgångar se Historik på sidan 12. I dagsläget distribuerar Bolaget sina sändningar primärt via Twitch och Youtube. Bolaget har upprättat ett partneravtal med Twitch vilket medför att ESENS sändningar framhävs på Twitchs hemsida. Även Facebook och Twitter utgör viktiga kanaler för Bolaget och det främst är där ESEN kommunicerar med målgruppen.



Vidare utgör Bolagets avancerade studiofaciliteter och utrustning en viktig verksamhetsgren i sig, då anläggningarna lämpar sig utmärkt för produktion av exempelvis produktlanseringar, reklamslag och utbildningsprogram.

Under 2017 har ESEN vunnit rättigheterna att sända Dreamhack Female CS:GO turneringen, Digitality X där ESEN står för full produktion samt Gothia Cup FIFA turneringen. Bolaget har även rättigheter att sända VM i League of Legends och Counter-Strike. Dessa sändningar har genererat intäkter till Bolaget från både befintliga och nya partners.

De upphandlade rättigheterna löper på årsbasis och avser sändningar under år 2017. Gothia Cups FIFA turnering är ett engångsevenemang men övriga tävlingar planeras att genomföras återkommande varje år. ESENS ambition är att förvärva sändningsrättigheterna för dessa evenemang även kommande år och förhoppningen är att väl utförda sändningar ska kunna resultera i långsiktiga samarbeten med aktuella aktörer.

Lyckade evenemang kan även bidra till att locka fler stora turneringar till Sverige, vilket skapar fler möjligheter till potentiella samarbeten för ESEN.



INTÄKTSFORMER OCH FÖRSÄLJNING

ESEN eSports har tre huvudsakliga affärsområden; online, event och produktion. Till online räknas alla sändningar och allt innehåll som visas på internet och då främst via Bolagets egna kanaler på Twitch, Facebook och Twitter. Event är tävlingar, turneringar och mässor som ESEN sänder från och produktion är allt innehåll som skapas åt andra i ESENS studio.

Affärsgrenarna online och event genererar intäkter från annonsförsäljning och sponsring/partnerskap. Med annonsintäkter menas de intäkter som inbringas Bolaget från aktörer som väljer att annonsera i anknytning till de event och sändningar som ESEN utför. Det kan röra sig om ett reklamslag eller produktplacering i en sändning, alternativt annonsering på annonsytor i samband med event. Sponsrings-/Partnerskapsintäkterna inkommer från aktörer som valt att vara en aktiv del av ESENS produktioner

eller event. Dessa samarbeten är mer omfattande än ren annonsering och innebär ofta ett mer långvarigt samarbete där varumärket står med som avsändare för en serie eller ett event. Produktionsintäkterna är rena försäljningsintäkter som genereras genom att Bolaget producerar innehåll åt kunder och samarbetspartners i sin studio.

Periodisering av Bolagets intäkter sker i den månad då den aktivitet de avser äger rum. För sponsors-/partnerskapsintäkter sker ofta förskottsbetalning årsvis och beloppet intäktsförs då först i den månad evenemanget äger rum eller sändningen visas. Annonsintäkter intäktsförs i samband med att annonsen aktiveras och produktionsintäkterna i samband med att produktionen levereras till kund.

Under det första verksamhetsåret (2015-2016) uppgick Bolagets intäkter till ca 2,2 Mkr utan att någon egentlig försäljningsfunktion var på plats. Under de första sju månaderna 2017 uppgick intäkterna till 2,3 Mkr. Bland annonsörerna kan till exempel nämnas Webbhallen och iGame. Bland Bolagets partners återfinns Samsung och Logitech och ett av produktionsuppdragen kom från Gothia Cup. En målsättning framöver är att nå mer traditionella sponsorer och varumärken.

ESEN eSports har sedan starten prioriterat att sprida kännedom om varumärket, utveckla intressanta programformat och därigenom skapa växande publiksiffror. Bolaget kommer framöver att utveckla nya sponsormodeller samt inleda systematisk annonsförsäljning baserad på det

växande exponeringsutrymme som tittarökningarna medför. Med grund i Bolagets allt mer etablerade position och det ökade antalet produktionsförfrågningar som inkommer, bedömer styrelsen att även uppdragsproduktionen kommer att växa. Kapaciteten hos såväl studio och utrustning som personal är tillräcklig för att skapa goda intäktsflöden från denna del av verksamheten. Bland övriga bedömda framtida intäktsmodeller ingår:

- Pay2play
- Försäljning av rättigheter till sändningsformat
- Försäljning av data till arrangörer av betting
- Teknikplattform för användarregistrering och videostarter

Bolagets målsättning under 2017 är att öka antalet sändningar och speltitlar under konceptet King of Nordic. Under 2018 avser Bolaget skapa förutsättningar för organiserat spelande samt generera intäkter från införsäljning till traditionella annonsörer som i vanliga fall inte är förknippade med esport. På lång sikt, från 2019 och framåt, eftersträvar Bolaget att skapa en plattform för att kunna bredda sin verksamhet internationellt. Den teknikplattform som ska byggas är en avancerad hemsida med syfte att ytterligare förbättra kontaktytorna till målgruppen och användarna. Målsättningen är att ESEN ska tillhandahålla en egen plattform där användarna kan se alla sändningar, kommunicera med andra tittare samt delta och följa turneringar. Det utvecklas även en funktion för att studion och kommentatorerna ska kunna kommunicera direkt med publiken online.



ETT AV URVAL AV PARTNERS:





HISTORIK

ESEN grundades 2015 men verksamheten sträcker sig längre bak i tiden. Redan 1992 grundades varumärket och företaget QPAD av datorentusiasten, och första generationens spelare, Christer Körnbäck. Som pionjär inom segmentet skapade QPAD högkvalitativa statusprodukter riktade mot datorspelare på tävlingsnivå, och redan 1997 sponsrades Svenska Mästerskapen i Quake. 2009 startade videoproduktionen med utbildningsfilmer under namnet "HeatoNTips & Tricks", vilka har setts av miljontals entusiaster på QPADs kanal på YouTube. Detta blev avstampet för en uppbyggnad av egen videoproduktion, studio och planer på att skapa egna format och sändningskanaler mot den växande skaran av esportsintresserade.

År 2011 byggdes den första in-house studion för att kostnadseffektivt producera esportsrelaterat material, bland annat en dokumentär om esportslaget Lions; en underhållande dokumentär om livet som professionell spelare. Med åren tilltog intresset för esport och planer på egna format och kanaler sattes i verket år 2015. Då

presenterades det egna turneringsformatet King of Nordic, riktat i huvudsak till den Nordiska marknaden, finansierat i ett samarbete med bland annat partners som Samsung. Utfallet blev en succé med över en miljon tittare de första tolv avsnitten. För att utveckla och vårda denna framgång avknoppades denna del och i Augusti 2015 bildades Electronic Sports Entertainment Nordic AB.

I samband med att Bolaget började sända eget innehåll påbörjades även mätning av impressions i Bolagets egna kanaler på Twitch, Facebook och Twitter. Till impressions räknas alla visningar av det innehåll Bolaget publicerar och där ingår såväl tittarsiffror som annonsvisningar. Utvecklingen över tid presenteras i tidslinjen nedan.

2016 flyttade Bolaget till SVT Drama:s tidigare lokaler och utökar såväl studio som verksamhet. 2017 skedde namnbyte till ESEN eSports som start på resan att bli ett publikt noterat bolag.

2 Den första omgången av King of Nordic genomfördes och sändes i tolv avsnitt. Turneringen genererade över en miljon videostarter.

0 **Februari** Rikard Franzen tillsattes och började arbeta på heltid för att driva studion.

1 **Augusti** Electronic Sports Entertainment Nordic AB grundades.

1 **September** Turnering i spelet Osu! arrangerades.

5 **Oktober** Säsong 2 av King of Nordic CS:GO startade. Premiär för King of Nordic League of Legends.

5 **November** Hearthstone Cup arrangerades och streamades.

Bolaget uppnådde från maj till december totalt 3 miljoner impressions under år 2015.

2 **Februari** Säsong 3 av King of Nordic CS:GO startade.

2 **Maj** Säsong 4 av King of Nordic CS:GO startade.

0 **Juni** Den första nyemissionen genomfördes.

0 **Juli** ESEN producerade hela produktionen runt eventet Digitality X.

1 **Augusti** King of Nordic Overwatch Cup genomfördes.

1 **Oktober** Säsong 5 av King of Nordic CS:GO startade.

6 **November** En andra nyemission genomfördes. Bolaget producerade Dreamhack CS:GO Female.

6 **December** Joakim Stenberg tillträdde som VD. King of Kings CS:GO årsfinal arrangerades.

Under kalenderåret 2016 nådde Bolaget totalt 10,6 miljoner impressions.

2 **Februari** Dokumentären "Streamers" påbörjades. Rädda barnen 24-timmars välgörenhetsstream producerades. Bolagets sjätte säsong av King of Nordic CS:GO startade.

0 **Mars** King of the Storm arrangerades och streamades med 320 000 strömstarter över 6 dagar.

0 **April** Copenhagen Games bevakades och streamades genom Bolagets produktion. Cosplay studio med Nimdra startade.

1 **Maj** Säsong 7 av King of Nordic CS:GO inleddes.

7 **Juni** Spridningsemission genomfördes inför notering av Bolagets aktie vid Aktietorget

7 **Augusti** Bolaget vann rättigheterna till att sända VM i Counter-Strike Global Offensive och League of Legends.

September ESEN producerade och sände de svenska VM-kvalfinalerna i Counter-Strike Global Offensive och League of Legends. Totalt antal videostarter för King of Nordic uppgick till över fem miljoner, enbart via streamingplattformen Twitch.

Från januari till september 2017 uppnådde Bolaget 9 miljoner impressions, vilket är en ökning med 20% jämfört med samma periode föregående år.

MARKNADEN FÖR ESPORT-ANNONSERING

BAKGRUND

Den marknad som ESEN eSport är inriktad mot utgörs främst av de annonsbudgetar som upprättas bland tillverkare av:

- gamingrelaterade produkter, datorer och tillbehör
- produkter och tjänster relaterade till den livsstil som utövare och följare av esport representerar
- traditionella konsumtionsprodukter

De två förstnämnda kategorierna av annonsörer har ett särskilt intresse för exponering i en esportkanal, men även bland annonsörer för traditionella konsumtionsprodukter tilltar intresset för marknadsföring genom internetbaserade medier.

Annonsintäkterna i esportsegmentet är ännu blygsamma (ca 500 M\$ under 2016)¹ i jämförelse med de totala reklampengar som spenderas vid större sportsammanhang i traditionell media. Däremot uppvisar annonsintäkterna kring esport en synnerligen stark utveckling², vilken enligt genomförda marknadsstudier förväntas bestå under överskådlig tid. Motsvarande siffror för traditionella sporter uppvisar svaga tillväxtsiffror, och i vissa fall en avtagande utveckling³.

HISTORIA

Esporten anses ha fötts 1972 när den första allmänt kända spelturneringen i spelet Spacewar gick av stapeln på Stanford University i USA. Vinnaren av tävlingen erhöll en årsprenumerering av tidningen Rolling Stone⁴.

I början på 90-talet organiserade Nintendo sitt första världsmästerskap med turneringar i 29 städer i USA. Finalen hölls för årsgrupperna <11, 12-17, och 18+ där segrarna vann aktiefonder värda \$10 000, en Geo Metro Cabriolet, en 40 tums tv och en guldpläterad Mario-trofé.² I slutet av 90-talet kom begynnelsen av dagens esport när spel som Quake, Starcraft och CS 1.6 lanserades. 1997 vann Dennis "Thresh" Fong turneringen Red Annihilation Quake Tournament i Atlanta, Georgia i spelet Quake. Priset var en röd Ferrari 328GTS som tillhört John Carmack, medskapare av spelet. Fong blev senare utnämnd till världens första elitspelare av Guinness rekordbok då han var den första personen som tjänade pengar på sitt spelande.⁵

FÖRETAGSFÖRVÄRV INOM ESPORT

Inom esportsindustrin har det redan förekommit större företagsförvärv. Under 2014 köpte Amazon bolaget Twitch för strax under \$1 miljard, och MTG köpte en majoritetsandel

i ESL, det äldsta esportsbolaget för \$97 miljoner. Vidare har även MTG köpt Dreamhack och ESEA. Ett annat betydande uppköp är MLG av Activision/Blizzard för \$46 miljoner.⁶

KONKURRENTER

Styrelsen för ESEN eSports gör bedömningen att de företag och evenemang som skulle kunna konkurrera med Bolaget inom Norden i första hand utgörs av Dreamhack, ESL och Fragbite, samt Turner (ELEAGUE) och Starladder från ett internationellt perspektiv. De svenska konkurrenterna Dreamhack, ESL och Fragbite fokuserar främst på en global marknad. ESL/Dreamhack ägs av MTG och Fragbite ägs av Nyheter24-gruppen.

Bolagets bedömning är att marknaden är tillräckligt stor för att tillåta fler aktörer att bedriva liknande verksamhet som ESEN. Att fler bolag fokuserar på segmentet esport kan till och med vara en fördel då hela branschen befinner sig i ett tillväxtstadium och det är viktigt för alla parter att de tillströmmande tittarna erbjuds ett brett och intressant innehåll.

Den verksamhet som ESEN bedriver är beroende av såväl spelare som spel. Goda samarbeten med utövare och speltillverkare är därför avgörande för att ha tillgång till det innehåll som publiken vill se. Att vara en tidig aktör in på marknaden har gett ESEN ett försprång när det gäller att etablera viktiga samarbeten. Bolaget ser sig därmed ha en konkurrensfördel gentemot nyttillkommande konkurrenter.

DAGSLÄGE

Tidigare kännetecknades esport av underground-turneringar med låga vinster. Idag sänds det däremot på tv och strömmas online. Spelgemenskaper ("communities") har bildats där vinnarna kammar hem miljonbelopp. Trots detta förekommer det fortfarande i stor utsträckning en viss misstänksamhet kring esport, och dess publik kallas ofta "nördar". Genom att kontinuerligt sträva för att få upp esport på etablerade mediekanaler kan man säkerställa att marknadsförare blir mer komfortabla med konceptet. Detta kan även garantera att en större publik får tillgång till esport, utan att aktivt behöva uppsöka det på Twitch⁷, vilket idag är den mest populära hemsidan för direktsänd videoströmning med över 100 miljoner tittare per månad.⁸

Teknik- och medieföretag har fattat ett intresse för esport mot bakgrund av den stora tillväxten samt för att esport utgör en kanal till en smal och köpbenägen publik som annars är svår att nå.

¹ <https://www2.deloitte.com/global/en/pages/technology-media-and-telecommunications/articles/tmt-pred16-media-esports-bigger-smaller-than-you-think.html>

² <http://fortune.com/2015/10/28/global-esports-revenues-nearing-2-billion/>

³ <https://www2.deloitte.com/global/en/pages/technology-media-and-telecommunications/articles/tmt-pred16-media-esports-bigger-smaller-than-you-think.html>

⁴ <http://publiclir.se/blog/read/696/esport--en-stadigt-okande-marknad>

⁵ <http://www.guinnessworldrecords.com/world-records/first-person-to-be-a-professional-video-gamer>

⁶ <https://www2.deloitte.com/global/en/pages/technology-media-and-telecommunications/articles/tmt-pred16-media-esports-bigger-smaller-than-you-think.html>

⁷ <http://fortune.com/2015/10/28/global-esports-revenues-nearing-2-billion/>

⁸ <http://twitchadvertising.tv/audience/>

Under senare tid har även bettingmarknaden fått upp ögonen för esport och erbjuder nu möjlighet att spela på matcher och turneringar.

Det är Bolagets uppfattning att huvuddelen av intäkterna för esport och elitspelare från:

- Sponsorskap (Coca-Cola, Red Bull, Monster, m.m.)
- Partnerskap (Samsung, Razer, Logitech, m.m.)
- Videoströmning (annonser på exempelvis twitch.tv)
- Esportstävlingar (League of Legends World Championship, Dota the International, osv.)
- Evenemang (biljetter, m.m.)
- Handelsvaror (möss, tangentbord, och headset)
- Online-doneringar (på lagens respektive hemsida, under videoströmning, osv.)

PUBLIKSIFFROR

Tabellen nedan presenterar de 20 mest beskådade spelen, baserat på totala timmar (miljoner), på kanalen www.twitch.tv, exklusive spel som poker, spelpratshower samt musik och kreativa kanaler.⁹ Detta ger en insikt om marknadens storlek och är för Bolaget en bekräftelse på att de titlar man fokuserat på är strategiskt riktiga. Statistiken uppdateras månatligen och nedan angivna siffror avser maj 2017.

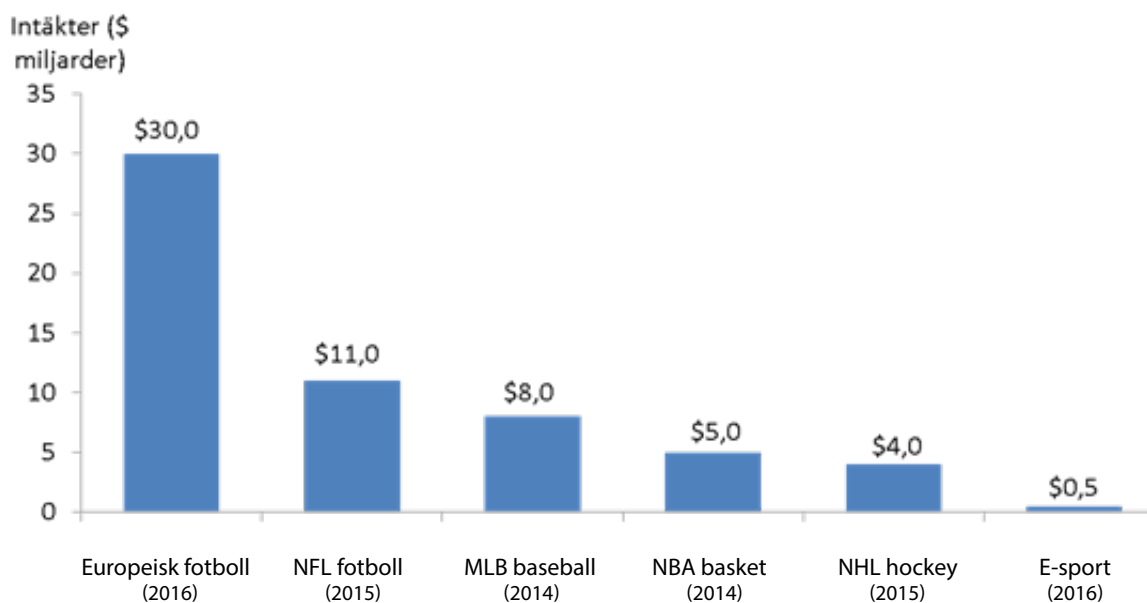
Rang	Speltitel	Miljoner timmar tittade, angiven månad
1	League of Legends (LoL)	81,5M
2	Dota 2	56,6M
3	Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO)	36,2M
4	Hearthstone: Heroes of Warcraft	35,4M
5	Overwatch (OW)	30,0M
6	Dead by Daylight	13,6M
7	Call of Duty: Black Ops III (CoD: BO3)	11,5M
8	World of Warcraft (WoW)	7,7M
9	Minecraft	7,3M
10	RuneScape (RS)	6,0M
11	Destiny	5,3M
12	World of Tank	4,5M
13	Grand Theft Auto V (GTA 5)	4,4M
14	NBA 2k16	4,2M
15	Starcraft III	3,7M
16	Arma III	3,7M
17	Heroes of the Storm (HotS)	3,6M
18	FIFA 16	3,5M
19	Tom Clancy's The Division	3,3M
20	DayZ	3,1M

⁹ <https://newzoo.com/insights/articles/new-twitch-rankings-top-games-esports-total-viewing-hours/>

INTÄKTER

I dag kan ett stort esportevenemang locka fullsatta arenor med en livepublik på över 40 000 och över tio miljoner på nätet. Esport kan därför anses vara större än basket när det kommer till publikstorlek för ett individuellt event. Men, andelen evenemang är färre för esport, vilket innebär att det inte genererar jämförelsebara intäkter med övrig sport (se tabell nedan).¹⁰

Figur 1. Intäktsiffrorna inkluderar biljettförsäljningar, tv-rättigheter, sponsringar, lagens vinstpengar och övrig kommersiell källa. Källa: Forbes och Deloitte Global analysis baserat på offentligt tillgängliga källor.



FRAMTIDSUTSIKTER

Intresset för esport har ökat kraftigt de senaste åren och det är Bolagets uppfattning att denna utveckling förväntas fortsätta. I likhet med i övriga sporter är många intresserade av att betrakta en elitspelares spelförmåga, då exempelvis ett "ace" inom Counter Strike eller otrolig tajming med strategiska drag inom League of Legends och Dota 2 inte är något den vanlige spelaren enkelt kan uppnå. För att sätta detta i perspektiv genererar en sökning på "lol" på Google inte, som den internetvane kanske förväntar, resultatet "laughing out loud" utan snarare "League of Legends", spelet vars världsfinal under 2014 genererade högre tittarsiffror än NBA-finalen (den nationella amerikanska basketligan) samma år.¹¹

Enligt SuperData Research förväntas den globala esportsmarknaden uppgå till \$1,13 miljarder under 2017, varav \$839 miljoner genereras av indirekta intäkter, det vill säga reklam och sponsorskap, då ledande varumärken strider för att fånga uppmärksamheten av esportsfans. För att sätta detta i perspektiv kan det nämnas att sponsorskap av turneringar, spelare och esportsrelaterade hemsidor kommer vara 5% högre än NBAs sponsorskap för säsongen 2015-16. Publikskaran för esport förväntas uppgå till 330 miljoner personer år 2019. Spel som är enkla för åskådarna att följa, till exempel fordonsbaserade fotbollsspelet Rocket League, förväntas attrahera både dedikerade esportsfan samt vardagstittare.¹²

Då branschen fortfarande är ung och på tillväxt görs ännu inte så många lokala mätningar inom segmentet esport. Newzoo har dock gjort en landsspecifik undersökning där de konstaterar att det totala antalet spelare i Sverige uppgår till 4,2 miljoner personer och den totala omsättningen för gamingrelaterad verksamhet förväntas landa på 34 miljoner kronor under år 2017. Undersökningen presenterar också svenska siffror på antalet esportsentusiaster som under samma period beräknas uppgå till 525 600 personer.¹³

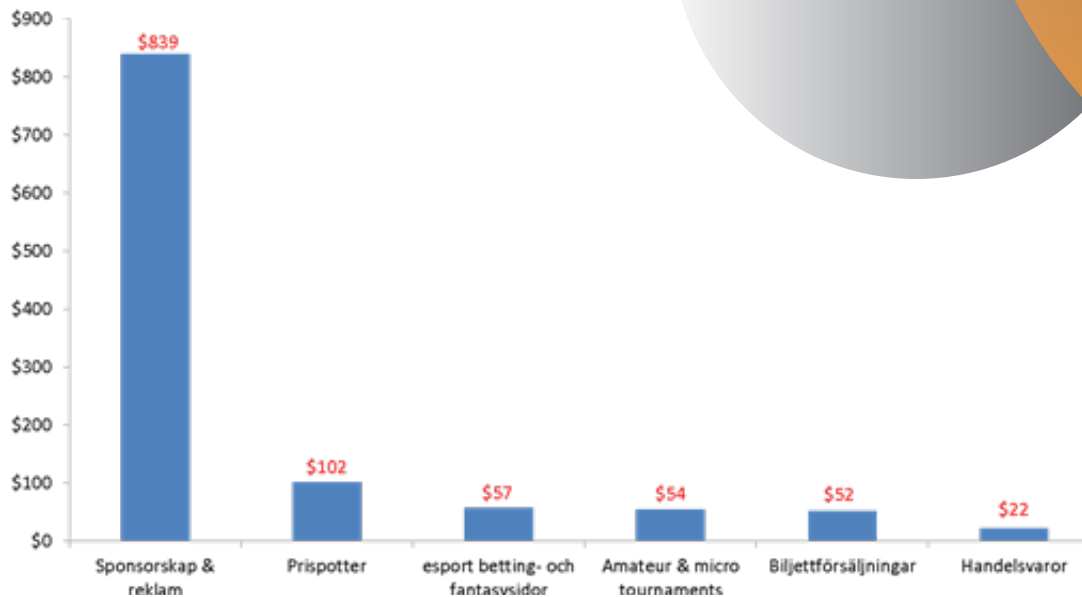
¹⁰ <https://www2.deloitte.com/global/en/pages/technology-media-and-telecommunications/articles/tmt-pred16-media-esports-bigger-smaller-than-you-think.html>

¹¹ http://www.espn.com/espn/story/_/page/instantawesome-leagueoflegends-141201/league-legends-championships-watched-more-people-nba-finals-world-series-clinchers

¹² <https://newzoo.com/insights/articles/esports-revenues-will-reach-696-million-in-2017/>

¹³ <https://newzoo.com/insights/countries/sweden/>

Intäktskällor



Figur 2. Tabellen visar esportens intäktskällor som totalt sett förväntas uppgå till \$1,13 miljarder år 2017. Tabellen inkluderar siffror från hela branschen vilket även innebär de professionella spelarnas intäkter, här angivet som prispotter. Beloppen är angivna i miljoner dollar. Källa: Forbes och Deloitte Global analys baserat på offentligt tillgängliga källor.

Den fortsatta utvecklingen av smartphone-enheter och teknologier som virtuell och förstärkt realitet kommer sannolikt att revolutionera spelvärlden. Mus och tangentbord kan framöver vara ett minne blott, och spelen kan komma att styras av nya sensorer som spårar spelarens ögonglober eller handrörelser.

Den sydkoreanska organisationen International esports Federation (IeSF) har tagit de första stegen för att få esport erkänd av International Olympic Committee (IOC) till OS 2020. IOC:s utvärdering påbörjades under december 2016.¹⁴ En fråga som uppstår är dock vilka spel som kommer att dominera i framtiden. En basketboll är en basketboll, medan esport till stor del är förknippad med speltitlar. Med andra ord är det svårt att förutsäga vilket spel som kommer att vara aktuellt om fem år.¹⁵

¹⁴ http://www.espn.com/esports/story/_/id/15232682/esports-olympics-2020-happen

¹⁵ <https://iq.intel.com/the-future-of-esports/>

STYRELSE, LEDANDE BEFATTNINGSHAVARE OCH REVISOR

STYRELSE

Enligt rådande bolagsordning skall styrelsen bestå av lägst tre och högst tio ledamöter, inräknat styrelsens ordförande. Härutöver kan högst två suppleanter väljas. För närvarande består styrelsen av fyra ordinarie ledamöter och Bolagets styrelse väljs vid bolagsstämma. Valet av styrelse gäller perioden fram till och med nästkommande årsstämma.



CHRISTER KÖRNBÄCK

Ordförande, Älvsjö
Född 1970
I styrelsen sedan 2015

Innehav i ESEN: 600 000 aktier

Christer Körnbäck är en av grundarna av ESEN eSports AB. Han startade sin gamingkarriär på 80-talet när hemdatorer blev populära. Sedan dess har gaming och esport utgjort en stor del av Christers karriär. Yrkeskarriären inleddes vid Electrolux där han lärde sig försäljningens grunder. 1992 startade Christer sitt första företag, som sedermera utvecklades till QPAD Pro Gaming Gear, ett av de första varumärken som tillverkade tillbehörsprodukter riktade mot gamers. Christer grundade även den studio som senare förvärvades av ESEN esports AB.



JOAKIM STENBERG

Verkställande direktör, tillika styrelseledamot. Älvsjö
Född 1979
I Bolaget sedan 2016

Innehav i ESEN: 600 000 aktier

Joakim Stenberg har en omfattande IT bakgrund, erfarenhet från tillverkare, distributörer och återförsäljare. Han var teknisk ansvarig för AMD i Norden och Baltikum mellan 2000-2007. Joakim var ansvarig för försäljning och marknadsföring på QPAD mellan 2011-2016. Eftergymnasiala studier i form av kurser; Ledarskap och kommunikation, Professionell försäljning och Retorik.



PER HÄGERÖ

Ledamot, Stockholm
Född 1972
I styrelsen sedan 2015

Innehav i ESEN: 4000 aktier

Per Hägerö har en lång bakgrund inom IT-branschen bland annat som marknadschef och teknisk direktör för neXus och PortWise. Per Hägerö har eftergymnasial utbildning genom fristående kurser på Universitet och senare även från IFL Executive Education (Handelshögskolan).



JOACHIM KELLER

Ledamot, Stockholm
Född 1967
I styrelsen sedan 2017

Inget innehav i ESEN

Joachim Keller har en bred erfarenhet och kunskap om aktivering och försäljning av sponsorskap. Sedan 2005 driver Joachim sponsorbyrå Håkansson United tillsammans med två partners. Joachim har också erfarenhet av telekombranschen och e-handel via anställningar på Hi3G Access AB och Letsbuyit.com. Utöver detta har Joachim utbildning från IHM samt Hyper Island Master Class.

LEDANDE BEFATTNINGSHAVARE

Joakim Stenberg

Verkställande direktör, tillika styrelseledamot.
För personbeskrivning, se stycket 'Styrelse'.

Thomas Edselius

Född 1963
CFO

Inget innehav i ESEN

Under Thomas 30-åriga karriär har han jobbat med många multinationella företag inom olika sektorer såsom Linklaters Advokatbyrå, Omega SA och Price Waterhouse AB. Thomas har en stor erfarenhet inom ledarskap och organisationsutveckling. Han är aktiv i Bolaget som CFO och strategisk planerare. Hans expertis inom ekonomiska system såsom SAP, Navision och Visma tillför Bolaget kunskap inom finansiella och strategiska verktyg. Thomas har en kandidatexamen i ekonomi från Uppsala Universitet och har studerat 1 år i Missouri, USA.

Rikard Franzén

F.d. CTO

Rikard Franzén, som presenterades i det informationsmemorandum som offentliggjordes inför Bolagets nyemission vilken inleddes under våren 2017, valde under sommaren 2017 att avsluta sin tjänst hos ESEN på eget initiativ. Orsaken var inte relaterad till Bolaget eller dess verksamhet. Styrelse, tillsammans med vd, gör bedömningen att Bolaget internt alltjämt besitter kompetens för att driva produktionen vidare.

ANGIVNA INNEHAV OCH ENGAGEMANG I ANDRA BOLAG

Styrelse- och ledningspersonernas angivna innehav av värdepapper i ESEN avser både privata äganden och äganden genom närstående eller bolag som kontrolleras av personen. För styrelseengagemang och större äganden i bolag utanför ESEN redogörs under rubriken 'Engagemang i övriga bolag' nedan.

REVISOR

Camilla Malmgren är auktoriserad revisor och medlem i FAR. Den nuvarande revisorn registrerades 2016-07-08 hos Bolagsverket. Byte av revisor har inte skett under den tid som omfattas av den ekonomiska översikten i detta memorandum.

BOLAGSSTYRNING

Styrelsen väljs av bolagsstämman. Samtliga ledamöter är valda till nästa årsstämma. En styrelseledamot äger rätt att när som helst frånträda sitt uppdrag. Vid årsstämma kan även revisionsbolag eller revisor väljas. Val av revisor sker normalt med längre förordnande än ett år.

Bolaget utser inte någon valberedning. Enskilda aktieägare framlägger förslag till styrelseledamöter eller andra valbara befattningshavare till Bolagets styrelse inför upprättande av kallelse till bolagsstämman.

Den verkställande direktören utses av styrelsen och har främst ansvar för Bolagets löpande förvaltning och den dagliga driften. Arbetsfördelningen mellan styrelsen och vd anges i arbetsordningen för styrelsen och instruktionen för

vd. Verkställande direktören ansvarar också för att upprätta rapporter och sammanställa information från ledningen inför styrelsemöten och är föredragande av materialet på styrelsesammanträden.

Bolaget är inte skyldigt att tillämpa Svensk Kod för Bolagsstyrning och har ej åtagit sig att frivilligt följa den.

Bolaget utser inga särskilda kommittéer eller utskott för revisions- eller ersättningsfrågor.

ERSÄTTNING TILL STYRELSE OCH LEDANDE BEFATTNINGSHAVARE

Ersättning till styrelsens ordförande och ledamöter beslutas av bolagsstämman. För verksamhetsåret 2016 erhöll styrelseledamöterna 0 tkr vardera. Verkställande direktören erhåller en månadslön på 45 tkr och har rätt till tjänstebil från december 2016. CFO är anställd via NS Ventures som erhåller 20 tkr per månad förutbetalat årsvis.

Under 2017 och framgent erhåller styrelseordförande en årlig ersättning om fem prisbasbelopp och övriga styrelseledamöter en årlig ersättning om två prisbasbelopp. Ingen ersättning utgår om annan ersättning ges.

Inga belopp har avsatts för framtida pensionsåtaganden för Bolagets anställda. Pensionsförmåner kan dock utgå som del i en enskild anställningsuppgörelse; då i form av inbetalning till pensionsförsäkring, kostnaden belastar då årets resultat det år som inbetalningen är hänförlig till.

Det föreligger inga ekonomiska åtagande gentemot någon styrelseledamot eller annan befattningshavare i Bolaget efter det att förordnandet eller anställningen upphört.

INTRESSEKONFLIKTER OCH NÄRSTÅENDETRANSAKTIONER

Styrelsen är inte medveten om några privata intressen hos någon inom förvaltnings-, lednings- eller kontrollorgan, styrelseledamot eller ledande befattningshavare som kan stå i strid med Bolagets intressen. Styrelsen känner heller inte till några andra transaktioner mellan Bolaget och Bolagets närstående personer eller företag.

ÖVRIG INFORMATION OM STYRELSELEDAMÖTER OCH LEDANDE BEFATTNINGSHAVARE

Ingen styrelseledamot eller ledande befattningshavare har några familjerelationer eller andra närstående relationer till någon annan styrelseledamot eller ledande befattningshavare. Ingen styrelseledamot eller ledande befattningshavare har varit inblandad i konkurs, likvidation eller konkursförvaltning. Ingen styrelseledamot eller ledande befattningshavare har varit inblandad i bedrägerirelaterad rättslig process de senaste fem åren. Ej heller har någon styrelseledamot eller ledande befattningshavare varit inblandad i någon rättsprocess av väsentlig karaktär med anledning av konkurs.

Det har under de fem senaste åren inte funnits några anklagelser och/eller sanktioner från myndighet eller organisation som företräder viss yrkesgrupp och som är offentligrättsligt reglerad mot någon av dessa personer och ingen av dem har under de senaste fem åren förbjudits av domstol att ingå som medlem i ett företags förvaltnings-, lednings-, eller kontrollorgan eller att ha ledande eller

övergripande funktioner hos emittent. Ingen av ovan nämnda ledande befattningshavare eller styrelseledamöter har av myndighet eller domstol förhindrats att handla som medlem av någon emittents styrelse eller ledningsgrupp under de senaste fem åren.

Revisorn är oberoende i relation till såväl Bolaget och bolagsledningen som Bolagets större ägare.

ENGAGEMANG I ANDRA BOLAG

Namn	Bolag	Befattning	Från	Till	Ägande
Joakim Stenberg	QPAD Aktiebolag	Ledamot	2016-05-09	2016-06-28	
	Fastout Int. AB	Ledamot	2017-05-18		
Christer Körnbäck	QPAD Aktiebolag	Ordförande	2012-02-29	2016-06-28	
	Körnbäck Holding AB	Ledamot	2008-03-03		100 %
Per Hägerö	AIK Fotboll AB	Ordförande	2013-04-02	2014-03-26	
	AIK Fotboll Transfer AB	Ledamot	2011-09-22	2014-05-28	
	AIK Merchandise AB	Ordförande	2013-05-28	2014-05-26	
	AIK Fotboll Restaurang AB	Ledamot	2011-09-22	2014-05-26	
	Nytomta Fastighets AB	Ledamot	2013-07-18	2016-07-28	
	AIK Säkerhet AB	Ledamot	2011-09-19	2014-05-28	
	1891 Ventures AB	Ledamot, vd	2016-04-19		100 %
	Svarta Massan Ekonomisk Förening	Ledamot	2015-10-02		
Joachim Keller	Håkansson United AB	Ledamot	2008-12-15		15 %
	Håkansson United Holding AB	Ledamot	2012-03-14		15 %
Thomas Edselius	FastOut AB	Ordförande	2016-02-05		
	VideoBur Sthlm AB	Ledamot	2016-03-04		
	Fastout Int. AB	Ordförande	2015-11-20		
	Transiro Int. AB	Ordförande	2016-01-12		
	VideoBur Sthlm Int AB	Ordförande	2016-01-12		
	Entella IT AB (publ)	Ordförande	2017-09-21		

I ovanstående förteckning ingår pågående eller under de senaste fem åren avslutade styrelseuppdrag i andra aktiebolag, i enlighet med utdrag ur Näringslivsregistret hos Bolagsverket, samt uppgifter om äganden överstigande tio procent i övriga bolag, vilka uppgivits av respektive

befattningshavare inför upprättandet av detta dokument. Befattningsförkortningarna ledamot, ordförande och vd (verkställande direktör), är uppställda så att den pågående eller senaste befattningen anges först. Eventuella uppehåll i styrelseengagemang i ett visst bolag kan ha förekommit.

FINANSIELL INFORMATION I SAMMANDRAG

I följande avsnitt återges utvald finansiell information i sammandrag från ESEN eSports reviderade årsredovisning för räkenskapsåret 2015-08-10 till 2016-12-31 samt för perioderna 2016-01-01 - 2016-07-31 och 2017-01-01 till 2017-07-31. Delårsräkenskaperna för perioderna 2016-01-01 - 2016-07-31 och 2017-01-01 - 2017-07-31 är inte reviderade av Bolagets revisor.

Ingående resultaträkning och balansräkning för räkenskapsåret 2015-08-10 till 2016-12-31 med tillhörande noter, revisionsberättelse m.m. införlivas detta memorandum genom hänvisning till Bolagets reviderade årsredovisning. Handlingen finns tillgänglig på bolagsverkets näringslivsregister: <https://snr4.bolagsverket.se>.

REDOVISNINGSPRINCIPER

Årsredovisningen är upprättad i enlighet med årsredovisningslagen och BFNAR 2012:1, Årsredovisning och koncernredovisning, K3. Fordringar har upptagits till de belopp varmed de beräknas inflyta. Övriga tillgångar och skulder har upptagits till anskaffningsvärden där inget annat anges. Redovisningsprinciperna är oförändrade jämfört med föregående år.

Intäkter har tagits upp till verkligt värde av vad som erhållits eller kommer att erhållas och redovisas i den omfattning det är sannolikt att de ekonomiska fördelarna kommer att tillgodogöras bolaget och intäkterna kan beräknas på ett tillförlitligt sätt. Immateriella och materiella anläggningstillgångar redovisas till anskaffningsvärde minskat med ackumulerade avskrivningar enligt plan och eventuella nedskrivningar. Avskrivning sker linjärt över den förväntade nyttjandeperioden med hänsyn till väsentligt restvärde. En avskrivningsprocent på 20% tillämpas på inventarier, verktyg och installationer.

DEFINITIONER

Nettoomsättning: Rörelsens huvudintäkter, fakturerade kostnader, sidointäkter samt intäktskorrigeringar.

NYCKELTAL

Nyckeltal	2017-01-01 -2017-07-31	2016-01-01 -2016-07-31	2015-08-10 -2016-12-31
Nettoomsättning	2 306 405	1 014 218	2 113 694
Resultat efter finansiella poster	-1 956 914	-199 275	-1 283 312
Balansomslutning	6 257 249	1 453 128	2 857 702
Kassalikviditet %	916	5 485	506
Soliditet %	90	99	83

Resultat efter finansiella poster: företagets vinst före räntor och skatter, dvs. differensen mellan rörelsens intäkter och rörelsekostnaderna.

Balansomslutning: Företagets samlade tillgångar.

Kassalikviditet: (Summa omsättningstillgångar – Varulager (inventarier och pågående arbeten) – Tillgångar som innehas för försäljning) / Summa kortfristiga skulder. Detta nyckeltal mäter ett företags förmåga att använda sina kontanta medel och lätt realiserbara tillgångar för att kunna betala sina kortfristiga skulder (skulder som förfaller inom de närmaste tolv månaderna).

Soliditet %: Summa eget kapital / Totala tillgångar. Soliditeten indikerar hur mycket skuld ett företag använder för att finansiera sina tillgångar i förhållande till det egna kapitalet.

Medelantalet anställda under 2017

Män	5
Kvinnor	3
Medelantalet anställda	8

I oktober 2017 uppgår antalet anställda till 11 personer.

REVISIONSBERÄTTELSE OCH GRANSKNING AV DETTA MEMORANDUM

Inga delar av detta memorandum, förutom där så anges, har varit föremål för granskning av revisor. Den revisionsberättelse för det räkenskapsåret som ingår i den finansiella översikten och som reviderats följer standardformuleringarna.

Revisorns granskningsberättelse införlivas detta memorandum genom hänvisning till Bolagets årsredovisning. Handlingen finns tillgänglig på bolagsverkets näringslivsregister: <https://snr4.bolagsverket.se>.

RESULTATRÄKNING

	2017-01-01 - 2017-07-31 (7 mån)	2016-01-01 - 2016-07-31 (7 mån)	2015-08-10 - 2016-12-31 (17 mån)
Nettoomsättning	2 296 235	1 014 218	2 113 694
Övriga intäkter	10 170		
Summa rörelsens intäkter	2 306 405	1 014 218	2 113 694
Rörelsens kostnader			
Övriga externa kostnader	-1 902 556	-807 040	-2 233 457
Personalkostnader	-2 312 302	-406 355	-1 087 173
Avskrivningar och nedskrivningar av materiella anläggningstillgångar	-43 855		-75 171
Summar rörelsens kostnader	-4 258 713	-1 213 396	-3 395 801
Rörelseresultat	-1 952 307	-199 178	-1 282 107
Resultat från finansiella poster			
Övriga ränteintäkter och liknande resultatposter	0	16	172
Räntekostnader och liknande resultatposter	-4 607	-113	-1 377
Resultat efter finansiella poster	-1 956 914	-199 275	-1 283 312
Resultat före skatt	-1 956 914	-199 275	-1 283 312
Årets resultat	-1 956 914	-199 275	-1 283 312
Årets resultat per aktie	-0,62	-199,28	-921,26
Antal aktier	3 179 324	1 000	1 393

BALANSRÄKNING

2017-07-31

2016-07-31

2016-12-31

TILLGÅNGAR

Anläggningstillgångar

Materiella anläggningstillgångar

Inventarier, verktyg och installationer	292 909	311 103	300 684
---	---------	---------	---------

Finansiella anläggningstillgångar

Andra långfristiga fordringar	53 896	0	92 792
-------------------------------	--------	---	--------

Summa anläggningstillgångar	346 805	311 103	393 476
------------------------------------	----------------	----------------	----------------

Omsättningstillgångar

Kortfristiga fordringar

Kundfordringar	508 750	116 250	508 750
----------------	---------	---------	---------

Övriga fordringar	2 688 454	22 429	52 547
-------------------	-----------	--------	--------

Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	347 615	12 500	57 067
--	---------	--------	--------

Summa kortfristiga fordringar	3 544 819	151 179	618 364
--------------------------------------	------------------	----------------	----------------

Kassa och bank	2 644 858	990 846	1 845 862
-----------------------	------------------	----------------	------------------

Summa omsättningstillgångar	6 189 677	1 142 025	2 464 226
------------------------------------	------------------	------------------	------------------

SUMMA TILLGÅNGAR	6 536 482	1 453 128	2 857 702
-------------------------	------------------	------------------	------------------

EGET KAPITAL OCH SKULDER

Eget kapital

Bundet kapital

Aktiekapital	570 589	50 000	69 650
--------------	---------	--------	--------

Fritt eget kapital

Överkursfond	8 914 035	0	3 039 550
--------------	-----------	---	-----------

Emissionskostnader	-928 288	0	0
--------------------	----------	---	---

Erhållna aktieägartillskott	545 000	1 545 000	545 000
-----------------------------	---------	-----------	---------

Balanserad vinst eller förlust	-1 283 312	0	0
--------------------------------	------------	---	---

Periodens resultat	-1 956 914	-162 692	-1 283 312
--------------------	------------	----------	------------

	5 290 521	1 382 308	2 301 238
--	-----------	-----------	-----------

Summa eget kapital	5 861 110	1 432 308	2 370 888
---------------------------	------------------	------------------	------------------

Kortfristiga skulder

Leverantörsskulder	446 133	0	15 288
--------------------	---------	---	--------

Övriga skulder	209 239	17 878	183 500
----------------	---------	--------	---------

Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	20 000	2 942	288 026
--	--------	-------	---------

Summa kortfristiga skulder	675 372	20 820	486 814
-----------------------------------	----------------	---------------	----------------

SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	6 536 482	1 453 128	2 857 702
---------------------------------------	------------------	------------------	------------------

Ställda säkerheter	53 596	Inga	92 792
---------------------------	---------------	-------------	---------------

Ansvarsförbindelser	Inga	Inga	Inga
----------------------------	-------------	-------------	-------------

FÖRÄNDRING EGET KAPITAL

SEK	Aktiekapital	Fria reserver	Periodens resultat	Totalt
Ingående balans 2015-08-10	0	0	0	0
Bolagets bildande, 2015	50 000	0	0	50 000
Nyemission, 2016	12 500	0	0	12 500
Nyemission, 2016	7 150	3 584 550	-1 283 312	2 308 388
Utgående balans 2016-12-31	69 650	3 584 550	-1 283 312	2 370 888
Ingående balans 2017-01-01	69 650	3 584 550	-1 283 312	2 370 888
Fondemission, 2017	430 350	0	0	430 350
Nyemission, 2017	70 589	4 946 197	0	5 016 786
Periodens resultat	0	0	-1 956 914	-1 956 914
Utgående balans 2017-07-31	570 589	8 530 747	-3 240 226	5 861 110

KASSAFLÖDESANALYS

	2017-01-01 - 2017-07-31 (7 mån)	2016-01-01 - 2016-07-31 (7 mån)	2015-08-10 - 2016-12-31 (17 mån)
Den löpande verksamheten			
Resultat efter finansiella poster	-1 956 914	-199 275	-1 283 312
Justeringar för poster som inte ingår i kassaflödet	43 855	0	76 189
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändring av rörelsekapital	-1 913 059	-199 275	-1 207 123
Kassaflöde från förändring av rörelsekapitalet			
Förändring av kundfordringar	0	-116 250	-508 750
Förändring av kortfristiga fordringar	-2 926 455	28 306	435 386
Förändring av leverantörsskulder	430 845	0	15 288
Förändring av kortfristiga skulder	-242 287	-120 971	471 525
Kassaflöde från den löpande verksamheten	-4 650 956	-208 915	-793 674
Investeringsverksamheten			
Investeringar i materiella anläggningstillgångar	-36 080	0	-375 855
Investeringar i finansiella anläggningstillgångar	38 896	0	-92 792
Kassaflöde från investeringsverksamheten	2 816	0	-468 647
Finansieringsverksamheten			
Nyemission	5 447 137	1 000 000	3 109 200
Periodens kassaflöde	798 997	591 810	1 846 879
Kursdifferens i likvida medel	0	0	-1 018
Ingående kassa	1 845 861	399 036	0
Likvida medel vid periodens slut	2 644 858	990 846	1 845 861

FINANSIELLA RESURSER

Nettoskuldsättning och eget kapital

	2017-07-31	2016-07-31
Summa kortfristiga skulder	675 372 kr	20 820 kr
Mot Borgen	0 kr	0 kr
Mot säkerhet	0 kr	0 kr
Blancokrediter	0 kr	0 kr
Summa långfristiga skulder	0 kr	0 kr
Mot Borgen	0 kr	0 kr
Mot säkerhet	0 kr	0 kr
Blancokrediter	0 kr	0 kr
Eget kapital (exkl. aktiekapital)	5 290 521 kr	1 382 308 kr
Aktiekapital	570 589 kr	50 000 kr
Reservfond	0 kr	0 kr
Andra reserver	0 kr	0 kr
Total kapitalisering	5 861 110 kr	1 432 308 kr
Nettoskuldsättning (tkr)		
A. Kassa	0 kr	0 kr
B. Likvida medel	2 644 858 kr	990 846 kr
C. Lätt realiserbara värdepapper	0 kr	0 kr
D. Summa likviditet	2 644 858 kr	990 846 kr
E. Kortfristiga fordringar	3 544 819 kr	151 179 kr
F. Kortfristiga bankkulder	0 kr	0 kr
G. Kortfristig del långfristig bankskuld	0 kr	0 kr
H. Andra kortfristiga skulder	675 372 kr	20 820 kr
I. Summa kortfristiga skulder	675 372 kr	20 820 kr
J. Netto kortfristig fordran	2 869 447 kr	130 359 kr
K. Långfristiga banklån	0 kr	0 kr
L. Emitterade obligationer	0 kr	0 kr
M. Andra långfristiga lån	0 kr	0 kr
N. Summa långfristiga skulder	0 kr	0 kr
O. Nettofordran	2 869 447 kr	130 359 kr

KOMMENTARER TILL DEN FINANSIELLA UTVECKLINGEN

RESULTATRÄKNING

OMSÄTTNING

Bolagets omsättning uppgick i perioden 2015-08-10 - 2016-12-31 till ca 2,1 Mkr och under perioden 2017-01-01 - 2017-07-31 till ca 2,3 Mkr. Bolagets omsättning består av annonsförsäljning, sponsring och produktionsuppdrag. Den kraftiga ökningen under 2017 beror på ett ökat antal aktiviteter i Bolaget. ESEN har under året blivit en mer etablerad aktör inom esport och i takt med att tittarsiffrorna gått upp har intresset för Bolaget också ökat hos partners och annonsörer. Det ökade intresset medför ökade intäkter som omsätts i fler event, sändningar och produktioner.

KOSTNADER

Bolagets kostnader uppgick i perioden 2015-08-10 - 2016-12-31 till ca 3,4 Mkr och i perioden 2017-01-01 - 2017-07-31 till ca 4,2 Mkr. Kostnaderna består av konsultarvoden, personalkostnader, lokalhyra och prispengar. Att kostnaderna gått upp under 2017 rimmar väl med den ökade omsättningen. Utökningen av antalet aktiviteter medför ökade kostnader för personal, konsulter och resor. Bolaget har även bytt till mer attraktiva lokaler vilket resulterat i en ökad lokalhyra.

KASSAFLÖDE

Kassaflödet för perioden 2015-08-10 till 2016-12-31 uppgick till 1,8 Mkr och för perioden 2017-01-01 - 2017-07-31 till 2,6 Mkr. Kassaflödet från den löpande verksamheten för perioden 2015-08-10 - 2016-12-31 uppgick till -0,8 Mkr och för perioden 2017-01-01 - 2017-07-31 till ca -4,6 Mkr. Kassaflödet har till största delen bestått av tillförande av eget kapital, rörelsens kostnader samt investeringar i materiella och finansiella anläggningstillgångar. Det egna kapitalet har tillförts genom nyemissioner på ca 3,1 Mkr för den första perioden och ca 5,4 Mkr för den andra perioden.

BALANSRÄKNING

VÄSENTLIGA MATERIELLA TILLGÅNGAR

Bolagets viktigaste materiella tillgång består av en studio samt eventutrustning med tillhörande scen, truss, PA-ljus och liknande tillbehör.

FINANSIELLA ANLÄGGNINGSTILLGÅNGAR

Bolaget har en deposition avseende lokalhyra uppgående till 54 Kkr.

KORTFRISTIGA FORDRINGAR

Kundfordringar per 2017-07-31 och per 2016-12-31 uppgick till samma belopp, 509 Kkr. Detta beror på att de största sponsorerna och annonsörerna faktureras årsvis och där betalning sker kvartalsvis.

Per 2017-07-31 så finns bland övriga fordringar en balanspost på 2,7 Mkr som avser ej ännu inbetalda teckningsförbindelser avseende den under juni och juli genomförda nyemissionen. Dessa fordringar har därefter inkommit under augusti månad.

Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter uppgår till 348 Kkr per 2017-07-31. Den största delen avser upplupen intäkt till kund på 230 Kkr som ännu ej fakturerats per sista juli 2017.

RÖRELSEKAPITAL

Styrelsen bedömer att bolaget, med nuvarande verksamhet, har tillräckligt med rörelsekapital för den kommande tolv månadersperioden efter dagen för detta Memorandums avgivande, för att fullgöra Bolagets betalningsförpliktelser varefter de förfaller till betalning.

Styrelsen ser i dagsläget inget ytterligare kapitalbehov under de kommande tolv månaderna, då inga förvärv eller investeringar av betydelse är planerade.

VÄSENTLIGA HÄNDELSER EFTER 2017-07-31

VUNNEN UPPHANDLING

ESEN eSports har vunnit upphandlingen av rättigheterna till att sända världsmästerskapen i Counter-Strike Global Offensive och League of Legends som arrangeras av det internationella esportförbundet IeSF och spelas i Busan, Sydkorea den 8 – 12 november 2017.

AKTIEKAPITAL OCH ÄGARSTRUKTUR

AKTIEKAPITALET UTVECKLING

År	Händelse	Förändring aktiekapital (kr)	Förändring antal aktier	Aktiekapital (kr)	Antal aktier	Kvotvärde (kr)	Teckningskurs (kr) *
2015	Bolagsbildning	50 000	1 000	50 000	1 000	50	-
2016	Nyemission	12 500	250	62 500	1 250	50	4000 (2)
2016	Nyemission	7 150	143	69 650	1 393	50	14400 (7,2)
2017	Fondemission	430 350	0	500 000	1 393	-	-
2017	Split: 2000 på 1	0	2 784 607	500 000	2 786 000	0,1795	-
2017	Nyemission	70 589	393 324	570 589	3 179 324	0,1795	16

* Teckningskurs i parantes avser kurs omräknad för split

AKTIEINFORMATION

Aktierna i ESEN har emitterats i enlighet med svensk lagstiftning och är denominerade i svenska kronor (SEK). Enligt rådande bolagsordning kan endast ett aktieslag, stamaktier (högst 11 144 000) st, med en röst per aktie, utges. Efter nyemissionen uppgår aktiekapitalet i ESEN till 570 589 kr, fördelat på 3 179 324 aktier. Samtliga aktier är fullt betalda. ESENS bolagsordning anger att aktiekapitalet skall uppgå till lägst 500 000 och högst 2 000 000 kr, samt att antalet aktier skall uppgå till lägst 2 786 000 och högst 11 144 000 st.

TIDIGARE EMISSIONER

Nyemissionen på 250 aktier, 2016, utfördes i syfte att ta in ny kompetens i Bolagets ägarkrets samt nytt kapital. Den efterföljande emissionen på 143 aktier, 2016, genomfördes i syfte att kunna expandera verksamheten genom investeringar i nya format.

RÄTTIGHETER SOM ÄTFÖLJER BOLAGETS AKTIER

Vid bolagsstämma röstar varje aktieägare i kraft av det röstetal som medföljer innehavda aktieslag. Aktieägare har normalt företrädesrätt till teckning av nya aktier, teckningsoptioner och konvertibla skuldebrev i enlighet med aktiebolagslagen, såvida inte bolagsstämman eller styrelsen med stöd av bolagsstämmans bemyndigande beslutar om avvikelser från aktieägarnas företrädesrätt. Varje aktie ger lika rätt till andel i Bolagets tillgångar och vinst. Vid en eventuell likvidation av Bolaget har aktieägare rätt till andel av överskott i förhållande till det antal aktier som aktieägaren innehar. Inga begränsningar föreligger avseende aktiernas överlåtbarhet.

Aktierna i ESEN är inte föremål för erbjudande som lämnats till följd av budplikt, inlösenrätt eller lösningskyldighet. Det har inte heller förekommit något offentligt uppköpserbjudande under innevarande eller föregående räkenskapsår.

CENTRALT AKTIEREGISTER OCH ISIN-NUMMER

Bolagets aktiebok förs av Euroclear Sweden AB. Aktieägare erhåller inga fysiska aktiebrev. Samtliga transaktioner med Bolagets aktier sker på elektronisk väg genom banker och värdepappersförvaltare. Nyemitterade aktier registreras på person i elektroniskt format. Aktiens ISIN-kod är SE0009889157

UTDELNINGSPOLICY

Bolaget har inte fastställt någon utdelningspolicy. Eventuell utdelning beslutas av bolagsstämman efter förslag från styrelsen. Rätt till utdelning tillfaller den som vid av bolagsstämman fastställd avstämningsdag är registrerad i den av Euroclear förda aktieboken. Bolagets samtliga aktier berättigar till utdelning.

Utdelningen är inte av ackumulerad art. Rätt till utdelning tillfaller placerare som på avstämningsdag för vinstutdelning är registrerade som aktieägare i Bolaget.

Eventuell utdelning ombesörjes av Euroclear, eller, för förvaltarregistrerade innehav, i enlighet med respektive förvaltares rutiner. Om aktieägare inte kan nås genom Euroclear kvarstår aktieägarens fordran på Bolaget avseende utdelningsbeloppet och begränsas endast genom regler för preskription. Vid preskription tillfaller utdelningsbeloppet Bolaget. Inga särskilda regler, restriktioner eller förfaranden avseende utdelning föreligger för aktieägare som är bosatta utanför Sverige. Bolaget har hittills inte lämnat någon utdelning. Det finns heller inga garantier för att det för ett visst år kommer att föreslås eller beslutas om någon utdelning i Bolaget.

RESTRIKTIONER I MÖJLIGHETER TILL UTDELNING

Inga begränsningar i möjligheter till utdelning föreligger förutom vad som följer av lagstiftning och redovisningsregler.

LOCK UP-AVTAL

Joakim Stenberg och Christer Körnbäck har ingått förbindelse om att inte avyttra mer än 10 procent av sitt innehav under de tolv månader som följer efter första handelsdag. Jan Lundemo har ingått förbindelse om att inte avyttra mer än 20 procent under samma period. Utöver lock up-avtal föreligger inga inskränkningar i rätten att fritt överlåta aktien.

STÖRSTA AKTIEÄGARNA

Per rubricerat datum fördelade sig ägandet enligt följande:

Person / Bolag	2017-05-01		2017-08-31	
	Antal aktier, st	Andel, röster och kapital	Antal aktier, st	Andel, röster och kapital
Joakim Stenberg	600 000	22%	600 000	19%
Körnbäck Holding AB	600 000	22%	600 000	19%
Jan Lundemo	400 000	14%	400 000	13%
Mölna Spar AB	210 000	8%	219 000	7%
Ann-Sofie Ekström	200 000	7%	200 000	6%
Rikard Franzén	200 000	7%	200 000	6%
Bastian Ericsson	172 000	6%	172 000	5%
Fredrik Preilser	140 000	5%	140 000	4%
NS Ventures AB	124 000	4%	150 563	5%
Övriga (5 st/471 st)	140 000	5%	497 761	16%
	2 786 000	100%	3 179 324	100%

LEGALA FRÅGOR OCH ÖVRIG INFORMATION

ALLMÄN BOLAGSINFORMATION

ESEN eSports AB, med organisationsnummer 559022-4506, registrerades vid Bolagsverket den 17 juli 2015 under firma Electronic Sports Entertainment Nordic AB. Nuvarande firma registrerades den 5 april 2017. Bolaget är registrerat i Sverige och följer svensk lagstiftning. Bolagets LEI-kod är: 549300K56JNOY5PC2M79

Bolagets associationsform är aktiebolag och det regleras av Aktiebolagslagen (2005:551). Bolaget är publikt. 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 Stockholms kommun, Stockholms län. Huvudkontorets adress är:

ESEN AB
C/o Mossutställningar, Hangövägen 18
11541 Stockholm.

BOLAGSSTRUKTUR

Bolaget har inte genomfört några bolagsförvärv och äger heller inga andelar i dotter- eller intressebolag. Bolaget är inte del av en koncern.

VÄSENTLIGA AVTAL

Det förekommer inga avtal som är av väsentlig betydelse för Bolagets förutsättningar att bedriva den aktuella verksamheten.

FÖRSÄKRINGAR

Bolaget har ett försäkringsprogram som styrelsen bedömt vara anpassat till Bolagets verksamhet. Försäkringsskyddet är föremål för löpande översyn.

TVISTER OM RÄTTSLIGA FÖRHÅLLANDEN

Bolaget har inte varit part i något rättsligt förfarande eller skiljeförfarande som vid något tillfälle har eller har haft betydande effekter på Bolagets finansiella ställning eller lönsamhet. Bolagets styrelse känner inte heller till några omständigheter som skulle kunna leda till att något sådant rättsligt förfarande eller skiljeförfarande skulle vara under uppsegling.

HANDLINGAR INFÖRLIVADE GENOM HÄNVISNING

Detta memorandum skall läsas tillsammans med resultat- och balansräkningar med tillhörande noter, kassaflödesanalys och revisionsberättelser ur Bolagets årsredovisning för 2015-2016 (17 mån).

Handlingarna kommer att finnas tillgängliga på Bolagets hemsida: www.esenesports.com.

SKATTEFRÅGOR

Transaktioner i ESENs 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. För fysiska personer som är obegränsat skattskyldiga i Sverige innehålls preliminär skatt på utdelningar med 30 procent. Den preliminära skatten innehålls normalt av Euroclear, eller av förvaltaren om innehavet är förvaltarregistrerat.

ESEN ansvarar inte för att innehålla källskatt.

BOLAGSORDNING

§ 1 Firma

Bolagets firma är Esen Studio AB. Bolaget är publikt.

§ 2 Säte

Styrelsen ska ha sitt säte i Stockholm Stad.

§ 3 Verksamhet

Bolaget skall direkt eller indirekt genom bolag äga och förvalta fast och lös egendom och därmed förenlig verksamhet. Bolagets verksamhet skall vidare vara att utveckla och sälja varor och tjänster inom media-, informations- och kommunikationsområdena inom bl a esport samt därmed förenlig verksamhet.

Äga aktier i andra bolag.

§ 4 Aktiekapital

Aktiekapitalet ska utgöra lägst 500 000 kronor och högst 2 000 000 kronor.

§ 5 Antal aktier

Antal aktier skall vara lägst 2 786 000 stycken och högst 11 144 000 stycken.

§ 6 Styrelse

Styrelsen skall bestå av lägst tre ledamöter eller högst tio ledamöter med högst två suppleanter. Styrelsen väljs årligen på ordinarie bolagsstämma för tiden till dess nästa ordinarie bolagsstämma har hållits.

§ 7 Revisor

För granskning av bolagets årsredovisning samt styrelsens och verkställande direktörens förvaltning utses en auktoriserad revisor. Revisor utses på ordinarie bolagsstämma för en tidsperiod om fyra år.

§ 8 Kallelse till bolagsstämman

Kallelse skall ske genom annonsering i Post- och Inrikes Tidningar och genom att kallelsen hålls tillgänglig på bolagets webbplats. Samtidigt som kallelse sker ska bolaget genom annonsering i Svenska Dagbladet upplysa om att kallelse skett. Den som inte är aktieägare i bolaget ska, på de villkor som styrelsen bestämmer, ha rätt att närvara eller på annat sätt följa förhandlingarna vid bolagsstämma. Styrelsen får samla in fullmakter på bolagets bekostnad enligt det förfarande som anges i 7 kap. 4§ andra stycket aktiebolagslagen (2005:551). För att erhålla rätten att delta

på bolagsstämma krävs föransmälan enligt de instruktioner som föreligger vid kallning.

§ 9 Ärenden på ordinarie bolagsstämma

På ordinarie bolagsstämma ska följande ärenden förekomma.

1. Val av ordförande vid stämman.
2. Upprättande och godkännande av röstlängd.
3. Val av en eller flera justeringsmän.
4. Prövning av om stämman blivit behörigen sammankallad.
5. Godkännande av dagordning.
6. Framläggande av årsredovisning och revisionsberättelse.
7. Beslut angående
 - a. fastställelse av resultaträkning och balansräkning,
 - b. dispositioner beträffande bolagets vinst eller förlust enligt fastställda balansräkning, och
 - c. Ansvarsfrihet åt styrelsens ledamöter och verkställande direktör.
8. Fastställande av arvoden åt styrelsen och revisor.
9. Val av styrelse och revisor samt eventuella styrelse- och revisorssuppleanter.
10. Annat ärende, som ankommer på bolagsstämman enligt aktiebolagslagen.

Vid bolagsstämman må envar röstberättigad utöva rösträtt för hela antalet av honom företrädda aktier.

§ 10 Avstämningsförbehåll

Den aktieägare eller förvaltare som på avstämningsdagen är införd i aktieboken och antecknad i ett avstämningsregister, enligt 4 kap. lagen (1998:1479) om kontoföring av finansiella instrument eller den som är antecknad på avstämningskonto enligt 4 kap. 18§ första stycket 6-8 nämnda lag, ska antas vara behörig att utöva de rättigheter som framgår av 4 kap. 39§ aktiebolagslagen (2005:551)

§ 11 Räkenskapsår

Bolagets räkenskapsår ska omfatta perioden 1 januari – 31 december; kalenderår.

KONTAKTINFORMATION

ADRESS

Hangövägen 18, Stockholm
115 41 SWEDEN

TELEFON

+46 (0)8 - 559 200 99

EMAIL

info@esenstudio.com

WEB

www.esenesports.com

esen

ESPORTS