

---

# ÄGAR- RAPPORT

1 APRIL - 30 JUNI

2021

**HELLO THERE GAMES**

# Förvärv av Like a Boss Games ab, nyemission och förhandlingar med förläggare

## 1 april - 30 juni 2021

- Nettoomsättningen uppgick till 2 509 Tkr (2 088 Tkr), varav omsättningen från egna spel uppgick till 1 475 Tkr (1 380 Tkr) och kunduppdrag (partnered game development) 1 015 Tkr (600 Tkr).
- Rörelseresultat före avskrivningar uppgick till —398 Tkr (664 Tkr).
- Investeringar i spel under kvartalet uppgick till 2 046 Tkr (1 648 Tkr).

## Väsentliga händelser under kvartalet

### Förvärvet av Like a Boss Games och bildade av Hello There Games-koncernen

Hello There Games AB förvärvade under kvartalet Hello There AB och Like a Boss Games AB genom apportemission till kursen 92,55 kr per aktie. Sammanlagd värdering av de förvärvade bolagen uppgick till 80 Mkr. Koncernen bildades den 1 juni 2021.

### Kapitalanskaffning genom nyemission

I samband med förvärven erbjöds samma ägare att teckna ytterligare aktier i moderbolaget. Av maximalt 16 Mkr (20% utspädning) tecknades aktier till kursen 92,55 kr för sammanlagt ca 8 Mkr.

### Beslut att lista Hello There Games AB aktier

Förberedelser för att lista moderbolagets aktier har genomförts och kommer fortsätta under Q3 och Q4. Preliminär tidplan för noteringen är inom 12 månader, dvs. Under senast Q2 2022 och tänkt handelsplats är Nasdaq Firth North på listan Growth Markets.

### Lansering av mobilspelet The Aviation Game i samarbete med MER Musik och Alan Walker

I mitten på maj lanserades den andra versionen av The Aviation Game, ett mobilspel som utspelar sig i Alan Walkers universum och som introducerade Alans nya singel "Believer". Spelet är free-to-play och marknadsföringen av spelet gjordes i samband med Alans singel-release.

### Förhandlingar med förläggare avseende flertalet titlar

Slutet av andra kvartalet har präglats av intensiva förhandlingar med förläggare om flertalet Hello There Games titlar. Målet är att lansera ett spel under andra halvan av 2021 och ytterligare ett spel under första kvartalet 2022.



## Väsentliga händelser efter kvartalet

### Avicii Investor kommer till VR

Planen att släppa Avicii Investor som VR-spel med Wired Productions som förläggare är verkställd. Utvecklingen finansieras och lanseringen sker preliminärt i början av 2022.

### Organisationen förstärks med marknadsföringskompetens

Avtal om anställning av Siara, som börjar som heltidsanställd i augusti är klart. Siara kommer närmast från Playstation där hon arbetat med marknadsföring och försäljning av VR men har bakgrund som game designer och en utbildning i speldesign från USA.

### Valberedningen föreslår ny styrelseordförande och arvoden till styrelsen

Tidigare styrelseordförande Antonio Gozzo lämnade styrelsen i juli och suppleant Oskar Eklund har tagit en aktiv roll i styrelsearbetet istället för ordinarie ledamot Andras Vajlok. Daniel Laurén utsågs till ordförande i samband med att Antonio avgick.

Valberedningen kommer därför att vid en extra bolagsstämma föreslå att Susana Meza Graham, veteran i branschen och ägare via Aldeon AB, ersätter Andras Vajlok samt antar rollen som styrelseordförande. Daniel Laurén och Oskar Eklund föreslås som ledamöter. Valberedningen arbetar vidare med att säkerställa att bolaget har en styrelse anpassad för att leda arbetet mot notering och sedan som noterat bolag. Valberedningen föreslår även att arvoden införs till ledamöter och ordförande då styrelsearbetet på kort tid professionaliserats ytterligare och kommer ställa högre krav på valda ledamöter när processen att notera moderbolagets aktier inleds. Detta gäller för ledamöter som inte redan uppbär lön i något koncernbolag.

### Fortsatt kapitalanskaffning genom riktad nyemission

Styrelsen kommer vid extra bolagsstämma anhålla om bemyndigande att genomföra en riktad nyemission under oktober 2021 till samma kurs som den under våren genomförda företrädesemissionen. Anledningen är att kapitalbehovet som identifierades under tidig vår och låg till grund för emission fortfarande är oförändrat. Styrelsen bedömer att det skulle påverka bolaget negativt att inte resa det kapital som bedöms nödvändigt för att ställa om verksamheten strategiskt och samtidigt gå vidare med att lista bolagets aktier.

Det finns ett intresse av nya investerare att bli ägare i Hello There Games. Den möjligheten gavs inte i maj då emissionsvillkoren var utformade som en företrädesemission med villkorad rätt att teckna aktier motsvarande utspädningseffekten. Styrelsen ser det därför som ett naturligt nästa steg att föreslå en riktad nyemission där

såväl befintliga som nya ägare kan anmäla sitt intresse att teckna de aktier som nu kvarstår. Detta sker inom ramen för tidigare beslutad utspädning om totalt 20% som aviserades redan för ett år sedan.

### Teckningsoptionsprogram för nyckelpersoner

Styrelsen kommer vid extra bolagsstämma anhålla om bemyndigande att göra ett optionsprogram för nyckelpersoner.

### Spellanseringar och nya avtal med förläggare

Under sensommaren har arbetet med att lansera de spel som utvecklats under första halvan av 2021 varit högsta prioritet. Med fokus och intensitet har flera alternativ för varje speltitel utvärderats för att slutligen resultera i två helt nya förläggaravtal och ett tilläggsavtal med befintlig förläggare. Arbetet kring de tre spelen har övergått till att planera lanseringarna och målet är att samtliga tre spel finnas tillgängliga att köpa och spela inom 3 till 6 månader.

### Fortsatt arbete kring strategi och implementering

Under första kvartalet 2021 beslutades om en tydligare strategi kring typen av spel och affärsmodell för Hello There Games. Mobilspel, särskilt inom kategorin free-to-play, prioriteras ned för att på sikt helt försvinna till förmån för premium-spel till PC och konsol. Studio har en bakgrund som en mycket stark mobilspelsutvecklare, även om flertalet spel produceras på beställning av andra företag. Därmed finns det en existerande portfölj av mobilspel som kan generera intäkter till bolaget. Utmaningen med mobilspel har varit monetiseringen där det krävs mycket arbete, kompetens och kapital under lång tid för att nå framgångar på en redan hårt konkurrensutsatt marknad. Att enbart skapa kvalitetsmässigt bra spel har inte gett tillräckligt bra hävstång. De befintliga mobilspels-titlarna kommer därför inte prioriteras på samma sätt vad gäller produktionskapacitet utan istället förläggas och handhas av andra parter som är specialister inom området. Hello There Games kommer därmed fokusera mer på sin kärnverksamhet; bygga roliga, snygga och bra arkadliknande premiumspel till PC och konsoler som Xbox, Playstation och Nintendo.

Uppdragsverksamheten har historiskt varit såväl lönsam som kassaflödesgenererande, dock med en begränsning i skalbarhet. Vår erfarenhet och goda rykte gör att vi fortsatt får många förfrågningar inom det segmentet. Strategin framåt är därför att dra nytta av detta och fortsatt utveckla spel i partnerskap med andra. Kreativiteten och kapaciteten att ta en idé till koncept och sedan färdigt spel är en av Hello There Games främsta styrkor. Med större samarbeten kan vi lägga en grund av förutsägbara kassaflöden och resursutnyttjande som även bidrar positivt till den finansiella resultatet. Partnered Game Development kommer därför fortsatt vara ett fundament i den fortsatta strategin.

Strategiskt fokus läggs på mellanstora produktioner av musikspel och spel med arkadkänsla inom olika genrer. Fler idéer kan bli spel och vår ambition är att kunna öka ytgivningstakten. Vår hittills största titel Avicii Invector har satt Hello There Games på kartan som en musikspelsstudio. Spelet Kung Fury blev en otrolig framgång sett till att lanseringen gjordes helt i egen regi utan förläggare och princip enbart genom "word of mouth". Att fortsatt satsa på såväl musikspel som arkadspel känns därför naturligt. Med förvärvet av Like a Boss Games blir arkadiga sportspel en tydlig nisch utöver det som i stor utsträckning varit spel som bygger på andra kreatörers IP inom musik men även film. Den egna kreativa höjd och bredd som finns hos våra erfarna speldesigners bäddar för egna spelidéer som inom mid-core arcade games kan bli framgångsrika spel. Sammanfattat blir det:



Fortsatt strategiskt fokus på musik- och arkadspel som utgör vårt arv och tidigare framgångar. På en grund av stabila intäkter med god lönsamhet genom spelutveckling för partners.

Med kreativitet som kärna skapas nästa generation av spel samtidigt som vi behåller passionen för riktigt bra spel som är vårt signum.



## VD Oskar Eklund har ordet

Hello There har tagit ett viktigt steg till i sin utveckling och fullföljt planen att förvärva Like A Boss Games. Närvaron i Stockholm känns helt rätt med tanke på vår starka koppling till musikindustrin och nu finns vi också representerade i Sveriges mest spelutvecklartäta område. Teamet i Gamla Stan är helt integrerade och sedan en tid tillbaka i full produktion med teamet i Göteborg. Pandemin har påskyndat detta då teamen till stor del redan arbetade remote. Vi har förstått att rekryteringar har blivit en utmaning för spelbranschen i stort då alla bolag växer. Dock har vi sett ett löpande intresse från kompetenta spelutvecklare som vill jobba på Hello There. Vi har rekryterat en marknadsperson och vi för en aktiv dialog med flera tunga spelprofiler som visat intresse för Hello There Games och vår fortsatta utveckling. Vi förväntar oss att intresset kommer att fortsätta vara starkt i takt med att studion och vår verksamhet blir mer synlig externt. Det fortsätter att strömma in positiva reviews för AVICII Invector och försäljningen har varit klart godkänd.

Under våren har vi i vårt långsiktiga strategiarbete beslutat att fokusera mer på våra egna spel. Det är här vi anser att det stora värdet finns. Vi har startat produktionen av ett uppdaterat KUNG FURY som i år firar 5-års jubileum. I samband med detta ska vi släppa KUNG FURY "A Day at the Beach". Spelet kan ses som en tekniskt uppdaterad variant av originalspelet med lite nytt innehåll. Det ger oss också en chans att återaktivera tidigare spelare. Vi har också uppdaterat vårt Taekwondospel till en ny plattform som vi lanserar i ett pilotprojekt i Korea.

Hello There är nu en spelkoncern med flera egna IP:n som bearbetas eller ska lanseras. Vi för multipla dialoger med aktörer i musikbranschen för att avgöra vilken partner som bäst kan hjälpa oss ta en ännu starkare position i detta segment. Vi har ett tydligt sikte på börsen vilket känns mycket bra. Vi tror att vi erbjuder något unikt med enorm potential och att vi kan få ännu större genomslagskraft i en noterad miljö. I mitt tycke har vi som bolag aldrig varit i en intressantare position än där vi är nu och jag ser med spänning på framtiden.

---

# Finansiell information

---

**HELLO THERE GAMES  
GROUP**

**Koncernresultaträkning\***

(Tkr)

<b>2021-06-30</b>	<b>KVARTAL</b>	<b>KVARTAL</b>	<b>KVARTAL</b>	<b>YTD</b>	<b>YTD</b>	<b>YTD</b>
*) Pro forma koncernsiffror	<b>Q1</b>	<b>Q2</b>	<b>Q2</b>	<b>Q2</b>	<b>Q2</b>	<b>Q4</b>
<b>Resultaträkning (TSEK)</b>	<b>2021</b>	<b>2021</b>	<b>2020**</b>	<b>2021</b>	<b>2020**</b>	<b>2020</b>
<b>Omsättning</b>						
Egna spel	2 267	1 475	1 380	3 742	3 802	5 635
Partnered game development	1 246	1 015	600	2 261	822	4 652
Övriga rörelseintäkter	5	19	108	24	183	218
<b>Nettoomsättning</b>	<b>3 518</b>	<b>2 509</b>	<b>2 088</b>	<b>6 027</b>	<b>4 807</b>	<b>10 505</b>
Aktiverat arbete	1 807	2 046	1 648	3 853	3 296	6 594
<b>Totala intäkter</b>	<b>5 325</b>	<b>4 555</b>	<b>3 736</b>	<b>9 880</b>	<b>8 103</b>	<b>17 099</b>
Personalkostnader	-2 336	-3 143	-2 257	-5 479	-4 730	-6 711
Övriga rörelsekostnader	-1 042	-1 810	-815	-2 852	-1 731	-6 110
<b>Summa Rörelsekostnader</b>	<b>-3 378</b>	<b>-4 953</b>	<b>-3 072</b>	<b>-8 331</b>	<b>-6 461</b>	<b>-12 821</b>
<b>Rörelseresultat före avskrivningar</b>	<b>1 947</b>	<b>-398</b>	<b>664</b>	<b>1 549</b>	<b>1 642</b>	<b>4 279</b>
EBITDA %	55 %	-16 %	32 %	26 %	34 %	41 %
Avskrivningar	-1 162	-1 162	-948	-2 324	-1 896	-3 128
<b>Rörelseresultat efter avskrivningar</b>	<b>785</b>	<b>-1 560</b>	<b>-284</b>	<b>-775</b>	<b>-254</b>	<b>1 151</b>
Räntekostnader	-132	-144	-493	-276	-558	-992
<b>Resultat före skatt</b>	<b>653</b>	<b>-1 704</b>	<b>-777</b>	<b>-1 051</b>	<b>-812</b>	<b>159</b>

\*\* ) Schablonmässiga periodiseringar

**HELLO THERE GAMES GROUP**  
**Koncernbalansräkning\***

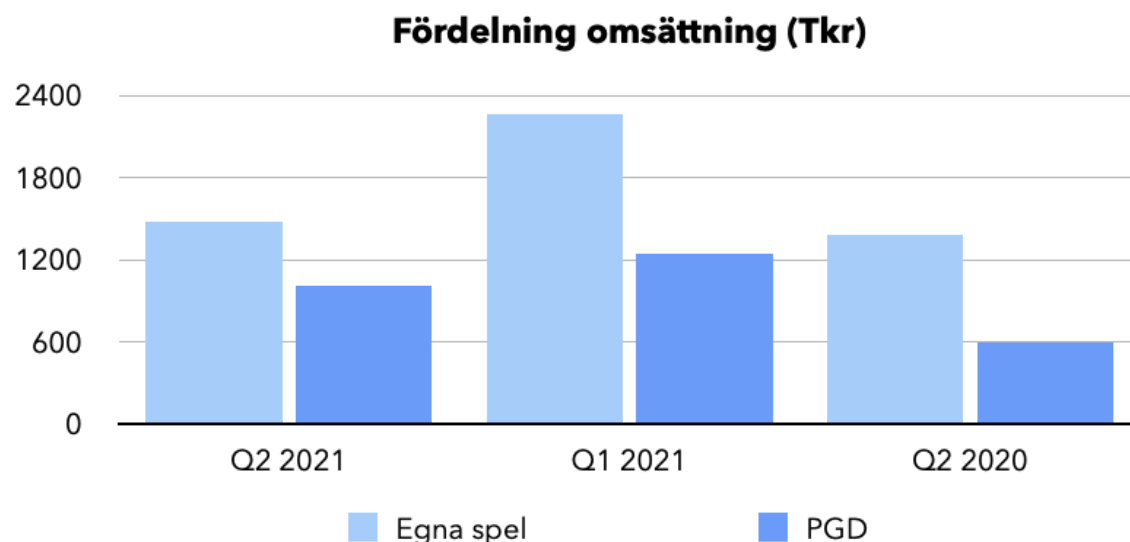
(Tkr)

2021-06-30	HELÅR	KVARTAL Q1	KVARTAL Q2
*) Pro forma koncernsiffror	2020	2021	2021
<b>Anläggningstillgångar</b>			
Programvaror	10 990	9 530	9 388
Licenser	177	169	160
Inventarier och andra fordringar	269	261	281
Pågående arbete	30 749	32 871	33 915
<b>Summa anläggningstillgångar</b>	<b>42 185</b>	<b>42 831</b>	<b>43 744</b>
<b>Omsättningstillgångar</b>			
Kundfordringar	2 023	1 036	1 070
Upplupna intäkter	2 451	2 036	2 853
Koncerninterna fordringar	0	0	0
Övriga kortfristiga fordringar	667	439	907
Kassa och bank	1 168	791	4 832
<b>Summa omsättningstillgångar</b>	<b>6 309</b>	<b>4 302</b>	<b>9 662</b>
<b>SUMMA TILLGÅNGAR</b>	<b>48 494</b>	<b>47 133</b>	<b>53 406</b>
<b>Eget kapital</b>			
Aktiekapital	1 491	1 491	2 195
Fond för utvecklingsutgifter	41 739	41 739	41 739
Övrigt tillskjutet kapital	60 658	60 658	67 866
Balanserad förlust	-67 804	-67 041	-69 045
<b>Summa Eget kapital</b>	<b>36 084</b>	<b>36 847</b>	<b>42 755</b>
<b>Långfristiga skulder</b>			
Övriga avsättningar	115	115	115
Skulder till kreditinstitut	2 224	1 009	1 000
Övriga skulder	2 402	2 747	1 918
<b>Summa långfristiga skulder</b>	<b>4 741</b>	<b>3 871</b>	<b>3 033</b>
<b>Kortfristiga skulder</b>			
Leverantörsskulder	704	1 541	1 506
Förskotts fakturering	369	39	65
Skulder till kreditinstitut	1 104	3 506	3 506
Övriga skulder	3 880	1 086	1 111
Upplupna kostnader	1 612	353	1 430
<b>Summa kortfristiga skulder</b>	<b>7 669</b>	<b>6 525</b>	<b>7 618</b>
<b>SUMMA EGET KAPITAL &amp; SKULDER</b>	<b>48 494</b>	<b>47 243</b>	<b>53 406</b>



## Omsättningsutveckling och nyckeltal

Koncernen har två huvudsakliga intäcksströmmar, royalty och distributionsrätter för egna spel samt uppdragsintäkter från kunduppdrag (partnered game development "PGD")



Intäkter från egna spel under kvartalet är väsentligen lägre jämfört med det första kvartalet 2021 vilket beror på engångsintäkter under Q1 för försäljning av distributionsrätter till Atari för Beat Legend, mobilversionen av Avicii Invector. Släppet av Avicii Invector på Google Stadia genererade också en engångsintäkt under Q1. Jämfört med samma kvartal föregående år är det främst intäkter från kunduppdrag och partners som ökat.

## Finansiella nyckeltal

Översikt (Tkr)	Q2, 2021	Q2, 2020	Q2, 2021 - Ack.	Helår, 2020
Nettoomsättning	2 509	2 088	6 027	10 505
Resultat före avskrivningar	-320	664	1 627	4 279
EDITDA %	-13 %	32 %	27 %	41 %
Rörelseresultat	-1 482	-284	-697	1 151
Investeringar	2 046	1 648	3 853	6 594

## Bolagets utveckling

### Nettoomsättning

Fortsatt hög efterfrågan från kunder och partner, PGD

Kvartalets nettoomsättning uppgick till ca 2,5 Mkr vilket är 25% högre än föregående års 2,1 Mkr för andra kvartalet. Ökningen är främst hänförlig till PGD-affären som utgjorde 1 Mkr av omsättningen jämfört med 0,6 Mkr föregående år.

Avicii Investor fortsätter att generera intäkter med stabil försäljning i nivå med tidigare kvartal och står för merparten av kvartalets intäkter från egna spel. Några mindre uppdrag inom partnered game development genererade intäkter men huvudsakligen är det ett större uppdrag som löpt under hela 2021 som står för merparten av intäkterna i det segmentet. Efterfrågan på spel från företag är alltjämt hög och flera förfrågningar har inkommit under kvartalet. Under 2021 sker noggranna periodiseringar i varje månadsbokslut vilket också påverkar jämförelsen med föregående år.

## Resultatet

Transaktionskostnader drar ner resultatet

Resultat före avskrivningar, EBITDA, uppgick till -0,3 Mkr jämfört med 0,7 Mkr föregående år, trots öknings i intäkter. Övriga rörelsekostnader är totalt 0,9 Mkr högre än andra kvartalet föregående år. I mitten av andra kvartalet bildades koncernen Hello There Games. I och med det uppstod en del transaktionskostnader av engångskaraktär. En justering av semesterlöneskulden påverkade också resultatet negativt under kvartalet. De underliggande lönekostnaderna är i nivå med föregående år.

Även kostnader periodiseras i högre utsträckning under 2021 i varje månadsbokslut vilket påverkar jämförelsen med föregående år. Detta märks inte minst på personalkostnaderna i kvartalet.

## Investeringar och avskrivningar

Ökad takt i investeringar och ökade avskrivningar till följd av spellanseringar

Kvartalets investeringar i egna spel uppgick till ca 2 Mkr vilket är en ökning med 21% mot föregående år. Utveckling av flera titlar pågår parallellt för lansering senare under 2021 och 2022, såväl inom musikspel som i genren arcade sports.

Förra årets lanseringar av Avicii Investor på flera plattformar har lett till ökade avskrivningar jämfört med föregående år. Kvartalets avskrivningar uppgår till ca 1,15 Mkr, en ökning med 21% mot föregående års 0,95 Mkr. Lanseringen av The Aviation Game kommer belasta resultatet från och med Q3 2021.

## Kassaflöde och finansiell ställning

Nyemission stärker kassan

Kvartalets kassaflöde påverkades kraftigt av att ca 8 Mkr tillfördes moderbolaget i en kontant nyemission till kursen 92,55 kr per aktie, samma värdering som vid sammanslagningen av Hello There och Like a Boss Games. Totalt kassaflöde för kvartalet uppgick till ca 3,5 Mkr. Låg kundfakturering och en ansträngd kassa i slutet på Q1 påverkade kassaflödet negativt. Vid utgången av Q2 var samtliga förfallna skulder reglerade och bolaget följer de amorteringsplaner som finns upprättade med långivare.

Balansomslutningen var vid kvartalets slut 53,4 Mkr och soliditeten uppgick till 80%.

## Övrig information

### Om Hello There

Hello There AB är en flerfaldigt prisbelönad spelstudio som utvecklar spel till ett flertal plattformar såsom PC, konsol, VR/AR och mobila enheter.

Bolagets IP-satsning på Avicii: Invector och olika produkter kopplade till varumärket har ännu tydligare cementerat studios renommé på den globala marknaden.

I portföljen återfinns spel inom olika genrer med fina användarbetyg samt spel som laddats ned miljontals gånger. Verksamheten framåt kommer i huvudsak bestå av två affärsområden:

- Tillverkning, licensiering och försäljning av egna dataspel och mobilspel med inriktning på musik och sport/arkadspel.

- Uppdrag som koncept- och spel-utveckling för andra företag och partners inom såväl vår egen bransch som andra branscher, partnered game development ("PGD").

Bolaget har studio i Göteborg och i Stockholm samt access till ett flertal marknader globalt tack vare samarbeten med lokala aktörer och globala förlag.

### Aktieägarinformation - Ägarlista per 2021-06-30. Aktieboken förs av Euroclear Sweden AB.

AKTIEÄGARE	ANTAL AKTIER	ÄGARANDEL
Aldeon AB	296 608	31,4 %
Hello There Holding AB	100 215	10,6 %
Scientific Solutions Scandinavia Holding AB	98 515	10,4 %
Jimmy Jönsson	76 067	8,1 %
Oscar Molse	63 070	6,7 %
Full Range Invest AB	50 000	5,3 %
Reveal AB	40 375	4,3 %
Daniel Asp	30 855	3,3 %
Wicked Angel AB	25 500	2,7 %
Zelect Consulting AB	16 875	1,8 %
Övriga	145 119	15,4 %
Totalt antal aktier	943 199	

### Extra bolagsstämma

En extra bolagsstämma kommer äga rum under hösten för val av ny styrelse enligt tidigare kommunicerad plan. Valberedningen lämnade sina förslag i början på september. På samma bolagsstämma föreslås även av styrelsen bemyndigande för nyemission, optionsprogram och från valberedningen arvoden till styrelsen.

Kallelse till extra bolagsstämma den 6 oktober 2021 skickades den 21 september 2021 och finns på bolagets hemsida för investerare: [hellotheregames.com/ir](https://hellotheregames.com/ir)

## Riskhantering och osäkerhetsfaktorer

Bolaget är föremål för flertalet risker och osäkerhetsfaktorer såsom marknadsutveckling, makroekonomiska omständigheter och valutarisker, men även ränte-, finansierings- och likviditetsrisk. För att hantera likviditetsrisken finansieras alla större spelutvecklingsprojekt innan projektstart, vanligtvis genom avtal med förläggare. För att hantera det ojämn kassaflöde som det innebär fram tills dess spelen genererar intäkter levererar bolaget kundprojekt, partnered game development, som ger löpande kassaflöden och intäkter. Det medverkar även till en minskad valutarisk då merparten av intäkter från kundprojekt är i SEK. För att hantera ränterisken löper samtliga bolagets låneskulder med fast ränta.

Denna finansiella rapport kan innehålla uttalanden som är framåtriktade. Faktiska framtida resultat kan skilja sig väsentligt från dessa uttalanden.

Denna rapport har inte granskats av bolagets revisor.

Göteborg 2021-09-23  
Hello There Games AB

Oskar Eklund  
VD & ledamot

Kristoffer Funseth  
CFO

Investerarkontakt  
[ir@hellotthere.se](mailto:ir@hellotthere.se)



**HELLO THERE GAMES**