



INTERNATIONAL GAMING SYSTEMS

Investeringteaser Q2 2022



Kontaktinformation

International Gaming Systems AB
(publ)

556723-1518

Stallbacken 1, 429 43 Särö

www.internationalgaming
systems.com

info@internationalgaming
systems.com

VD, Anders Holmstedt
anders.holmstedt@international
gamingsystems.com
+46 70 606 69 00

Revisor, Roger Matsson
R Matsson Revision AB,
+46 70 569 99 65

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,
London Stock Exchange (LSE)

Kapitalanvändning

50 % investeringar i ny teknik som
återfinns inom befintliga dotterbolag

50 % finansiering av förvärv

Styrelse och ledande befattningshavare

Styrelseordförande
Thomas Glenndahl

Styrelseledamot
Jesper Bergqvist

Styrelseledamot & VD
Anders Holmstedt

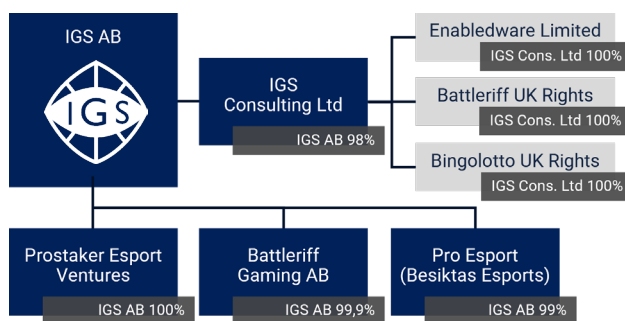
COO
Robert Nishioka

Ägarlista top 5	Röst- styrka
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%

TRE SKÅL ATT INVESTERA I INTERNATIONAL GAMING SYSTEMS

- 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. 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.
- Kvalificerad 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. 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 vinststillväxt genom organisatoriska och ekonomiska synergieffekter. Slutligen har de även en gedigen erfarenhet av att monetarisera på befintliga tillgångar och projekt.
- 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 gamingsegmentet 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. 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.

Koncernstruktur



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 betalantering 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 datorspelet 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.

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.

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-sporterbidand. 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 sidoserbjudanden.

IGS Consulting Limited - 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 att lansera en Communityplattform via IGS Consulting.

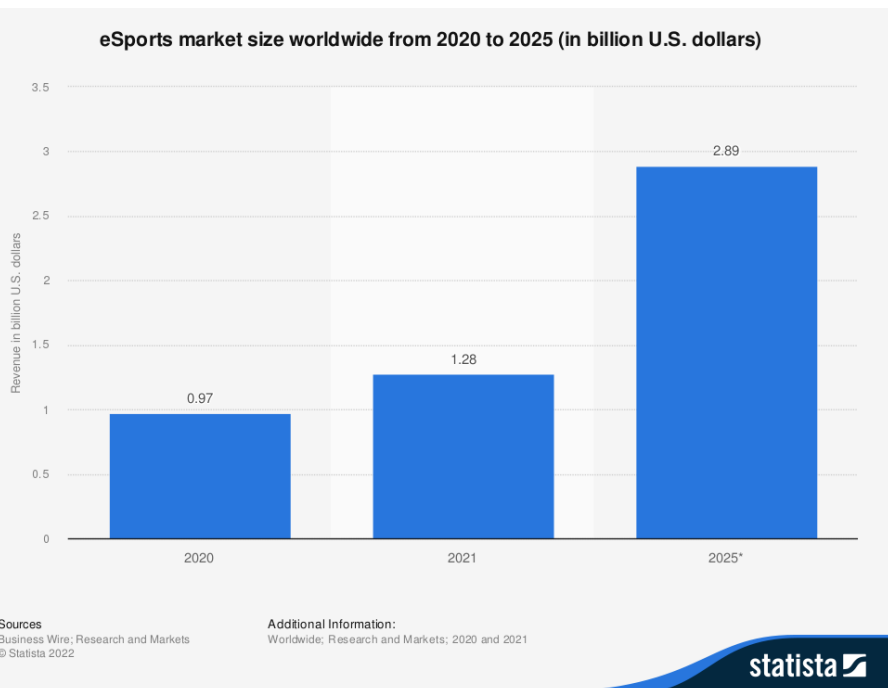
Enabledware Limited Ltd. Levererar en fullskalig IPTV-lösning, en kvalitativ lösning för digital skyltning, sändningar och produktionstjänster som täcker alla behov vid olika medieprojekt. Tjänsterna erbjuds genom en internetbaserad lösning "Venue" som samlar in allt digitalt innehåll och automatiserar 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-sports-event. Enabledware har byggt upp en plattform som tidigare använts för att livesända fotbollsmatcher för världskända fotbollsklubbar, sända golf tävlingen British Open samt åt det Brittiska Parlamentet.

” 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 målsättning att ingå fler partnerskap med relevanta aktörer som möjliggör för ökad kostnadskontroll och en breddad marginal-expansion.”

Anders Holmstedt,
VD IGS

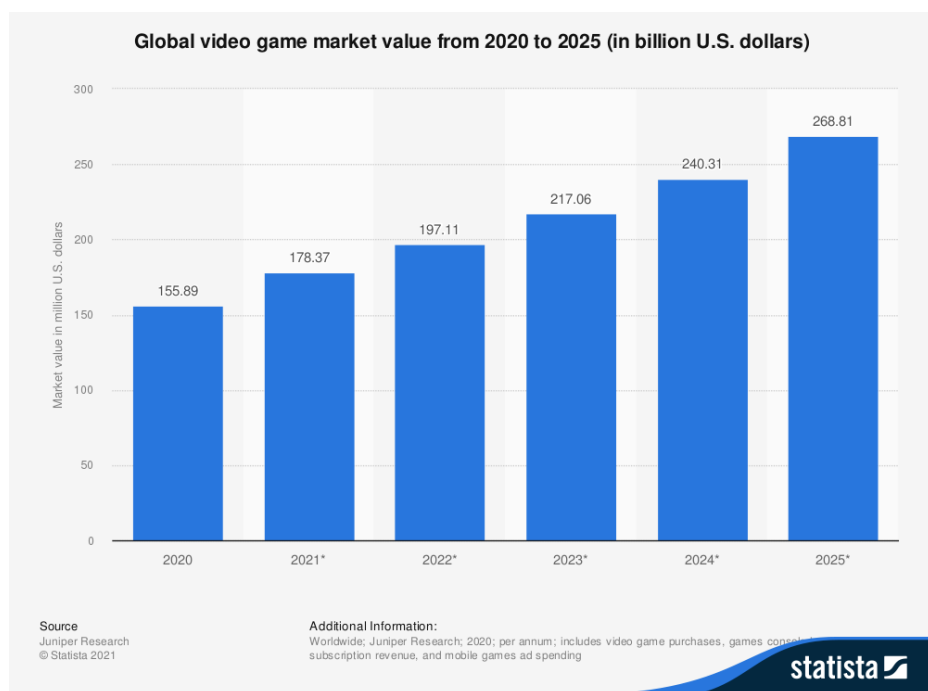


E-sport ökad betydelse. Professionell e-sport beräknas få ökad relevans framgent, idag arrangeras redan stora e-sportevenemang i form av tävlingar där professionella lag kan vinna stora prispengar. Det stigande intresset för esport indikerar på en ökad samhörighet inom hela gamingsegementet vilket är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

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.

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.



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 prägeln.