

Informationsmemorandumet utgör inte ett prospekt och har inte godkänts av Finansinspektionen. För detaljerad information om Informationsmemorandumets upprättande, se avsnittet "Viktig information".

Informationsmemorandum i samband med inbjudan till teckning av aktier i Toadman Interactive AB (publ)

4 mars 2019



TOADMAN

INTERACTIVE

VIKTIG INFORMATION OM NASDAQ FIRST NORTH

Nasdaq First North är en alternativ marknadsplats som drivs av de olika börserna som ingår i Nasdaq. Den har inte samma juridiska status som en reglerad marknad. Bolag på Nasdaq First North regleras av Nasdaq First Norths regler och inte av de juridiska krav som ställs för handel på en reglerad marknad. En placering i ett bolag som handlas på Nasdaq First North kan därför vara mer riskfylld än en placering i ett bolag som handlas på reglerad marknad.

VIKTIG INFORMATION

Detta informationsmemorandum ("**Informationsmemorandumet**") har upprättats av styrelsen i Toadman Interactive AB (publ) ("**Toadman Interactive**" eller "**Bolaget**") med anledning av att Bolagets styrelse, under förutsättning av extra bolagsstämman efterföljande godkännande, har beslutat om nyemission av högst 1 800 000 aktier, motsvarande ett belopp om högst 2,5 MEUR, som erbjuds till allmänheten i Sverige ("**Erbjudandet**"). Extra bolagsstämma hålls den 19 mars 2019. Med "**Koncernen**" avses den koncern vari Toadman Interactive är moderbolag tillsammans med de dotterbolag som ingår i koncernen. Med "**Certified Adviser**" avses Eminova Fondkommission AB ("**Eminova**") som är Bolagets Certified Adviser på Nasdaq First North Stockholm ("**Nasdaq First North**").

Informationsmemorandumet är framtaget med anledning av Erbjudandet och ska ses som ett komplement till sådan information som Bolaget har offentliggjort som bland annat Bolagets årsredovisningar, kvartalsrapporter samt pressmeddelanden och inte som ett enskilt beslutsunderlag för en investering i Erbjudandet.

Undantag från prospektskyldighet

Informationsmemorandumet utgör inget prospekt i enlighet med vad som definieras i bestämmelserna i 2 kap. lagen (1991:980) om handel med finansiella instrument ("**LHF**"), Europaparlamentets och Rådets direktiv 2003/71/EG ("**Prospektdirektivet**") och EU kommissionens förordning (EG) nr. 809/2004 och har varken granskats, registrerats eller godkänts av Finansinspektionen. Informationsmemorandumet har inte heller granskats av Nasdaq First North. Erbjudandet i Informationsmemorandumet är undantaget prospektskyldighet i enlighet med 2 kap. 4 § p. 5 med anledning av att beloppet som erbjuds av Bolaget till allmänheten understiger 2,5 MEUR under en tid av tolv månader. Erbjudandet är riktas endast i Sverige. Informationsmemorandumet, eller i övrigt till Informationsmemorandumet hänförligt material, får ej distribueras eller publiceras i någon jurisdiktion annat än i enlighet med gällande lagar och regler. Mottagaren av Informationsmemorandumet är skyldig att informera sig om och följa dessa restriktioner, och får inte publicera eller distribuera Informationsmemorandumet i strid med tillämpliga lagar och regler. Åtgärder i strid med dessa restriktioner kan utgöra brott mot tillämplig värdepapperslagstiftning.

Legala restriktioner

Aktierna i Toadman Interactive har inte registrerats och kommer inte att registreras enligt United States Securities Act från 1933 i dess nuvarande lydelse ("**U.S. Securities Act**") eller värdepapperslagstiftningen i någon delstat eller annan jurisdiktion i USA och får inte erbjudas, säljas eller på annat sätt överföras, direkt eller indirekt, i eller till USA, förutom enligt ett tillämpligt undantag från, eller genom en transaktion som inte omfattas av, registreringskraven i U.S. Securities Act och i enlighet med värdepapperslagstiftningen i relevant delstat eller annan jurisdiktion i USA. Aktierna i Toadman Interactive har varken godkänts eller underkänts av amerikanska Securities and Exchange Commission, någon delstatlig värdepappersmyndighet eller annan myndighet i USA. Inte heller har någon sådan myndighet bedömt eller uttalat sig om riktigheten eller tillförlitligheten av Bolagsbeskrivningen. Att påstå motsatsen är en brottslig handling i USA.

Framåtriktade uttalanden

Informationsmemorandumet innehåller vissa framåtriktade uttalanden och åsikter. Framåtriktade uttalanden är uttalanden som inte relaterar till historiska fakta och händelser och sådana uttalanden och åsikter som rör framtiden och som, till exempel, innehåller formuleringar som "tror", "beräknar", "förutser", "förväntar", "antar", "prognostiserar", "avser", "skulle kunna", "kommer att", "bör", "borde", "enligt uppskattningar", "har åsikten", "kan", "planerar", "potentiell", "förutsäger", "planlägger", "såvitt känt" eller liknande uttryck, där avsikten är att identifiera ett uttalande som framåtriktat. Detta gäller, framförallt, uttalanden och åsikter i Informationsmemorandumet som behandlar kommande ekonomisk avkastning, planer och förväntningar för Bolagets verksamhet och styrning, framtida tillväxt och lönsamhet samt den generella ekonomiska och juridiska miljön och andra frågeställningar som rör Bolaget.

Framåtriktade uttalanden baseras på beräkningar och antaganden som görs på grundval av vad Bolaget känner till per dagen för Informationsmemorandumet. Sådana framåtriktade uttalanden påverkas av risker, osäkerheter och andra faktorer som kan leda till att de faktiska resultaten, inklusive Bolagets kassaflöde, finansiella ställning och rörelseresultat, kommer att skilja sig från resultaten, eller kommer inte att uppfylla de förväntningar som uttryckligen eller underförstått har antagits eller beskrivits i dessa uttalanden, eller visar sig vara mindre gynnsamma än resultaten som uttryckligen eller underförstått har antagits eller beskrivits i dessa uttalanden. På motsvarande sätt bör potentiella investerare inte sätta orimligt hög tilltro till dessa framåtriktade uttalanden och de rekommenderas starkt att läsa Informationsmemorandumet i sin helhet. Bolaget kan inte lämna garantier för den framtida riktigheten hos de presenterade åsikterna eller huruvida de förutspådda utvecklingarna faktiskt kommer att inträffa.

Efter dagen för publiceringen av Informationsmemorandumet kommer Bolaget inte, om det inte föreskrivs enligt lag eller i Nasdaq First Norths regelverk för emittenter, att uppdatera framåtriktade uttalanden eller anpassa dessa framåtriktade uttalanden efter faktiska händelser eller utvecklingar.

Bransch- och marknadsinformation

Informationsmemorandumet innehåller information om Bolagets geografiska marknader och produktmarknader, marknadsstorlek, marknadsandelar, marknadsställning och annan marknadsinformation hänförlig till Toadman Interactives verksamhet och marknad. Om inte annat anges är sådan information baserad på Bolagets analys av flera olika källor, däribland statistik och information från externa bransch- eller marknadsrapporter, marknadsundersökningar, offentligt tillgänglig information samt kommersiella publikationer.

Bransch- och marknadspubliceringar anger generellt att informationen i publikationen har erhållits från källor som bedöms vara tillförlitliga, men att korrektheten och fullständigheten i informationen inte kan garanteras. Bolaget har inte på egen hand verifierat, och kan därför inte garantera korrektheten i, den marknadsinformation som finns i Informationsmemorandumet och som har hämtats från eller härrör ur dessa marknadspubliceringar. Marknadsinformation och marknadsstatistik är till sin natur framåtblickande, föremål för osäkerhet, kan komma att tolkas subjektivt och reflekterar inte nödvändigtvis faktiska eller framtida marknadsförhållanden. Sådan information och statistik är baserad på marknadsundersökningar, vilka i sin tur är baserade på urval och subjektiva tolkningar och bedömningar, däribland bedömningar om vilken typ av produkter och transaktioner som borde omfattas av den relevanta marknaden, både av de som utför undersökningarna och respondenterna.

Innehållet på Bolagets webbplats eller webbplatser som tillhör tredje part och som hänvisas till häri utgör inte en del av Informationsmemorandumet.

INNEHÅLLSFÖRTECKNING

Viktig information.....	2
Innehållsförteckning.....	3
Bakgrund och motiv	4
Villkor och anvisningar	5
Marknadsöversikt.....	9
Verksamhetsbeskrivning	15
Finansiell översikt.....	20
Styrelse, ledande befattningshavare och revisor	22
Aktien och ägarförhållanden	26
Kompletterande information	28
Riskfaktorer	29
Adresser.....	38

ERBJUDANDET I KORTHET

Bolagets styrelse har, under förutsättning av extra bolagsstämmans efterföljande godkännande, beslutat om nyemission av högst 1 800 000 aktier med avvikelse från aktieägarnas företrädesrätt, motsvarande ett belopp om högst 2,5 MEUR, som erbjuds till allmänheten i Sverige. Extra bolagsstämma hålls den 19 mars 2019. Erbjudandet genomförs i syfte att öka antalet aktieägare i Bolaget och skapa förutsättningar för en förbättrad likviditet i aktien. Den stärkta finansiella ställning som Bolaget genom likviden i Erbjudandet möjliggör en fortsatt utveckling av Bolaget och dess verksamhet samt ge viss operationell flexibilitet. Sammantaget förväntas Erbjudandet tillföra Bolaget cirka 25 MSEK (högst 2,5 MEUR) vid full teckning, före avdrag för transaktionskostnader.

Teckningsperiod	4 - 18 mars 2019
Teckningskurs	Teckningskursen i Erbjudandet kommer fastställas till en teckningskurs som är tio (10) procent lägre än den volymviktade kursen under perioden 4 - 18 mars 2019.
Likviddag	22 mars 2019

FINANSIELL KALENDER

Extra bolagsstämma	19 mars 2019
Årsredovisning räkenskapsåret 2018	28 mars 2019
Årsstämma 2019	9 maj 2019
Delårsrapport 1 januari - 31 mars 2019	28 maj 2019
Delårsrapport 1 januari - 30 juni 2019	27 augusti 2019
Delårsrapport 1 januari - 30 september 2019	26 november 2019

ÖVRIGT

ISIN-kod	SE0010520106
Kortnamn (ticker) på Nasdaq First North	TOAD
Hemsida	www.toadmaninteractive.com

BAKGRUND OCH MOTIV

Toadman Interactive är en svensk spelutvecklingsstudio med säte i Stockholm. Sedan grundandet 2013 har Bolagets anställda tillsammans varit delaktiga i utvecklandet av välkända PC-, konsol- samt mobiltitlar, inklusive Dead Island, Killing Floor, och Warhammer: Vermintide. Bolaget har kontor i Stockholm, Berlin, Oslo och Tver (Ryssland) med totalt 85 anställda i Koncernen. Toadman Interactives affärsidé är att utveckla spel till en växande konsumentmarknad för spelare på global basis. Inriktningen är framförallt spel inom de båda områdena action och rollspel (RPG), men kan också vara spel inom närliggande områden.

Bolagets strategi är att fortsätta växa genom att utveckla spel i sina befintliga studios, samt att arbeta sig uppåt i värdekedjan genom att först gå mot att utveckla spel genom egna medel och därefter även förlägga spel på egen hand. Bolagets strategi är att vidare växa genom förvärv där strategin är förvärv av andra spelstudios eller förvärv som kompletterar Bolagets verksamhet.

Toadman Interactive planerar växa för att få ökad kapacitet på de olika spelen samt för att kunna ta fler projekt och utveckla fler spel. Tillväxten sker genom att öka antalet anställda på respektive studio samt genom förvärv av bolag med egna immateriella rättigheter eller utan.

Den 4 februari 2019 genomförde Toadman Interactive ett listbyte från NGM till Nasdaq First North Stockholm. Bolagets styrelse har, under förutsättning av extra bolagsstämmans efterföljande godkännande, beslutat om nyemission av högst 1 800 000 aktier med avvikelse från aktieägarnas företrädesrätt, motsvarande ett belopp om högst 2,5 MEUR, som erbjuds till allmänheten i Sverige. Extra bolagsstämma hålls den 19 mars 2019. Erbjudandet genomförs i syfte att öka antalet aktieägare i Bolaget och skapa förutsättningar för en förbättrad likviditet i aktien. Den stärkta finansiella ställning som tillförs Bolaget genom likviden i Erbjudandet möjliggör en fortsatt utveckling av Bolaget och dess verksamhet samt ge viss operationell flexibilitet för ytterligare expansion, både genom förvärv och organiskt.

Vid fullteckning av Erbjudandet kommer Toadman Interactive att tillföras högst 2,5 miljoner EUR (cirka 25 miljoner SEK före avdrag för emissionskostnader). Antalet aktier i Bolaget kommer vid fullteckning att öka med högst 1 800 000 aktier, från 15 178 761 aktier till maximalt 16 978 761 aktier. Aktiekapitalet i Toadman Interactive uppgår före Erbjudandet till 568 919 SEK och kommer efter Erbjudandet att uppgå till maximalt 636 385 SEK. I det fall Erbjudandet fulltecknas kommer befintliga aktieägare få en utspädning av sitt aktieinnehav om högst cirka 10,60 procent av andelen kapital och röster i Bolaget.

Informationsmemorandumet har upprättats av styrelsen i Toadman Interactive AB (publ) med anledning av Erbjudandet. Styrelsen är ansvarig för innehållet i Informationsmemorandumet. Härmed försäkras att styrelsen vidtagit alla rimliga försiktighetsåtgärder för att säkerställa att uppgifterna i Informationsmemorandumet, såvitt styrelsen känner till, överensstämmer med faktiska förhållanden och ingenting är utlämnat, som skulle kunna påverka Informationsmemorandumets innebörd. Bolagets revisorer har inte granskat Informationsmemorandumet.

Styrelsen i Toadman Interactive AB (publ)

Stockholm den 4 mars 2019

VILLKOR OCH ANVISNINGAR

ERBJUDANDET

Erbjudandet omfattar högst 1 800 000 nya aktier och får inte överstiga 2,5 MEUR. Rätt att teckna nya aktier ska, med avvikelse från aktieägarnas företrädesrätt, tillkomma allmänheten i Sverige. Erbjudandet är undantaget prospektskyldighet, se avsnittet "Viktig information".

TECKNINGSKURS

Teckningskursen per aktie kommer att motsvara den volymviktade genomsnittskursen på Nasdaq First North under perioden 4 mars 2019 till och med 18 mars 2019 med en rabatt om 10 procent, dock får teckningskursen högst vara ett belopp som innebär att Erbjudandets storlek högst motsvarar 2,5 miljoner EUR om samtliga aktier tecknas (baserat på växlingskursen för SEK/EUR per den 18 mars 2019). Courtage tillkommer ej. Aktien är denominerad i SEK.

ANMÄLAN

Anmälan ska vara Avanza Bank AB tillhanda senast kl. 23:59 den 18 mars 2019. Inga ändringar eller tillägg får göras i förtryckt text. Ofullständig eller felaktigt ifylld anmälningssedel kan komma att lämnas utan avseende. Endast en anmälan per person får lämnas. Om flera anmälningssedlar skickas in kommer endast den senast mottagna att beaktas. Observera att anmälan är bindande.

Anmälan om teckning av aktier ska ske i jämna poster om 100 aktier, dock lägst 500. Anmälan ska göras på särskild anmälningssedel som kan erhållas från Bolagets hemsida och finns även tillgänglig på Avanzas webbplats: www.avanza.se. Den som är depåkund hos Avanza Bank ska anmäla sig via Avanza Banks internetjänst. Ifylld och undertecknad anmälningssedel ska skickas, faxas eller inskannad till:

Avanza Bank AB

Att: *Emissionsavdelningen/Toadman Interactive*
Box 1399
111 93 Stockholm

Besöksadress: Regeringsgatan 103
Telefon +46-8-409 421 22
Fax +46-8-409 428 01
E-post corpemissioner@avanza.se

För personer som saknar VP-konto eller värdepappersdepå måste VP-konto eller värdepappersdepå öppnas innan anmälningssedeln inlämnas. Observera att öppnandet av VP-konto eller värdepappersdepå kan ta viss tid. Anmälan om teckning av aktier ska ske under perioden 4 – 18 mars 2019.

Om teckning avser ett belopp som överstiger 15 000 EUR (cirka 150 TSEK) och tecknaren inte är bosatt på sin folkbokföringsadress, ska en vidimerad kopia på giltig legitimationshandling medfölja för att anmälningssedeln ska vara giltig. För juridisk person som tecknar för ett belopp som överstiger 15 000 EUR ska alltid en vidimerad kopia på giltig legitimationshandling för behörig firmatecknare samt ett aktuellt registreringsbevis som styrker firmateckning bifogas anmälningssedeln för att den ska vara giltig.

Styrelsen i Bolaget förbehåller sig rätten att förlänga anmälningssedeln. Beslut om sådan eventuell förlängning kommer att offentliggöras genom pressmeddelande senast den 18 mars 2019.

AKTIEÄGARE BOSATTA I VISSA OBERÄTTIGADE JURISDIKTIONER

Aktieägare bosatta i annat land där deltagande i Erbjudandet helt eller delvis är föremål för legala restriktioner äger ej rätt att delta i Erbjudandet (exempelvis Australien, Hong Kong, Japan, Kanada, Nya Zeeland, Schweiz, Singapore, Sydafrika eller USA). Dessa aktieägare kommer inte att erhålla aktier emissionsredovisning eller någon annan information om Erbjudandet.

TILLDELNING

Beslut om tilldelning av aktier kommer att fattas av Bolagets styrelse i samråd med Avanza. Skälen till avvikelsen från aktieägarnas företrädesrätt är att öka antalet aktieägare i Bolaget, skapa förutsättningar för en förbättrad likviditet i aktien och ytterligare stärka Bolagets finansiella ställning. Det datum då anmälan inges är inte avgörande för tilldelningen. Om Erbjudandet övertecknas kommer tilldelning i första hand ske till dem som inte var aktieägare i Bolaget per den 4 mars 2019. Vid överteckning kan anmälan resultera i utebliven tilldelning eller tilldelning av ett lägre antal aktier än anmälan avser, varvid tilldelning helt eller delvis kan komma att ske genom slumpmässigt urval.

BESKED OM TILLDELNING

Tilldelning beräknas komma att ske omkring den 20 mars 2019. Tilldelningsbesked kommer att lämnas genom att en avräkningsnota sänds ut till dem som erhållit tilldelning i Erbjudandet. De som inte tilldelas några aktier erhåller inget meddelande.

BETALNING

För den som är depåkund hos Avanza Bank ska likvida medel för betalning av tilldelade aktier finnas disponibelt på depån när teckningsperioden avslutas den 18 mars 2019. För den som inte är depåkund hos Avanza Bank ska full betalning för tilldelade aktier erläggas kontant senast två dagar efter utsänd avräkningsnota, det vill säga omkring den 22 mars 2019. Betalning ska ske enligt anvisningar på utsänd avräkningsnota. Styrelsen har rätt att förlänga betalningstiden.

Observera att om tillräckliga medel inte finns på depån den 18 mars 2019 (avser Avanza Banks depåkunder) eller om full betalning inte erläggs i tid, kan tilldelade aktier komma att överlåtas till annan. Skulle försäljningspriset vid sådan överlåtelse komma att understiga priset enligt Erbjudandet, kan den som erhöll tilldelning av dessa aktier i Erbjudandet komma att få svara för mellanskillnaden. Observera att din teckning är bindande.

ERHÅLLANDE AV AKTIER

Sedan betalning för tilldelade aktier har erlagts levereras aktierna genom bokföring på tecknarens VP-konto eller depå hos bank eller annan förvaltare med början omkring 22 mars 2019, varefter Euroclear Sweden sänder ut en VP-avi som utvisar det antal aktier i Toadman Interactive som har registrerats på mottagarens VP-konto. Avisering till aktieägare vars innehav är förvaltarregistrerat sker i enlighet med respektive förvaltares rutiner. Genom ett särskilt låneförfarande kommer aktier och inte så kallade betalda tecknade aktier (BTA) att levereras.

HANDEL I AKTIEN

Bolagets aktier är noterade på Nasdaq First North. Aktien handlas under kortnamnet TOAD och har ISIN SE0010520106. En börspost omfattar en (1) aktie. Aktierna i Erbjudandet kommer att bli föremål för handel på Nasdaq First North så snart Erbjudandet har registrerats hos Bolagsverket.

RÄTT TILL UTDELNING

De nya aktierna ska berättiga till vinstutdelning första gången på den avstämningsdag för utdelning som infaller närmast efter det att de nya aktierna införts i bolagets aktiebok.

VILLKOR FÖR ERBJUDANDETS FULLFÖLJANDE

Erbjudandet är villkorat av att inga omständigheter inträffar som enligt styrelsens bedömning innebär att det inte ligger i Bolagets och aktieägarnas intresse att fullfölja Erbjudandet. Sådana omständigheter kan exempelvis vara av ekonomisk, finansiell eller politisk art och kan avse såväl omständigheter i Sverige som utomlands liksom att intresset för att delta i Erbjudandet av styrelsen i Bolaget bedöms som otillräckligt. Om Erbjudandet återkallas kommer inkomna anmälningar att bortses från samt eventuell inbetald likvid att återbetalas.

OFFENTLIGGÖRANDE AV UTFALLET I ERBJUDANDET

Utfallet i Erbjudandet kommer att offentliggöras genom pressmeddelande vilket beräknas att ske omkring den 20 mars 2019.

VIKTIG INFORMATION OM LEI OCH NPID VID TECKNING

Enligt Europaparlamentets och rådets direktiv 2014/65/EU om marknader för finansiella instrument ("MiFID II") behöver alla investerare från och med den 3 januari 2018 ha en global identifieringskod för att kunna genomföra en värdepapperstransaktion. Dessa krav medför att juridiska personer behöver ansöka om registrering av en LEI-kod (Legal Entity Identifier) och fysiska personer behöver ta reda på sitt NPID-nummer (Nationellt Personligt ID eller National Client Identifier) för att kunna teckna nya aktier i Bolaget. Observera att det är aktietecknarens juridiska status som avgör om en LEI-kod eller ett NPID-nummer behövs samt att Avanza kan vara förhindrad att utföra transaktionen åt personen i fråga om LEI-kod eller NPID-nummer (såsom tillämpligt) inte tillhandahålls. Juridiska personer som behöver skaffa en LEI-kod kan vända sig till någon av de leverantörer som finns på marknaden. Instruktioner för det globala LEI-systemet finns på följande webbplats: www.gleif.org/en/about-lei/how-to-get-an-lei-find-lei-issuing-organizations. För fysiska personer som har enbart svenskt medborgarskap består NPID-numret av beteckningen "SE" följt av personens personnummer. Om personen i fråga har flera eller något annat än svenskt medborgarskap kan NPID-numret vara någon annan typ av nummer. De som avser anmäla intresse för teckning av nya aktier i Erbjudandet uppmanas att ansöka om registrering av en LEI-kod (juridiska personer) eller ta reda på sitt NPID-nummer (fysiska personer) i god tid då denna information behöver anges i anmälningsedel.

INFORMATION TILL DISTRIBUTÖRER

Med anledning av produktstyrningskrav i: (a) MiFID II, (b) artiklarna 9 och 10 i Kommissionens delegerade direktiv (EU) 2017/593 om komplettering av MiFID II, och (c) kapitel 5 i Finansinspektionens föreskrifter om värdepappersrörelse, FFFS 2017:2, (sammantaget "**MiFID II:s produktstyrningskrav**"), och utan ersättningsansvar för skador som kan åvila en "producent" (i enlighet med MiFID II:s produktstyrningskrav) i övrigt kan ha därtill, har aktier i Bolaget varit föremål för en produktgodkännandeprocess, där målmarknaden för aktier i Bolaget är (i) icke-professionella kunder och investerare som uppfyller kraven för professionella kunder och jämbördiga motparter, var och en enligt MiFID II ("**målmarknaden**"). Oaktat målmarknadsbedömningen ska distributörerna notera att: värdet på aktierna i Bolaget kan minska och det är inte säkert att investerare får tillbaka hela eller delar av det investerade beloppet; aktier i Bolaget erbjuder ingen garanterad intäkt och inget kapitalskydd; och en investering i aktier i Bolaget är endast lämpad för investerare som inte behöver en garanterad intäkt eller ett kapitalskydd, som (antingen enbart eller ihop med en lämplig finansiell eller annan rådgivare) är kapabel att utvärdera fördelar och risker med en sådan investering och som har tillräckliga medel för att kunna bära sådana förluster som kan uppstå därav. Målmarknadsbedömningen påverkar inte kraven i några avtalsmässiga, legala eller regulatoriska försäljningsrestriktioner i förhållande till Erbjudandet. Målmarknadsbedömningen är inte att anses som (a) en lämplighets- eller passandebedömning i enlighet med MiFID II; eller (b) en rekommendation till någon investerare eller grupp av investerare att investera i, införskaffa, eller vidta någon annan åtgärd rörande aktier i Bolaget. Varje distributör är ansvarig för sin egen målmarknadsbedömning rörande aktier i Bolaget och för att bestämma lämpliga distributionskanaler.

INFORMATION OM BEHANDLING AV PERSONUPPGIFTER

Den som förvärvar aktier i Erbjudandet kommer att lämna uppgifter till Avanza. Personuppgifter som lämnats till Avanza kommer att behandlas i datasystem i den utsträckning som behövs för att tillhandahålla tjänster och administrera kundarrangemang. Även personuppgifter som inhämtas från annan än den kund som behandlingen avser kan komma att behandlas. Det kan också förekomma att personuppgifter behandlas i datasystem hos företag eller organisationer med vilka Avanza samarbetar. Information om behandling av personuppgifter lämnas av Avanza, vilka också tar emot begäran om rättelse av personuppgifter. Adressinformation kan komma att inhämtas av Avanza genom en automatisk process hos Euroclear Sweden. På Avanzas hemsida (<https://www.avanza.se/sakerhet-villkor/din-integritet.html>) hittar du information om Avanzas behandling av personuppgifter.

ÖVRIG INFORMATION

I det fall ett för stort belopp betalats in av en tecknare kommer Avanza Bank AB att ombesörja att överskjutande belopp återbetalas. Belopp understigande 50 SEK kommer dock inte att utbetalas. Ofullständig eller felaktigt ifylld anmälningssedel kan komma att lämnas utan avseende. Om teckningslikviden inbetalats för sent eller är otillräcklig kan anmälan om teckning också komma att lämnas utan avseende. Erlagd emissionslikvid kommer då att återbetalas. Avanza Bank AB agerar emissionsinstitut åt Bolaget. Att Avanza Bank AB är emissionsinstitut innebär inte i sig att Avanza Bank AB betraktar den som anmält sig i Erbjudandet som kund hos Avanza Bank AB för placeringen. Följden av att Avanza Bank AB inte betraktar tecknaren av aktier som kund för placeringen är att reglerna om skydd för investerare i lagen 2007:528 om värdepappersmarknaden inte kommer att tillämpas på placeringen. Detta innebär bland annat att varken så kallad kundkategorisering eller så kallad passandebedömning kommer att ske beträffande placeringen. Tecknaren av aktier ansvarar därmed själv för att denne har tillräckliga erfarenheter och kunskaper för att förstå de risker som är förenade med placeringen.

FRÅGOR

Eventuella frågor från den som är depåkund hos Avanza Bank hanteras via kundsupport på telefonnummer: 08-5622 5000.

MARKNADSÖVERSIKT

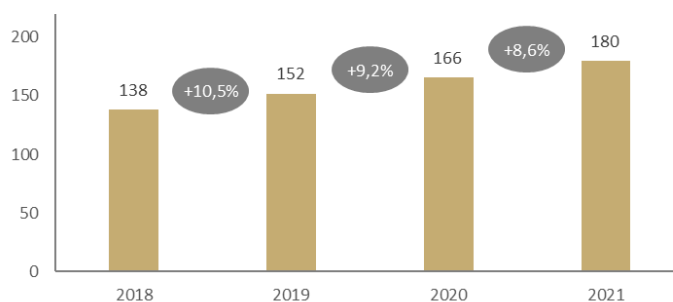
Marknadsöversikten nedan innehåller bransch- och marknadsinformation hänförlig till Toadman Interactives verksamhet och den marknad som Bolaget är verksamt på. Om inte annat anges är sådan information baserad på Bolagets analys av flera olika källor.

Branschpublikationer eller -rapporter anger vanligtvis att informationen i dem har erhållits från källor som bedöms vara tillförlitliga, men att korrektheten och fullständigheten i informationen inte kan garanteras. Bolaget har inte på egen hand verifierat, och kan därför inte garantera korrektheten, i den bransch- och marknadsinformation som finns i Informationsmemorandumet och som har hämtats från eller härrör ur dessa branschpublikationer eller -rapporter. Bransch och marknadsinformation är till sin natur framåtblickande, föremål för osäkerhet och speglar inte nödvändigtvis faktiska marknadsförhållanden. Sådan information är baserad på marknadsundersökningar, vilka till sin tur är baserade på urval och subjektiva bedömningar, däribland bedömningar om vilken typ av produkter och transaktioner som borde inkluderas i den relevanta marknaden, både av de som utför undersökningarna och av respondenterna.

INTRODUKTION

Spelbranschen är den snabbast växande delen av underhållningsindustrin och förväntas omsätta 108,9 miljarder USD under 2018, en ökning om 13,3 procent från föregående år. Antalet aktiva spelare uppskattas till 2,3 miljarder, varav 46 procent klassas som betalande spelare. Asien Stillaohavsområdet (APAC) med Kina i spetsen är den största geografiska marknaden och står för 52 procent av den totala omsättningen med en tillväxt från föregående år om 16,8 procent. Näst störst i termer av omsättning är Nordamerika, tätt följt av Europa, Mellanöstern och Afrika (EMEA). Alla geografiska marknader förväntas uppvisa fortsatt stark tillväxt under kommande år med en genomsnittlig global marknadstillväxt (CAGR) om 9,3 procent fram till år 2021. Tillväxten beror framförallt på ökad tillgång till datorer och mobiler globalt.¹

Globala spelmarknaden (miljarder USD)



Globala spelmarknaden per geografisk marknad (miljarder USD)	2018	Tillväxt 2017/2018
Asien Stillaohavsområdet (APAC)	71,4	+16,8%
Nordamerika	32,7	+10,0%
Europa, Mellanöstern och Afrika (EMEA)	28,7	+8,8%
Latinamerika	5	+13,5%

TYPEN AV SPELARE

Casual

Casual-spelare är den typ av spelare som främst spelar spel som tidsfördriv istället för att ha det som ett specifikt intresse eller enbart för sociala syften. Spel som riktar sig mot denna målgrupp designas med enklare mekaniker som är lätta att lära sig och använda. Spelet ska kunna spelas helt utan tidigare spelarenhet. Stort fokus i

¹ Newzoo 2018 Global Games Market Report.

produkten ligger ofta på tillfredsställande belöningsystem och grafik. Ett exempel på ett av de mest välkända spelen som riktar sig mot denna målgrupp är mobilspelet Candy Crush Saga som utvecklats av spelföretaget King.

Core

Core-spelare är den typ av spelare som har spel som ett aktivt intresse. De köper spel och spelar dem på fritiden som underhållning. Spel som riktar sig mot denna målgrupp designas ofta för att vara något utmanande för spelaren. Spelen förutsätter oftast att spelaren har för intresse att lära sig och förstå spelets grundmekaniker, men lägger fortfarande fokus på att presentera dem på ett lättillgängligt sätt. Dessa spel har dessutom utrymme att inkludera mer ingående berättelser då man kan förutsätta att spelaren kommer ge spelet en viss tids uppmärksamhet. Ett exempel på ett av de mest välkända spelen som riktar sig mot denna målgrupp är Assassin's Creed utgivet av Ubisoft och spelas främst på konsol samt PC.

Hardcore

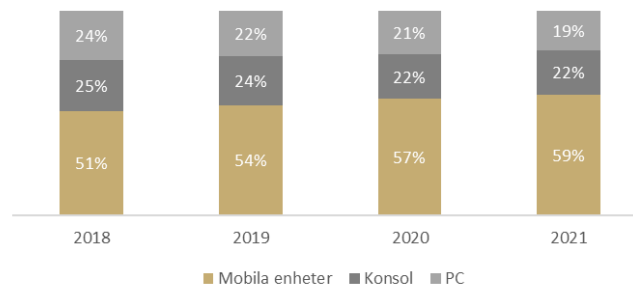
Hardcore-spelare är den typ av spelare som har spel som ett passionerat intresse. De köper ofta många spel och spenderar största eller en stor del av sin fritid till att spela, söka kunskap om, och diskutera spel. Spel som riktar sig mot denna målgrupp förutsätter att spelaren har en grundläggande spelförståelse och designas för att vara utmanande för erfarna spelare. Dessa spel har dessutom ofta ett stort djup i mekanik och/eller narrativ som kräver att spelaren aktivt tar reda på ytterligare information om spelet för att förstå det fullt ut. Information hittas antingen genom att utforska spelet eller genom att söka information utanför spelet, via till exempel forum på Internet. Ett exempel på ett av de mest välkända spelen som riktar sig mot denna målgrupp är spelet Dark Souls utgivet av spelföretaget Namco Bandai Games.

TRENDER

Konsol, PC och mobila enheter

Marknaden för samtliga segment (konsol, PC och mobila enheter) växte under 2018 i jämförelse med föregående år. Spel på mobila enheter är det klart snabbast växande segmentet och förväntas utgöra 59 procent av den totala spelmarknaden år 2021. Denna trend drivs främst av två huvudsakliga faktorer, (i) snabbare och mer tillgängliga internetuppkopplingar samt (ii) en ökad popularitet av smarta mobiltelefoner och digitala app-butiker.²

Utveckling per segment 2018-2021



Digital vs. fysisk distribution

Trenden pekar mot en fortsatt utveckling till att digital distribution blir alltmer dominerande vid försäljning av spel. Under 2018 förväntas digital distribution utgöra 91 procent av den totala marknaden, vilket är en ökning mot föregående år då digital distribution stod för 87 procent av den totala marknaden.³

Game as a Service och Free-to-Play

Denna trend har blivit särskilt påtaglig inom försäljningen av konsolspel där det totala segmentet växer trots att marknaden för spel sålda fysiskt i butik minskar. Utvecklingen drivs bland annat av tydligare strategier från spelföretagen mot "Game as a Service" och "Free-to-Play" spel där fokus ligger på mikrotransaktioner i spelen

² Newzoo 2018 Global Games Market Report.

³ Newzoo 2017 Global Games Market Report, Newzoo 2018 Global Games Market Report.

istället för att konsumenten betalar en engångssumma vid köptillfället. Under 2018 förväntas intäkterna från försäljning i digitala spel utgöra 71,7 procent av den totala försäljningen av digitala spel. Denna siffra förväntas öka till 80,1 procent år 2021.⁴

Communityn

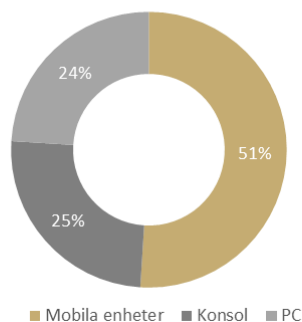
Spelbolag satsar mer resurser på att behålla spelare över tid. Att skapa en så kallad "community" har därför blivit en central roll i framgångsrika spelbolags strategier. Ett community betyder en plattform där spelare skapar en slags gemenskap där de interagerar med varandra och där spelet är deras gemensamma knutpunkt. Spelarna blir fans eller kritiker av spelet och påverkar andra med både positiva och negativa kommentarer. Genom communityn skapar spelbolagen en plattform för fans att kommunicera med varandra likväl som en marknadsföringskanal när bolagen släpper nya spel.⁵

E-sport

Spelindustrin kretsar inte endast kring spelare, utan har utvidgats till att också inkludera en större publik som i allt högre utsträckning följer och tittar på när andra spelar. Detta görs bland annat genom E-sport-events och digitala streamingkanaler. E-sport (organiserade tävlingar där spelare tävlar inom olika dataspel mot varandra online) har växt explosionsartat och beräknas omsätta 906 MUSD 2018, och förväntas öka till 1 650 MUSD 2021.⁶

MARKNADSSEGMENT

Globala spelmarknaden per segment 2018



Konsol

Konsolspel, eller Tv-spel, är spel som utgörs av manipulerbara bilder genererade av en videospelkonsol som sedan visas på en tv eller liknande ljudvideosystem. Några av de vanligaste konsolerna är Xbox, Playstation och Nintendo. Konsolspelsegmentet är det största segmentet näst efter mobilspel och förväntas omsätta 34,6 miljarder USD under 2018, vilket motsvarar en tillväxt om 4,1 procent jämfört med föregående år. Segmentet förväntas växa med en genomsnittlig tillväxt om 4,1 procent till att nå 39 miljarder USD under 2021. Försäljning av konsolspel som laddas ned digitalt blir allt vanligare och förväntas utgöra 71,7 procent av de totala konsolintäkterna under 2018. I de geografiska marknaderna Västeuropa och Nordamerika, där i synnerhet avancerade och välgjorda spel dominerar, så kallade AAA-spel⁷, fortsätter omsättningen för spelmarknaden som helhet att växa i popularitet.⁸

Förläggare inom konsolspel kommer sannolikt att ta ledningen i ett nytt fenomen som kallas abonnemangsbaserat spel. Abonnemangsbaserade spel innebär att ett företag erbjuder en tjänst som kunden betalar en månadskostnad för. Kunden får då tillgång till ett stort utbud av spel istället för att behöva köpa varje enskilt spel för sig, i likhet med abonnemangstjänster som exempelvis Spotify för musik och Netflix för film. Större hårdvarutillverkare har även sett en möjlighet att kunna erbjuda hårdvara som en del i abonnemanget. Sony, Microsoft och Nintendo är plattformägare som redan idag kontrollerar hårdvaran och distributionskanaler för innehåll och tjänster. Dessa bolag är därför särskilt välplacerade att erbjuda sådana tjänster. Microsoft har till

⁴ Newzoo 2018 Global Games Market Report.

⁵ Newzoo 2018 Global Games Market Report.

⁶ Newzoo 2018 Global Games Market Report.

⁷ Som en ytterligare förklaring är det en populär term för påkostade spel med stor budget och personalstyrka. Ges vanligtvis ut av branschens största utgivare.

⁸ Newzoo 2018 Global Games Market Report.

exempel redan tagit första steget i denna riktning genom att inkludera senaste speltitlarna i deras tjänst Xbox Game Pass. Microsoft har även börjat förvärva flera spelstudios för möjligheten till exklusivitet för fler titlar.⁹

PC

PC-spel definieras som spel som spelas på en PC¹⁰ och kan delas upp i två delsegment, (i) webbläsarspel och (ii) spel sålda fysiskt i butik/nedladdningsbara spel. Segmentet förväntas omsätta 32,9 miljarder USD under 2018, vilket motsvarar 24 procent av den totala omsättningen. Även inom segmentet PC har ett skifte skett mot digital försäljning, då allt fler väljer att köpa och ladda ned spel via webben framför att köpa spel i en fysisk butik. Inom den digitala kategorin har distributionsplattformen Steam en mycket stark position, och kontrollerar i stort sett den västerländska marknaden för spel på PC och Mac¹¹. Omsättningen hänförlig till sektorn i sin helhet förväntas minska något från föregående år. Detta är främst till följd av en minskad efterfrågan på webbläsarspel, då så kallad casual gaming idag i allt större utsträckning sker på mobila enheter.¹² PC är dock fortsatt populärt inom E-sport där majoriteten av online-communityn använder PC.¹³

Mobil

Mobilspel definieras som spel som spelas på en mobil enhet, såsom på en smart mobiltelefon eller en surfplatta. Mobilspel är det snabbast växande segmentet och förväntas utgöra 51 procent av den totala marknaden under 2018. Den snabba tillväxttakten kan till stor del tillskrivas en kraftig ökning av smartphones i utvecklingsländer. Antalet människor som spelar uppskattas idag till cirka 2,3 miljarder, varav 95 procent av dessa spelar mobilspel i någon utsträckning. Förläggare till andra spelplattformar har därför i större utsträckning börjat porta¹⁴ spel till mobilen för att skapa uppmärksamhet kring varumärket, till exempel inför ett större spelsläpp på andra spelplattformar. Detta fenomen är inte bundet till specifika genrer utan återfinns inom både sport-, fighting-, och RPG-spel.¹⁵

RPG

RPG är en rollspels-genre där spelaren antar en roll i en fiktiv miljö och historia. Spelarens rollfigur utvecklas ofta under spelets gång, exempelvis genom att bli skickligare i specifika situationer eller tillskansa sig nya förmågor, utrustning och färdigheter.

Enligt TechNavio är RPG-spel den femte mest populära spelkategorin 2018.¹⁶ De mest sålda spelen inom genren är Pokémon Red, Green och Blue utgivet av spelföretaget Game Freak (31,8 miljoner sålda exemplar), Diablo 3 utgivet av spelföretaget Blizzard (30 miljoner sålda exemplar) och The Elder Scrolls V: Skyrim utgivet av spelföretaget Bethesda Softworks (30 miljoner sålda exemplar).¹⁷ Andra framstående RPG-serier är The Witcher utgivet av spelföretagen Atari, CD Projekt, Bandai Namco Entertainment och MER, Fallout utgivet av spelföretagen Bethesda Softworks, Interplay Entertainment och MER och Final Fantasy utgivet av spelföretagen Nintendo, Square Enix, Electronic Arts, Square och MER.

VÄRDEKEDJA

Utvecklare

Spelutvecklare är ansvariga för själva skapandet av ett nytt spel, och är oftast specialiserade inom programmering, design eller grafik. Ett spelutvecklarteam kan utgöras av allt från några få till flera hundra personer, och kan vara oberoende eller ägt av en förläggare. Den ökade digitaliseringen inom speldistribution har öppnat upp nya möjligheter för oberoende spelutvecklare att ge ut sina spel utan att ta hjälp av en förläggare genom plattformar som exempelvis Steam och App Store.

⁹ Newzoo 2018 Global Games Market Report.

¹⁰ Förkortning för Personal Computer och på svenska översätts det till persondator. PC är dock främst förknippat med en persondator som har operativsystem Windows, skapat av bolaget Microsoft och ska skiljas från Mac.

¹¹ Är ett varumärke för persondatorer från det amerikanska datorföretaget Apple Inc.

¹² Newzoo 2018 Global Games Market Report.

¹³ Newzoo 2018 Global Games Market Report.

¹⁴ Möjliggöra för att ett spel som utvecklats för ett specifikt format, en plattform, hårdvara eller mjukvara kan spelas i ett annat format, en plattform, hårdvara eller mjukvara.

¹⁵ Newzoo 2018 Global Games Market Report.

¹⁶ Artikel från TechNavio Blog - *Top 10 Most Popular Game Genres in the World 2018*.

¹⁷ En sammanställning av de RPG-spel som sålts i flest exemplar från hemsidan VG Sales Wiki. Sammanställningen är rubricerad som *Best selling RPG games*.

Förläggare

Förläggarens huvudsakliga roll är att ge ut spel som har utvecklats internt eller av en oberoende spelutvecklare. Det är också vanligt att förläggaren ansvarar för finansiering, tillverkning, marknadsföring och distribution av spel. Oftast ägs de immateriella rättigheterna av förläggaren medan utvecklaren kompenseras med en fast summa och/eller royalties på försäljningen av ett spel. Vidare är det vanligt att spelutvecklaren får en viss procentuell del av nettoomsättningen eller nettointäkterna från försäljning av spelet. För en oberoende spelstudio kan ett samarbete med en förläggare bidra till att minska den ekonomiska risken i ett spelprojekt, i det fall spelet inte utvecklas enligt plan. Däremot reduceras även den potentiella uppsidan då oftast en större del av intäkterna kommer att tillfalla förläggaren.

Återförsäljare

Återförsäljare är det sista ledet i värdekedjan innan produkten når slutkonsumenten. Historiskt har försäljning via digitala distributionsplattformar som App Store, Steam och Google Play ökat kraftigt medan butiksförsäljning minskat. Distribution av PC-spel sker huvudsakligen via digitala kanaler och för mobilspel sker försäljningen uteslutande digitalt. För konsolspel är fysisk distribution genom butiker fortfarande en viktig kanal, men även inom detta segment förväntas digital försäljning dominera inom några år.¹⁸

De fysiska distributionskanalerna för spel blir färre men domineras fortfarande av aktörer som GameStop globalt, och Best Buy, Amazon och Walmart i USA. I Sverige har spelbutikerna blivit färre och de flesta fysiska spelen säljs via elektronikbutiker som Elgiganten, Media Markt och Webhallen.¹⁹

För konsolspel finns tre huvudsakliga digitala distributionskanaler; Nintendo eShop, Microsoft Store för Xbox och Playstation Store. Digital distribution är dock mest dominant för PC-spel där kanaler som Steam, Origin och GOG.com är några av de vanligast förekommande. Steam, som ägs av Valve Corporation, är den enskilt största aktören med en marknadsandel om 75 procent för digitala PC-spel och över 125 miljoner registrerade användare.²⁰

Utveckling och försäljning av teknologi relaterat till spel

Ett annat led i värdekedjan är bolag som utvecklar och saluför teknologi relaterat till spel. Försäljningen av teknologi relaterat till spel har förändrats i takt med förändringarna på spelmarknaden. En stor del av utvecklingen fokuserar på mobilspelsmarknaden. Vidare har moln-tjänst baserade teknologier utvecklats som möjliggör för spelutvecklare att utveckla spel till lägre kostnader genom att inte behöva betala för servrar och serveradministration.²¹

KONKURRENSSITUATION

Spelbranschen har under de senaste åren upplevt mycket snabb tillväxt vilket innebär att konkurrensen har ökat och fortsätter att göra det eftersom kreativa nya idéer snabbt kan belönas med framgång. Eftersom majoriteten av spel distribueras antingen digitalt eller genom internationella fysiska kanaler är marknaden i alla hänseenden global. Det har oftast ingen större betydelse för ett spels framgång i vilket land det utvecklades i.

Toadman Interactive konkurrerar huvudsakligen i marknaden för PC- och konsolspel snarare än mobilspel. På Toadman Interactives marknad är aktörer som THQ Nordic, Microsoft och Nintendo aktiva. Utöver detta inriktar sig också Toadman Interactive mot hardcore-spel där företag som Valve, Blizzard och Paradox Interactive är framgångsrika. En hardcore-spelare är någon som ofta är mer tekniskt intresserad, har den senaste hårdvaran och investerar mer tid och pengar i sitt spelande.

Trenden för utvecklingen av PC- och konsolspel är att branschen delats upp i två spår där man antingen gör mindre eller större produktioner. Mindre produktioner utförs av enskilda individer eller team om ett fåtal personer där nischade titlar som ibland kan få stort genomslag produceras billigt och i mer hobbymässig anda. De större produktionerna som utförs av större företag kräver större budgetar än tidigare till följd av den ökade konkurrensen i branschen och därför också ett ökat behov av innovation för att hitta nya vägar till konkurrenskraft samt ökade marknadsföringsbudgetar för att nå ut med spelen. De som redan befinner sig i branschen måste anpassa sig efter detta genom att dels arbeta med större utvecklingsteam och dels förlänga spelens produktionscykler. Detta innebär att spelen behöver vara mer välgjorda eller unika då det annars finns en risk att spelet inte når ut, då utbudet för slutkunderna blir större. Den höga konkurrensen påverkas också av

¹⁸ International Data Group (IDF).

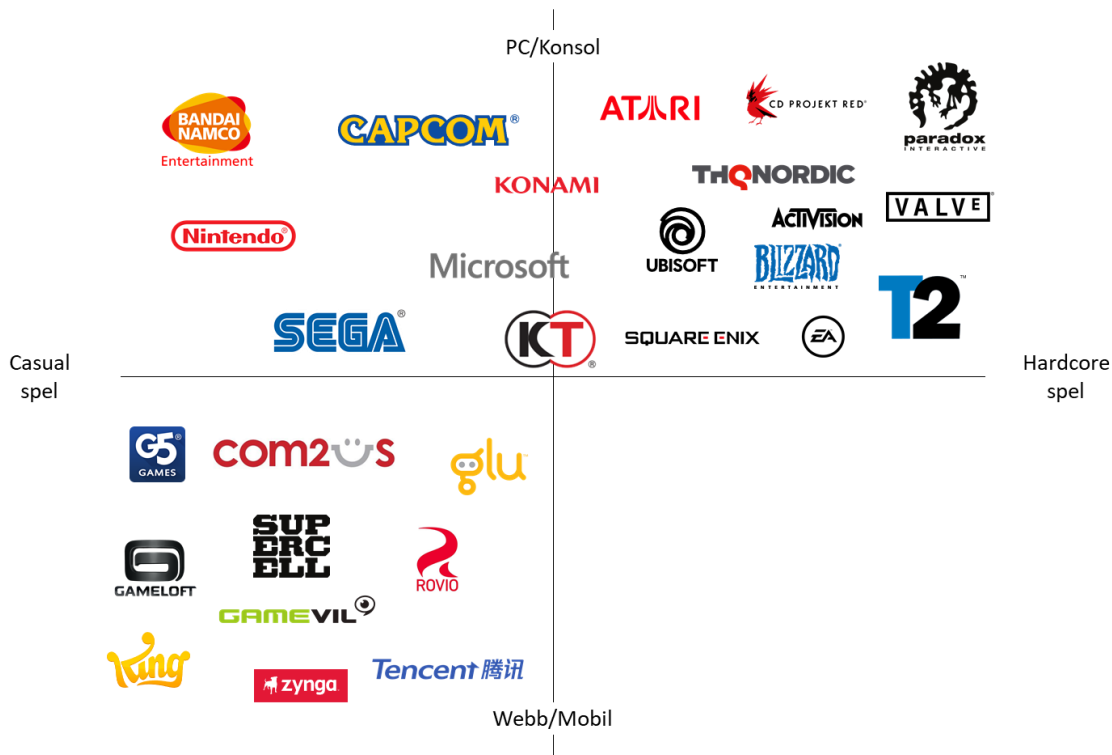
¹⁹ Artikel i Dagens Industri – *Gamestop halverar vinsten*. International Data Group (IDF).

²⁰ Artikel i Bloomberg och artikel i GeekWire.

²¹ Artikel i TechRepublic – *Game companies are forerunners of the next wave of business tech innovation*.

behovet av högre budgetar eftersom högre krav ställs på nuvarande aktörer, särskilt mindre sådana. Konkurrenter kan dock också ses som potentiella partners snarare än just konkurrenter då Bolaget i dagsläget och i framtiden agerar på uppdrag av andra förläggare, vilket kan öppna upp för nya möjligheter framöver.

Marknaden för mobilspel har ännu inte utforskats till fullo av Bolaget men de största aktörerna här är Supercell, Zynga, Gameloft, Blizzard och EA Mobile. Inträdesbarriärerna är produktionsmässigt lägre eftersom mobilspel ofta är av enklare karaktär än PC- och konsolspel och för att den typen av spelare sällan faller inom kategorin hardcore. Dock ställs högre krav på en hög marknadsföringsbudget för att synas i uppsjön av mobilspel som existerar till följd av de enklare produktionerna och de stora vinstmöjligheterna.



VERKSAMHETS BESKRIVNING

INTRODUKTION

Toadman Interactive är en svensk spelutvecklingsstudio med säte i Stockholm. Sedan grundandet 2013 har Bolagets anställda tillsammans varit delaktiga i utvecklandet av välkända PC- och konsoltitlar, samt mobil, inklusive Dead Island, Killing Floor, och Warhammer: Vermintide. Bolaget har kontor i Stockholm, Berlin, Oslo och Tver (Ryssland) med totalt 85 anställda i Koncernen.

AFFÄRSIDÉ OCH MÅLSÄTTNING

Affärsidé

Toadman Interactives affärsidé är att utveckla spel till en växande konsumentmarknad för spelare på global basis. Inriktningen är framförallt spel inom de båda områdena action och RPG, men kan också vara spel inom närliggande områden.

Målsättning

Målet är att skapa ett oberoende spelutvecklingsbolag som utvecklar spel genom egna investeringar.

Finansiella mål

Toadman Interactive har inte antagit några finansiella mål för verksamheten.

AFFÄRSMODELL OCH VISION

Toadman Interactive specialiserar sig på RPG-spel och strävar efter att bli en av världens ledande utvecklare och förläggare inom genren. Bolaget har under åren 2013-2017 arbetat med olika projekt på konsultbasis för framförallt RPG-spel med stabila månatliga intäkter som följd. Under 2016 påbörjade Toadman Interactive även utvecklandet av det egna projektfinansierade spelet "Immortal: Unchained" som markerade en förändring i Bolagets affärsmodell till att arbeta med projektfinansierade och egna spel. En av huvudprinciperna för Toadman Interactives verksamhetsfilosofi är *resurseffektivitet*, vilket genomsyrar både Bolagets affärsstrategi och arbetssätt. Genom att kommunicera en tydlig och delad vision av slutprodukten, hålla tidskrävande processer såsom möten och godkännanden till ett minimum samt bygga ett team av motiverade och mångsidiga individer har Bolaget lyckats uppnå lönsamhet och produktivitet. Detta anser Bolaget utgöra en stabil plattform för framtida tillväxt.

STRATEGI

Toadman Interactives strategi är att fortsätta växa genom att utveckla spel på sina befintliga kontor, samt att arbeta sig uppåt i värdekedjan genom att först gå mot att utveckla spel genom egna medel och därefter även förlägga spel på egen hand. Bolagets strategi är att vidare växa genom förvärv där strategin är förvärv av andra spelstudios eller förvärv som kompletterar Bolagets verksamhet. Övergången till egna spel ska dock ske kontrollerat och genom ett välbalanserat risktagande.

Toadman Interactive vill växa sina nuvarande kontor att kunna ta fler projekt och därtill starta nya kontor som ska utveckla spel och förvärva bolag och som vidare har egna immateriella rättigheter eller utan. Bolaget avser växa genom att öka antalet anställda på respektive studio för att öka kapaciteten på de olika spelen.

HISTORIK

2007 - 2014

Toadman Interactive grundades 2013 av Robin Flodin och Rasmus Davidsson. Kort därefter blev Ola Nilsson (COO) och Ted Löfgren (CTO) delägare i Bolaget. Historien mellan dessa, samt ett antal andra anställda, sträcker sig dock tillbaka till 2007 då personerna studerade spelutveckling tillsammans på Gotlands Högskola och där började utveckla spel tillsammans. Ambitionen med Toadman Interactive var då att arbeta som konsulter för större spelbolag med framförallt actionspel på PC och konsolplattformar. Initialt hade Toadman Interactive ett team på cirka tio personer som utförde konsultuppdrag. Bolaget fick ofta uppdrag på kort varsel med uppdrag att rädda produktioner som höll på att gå fel och med att utveckla spel som snabbt behövde komma ut på marknaden. På detta sätt byggde Toadman Interactive erfarenhet att snabbt sätta sig in i problematiska spelproduktioner och hitta lösningar för dessa. I branschen byggde Bolaget en historik av att arbeta med "gaming

firefighting”, vilket innebär att inom korta tidsramar ”släcka bränder” för spelproduktioner och i förlängningen rädda dessa. Som ett led i arbetet startade Bolaget under 2014 grupper på sociala medier som riktade sig till spelbolag som var i akut behov av spelkonsulter.

2015 - 2017

Bolaget arbetade sig successivt upp i värdekedjan från mindre till större projekt och utökade teamet med några utvecklare per år. Under 2015 fick Toadman Interactive möjligheten att påbörja ett eget spelprojekt finansierat av Game Odyssey Ltd (**“Game Odyssey”**), ett bolag baserat i London, England. Bolaget inledde vid tidpunkten omställningen att ansvara för utvecklingen av hela spelproduktioner istället för att, som tidigare, sporadiskt utföra konsultarbete i projekt. Därmed ställdes också affärsmodellen om till att vara ett bolag högre upp i värdekedjan och Bolaget växte successivt till 20 anställda i början av 2017.

I september 2017 ingick Bolaget ett avtal med kinesiska Leyou Technologies Holdings Limited (**“Leyou”**) som tog Bolaget till nästa nivå, vilket innebar att Toadman Interactive skulle påbörja arbetet med ett nytt spel som tillförde Bolaget 5 MUSD under drygt ett år. Bolaget behövde då anställa väsentligt fler utvecklare och har successivt ökat antalet anställda, bland annat genom att öppna ett nytt kontor i Berlin, Tyskland.

2018

Under 2018 förvärvade Toadman Interactive ett bolag i Oslo, Norge med dotterbolag i Tver, Ryssland, samt utökade teamet i Stockholm. Toadman Interactive har på ett år utökat personalstyrkan med 60 anställda till totalt 85 anställda, varav cirka 50 anställda arbetar på Projekt Osiris.

I slutet av 2018 ingick Toadman Interactive ett uppdaterat avtal med Leyou gällande förlängning av Projekt Osiris från november 2018 till december 2019. Avtalet förhandlades fram efter tidigare avsiktsförklaring som ingicks den 5 oktober 2018. Efter att i februari 2019 omförhandlat avtalet uppgår det totala värdet på utvecklingen av projektet till 11,5 MUSD samt att Toadman Interactives royalty-del uppgår till 20 % av intäkterna.

För att diversifiera, och inte vara beroende av Projekt Osiris, arbetar de övriga 35 personerna på fem andra spel, där ambitionen är att fortsätta anställa och även kunna absorbera de 50 personerna som arbetar på Projekt Osiris när det projektet är slut eller om Leyou mot förmodan skulle avbryta projektet.

Toadman Interactive har därmed vuxit från att vara ett mindre konsultföretag till att ta egna medelstora produktioner med ambition om fortsatt tillväxt.

VERKSAMHETSOMRÅDEN

Toadman Interactive har två huvudsakliga verksamhetsområden, (i) egen spelutveckling och (ii) konsultverksamhet. Denna affärsmodell skapar förutsättningar för nära samarbeten genom partnerskap och stabila kassaflöden, samtidigt som Bolaget upprätthåller kommersiell potential i sin produktportfölj.

Egen spelutveckling

Toadman Interactive specialiserar sig på RPG-spel och strävar efter, i enlighet med Bolagets vision, att bli en av världens ledande spelutvecklare och förläggare inom genren. Egna projekt är förknippat med en högre risk än konsultarbeten då omsättningen är beroende av försäljningssiffror men har samtidigt en högre intäktpotential. Lansering av egna titlar kan också bidra till att stärka Toadman Interactives varumärke och renommé hos slutkonsumenter såväl som hos utvecklare och förläggare inför framtida potentiella konsultarbeten. Spelen Project I.G.I. 3, Project Hathor, Skyfighters och Block’n’load är hänförliga till verksamhetsområdet egen spelutveckling. För mer information avseende Bolagets egenutvecklade spel, se avsnitt *“Bolagets spelprojekt - Spelprojekt under egen spelutveckling”* nedan.

Konsultverksamhet

Toadman Interactive erbjuder skräddarsydda konsulttjänster för både utvecklare och förläggare världen över. Bolaget ser varje uppdrag som början av ett långsiktigt partnerskap och har genom detta lyckats etablera kundrelationer med flera viktiga aktörer i branschen. Tack vare medarbetarnas erfarenhet av spelutveckling och breda kompetensområde kan Bolaget dessutom erbjuda personlig support inom flertalet olika faser i utvecklingsprocessen, till exempel speldesign, programmering och grafik. Projekt Osiris och Immortal: Unchained är hänförliga till verksamhetsområdet konsultverksamhet. För mer information avseende Bolagets spelprojekt inom ramen för konsultverksamheten, se avsnitt *“Bolagets kommande spelprojekt - Spelprojekt för Bolagets konsultverksamhet”* nedan.

BOLAGETS SPELPROJEKT

Spelprojekt under egen spelutveckling

Project I.G.I. 3

Projekt I.G.I. 1 och 2 utvecklades av tidigare Artplant-anställda och släpptes år 2000 respektive år 2003. Spelet utvecklades då av Interloop Studios och de immateriella rättigheterna såldes sedermera till Artplant som påbörjade satsningen av Projekt I.G.I. 3 under 2016. Toadman Interactive förvärvade de immateriella rättigheterna till spelet i och med förvärvet av Artplant. Project I.G.I. 3 är ett agentspel som handlar om att utföra olika uppdrag i rollen som agent. Toadman Interactive samarbetar med Petrol Advertising LLC ("**Petrol Advertising**") som investerat en miljon USD i spelet genom skapande och ledande av marknadsföringsarbetet. Spelet förväntas släppas under 2020-2021. Bolaget har för avsikt att offentliggöra mer information om spelet i början av 2019.

Project I.G.I. 3 finansieras till 90 procent av Bolaget och till resterande del finansieras av Petrol Advertising. Vinstdelningen för Project I.G.I. 3 är fördelad 10 procent till Petrol Advertising och 90 procent till Toadman Interactive baserat på spelets nettoomsättning.

Project Hathor

Project Hathor är ett projekt där Toadman Interactive avser att utveckla ett RPG-spel. Spelet är för närvarande i en design-fas, vilket innebär att utvecklingen är i en inledande fas där reglerna för spelet bestäms. Därmed har inte några detaljer kring utvecklingen av spelet offentliggjorts och ett lanseringsdatum för spelet är ännu ej bestämt.

Project Hathor finansieras till fullo av Toadman Interactive och Bolaget erhåller samtliga nettointäkter.

Skyfighters

Skyfighters är ett spel där spelarna tävlar mot varandra genom att skjuta ner varandras rymdskepp. Toadman Interactive anser att spelet kommer lämpa sig väl för E-sport då det ska utvecklas för att innehålla tävlingsmoment mellan enskilda spelare. Bolagets målsättning med spelet är en inriktning inom E-sport för att locka den publik och spelare som finns inom E-sportens värld. Spelet förväntas släppas under 2019 och Bolaget har för avsikt att offentliggöra mer information om spelet i början av 2019.

Skyfighters finansieras till fullo av Toadman Interactive och Bolaget erhåller samtliga nettointäkter.

Block'n'load

Block'n'load är ett spel inom genren förstapersonsskjutare²² där spelare i lag om fem ska spränga motståndarlagets hemmabas. Spelet har tidigare släppts av Artplant med Jagex som förläggare, ett bolag med verksamhet i Cambridge, England. Den tidigare versionen av Block'n'load lanserades på den digitala plattformen Steam under 2015. Toadman Interactive avser att göra en förbättrad version av spelet och släppa det uppdaterade spelet Block'n'load under 2019.

Toadman har tagit över alla rättigheterna för Block'n'load.

Spelprojekt för Bolagets konsultverksamhet

Projekt Osiris

Toadman Interactive utvecklar ett spel för kinesiska Leyou där initiala kontraktet under ungefär ett år tillförde Bolaget en nettoomsättning om cirka 40 MSEK Leyou har förlängt kontraktet med ytterligare ca 70 Mkr. Spelet är under pågående produktion med mer än hälften av Toadman Interactives anställda som arbetar på spelet och Bolaget avser släppa spelet under tredje kvartalet 2019 eller första kvartalet 2020.

Projekt Osiris finansieras av Leyou och vinstdelningen för spelet är fördelad 80 procent till Leyou och 20 procent till Toadman Interactive på spelets nettoomsättning. Fatshark AB erhåller 1 MUSD för licensiering av kod i Projekt Osiris. Nettointäkterna tillfaller Leyou som sedan utbetalar den avtalade vinstdelningen till Bolaget.

Immortal: Unchained

Toadman Interactive har utvecklat detta spel, med stöd och finansiering av huvudsakligen Game Odyssey, som också äger de immateriella rättigheterna till spelet. Immortal: Unchained är ett action-RPG spel som går ut på

²² Termen kommer från det engelska begreppet First-person shooter ofta förkortat till FPS, som är en dataspelgenre där bildskärmen motsvarar spelarens synfält och där spelarens skjutvapen spelar en stor roll.

att rädda världen från en undergång. Spelet släpptes den 7 september 2018 där förläggare för konsolversionerna till Xbox One och Playstation 4 är Sold Out Sales & Marketing Ltd. ("**Sold Out Marketing**") baserat i London, England och förläggare för PC-versionen var Toadman Interactive och Game Odyssey, också baserade i London, England. I mars 2019 kommer ett expansionspack²³ av Immortal: Unchained att släppas.

Vinstdelningen baseras på spelets nettoomsättning på sålda digitala kopior och fysiska kopior. För fysiska kopior tillfaller nettointäkterna förläggaren som sedan utbetalar vinstdelningen till Toadman Interactive.

ORGANISATIONSSTRUKTUR

Toadman Interactives team består av 85 medarbetare med erfarenhet inom branschen. För att hålla Bolagets medarbetare motiverade och engagerade i sitt arbete tillämpar Bolaget en platt organisationsstruktur och uppmuntrar självständighet och kreativitet. Under de kommande åren avser Bolaget att utöka sin personalstyrka organiskt med ytterligare 30-40 anställda, både i Sverige och på sina utländska kontor. Dessutom har Toadman Interactive byggt en koncernövergripande ledning som består av VD, CFO, COO, CTO och Head of Design. Toadman Interactive avser att expandera genom förvärv och har som förhoppning att förvärva åtminstone två bolag under 2019. Med förvärv avses speltitlar och studios (vilket kan genomföras genom förvärv av bolag).

STYRKOR OCH KONKURRENSFÖRDELAR

Effektiv spelproduktion

Då Toadman Interactive har arbetat som så kallade "firefighters" har företagskulturen präglats av att finna effektiva lösningar på problem under tidspress. Detta har resulterat i ett arbetssätt som gör att Bolaget kan producera spel på ett effektivt sätt och producera spel på relativt kort tid. När Bolaget enligt sin strategi successivt ska övergå till egen spelproduktion ger det en komparativ fördel jämfört med konkurrenterna.

Strategi för förvärv

Bolaget har erfarenhet och en strategi av att förvärva fler speltitlar och spelstudios vilket gör att risken diversifieras från att ha endast ett fåtal spel i portföljen. Bolagets bedömning är att risken diversifieras genom att identifiera potentiella bolag att förvärva inom olika områden, exempelvis renodlade spelutvecklingsbolag och bolag med närliggande verksamhet. Dessa verksamheter kan till exempel vara förläggare eller distributörer av spel samt bolag som arbetar med marknadsföring av spel.

Attraktiv spelportfölj

Under de kommande två till tre åren har Toadman Interactive fyra spelsläpp i sin pipeline inom action-genren. Ambitionen med dessa spel är att de ska ge Bolaget en finansiell stabilitet som gör att Bolaget kan finansieras genom intäkter från spelen. Genom att förvärva bolag med mer stabila intäkter från andra källor kan Toadman Interactive som spelstudio få bättre riskspridning genom egna spelproduktioner.

Samarbetspartners

Leyou

Bolaget utvecklar ett spel, som går under projektnamnet "Projekt Osiris", tillsammans med Leyou med en total utvecklingsbudget på 13 MUSD. Leyou är en kinesisk förläggare av spel som är noterad på Hong-Kong börsen med ett börsvärde på cirka 5 miljarder Hong-Kong dollar (HKD). Leyou äger flertalet västerländska bolag och utvecklar spel med totalt MUSD i utvecklingsbudget som exempelvis spelen Civilization och Sagan om Ringen.

Fatshark AB

Fatshark AB är en av Sveriges största spelutvecklingsstudios och har arbetat med flera välkända titlar i AAA-spelkategorin. Egna spelprojekt inkluderar Bloodsports.TV och Warhammer: End Times Vermintide, vilka Toadman Interactive har varit med och utvecklat som konsulter. Fatshark AB och Toadman Interactives nära relation återspeglas även i det faktum att Fatshark AB valt att investera i Bolaget och att deras COO, Sven Folkesson, ingår i Toadman Interactives styrelse.

²³ Ett expansionspack är en vidareutveckling av ett redan existerande spel som innehåller nya och/eller uppdaterade funktioner och förbättringar.

Game Odyssey

Game Odyssey är ett London-baserat företag som utvecklar och distribuerar spel för flera olika plattformar med fokus på mobilspel. Toadman Interactives första egna spelprojekt, Immortal: Unchained, har delfinansierats av Game Odyssey.

Petrol Advertising

Petrol Advertising är marknadsföringsexperten inom framförallt spel, men också film, baserade i Los Angeles, USA. De hjälper flera av världens största bolag med deras marknadsföringskampanjer och skapandet av marknadsföringsmaterial. Petrol Advertising har valt att investera 1 MUSD i Toadman Interactives spel Project I.G.I. 3 genom skapande och ledande av marknadsföringsarbetet.

Sold Out Marketing

Sold Out Marketing är ett distributionsbolag baserade i London, England. Sold Out Marketing erbjuder Toadman Interactive tjänster för att bland annat trycka spelskivor och sälja in spel till butiker. Sold Out Marketing är förläggare för konsolversionerna (Xbox one och Playstation 4) av spelet Immortal: Unchained som Toadman Interactive har utvecklat, med stöd och finansiering av Game Odyssey.

För mer information avseende vinstdelning för respektive samarbetspartners, se avsnittet "*Verksamhetsöversikt - Bolagets spelprojekt*".

Bolagsledning

Toadman Interactives bolagsledning har över tio års erfarenhet av spelutveckling och är sammansvetsade då Bolagets historia går tillbaka till gemensamma universitetsstudier. Det finns en tillit inom bolagsledningen att självständigt kunna hantera de olika arbetsuppgifterna med öppna dialoger gällande feedback. Detta har också fått avtryck i organisationen som kan reflekteras i att Bolaget har en låg personalomsättning (under tio procent på årsbasis). Dessutom har införsäljningsförmågan för nya projekt varit framgångsrik då bolagsledningen har arbetat med många välkända spelutvecklare genom åren.

FINANSIELL ÖVERSIKT

BOLAGETS FINANSIELLA SITUATION I SAMMANDRAG

Vid en extra bolagsstämma den 27 augusti 2018 beslutade Bolagets styrelse att lägga om räkenskapsperioden till att omfatta kalenderår. Det innebär att den senaste delårsrapporten är en bokslutskommuniké som omfattar ett förlängt räkenskapsår om 16 månader (räkenskapsperioden 1 september 2017 - 31 december 2018) med kvartalsinformation som omfattar fyra månader (1 september 2018 - 31 december 2018). Den 27 mars kommer Bolaget offentliggöra årsredovisningen för räkenskapsåret som avser perioden 1 september 2017 - 31 december 2018 motsvarande en räkenskapsperiod om 16 månader.

Den finansiella informationen i nedanstående tabell är hämtad från Bolagets offentliggjorda bokslutskommuniké per 2018-12-31. Bokslutskommunikén är inte reviderad och har inte varit föremål för översiktlig granskning av Bolagets revisor. Denna sammanfattning bör betraktas som en introduktion och varje beslut från investerarens sida om att investera i värdepapperen ska baseras på en bedömning av delårsrapporten i dess helhet samt övrig offentliggjord information från Bolaget.

Bolagets finansiella rapporter återfinns i sin helhet på följande länk: <https://toadmaninteractive.com/rapporter/>

TSEK	Kvartal		Helår
	2018-09-01 2018-12-31	2017-09-01 2018-12-31	2017-09-01 2018-08-31
	4 mån	16 mån	12 mån
Resultat i sammandrag - Koncernen			
Nettoomsättning	21 140	73 110	51 970
Engångskostnader (utköp av agent)	0	-8 233	-8 233
Rörelseresultat före engångskostnader (EBIT)	253	13 961	13 708
Rörelsemarginal före engångskostnader (EBIT) %	1%	46%	26%
Rörelseresultat efter engångskostnader (EBIT)	253	5 728	5 475
Rörelsemarginal efter engångskostnader (EBIT) %	1%	8%	11%
Resultat efter skatt	-344	3 958	4 302
Resultat efter skatt %	NEG	5%	8%
Kassaflöde från den löpande verksamheten	-261	-7 797	-7 536
Nettoskuldsättning	-14 596	-14 596	-13 371
Likvida medel	14 596	14 596	13 371
Eget kapital	30 662	30 662	28 520
Balansomslutning	47 421	47 421	44 349
Soliditet	65%	65%	64%
Genomsnittligt antal anställda	79	47	37

DEFINITIONER AV NYCKELTAL

Rörelsemarginal

Rörelseresultat / Nettoomsättning.

Engångskostnader

Engångskostnaderna är hänförliga till utköp av Bolagets agent Flashman.

Nettoskuldsättning

Räntebärande skulder – Kassa.

Balansomslutning

Totala tillgångar.

Soliditet

(Totalt eget kapital + 78 % av obeskattade reserver) / Totala tillgångar.

VÄSENTLIGA HÄNDELSER I BOLAGET FINANSIELLA SITUATION OCH STÄLLNING EFTER DEN 31 DECEMBER 2018

- Bolaget genomförde den 4 februari 2019 ett listbyte från NGM Nordic MTF till Nasdaq First North i Stockholm.
<https://toadmaninteractive.com/regulatoriska-pessmeddelande/nasdaq-stockholm-ab-har-godkant-toadman-interactive-ab-s-publ-ansokan-om-upptagande-till-handel/>
- Bolaget ingick den 15 februari 2019 ett avtal med Leyou om att utöka Bolagets royalty-del med tio procent för 1,5 MUSD som tas från milstolpesersättningar. Bolaget kommer därmed att få totalt 20 procent av intäkterna istället för tidigare tio procent.
<https://toadmaninteractive.com/regulatoriska-pessmeddelande/toadman-utokar-andelen-av-omsattningen-till-20-i-projekt-osiris/>
- Den 18 februari 2019 meddelade Bolaget att avtal ingåtts med Jagex avseende samtliga rättigheter till spelet Block'n'Load, inklusive att alla framtida spel inom varumärket och ytterligare tilläggsrättigheter, övergår till Toadman Interactive. Avtalet innebär att bygg-och skjutspelet Block'n'Load utvidgas, där Toadman Interactive bland annat ansvarar för att spelinnehåll kommer att vidareutvecklas gentemot spelcommunityn.
<https://toadmaninteractive.com/regulatoriska-pessmeddelande/jagex-och-toadman-signerar-ett-avtal-for-att-sakerstalla-utvecklingen-av-bnl/>
- Bolaget har den 26 februari 2019 ingått ett avtal med Petrol Advertising som investerar i spelet "Project I.G.I.: I'm Going In 3". Avtalet baseras på den tidigare avsiktsförklaringen som ingicks 31 augusti 2018. Petrol Advertising kommer att bidra med cirka 1 MUSD (cirka 9 MSEK) för att hjälpa till att skapa en vision för spelet.
<https://toadmaninteractive.com/regulatoriska-pessmeddelande/toadman-signerar-avtal-med-petrol-advertising-gallande-i-g-i-3/>

Bolaget samtliga pressmeddelanden återfinns på följande länk:

<https://toadmaninteractive.com/pressmeddelanden/>

STYRELSE, LEDANDE BEFATTNINGSHAVARE OCH REVISOR

STYRELSE

Toadman Interactives styrelse består av fyra ordinarie stämموvalda ledamöter, inklusive styrelseordföranden, vilka valts för tiden intill slutet av årsstämman 2019. Enligt Bolagets bolagsordning ska styrelsen bestå av lägst tre och högst nio styrelseledamöter med högst tre styrelsesuppleanter.

Styrelseledamöterna, deras befattning, när de valdes första gången och om de anses vara oberoende i förhållande till Bolaget samt till större aktieägare beskrivs i tabellen nedan.

Namn	Befattning	Ledamot sedan	Oberoende i förhållande till:	
			Bolaget och dess ledning	Större aktieägare
Alexander Albedj	Styrelseordförande	2017	Ja	Nej
Robin Flodin (VD)	Styrelseledamot	2013	Nej	Nej
Marie-Louise Gefwert	Styrelseledamot	2017	Ja	Ja
Sven Folkesson	Styrelseledamot	2017	Nej	Ja

Alexander Albedj (1989)



Styrelseordförande sedan 2017

Utbildning/bakgrund: Alexander har studerat vid KTH, har en kandidatexamen i nationalekonomi från Stockholms Universitet och en masterexamen från Handelshögskolan i Stockholm, samt MBA-studier från Duke University i USA. Alexander har många års erfarenhet inom finansbranschen och är idag Managing Partner på investeringsföretaget AA Capital och har en bakgrund från bl.a. Goldman Sachs i London. Alexander har även grundat flertalet bolag.

Pågående uppdrag: Styrelseordförande i ZignSec AB, AidAr AB samt VD och styrelseordförande i Carl&Son Skincare AB. Styrelseledamot i Arte Actus Capital AB samt VD och styrelsesuppleant i Arte Actus Corporate Finance AB.

Avslutade uppdrag (senaste fem åren): Alexander Albedj har inga avslutade uppdrag under de senaste fem åren.

Innehav i Bolaget: 1 677 779 aktier och inga teckningsoptioner.

Robin Flodin (1987)



Styrelseledamot sedan 2013

Utbildning/bakgrund: Robin har en utbildning från Högskolan på Gotland i spelutvecklingsdesign. Det var under denna tid som Robin skapade sitt första kommersiella spel, "Dwarfs!?", som fortfarande säljs på marknaden. Robin är grundare och VD av Toadman Interactive. Robin har under de senaste 7 åren haft ledande positioner i spelutvecklingsbolag, främst som entreprenör.

Pågående uppdrag: Bolagsman i Power of Two Games Handelsbolag.

Avslutade uppdrag (senaste fem åren): Bolagsman i Achieve Games Handelsbolag. VD och styrelseledamot i ZEAL Game Studio AB.

Innehav i Bolaget: 3 815 691 aktier och inga teckningsoptioner.

Marie-Louise Gefwert (1952)



Styrelseledamot sedan 2017

Utbildning/bakgrund: Marie-Louise har en fil.kand. examen i företagsekonomi från Stockholms Universitet. Marie-Louise har ledande befattningar från internationella företag som Ericsson (bl.a. General Manager Ericsson Telecom, Business unit chef Ericsson Components) VD för incubatorn Auxema och vice VD Vattenfall Data, samt lång erfarenhet från att driva företag och från styrelsearbete i mindre och medelstora teknologiföretag. Marie-Louise har deltagit i chefsprogrammet Ruter Dam. Dessutom arbetar Marie-Louise som senior projektledare för större IT-initiativ inom e-hälsotjänster i Sverige.

Pågående uppdrag: Styrelseordförande i Gefwert Development AB.

Avslutade uppdrag (senaste fem åren): Styrelseordförande i Free2Move AB, Styrelseordförande i HIOD Sports AB och Free2Move Holding AB.

Innehav i Bolaget: 12 751 aktier och inga teckningsoptioner.

Sven Folkesson (1980)



Styrelseledamot sedan 2017

Utbildning/bakgrund: Sven har en kandidatexamen i juridik från London School of Economics. Han har en bakgrund inom spelutveckling och juridik och en lång erfarenhet av strategi och projektledning. Sven arbetade fem år som affärsjurist i London och Singapore på White & Case LLP. Därefter har Sven varit med och grundat och drivit en egen spelstudio och sedan rekryterades Sven till COO för Fatshark AB. Med sina många kompetensområden och sitt entreprenörskap var Sven en viktig resurs för Fatshark AB i övergången från tredjepartsutvecklare till självpublicering inför lanseringen av Warhammer: End Times - Vermintide.

Pågående uppdrag: Sven Folkesson har inga pågående uppdrag.

Avslutade uppdrag (senaste fem åren): Styrelseledamot i Nuday AB och vice VD och styrelseledamot i New Day AB.

Innehav i Bolaget: 3 000 aktier samt 20 000 teckningsoptioner, vilka medför rätt till teckning av 20 000 nya aktier i Bolaget.

LEDANDE BEFATTNINGSHAVARE

Namn	Befattning	Anställd sedan
Robin Flodin	VD	2013
Birgitta Lönnberg	CFO	2018
Ola Nilsson	COO	2013
Rasmus Davidsson	Head of Design	2013
Ted Löfgren	CTO	2013

Robin Flodin (1987)

Verkställande direktör tillika styrelseledamot sedan 2013

För personbeskrivning, se avsnittet "Styrelse" ovan.

Birgitta Lönnberg (1957)



CFO sedan 2018

Utbildning/bakgrund: Birgitta är utbildad civilekonom vid Handelshögskolan i Stockholm. Birgitta har över 30 års erfarenhet av att utveckla och leda ekonomifunktioner, bland annat som koncernredovisningsansvarig på Duni AB. Senast kommer Birgitta från det noterade bolaget Orasolv AB där hon var CFO och ledde arbetet med att implementera IFRS.

Pågående uppdrag: Birgitta Lönnberg har inga pågående uppdrag.

Avslutade uppdrag (senaste fem åren): Styrelseordförande i xtrafone AB. Styrelseledamot i TeleDataFiber Installation Vara AB, Xtranet i Stockholm AB och OraSolv Clinics AB. Extern firmatecknare i OraSolv AB och extern VD i Exalt AB (publ).

Innehav i Bolaget: Inga aktier eller teckningsoptioner.

Ola Nilsson (1988)



COO sedan 2013

Utbildning/bakgrund: Ola har studerat Game Design and Graphics och International Game Production Studies vid Högskolan på Gotland. Han startade sin karriär som technical artist och har under de senaste sju åren kombinerat ett intresse för att utveckla spel och driva företag och därav haft ledande positioner i olika spelutvecklingsbolag, främst som Studio Manager.

Pågående uppdrag: Ola Nilsson har inga pågående uppdrag.

Avslutade uppdrag (senaste fem åren): Styrelseledamot i Toadman Interactive AB (publ).

Innehav i Bolaget: 680 000 aktier samt 154 000 teckningsoptioner, vilka medför rätt till teckning av 154 000 nya aktier i Bolaget.

Rasmus Davidsson (1985)



Medgrundare och Head of Design sedan 2013

Utbildning/bakgrund: Rasmus har studerat mediadesign på Örebro Universitet samt studerat speldesign och grafik vid Högskolan på Gotland. Han är grundare av Toadman Interactive och har under de senaste sju åren haft ledande positioner i spelutvecklingsbolag, främst inom speldesign som Design Director. Rasmus expertis ligger i uppbyggnaden av de underliggande systemen och reglerna i spel.

Pågående uppdrag: Rasmus Davidsson har inga pågående uppdrag.

Avslutade uppdrag (senaste fem åren): Styrelseledamot i Toadman Interactive AB (publ). Styrelseordförande i ZEAL Game Studio AB.

Innehav i Bolaget: 3 815 691 aktier samt inga teckningsoptioner.

Ted Löfgren (1987)



CTO sedan 2013

Utbildning/bakgrund: Ted har studerat Game Design and Programming och International Game Production Studies vid Högskolan på Gotland. Ted startade sin karriär som programmerare och har under de senaste sju åren haft ledande positioner i spelutvecklingsbolag, främst som CTO. Teds expertis ligger främst inom spelprogrammering.

Pågående uppdrag: Ted Löfgren har inga pågående uppdrag.

Avslutade uppdrag (senaste fem åren): Styrelseledamot i Toadman Interactive AB (publ).

Innehav i Bolaget: 680 000 aktier samt 60 000 teckningsoptioner, vilka medför rätt till teckning av 60 000 nya aktier i Bolaget.

Samtliga styrelseledamöter och ledande befattningshavare kan nås via Bolagets adress som framgår under avsnittet "Adresser".

REVISOR

Toadman Interactives revisor är Finnhammars Revisionsbyrå AB, med Ulf Johansson (född 1967) som huvudansvarig revisor sedan Bolaget bildades 2007. Vid årsstämman 2018 omvaldes Finnhammars Revisionsbyrå AB med Ulf Johansson som huvudansvarig revisor för tiden fram till nästa årsstämma. Ulf Johansson är auktoriserad revisor och medlem i FAR och har varit revisor i Bolaget under den period som omfattas av den finansiella översikten.

Finnhammars Revisionsbyrå AB:s kontorsadress är Sveavägen 9, 103 92 Stockholm och revisors adress är Box 194, Videvägen 5, 194 23 Upplands Väsby.

AKTIEN OCH ÄGARFÖRHÅLLANDEN

ALLMÄNT

Toadman Interactive är ett svenskt publikt aktiebolag. Bolaget verksamhet bedrivs i enlighet med aktiebolagslagen (2005:551). Bolaget bildades den 13 januari 2013 och registrerades vid Bolagsverket den 20 februari 2013. Bolagets firma (tillika handelsbeteckning) är Toadman Interactive AB (publ). Bolagets firma registrerades den 2 november 2017. Bolagets organisationsnummer är 556923-2837. Aktierna i Bolaget är registrerade i ett avstämningsregister enligt lagen (1998:1479) om värdepapperscentraler och kontoföring av finansiella instrument. Detta register förs av Euroclear Sweden AB ("Euroclear Sweden"). Bolagets aktier är upptagna till handel på Nasdaq First North i Stockholm och är denominerade i SEK. Bolagets hemvist är Stockholm. Eminova är Bolagets Certified Adviser.

Kortnamn (ticker) för handel på Nasdaq First North är TOAD. ISIN-koden för Toadman Interactives aktie är SE0010520106.

ÄGARSTRUKTUR

Nedan visas Bolagets aktieägare med innehav motsvarande minst fem procent av aktierna och rösterna per den 30 november 2018 inklusive därefter kända förändringar.

Ägare/förvaltare/depåbank	Antal aktier	Procent av kapital och röster
Robin Flodin	3 815 691	25,14
Rasmus Davidsson	3 815 691	25,14
Alexander Albedj	1 677 779	11,05
Johan Carl Fredrik Svensson	1 670 400	11,00
Fatshark AB	1 000 000	6,59
Totalt ägande största aktieägare	11 979 561	78,92
Övriga aktieägare	3 199 200	21,08
Totalt	15 178 761	100,00

AKTIEÄGARAVTAL

Såvitt Bolagets styrelse känner till finns inga aktieägaravtal eller andra avtal mellan Bolagets aktieägare som syftar till att gemensamt påverka Bolaget. Bolagets styrelse känner inte heller till några avtal eller motsvarande som kan leda till att kontrollen över Bolaget väsentligen förändras.

KONVERTIBLER, TECKNINGSOPTIONER, M.M.

Toadman Interactive har ett utestående teckningsoptionsprogram.

På extra bolagsstämma den 1 september 2017, innan noteringen av Bolagets aktier på NGM Nordic MTF, beslutade Bolaget att genomföra en emission av teckningsoptioner som enligt villkoren i teckningsoptionsprogrammet riktades till personal, styrelsemedlemmar och övriga personer som är av strategisk och operationellt betydelsefulla för Bolaget. Emissionen omfattar högst 667 000 teckningsoptioner vilka berättigar till nyteckning av lika många aktier i Bolaget till en teckningskurs om 7,5 SEK per aktie, vilket innebär att Bolagets aktiekapital kan ökas med högst 3 335 SEK. Anmälan om teckning med stöd av teckningsoptioner kan äga rum under tiden från registrering hos Bolagsverket den 5 oktober 2017 till och med den 1 september 2020. Teckningsoptionerna har utfärdats utan krav på hembud-, förköp och samtyckesförbehåll. Totalt har 17 personer²⁴ medverkat i emissionen och tecknat 667 000 teckningsoptioner. Vid fullt utnyttjande av teckningsoptionerna skulle det leda till en utspädning om 4,21 procent.

²⁴ Styrelseledamoten Sven Folkesson deltog i teckningsoptionsprogrammet, se avsnitt "Styrelse, ledande befattningshavare och revisor – Styrelse" för mer information. De ledande befattningshavare som deltog i teckningsoptionsprogrammet var Ola Nilsson och Ted Löfgren, se avsnitt "Styrelse, ledande befattningshavare och revisor – Ledande befattningshavare" för mer information. Övriga personer som tecknade sig i teckningsoptionsprogrammet var anställda inom Koncernen.

UTDELNINGSPOLICY

Toadman Interactive har per dagen för Informationsmemorandumet inte någon antagen utdelningspolicy och har heller inte för avsikt att inom överskådlig framtid besluta om vinstutdelning. Avsikten är att utdelningsbara medel ska återinvesteras i Bolagets verksamhet för fortsatt utveckling och tillväxt. Framtida utdelningar, i den mån sådana föreslås av styrelsen och godkänns av Bolagets aktieägare, kommer vara beroende av och baserad på de krav som verksamhetens art, omfattning och risker ställer på Bolagets egna kapital samt Bolagets konsolideringsbehov, likviditet och ställning i övrigt.

KOMPLETTERANDE INFORMATION

HANDLINGAR INFÖRLIVADE GENOM HÄNVISNING

Nedanstående handlingar införlivas genom hänvisning och utgör en del av Informationsmemorandumet och ska läsas som en del härav. Handlingarna återfinns på Bolagets hemsida, www.toadmaninteractive.com.

- Bolagets årsredovisningar för räkenskapsåren 1 september 2015 – 31 augusti 2016 samt 1 september 2016 – 31 augusti 2017.
- Bolagets bokslutskommuniké avseende perioden 1 september 2017 – 31 december 2018.
- Bolagets bolagsordning.

RISKFAKTORER

En investering i Toadman Interactives aktier innefattar olika risker. Ett antal faktorer påverkar, eller kan påverka, Toadman Interactives verksamhet både direkt och indirekt. Nedan beskrivs, utan någon viss ordning och utan anspråk på att vara uttömmande, några riskfaktorer och betydande omständigheter som anses vara väsentliga för Toadman Interactives verksamhet och framtida utveckling. De risker som beskrivs nedan är inte de enda risker som Bolaget och dess aktieägare kan exponeras för. Det finns andra risker som per dagen för Informationsmemorandumet är okända för Bolaget eller som Bolaget per dagen för Informationsmemorandumet inte anser är väsentliga men som också kan påverka Toadman Interactives verksamhet, finansiella ställning eller rörelseresultat negativt. Sådana risker kan också leda till att priset på Toadman Interactives aktier faller avsevärt och en investerare riskerar att förlora en del av eller hela sin investering. Utöver detta avsnitt bör en investerare även i sin helhet beakta övrig information i Informationsmemorandumet.

Informationsmemorandumet innehåller framåtriktade uttalanden som kan påverkas av framtida händelser, risker och osäkerheter. Bolagets faktiska resultat kan skilja sig väsentlig från de resultat som förväntades i de framåtriktade uttalandena på grund av många faktorer, däribland men inte begränsat till de risker som beskrivs nedan.

RISKER RELATERADE TILL BOLAGET OCH DESS BRANSCH

Bolaget är beroende av ett fåtal existerande avtal med förläggare

Toadman Interactive är beroende av ett fåtal avtal med andra förläggare för produktion av deras spel. Bolaget har exempelvis ingått ett avtal med det kinesiska spelutvecklingsföretaget Leyou för produktionen av ett spel med arbetstiteln "Projekt Osiris". Avtalet reglerar spelutvecklingsprocessen och är indelad i ett antal milstolpar där Bolaget ska leverera en specificerad del i projektet vid en viss tidpunkt som bland annat leverans av en betaversion av spelet. Fram till godkännande av betaversion har Leyou rätt att när som helst säga upp avtalet med omedelbar verkan. Om Leyou godkänner den levererade betaversionen utbetalas en viss procent av det överenskomna arvudet för uppdraget. Det finns en risk att Toadman Interactive inte kommer kunna leverera betaversionen eller någon annan milstolpe i tid, att betaversionen inte uppfyller de krav som Leyou har eller att Leyou inte godkänner den levererade betaversionen av andra skäl eller att Leyou väljer att prioritera andra spelprojekt under projektets gång som gör att projektet med Bolaget inte fullföljs eller att projektet inte slutförs alls. Om någon av dessa risker realiserar kan det leda till att projektet fördröjs eller inte slutförs, vilket innebär att Toadman Interactive inte har rätt till den delen av det överenskomna arvudet vid godkännande av betaversionen eller andra arvoden, såsom royalties och nettointäkter från spelet. Detta kan vidare innebära en försämrad relation med Leyou och även andra förläggare samt att Bolagets renommé på spelmarknaden kan skadas. Om avtalet med Leyou eller avtal med andra förläggare inte kan fullföljas på grund av att milstolpar i projekten inte godkänns eller att projekten inte genomförs av andra anledningar kan det medföra en väsentlig negativ inverkan på Bolagets verksamhet, finansiella ställning och resultat.

Bolaget är beroende av externa spelutvecklare

Toadman Interactive bedriver spelutveckling och testning av Bolagets interna såväl som externa spelprojekt. Utveckling kopplat till projekt där extern part är förläggare och i projekt där Toadman Interactive är förläggare sker globalt, huvudsakligen i USA och Europa. För att verksamheten även fortsättningsvis ska kunna bedrivas med både internt och externt utvecklade spel är det en förutsättning att Toadman Interactive lyckas erhålla nya externa spelutvecklingsuppdrag. Skulle intresset från spelutvecklare minska eller om Bolaget skulle misslyckas ingå nya samarbeten och erhålla nya spelutvecklingsuppdrag i samma omfattning som tidigare skulle det kunna medföra en väsentlig negativ inverkan på Bolagets verksamhet, finansiella ställning och resultat.

Bolaget har begränsad erfarenhet från att utveckla egna speltitlar som förläggare

Toadman Interactive bildades i början av 2013 och har sedan dess främst fokuserat på att producera spel på uppdrag av andra förläggare samt utvecklingen av teknologi. I takt med att Bolaget har växt genom dessa uppdrag har Bolaget valt att fokusera på att utveckla egna spel med en målsättning att majoriteten av Bolagets spelprojekt i framtiden ska utvecklas med Bolaget som förläggare. Bolagets produktutbud är relativt litet och Bolaget har per dagen för Informationsmemorandumet inte producerat några speltitlar som förläggare. Utvecklingen av egna spel kan innebära ett större ansvar för Bolaget genom hela utvecklingsprocessen av spel för att på egen hand skapa en "story" som tilltalar spelare, tillhandahålla ekonomiska- och utvecklingsresurser internt och externt samt hantera marknadsföring, distribution och försäljning av spelen. Det finns en risk att Toadman Interactive inte kommer kunna slutföra projekten för sina egna speltitlar, att Bolaget inte hittar lämpliga samarbeten med

externa spelutvecklare, att spelen inte mottas väl av spelarna eller spelrecensenter på spelmarknaden. Förseningar i planerade och pågående spelprojekt kan ha en negativ effekt på kassaflöden, intäkter och rörelsemarginaler. Färdigställandet av ett spelprojekt kan även komma att kräva mer resurser än vad som ursprungligen beräknats och då måste vanligen, främst i det fall det gäller ett internt projekt, kostnaden bäras av Toadman Interactive. Om ett eller flera av Bolagets interna spelprojekt försenas eller inte kan genomföras kan det medföra en väsentlig negativ inverkan på Bolagets verksamhet, finansiella ställning och resultat.

Lansering av nya speltitlar kan generera lägre intäkter än bedömt

Vid lanseringar av nya speltitlar finns risken att dessa inte mottas av marknaden enligt Bolagets förväntningar vilket bland annat kan innebära att en speltitel får negativa recensioner av speljournalister, influencers inom spelindustrin eller att spelare ger en speltiteln dåligt omdöme i såväl spelplattformen (till exempel betygssystemet som finns i Steam) som i diverse spelforum (communityn). Negativa omdömen från marknaden kan bland annat bero på att en speltitel kan innehålla buggar, att spelets "story" inte anses vara tillräckligt tilltalande eller att priset på speltiteln är för högt i förhållande till andra liknande spel på marknaden. Negativa omdömen från marknaden kan ha en väsentlig negativ påverkan på marknads intressen för spelet och leda till intäktsbortfall, sämre marginaler och minskade kassaflöden. Det gäller såväl egenfinansierade projekt men även spel där Bolaget agerar förläggare och står för en väsentlig andel av finansieringen. Även aktiverade utvecklingskostnader riskerar att behöva skrivas ned. Om en spellansering resulterar i lägre intäkter än bedömt kan det medföra en väsentlig negativ inverkan på Bolagets verksamhet, finansiella ställning och resultat.

Bolaget är beroende av licensavtal för spelmotorn Stingray

Toadman Interactive använder sig, per dagen för Informationsmemorandumet, huvudsakligen av spelmotorn Stingray vid utvecklingen av spel men också spelmotorn Unreal genom dotterbolaget Artplant. Rättigheterna till programvaran av Stingray ägs av bolaget Autodesk och tillhandahålls till Bolaget genom ett licensavtal. Autodesk har upphört att vidareutveckla Stingray inom ramen för sin verksamhet vilket innebär att Bolaget tillsammans med ett fåtal andra spelutvecklingsföretag vidareutvecklar och förbättrar spelmotorn. Om tillgången till spelmotorn Stingray fortsättningsvis inte kan erhållas kan det leda till intäktsbortfall då avtalet med Leyou inte kan fullföljas, ökade kostnader för utvecklingen av en egen spelmotor eller för omförhandling eller ingående av licensavtal till oförmånliga villkor, vilket kan medföra en väsentlig negativ inverkan på Bolagets verksamhet, finansiella ställning och resultat.

Bolaget är beroende av ett fåtal väsentliga distributionskanaler av sina speltitlar

Bolagets försäljning av digitala och fysiska speltitlar sker till stor del genom ett fåtal väsentliga distributörer. En av de digitala plattformarna som Bolaget använder är Steam som är ett så kallat content delivery-system skapat av Valve Corporation ("Valve") för att digitalt distribuera datorspel till kunder. Det finns en risk att Steam väljer att distribuera och marknadsföra Bolagets spel på, ett från Bolagets sida, oförmånligt vis, att Steam väljer en annan inriktning för distribution och marknadsföring av spel eller att Bolagets spel tas bort från spelplattformen. Att distributörerna kan fortsätta att tillhandahålla de digitala och fysiska distributionskanalerna är en förutsättning för att Toadman Interactive ska kunna fortsätta att generera intäkter från dessa. Toadman Interactive är även beroende av att den finansiella information, avseende bland annat försäljning av Bolagets speltitlar, som digitaldistributörerna tillhandahåller är fullständig och Bolaget förlitar sig i stor utsträckning på att intäkterna speglar spelarnas faktiska inköp.

Bolaget äger en egen utvecklad plattform för försäljning och marknadsföring av Bolagets speltitlar och kan komma att använda denna för framtida spelsläpp som komplement till Steam. Utvecklingen av en egen plattform kan innebära att stora resurser behöver allokeras, vilket kan leda till höga utvecklingskostnader för plattformen och att fokus tas från Bolagets kärnverksamhet. Vidare finns det en risk att plattformen inte mottas av spelmarknaden på det sätt som Toadman Interactive förväntat sig och inte uppnår den grad av teknisk kvalitet som krävs för att tillhandahålla plattformen vid nedladdning av spel och/eller vid uppdateringar av spel genom så kallad patching. Det är även en risk att arbetet med plattformen påbörjas men inte avslutas på grund av ökade kostnader för utveckling eller att konkurrenter på marknaden med stora ekonomiska resurser utvecklar plattformar som är bättre än Bolagets.

Om någon väsentlig distributör av någon anledning skulle tvingas att ta bort Bolagets spel på sin digitala distributionskanal eller om den digitala distributionskanalen läggs ned, eller om en fysisk distributör skulle behöva avbryta sin försäljning, och/eller om utvecklingen av Bolagets egen plattform inte utvecklas som förväntat, alternativt inte blir av alls skulle det på kort sikt innebära intäktsbortfall och om ett avbrott blir långvarigt kan det medföra en väsentlig negativ inverkan på Bolagets verksamhet, finansiella ställning och resultat.

Bolaget är beroende av att behålla och attrahera nya spelare samt god renommé från spelbranschen

Utvecklingen inom spelindustrin drivs till stor del av önskemål och krav från slutanvändare, spelutvecklare och förlag, vilket innebär att operatörer ständigt måste erbjuda nya produkter och tjänster i syfte att attrahera och behålla ett brett spektrum av slutanvändare. Toadman Interactive är inom sin kärnverksamhet inriktade på att producera och sälja action- och hardcorespel inom genren RPG:s på global basis. Bolagets målgrupp av spelare är generellt sett engagerade, kunniga inom spelgenren RPG:s och ställer höga krav på spelprodukterna. Utvärdering och betygsättning av Bolagets nuvarande och kommande spel eller uppdateringar sker genom diskussioner mellan spelare på olika forum på internet, av spelrecensenter och på spelranking-sidor som exempelvis Metacritic. Det finns en risk att spelare eller spelrecensenter kan tycka att Bolagets nuvarande och kommande spel eller uppdateringar inte uppfyller de krav eller förväntningar som de har på spelen samt att omständigheter utanför Bolagets kontroll kan leda till negativa omdömen om spelen. Missnöjda spelare, ett lågt betyg eller dåliga omdömen inom spelarkretsen eller från spelrecensenter kan påverka Toadman Interactives förmåga att behålla och attrahera nya spelare till sina nuvarande och kommande spel samt ett försämrat renommé bland spelare och hos andra spelutvecklare. Detta kan leda till minskade intäkter på grund av minskad försäljning av nuvarande och kommande spel, minskade köp i spelen (Eng. *in-game purchases*) och svårigheter att ingå samarbetsavtal med andra spelutvecklare, i rollen som förläggare och för uppdrag från andra förläggare. Om bolaget misslyckas med att behålla sina nuvarande spelare och attrahera nya spelare samt inte kan behålla nuvarande och kommande samarbeten med andra spelutvecklare kan det medföra en väsentlig negativ inverkan på Bolagets verksamhet, finansiella ställning och resultat.

Bolaget kan komma att misslyckas med att utvecklas och anpassa sig efter ny teknik

Bolagets bransch kännetecknas av snabb utveckling av nya produkter, teknik och slutanvändarpraxis och det är således viktigt att Bolaget kontinuerligt uppdaterar och utvecklar nya och befintliga produkter och teknologi. Toadman Interactive, genom licensavtal med bolaget Autodesk, använder sig av spelmotorn Stingray vid utvecklingen av sina spel. Autodesk vidareutvecklar inte längre Stingray inom ramen för sin verksamhet, vilket innebär att Toadman Interactive tillsammans med ett fåtal andra spelutvecklingsföretag vidareutvecklar och förbättrar spelmotorn. Det finns en risk att spelmotorn Stingray inte utvecklas i samma takt som andra spelmotorer på spelmarknaden, att de två andra spelföretagen som utvecklar spelmotorn slutar att utveckla spelmotorn eller att de utvecklar den på fel sätt eller att spelmotorn inte kan hantera nya tekniska trender som uppkommer på spelmarknaden. Ett utbrett införande av ny internetteknik, ny hårdvara, nya typer av spelkonsoler och högre standarder kan kräva att Bolaget måste tillföra betydande medel för att ersätta, uppgradera, ändra eller anpassa sitt erbjudande. Som ett led i den snabba teknikutvecklingen medför det även att en del teknik inte får genomslag på marknaden eller utkonkurreras av andra lösningar. Det finns en risk att Bolaget investerar resurser och pengar i att anpassa sitt erbjudande till en teknik som inte blir så framgångsrik som Bolaget bedömer. Om någon av dessa risker skulle realiseras skulle det kunna medföra en väsentlig negativ inverkan på Bolagets verksamhet, finansiella ställning och resultat.

Bolagets fortsatta tillväxt är beroende av att de kan fortsätta utveckla nya spel och förbättra befintliga spel

Toadman Interactives fortsatta tillväxt kommer bland annat att bero på Bolagets förmåga att regelbundet utveckla nya spel, förbättra befintliga spel på ett sätt som förbättrar spelupplevelsen samt att ingå nya spelutvecklingsuppdrag. Om det aktuella spelets utvecklingsmodell upphör att vara effektiv kan nuvarande utvecklingskostnader öka och rörelseresultatet därmed bli lidande. Det finns en risk att inga eller endast ett fåtal kommande spel blir framgångsrika och genererar betydande intäkter. Om Toadman Interactive misslyckas med att utveckla nya och förbättra befintliga spel som genererar betydande intäkter, kan det medföra en väsentlig negativ inverkan på Bolagets verksamhet, finansiella ställning och resultat.

Risker relaterade till immateriella rättigheter

Bolagets immateriella rättigheter skyddas främst genom registrering av webbdomäner, lagstiftning till skydd för företagshemligheter och/eller avtal. Bolaget har inga registrerade varumärken, patent eller designskydd. Därmed saknar Bolaget exempelvis skydd för varumärkena TOADMAN, och ARTPLANT. Oregistrerade varumärken innebär att varumärkena kan registreras av andra tredje parter och leda till att Bolaget gör intrång, samtidigt som Bolaget inte kan skydda sig mot intrång från tredje part som använder sig av dessa varumärken. Om de produkter som Bolaget innehar eller framgent förvärvar eller utvecklar inte erhåller erforderligt immaterialrättsligt skydd, eller om befintligt immaterialrättsligt skydd inte kan vidmakthållas eller om befintligt immaterialrättsligt skydd visar sig otillräckligt för att tillvarata Bolagets rättigheter och marknadsposition, kan

Bolagets möjlighet att bedriva verksamhet, dess finansiella ställning och resultat påverkas negativt. Genom att Bolaget ingår avtal där de agerar som förläggare för vissa spel och på uppdrag av andra förläggaren kan det framstå som att Bolaget innehar vissa immateriella rättigheter som de faktiskt inte äger. Vidare kan Bolagets verksamhet, finansiella ställning och resultat påverkas negativt för det fall att Bolaget blir föremål för intrång i dess immateriella rättigheter eller gör intrång i annans immateriella rättigheter.

Webbdomäner med särskild betydelse ägs av Toadman Interactive, dess dotterbolag eller av tredje parter som genom avtal försäkrar att de immaterialrättsliga rättigheterna bibehålls inom Toadman Interactives kontroll. Det finns en risk att det immaterialrättsliga skyddet inte är tillräckligt och att eventuella anspråk, kontraktsbrott eller förlust av upphovsrätt eller annan immateriell rättighet inträffar vilket skulle kunna medföra en väsentlig negativ inverkan på Bolagets verksamhet, finansiella ställning och resultat.

Bolaget är beroende av att behålla och kunna rekrytera nyckelpersoner

Toadman Interactives framgång bygger på, och är beroende av, befintliga medarbetares kunskap och erfarenhet samt Bolagets förmåga att i framtiden kunna rekrytera och behålla nyckelpersoner. Några av Bolagets ledande befattningshavare har varit med och grundat Bolaget och har därför kunskap om spelbranschen och Bolaget. I Bolagets utvecklingsfas behövs nya rekryteringar, främst inom områdena utveckling och programmering. I Sverige och särskilt i Stockholms-regionen finns det många spelföretag, vilket innebär att det är en hård konkurrens om att hitta talanger och kvalificerad personal inom olika IT-roller. Toadman Interactive rekryterar även personal till dotterbolag inom Koncernen i Norge, Ryssland och Tyskland. Vidare stipulerar Bolagets anställningsavtal med nyckelpersoner och ledande befattningshavare kortare uppsägningstid än vad som är praxis på marknaden. Det finns en risk att Bolaget inte kommer kunna rekrytera personal med de färdigheter eller den kunskapsnivå som krävs för att kunna utföra de arbetsuppgifter som Bolaget kräver, att Bolaget misslyckas med att förstå de utländska arbetsmarknaderna där Bolagets dotterbolag är verksamma samt att Bolaget inte kan konkurrera med de lönenivåer som andra konkurrenter erbjuder till sina anställda. Vidare finns det en risk att ledande befattningshavare eller andra nyckelpersoner avslutar sin anställning hos Bolaget. Det är därför av stor vikt att Bolaget lyckas locka till sig och behålla nyckelpersonal samt att dessa upplever Bolaget som en stimulerande arbetsgivare. Förlust av viktiga nyckelpersoner eller förmågan att inte kunna rekrytera kvalificerad personal kan leda till att verksamhetsutvecklingen går långsammare och blir mer kostsam, vilket kan medföra en väsentlig negativ inverkan på Bolagets verksamhet, finansiella ställning och resultat.

Bolaget verkar i en konkurrensutsatt marknad och Bolaget kan komma att misslyckas med att konkurrera på ett framgångsrikt sätt

Toadman Interactive har beslutat att Bolagets kärnverksamhet ska bestå av att producera och sälja action- och hardcorespel globalt. Bolagets icke-kärnverksamhet är att producera och sälja övriga spel, samt utveckling och försäljning av teknologi relaterat till spel. Bolaget har konkurrenter på alla sina marknader. Det finns en risk för att Toadman Interactives konkurrenter är bättre eller snabbare än Bolaget på att anpassa sig till och utveckla nya och/eller bättre spel, övriga produkter och/eller teknologier. Det finns även en risk att Bolagets strategi för utveckling av spel inom en viss genre kan visa sig vara felaktig då dessa spel inte lockar tillräckligt med spelare. Ökad konkurrens från såväl större som mindre aktörer kan bidra till lägre priser och minskad efterfrågan på Bolagets produkter och därmed försämrad marginal för Bolaget. Toadman Interactives ställning på befintliga marknader kan snabbt försvagas genom att Bolagets konkurrenter utvecklar nya, bättre och/eller billigare spelprodukter och teknologier. Nuvarande och potentiella konkurrenter kan även vara bolag som är mer välkända, har en mer omfattande kundkrets och kan nå framgång i att öka sina marknadsandelar genom exempelvis omfattande marknadsföringsinsatser. En för Bolaget försvagad marknadsposition och/eller ökad konkurrens skulle kunna medföra en väsentlig negativ inverkan på Bolagets verksamhet, finansiella ställning och resultat.

Bolaget är beroende av välfungerande IT-system och är därtill exponerat för risker relaterat till dataintrång, virus, sabotage och andra cyberbrott

Toadman Interactive är beroende av en effektiv och oavbruten drift hos olika IT-system för att driva de olika verksamheterna, inklusive spelutveckling, försäljning, lagerhållning och distribution. Bolaget har serverar i egna lokaler där Bolaget lagrar backup-kopior av framarbetad kod och använder även moln-lösningar för lagring av information. Ett omfattande haveri eller annan störning i IT-systemen kan påverka förmågan att bedriva verksamhet avseende att utveckla produkter, genomföra effektiv försäljning eller att fakturera och leverera produkter och tjänster till kunder. Vidare kan ett avbrott eller fördröjning hos Bolagets externa digitala distributionskanaler leda till att spelarna inte kan ladda ner Bolagets spel eller uppdateringar, vilket kan skapa ett missnöje bland Bolagets spelare. För det fall Bolaget brister i att förse sina kunder med produkter och tjänster,

kan Bolaget komma att ådra sig ansvar. Bolagets verksamhet omfattar även användning och lagring av information om arbetstagare och kunder. Det finns en risk att Bolagets säkerhetsåtgärder avseende sina system samt andra säkerhetsrutiner inte förhindrar olovligt intrång eller att personuppgifter eller information skyddad av annan anledning röjs.

Den IT-miljö där Bolaget är verksamt styrs även av omfattande lagar, regler och förordningar, inklusive, men inte begränsade till, skydd och hantering av personuppgifter som ofta genomgår ändringar. Ibland kan dessa lagar, regler och förordningar vara oförenliga mellan de jurisdiktioner där Bolaget är verksamt. Toadman Interactives riskerar även att påverkas negativt av aktiviteter såsom systemintrång, virusspridning och andra former av IT-brottslighet. Sådan verksamhet kan störa webbplatser och spelutveckling, orsaka systemfel och verksamhetsavbrott och kan skada datorer eller annan utrustning hos Toadman Interactive, dess kunder eller slutanvändare.

Om någon av ovanstående risker skulle realiseras, kan det komma att skada Toadman Interactives anseende och medföra att Bolaget blir skadeståndsansvarigt, och därmed resultera i ökade kostnader och/eller förlorade intäkter. Om någon av ovanstående händelser skulle inträffa skulle det kunna medföra en väsentlig negativ inverkan på Bolagets verksamhet, finansiella ställning och resultat.

Bolaget riskerar att bli involverat i rättsliga och administrativa förfaranden

Inom spelbranschen förekommer ibland tvister om framförallt rätten till immateriella rättigheter. Följaktligen finns risk att Toadman Interactive i framtiden involveras i rättsliga eller administrativa förfaranden, vilket kan avse omfattande skadeståndsanspråk eller andra krav på betalningar, inklusive skadeståndskrav från kunder eller konkurrenter. Förberedelser inför, bestridanden utav samt utfallet av initierade förfaranden kan bli långvariga och kostsamma. Utfallet av sådana förfaranden är svåra att förutse. Vid negativt utfall i ett större rättsligt eller administrativt förfarande, oavsett om det grundas på en dom eller en förlikning, kan Toadman Interactive åläggas betydande betalningsansvar. Dessutom kan kostnader i samband med tvister och skiljedomsförfaranden bli betydande.

Toadman Interactives konkurrenter eller andra personer kan redan ha beviljats, eller kan i framtiden komma att beviljas rätten till immateriella rättigheter som Bolaget är beroende av. Om Bolaget stäms för intrång, kan Bolaget tvingas till omfattande kostnader för att bestrida talan och kan komma att föreläggas att stoppa försäljning av produkter som bygger på en ifrågasatt rättighet så länge som processen om rättigheten pågår. Om en tvist skulle resultera i ett domslut som innebär att Bolaget gjort intrång i någon annans rättigheter, kan en domstol ålägga Bolaget att betala betydande skadestånd eller licensavgifter till ägaren av rättigheten och/eller att sluta använda alla immateriella rättigheter eller teknologier och produkter som utgör intrång. Detta kan medföra väsentlig störning i Toadman Interactives verksamhet och resultera i höga kostnader för att utveckla och implementera alternativa teknologier eller produkter som inte utgör intrång, alternativt att skaffa licens från rättighetsinnehavaren. Det kan även medföra att Toadman Interactives licenstagare och kunder riktar garantikrav mot Bolaget. Det finns risk för att ett framgångsrikt anspråk rörande rättighetsintrång från en extern part medför att Bolaget inte till rimlig kostnad kan utveckla konkurrenskraftiga alternativ, eller att Bolaget misslyckas med att skaffa en licens från en rättighetsinnehavare till kommersiellt godtagbara villkor, eller inte alls. Utöver tvister om immateriella rättigheter kan Bolaget även bli indraget i andra typer av tvister och rättsliga förfaranden. Om Bolaget blir indraget i tvister eller i andra typer av rättsliga förfaranden kan det medföra betydande kostnader och/eller skadestånd, vilket skulle kunna medföra en väsentlig negativ inverkan på Bolagets verksamhet, finansiella ställning och resultat.

Genomförda och potentiella framtida förvärv kan misslyckas med att till fullo uppnå förväntade finansiella och strategiska synergier

Under juni 2018 förvärvade Toadman Interactive Artplant AS, som är en norsk spelstudio med ett dotterbolag i Ryssland som vid tiden för förvärvet hade 36 heltidsanställda och fem konsulter. För att fullt ut uppnå de förväntade finansiella och strategiska synergier av genomförda och framtida förvärv måste Bolaget rationalisera, samordna och integrera all verksamhet som den förvärvade verksamheten bedriver. Denna process innefattar komplexa tekniska, driftsmässiga och personalrelaterade utmaningar som är tidskrävande och kostsamma och som kan komma att negativt påverka Bolagets ordinarie verksamhet. Exempelvis, använder sig Toadman Interactive av en spelmotor vid namn Stingray vid utveckling av sina spel som behöver implementeras i spelutvecklingsprocesser i de förvärvade bolagen. De svårigheter, kostnader och förseningar som kan uppstå kan, bland annat, inkludera: i) svårigheter, kostnader eller komplikationer av att förena bolagens verksamheter vilket kan medföra att Toadman Interactive inte uppnår de förväntade synergier, ii) bristande möjlighet att använda tillgångar effektivt för att utveckla verksamheten i det sammanslagna bolaget, iii) olika standarder, kontroller, rutiner och policyer, affärskulturer och ersättningsstrukturer, iii) ledningens fokus avleds från den

operativa verksamheten och andra strategiska möjligheter, iv) bristfällig samordning mellan geografiskt separerade organisationer, v) potentiella skattekostnader eller ineffektivitet i skattehänseende i samband med integreringen av bolagens verksamheter och vi) omstruktureringskostnader och investeringar. Av ovannämnda skäl kan Toadman Interactive få svårt att till fullo uppnå de finansiella och strategiska synergier som framtida förvärv förväntas medföra.

Eventuella faktiska kostnadsbesparingar och synergier kan dessutom bli lägre än vad Toadman Interactive beräknat och ta längre tid att uppnå än vad Bolaget förväntar sig. Det kan hända att Bolaget inte kommer att uppnå de förväntade fördelarna från sådana investeringar eller förvärv, och att dessa transaktioner kan komma att bli olönsamma och belasta den övriga verksamheten. Om Toadman Interactive förvärvar verksamheter kan Bolaget på motsvarande sätt få svårigheter att integrera personal och verksamhet eller så kan nyckelpersoner inom den förvärvade verksamheten besluta sig för att säga upp sig. Bolaget kan även drabbas av svårigheter om teknologi eller produkter ska integreras i Bolagets verksamheter. Om någon av dessa risker skulle inträffa kan det medföra en väsentlig negativ inverkan på Bolagets verksamhet, finansiella ställning och resultat.

Risk för utebliven tillväxt

För att uppnå intäkter och tillväxtmål måste Bolaget framgångsrikt hantera affärsmöjligheter, intäkter, produkt- och servicekvalitet som krävs för att möta kundernas efterfrågan där Bolaget är verksamt. Detta kräver också att Bolaget är framgångsrikt i att hitta kvalificerad personal. Bolaget kan utforska nya, diversifierade intäktsgenererande strategier och den ökande affärskomplexiteten av verksamheten kan medföra ytterligare krav på Bolagets system, kontroller, förfaranden och ledning. Det kan i sin tur påverka Bolagets förmåga att framgångsrikt hantera framtida tillväxt. Framtida tillväxt kommer också att innebära mer ansvar för ledningen, bland annat behovet av att identifiera, rekrytera, utbilda och integrera ytterligare medarbetare. Bolaget kan misslyckas med att framgångsrikt hantera sådan utveckling och tillväxt i framtiden. Om Bolaget är oförmöget att effektivt hantera sin tillväxt, eller misslyckas i att anpassa sig till förändringar och de ökade krav som följer av expansionen, kan det få en negativ inverkan på Bolagets tillväxt, vilket kan medföra en väsentlig negativ inverkan på Bolagets verksamhet, finansiella ställning och resultat.

Risker relaterade till hantering av personuppgifter

Den 25 maj 2018 trädde en ny dataskyddsförordning ("GDPR") i kraft inom EU och är direkt tillämplig i Sverige. I Bolagets verksamhet hanteras personuppgifter främst till följd av anställda och även kunders uppgifter. Det finns en risk att Bolagets hantering av personuppgifter kommer öka och/eller vara felaktig eller att de åtgärder som vidtas för efterlevnad av GDPR inte är tillräckliga, vilket skulle kunna medföra tvister, civil- och/eller straffrättsliga åtgärder, skadat renommé samt begränsningar i användandet av personuppgifter i Bolagets verksamhet. Behöriga myndigheter ges till exempel rätt att utfärda administrativa böter om särskilda regler inte efterlevs. Om någon av dessa risker realiserar kan det medföra en väsentlig negativ inverkan på Bolagets verksamhet, finansiella ställning och resultat.

Risk för otillräckligt försäkringsskydd

Bolaget har tecknat en företagsförsäkring som täcker Bolagets verksamhet i Sverige och bolagsledningen och VD. Vissa typer av förluster täcks generellt sett inte av försäkringar eftersom sådana förluster inte anses vara möjliga att försäkra. Detta kan till exempel omfatta skada som orsakats med anledning av krig eller terrorism, tjänsteansvar eller personligt ansvar där det har förekommit oaksamhet, uppsåt eller kriminella handlingar. Vidare kan det finnas förluster som uttryckligen undantagits eller av annan anledning inte omfattas av Bolagets befintliga försäkringar. Toadman Interactives försäkringar är begränsade (försäkrade belopp) till vissa högsta belopp per skada eller serie av skador eller såvitt avser totalbelopp under en viss försäkringsperiod. Ersättning är dessutom generellt beroende av att den försäkrade har betalat försäkringspremier eller självrisk och att det maximala beloppet under försäkringen inte redan har utbetalats. Bolaget är en kommersiell aktör och kan komma att drabbas av allehanda skador eller avbrott i verksamheten och om en förlust inte täcks av försäkring, om en eller flera skador eller förluster överstiger gällande beloppsbegränsningar eller föranleder följdförluster kan medföra en väsentlig negativ inverkan på Bolagets verksamhet, finansiella ställning och resultat.

Risker relaterade till skatt

Toadman Interactive bedriver sin huvudsakliga operationella verksamhet i Sverige. Bolaget anser att de driver och har genom åren drivit, sin verksamhet i enlighet med Bolagets tolkning av vid var till gällande skattelagstiftning och -praxis. Det finns en risk för att Bolagets tolkning av skattelagstiftning och -praxis (inklusive regler och krav relaterade till mervärdesskatt) är felaktig, eller att sådana regler eller praxis ändras, vilket även kan komma att ske med retroaktiv verkan.

Eventuella ackumulerade underskott kan i framtiden reducera eventuella skattepliktiga vinster som Bolaget gör och på så vis minska den bolagsskatt som skulle uppstå för eventuella framtida vinster. Skattemässiga underskott samt tillämpningen av därtill hörande regler är föremål för omfattande begränsningsregler. Toadman Interactives möjlighets att i framtiden, helt eller delvis, utnyttja de ackumulerade underskotten kan också komma att påverkas av förändringar i tillämplig skattelagstiftning. Om underskottsavdragen inte kan användas för att reducera skatt på framtida vinster betyder det att Bolagets skattekostnader kommer bli högre.

Om det visar sig att Toadman Interactive inte har bedrivit sin verksamhet i enlighet med gällande skatteregler kan det medföra en väsentlig negativ inverkan på Bolagets verksamhet, finansiella ställning och resultat.

Bolaget har intäkter i flera valutor vilket exponerar Bolaget för valutarisker

Toadman Interactives valutarisk består av komponenterna transaktionsrisk och omräkningsrisk. Transaktionsrisk är risken för påverkan på Bolagets resultat och kassaflöde till följd av att värdet av flödena i utländska valutor ändras vid förändringar i växelkurserna. Toadman Interactive har huvudsakligen ett inflöde USD och kan framöver få inflöden av andra valutor. Exempelvis betalas ersättningen från avtalet med Leyou ut i USD. Bolaget har även ett nettoutflöde av bland annat NOK, EUR och USD. Detta innebär att Bolaget kontinuerligt är exponerat för transaktionsrisk. Bolaget har per dagen för Informationsmemorandumet inte ingått någon valutasäkring i förhållande till NOK, EUR eller USD.

Omräkningsrisken utgörs av en risk vid omräkning av utländska dotterbolags nettotillgångar till rapporteringsvalutan svenska kronor (SEK). Utländska dotterbolag finns i Norge (NOK), Tyskland (EUR) och Ryssland (RUB). Bolaget påverkas av att utländska dotterbolags resultat- och balansräkningar räknas om till SEK. Dessa exponeringar är inte säkrade.

Eftersom växelkursen för utländska valutor fluktuerar i förhållande till den svenska kronan finns det en risk att framtida valutakursförändringar kan medföra en väsentlig negativ inverkan på Bolagets verksamhet, finansiella ställning och resultat.

Ränterisk

Ränterisk är risken att värdet på finansiella instrument varierar på grund av förändringar i marknadsräntor. Koncernen har per dagen för Informationsmemorandumet endast räntebärande finansiella tillgångar i form av banktillgodohavanden. Förändringar i marknadsräntor påverkas av ett antal faktorer som ligger utanför Bolagets kontroll och en höjning av räntor som påverkar Bolaget kan medföra en väsentlig negativ inverkan på Bolagets verksamhet, finansiella ställning och resultat.

RISKER RELATERADE TILL BOLAGETS AKTIER

Kursen på Bolagets aktier kan vara volatil

Handel i värdepapper är alltid förknippad med risk och risktagande. Eftersom en aktieinvestering både kan stiga och sjunka i värde är det inte säkert att en investerare kan komma att få tillbaka investerat kapital. Investeringar i Bolaget bör därför föregås av en noggrann analys av Bolaget, dess konkurrenter och omvärld samt generell information om branschen. Aktiemarknaden i allmänhet och marknaden för mindre bolag i synnerhet, har upplevt betydande kurs- och volymsvängningar som många gånger har saknat samband med, eller varit oproportionerliga i förhållande till, Bolagets utveckling och faktiskt redovisade resultat.

Toadman Interactives aktie har från tid till annan varit föremål för inaktiv och illikvid handel på Nasdaq First North

Aktierna i Toadman Interactive har sedan 4 februari 2019 handlats på den oreglerade handelsplattformen Nasdaq First North och har tidigare handlats på NGM Nordic MTF. Aktier som handlas på oreglerade marknadsplatser har generellt lägre omsättning än aktier som handlas på reglerad marknad. Omsättningen i Toadman Interactives aktie kan variera under perioder, och har från tid till annan varit föremål för inaktiv och illikvid handel, och avståndet mellan köp- och säljkurser kan från tid till annan vara stort. Likviditeten i Bolagets aktie kan påverkas av ett antal olika interna och externa faktorer. Till de interna faktorerna hör bland annat förvärv av nya bolag och kvartalsvariationer. Till de externa faktorerna hör allmänna ekonomiska förhållanden, branschfaktorer, konjunktur samt ytterligare faktorer som inte är relaterade till Bolagets verksamhetsutveckling. Det pris som aktierna handlas till kommer att påverkas av ett stort antal faktorer, varav några är specifika för Toadman Interactive och dess verksamhet medan andra är generella för noterade bolag. Det en risk för att en aktiv och likvid handel inte utvecklas eller inte förblir hållbar vilket kan komma att medföra svårigheter för

aktieägare att avyttra aktierna. Om någon av dessa risker skulle realiseras skulle det kunna få en väsentlig negativ effekt på aktiens pris.

Toadman Interactive kan behöva ta in ytterligare kapital vilket kan innebära att investernas innehav späds ut och påverka priset på aktierna

Toadman Interactive kan komma att behöva ytterligare kapital för att finansiera den löpande verksamheten eller för att göra ytterligare investeringar. Sådan finansiering kan komma att sökas genom ytterligare nyemissioner av aktier, teckningsoptioner, andra aktierelaterade värdepapper eller konvertibla skuldförbindelser, vilket kan komma att medföra en utspädning för befintliga aktieägares andel i Bolaget. Det finns även risk att Bolaget inte kommer att kunna erhålla ytterligare finansiering till rimliga villkor. Om Toadman Interactive inte skulle erhålla finansiering till rimliga villkor eller om utspädning sker skulle det kunna ha en väsentlig negativ effekt på den vid var tid gällande marknadskursen för aktierna.

Utdelning på aktierna kan komma att utebli

Bolaget har, för perioden som omfattas av den historiska finansiella informationen i Informationsmemorandumet, beslutat om vinstutdelning om 588 TSEK avseende räkenskapsår som avslutades 31 augusti 2017. Toadman Interactive har dock per dagen för Informationsmemorandumet inte någon antagen utdelningspolicy och har heller inte för avsikt att inom överskådlig framtid besluta om vinstutdelning. Bolagets avsikt är att utdelningsbara medel ska återinvesteras i Bolagets verksamhet för fortsatt utveckling och tillväxt. Enligt svensk lag är det bolagsstämman som beslutar om utdelning. Tidpunkten för och storleken på eventuella framtida utdelningar föreslås av styrelsen. I överväganden om framtida utdelningar kommer styrelsen att väga in faktorer såsom de krav som verksamhetens art, omfattning samt risker ställer på storleken av det egna kapitalet samt Bolagets konsolideringsbehov, likviditet och ställning i övrigt. Bolaget kan komma att inte ha tillräckligt med utdelningsbara medel och Bolagets aktieägare kanske inte kommer att besluta om utdelning i framtiden.

Valutakurskillnader kan ha en negativ inverkan på innehav och lämnade utdelningar

Eventuella framtida utdelningar kommer att utbetalas i svenska kronor. En försvagning av den svenska kronan i förhållande till aktuell utländsk valuta kan därför vid växling till lokal valuta minska värdet på utländska aktieägares aktieinnehav och utdelning.

Framtida försäljning av större aktieposter samt nyemissioner kan påverka aktiekursen negativt

Betydande försäljningar av aktier som genomförs av större aktieägare, styrelseledamöter eller personer med ledande ställning i Bolaget, eller en uppfattning hos marknaden att sådan kan komma att ske, liksom en allmän marknadsförväntan om att ytterligare emissioner kommer att genomföras, kan påverka kursen på Bolagets aktier negativt. Dessutom skulle ytterligare eventuella nyemissioner av aktier leda till en utspädning av ägandet för aktieägare som av någon anledning inte kan delta i en sådan emission eller väljer att inte utöva sin rätt att teckna aktier. Detsamma gäller om emissioner riktas till andra än till aktieägare.

Större aktieägares inflytande

Nuvarande större aktieägare kommer att fortsätta ha möjlighet att i hög grad påverka utgången av frågor som framläggs till Toadman Interactives aktieägare för godkännande, inklusive val av styrelseledamöter och en eventuell ökning av aktiekapitalet, samgåenden eller försäljning av samtliga, eller nästan samtliga, Toadman Interactives tillgångar. Styrelse och ledande befattningshavare äger per den 30 december 2018 sammanlagt cirka 70 procent av aktierna i Bolaget. Såvitt Toadman Interactive känner till finns det inga överenskommelser mellan de största aktieägarna. Oavsett detta sammanfaller de större aktieägarnas intressen kanske inte med Bolaget eller andra aktieägares intressen, och de större aktieägarna skulle kunna utöva inflytande över Toadman Interactive på ett sätt som inte främjar de andra aktieägarnas intressen på bästa sätt.

Aktieägare i USA eller andra länder utanför Sverige kan eventuellt inte delta i potentiella framtida företrädesemissioner

Om Toadman Interactive i framtiden emitterar nya aktier med företrädesrätt för befintliga aktieägare kan aktieägare i vissa länder, liksom i föreliggande i samband med Erbjudandet, vara föremål för begränsningar som innebär att de inte kan delta i sådana företrädesemissioner eller att deras deltagande på annat sätt försvåras eller begränsas. Aktieägare i USA kan exempelvis inte utöva sina rättigheter att teckna nya aktier såvida det inte

finns registreringshandlingar i enlighet med Securities Act gällande sådana aktier eller om ett undantag från registreringskravet i Securities Act är tillämpligt. Aktieägare i andra jurisdiktioner utanför Sverige kan påverkas på liknande sätt. Toadman Interactive har ingen skyldighet att lämna in registreringshandlingar enligt Securities Act eller att söka liknande godkännanden eller relevanta undantag enligt någon annan jurisdiktions lagstiftning utanför Sverige, och att göra det i framtiden kan vara förknippat med praktiska svårigheter och kostnader. I den mån Bolagets aktieägare i jurisdiktioner utanför Sverige inte kan utöva sina rättigheter att teckna nya aktier i eventuella framtida företrädesemissioner kommer deras proportionella ägande i Toadman Interactive att minska. Sådana emissioner kan därför innebära att befintliga aktieägare får sin andel av Bolagets aktiekapital utspädd och kan ha en negativ inverkan på aktiekursen, vinsten per aktie och substansvärdet per aktie.

Handel i aktier under teckningsperioden

Aktier kommer att handlas på Nasdaq First North under perioden från och med den 4 mars till och med den 18 mars 2019. Det finns en risk att en aktiv handel i aktier inte kommer att utvecklas på Nasdaq First North, eller att tillfredställande likviditet inte kommer att finnas tillgänglig under teckningsperioden vid den tidpunkt som sådana värdepapper handlas. Priset på Toadman Interactives aktier kan fluktuera under och efter att Erbjudandet har genomförts. Priset på Toadman Interactives aktier kan falla under teckningskursen som satts för teckning av nya aktier. En allmän nedgång på aktiemarknaden eller en snabb avmattning i konjunkturen skulle även kunna sätta Bolagets aktiekurs under press utan att detta har orsakats av Toadman Interactives verksamhet.

ADRESSER

Toadman Interactive AB (publ)

Huvudkontor

Besöksadress: Sveavägen 20

111 57 Stockholm

E-post: ir@toadmaninteractive.com

www.toadmaninteractive.com

Finansiell Rådgivare

Avanza Bank AB

Besöksadress: Regeringsgatan 103

111 93 Stockholm

www.avanza.se

Emissionsinstitut

Avanza Bank AB

Besöksadress: Regeringsgatan 103

111 93 Stockholm

www.avanza.se

Certified Adviser

Eminova Fondkommission AB

Besöksadress: Biblioteksgatan 3

114 46 Stockholm

www.eminova.se

Revisor

Finnhammars Revisionsbyrå AB

Besöksadress: Sveavägen 9

103 92 Stockholm

www.finnhammars.se

Kontoförande institut

Euroclear Sweden AB

Box 191

101 23 Stockholm

www.euroclear.com