



INTERNATIONAL GAMING SYSTEMS

Investeringsmemorandum Q2 2022

Om Memorandumet

Allmänt

Detta Investeringsmemorandum ("Memorandumet") har upprättats med anledning av Bolagets erbjudande om teckning av aktier i International Gaming Systems AB (publ), ("IGS" eller "Bolaget") org.nr 556723–1518.

De siffror som redovisas i Memorandumet har, i vissa fall, avrundats och därför summerar inte nödvändigtvis tabellerna i Memorandumet. Samtliga finansiella siffror i kapitlet "Finansiell information" är i brittiska pund ("GBP eller £") om inget annat anges.

En investering i aktier är förenad med vissa risker (se avsnittet "Riskfaktorer"). När investerare fattar ett investeringsbeslut måste de förlita sig på sin egen bedömning av Bolaget och detta memorandum, inklusive föreliggande sakförhållanden och risker. Inför ett investeringsbeslut bör potentiella investerare anlita sina egna professionella rådgivare samt noga utvärdera och överväga investeringsbeslutet.

Framtidsinriktad information

De uttalanden av framåtriktad karaktär som finns i Memorandumet återspeglar Bolagets aktuella syn på framtida händelser samt finansiell och operativ utveckling och gäller vid tidpunkten för offentliggörande av Memorandumet. Även om Bolaget anser att förväntningarna som beskrivs i sådana framtidsinriktade uttalanden är rimliga, finns det ingen garanti för att denna framtidsinriktade information förverkligas eller visar sig vara korrekt. Framtidsinriktad information är alltid förenad med osäkerhet eftersom den avser och är beroende av omständigheter utanför Bolagets direkta och indirekta kontroll. Presumtiva investerare uppmanas därför att ta del av den samlade informationen i Memorandumet beaktat att framtida resultat och utveckling kan skilja sig väsentligt från styrelsens förväntningar. Någon försäkran att bedömningar som görs i Memorandumet avseende framtida förhållanden kommer att realiseras lämnas därför inte, vare sig uttryckligen eller underförstått. Bolaget gör heller inga utfästelser om att offentligt uppdatera och/eller revidera framåtriktade uttalanden

till följd av ny information, framtida händelser eller annat utöver vad som krävs enligt lag eller andra föreskrifter.

Information från tredje part

Memorandumet innehåller information som har hämtats från tredje part. All sådan information har återgivits korrekt. Även om Bolaget anser att dessa källor är tillförlitliga har ingen oberoende verifiering gjorts, varför riktigheten eller fullständigheten i informationen inte kan garanteras. Såvitt Bolaget känner till och kan försäkra genom jämförelse med annan information som offentliggjorts av tredje part varifrån informationen hämtats, har dock inga uppgifter utelämnats på ett sätt som skulle göra den återgivna informationen felaktig eller missvisande.

Svensk rätt

Svensk rätt är exklusivt tillämplig på Memorandumet inklusive till Memorandumet hörande handlingar. Tvist med anledning av Erbjudandet, innehållet i Memorandumet eller därmed sammanhängande rättsförhållanden ska avgöras av svensk domstol exklusivt.

Definitioner och förklaringar

Bolaget, Koncernen eller International Gaming Systems eller IGS – International Gaming Systems AB (publ), organisationsnummer 556723–1518.

Memorandum – avser detta Investeringsmemorandum

Erbjudandet – avser inbjudan till allmänheten att teckna aktier i International Gaming Systems AB (publ)

Styrelsen – avser styrelsen i International Gaming Systems AB (publ)

EBIT – avser vinst före räntor och skatt

EBITDA – avser vinst före räntor, skatt, avskrivningar och amorteringar

Euroclear – avser Euroclear Sweden AB

Special Purpose Vehicles (SPV) – Enhet som är limiterad till en specifik uppgift, strukturen sänker ekonomisk risk för moderbolaget

Utility token – Krypto token som fyller ett specifikt syfte inom ett ekosystem, exempelvis som valuta.

INNEHÅLL

Erbjudandet i sammandrag	4
Motiv till nyemissionen.....	5
Tre anledningar att investera i IGS	6
Kort om IGS	8
VD har ordet	10
IGS bakgrund.....	13
Verksamhetsbeskrivning	16
Koncern och SPV	19
Pipeline.....	22
E-sport marknad	25
Finansiell information.....	30
Värdering	34
Styrelse IGS.....	37
Ledande befattningshavare.....	39
Legala frågor och kompletterande information	42
Aktien, aktieägare och aktiekapital.....	45
Riskfaktorer	47
Kontakter.....	54

ERBJUDANDET I SAMMANDRAG

Antal aktier innan emission: 12 124 301

Antal aktier i erbjudandet: 1 250 000

Emissionsvolym: 15 MSEK

Pris per aktie: 12 SEK

Lägsta post: 500 aktier

Värdering Pre-Money: 145 491 612 SEK

Värdering Post-Money: 160 491 612 SEK

Teckningsperiod: 16 maj – 4 juni 2022

Börsnotering: Q2/Q3 på AIM
Alternative Investment Market, en alternativ marknad som ägs av London Stock Exchange (LSE)



**Scanna mig för
att teckna aktier
i International
Gaming Systems**

MOTIV TILL NYEMISSIONEN

Enligt styrelsens uppfattning kräver Bolagets strategi i viss utsträckning externa investeringar för att finansiera den nuvarande och framtida verksamheten. Av denna anledning offentliggör IGS detta emissionserbjudande där målet är att resa 15 MSEK. I samband med emissionen erbjuder man investerare en investeringsmöjlighet inför den planerade noteringen på AIM i England. Den strategiska planen är att använda sin nuvarande mediebroadcasting-plattform och tjänsterna inom professionell e-sport för att växa sig in i de omåttligt populära och lukrativa delsegmenten; NFT, mobilspel, skins med mera. IGS vill vara en kreativ och ledande aktör inom e-sport och gamingsegmenten och en betydelsefull partner i branschen.

Distribution av emissionslikviden

- ◆ 50 % investeringar i ny teknik som återfinns inom befintliga dotterbolag
- ◆ 50 % finansiering av förvärv

Noteringsprocess

IGS har anlitat Bristol York, en ledande Corporate Finance byrå, som rådgivare inför noteringen som planeras att äga rum mot slutet av det andra kvartalet 2022. Listningen planeras att ske genom ett omvänt förvärv på Alternative Investment Market (AIM), en MTF som ägs av Londonbörsen (LSE).



TRE ANLEDNINGAR ATT INVESTERA I IGS

1. Värdering

Bristol York, en Londonbaserad Corporate Finance byrå har accepterat en värdering på IGS som uppgår till cirka 14,8 MGBP – cirka 183 MSEK, genom en diskonterad kassaflödesanalys (DCF) med 30 % diskonteringsränta (se "Värdering"). Utifrån en relativvärdering uppgår värdet av IGS till 52,4 MGBP, ca 650 MSEK. Investerare erbjuds att teckna aktier till en värdering uppgående till drygt 145 MSEK vilket motsvarar en rabatt om drygt 20 % i relation till värderingen som genererades av DCF:en.

2. Kvalificerad internationell ledning

Ledning och styrelse har ett långt förflutet inom de sektorer som IGS fokuserar på och har värdefull erfarenhet som kommer föra Bolaget i rätt riktning (se "Styrelse och Ledande befattningshavare"). Samtliga ledande befattningshavare besitter spetskompetens inom e-sport och gaming, något som tillåter IGS att ta strategiska beslut som ligger rätt i tiden och som kommer gynna Bolaget på kort- och lång sikt. Kompetensen ökar sannolikheten att Bolaget ingår i värdeskapande partnerskap samt att framtida förvärv kommer främja Koncernens omsättnings- och vinsttillväxt genom organisatoriska och ekonomiska synergi-

effekter. Slutligen har de även en gedigen erfarenhet av att monetarisera på befintliga tillgångar och projekt. Således står Bolaget på en stark grund inför den tillväxtresa som väntar kommande år.

3. Starka IP-rättigheter och partnerskap

IGS äger starka IP-rättigheter och i kombination med starka befintliga partneravtal så finns det potential att ta väsentliga marknadsandelar på nyckelmarknader. Idag har IGS samarbeten med några av de största fotbollsklubbarna i världen sett till antalet supportrar genom sitt helägda dotterbolag, Enabledware Ltd som förvärvades under Q3 2021. Förvärvet skapar stora affärsmöjligheter inom e-sport och gamingseg-

mentet genom att implementera deras expertis inom broadcasting. Enabledware Ltd har en gedigen historia inom sportvärlden och har investerat intensivt i media och produktion för att maximera försäljning för sina kunder som PSG, Fulham och Leicester. Genom att ingå i IGS-koncernen kan Enabledware investera i nya lönsamma projekt. Under 2021 signerades ett femårigt licensavtal med Besiktas Esports och idag driver IGS den operationella verksamheten i sin helhet. Detta är värdeskapande eftersom det redan är ett välkänt internationellt varumärke, exempelvis har fotbollsklubben över hundra miljoner supportrar globalt. Under 2022 ska IGS rulla ut sju nya e-sportlag och målet är att Besiktas Esports ska bli en av de största aktörerna inom e-sportscenen.



KORT OM IGS

IGS bedriver sin operationella verksamhet i Sverige och England. I Sverige drivs den operationella verksamheten genom det helägda dotterbolaget Prostaker Esports Ventures och i England via IGS Consulting Ltd. Att stå på två geografiska marknader gör det möjligt att ta vara på den megatrend som e-sport och gaming de facto är. Sektorerna har under de senaste åren påvisat en stark underliggande tillväxt och prognoserna ser starka ut framgent, mycket tack vare den intensifierade digitaliseringen som sker globalt i kombination med att mer riskkapital har placerats i tron om att dessa marknader är en del av framtiden.

Från att ha haft ett historiskt fokus på lotterispel och andra relaterade tjänster så har IGS utvecklats till en transformativ tjänsteleverantör inom segmenten e-sport och gaming. Genom det unika säljerbjudandet (USP) som fokuserar på att skapa en Communityplattform där en e-sportupplevelse bortom den traditionella erbjuds. Genom att erbjuda tilläggstjänster på plattformen kan Bolaget skapa ett diversifierat intäktsflöde samtidigt som en rad olika affärsmöjligheter uppstår. Den unika positionen tillåter IGS att implementera populära och lukrativa koncept som NFT:s, P2P-kryptogaming, mobilspel, lotteritävlingar, skins och

merch. USP:en involverar att utnyttja blockkedjeteknik för att möjliggöra genomförandet av transparenta transaktioner med utility tokens som incitament och valuta för att i slutändan engagera användaren ytterligare. Detta tillvägagångssätt skapar en unik cocktailblandning som består av skräddarsydda tjänster, vilket skapar mervärde för de som engagerar sig på plattformen. Utöver detta skapas även möjligheter till intäktsgenerering för Bolagets partners vilket ger ytterligare förhandlingsstyrka. IGS kommer ses som en konkurrent men även som en attraktiv samarbetspartner.

Trenden för e-sport och gaming är positiv och många aktörer har genomfört strategiska satsningar i form av investeringar och har därav ökat exponering mot branschen i helhet.

Hur skall IGS lyckas inom e-sport när så många investerare och företag redan gjort stora satsningar inom sektorn? Den väsentliga skillnaden är att många aktörer tror att e-sport är ett revolutionerande nytt koncept som kräver ett uppbyggande från grunden. IGS förstår att principerna för ett framgångsrikt e-sportkoncept till viss del kan bygga på redan utvecklade teknologiska lösningar, därav kan Bolaget gynnas av att tillämpa framgångsrik erfarenhet från redan utforskade områden. På ett liknande sätt som rock and roll-musikens rötter existerar i jazz så utvecklas tekniska lösningar genom sig självt.

En viktig del av strategin är att ingå partnerskap med eller förvärva företag som redan uppnått lönsamhet men som saknar möjligheten att skala ytterligare med interna resurser. IGS har skapat grunden för en e-sportgemenskap som kommer att generera omsättnings- och vinsttillväxt parallellt genom att ingå samarbeten med partners som har stabila kassaflöden genom befintliga användarbaser, men som saknar intäktsgenereringsverktyg för att bli ännu lönsammare. Genom detta tillvägagångssätt skapas balansen mellan låga

kundanskaffningskostnader ("CAC"), höga KPI:er och intäkt per användare ("RPU"), för att spåra och skala upp verksamheten så en naturlig marginalexpansion kan ta fart.

Att följa strategin från starten gör att IGS har en stark tro om att kunna uppnå en tillväxttakt som gör verksamheten tillräckligt effektiv för att bli en betydande aktör inom branschen under de kommande åren. När strategin blommar ut i sin helhet beräknas affärsmöjligheterna vara många. Bolaget kommer primärt ingå partnerskap som bidrar till ökad försäljning men har även ett intresse för partners som bidrar till ökad kostnadskontroll. Man ser sig själv som en förvärvspartner för krisdrabbade företag som behöver en omställning som enklast sker genom att dela med sig av IGS tillgångar – både i form av ledarskap och Communityplattformen. Många bolag känner sig bekväma med att driva den operationella verksamheten på ett liknande sätt som man gjort historiskt. Det kan vara ett vinnande koncept "att utföra på det sätt som vi är bäst på", dock kan det vara riskabelt att applicera detta tillvägagångssätt på marknader som är snabbväxande och dynamiska. IGS kommer se till att dessa bolag fortsätter utvecklas genom partnerskap som öppnar upp för nya möjligheter som kan resultera i ökad skalbarhet.



VD HAR ORDET

IGS har mognat som bolag och är redo att ta sig an de marknaderna som vi strategiskt valt att fokusera på. Idag återfinns fem bolag i Koncernen och tanken är att vidga Koncernen ytterligare i mål om att skapa fler ekonomiska och organisatoriska synergieffekter. Vi har en målsättning om att ingå fler partnerskap med relevanta aktörer som möjliggör för ökad kostnads-kontroll och en breddad marginal-expansion.

Vi har under 2021 genomfört en lansering av vår egenutvecklade Communityplattform i form av en betaversion. Lanseringen har bidragit till processen om att genomföra en fullskalig lansering i England under 2022 där användarna på plattformen kommer kunna ta del av en spännande blandning bestående av gaming- och e-sporttjänster. Vårt mål är att skapa ett ekosystem som består av ett tjänsteutbud som är skräddarsytt för användarna samtidigt som IGS har möjlighet att monetarisera på plattformen i en hög utsträckning. Under 2021 tog vi många steg i rätt riktning och byggandet av ekosystemet har givit oss ett stort självförtroende i det vi gör. Vi har tydliga strategier framgent som kommer att föra oss närmare våra del- och långsiktiga mål, något som motiverar mig och driver Bolaget framåt.

Under Q3 i fjol förvärvades Enabledware Limited, ett privatägt Londonbaserat broadcastingbolag. Verksamheten är

lönsam och kassaflödespositiv, tillsammans med IGS kommer verksamheten att expandera till e-sportsmarknaden och bygga nya pålitliga intäktsströmmar genom ett brett erbjudande av tilläggs-tjänster. Enabledware Limited passar perfekt i Koncernen och det finns tydliga synergieffekter som på ett effektivt sätt kommer kunna realiseras. Utöver förvärvet är vi även i slutfasen av att ingå ett sponsorsamarbete med en välbelönad "money transfer-plattform" som kan vidarefinansiera utförandet av våra aktiviteter på ett sätt som tillåter oss att engagera exempelvis fotbollssupportrar i e-sportsvärlden. Besiktas Esports som vi kontrollerar genom ett femårigt licensavtal kommer att vara den första organisationen som lanserar sin första Communityplattform med inriktning på e-sport. Detta genomförande har i syfte att väcka intresse hos alla som associerar sig med den välkända sportklubben. På Communityplattformen kommer "utility tokens" att lanseras, något som användarna kommer tjäna ihop genom att engagera sig på plattformen. Dessa tokens kan sedan användas till att köpa exempelvis NFTs, merch, CS:GO-skins och andra gamingtjänster direkt i plattformen.

Många pusselbitar har fallit på plats och våra projekt går enligt plan, detta har gjort att vi nu siktar på en marknadsnotering tidigt under tredje kvartalet 2022.

Vi har anlitat Bristol York, en Londonbaserad Corporate Finance byrå som agerar rådgivare i noteringsprocessen. IGS har sedan slutet av 2021 fört diskussioner med ett bolag på AIM där målsättningen är att noteras genom ett omvänt förvärv. Bolaget kommer i många hänseenden att gynnas av ett marknadsnoterat klimat. Först och främst, varumärkesbyggande som kommer bidra i internationaliseringen av IGS.

Slutligen har vi en intressant förvärvs-pipeline som består av bolag inom gaming, e-sport, lotteri och broadcasting. Ett marknadsnoterat bolag innebär ett flexiblare tillvägagångssätt när det kommer till de planerade förvärvsaktiviteterna, något som vi kommer dra stor vinning av i termer av tillväxt och skalbarhet.

Vi står inför spännande tider och jag vill passa på att hälsa dig varmt välkommen till en stimulerande och skalbar tillväxtresa där möjligheterna är så stora som vi gör dem till. Vi är redo att ta oss an marknaden i en större utsträckning och med många affärsmöjligheter i pipen så ser jag fram emot att skapa ett stort aktieägarvärde tillsammans med en kompetent styrelse- och lednings-grupp!

Anders Holmstedt
VD International Gaming Systems
Maj 2022





IGS BAKGRUND

IGS etablerades som en aktör inom lotteri och speltjänster och erhåller än idag värdefulla IP-rättigheter inom dessa segment. Konceptet Bingolotto är ett av de mest välkända lotterikonceptet i världen och IGS äger dessa rättigheter i hela världen, exklusive Sverige. Förutom att erbjuda spellicenser för Bingolotto runt om i världen, utvecklar, underhåller och samskapar Bolaget tjänster inom ramen för lotterier och spel för att popularisera Bingolottokonceptet. Detta gör det möjligt för skapande av nya spel och lotteriformat på begäran där syftet är att kundanpassa efter det som efterfrågas. Tack vare över 30 års erfarenhet med strategiska, operationella och finansiella partners så har IGS kapaciteten att utveckla nya spelformat som bidrar till ett förhöjt underhållningsvärde.

Utvecklingen av IGS ekosystem började med ett brinnande intresse för både e-sport och gaming under 2019. Ekosystemet består av olika tjänsteerbjudanden inom gaming som får användarna att engagera sig i tävlingar, delta på digitala event och investera i NFT:s med utility tokens. Det nya fokuset möjliggör för att bygga vidare på den befintliga expertisen inom lotteri och spel. Intresset växte snabbt till en tro om att speltjänster inom ett ekosystem kan representera en separat, men integrerad linje av olika lukrativa intäktsflöden. De viktigaste

byggstenarna för den nya satsningen var branschkopplingar och den höga kunskapsnivån hos ägarna och högsta ledningen.

Besiktas JK

I början av 2020 säkrade IGS e-sports franchisen "Besiktas JK" – en internationell sportklubb med säte i Istanbul, Turkiet. Sportklubben är mest igenkänd tack vare sin framgångsrika fotbollsklubb som har över 100 miljoner supportrar globalt men även en berikad



sporthistoria. Ett helägt SPV-bolag vid namnet Besiktas Esports grundades med syftet att fånga e-sporttrends och för att skapa nya intäktsflöden som byggdes på det redan starka varumärket. Besiktas har en respektfull historik som fotbollsklubb och nu är de även en av de internationella sportklubbarna som tar sig in i e-sportbranschen. De har byggt upp ett starkt varumärke tack vare de lyckade aktiviteterna inom fotbolls-världen och genom den nya satsning- en breddar de varumärket ytterligare. Besiktas Esports hade i princip utvecklats till en redan vinstdrivande verksamhet, IGS kunde komma över licenserna till en attraktiv prislapp samtidigt som det var en perfekt väg in på e-sportsmarknaden för IGS del.

Communityplattform

Högsta prioritet är att skapa affärsmöjligheter som gynnar varumärket och SPV:ets omsättningstillväxt. Att skapa en Communityplattform med en tydlig inriktning på e-sport och gaming som är anpassningsbar för andra e-sportgemenskaper är målet. Syftet med plattformen är att den skall vara skalbar i den bemärkelsen att den utformas till en mall som gör att andra aktörer kan integreras på ett kostnadseffektivt sätt, exempelvis andra e-sportlag. Att göra det enkelt för andra e-sportlag att ansluta sig är av vikt då det bidrar till inströmning av nya användare. En expansion av användar-

basen möjliggör för större omsättningsvolym eftersom fler gamingtjänster säljs. IGS har gjort stora framsteg genom lanseringen av betaversionen under Q4 2021 och hittills ligger utvecklingsplanerna intakt.

Besiktas Esports opererar på ett smidigt sätt och IGS har därav tagit beslutet att monetarisera plattformen genom att skapa spellotteriprodukter som initialt riktas mot Besiktas breda supportergrupp. Inom kort tid kommer detta spellotterikoncept att riktas mot andra e-sportsverksamheter för att skapa väsentlig volym.

IGS började aktivt engagera sig i en lanseringsplan av konceptet i England i målet om att expandera geografiskt för att nå fler kunder. Betaversionen av Besiktas Esports lanserades under hösten 2021 och nu är det aktuellt att integrera mobilspel i plattformen men även andra koncept såsom NFT:s och utility tokens som valuta för att konsumera tjänster på plattformen. Nästa fas kräver en medieplattform som kan livesända lotteritjänsterna, spelen och annat underhåll, detta steg ledde naturligt till att Enabledware förvärvades.

En lyckad beta-lansering av communityplattformen har öppnat upp för helt nya intäktsströmmar som bör återspeglas i Bolagets värdering. Nästa steg i processen var att identifiera en medie- och streamingplattform som på ett sömlöst tillvägagångssätt kan leverera dessa tjänster.

Enabledware Limited

Under Q3 2021 förvärvades Enabledware Limited, ett medie- och streamingföretag som har produktanläggningar med stora internationella kunder. I kundportföljen återfinns internationella fotbollsklubbar som Paris Saint-Germain FC, Leicester City FC, Besiktas JK och Fulham FC. Enabledware äger även 100 procent av Venueplattformen som fortsatt kommer att förse Enabledware med teknologiska lösningar för livestreaming och sändning.

Bingolotto

IGS har överfört de brittiska rättigheterna för Bingolotto i en konfidentiell affär som tillåter IGS att använda lotteritillgångarna och spelrättigheterna i sin brittiska verksamhet, IGS Consulting. Denna spelbas kommer agera språngbräda för att utveckla icke e-sportrelaterade tävlingar och spel som bidrar till ett ökat kunderbjudande över tid i mål om att främja verksamhetens intjäningsförmåga.

Testprojekt CS:GO skins

IGS har finansierat ett projekt som ska erbjuda en tjänst som möjliggör för användarna att byta CS:GO skins med varandra på Communityplattformen.

Skins är en kosmetisk tillgång i digital form som återfinns i en stor variation av dator- och mobilspel. CS:GO är det datorspel där handeln med skins är störst, specifikt genom tredjepartsaktörer. Först och främst har användarna möjligheten att sälja/köpa/byta skins via Steams plattform. Men under de senaste åren har tredjepartsleverantörer som exempelvis CS money börjat konkurrera med Steam.

IGS ska lansera sin egen plattform och Bolaget bedömer att det finns goda förutsättning för att monetarisera på konceptet. Intäkterna genereras huvudsakligen genom courtage som uppstår vid avslutade handelsaffärer samt plattformsavgifter. Det som hittills har genomförts är att studera handelsvolymen av denna bytesplattform samt vilka slags intäkter som kan inbringas. Slutligen har det varit en viktig process som har genererat betydelsefulla insikter som ger förståelse för hur plattformen skall operera.

Vart och ett av initiativen ovan var fristående SPV:er, IGS kortsiktiga mål att integrera dessa projekt på ett sätt som skapar en lönsam helhetslösning, inte endast för Besiktas Esports utan även för andra internationella klubbar som söker efter en vändpunkt och som vill monetarisera på sina redan befintliga tillgångar, exempelvis på varumärket.



VERKSAMHETS- BESKRIVNING

Verksamhetens huvudsakliga strategi är att skapa ett ekosystem av företagsägda, fristående, Special Purpose Vehicles ("SPVs") som utnyttjar varandra för att realisera individuell och kollektiv lönsamhet. Strategin resulterar i ett diversifierat intäktsflöde, IGS eliminerar således risk i den bemärkelsen att verksamheten inte behöver förlita sig på ett enda intäktsflöde.

De viktigaste delarna i strategin är:

- ◆ Identifiera de mest lönsamma sektorerna inom lotteri och e-sport
- ◆ Närma sig varje sektor i följande prioritet: förvärv, partnerskap, tredjepartslösning samt intern lösning. Nyckeln är att förstå alternativkostnaden vid varje beslut och säkerställa att det maximala värdet realiseras
- ◆ Investera i målsektorer som snabbt kan vara lönsamma på en fristående SPV-basis eller investera i teknik som snabbt kan bli lönsamma inom ekosystemets SPV:er
- ◆ Slutligen, etablera investeringar eller partnerskap som påskyndar verksamhetens skalbarhet.

Operativa mål 2022–2026

- ◆ Spellicenser: En licens per år
- ◆ Antal nya projekt: Ett nytt projekt per år
- ◆ Support och rådgivning: Ett nytt projekt vartannat år.

Sport och E-sport

IGS ser inte antalet nya e-sportföretag som en ökad konkurrens vilket det naturliga borde vara, i stället ser Bolaget det som en möjlighet att växa vidare genom en fokuserad triage av e-sport-ekosystemets möjligheter. Syftet är att skapa ett starkt incitament hos globala aktörer som driver e-sportverksamheter

att integreras i ekosystemet. Det kan exempelvis vara internationella fotbollsklubbar som befinner sig i en tidig lanseeringsfas av en egen e-sportverksamhet. På grund av att en variation av tjänster kan erbjudas kring e-sport så blir IGS än mer diversifierat.

Tjänster som ingår i Communityplattformen

- ◆ Ägarskap för professionellt Esportlag
- ◆ Lotteri/Mobilspel
- ◆ Media Broadcasting / Content
- ◆ Crypto coins
- ◆ NFT
- ◆ Skins

Genom att äga internationella professionella E-sportlag via långvarande licensavtal så uppstår en rad möjligheter. E-sportbranschen har sett en stor tillväxt och andelen supportrar och fans har ökat signifikant under de senaste 20 åren. IGS anser att det bästa tillvägagångssättet är att utveckla en Communityplattform som är öppet för alla. På plattformen kan användaren ta del av underhållningstjänster i olika former, exempelvis höjdpunkter från sina favoritlag, följa livesändningar, delta i lotteritävlingar som arrangeras kontinuerligt och spela mobilspel. Användaren kan även tjäna ihop utility tokens genom att kommentera, gilla och dela inlägg som publiceras på plattformen. Dessa tokens kan sedan användas för att köpa digitala konstverk som IGS produktionsbolag

ställer ut, NFT:s kommer finnas till salu och kommer så småningom vara tillgängliga för byteshandel genom blockkedjeteknik.

Genom ägarskapet av Enabledware Ltd så kommer plattformen att kunna marknadsföras på fotbollsarenorna samtidigt som det finns möjligheter till att förvärva ytterligare e-sportlag. Enabledware levererar IPTV- och skyltningslösningar åt internationella fotbollsklubbar, här finns det stora möjligheter till att marknadsföra fotbollsklubbens e-sportverksamhet samt IGS egna communityplattform. Enabledware kommer även fungera som en värdefull tillgång för IGS övriga projekt, exempelvis event som e-sporttävlingar.

Framtidens blockkedje- baserade teknik

Idag för IGS diskussioner med en leverantör som erbjuder blockkedjebaserade teknik som gör det möjligt för transaktioner av NFT:s och utility coins. Syftet är att öka engagemanget hos användarna som bidrar till ökade intäktsmöjligheter genom detta tjänsteerbjudande. Att äga blockkedjor är vitalt eftersom det tillåter IGS att säkra integriteten för de transaktioner som plattformens användare genomför, det säkerställer även att inga skandaler såsom "rug-pulls" är möjliga att utföra. I slutändan bidrar blockkedjetekniken till ökad legitimitet för handeln med NFT:s och token.



Slutligen kommer det vara möjligt för användare att köpa, sälja och byta CS:GO-skins med varandra på ett liknande sätt som andra tredjepartsaktörer opererar på idag. Alla erbjudanden utgör tillsammans ett brett och attraktivt tjänsteutbud, detta ökar sannolikheten för att plattformen skapar mervärde för användarna på ett eller annat sätt vilket gynnar Bolagets intjäningsförmåga.

Lotteritjänster

IGS riktar sig mot lotteri- och spelbolag som är i behov av att lansera nya spel. Det kan vara statliga monopol eller fristående privata företag. Det finns en ständig efterfrågan på nya spel och produkter eftersom det engagerar den befintliga användarbasen samt att det skapar intresse hos nya användare. Alla spelbolag behöver nya lösningar för att behålla eller öka sin marknadsandel för att fortsatt vara en relevant aktör.

IGS kan licensiera sina format till välgörenhetsorganisationer, sportorganisationer och ideella organisationer som hanterar spelet själva eller som samarbetar med en lokal lotterioperatör. Branschen möter ständigt ökad konkurrens och behöver därför presentera nya och innovativa sätt för att främja tillväxt.

Ett framgångsrikt lotterispel har potential att generera förutsägbara och pålitliga långsiktiga finansieringskällor med den extra fördelen att den ökar organisationens varumärkesmedvetenhet.

Licensiera spelformat

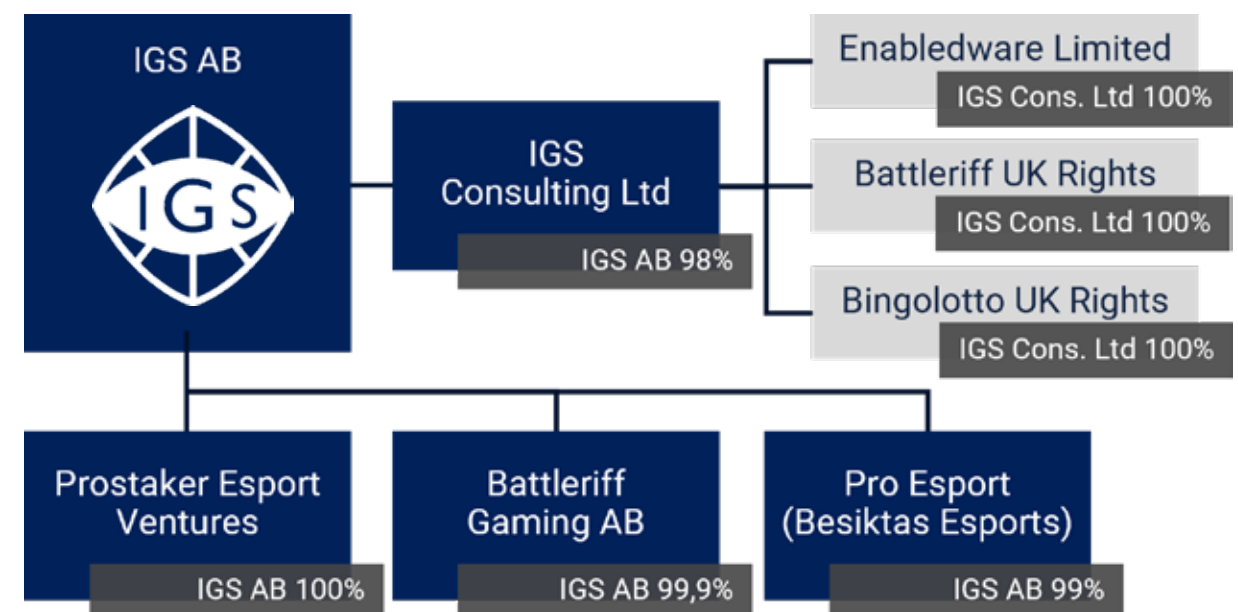
Slutligen kan IGS licensiera sina spelformat till medieföretag som, på grund av sin juridiska status, kan driva spelen självständigt eller i samarbete med andra lokala intressenter. Ett nytt lotteri skapar nyfikenhet för både befintlig och bredare publik samtidigt som medieföretag ger sina annonsörer större räckvidd.

KONCERN OCH SPV

International Gaming Systems AB

IGS AB är ett svenskt publikt aktiebolag och innehar konvertibler med rättighet att ta över ägandet av IGS Consulting Ltd som idag är ett engelskt privatägt bolag.

I samband med noteringen av IGS AB som enligt plan kommer ske i början av Q3 2022 så kommer skulden att konverteras till aktier och IGS AB kontrollerar då alla relevanta bolag.



Prostaker Esports Ventures

Varumärket som startade resan mot ett nytt fokus inom e-sport. Det var bland annat via detta bolag som investeringarna gjordes i Besiktas Esports. Idag fyller verksamheten en viktig funktion i Koncernen då enheten möjliggör för effektiv drift i Sverige.

Sedan Battleriff Gaming förvärvades så har IGS planer på att fusionera de två bolagen. Vid sammanslagningen kommer en breddad plattform att erbjudas i Sverige.

ProSport Besiktas Esports

Ägs genom ett femårigt licensavtal som initierades under Q1 2021. IGS driver den operationella verksamheten och har under det senaste året genomfört en lyckad betalansering av e-sportverksamheten på Communityplattformen.

Under Q4 2021 lanserades även ett nytt merch som supportrar globalt visade intresse för. Framgent kommer IGS rulla ut sju nya e-sportlag inom datorspelen FIFA, League of Legends, PUBG och NBA2K. Sponsringsavtal har ingåtts med Rampage som bistår med IT-hårdvaror och även Maximum Bank som bistår med finansiella tjänster.

Battleriff Gaming AB

Ett svenskt bolag som IGS förvärvade under slutet av 2021. Battleriff har idag en färdig plattform där det arrangeras speltävlingar inom Starcraft, Hearthstone och Rocket League för att nämna några. Rättigheterna till plattformen överfördes till IGS Consulting Ltd i samband med förvärvet för att initiera en större expansion av e-sporterbjudandet.

Under 2022 kommer spel- och tävlingsevent att presenteras på plattformen med IGS gemenskaper men även med dess externa partners kontakter. På plattformen kommer även NFT, priser och streamingtjänster att integreras för att skapa ett unikt helhetserbjudande. Strategin är att skapa intresse genom att organisera mindre och större spelturneringar, sedan skapar IGS intäktskällor genom sidoerbjudanden. Slutligen planerar man att använda plattformens räckvidd till sin fördel genom att skapa underordnade företag som exempelvis e-sports Academy.

Enabledware Limited Ltd

Levererar en fullskalig IPTV-lösning, en kvalitativ lösning för digital skyltning, sändningar och produktionstjänster som täcker alla behov vid olika medieprojekt. Tjänsterna erbjuds genom en internetbaserad lösning "Venue" som samlar in allt digitalt innehåll och automatiserar dataflöden som gör det möjligt för användaren att enkelt ladda upp och visa medieinnehållet direkt vid olika slutpunkter. Den innovativa tekniken har utvecklats i över 15 år. Medieplattformen för IGS in på vägen mot en lönsam medieproduktion samt livesändningskanal som nischer sig mot e-sportsevent. Enabledware har byggt upp en plattform som tidigare använts för att livesända fotbollsmatcher för världskända fotbollsklubbar, sända golftävlingen British Open samt åt det Brittiska Parlamentet.

Framgent kommer investeringar ske i nya projekt med de nuvarande kunderna samtidigt som plattformen skall användas för att utvärdera olika projekts möjligheter till monetarisering av IGS tillgångar. Under 2022 planerar IGS att

integrera Enabledwares tjänster i en av världens största fotbollsligor genom ett partnerskap. Utöver detta projekt har IGS planer om att samordna Enabledware i parallella projekt. IGS tror att genomförandet av dessa projekt kommer att öka Bolagets värde eftersom Enabledware kan få IGS att synas utåt via exempelvis marknadsföring vid fotbollsarenor och livesändningar av fotbollsmatcher. Målet är att Enabledware skall fungera som en inkörsport för nya användare till communityplattformen där monetariseringen sker.

Rättigheter i Battleriff och BingoLotto

Koncernen är verksam i Sverige men har under de senaste åren identifierat stora affärsmässiga möjligheter i England. Detta har inneburit att rättigheterna och licenserna för både Battleriff och BingoLotto har överförts dit. Det är dotterbolaget, IGS Consulting som äger 100 % av rättigheterna, detta leder till att en helt ny marknad öppnas upp för Koncernen och planen är som sagt att lansera en Communityplattform via IGS Consulting.



PIPELINE

Samarbete med välkänd fotbollsliga

IGS har under en längre period fört diskussioner med en av världens största fotbollsligor. Planen är att ingå ett partnerskap under 2022 där ändamålet är att erbjuda fotbollsligan och dess 70+ fotbollslag en plattform som attraherar och engagerar fotbollssupportrar. Plattformen kommer att publicera nyheter relaterade till fotbollsklubbarna samt höjdpunkter från spelade matcher. Övriga erbjudande kommer att bestå av NFT:s, krypto coins, e-sportstävlingar och andra livsstilstjänster. En fotbollsklubb beräknas att signeras inom kort och kommer bidra med finansiering till IGS lotterιαffär. Efter att den första klubben är signerad så har IGS planer om att signera ytterligare fem partnerskap med övriga engelska klubbar.

P2P Kryptospel och lotteritjänster

IGS för även progressiva diskussioner med ett Englandsbaserat bolag med lotteribaserade tjänster såväl som tjänster inom mobilspel och "Crypto gaming". Ändamålet är att signera ett partneravtal där tjänsterna kommer att integreras i IGS communityplattform. Idag äger IGS Consulting Bingolotto-rättigheterna i England och tillsammans med detta partnerskap kommer möjligheterna till en global expansion att öka då det bidrar till ett attraktivare helhetserbjudande. En ytterligare synergieffekt som Bolaget ser är att utnyttja Enabledwares marknadsföringskanaler för att bygga upp en robust användarbas.

Big 3 Invitational

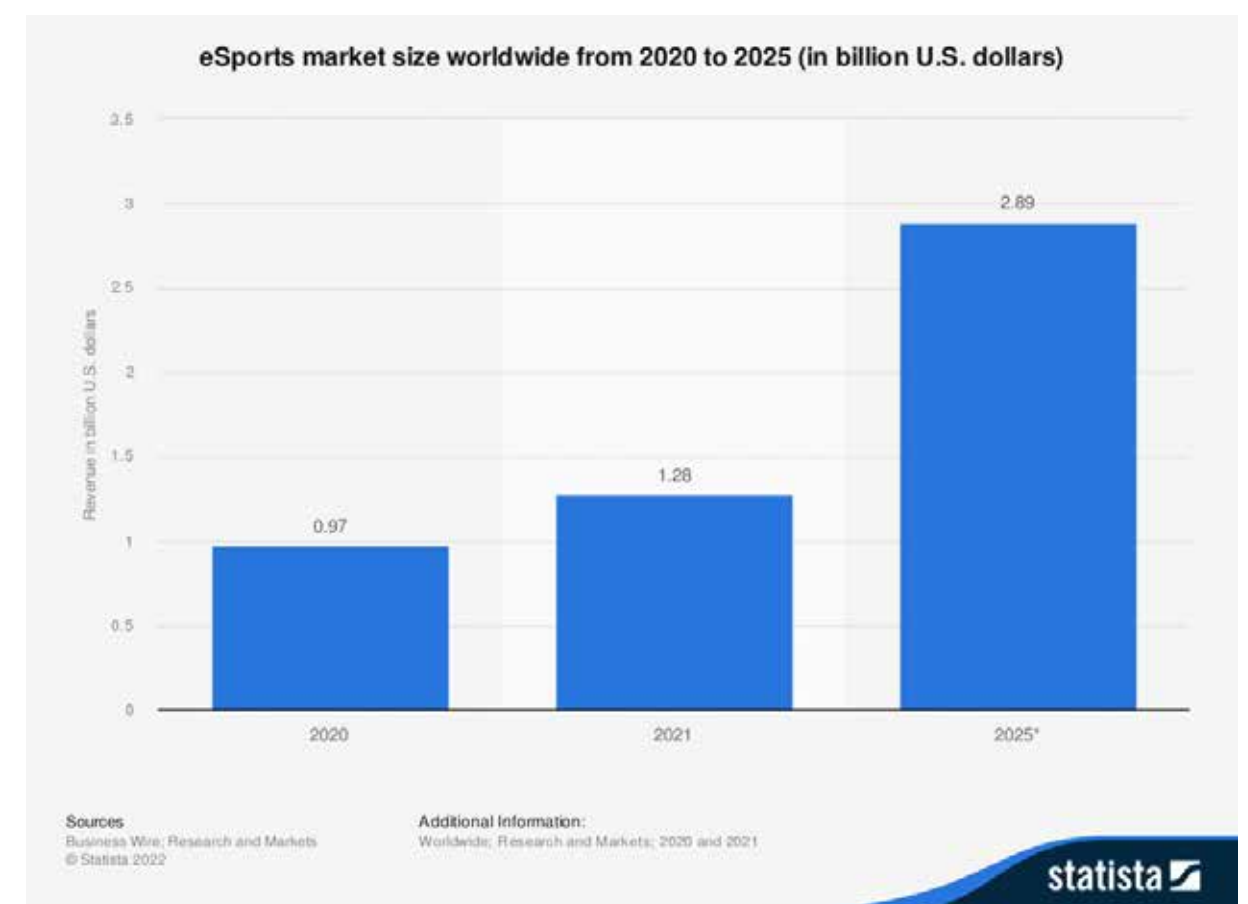
Majoriteten av Turkiets fotbollsintresserade befolkning hejar på fotbollsklubbarna Galatasaray, Fenerbahce eller Besiktas. De tre klubbarna kallas till vardags för "The Big Three" och är mest kända för sin framgångsrika historik i fotbollsvärlden. Idrottsklubbarna är tidiga in på den turkiska e-sportmarknaden som befinner sig i ett tidigt stadie. Under pandemin gynnades branschen som ett resultat av den ökade spelaktiviteten, fler turneringar arrangerades och intresset för spel ökade. IGS siktar på att arrangera en turnering under 2022 genom en turkisk partner där de tre stora klubbarna kommer att delta. Det kommer arrangeras både amatörmässiga och professionella som genererar ett extra engagemang. Med tiden kommer det även etableras tävlingsserier med samtliga lag i Super Lig (Turkish Super League). Seriespelen kommer att ske i tv-spelen FIFA, PUBG Mobile och Valorant.





E-SPORT MARKNAD

Under 2020 uppgick det totala marknadsvärdet till 0,97 miljarder dollar och det totala marknadsvärdet under 2021 estimeras till 1,28 miljarder dollar globalt. År 2025 estimeras marknadsvärdet till 2,89 miljarder dollar, detta skulle innebära en prognostiserad global CAGR på 22,6 % mellan 2021–2025¹.



¹ <https://www.statista.com/statistics/1256162/global-esports-market-size/>

E-sport – en omogen bransch

Trots den optimism som skapas av prognoser finns det skäl till försiktighet. Bara det faktum att fyra miljarder dollar investerades i e-sport under Q1 2021 trots svaga lönsamhetsprognoser på tre års sikt. Av den anledningen förstärks vikten av likviditet och robusta affärsmodeller för att överleva de magra tiderna framåt. Att förlita sig på framtida vinster kräver tålamod. Framtiden för marknaden utvecklas fortfarande i vad som är en darwinistisk marknad – där de starkaste överlever. E-sportbranschen befinner sig i en tidig fas, av den anledningen är konkurrensen hög bland globala aktörer som försöker ta marknadsandelar i ett tidigt stadiet för att sedan monetarisera de på några års sikt.

Lönsamhet och framtida framgångar kommer att utebli för de flesta. Det finns en bestående risk att företag gör felaktiga investeringsbeslut i e-sportens ekosystem, därav är det extra viktigt att ha en robust strategi som tar kommande åren i beaktning. Nya konkurrenter kommer ständigt in på marknaden och den kumulativa investeringen i e-sporten ökar antalet deltagare, kostnader och förväntningar.

Höga värderingar

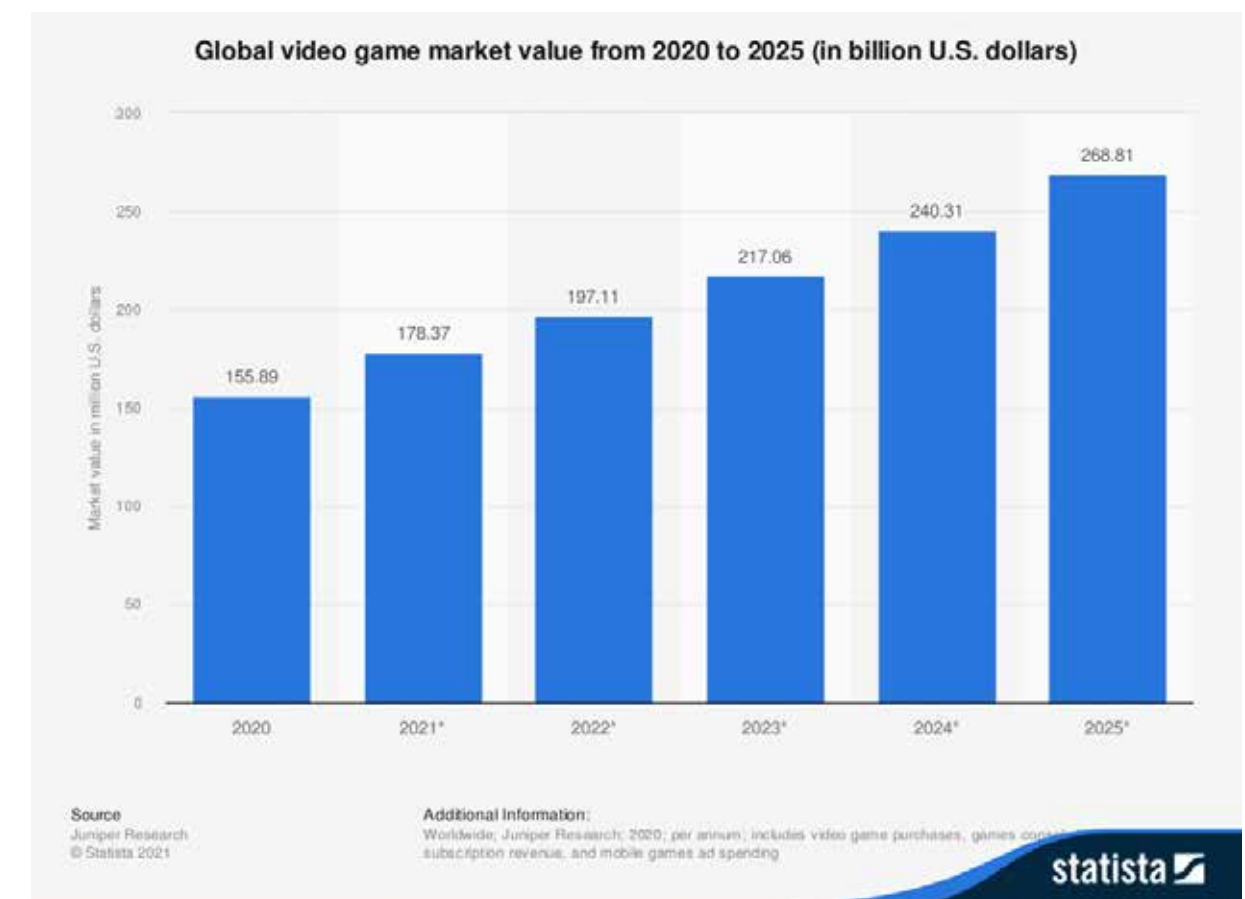
Under 2022 är värderingarna för framgångsrika e-sportföretag fortfarande ofta baserade på försäljningsmultiplar som är större än fem gånger omsättningen. Som i vilken konsumentdriven teknikboom som helst kommer värderingar att svänga från antal användare (första steget) till försäljningsmultiplar (andra steget) och så småningom till vinstmultiplar (tredje steget). I tidiga skeden utan lönsamhet ses användarantal och försäljning som breda indikatorer på sannolik lönsamhet och ju effektivare investeringar som görs i ett företag som frodas i denna utveckling, ju högre avkastning för investeraren – detta är den typiska riskbelöningsjämvikten för spekulativa investeringar.

E-sportsektorn är fortfarande i det försäljningsdrivande steget, men kommer snart att utvecklas till tredje steget av evolutionen där vinstmultiplar sätter prägn. Guild Esports, en brittisk börsnoterad e-sportorganisation (LON: GILD), är ett exempel på ett "framgångsrikt" noterat företag baserat på dess IP, räckvidden för David Beckham – dess största varumärkesambassadör och en betydande aktieägare, samt deras framåtblickande försäljningsprognoser. Vad mer skulle motivera en värdering på över 7 miljoner pund trots förluster 2021

på knappt 12 miljoner pund? När investerarnas förväntningar ökar kommer företag som Guild Esports som hittills varit framgångsrika med att anskaffa kapital och bibehålla en hög värdering ha svårare att ta in ytterligare kapital utan en lönsam affärsmodell och prognos. I ett landskap av ett ekosystem fullt av företag som Guild Esports och många som är mycket mindre "framgångsrika", har IGS skapats för att inte bara överleva utvecklingen av e-sportbranschen, utan också för att frodas på bekostnad av sådana organisationer.

E-sport ökad betydelse

Professionell e-sport beräknas få ökad relevans framgent, idag arrangeras redan stora e-sportevenemang i form av tävlingar där professionella lag kan vinna stora prispengar. Det stigande intresset för esport indikerar på en ökad samhörighet inom hela gamingsegementet vilket är en viktig förutsättning för att industrin ska fortsätta frodas.



<https://www.statista.com/study/39310/video-games/>



Gamingmarknaden

Prognoserna för den globala gamingmarknaden ser fortsatt starka ut. Under två senaste åren har tillströmningen i form av nya användare och nya intäkter påskyndats som ett resultat av de restriktioner som infördes till följd av pandemin. Globalt sett drivs gamingmarknaden främst av mobilspel vilket beror på att en stor andel av befolkningen idag äger en telefon. Många telefoner har idag en hög prestanda vilket tillåter användaren att spela en stor variation av spel. I breda penseldrag drivs spelindustrin av digitaliseringen, exempelvis så har tillgången till internet förbättrats avsevärt på en stor del geografiska platser under de senaste åren. Denna utveckling har öppnat upp för en större marknad som givetvis innebär större möjligheter till monetarisering.



FINANSIELL INFORMATION

Processen att implementera logiken av IGS-strategin i kommersiella affärer och operativa aktiviteter påminner om processen att odla ett Bonsaiträd. Med en djup förståelse för företagets vision så kommer affärsbeslut att tas samt åtgärder som driver Bolaget i en riktning som realiserar verksamhetens mål på kort och lång sikt.

IGS strävar efter ett arbetssätt som karaktäriseras av full effektivitet. Målen för IGS finansiella modell är enkla:

- ◆ Skapa den mest engagerande e-sportgemenskapen genom ett brett utbud av intäktsbara underhållningserbjudanden där professionell e-sport, tävlingar, spel, streaming och gemenskapsevenemang inkluderas
- ◆ Utnyttja hållbara partnerskap och förvärv som en genväg för att uppnå en hög grad av skalbarhet samtidigt som kostnadseffektiviteten träder i full kraft
- ◆ Utnyttja organisatoriska och ekonomiska synergier från lotteritjänsterna, gaming, sport och e-sportsektorn för att bygga en tilltalande Community-

plattform såväl som en stabil och fristående verksamhet

- ◆ Få tillgång till en stor användarbas samt att aktivera nyckelfunktioner som skapar ett mervärde för samtliga användare helt gratis alternativt till ett prisvärt erbjudande via partners
- ◆ Skapa interna lösningar för de luckor som övriga partners inte har resurser till att fylla
- ◆ Använda en Kryptotoken för att vidare engagera, uppmuntra och belöna medlemmar som är aktiva på e-sportplattformen på ett sätt som skapar ett starkt och pålitligt intäktströsk
- ◆ Repetera ovan process på daglig basis.

Genom detta tillvägagångssätt kommer IGS säkerställa att ett konstant fokus läggs på att leverera de bästa möjliga lösningar oavsett källa, användningsområde, storlek eller grad av skalbarhet i stället för kontanter som den ultimata valuta för att förhandla om nya partnerskap. Den stora existerande supportbasen som partners redan innehar möjliggör för IGS att fokusera på bygande av plattformen och lönsamma tjänster för ökat engagemang hos fans medan andra organisationer används för att hålla nere kundförvärvskostnader

("CAC") samtidigt som en stor kundbas rekryteras.

En nyckelfaktor för IGS del är att utföra sina affärsmässiga aktiviteter enligt sina principer som tillåter verksamheten att öka försäljning per användare ("RPU") och överlåta kundförvärvskostnaderna till externa partners. En balans här beräknas öka intäkterna och lönsamheten samtidigt.

IGS Kryptotokens, lotteri- och gaming-tjänster samt onlinetävlingar kommer att skapa ett erbjudande som ingen annan aktör på marknaden kan matcha idag.

Balansräkning prognos 2022-2026, K£

£ Thousands	2022E	2023E	2024E	2025E	2026E
Assets					
Cash	865	1 549	7 038	16 100	27 432
Accounts Receivable	240	722	1 203	1 467	1 647
Merchandise Stock	610	1 844	2 915	4 462	6 829
Assets net Depreciation/Amortization	111	477	411	250	68
Total Assets	1 825	4 592	11 567	22 279	35 976
Liabilities					
Accounts Payable	175	314	408	473	547
Total Liabilities	175	314	408	473	547
Shareholder Equity					
Shares	1 245	1 245	1 245	1 245	1 245
Retained Earnings	405	3 034	9 914	20 561	34 184
Total S/H Equity	1 650	4 279	11 159	21 806	35 429
Total Liabilities & S/H Equity	1 825	4 592	11 567	22 279	35 976



Resultaträkning prognos 2022-2026, K£

£ Thousands	5 Year Total	2022E	2023E	2024E	2025E	2026E
Revenue						
Skins	115 330	3 378	12 247	21 415	30 939	47 351
Media	5 150	600	800	1 000	1 250	1 500
Merchandise	5 121	177	588	1 177	1 524	1 655
Sponsorship	12 985	748	1 644	2 654	3 586	4 353
Advertising Fees	9 375	125	750	1 969	2 969	3 561
Subscription	26 941	372	2 870	6 524	8 276	8 899
Production	322	6	24	52	99	141
Other Income (NFTs, Royalties)	6 162	110	445	1 033	1 915	2 659
Total Fees	181 385	5 516	19 368	35 824	50 558	70 118
COGS						
Merchandising COGS	2 304	80	265	530	686	745
Royalties/Revenue Share	15 525	312	1 727	3 470	4 567	5 448
Production COGS	985	109	148	189	243	295
Skins COGS	103 555	2 972	10 848	19 273	27 845	42 616
Total COGS	122 370	3 473	12 988	23 463	33 341	49 105
Gross Profit	59 016	2 043	6 380	12 362	17 217	21 014
Gross Margin	32,50%	37,00%	32,90%	34,50%	34,10%	30,00%
Administrative Expenses						
Esports Player Wages and Expenses	5 331	706	996	1 100	1 212	1 318
Consulting Fees	3 508	237	583	775	889	1 024
Hosting	878	55	145	194	224	262
Office Rental	254	42	48	53	55	57
Marketing	7 991	260	1 023	1 813	2 254	2 641
Media Production and Other Content	4 080	176	563	904	1 118	1 318
Miscellaneous Operating Expenses	1 600	95	220	347	432	506
Royalty - Esports License	160				77	83
Total Expenses	23 802	1 570	3 577	5 185	6 260	7 208
EBITDA	35 214	473	2 803	7 176	10 957	13 806
Depreciation & Amortization	1 189	184	333	235	257	180
ITDA Expenses	1 189	184	333	235	257	180
Net Income/(Loss)	34 025	289	2 470	6 942	10 699	13 625



VÄRDERING

Bristol York, ett ledande brittiskt företag inom Corporate Finance, har accepterat en värdering på IGS som uppgår till 14,8 miljoner pund, ca 183 MSEK, genom en diskonterad kassaflödesanalys (DCF) med 30 % diskonteringsränta på EBIT-DA-prognoserna ovan.

Med en relativvärdering utifrån Forbes sammanställning av de största e-sport-företagen under 2020, uppgår värdet av IGS till 52,4 miljoner pund, ca 650 MSEK, baserat på den genomsnittliga multiplikatorn på 7,5x intäkterna.

Om marknaden börjar att trenda mer mot vinstmultiplar i stället för försäljningsmultiplar som det argumenteras för i memorandumet eller om IGS inte kan realisera sina prognostiserade intäkter, kan det finnas anledning till att inte värdera IGS till en försäljningsmultipel om 7,5x intäkterna.

Det är av denna anledning som IGS överväger en marknadsnotering för att finansiera eventuella framtida rörelsekapitalbehov, eftersom detta representerar den sannolikt lägsta kapitalkostnaden så länge som IGS fortsätter att utvecklas enligt prognosen:

Ett gap på 15,2 miljoner pund (DCF) vs. 52,4 miljoner pund (peer-värdering) lämnar betydande potential om IGS noteras till en värdering om 15 miljoner pund

Värdering baserad på 30 % diskonteringsränta vs jämförbara företag.

Peer-värdering

Company Owners	Value USD Million	Estimate Revenue USD Million	Multiple: Valuation to Revenue	Revenue from Esports	Fran-chise Teams	Non-franchise Teams
TSM Andy Dinh	\$410	\$45	9,1	5%	1	6
Cloud9 Jack and Paullie Etienne	\$350	\$30	11,7	70%	2	9
Team Liquid aXiomatic Gaming, Victor Goossens, Steve Arhancet	\$310	\$28	11,1	89%	1	9
FaZe Clan Lee Trink, Richard Bengston (FaZe Banks) Thomas Oliveira (FaZe Temperrr) Yousef Abdelfattah (FaZe Apex) Nordan Shat (FaZe Rain)	\$305	\$40	7,6	20%	1	6
100 Thieves Matthew Haag, Drake, Scooter Braun, Dan Gilbert	\$190	\$16	11,9	35%	2	2
Gen.G Esports Kevin Chou, Battery Ventures, Canaan Partners, NEA, Will Smith	\$185	\$14	13,2	75%	3	4
Enthusiast Gaming Enthusiast Gaming	\$180	\$95	1,9	6%	2	4
G2 Esports Carlos Rodriguez Santiago, Jens Hilger	\$175	\$19	9,2	80%	1	7
NRG Esports Andy Miller, Mark Mastrov	\$155	\$20	7,8	25%	1	7
T1 Comcast Spectacor, SK Telecom	\$150	\$15	10,0	60%	1	6
Total	\$2 410	\$322	7,5	47%	15	60
Comparables, Average	\$241,00	\$32,20	7,5	47%	2	6
Comparables, Median	\$187,50	\$24,00	7,8	48%	1	6





STYRELSE IGS

Thomas Glenndahl, född 1946, Styrelseordförande

Thomas är född i Sverige men har utbildat sig i både USA och Europa och har en MBA i internationell marknadsföring från Handelshögskolan i Göteborg. Han har för närvarande sin hemvist i Belgien, Portugal och USA, närmare bestämt Kalifornien.

Karriären började som handelsattaché på Sveriges Handelskammare i Paris, sedan bytte Thomas spår till investment banking vid Barclay i London och slutligen som direktör vid Interstudy i San Francisco. Därefter blev han VD för Sitzma Inc. i San Francisco.

Thomas grundade ASPECT International Language Schools i San Francisco och gjorde sedan en exit 1998 där Sylvan Learning var köparen vid transaktionen.

Sedan 1998 har han verkat som en oberoende investerare och konsult åt en rad olika organisationer. Förutom att sitta i styrelsen för Applied Nanoscience Inc. (USA), är han för närvarande styrelseledamot i olika företag, några som kan nämnas är MCH Telecom (Turkiet); Transnico International Group SA (Belgien); Great Brazil Express (Brasilien); ASPIRE Education (USA); Equity Dynamics; Global Direct Partners (Sverige); Aitellu Technologies (Sverige och USA); SPOKO; FinTech Ventures; och Dual Invest Ltd.





Anders Holmstedt, född 1970, VD och Styrelseledamot

Anders är serieentreprenör och ängel-investerare med över 20 års erfarenhet av att leda börsnoterade- och privata företag. Han är baserad i Sverige med internationell affärlivserfarenhet.

Anders har haft betydande inflöde av affärer som kretsar kring fintech, finansiella tjänster, komplex internetteknik och spel under de senaste två decennierna. Han har bevisat ekonomiskt ledarskap i alla sina uppgifter oavsett omständigheterna, inklusive att göra en exit på NASDAQ.

Han är vd för Equity Dynamics och VD/Partner på Global Direct Partners och kontrollerar en portfölj bestående av personliga investeringar.

Fokus på att göra IGS till en framgång har också varit ett mål som prioriteras högt. Som pappa till en dotter och två söner som dagligen påminner honom om e-sportens popularitet ser Anders enorma möjligheter för investerare inom e-sport och spel.

Jesper Bergqvist, född 1971, Styrelseledamot

Jesper är en erfaren entreprenör med över 20 års erfarenhet som bland annat vd eller ordförande för europeiska organisationer som haft primärt fokus på att skapa värde genom investeringar.

Viktiga höjdpunkter hittills inkluderar bland annat en kapitalanskaffning om 40 miljoner euro för Reinhold Polska som noterades på Warszawa Stock Exchange i Polen.

Han är delägare i Emittent Holding AB vars verksamhet inkluderade en callcenterverksamhet med över hundra anställda, ett fondbolag med två fonder och ett investmentbolag med 10 miljoner euro i förvaltat kapital (AUM).

Mer nyligen, sitter Jesper som styrelseordförande i Mobicard International AB, Fintech Ventures S.A. och Stallbacken Invest Fintech AB.

LEDANDE BEFATTNINGSHAVARE

Robert Nishioka, COO – IGS

Robert har en MBA-utbildning samt en intern utbildning från KPMG. Han har ett gediget CV och har arbetat som CFO och COO i Storbritannien för framväxande teknologiska och internationella varumärken i över 13 år. Han har varit involverad inom e-sport sedan 2018 som CFO och COO för en Londonbaserad e-sportsorganisation där han skapade de kommersiella villkoren och hjälpte till inom förhandlingar där målet var att anskaffa e-sportlicenser med två fotbollsklubbar som ständigt kvalificerade sig till Champions League. Utöver dessa uppdrag skötte han organisationens dagliga verksamhet.

Innan han flyttade till London arbetade han som CFO för basketligan "NBA" i USA, där hade han huvudansvar för verksamhetens finansiella aspekter, NBA.com och NBDL-grupperna. Hans arbete inkluderade att skapa ett teamdriftslicensramverk för NBDL, tillhandahålla kommersiellt stöd för NBA:s första onlinespelslicens, utföra due diligence på NBA:s omfattande CRM-initiativ, delta i den kommersiella analysen för NBA:s sekundära biljettförsäljningsinitiativ och stödja NBDL:s sponsoravtal struktur/utförande på liga- och lagbasis.

Robert har över tjugo års övergripande erfarenhet av att arbeta med projekt inom disruptiv teknologi.



Jody Foster, COO – Enabledware Limited

Jody är en erfaren nätverksledare och var en vital resurs för ledningsgruppen vid tidpunkten när förvärvet av Enabledware genomfördes. Arbetskarriären startade som ingenjör på IBM. Jody som är Londonbaserad är en sann problemlösare och har utvecklat en expertis inom evenemangsnätverk och broadcasting under sin mer än tjugoåriga karriär.

Som försäljningschef för Enabledwares hanterade han de befintliga kundrelationerna och hade ett överskådligt ansvar för den operationella verksamheten.

Jodys kundfokuserade tillvägagångssätt ger honom en stor insikt i möjligheter att expandera Enabledwares roll med nuvarande partners samt att utveckla arbete med nya nyckelkunder framgent.

Erman Ipci, Advisor – Besiktas Esports

Erman är en välmeriterad ekonom som tidigare varit CFO för LC Waikiki, ett stort turkiskt konglomerat under perioden 2003–2014. Under hans tid för LC Waikiki växte företaget från en värdering om 179 miljoner USD till 2,5 miljarder USD 2013 och hade då över 20 000 anställda globalt. 2014 lämnade han LC Waikiki

för att grunda ett dotterbolag under Turkish Airlines som hanterade deras skattefria verksamhet och generella betalningsstruktur. I slutet av 2016 fick Erman förfrågan av Besiktas fotbollsklubb att ansluta till styrelsen. Hans uppgift var att föryngra e-sportverksamheten och öka fokuset på arbetet kring datorspelet League of Legends. Han är även för närvarande ansvarig för Besiktas damfotbollsklubb och klubbens ungdomslag.

Ege Budak, Generaldirektör – Besiktas Esports

Ege är generaldirektör för Besiktas Esports och har en civilingenjörsexamen. Han har alltid varit insatt i Besiktas och kommer att ta över verksamhetens operativa framgent.

Eges goda egenskaper inom digital marknadsföring och webbutveckling kommer att vara en viktig pusselbit under de kommande månaderna eftersom Besiktas Esports precis lanserat sin betaversion av Communityplattformen.

Revisor

Bolagets auktoriserade revisor är Roger Mattson, R Mattson Revision AB.



LEGALA FRÅGOR OCH KOMPLETTERANDE INFORMATION

Bolagsbildning och legal form

Bolagets firma är International Gaming Systems AB med organisationsnummer 556723–1518, härafter "IGS". IGS är ett publikt aktiebolag som är bildat och registrerat i Sverige enligt svensk rätt med säte i Göteborgs kommun, Västra Götalands län. Bolagets registrerade adress är Stallbacken 1, 429 43 Särö. Bolagets associationsform regleras av aktiebolagslagen (2005:551). Som framgår av bolagsordningen skall föremålet för bolagets verksamhet vara att direkt eller genom dotterbolag utveckla metoder, produkter och tjänster för radio-, TV-,

telefoni- och internet, bedriva lotterier och andra spelprojekt, idka försäljning av spel och spelidéer samt driva eller investera i därmed förenliga verksamheter.

Väsentliga avtal

IGS har ett förvärvsavtal som avser äganderätten av samtliga rättigheter i Enabledware Limited.

Lån och säkerheter

IGS har mindre lån med marknadsmässiga villkor som använts för uppbyggnad av verksamheten. IGS har inga ställda säkerheter.

Statligt stöd eller bidrag

Bolaget har erhållit tillväxtstöd på 150 000 GBP i statligt stöd i England.

Patent, varumärken och immateriella rättigheter

Bolaget innehar inga patent.

Fastighets- och hyresavtal

Bolaget har kontor på Särö i Sverige, i London samt i Istanbul.

Regleringar, licenser och tillstånd

IGS är inte i nuläget reglerat på så sätt att licenser eller tillstånd skulle krävas. Det kan dock inte uteslutas att sådant tillstånd kommer att krävas i framtiden. Av affärsmässiga eller regulatoriska skäl.

Aktieägaravtal

Såvitt styrelsen känner till finns inga aktieägaravtal eller motsvarande avtal mellan existerande eller blivande aktieägare i Bolaget i syfte att skapa gemensamt inflytande över Bolaget.

Konkurs, likvidation eller liknande förfaranden

Det pågår inga konkurs-, likvidations- eller liknande förfaranden gentemot Bolaget; inte heller är Bolaget medvetet om några sådana förestående eller hotande förfaranden. Bolaget har inte varit inblandat i några frivilliga konkurs-, likvidations eller liknande förfaranden från dess bildande fram till detta dokument publicering.

Rättsliga förfaranden, skiljeärenden eller tvister

Bolaget är inte, och har heller inte varit, del av, eller involverad i, några rättsliga förfaranden eller skiljeförfaranden (inklusive pågående eller hotande förfaranden som Bolaget är medvetet om) under de senaste tolv månaderna som kan komma att ha, eller har haft, en betydande inverkan på Bolagets finansiella ställning eller resultat.



Information från tredje man

Information från tredje man som återgivits i detta dokument har återgivits exakt och inga uppgifter – såvitt Bolaget känner till och försäkrat genom jämförelse med annan information som offentliggjorts av berörd tredje man – har utelämnats på ett sätt som skulle göra den återgivna informationen felaktig eller missvisande.

Försäkringsskydd

Bolaget har tecknat sedvanliga företagsförsäkringar för såväl verksamheten i Sverige som för de dotterbolag som bedriver verksamhet utomlands. Bolaget anser att dess försäkringsskydd är i linje med försäkringsskyddet för andra företag inom samma bransch och att försäkringsskyddet är tillräckligt för de risker som verksamheten vanligtvis är förenad med. Enligt Bolaget kan emellertid inga garantier lämnas för att Bolaget inte kan komma att ådra sig förluster utöver vad som täcks av dessa försäkringar.

Eventuella intressekonflikter

Flera av styrelsens ledamöter har direkt eller indirekt ägarintressen i Bolaget. Se avsnitten "Aktier, aktiekapital och ägarförhållanden" samt "Styrelse, ledande befattningshavare och revisor". Enligt styrelsens bedömning föranleder nämnda ägarintressen dock inte någon intressekonflikt. Inte heller i övrigt föreligger enligt styrelsen för Bolaget några intressekonflikter inom förvaltnings-, lednings- eller kontrollorgan eller hos andra ledande befattningshavare. Det har inte heller förekommit några avtalsförhållanden eller andra särskilda överenskommelser mellan Bolaget eller koncernen i övrigt och större aktieägare, kunder, leverantörer eller andra parter, enligt vilka någon av dessa personer valts in i Bolagets förvaltnings-, lednings- eller kontrollorgan eller tillsatts i annan ledande befattning.

AKTIEN, AKTIEÄGARE OCH AKTIEKAPITAL

Enligt Bolagets bolagsordning ska Bolagets aktiekapital vara lägst 2 000 000 SEK och högst 8 000 000 SEK fördelat på lägst 8 000 000 aktier och högst 24 000 000 aktier. Bolaget har endast ett aktieslag. Per datumet för denna Bolagsbeskrivning uppgår Bolagets aktiekapital till 3 228 387 SEK uppdelat på 12 124 301 aktier. Varje aktie har ett kvotvärde om ca 0,266 SEK. Alla aktier är av samma aktieslag, är fullt inbetalda och fritt överlåtbara. Aktierna är denominerade i SEK och utfärdade i enlighet med svensk rätt. Rättigheterna förenade med aktierna, inklusive de som följer av bolagsordningen, kan endast ändras enligt de förfaranden som anges i aktiebolagslagen (2005:551). Varje aktie är av samma aktieslag och äger således lika rätt till Bolagets tillgångar och vinst och har samma röstvärde. Varje aktie berättigar till en röst på Bolagets bolagsstämma. Vid bolagsstämma får varje röstberättigad rösta för fulla antalet av

honom eller henne ägda och företrädde aktier utan begränsning i rösträtten. Alla aktier äger lika rätt att ta del av Bolagets vinst och lika andel i förhållande till det antal aktier som aktieägaren innehar av ett eventuellt överskott i händelse av likvidation. Det föreligger inga begränsningar i aktiernas överlåtbarhet. Varken under innevarande eller föregående räkenskapsår har aktierna i Bolaget varit föremål för erbjudande som lämnats till följd av budplikt, inlösenrätt eller lösningsskyldighet. Det har inte heller förekommit några offentliga uppköpserbjudanden avseende Bolagets aktier under denna period.

Aktieägare har normalt företrädesrätt till teckning av nya aktier, teckningsoptioner och konvertibler i enlighet med aktiebolagslagen, såvida inte bolagsstämman eller styrelsen med stöd av bolagsstämmans bemyndigande beslutar om avvikelser från aktieägarnas företrädesrätt.



Ägar- och bolagsstyrning

Bolaget har per idag 46 aktieägare. Merparten är enligt börskoden kvalificerade ägare. De fem största ägarna är enligt tabellen nedan där Anders Holmstedt är största ägare i IGS via Global Direkt Partners AB och Equity Dynamics AB.

Ägarlista top fem

Ägare	Röststyrka
Global Direct Partners AB	66,90%
Equity Dynamics AB	25,25%
Web Solutions AB	3,97%
Peter Söderberg	0,92%
Fintech Ventures SA	0,38%
	97,42%

Utdelningspolicy

Beslut om vinstutdelning fattas av bolagsstämman. Samtliga aktieägare som är registrerade i aktieboken på av bolagsstämman beslutad avstämningsdag är berättigade till utdelning. Utdelningen utbetalas normalt till aktieägarna

genom Euroclear som ett kontant belopp per aktie, men betalning kan även ske i annat än kontanter (sakutdelning). Om aktieägare inte kan nås genom Euroclear kvarstår aktieägarens fordran på Bolaget avseende utdelningsbeloppet. Sådan fordran är föremål för en tioårig preskriptionstid. Vid preskription tillfaller utdelningsbeloppet Bolaget.

Det finns inga restriktioner avseende rätten till utdelning för aktieägare bosatta utanför Sverige. Betalningar till aktieägare som inte har skattemässig hemvist i Sverige är normalt föremål för svensk kupongskatt.

I dagsläget finns ingen formell utdelningspolicy och Bolaget har hittills inte lämnat någon utdelning.

Central värdepappersföring

Bolagets aktier är registrerade i ett avstämningsregister enligt lagen (1998:1479) om värdepapperscentraler och kontoföring av finansiella instrument. Detta register hanteras av Euroclear Sweden AB.

RISKFAKTORER

All information som beskrivs i detta dokument bör noggrant övervägas och i synnerhet de risker som beskrivs nedan. Om någon av följande risker faktiskt inträffar, kan Koncernens verksamhet, finansiella ställning, utsikter och aktiekurs påverkas väsentligt till nackdel för Bolaget, Koncernen och aktieägarna och du kan förlora hela eller en del av din investering. Samtliga risker som styrelseledamöterna är medvetna om vid tidpunkten för framtagandet av detta dokument och som de anser vara väsentliga anges här nedan i detta avsnitt "Riskfaktorer".

Nedan redovisade risker är uppräknade utan inbördes ordning och är inte rangordnade efter betydelse. Ytterligare risker som för närvarande inte är kända för styrelseledamöterna eller som styrelseledamöterna för närvarande anser sakna relevans, kan emellertid också få en väsentlig inverkan på Koncernens verksamhet, finansiella ställning och framtidsutsikter. Eventuella investeringar i aktier är föremål för ett antal risker. Därför bör potentiella investerare noggrant överväga all information i detta dokument och särskilt de riskfaktorer som beskrivs nedan innan de fattar något investeringsbeslut. Några av följande faktorer hänför sig huvudsakligen till Koncernens verksamhet och den sektor

där verksamheten bedrivs. Övriga faktorer hänför sig huvudsakligen till investering i aktier. Därför måste varje aktieägare och potentiella investerare göra en samlad bedömning som även innefattar information i resten av Memorandumet samt en allmän omvärldsbedömning.

Bransch- och verksamhetsrelaterade risker

Kommersiell risk

Lotteri- och spelbranschen är mycket reglerad och konkurrenskraftig. Händelser som förändringar i reglering såväl som mikro- och makroekonomiska hän-



delser som COVID, nya erbjudanden och förändringar av konsumenternas preferenser kan ha en djupgående inverkan på IGS lönsamhet.

E-sportbranschen är fortfarande i sin linda och det kan ta längre tid än väntat för klubbar och spelmärken att bli bekanta med fördelarna med att använda plattformen i marknadsföringssyfte. Det finns olika faktorer som kan påverka IGS förmåga att realisera de prognostiserade resultaten. Dessa faktorer inkluderar, men är inte begränsade till:

- ◆ E-sport är fortfarande relativt ostrukturerad som sektor med mycket fragmenterade speltitlar, genrer, turneringar, ligor etcetera. Prognosen som används i rapporten är baserad på aktuella marknadsantaganden som kan förändras över tiden
- ◆ e-sportlag såväl som andra företag som IGS arbetar med eller investerar i kanske inte är framgångsrika eller kan möta sina egna utmaningar som kan negativt påverka IGS kommersiellt
- ◆ Produkter som NFT:er och kryptotokens är också relativt nya produkter och deras utsikter kan förändras när marknaden utvecklas, konsumenternas preferenser förändras och regeringar försöker reglera dem
- ◆ Skins-marknaden är oreglerad och alla reglerande eller ensidiga åtgärder från spelutgivarna kan påverka utsikterna och prestandan för den delen av verksamheten

- ◆ Flera intäktskällor förlitar sig på gynnsamma marknadsmiljöer inklusive den underliggande makroekonomin och är därför utsatta för negativa förändringar i dessa miljöer.

Regulatorisk risk

Lotteriverksamheten mycket reglerad och IGS kommer aktivt att försöka vara medveten om alla förändringar och verka inom ramarna för det befintliga regelverket. Med själva e-sportbranschen i ett tidigt skede utvecklas också regelverket. Bland några faktorer som har diskuterats anses följande vara viktiga aspekter när det gäller reglering av e-sport:

- ◆ Bestämmelser relaterade till användningen av virtuella valutor, andra föremål som kan handlas i spelet såsom "skins" är fortfarande oklara och kan ändras för att påverka verksamheten negativt
- ◆ Skapande av spelarråd som representerar, stärker och förespråkar på uppdrag av proffsspelare i ligapolicys, regler och spelaröverföringar kan förändra relationen och den resulterande andelen av kommersiella fördelar mellan spelare, ligor och e-sportlag, och kan därför påverka IGS negativt
- ◆ Risk för en regulatorisk skärpning i frågor som vadslagning när det gäller e-sport, speciellt om en uppfattning, vare sig det är berättigad eller inte, växer att vadslagning sker bland minderåriga.

Konkurrenter

Det finns en risk att omfattande satsning och produktutveckling från konkurrenter kan komma att påverka Koncernens utveckling och försäljning negativt. I det fall Koncernen inte kan anpassa sin verksamhet och sina produkter till marknadens krav på prestanda och efterfrågan finns det risk för att Koncernen inte får den konkurrenskraft som krävs för att lyckas på marknaden, vilket i sin tur kan ha en väsentligt negativ inverkan på Koncernens verksamhet, finansiella ställning och resultat.

Teknisk utvecklingsrisk

För att IGS ska förbli konkurrenskraftigt måste den teknologiska utvecklingen efterföljas särskilt vid eventuella tekniskiften. Koncernen måste fortsätta lansera nya produkter och tjänster samt öka och förbättra funktionaliteten och egenskaperna samt kvaliteten hos befintliga produkter. Sådan anpassning är förenad med kostnader som kan vara väsentliga och påverkas av faktorer som helt eller delvis ligger utanför Koncernens kontroll. Det innebär att nivån och tidpunkten för framtida rörelsekostnader och kapitalbehov för att följa med i denna utveckling kan avvika väsentligt från nuvarande uppskattningar. Bristande förmåga att efterfölja den teknologiska utvecklingen och kostnader hänförliga till detta kan ha en väsentligt negativ inverkan på Koncernens verksamhet, finansiella ställning och resultat.

Leverantörer och samarbetspartners

För att Koncernen ska kunna leverera sina produkter är Koncernen beroende av att insatsvaror och tjänster från tredje part uppfyller överenskomna krav avseende exempelvis mängd, kvalitet och leveranstid. Felaktiga eller uteblivna leveranser från leverantörer kan innebära minskad alternativt utebliven försäljning vilket kan ha en väsentligt negativ inverkan på Koncernens verksamhet, finansiella ställning och resultat.

Kundberoende

Koncernen har i dagsläget ett begränsat antal kunder. Koncernens omsättning och resultat riskerar att påverkas negativt om en större kund väljer att avsluta sitt utvecklingsarbete, hamnar på obestånd eller väljer en annan leverantör vilket kan ha en väsentligt negativ inverkan på Koncernens verksamhet, finansiella ställning och resultat.

Förmåga att hantera tillväxt

Koncernens verksamhet kan komma att växa substantiellt genom en plötslig och oväntad ökning i efterfrågan på Koncernens produkter, vilket ställer stora krav på ledningen och den operativa samt finansiella infrastrukturen. I takt med att personalen och verksamheten växer behöver Koncernen implementera



effektiva planerings- och ledningsprocesser för att på ett verksamt sätt kunna genomföra affärsplanen på en marknad som är under snabb utveckling. Styrelsen är medveten om att en snabb och stark marknadsrespons kan innebära att Koncernen får leveransproblem. Om inte IGS lyckas hantera dessa kan det ha en väsentligt negativ inverkan på Koncernens verksamhet, finansiella ställning och resultat.

Produktansvar

Eventuella fel i Koncernens produkter skulle kunna föranleda ansvar och krav på skadestånd mot Koncernen. Koncernen kan bli ansvarigt för skador orsakade av dess produkter och det kan inte uteslutas att ett sådant ansvar skulle kunna påverka Koncernens verksamhet, finansiella ställning och resultat negativt. Eventuella tvister, skadeståndsanspråk eller motkrav kan inverka negativt på Koncernens kommersiella rykte och leda till tidsödande och kostsamma rättsprocesser samt ta ledningens resurser i anspråk vilket kan ha en väsentligt negativ inverkan på Koncernens verksamhet, finansiella ställning och resultat.

Immateriella rättigheter

Koncernens förmåga att konkurrera på ett effektivt sätt är bland annat beroende av dess förmåga att skydda, registrera och hävda sina immateriella rättigheter.

Koncernen har inte skyddat sitt varumärke. Koncernen riskerar även att dess användning av immateriella rättigheter gör intrång på någon utomståendes immateriella rättigheter, bland annat i samband med etableringar på nya geografiska marknader eller nya produktteknikområden. De kostnader som följer av att Koncernen vidtar eller försvarar sig mot rättsliga åtgärder vid intrång kan vara betydande, oavsett om kravet är berättigat eller inte. Det är möjligt att ett misslyckat resultat för Koncernen leder till att Koncernen måste betala royalties och skadestånd och/eller att Koncernen måste sluta använda immateriella rättigheter som inkräktar på andras rättigheter eller tillämpningar av sådana immateriella rättigheter. Om Koncernen inte på ett effektivt sätt kan skydda sina immateriella rättigheter eller om någon vidtar rättsliga åtgärder mot något bolag i Koncernen för intrång skulle detta kunna ha en väsentligt negativ inverkan på Koncernens verksamhet, finansiella ställning och resultat. Koncernen är också beroende av know-how och affärshemligheter. Det är emellertid inte möjligt att säkerställa ett fullständigt skydd mot otillåten distribution av information varför konkurrenter och andra kan få åtkomst till denna information, vilket kan leda till att informationen minskar i värde eller att konkurrenterna får en fördel, vilket i sin tur kan ha en väsentlig negativ inverkan på Koncernens verksamhet, finansiella ställning och resultat.

Legala risker

Nya lagar och regler, eller förändringar gällande tillämpligheten av existerande lagar och regler som är relevanta för Koncernens affärsverksamhet kan ha en väsentligt negativ inverkan på Koncernens verksamhet, finansiella ställning och resultat. Koncernen verkar på en marknad som delvis omgärdas av regleringar och påverkas av politiska beslut. Koncernen måste följa, och påverkas av, omfattande och komplexa lagar på nationell, regional och lokal nivå. Om Koncernen misslyckas med att följa relevanta lagar och regler, eller lagar och regler ändras, kan det leda till begränsningar i Koncernens verksamhet, ökade verksamhetskostnader eller kostnader i form av viten eller andra sanktioner som uppstår vid brist på efterlevnad. Det kan även innebära att motpart har rätt att säga upp eller ändra avtal ingångna med Koncernen vilket kan ha en väsentligt negativ inverkan på Koncernens verksamhet, finansiella ställning och resultat.

Valutarisker

Koncernen exponeras för valutarisker, både genom att affärer görs i olika valutor och genom att Koncernen bedriver verksamhet i olika valutazoner. Dessa risker kan delas upp i transaktionsrisker och växlingsrisker. Transaktionsrisker är risker förknippade med förlust vid valutaväxling, till exempel genom att

obetalda inkomster betalas i en utländsk valuta som tappar i värde som ett resultat av att valutans växelkurs fluktuerar. Koncernen exponeras för transaktionsrisker när Koncernen bedriver verksamhet i olika valutazoner. Vexlingsrisker är risker hänförliga till värdet på tillgångar och skyldigheter i utländska valutor som fluktuerar som ett resultat av fluktuationer i växelkursen för den specifika valutan. Koncernen är exponerad för växlingsrisker vid konvertering av resultaträkningar och balansräkningar från utländska dotterbolag till Koncernens redovisningsvaluta. Det finns en risk att de åtgärder som Koncernen vidtar för att minimera valutarisk är otillräckliga och att fluktuationer i växelkurser därmed har en väsentligt negativ inverkan på Koncernens verksamhet, finansiella ställning och resultat.

Kreditrisker

Med kreditrisker menas risken att Koncernens motparter inte fullgör sina skyldigheter gentemot Koncernen. Koncernens nuvarande och potentiella kunders finansiella ställning och motparter finansiella ställning kan försämrans så mycket att de inte kan fullgöra sina finansiella skyldigheter i tid eller över huvud taget. Utöver kreditrisker hänförliga till Koncernens kunder är Koncernen exponerad för kreditrisker i relation till andra motparter. Sådana motparter förmåga till återbetalning kan i sin tur



bero på deras kunders finansiella ställning. Om någon motpart är oförmögen att fullgöra sina skyldigheter gentemot Bolaget eller något av dess dotterbolag kan det ha en väsentlig negativ inverkan på Koncernens verksamhet, finansiella ställning och resultat.

Likviditetsrisker

Med likviditetsrisk avses risken att sakna tillräckligt med likvida medel för att kunna fullfölja Koncernens betalningsåtaganden, vilka huvudsakligen består av löpande verksamhetskostnader och orderrelaterade leverantörsskulder. Vissa orderrelaterade leverantörsskulder kräver bankgarantier vilket medför att likviditet binds upp i Koncernen såsom säkerhet för bankgarantin vilket i sig påverkar likviditeten negativt. Om Koncernens tillgång till likvida medel försvåras kan det ha en väsentligt negativ inverkan på Koncernens verksamhet, finansiella ställning och resultat.

Risker vid otillräcklig intern kontroll

Om Koncernens rutiner för bolagsstyrning och interna kontroller inte implementeras eller tillämpas korrekt finns risk för att Koncernen inte kan leverera erforderlig finansiell information och effektivt övervaka koncernbolagens verksamhet, finansiella position och

riskhantering. Bristfällig och ineffektiv bolagsstyrning eller intern kontroll kan få en väsentlig negativ inverkan på Koncernens verksamhet, finansiella ställning och resultat.

Twister

Det kan inte uteslutas att Koncernen kan komma att bli inblandad i någon rättslig tvist eller något skiljeförfarande som får eller kan komma att få betydande effekter på Koncernens resultat eller finansiella ställning. Resultatet av en sådan tvist kan ha en väsentligt negativ inverkan på Koncernens verksamhet, finansiella ställning och resultat.

Personal

Koncernen är beroende av de personer som har ledande befattningar i Koncernen samt personal med särskild kompetens. Koncernens framgång är till stor del avhängig Koncernens förmåga att framgent fortsätta vara en attraktiv arbetsgivare. Eventuella förluster av personer inom ledning och/eller specifika affärskritiska områden skulle kunna ha en negativ påverkan på Koncernens förmåga att fullfölja sin strategi och utvecklingstakt vilket i sin tur kan få en väsentligt negativ inverkan på Koncernens verksamhet, finansiella ställning och resultat.

Konsulter

Koncernen använder och är beroende av konsulter i sin verksamhet. Det finns en risk för att användningen av konsulter kan resultera i att konsultuppdragen omvandlas till anställningar i Koncernen, vilket kan leda till ökade kostnader för Koncernen som i sin tur kan ha en väsentligt negativ inverkan på Koncernens verksamhet, finansiella ställning och resultat.

Bolagets strategi

Det finns inga garantier för att Koncernen skall lyckas att implementera sin affärsidé som den är beskriven i denna Bolagsbeskrivning. Koncernens förmåga att lyckas, på en konkurrensutsatt marknad, kräver effektivitet, planering och projektledningssystem. Koncernens framgång är villkorad av dess förmåga att parera framgång med ökade resurser inom styrning och kontroll. Skulle Koncernen inte klara denna utmaning finns risk för att detta skulle kunna få en väsentligt negativ inverkan på Koncernens verksamhet, finansiella ställning och resultat.

Skatterisker

Koncernen bedriver en delvis internationell verksamhet med bolag i ett antal jurisdiktioner. Koncernen är därför skattskyldig i flera jurisdiktioner. Koncernen bedriver och redovisar sin affärsverksamhet i enlighet med interna regler tillsammans med rådgivares tolkningar av skattelagar, regleringar, administrativa förfaranden och rättspraxis i de jurisdiktioner där Koncernen är verksam. Det finns en risk att skattemyndigheter och domstolar anser att Koncernens tolkning av tillämpliga skattelagar, regleringar, administrativa förfaranden och rättspraxis inte är korrekt vilket kan leda till sanktioner såsom skattetillägg, skönstaxering eller andra för Koncernen negativa påföljder. Om så sker kan det få en väsentligt negativ inverkan på Koncernens verksamhet, finansiella ställning och resultat. Förändringar i lagstiftning gällande skatt relaterat till företagande med mera (moms inkluderat) samt andra skatteregler, avgifter från regeringen, bidrag och subventioner kan påverka villkoren för Koncernens affärsverksamhet. Eftersom dessa regler historiskt sett har varit föremål för frekventa förändringar förväntas ytterligare förändringar ske i framtiden, potentiellt med retroaktiv verkan. Sådana förändringar kan ha en väsentligt negativ inverkan på Koncernens verksamhet, finansiella ställning och resultat.





KONTAKTER

Stallbacken 1
429 43 Särö, Hallands län

www.internationalgamingsystems.com
info@internationalgamingsystems.com

Verkställande direktör

Anders Holmstedt
anders.holmstedt@internationalgamingsystems.com
+46 70 606 69 00

Revisor

Roger Mattsson
R Mattsson Revision AB
+46 70 569 99 65