



MOBA  
NETWORK

## INBJUDAN TILL TECKNING AV AKTIER M.O.B.A. NETWORK AB (PUBL)

Ägarspridning inför notering på  
Nasdaq First North Growth Market

M.O.B.A. Network AB ("**MOBA Network**" eller "**Bolaget**") driver genom dotterbolaget CriticalClick flera väletablerade communities för nätverksbaserade datorspel och E-sportfans. Bolagets hemsidor inkluderar bland annat ett strategi-community för League of Legends, MOBAFire.com samt DOTAFire.com (DOTA 2) och SMITEFire.com (SMITE). Bolagets communities genererar vissa månader över 30 miljoner besök, och antalet sidvisningar överstiger då 300 miljoner.

Selling agent

 **Nordnet**

 **REDEYE**

# Idag engagerar E-sporten över 335 miljoner

## människor världen över

### Gaming och E-sport

Gaming är samlingsbegreppet för utövandet av datoriserade och oftast nätanslutna spel. Begreppet E-sport avser turneringar i populära datorspel som, förutom deltagande gamers, även lockar till sig stora skaror åskådare. I denna informationsfolder används begreppet E-sport, vilket i detta sammanhang omfattar såväl gaming som E-sport, då fenomenen är starkt förknippade med varandra.

### Community

Utövare och följare av de flesta aktiviteter har en tendens att samlas kring sitt intresse under mer eller mindre organiserade former för att utbyta åsikter, recensioner, tekniktips eller information om exempelvis evenemang och tävlingar. Denna tendens tar sig ofta uttryck i uppkomsten av olika nätverk i form av föreningar, fan-klubbar, supporterorganisationer, specialiserad journalistik och bloggar. En mötesplats på internet kring ett visst ämne eller specialintresse benämns ofta community, och kan attrahera stora mängder besökare från många länder om innehållet hålls aktuellt och funktionaliteten hålls ändamålsenlig och modern.

### Den globala E-sportmarknaden

E-sport har utvecklats till en miljardindustri med sponsrade lag, turneringar samt ligor som tv-sänds och fyller arenor. Idag engagerar E-sporten över 335 miljoner människor världen över<sup>1</sup>. Miljontals människor följer de stora turneringarna och marknaden väntas öka de kommande åren. Det etableras kontinuerligt E-sportligor och numera finns det även dedikerade E-sportsbarer samt gymnasieutbildningar med fokus på E-sport. E-sport inkluderar idag spel som DOTA 2, League of Legends och Counter-Strike: Global Offensive.

E-sportindustrin har vuxit markant de senaste åren från en omsättning på omkring 493 MUSD under 2016 till cirka 865 MUSD under 2018. Under 2019 beräknas omsättningen uppgå till 1 096 MUSD och förväntas växa till 1 790 MUSD under 2022. Enligt informationssajten Newzoo beräknas observerade communities utgöras av cirka 160 miljoner individer, och uppvisar en årlig tillväxt om cirka 15 procent.

### Den aktuella annonsmarknaden

Nätbaserad marknadsföring och annonsering har under senare år ökat kraftigt. I en rapport från Newzoo framgår att annonseringen inom den globala E-sportmarknaden bedöms uppgå till 189,2 MUSD under 2019<sup>2</sup>, vilket utgör en ökning om 14,8 procent jämfört med föregående år. Den totala omsättningen, där även mediarättigheter, biljetter och sponsorskap ingår, bedöms uppgå till totalt 906 MUSD, vilket innebar en ökning från föregående år om 26,7 procent.

1. <https://www.businessinsider.com/the-esports-audience-report-2018-11?r=US&IR=T&IR=T>

2. <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-esports-market-report-2019-light-version/>

# För närvarande driver verksamheten nio väletablerade communities, varav några kan räknas till världens största.

## En introduktion till MOBA Network

MOBA Network bildades under januari 2018 med syfte att finna lämpliga förvärvskandidater verksamma inom gaming-/datorspelssektorn, ett område som MOBA Networks ledning och styrelse har tidigare erfarenheter av med avseende på affärsutveckling och expansion.

Under september 2018 förvärvades CriticalClick Inc. ("CriticalClick") med etablerade varumärken, gedigen kunskapsbas samt lönsamhet med goda marginaler. MOBA Network bedömde att det förelåg goda möjligheter för att tillföra de egna erfarenheterna från expansion av liknande verksamheter i syfte att utveckla CriticalClick genom tillväxt, effektivisering och andra rationaliseringsvinster.

## Verksamheten i CriticalClick

CriticalClick har sedan 2009 utvecklat nätbaserade mötesplatser, så kallade communities, för användare av populära nätverksbaserade datorspel, såsom League of Legends, DOTA 2, SMITE med flera. För närvarande driver verksamheten nio väletablerade communities, varav några kan räknas till världens största. Dessa mötesplatser genererar vissa månader över 30 miljoner besök.

Intäkterna genereras av externa annonsörers köp av annonseringsutrymmen på de internetsajter som utgör mötesplatserna. Intäkterna står i direkt relation till hur många exponeringar av annonsörernas reklambudskap som uppnås. Medlemmarna i communities är vanligtvis välinformerade och köpstarka konsumenter som kan vara svåra att nå genom konventionell marknadsföring, och utgör därför attraktiva målgrupper för ett brett spann av annonsörer.

Intäkts- och resultatutvecklingen i CriticalClick har utvecklats väl. Från räkenskapsåret 2016/17 till 2018/19 var den genomsnittliga nettoomsättningsökningen 57 procent (CAGR). Under verksamhetsåret 2018/19 uppgick nettoomsättningen till 22,5 MSEK, (14,9 MSEK föregående period) med en EBITDA om 11,8 MSEK (9,9 MSEK föregående period).

MOBA  FIRE

DOTA  FIRE

SMITE  FIRE

HEROES  FIRE

OVERWATCH  FIRE

COUNTERSTATS  
.NET

  
ARTIFACT FIRE

  
LEAGUESPY

VAINGLORY  
FIRE

**”Våra communities har haft en stark tillväxt och idag har vi upp till 30 miljoner besök per månad.”**

### **Motiv för ägarspridning**

Det är styrelsens bedömning att befintligt rörelsekapital är tillräckligt för den aktuella verksamheten under den närmaste tolv månadersperioden. Nyemissionen genomförs i syfte att bredda ägandet och därmed uppfylla Nasdaq First North Growth Markets (”Nasdaq First North”) krav på en ändamålsenlig handel. Motivet för ägarspridningen och noteringen av MOBA Networks aktie vid Nasdaq First North är att underlätta eventuella framtida strategiska företagsförvärv, varvid köpeskillingen kan betalas med såväl kontanta medel som nyemitterade aktier. Härutöver bedömer styrelsen att den transparens som följer med en notering vid en välrenommerad marknad främjar omvärldens kännedom om Bolagets verksamhet och utveckling, vilket i sin tur bedöms förbättra förutsättningarna vid framtida transaktioner såsom avyttring, anskaffande av expensionskapital eller försäljning.

### **Emissionslikvidens användning**

Emissionslikviden, cirka 23,4 MSEK efter avdrag för emissionskostnader, är huvudsakligen avsedd att finansiera:

- Förvärv av nya verksamheter
- Vidareutveckling av nya egenskaper på befintliga plattformar och communities
- Affärsutveckling av nya intäcksströmmar
- Märkesbyggande och lansering av nya communities



MOBA  
NETWORK

# VD BJÖRN MANNERQVIST

**Det började som en idé om att skapa en mötesplats för ett gemensamt intresse under 2009 men utvecklades snabbt till att bli en lönsam och global verksamhet.**

**När vi under förra hösten fick förtroendet att förvalta detta vidare såg vi också att det fanns mycket onyttjad potential och möjligheter för hur verksamheten kunde leva vidare och växa.**

Vi ser marknaden för gaming och E-sport som fyra olika vertikaler; Spel & Spelutveckling, E-sport (lag och ligor), Broadcasting & Streaming samt Service & Kringtjänster. MOBA Network verkar inom vertikalen för Service & Kringtjänster där vi fokuserar på communities, statistik och verktyg för spel. Idén är i grunden enkel och bygger på att skapa och tillhandahålla ett ekosystem för bättre spelupplevelser. Våra communities är en plattform där användarna själva skapar intressant innehåll, såsom spelstrategier, diskussioner om spel, E-sport och speltips men även videoinnehåll. Spelvärlden är snabbt föränderlig men i vår nisch har vi möjligheten att befinna oss otroligt nära våra användare och har därmed möjligheten att utveckla tjänster direkt efter deras önskemål. Vi lyssnar på våra communities och anpassar oss till deras behov.

Våra communities har haft en stark tillväxt och idag har vi upp till 30 miljoner besök per månad. Bland våra användare finner man dels de spelare som skapar innehållet – ofta avancerade spelare och kända profiler – och dels finner man de spelare som vill bli bättre och som vill ha tips när de spelar. De som skapar innehåll på våra communities skriver bland annat strategiguider för spelen och marknadsför sitt innehåll. Drivkraften kan till exempel vara att få positiv feedback eller få exponering till sin egen streamingkanal. De bygger så att säga sitt varumärke hos MOBA Network.

Verksamheten har varit lönsam sedan den startade, med en EBITDA-marginal på cirka 50 procent, en fin tillväxt och positivt kassaflöde. Sedan förvärvet under 2018 har vi ökat intäkterna från dotterbolaget betydligt, med fortsatt god lönsamhet, med en EBITDA-marginal på 48 procent för de två senaste

kvartalen och för helåret 45 procent. Uppstartsfasen med att etablera en stabil verksamhet är passerad och vi kan nu istället fokusera på vidareutvecklingen av våra befintliga nätverk och affärsutveckling.

För närvarande är annonsintäkter den största intäktskällan, där vi säljer annonsytor på våra hemsidor genom en samarbetspartner. Den senaste tiden har vi förberett oss för att ta nästa steg och kunna nyttja verksamhetens fulla potential. Det finns till exempel mycket utrymme att växa i form av trafik till våra communities, prenumerationsmodeller och nya tjänster såsom streaming. Vi har arbetat mycket med att optimera affärsmodellen. Vi har testat och optimerat nya intäktsben och tillväxtpotentialer som ska implementeras och sonderat lovande samarbeten med potentiella partners och influencers. Vid utvärderingen av nya förvärv fokuserar vi dessutom på verksamheter som har stora likheter med hur vår verksamhet ser ut idag, vilket möjliggör snabbare synergier.

Ägarspridningen och noteringen är startskottet för att fokusera på tre områden för att växa verksamheten på önskvärt vis; den onyttjade potentialen i befintliga communities, flera förvärv, samt nya intäktsben. Detta tar oss in ett nytt avgörande avsnitt, i ”den kommande upplagan” av MOBA Network. Självtar jag fram emot att leda verksamheten genom nya utmaningar mot nya framgångar.

**”Sedan förvärvet under 2018 har vi ökat intäkterna från dotterbolaget betydligt, med fortsatt god lönsamhet, med en EBITDA-marginal på 48 procent.”**

**Björn Mannerqvist**  
Verkställande direktör  
M.O.B.A. Network AB

## Ansökan om notering på Nasdaq First North

MOBA Network har ansökt om upptagande till handel vid Nasdaq First North. Villkoren för att noteras vid Nasdaq First North är bland annat att MOBA Network av noteringskommittén bedöms uppfylla kraven på en ändamålsenlig handel; däribland ett tillräckligt antal aktieägare och tillräcklig så kallad free-float.

### Erbjudandet i sammandrag

<b>Emissionsbelopp:</b>	Fulltecknad nyemission tillför Bolaget totalt cirka 25,6 MSEK före avdrag för emissionskostnader.
<b>Teckningskurs:</b>	176,50 SEK per aktie. Courtage utgår ej. Minsta teckningspost är 40 aktier, motsvarande 7 060 SEK, därefter fritt antal.
<b>Teckningstid:</b>	8 - 21 november 2019.
<b>Marknadsplats:</b>	Aktien planeras att tas upp till handel vid Nasdaq First North. Preliminär första handelsdag beräknas infalla den 12 december 2019, förutsatt godkänd ansökan.
<b>Teckningsförbindelser:</b>	TIN Fonder har i egenskap av cornerstone investor åtagit sig att teckna aktier i nyemissionen motsvarande cirka 10 MSEK.
<b>Värdering:</b>	Cirka 275 MSEK (pre-money).

#### M.O.B.A. Network AB (publ)

Tel: +46 (0) - 70 718 39 73 | email: [info@wearemoba.com](mailto:info@wearemoba.com)

Besöksadress: Birger Jarlsgatan 18, 114 34 Stockholm  
[www.wearemoba.com](http://www.wearemoba.com)

#### FINANSIELL RÅDGIVARE

##### Redeye AB

Tel: +46 (0)8 - 545 013 30  
Box 7141, 103 87 Stockholm  
[www.redeye.se](http://www.redeye.se)

### Om informationsfoldern

Investorerare som vill eller överväger att investera i MOBA Network uppmanas att läsa Bolagets memorandum för att fullt ut förstå de potentiella risker och fördelar som är förknippade med beslutet. Memorandum finns tillgängligt på MOBA Networks och Redeye Aktiebolags hemsidor ([www.wearemoba.com](http://www.wearemoba.com) respektive [www.redeye.se](http://www.redeye.se)) där även anmälningssedel finns tillgänglig.