

A collage of three action sports images: a basketball player on the left, a football player in the center, and a soccer player on the right. The entire image has a teal/cyan color cast and is overlaid with a network of white lines and particle effects.

IQ2

Delårsrapport
april-juni 2021
Scout Gaming Group AB



SCOUT
gaming group

Andra kvartalet: april - juni 2021

- De totala intäkterna uppgick till 13,9 MSEK (6,3), motsvarande en tillväxt om 121% jämfört med motsvarande kvartal föregående år.
- EBITDA uppgick till -13,3 MSEK (-10,0).
- Periodens resultat uppgick till -17,0 MSEK (-17,5).
- Resultat per aktie uppgick till -0,8 kr (-1,0).
- Operatörsindex (som är ett mått på aktiviteten bland bolagets kunder) uppgick till 3255 (1074), en tillväxt om 203%.
- Scout Gaming ingick avtal med Interwetten.
- Bolaget lanserade fantasy player odds med Kaizen Gaming.
- Scout Gaming ingick avtal med Razer Inc för Fantasy eSports.

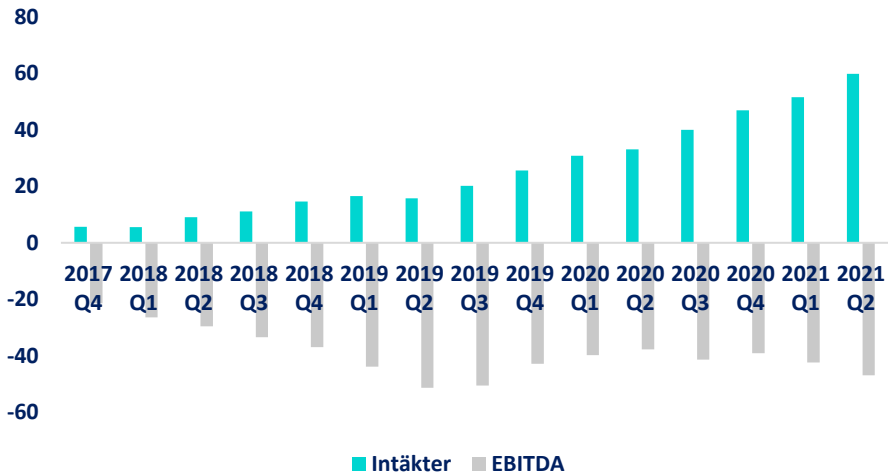
Delårsperioden: januari-juni 2021

- De totala intäkterna uppgick till 27,3 MSEK (14,9).
- EBITDA förbättrades till -21,8 MSEK (-26,7).
- Periodens resultat uppgick till -27,3 MSEK (-29,4).
- Resultat per aktie uppgick till -1,7 kr (-2,2).

Händelser efter periodens utgång

- Styrelsen i Scout Gaming Group beslutade om att genomföra en riktad kontant nyemission om cirka 54 MSEK till ett antal svenska och internationella investerare. Teckningskursen i Nyemissionen uppgick till 27 SEK per aktie, vilket motsvarar stängningskursen för Bolagets aktie på Nasdaq First North Growth Market per första juli.

Rullande 12 månader (MSEK)



Diagrammet visar de senaste 12 månaders sammanlagda utveckling för varje givet kvartal.

För ytterligare information kontakta:
Billy Degerfeldt, Finanschef & Investor Relations
billy.degerfeldt@scoutgaminggroup.com

Vd-ord: intensivt kvartal och sportbok

Vi hade ett hektiskt kvartal med Euro 2020 som huvudfokus för koncernen. Operatörsindex växte med 203%. Totala intäkter ökade med 121% till 13,9 MSEK. Den aktiva användarbasen hos våra nätverkspartners har fortsatt att växa kraftigt. Genomsnittliga antalet månadsanvändare under andra kvartalet ökade med 302% jämfört med motsvarande kvartal 2020. Strategiskt strävar vi efter att optimera vår marknadsföring för att stödja långsiktig tillväxt. Vi använder starten på stora evenemang som Premier League, EM eller VM som aggressiva tillväxt drivare.

Den europeiska fantasy sport-marknaden för riktiga pengar är fortfarande i en mycket tidig fas, och vi bygger övervägande marknaden själva genom våra B2B -partners och vårt B2C -varumärke Fanteam. Vår interna bedömning av den potentiella storleken på den europeiska fantasy-sportmarknaden ligger kvar mellan 5,5-7,0 miljarder SEK avseende nettointäkter, vilket innebär cirka 2-3% av hela den totala onlinespelmärknaden i Europa.

Den marknadsledande norska operatören Norsk Tipping har beta-lanserat, i samband med Premier League-starten, efter att den norska regeringen undertecknat ett lagförslag som beviljar spel med riktiga pengar på fantasy sport-produkter för den norska marknaden. Svenska ATG förväntas lansera under de kommande månaderna.

Vi ser att det finns mycket utrymme för att ytterligare aktivera vår kundbas och vi undersöker proaktivt olika strategier. Ett sådant exempel är att vi

kontinuerligt utvecklar vår turneringsstruktur för att nå användare över hela spektrumet. För att säkerställa ett attraktivt erbjudande erbjuder vi ständigt möjligheten att vinna livsförändrande pengar - i kontrast till vår konkurrens i Europa som främst består av free-to-play fantasy-sportspel. Vi

I slutet av kvartalet tecknade vi ett mjukvarulicensavtal med Razer, ett av de mest kända globala esport-bolagen. Vi utvecklar just nu i samarbete med Razer mobilapplikationer riktade mot deras användarbas, bestående av cirka 125 miljoner människor. Genom detta partnerskap tror vi att vi på sikt kan bli en viktig global aktör inom esport Fantasy.

Vi har efter kvartalets slut kunnat demonstrera vårt live odds-erbjudande på Fanteam, efter en tvåårig testperiod med enbart förhandsodds. Med en begränsad kostnadsbas, byggd på ett skalbart modulärt tekniskt ramverk, kan vi driva sportboksverksamheten tillsammans med DFS -erbjudandet, utan att addera för mycket ytterligare resurser. Från början byggdes detta för att kunna optimera det sömlösa erbjudandet mellan traditionell sportbok och fantasy sports, något vi nu börjar kunna demonstrera.

Vi har fått förfrågningar från externa operatörer som önskat utvärdera vårt fullständiga sportutbud och förväntar oss att den första kompletta B2B -sport-kunden kommer att beta-lanseras senare under året.

Genom vår befintliga teknik- och statistikplattform har vi kunnat bygga en global social free-to-play-plattform, både för B2B-partners som vill använda den som en förvärvs- och kundlojalitets-plattform men också skapa nya intäcksströmmar inom affiliation. Vi ser också denna nya sociala

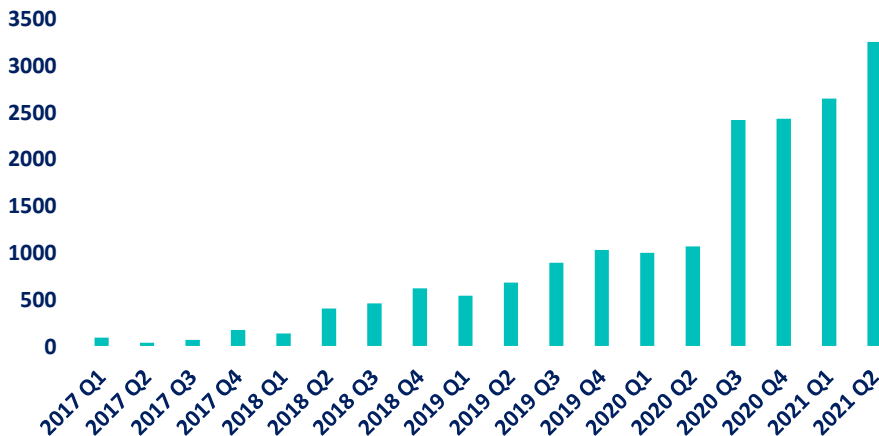
spelplattform som en möjlighet att komma in på den amerikanska marknaden.

I början av tredje kvartalet genomförde vi en riktad emission om 54 MSEK till ett antal svenska och internationella investerare. Teckningskursen i den riktade emissionen är 27 SEK per aktie, vilket motsvarar stängningskursen för bolagets aktie på Nasdaq First North Growth Market från och med den första juli. Investerare var Ellerston Capital Limited, Topline Capital Partners LP, Lupus alpha Investment GmbH, SPSW Capital GmbH, Scobie Ward (SWIM Capital), Knutsson Holdings AB och Provobis Holding AB. Med de extra medlen kommer vi att kunna bygga den europeiska Fantasy Sports - marknaden.

Andreas Ternström
VD

Scout Gaming Operatörsindex

Operatörsindex



Operatörsindexet uppgick till 3255 (1074) under andra kvartalet 2021, jämfört med motsvarande kvartal föregående år uppgår tillväxten till 203%. Utvecklingen drivs fortsatt av ökad aktivitet hos befintliga kunder, samt intäkter från nya marknader och produkter. Aktiviteten var starkt positivt påverkad av Euro 2020-turneringen.

Första kvartalet 2017 ska ses som bas och förändringarna som sker påverkas av antalet driftsatta kunder, förändring i deras aktivitet samt generell marknadstillväxt, där det sistnämnda bland annat är avhängigt säsong för de

större ligorna samt mästerskap. Indexet påverkas också av Scout Gamings kunders andel av deras slutkunders insats, så kallad "rake", men även deras sportsbook-marginaler på oddsprodukter inom Scout Gamings utbud, som kan komma att variera på olika marknader och produktkategorier.

Finansiell utveckling

Intäkter

Intäkterna uppgick till 13,9 (6,3) MSEK under andra kvartalet och avser främst spelrelaterade tjänster som Scout Gaming tillhandahåller sina kunder och slutanvändare. En stor del av intäkterna under kvartalet avser Euro 2020 -turneringen som startade den 11 juni. Avgifterna debiteras kunder baserat på en kombination av olika variabler såsom antal tillhandahållna marknader och produktkategorier, garantiåtaganden i prispotter etc. och kan vara fasta eller rörliga. Intäkterna för perioden januari-juni uppgick till 27,3 MSEK (14,9)

Kostnader

Totala kostnader uppgick till -29,8 (-17,8) MSEK och består huvudsakligen av övriga externa kostnader som främst avser olika marknadsföringskostnader inom koncernen. Potentiell framtida kostnadsökning kommer främst att avse garanterade prispotter som är en marknadsföringskostnad under övriga externa kostnader. Scout Gaming strävar efter att optimera detta på lång sikt och tar hänsyn till variabler som antalet anslutna externa partners och deras storlek samt den allmänna sportkalendern. Dessutom kan marknadsföringskostnader relaterade till Fanteam öka framöver. Personalkostnaderna förväntas inte öka i större omfattning framöver. Kostnaden för perioden januari-juni var 60,5 MSEK(39,6).

Resultat

Rörelseresultatet uppgick till -15,9 (-11,5) MSEK. Nettoresultatet uppgick till -17,0 (-17,5) MSEK under kvartalet. Rörelseresultatet för första halvåret uppgick till -33,2 MSEK (-24,6) och nettoresultatet till -26,2 MSEK (-27,3).

Likvida medel, finansiering och finansiell ställning

Kassaflödet från den löpande verksamheten uppgick till -21,8 (-11,2) MSEK under kvartalet och till -39,5 (-24,2) MSEK för perioden.

Kassaflödet från investeringsverksamheten uppgick till -4,8 (-2,0) MSEK för andra kvartalet. Kassaflödet från finansieringsverksamheten uppgick till 0 (0) MSEK och 0 (35,1) MSEK för perioden. Kassaflödet för kvartalet var -26,5 MSEK (-13,2). Likvida medel uppgick till 27,6 (27,1) MSEK vid kvartalets slut. Scout genomförde en riktad emission om cirka 54 MSEK före kostnader efter kvartalets slut.

Aktiverat arbete för egen räkning

Under kvartalet uppgick aktiverat arbete för egen räkning till 4,6 MSEK (2,0). Under perioden uppgick aktiverat arbete till 8,6 (4,5) MSEK. Aktiverat arbete ingår som en delmängd i intäkterna. Nyttjandeperioden för balanserade utvecklingskostnader uppgår till fyra år, med start från aktiveringstidpunkten.

Nyckeltal

Nyckeltal koncernen (MSEK)	apr-jun 2021	apr-jun 2020	jan-dec 2020
Intäkter	13,9	6,3	46,9
Tillväxt, %	121	58	86
EBITDA	-13,3	-10,0	-39,2
EBITDA-marginal, %	Neg	Neg	Neg
Rörelseresultat	-15,9	-11,5	-45,8
Antal aktier vid periodens slut	20,536,654	17,501,592	20,536,654
Genomsnittligt antal aktier	20,536,654	17,501,592	17,535,055
Anställda vid periodens slut*	110	83	85
Resultat per aktie (SEK)	-0,8	-1,0	-3,1
Eget kapital per aktie (SEK)	2,9	2,1	4,4
Operatörsindex	3255	1074	N/A

*Avser även kontraktsanställda i Ukraina.

Övrigt

Moderbolaget

Rörelseresultatet för andra kvartalet 2021 uppgick till 0,2 MSEK (1,0). Rörelseresultatet uppgick till -2,9 (-1,1) MSEK. Kvartalets resultat uppgick till -2,9 (0,5) MSEK. Moderbolagets likvida medel uppgick till 9,8 (11,8) MSEK vid periodens slut och eget kapital uppgick till 215,8 (146,5) MSEK.

Risker

Scout Gamings verksamhet är utsatt för vissa risker som kan påverka resultatet eller den finansiella ställningen i olika omfattning. Dessa kan indelas i bransch- och verksamhetsrelaterade risker samt finansiella risker. Vid bedömning av koncernens framtida utveckling är det av vikt att, vid sidan av eventuella möjligheter till resultatillväxt, även beakta riskfaktorerna. Utvecklingen av rättsläget för den typ av speltjänster som Scout Gaming tillhandahåller är en central riskfaktor för koncernens framtida intjäningsförmåga. Eftersom största delen av bolagets kunder är aktiva i Europa, blir rättsläget inom EU särskilt intressant och övervakas och hanteras kontinuerligt av koncernen. Trots detta, för de fall lagstiftningen skulle tolkas i en ogynnsam riktning eller på ett oväntat sätt, finns en risk att Scout Gamings villkor för tillväxt, lönsamhet och produktutveckling ändras. Likaledes skulle en tolkning i gynnsam riktning kunna få positiva effekter för koncernen. För ytterligare information om Scout Gamings risker och riskhantering hänvisas till årsredovisningen 2020 som återfinns på bolagets hemsida.

Redovisningsprinciper

Delårsrapporten har upprättats i enlighet med årsredovisningslagen och Bokföringsnämndens allmänna råd BFAR 2012:1 Årsredovisning och koncernredovisning (K3). Belopp är uttryckta i MSEK (miljontals kronor) om inget annat anges.

Närstående transaktioner

Inga materiella närstående transaktioner genomfördes under kvartalet.

Ägare per den 30 juni

Aktieägare	Antal aktier	Andel
Topline Capital Partners LP	4 873 401	23,7%
Lloyd Fonds AG	2 037 000	9,9%
Novobis AB	1 772 158	8,6%
Knutsson Holdings AB	1 693 960	8,3%
Atle Sundal Holding AS	1 578 705	7,7%
SIA Optibet	833 333	4,1%
Andreas Sundal Holding AS	830 644	4,0%
Ålandsbanken i ägares ställe	490 012	2,4%
Norges Bank	479 000	2,3%
Andreas Ternström	428 840	2,1%
Total top 10 aktieägare	15 017 057	73,1%
Övriga ägare	5 519 597	26,9%
Antal aktier	20 536 654	

Kalender

Scout Gaming avser att publicera finansiella rapporter enligt nedan:

Rapport Q3: 18 november

Bokslutskommuniké 2020: 18 februari, 2022

Resultaträkning i sammandrag för koncernen

Scout Gaming Group AB (publ)

559119-1316

Koncernens resultaträkning (kSEK)	Apr-jun 2021	Apr-Jun 2020	Jan-jun 2021	Jan-Jun 2020	Jan-Dec 2020
Summa intäkter	13 933	6 260	27 301	14 939	46 897
Personalkostnader	-10 480	-6 840	-20 260	-17 567	-34 755
Övriga externa kostnader	-16 721	-9 446	-35 261	-19 133	-51 345
Av- och nedskrivningar	-2 647	-1 468	-4 955	-2 878	-6 597
Summa kostnader	-29 849	-17 754	-60 477	-39 577	-92 697
Rörelseresultat	-15 918	-11 494	-33 176	-24 638	--45 800
Finansiella poster	-1 058	-5 983	6 923	-2 668	-8 849
Resultat före skatt	-16 953	-17 477	-26 253	-27 307	-54 650
Uppskjuten skatt	0	0	0	0	0
Skatt på periodens resultat	20	16	40	33	65
Periodens resultat	-16 953	-17 461	-26 212	-27 273	-54 584

Balansräkning i sammandrag för koncernen

Scout Gaming Group AB (publ)

559119-1316

Koncernens balansräkning (kSEK)	2021- 06-30	2020- 06-30	2020- 12-31
<i>Tillgångar</i>			
Immateriella tillgångar	23 387	13 325	18 652
Materiella anläggningstillgångar	756	788	764
Finansiella anläggningstillgångar	108	7	7
Summa anläggningstillgångar	24 251	14 120	19 423
Tecknat men ej inbetalt kapital	0	0	0
Kundfordringar	-265	3 012	1 863
Övriga fordringar	10 264	5 866	7 333
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	4 873	1 303	3 862
Likvida medel	27 560	27 063	73 337
Summa omsättningstillgångar	42 431	37 245	86 394
SUMMA TILLGÅNGAR	66 682	51 364	105 817

<i>Eget kapital och skulder</i>			
Aktiekapital	1 081	921	1 081
Övrigt tillskjutet kapital	283 135	207 960	283 135
Reserver	-669	-2 115	3 079
Balanserade vinstmedel inklusive periodens resultat	-223 545	-170 022	-197 333
Summa eget kapital	60 002	36 744	89 962
Avsättningar för uppskjuten skatt	30	108	0
Uppskjuten skatteskuld	0	0	68
Summa långfristiga skulder	30	108	68
Kortfristiga skulder till kreditinstitut	0	3 341	0
Leverantörsskulder	4 633	2 761	1 855
Aktuella skatteskulder	36	273	260
Övriga kortfristiga skulder	-725	6 855	10 959
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	2 705	1 283	2 714
Summa kortfristiga skulder	6 649	14 513	15 787
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	66 682	51 364	105 817

Förändringar i eget kapital i sammandrag för koncernen

	Aktiekapital	Övrigt tillskjutet kapital	Reserver	Balanserad vinst ink årets resultat	Summa totalt eget kapital
2020-01-01	765	172 958	-1 281	-142 749	29 694
Nyemission	156	35 001			35 157
Omräkningsdiff			-6 510		-6 510
Periodens resultat				-9 812	-9 812
2020-03-31	921	207 959	-7 791	-152 561	48 529
2020-04-01	921	207 959	-7 791	-152 561	48 529
Nyemission					
Omräkningsdiff			5 676		5 676
Periodens resultat				-17 461	-17 461
2020-06-30	921	207 959	-2 115	-170 022	36 743
2020-07-01	921	207 959	-2 115	-170 022	36 743
Nyemission	160	75 292			75 452
Omräkningsdiff			-763		-763
Periodens resultat				-13 412	-13 412
2020-09-30	1 081	283 251	-2 878	-183 434	98 020
2020-10-01	1 081	283 251	-2 878	-183 434	98 020
Emissionskostnad		116			116
Omräkningsdiff			5 957		5 957
Periodens resultat				-13 899	-13 899
2020-12-31	1 081	283 135	3 078	-197 333	89 962

2021-01-01	1 081	283 135	3 078	-197 333	89 962
Emissionskostnad					
Omräkningsdiff			-3 735		-3 735
Periodens resultat				-9 258	-9 258
2021-03-31	1 081	283 135	-656	-206 592	76 968
2021-04-01	1 081	283 135	-656	-206 592	76 968
Emissionskostnad					
Omräkningsdiff			-63		-63
Periodens resultat				-16 953	-16 953
2021-06-30	1 081	283 135	-719	-223 545	60 002

Kassaflödesanalys i sammandrag för koncernen

Koncernen (kSEK)	Apr-Jun 2021	Apr-Jun 2020	Jan-Jun 2021	Jan-Jun 2020	Jan-Dec 2020
Resultat efter finansiella poster	-16,974	-17,477	-26,253	-27,307	-54,584
<i>Justeringar för poster som ej ingår i kassaflödet</i>					
Av- och nedskrivningar	2,648	1,468	4,957	2,878	6,577
Övrigt ej kassaflödespåverkande	773	2,625	-7,477	-1,375	2,935
Betald skatt	0	0	0	0	0
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapital	-21,792	-13,384	-28,773	-25,803	-45,072
Förändring av rörelsekapital	-8,239	2,175	-10,715	1,575	4,469
Kassaflöde från den löpande verksamheten	-21,792	-11,209	-39,488	-24 228	-40,072
Aktiverade utgifter för immateriella					
Anläggningstillgångar	-4,638	-1,979	-8,581	-4,532	-15,524
Förvärv av materiella anläggningstillgångar	-77	0	-78	0	-175
Förändring långfristiga fordringar	-41	0	-100	0	0
Kassaflöde från investeringsverksamheten	-4,755	-1,979	-8,758	-4,532	-15,700
Nyemission, efter emissionskostnader	0	0	0	35,157	110 493
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	0	0	0	35,157	110,493
Periodens kassaflöde	-26 548	-13 188	-48 247	6 398	54 191
Likvida medel vid periodens början	54 749	40 005	73 337	21 473	21 473
Omräkningsdifferens i likvida medel	-642	246	2 469	-808	-2 327
Likvida medel vid periodens slut	27 560	27 063	27 560	27 063	73 337

Resultaträkning i sammandrag för moderbolaget

Moderbolagets resultaträkning (kSEK)	Apr-Jun 2021	Apr-Jun 2020	Jan-Jun 2021	Jan-Jun 2020	Helår 2020
Summa intäkter	191	955	531	2 124	1 401
Personalkostnader	-2 221	-1 278	-3 774	-3 206	-6 264
Övriga externa kostnader	-851	-747	-2 264	-1 603	-2 783
Av- och nedskrivningar	-5	-7	-5	-15	-47
Summa kostnader	-3 078	-2 033	-6 044	-4 823	-9 094
Rörelseresultat	-2 887	-1 078	-5 512	-2 700	-7 693
Finansiella poster	-3	1 622	-3	3 069	7 508
Resultat före skatt	-2 889	545	-5 515	370	-184
Periodens resultat	-2 889	545	-5 515	370	-184

Balansräkning i sammandrag för moderbolaget

Scout Gaming Group AB (publ)

559119-1316

Koncernens balansräkning (kSEK)	2021-06-30	2020-06-30	2020-12-31
Tillgångar			
Materiella anläggningstillgångar	25	42	30
Koncerninterna fordringar	0	0	207 394
Finansiella anläggningstillgångar	1 115	1 115	1 115
Summa anläggningstillgångar	1 139	1 157	208 539
Fordringar hos koncernföretag	205 928	134 678	0
Kundfordringar	0	-7	0
Övriga fordringar	1 060	123	131
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	182	141	103
Likvida medel	9 840	11 833	15 812
Summa omsättningstillgångar	217 010	146 767	15 812
SUMMA TILLGÅNGAR	218 149	147 924	224 351

<i>Eget kapital och skulder</i>			
Aktiekapital	1 081	921	1 081
Övrigt tillskjutet kapital	239 180	164 004	239 180
Balanserade vinstmedel inklusive periodens resultat	-24 481	-18 412	-18 966
Summa eget kapital	215 779	146 512	221 294
Leverantörsskulder	649	376	200
Skulder till koncernföretag	0	0	0
Aktuella skatteskulder	36	273	260
Övriga kortfristiga skulder	683	0	1 644
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	1 001	763	954
Summa kortfristiga skulder	2 370	1 411	3 057
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	218 149	147 924	112 572

Granskning

Denna kvartalsrapport har inte varit föremål för granskning av bolagets revisorer. Styrelsen och verkställande direktören försäkrar att delårsrapporten ger en rättvisande översikt av moderbolagets och koncernens verksamhet, ställning och resultat samt beskriver väsentliga risker och osäkerhetsfaktorer som moderbolaget och de företag som ingår i koncernen står inför.

Stockholm, 27 augusti 2021

Fredrik Reuden, Ledamot

Anders Encohsson, Ordförande

Jonathan Petteimerides, Ledamot

Andreas Ternstrom, VD

Hans Isoz, Ledamot

Carla Maree Vella, Ledamot

För ytterligare information kontakta Finanschef & Investor Relations, Billy Degerfeldt, +46 70 758 16 68, billy.degerfeldt@scoutgaminggroup.com.

Scout Gaming Group AB (publ) E-post: ir@scoutgaminggroup.com Webbplats: www.scoutgaminggroup.com. Organisationsnummer: 559119-1316

Information om Nasdaq First North Growth Market

Nasdaq First North ("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 First North Growth Market regleras av 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 First North Growth Market är mer riskfylld än en placering i ett bolag som handlas på en reglerad marknad. Alla bolag vars aktier är upptagna till handel på First North Growth Market har en Certified Adviser som övervakar att reglerna efterlevs. Redeye AB är Scout Gamings Certified Adviser. Kontaktuppgifter: Certifiedadviser@redeye.se, +46 (0)8 121 576 90.

Definitioner

Intäkter – Totala intäkter för aktuell period

Intäktstillväxt - Intäkter för aktuell period genom intäkter för samma period föregående år

EBITDA - Rörelseresultat före av- och nedskrivningar

EBITDA-marginal - EBITDA i procent av nettoomsättningen

Rörelseresultat – Koncernens rörelseresultat för perioden

Rörelsemarginal - Koncernens rörelseresultat i procent av nettoomsättningen

Antal aktier vid periodens slut – Antalet utestående aktier vid periodens slut

Genomsnittligt antal aktier – Ingående antal aktier för perioden adderat med utgående antal aktier dividerat med 2.

Antal anställda vid periodens slut – Antal anställda i koncernen vid utgången av perioden, inklusive kontraktsanställda i Ukraina.

Resultat per aktie - Resultat efter skatt dividerat med genomsnittligt antal aktier under perioden

Eget kapital per aktie – Eget kapital dividerat med utgående antal aktier under perioden

Operatörsindex – Scout Gaming har upprättat ett index för att redovisa den sammanlagda intäkten på Scout Gamings produkter hos bolagets kunder