



| Q2

Delårsrapport
april-juni 2020
Scout Gaming Group AB



SCOUT
gaming group

Andra kvartalet: april - juni 2020

- Intäkterna uppgick till 6,3 MSEK (4,0), motsvarande en tillväxt om 58% jämfört med motsvarande kvartal föregående år.
- EBITDA förbättrades till -10,0 MSEK (-12,1).
- Periodens resultat uppgick till -17,5 MSEK (-13,3).
- Resultat per aktie uppgick till -1,0 kr (-1,0).
- Operatörsindex (som är ett mått på aktiviteten bland bolagets kunder) uppgick till 1074 (687), en tillväxt om 56%.
- Scout Gaming lanserade Esport-relaterade marknader för hela sitt produktutbud, lanseringen skedde initialt på den egna operatören Fanteam.com och finns sedan mitten av april tillgängligt hos externa partners.
- Scout Gaming tecknade ett avtal med GLHF.gg, en plattform som stärker bandet mellan professionella Esportslag och deras fans.

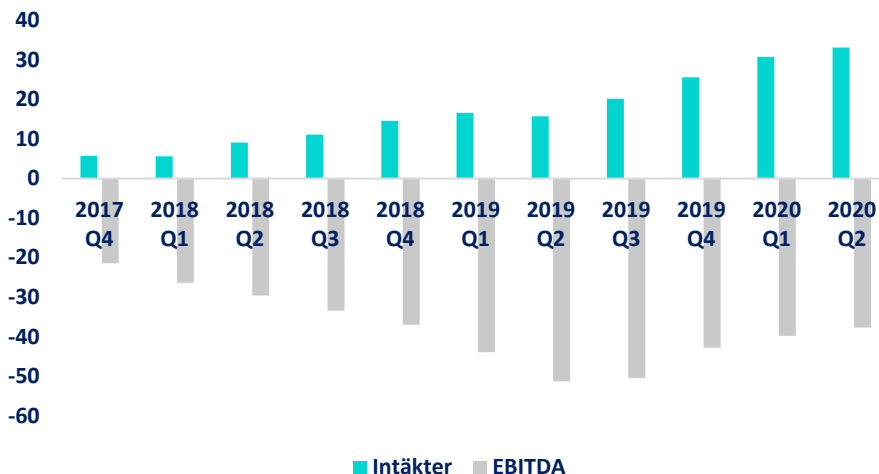
Delårsperioden: januari-juni 2020

- Intäkterna uppgick till 14,9 MSEK (7,6), motsvarande en tillväxt om 96% jämfört med motsvarande period föregående år.
- 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

- Scout Gaming genomförde en kraftigt övertecknad riktad nyemission mot internationella institutionella investerare om 75 MSEK, för att kunna accelerera tillväxt och produktutveckling ytterligare.
- Scout Gaming vann EGR Award-kategorin “Fantasy Sports Supplier of the year” 2020, för tredje året i rad.
- Scout Gaming lanserade 1 miljon Euro Fantasy Premier League säsongsspel.
- Bolaget utökade och förlängde sitt befintliga avtal med Kaizen Gaming (Stoiximan och Betano).
- Scout Gaming ingick licensavtal med marknadsledande CIS-operatören Parimatch.

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: Från stiltje till rekordaktivitet

Kvartalet inleddes med väldigt låg aktivitet eftersom de flesta sporter och ligor globalt hade uppehåll relaterade till den pågående COVID-19-pandemin. Vi lyckades dock snabbt färdigställa vårt esport-erbjudande och lansera delar av det i mitten av april. I mitten av maj återupptog tyska Bundesliga spel och från det tillfället upplevde vi en snabb återhämtning som under juni månad resulterade i rekordaktivitet. Vi har haft en accelererande underliggande tillväxt genom hela andra halvan av kvartalet och är glada att vi så snabbt efter återstarten av europeisk sport kunnat uppvisa detta.

Scout Gamings operatörsindex uppgick för kvartalet till 1074, en tillväxt med 56%. Den totala intäktsbasen växte, trots väldigt begränsad aktivitet under den första halvan av kvartalet, med 58% till 6,3 MSEK. Vi har tidigare uppgett att vi inte såg några långsiktiga affärsrisker med pandemin för oss som bolag och är glada att kunna vara ännu mer stärkta i den tron.

Aktiviteten i juli och första halvan av augusti fortsätter att vara hög och vi ser väldigt goda möjligheter för kraftig tillväxt framöver.

Efter periodens utgång lanserade vi vårt säsonglånga Premier League-spel för säsongen 20/21, där vi har möjlighet att erbjuda 1 miljon euro i prispotten, varav 200 000 euro till segraren. Ända sedan starten har detta varit något av ett viktigt delmål för Scout Gaming.

Intresset för Fantasy Sports utanför USA fortsätter hela tiden att öka. Efter att den officiella säsongen för engelska Premier League avslutades, har det

framkommit att 7,5 miljoner spelare deltog i ligans officiella free-to-play-spel. För att spel om pengar i Fantasy Sport ska kunna bli lika stort i världen utanför USA, har vår tes sedan starten varit att prispotterna måste kunna nå ansefliga storlekar, något vi nu i allt högre utsträckning har börjat kunna erbjuda.

Vidare har vi noterat att vår egenägda operatör Fanteam, som används för produktutveckling och testning har upplevt kraftigt ökande aktivitet, trots att begränsade resurser för marknadsföring har åsatts denna. Framöver kommer vi att lägga mer resurser på Fanteam eftersom vi ser gynnsam utveckling för ett flertal nyckeltal, i den begränsade skala vi i dagsläget arbetar med marknadsföring. Vi ser potential att kunna växa Fanteams affär kraftigt framöver.

Kunddialogerna utöver de som varit esport-relaterade, stannade tillfälligt av under början av våren, men har successivt återkommit i takt med att sporter och ligor har återstartats. En nyckel för att kunna nå ytterligare större väsentliga avtal är att kunna erbjuda större prispotter och fler produkter, något som vi lägger väldigt stort fokus vid. Efter periodens utgång kunde vi glädjande nog presentera avtal med den ledande aktören i CIS-regionen, Parimatch. Vi har för närvarande ett flertal långt gångna kunddialoger med marknadsledande aktörer i sina respektive regioner.

Norsk Tipping har beta-lanserat produkten för free-to-play och inväntar för närvarande godkännande från norska spelmyndigheten för att kunna lansera för spel om pengar. Vi förväntar oss fortsatt att komma igång på allvar under andra halvåret. Efter kvartalets slut förnyade vi och utökade vårt avtal med

Kaizen Gaming, bolaget bakom operatörsvarumärkena Stoiximan och Betano. Deras ambition är att både utvidga sin nuvarande användning av Scout Gaming-produkter till att också inkludera våra nya utvecklade bettingtjänster samt utvidga användningen av våra produkter geografiskt. Vi är mycket nöjda med att utveckla detta avtal eftersom de för närvarande uppfattas som den marknadsledande operatören på Greklands onlinemarknad genom Stoiximan och den rumänska marknadsledaren genom Betano, som snabbt utökar sin geografiska närvaro.

Vi fortsätter att investera för långsiktig organisk tillväxt genom att gradvis öka prispooler och antalet spelbara events i takt med att spelarantalet och volymerna ökar. Vi gör bedömningen att vi nu är nära eller kan ha nått en nivå som öppnar upp intresset för produkten både hos slutanvändare och operatörer på ett bredare sätt än tidigare. Vi investerar också i produktutveckling och ser att vi under andra halvåret kommer få allt större volymer från våra bettingrelaterade produkter.

För att kunna säkerställa nämnda tillväxtambitioner genomförde vi efter kvartalets utgång en kraftigt övertecknad riktad emission uppgående till 75 MSEK till internationella institutionella investerare och sektorspecialister. Emissionen tecknades av både befintliga större ägare samt nya institutionella investerare. Jag är glad för förtroendet och är konfident att vi under kommande år kan leverera på våra tillväxtambitioner.

Andra halvåret har potential att kunna bli lika intensivt som vi hoppats!

Andreas Ternström

VD

Scout Gaming Operatörsindex



Operatörsindexet uppgick till 1074 (687) under andra kvartalet 2020, jämfört med motsvarande kvartal föregående år uppgår tillväxten till 56%. Utvecklingen drivs fortsatt av ökad aktivitet hos befintliga kunder, samt intäkter från nya marknader och produkter. Aktiviteten påverkades kraftigt negativt under inledningen av kvartalet, då den globala sportkalendern förändrades till följd av utbrottet av COVID-19.

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 6,3 MSEK (4,0) under andra kvartalet och härrörs till största del från spelrelaterade produkter och tjänster som Scout Gaming tillhandahåller sina kunder. Kundernas avgifter baseras på en kombination av olika variabler, så som antal tillhandahållna marknader, produktkategorier och garantiåtaganden i prispooler etc. och kan vara både av fast och rörlig karaktär. Ökningen är ett resultat av högre aktivitet hos befintliga partners jämfört med motsvarande period föregående år. Majoriteten av intäkterna i kvartalet är hänförliga till juni månad. Intäkterna för perioden januari-juni uppgick till 14,9 MSEK (7,6).

Kostnader

Kostnaderna uppgick till -17,8 MSEK (-18,5). De består till största del av kostnader hänförliga till personal. Personalkostnaderna väntas inte öka i någon större omfattning framöver. Eventuella framtida ökningar av kostnader väntas främst vara relaterad till garanterade prispooler som är en marknadsföringskostnad som återfinns under övriga externa kostnader. Scout Gaming arbetar för att långsiktigt optimera denna och beaktar bland annat variabler som antalet anslutna externa partners och deras storlek samt den generella sportkalendern. Marknadsföringsrelaterade kostnader av Fanteam kan även komma att öka framöver. Kostnaderna för perioden januari-juni uppgick till 39,6 MSEK (39,0).

Resultat

Kvartalets rörelseresultat uppgick till -11,5 MSEK (-14,5). Nettoresultatet uppgick till -17,5 MSEK (-13,3) under kvartalet. Finansiella poster på -6,0 MSEK

avser valutakursförlust på koncerninterna lån, denna kan komma att fluktuera i framtiden men är inte kassaflödespåverkande. Resultatet är drivet av att befintliga kunders omsättning har ökat jämfört med motsvarande period föregående år. Första halvårets rörelseresultat uppgick till -24,6 MSEK (-31,5) och nettoresultatet till -27,3 MSEK (-29,4).

Likvida medel, finansiering och finansiell ställning

Kassaflödet från den löpande verksamheten uppgick till -11,2 MSEK (-13,8) under kvartalet och till -24,2 MSEK (-30,4) för perioden.

Kassaflödet från investeringsverksamheten uppgick till -2,0 MSEK (-1,8) för andra kvartalet och till -4,5 MSEK (-3,5) för perioden. Kassaflödet från finansieringsverksamheten uppgick till 0 MSEK (0) för kvartalet, samt till 35,1 MSEK (0) för perioden. Kassaflöde uppgick till -18,9 (-15,5) för kvartalet. Likvida medel uppgick till 27,1 MSEK (13,6) vid kvartalets utgång. Scout genomförde en riktad emission som inbringade cirka 75 MSEK efter utgången av kvartalet.

Aktiverat arbete för egen räkning

Under kvartalet uppgick aktiverat arbete för egen räkning till 2,0 MSEK (1,7). 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 2020	Apr-jun 2019	jan-dec 2019
Intäkter	6,3	4,0	25,7
Tillväxt, %	58	neg	76
EBITDA	-10,0	-12,1	-42,8
EBITDA-marginal, %	Neg	Neg	Neg
Rörelseresultat	-11,5	-14,5	-52,8
Antal aktier vid periodens slut	17 501 592	13 283 455	14 533 455
Genomsnittligt antal aktier*	17 501 592	13 283 455	13 908 455
Anställda vid periodens slut**	83	79	83
Resultat per aktie (SEK)	-1,0	-1,0	-3,8
Eget kapital per aktie (SEK)	2,1	8,3	2,0
Operatörsindex	1074	687	N/A

* Scout Gaming har 308 000 teckningsoptioner av serie 2018/2021:1 utställt. **Avser även kontraktsanställda i Ukraina.

Övrigt

Moderbolaget.

Rörelseintäkterna för andra kvartalet uppgick 1,0 MSEK (1,3). Rörelseresultatet uppgick till 0,6 MSEK (-1,2). Kvartalets resultat uppgick till -0,5 MSEK (-1,2). Moderbolagets likvida medel uppgick till 11,8 MSEK (5,1) vid utgången av perioden och eget kapital uppgick till 146,5 MSEK (109,8).

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 2019 som återfinns på bolagets hemsida.

Redovisningsprinciper

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

Närståendetransaktioner

Inga materiella närståendetransaktioner genomfördes under kvartalet.

Ägare per den 30 juni

Aktieägare	Antal aktier	Andel
Topline Capital Partners LP	3 695 508	21,1%
Atle Sundal Holding AS	1 578 705	9,0%
Novobis AB	1 498 238	8,6%
Knutsson Holdings AB	1 432 200	8,2%
Nordnet Pensionsförsäkring	1 017 115	5,8%
SIA Optibet	833 333	4,8%
Swedbank Robur micro cap	774 418	7,1%
Andreas Sundal Holding AS	803 464	4,6%
Avanza Pension	628 470	3,6%
Björn Fjellby Holding AS	606 131	3,5%
Tekcorp LLC	549 545	3,1%
Totalt största ägarna	14 238 090	75,6%
Övriga ägare	3 263 502	24,4%
Antal aktier	17 501 592	

Kalender

Scout Gaming avser att publicera finansiella rapporter enligt nedan:

Rapport Q3: 26 november

Bokslutskommuniké 2020: 26 februari, 2021

Resultaträkning i sammandrag för koncernen

Scout Gaming Group AB (publ)

559119-1316

Koncernens resultaträkning (kSEK)	Apr-jun 2020	Apr-Jun 2019	Jan-jun 2020	Jan-Jun 2019	Jan-Dec 2019
Summa intäkter	6 260	4 032	14 939	7 558	25 691
Personalkostnader	-6 840	-9 738	-17 567	-21 225	-39 790
Övriga externa kostnader	-9 446	-6 352	-19 133	-13 080	-28 655
Av- och nedskrivningar	-1 468	-2 447	-2 878	-4 742	-10 058
Summa kostnader	-17 754	-18 538	-39 577	-39 046	-78 503
Rörelseresultat	-11 494	-14 505	-24 638	-31 488	-52 812
Finansiella poster	-5 983	1 148	-2 668	2 007	580
Resultat före skatt	-17 477	-13 357	-27 307	-29 281	-52 232
Uppskjuten skatt	0	0	0	0	66
Skatt på periodens resultat	16	18	33	40	-52 166
Periodens resultat	-17 461	-13 339	-27 273	-29 441	25 691

Balansräkning i sammandrag för koncernen

Scout Gaming Group AB (publ)

559119-1316

Koncernens balansräkning (kSEK)	2020- 06-30	2019- 06-30	2019- 12-31
<i>Tillgångar</i>			
Immateriella tillgångar	13 325	9 031	8 425
Materiella anläggningstillgångar	788	1 283	909
Finansiella anläggningstillgångar	7	30	7
Summa anläggningstillgångar	14 120	10 343	9 342
Tecknat men ej inbetalt kapital	0	26 844	0
Kundfordringar	3 012	2 480	1 525
Övriga fordringar	5 866	4 178	8 863
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	1 303	2 439	2 622
Likvida medel	27 063	13 684	21 473
Summa omsättningstillgångar	37 245	49 626	34 483
SUMMA TILLGÅNGAR	51 364	59 969	43 825

<i>Eget kapital och skulder</i>			
Aktiekapital	921	699	765
Övrigt tillskjutet kapital	207 960	173 102	172 958
Reserver	-2 115	-1 925	-1 281
Balanserade vinstmedel inklusive periodens resultat	-170 022	-120 024	-142 749
Summa eget kapital	36 744	51 852	29 694
Avsättningar för uppskjuten skatt	108	0	0
Uppskjuten skatteskuld	0	211	162
Summa långfristiga skulder	108	211	162
Kortfristiga skulder till kreditinstitut	3 341	42	0
Leverantörsskulder	2 761	2 346	1 788
Aktuella skatteskulder	273	374	444
Övriga kortfristiga skulder	6 855	2 624	9 056
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	1 283	2 519	2 682
Summa kortfristiga skulder	14 513	7 906	13 969
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	51 364	59 969	43 825

Förändringar i eget kapital i sammandrag för koncernen

	Aktiekapital	Övrigt tillskjutet kapital	Reserver	Balanserad vinst ink årets resultat	Summa totalt eget kapital
2019-01-01	699	146 214	376	-92 571	54 718
Omvärdering av omräkningsdifferens			-1 988	1 988	
omräkningsdifferens			437		437
Periodens resultat				-16 102	-16 102
2019-03-31	699	146 214	-1 175	-106 685	39 053
2019-03-31	699	146 214	-1 175	-106 685	39 053
Nyemission		26 888			26 888
Omräkningsdiff			-750		-750
Periodens resultat				-13 339	-13 339
2019-06-30	699	173 102	-1 925	-120 024	51 852
2019-07-01	699	173 102	-1 925	-120 024	51 852
Nyemission	66	-66			
Emissionskostnad		-20			-20
Omräkningsdiff			-1 104		-1 104
Periodens resultat				-9 471	-9 471
2019-09-30	765	173 016	-3 029	-129 495	41 257
2019-10-01	765	173 016	-3 029	-129 495	41 257
Emissionskostnad		-58			-58
Omräkningsdiff			1 749		1 749
Periodens resultat				-13 254	-13 254
2019-12-31	765	172 958	-1 281	-142 749	29 694

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

Kassaflödesanalys i sammandrag för koncernen

Koncernen (kSEK)	Apr-Jun 2020	Apr-Jun 2019	Jan-Jun 2020	Jan-Jun 2019	Jan-Dec 2019
Resultat efter finansiella poster	-17 477	-13 357	-27 307	-29 481	-52 232
<i>Justeringar för poster som ej ingår i kassaflödet</i>					
Av- och nedskrivningar	1 468	2 702	2 878	4 508	10 058
Övrigt ej kassaflödespåverkande	2 625	-990	-1 375	-1 764	-568
Betald skatt	0	0	0	0	0
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapital	-13 384	-11 645	-25 803	-26 737	-42 741
Förändring av rörelsekapital	2 175	-2 141	1 575	-3 629	-1 530
Kassaflöde från den löpande verksamheten	-11 209	-13 786	-24 228	-30 366	-44 271
Aktiverade utgifter för immateriella					
Anläggningstillgångar	-1 979	-1 707	-4 532	-3 378	-8 039
Förvärv av materiella anläggningstillgångar	0	-87	0	-140	-194
Förändring långfristiga fordringar	0	-8	0	-8	14
Kassaflöde från investeringsverksamheten	-1 979	-1 802	-4 532	-3 526	-8 218
Optioner	0	0	0	0	0
Nyemission, efter emissionskostnader	0	0	35 157	43	26 810
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	0	43	35 157	43	26 810
Periodens kassaflöde	-13 188	-15 545	6 398	-33 849	-25 679
Likvida medel vid periodens början	40 005	29 407	21 473	46 554	46 554
Omräkningsdifferens i likvida medel	246	-178	-808	979	598
Likvida medel vid periodens slut	27 063	13 684	27 063	13 684	21 473

Resultaträkning i sammandrag för moderbolaget

Moderbolagets resultaträkning (kSEK)	Apr-Jun 2020	Apr-Jun 2018	Jan-Jun 2020	Jan-Jun 2019	Helår 2019
Summa intäkter	955	1 275	2 124	2 550	5 100
Personalkostnader	-1 278	-2 507	-3 206	-6 597	-8 958
Övriga externa kostnader	-747	-888	-1 603	-2 557	-3 815
Av- och nedskrivningar	-7	-8	-15	-15	-30
Summa kostnader	-2 033	-3 402	-4 823	-9 169	-12 803
Rörelseresultat	-1 078	-2 127	-2 700	-6 619	-7 703
Finansiella poster	1 622	916	3 069	1 797	4 162
Resultat före skatt	545	-1 211	370	-4 822	-3 541
Periodens resultat	545	-1 211	370	-4 822	-3 541

Balansräkning i sammandrag för moderbolaget

Scout Gaming Group AB (publ)

559119-1316

Koncernens balansräkning (kSEK)	2020-06-30	2019-06-30	2019-12-31
Tillgångar			
Materiella anläggningstillgångar	42	125	57
Finansiella anläggningstillgångar	1 115	1 625	105 916
Summa anläggningstillgångar	1 157	1 750	105 973
Tecknat men ej inbetalt kapital	0	26 844	0
Fordringar hos koncernföretag	134 678	77 908	0
Kundfordringar	-7	20	0
Övriga fordringar	123	177	131
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	141	130	28
Likvida medel	11 833	5 136	6 421
Summa omsättningstillgångar	146 767	110 214	6 599
SUMMA TILLGÅNGAR	147 924	111 964	112 572

Eget kapital och skulder

Aktiekapital	921	699	765
Övrigt tillskjutet kapital	164 004	129 146	129 003
Balanserade vinstmedel inklusive periodens resultat	-18 412	-20 082	-18 782
Summa eget kapital	146 512	109 763	110 985
Leverantörsskulder	376	539	222
Skulder till koncernföretag	0	8	0
Aktuella skatteskulder	273	392	444
Övriga kortfristiga skulder	-72	502	267
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	835	761	653
Summa kortfristiga skulder	1 411	2 193	1 586
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	147 924	111 964	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, 21 augusti 2020

Jörgen Ragnarsson, Ledamot

Anders Enochsson, Ordförande

Atle Sundal, Ledamot

Andreas Ternström, 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: billy.degerfeldt@scoutgaminggroup.com
Kaptensgatan 6. Webbplats:
www.scoutgaminggroup.com. 114 57 Stockholm. Organisationsnummer:
559119-1316

Denna information är sådan som Scout, Gaming Group AB (publ) är skyldigt att offentliggöra enligt EU:s marknadsmissbruksförordning. Informationen lämnades, genom ovanstående kontaktpersons försorg, för offentliggörande den 21 augusti 2020 kl. 8.00 CET.

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 - 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