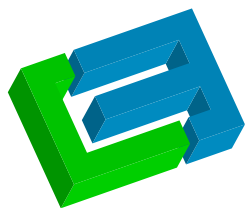




Community*Entertainment*

SVENSKA AKTIEBOLAG

Halvårsbokslut
26 augusti 2014



Halvårsbokslut 2014

26 AUGUSTI 2014

Första halvåret 2014

NETTOOMSÄTTNINGEN för första halvåret uppgick till 724 (341) Tkr.

RÖRELSERESULTAT före avskrivningar, EBITDA, uppgick till -1 619 (-1 370) Tkr.

RESULTAT EFTER SKATT uppgick till -1 974 (-1 243) Tkr.

RESULTAT PER AKTIE uppgick till -0,01 (-0,01) kr.

Andra kvartalet 2014

NETTOOMSÄTTNINGEN för andra kvartalet uppgick till 330 (172) Tkr.

RÖRELSERESULTAT före avskrivningar, EBITDA, uppgick till -904 (-701) Tkr.

NYEMISSION tillför bolaget brutto 2 592 Tkr

Väsentliga händelser under periodens utgång

- ✓ Tomas Järnstål tillträder som VD.
- ✓ Den av styrelsens beslutade nyemissionen tecknades upp till 92 %. Totalt tecknades det 25.919.634 nya aktier till en kurs av 0,10 kr/aktie och aktiekapitalet ökade med 2.591.963 SEK. Antalet aktier uppgår efter registreringen till 166 559 984 aktier.
- ✓ En av flera nya uppdragsgivare under perioden är Dagens Nyheter vilket innebär att tillsammans med Aftonbladet och Expressen så har vi nu samarbete med Sveriges tre största dagstidningar upplagemässigt (exkluderat gratistidningar). Vidare har vi under perioden inlett samarbete med bl.a. ICA-Banken, Fortum, Assa Abloy, Kombispiel och Centerpartiet.

OM COMMUNITY ENTERTAINMENT SVENSKA AB

Community Entertainment Svenska AB (CEAB) affärsidé fokuserar idag på att vidareutveckla och kommersialisera vår tjänsteproducerande mjukvara för frågehantering, främst för frågesport online. Vi har produkter och tjänster som vänder sig till branscher inom Underhållning, Upplysning/Marknadsföring och Utbildning.



VD-kommentar

”Inga fler tomma löften”

FÖR TRE ÅR SEDAN skulle koncernen ha 10 MSEK i omsättning vid årets slut. Vi räknade med att i slutet av 2011 ha en månatlig fakturering om 2 MSEK med en marginal på minst 10 – 15 %.

FÖR ETT ÅR SEDAN skulle vi under 2014 lansera ytterligare ett TV-format i Norden och fler i Europa eller övriga världen och vi antog också att vårt TV-format Bulls Eye över tid skulle televiseras i ett 30-tal marknader med en årlig intäkt på mellan 30 – 45 MSEK. Vi menade på att marknaden skulle uppmärksamma många flera användningsområden för vår plattform och att 2013 skulle bli ett spännande år med avstamp till en förväntad internationell expansion under 2014.

SOM NYTILLTRÄDD VD för Community Entertainment Svenska Aktiebolag kan jag bara inse att vi inte infriat något av dessa löften. Än. På ett sätt förstår jag varför den tidigare koncernledningen varit optimistisk i sina målsättningar eftersom vi faktiskt fortfarande har en teknisk plattform med olika användningsområden inom innehållsmarknadsföring som ligger i absolut framkant. Det vet vi. Däremot måste vi ta lärdom om våra tidigare ej infriade målsättningar och se till att våra kommande mål både är realistiska och uppnåbara. Det är samtidigt glädjande att vår nyligen avslutande nyemission tecknades upp till 92 % trots detta, vilket jag tolkar som att det fortfarande finns en tilltro till vår produkt och vår verksamhet vilket ju ligger helt i linje med vad vi själva anser.

JAG HAR FÅTT I UPPDRAG av sittande styrelse att göra vår verksamhet lönsam och för det krävs det att vi noga analyserar hur vi ska förvalta vårt kapital. Vi har haft höga produktionskostnader i tidigare TV-format och intäkterna har inte infriat förväntningarna så vi kommer vara väldigt noggranna hur vi investerar vårt framtida kapital. Vidare kommer det krävas engagerade och duktiga medarbetare som tror på vår verksamhetsidé och är beredda på att tackla de tuffa krav som kommer att behövas för att nå ut till den breda och medieintensiva marknad som vi vänder oss till, men så har de också en av marknadens vassaste IT-plattform att tillgå.

ALLT FLER FÖRETAG OCH ORGANISATIONER hoppar på den globala ”megatrenden” Gamification för att skapa engagemang och därmed ökad framgång. Det handlar egentligen om att använda mekanismer från spel i sammanhang som inte är spel, eller om att göra spel. Gamification passar för marknadsföring och försäljning men också för syften som lojalitet, innovation, utbildning, information, engagemang och attitydförändring. 70 % av Global 2000-företagen spås ha minst en plattform i utgången av 2014 baserad på Gamification och 2016 förväntas omsättningen inom segmentet vara 2,8 miljarder USD (jämfört med 242 miljoner USD 2014). Redan nästa år förväntas 40 procent av alla globala organisationer att använda Gamification som det huvudsakliga verktyget i sina förändringsprojekt.

VÅRT DOTTERBOLAG Million Mind Sweden Technology AB ligger i framkant inom detta segment. Vi har gjort grundläggande konkurrentanalyser både i Norden och globalt och vi kan konstatera att vi har utvecklat en produkt som i sin helhet är unik. Eftersom flera stora analysföretag tror på den starka utveckling av Gamification som beskrivits ovan, så känner både jag och mina medarbetare att vi står inför en fantastisk spännande utmaning.



SEDAN NÅGRA MÅNADER tillbaka arbetar vi intensivt med att utveckla en förenklad version av vår produkt QuizWidget anpassad för WordPress som är världens största verktyg för bloggar och hemsidor. Vi vill nå nya målgrupper, både privatpersoner och små- och medelstora företag och eftersom vi integrerar tjänsten i just WordPress har vi potential att nå ut globalt till de vi vill vända oss till. Snabbt! Affärsmodellen kommer att bygga på en gratisversion med annonser och en betalversion i vilken man mot en mindre månadskostnad får full tillgång till verktyget, reklamfritt. Detta är ett klassiskt upplägg som med framgång används av tusentals företag via WordPress idag. Tjänsten kommer bli ett tillägg (plug-in) som användare från hela världen kan installera.

Inledningsvis pratade jag om ej infriade löften och det jag kan säga här och nu är att denna produkt kommer att testlanseras under hösten 2014. Faller det väl ut återkommer jag om när den globala lanseringen genomförs.

VÅR FÖRHOPPNING är att detta inte bara kommer att ge oss en stabil ekonomisk grund utan även stärka varumärket Million Mind som ett av de bästa företagen inom Gamification. Det är också just det som vi kommer att arbeta med nu under hösten 2014 på den lokala marknaden, att öka kännedomen rejält om Million Mind i Sverige. Det är till oss man ska vända sig om man vill skapa engagemang, skapa lojalitet och driva trafik till hemsidan via Quiz men också om man vill få ett mer aktivt intranät, genomföra internutbildningar eller tester/prover av produkter online. För att nå dit har vi noga föreberett oss i vilka branscher och vilka målgrupper vi ska koncentrera våra sälj- och marknadsinsatser. Vi har en väldigt erfaren och kompetent säljorganisation där kunskapen är mycket bred i flera av de branscher vi har analyserat som våra nyckelbranscher och teamet kompletterar varandra optimalt kunskapsmässigt. Det breda kontaktnät vi besitter gör att vi är väldigt förhoppningsfulla att vi ska lyckas med de interna målsättningar vi har satt upp.

VI HAR UTVECKLAT en IT-plattform under flera år och investerat mycket kapital i den som ännu inte gett de intäkter som förväntats. Vi vet som sagt att vår produkt är en av marknadens absolut bästa. Nu är det upp till oss att se till att visa affärsnyttan med det vi har utvecklat under dessa år och visa att Million Mind Sweden Technology är det företag som är bäst på Gamification.

Tomas Järnstål
Verkställande direktör



NETTOOMSÄTTNING OCH RESULTAT JANUARI – JUNI 2014

Nettoomsättningen för första halvåret uppgick till 724 (341) Tkr. Rörelseresultat före avskrivningar, EBITDA, uppgick till -1 619 (-1 370) Tkr. Resultat efter skatt uppgick till -1 974 (-1 243) Tkr. Kostnaderna för för avvecklingen av tidigare VD som avskedades den 8 april har belastat resultatet med 330 Tkr.

INVESTERINGAR OCH FINANSIELL STÄLLNING

Likvida medel uppgick vid periodens utgång till 249 (580) Tkr, efter rapportperiodens utgång erhålls emissionslikviden om netto 2 106 054. Eget kapital uppgick till 4 267 (3 369) Tkr och soliditeten uppgick per den sista juni 2014 till 78 (82) procent.

MODERBOLAGET

Moderbolagets omsättning uppgick till 0 (2) Tkr och resultatet efter skatt uppgick till -994 (-929) Tkr. Resultatet har påverkats av engångskostnader om 330 (0) Tkr avseende avveckling av tidigare VD. Investeringarna uppgick till 0 (0) Tkr. Moderbolagets likvida medel uppgick till 107 (551) Tkr, inklusive nyemissionslikviden (som erhöles i början av juli) uppgick likvida medel till 2 213 Tkr. Moderbolagets egna kapital uppgick per den 30 juni till 9 915 (14 527) Tkr och soliditeten uppgick till 94 (97) procent.

ÅRSSTÄMMA

Vid årsstämman den 12 juni 2014 omvaldes den sittande styrelsen Bengt Almqvist, Joel Almstedt, Lars Ugglå och Klas Åström, Klas Åström valdes till styrelsens ordförande.

MEDARBETARE

Antalet medarbetare för koncernen vid periodens utgång uppgick till 5 (4) stycken.

Kommande rapporteringstillfällen

Delårsrapport juli-september 2014

14 november 2014

Bokslutskommuniké

20 februari 2015

Denna delårsrapport har upprättats i enlighet med RR20. Rapporten har inte varit föremål för särskild granskning av bolagets revisor.

Stockholm den 26 augusti 2014

Tomas Järnstål

VD

För ytterligare information kontakta:

Tomas Järnstål, Verkställande Direktör

Mobil. 073- 689 99 15

E-mail: tomas@comentab.se

OM COMMUNITY ENTERTAINMENT SVENSKA AB

Community Entertainment Svenska AB (CEAB) affärsidé fokuserar idag på att vidareutveckla och kommersialisera vår tjänsteproducerande mjukvara för frågehantering, främst för frågesport online. Vi har produkter och tjänster som vänder sig till branscher inom Underhållning, Upplysning/Marknadsföring och Utbildning.



Koncernens resultaträkningar i sammandrag

RESULTATRÄKNING (Tkr)	jan-juni 2014	jan-juni 2013	helår 2013
Nettoomsättning	724	341	842
Övriga rörelsekostnader	-1 336	-1 112	-2 185
Personalkostnader	-1 007	-599	-1 327
Rörelseresultat före avskrivningar (EBITDA)	-1 619	-1 370	-2 760
Avskrivningar och nedskrivningar på immateriella och materiella anläggningstillgångar	-354	-2	-707
Rörelseresultat efter avskrivningar	-1 973	-1 372	-3 377
Finansnetto	-1	129	129
Resultat efter finansnetto	-1 974	-1 243	-3 249
Skatt	-	-	-
Resultat efter skatt	-1 974	-1 243	-3 249

OM COMMUNITY ENTERTAINMENT SVENSKA AB

Community Entertainment Svenska AB (CEAB) affärsidé fokuserar idag på att vidareutveckla och kommersialisera vår tjänsteproducerande mjukvara för frågehantering, främst för frågesport online. Vi har produkter och tjänster som vänder sig till branscher inom Underhållning, Upplysning/Marknadsföring och Utbildning.



Koncernens balansräkning i sammandrag

RESULTATRÄKNING (Tkr)	30 juni 2014	30 juni 2013	31 december 2013
<i>Anläggningstillgångar</i>			
Immateriella anläggningstillgångar	2 749	3 101	2813
Materiella anläggningstillgångar	2	6	4
Finansiella anläggningstillgångar	122	-	122
Summa anläggningstillgångar	2 873	3 107	2 939
<i>Omsättningstillgångar</i>			
Kundfordringar	122	59	534
Övriga fordringar	2 180	297	68
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	49	49	50
Likvida medel	249	580	1 389
Summa omsättningstillgångar	2 600	985	2 041
SUMMA TILLGÅNGAR	5 473	4 092	4 980
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
Eget kapital	4 267	3 369	3 763
<i>Kortfristiga skulder</i>			
Leverantörsskulder	275	355	319
Övriga skulder	225	205	314
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	706	163	583
Summa kortfristiga skulder	1 206	723	1 217
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	5 473	4 092	4 980

OM COMMUNITY ENTERTAINMENT SVENSKA AB

Community Entertainment Svenska AB (CEAB) affärsidé fokuserar idag på att vidareutveckla och kommersialisera vår tjänsteproducerande mjukvara för frågehantering, främst för frågesport online. Vi har produkter och tjänster som vänder sig till branscher inom Underhållning, Upplysning/Marknadsföring och Utbildning.



Koncernens kassaflödesanalys i sammandrag

RESULTATRÄKNING (Tkr)	januari - juni 2014	januari - juni 2013	helår 2013
<i>Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar i rörelsekapitalet</i>	-1 322	-820	-2 683
<i>Förändringar i rörelsekapitalet</i>	470	-112	-127
Kassaflöde från den löpande verksamheten	-852	-932	-2 810
<i>Kassaflöde från investeringsverksamheten</i>	-288	-758	-1 173
<i>Kassaflöde från finansieringsverksamheten</i>	-	1 804	4 906
Periodens kassaflöde	-1 140	114	923
<i>Likvida medel vid periodens början</i>	1 389	466	466
Likvida medel vid periodens slut	249	580	1 389

OM COMMUNITY ENTERTAINMENT SVENSKA AB

Community Entertainment Svenska AB (CEAB) affärsidé fokuserar idag på att vidareutveckla och kommersialisera vår tjänsteproducerande mjukvara för frågehantering, främst för frågesport online. Vi har produkter och tjänster som vänder sig till branscher inom Underhållning, Upplysning/Marknadsföring och Utbildning.



Nyckeltal

RESULTATRÄKNING (Tkr)	januari - juni 2014	januari - juni 2013	helår 2013
Intäkter, Tkr	724	341	842
Rörelseresultat före avskrivningar (EBITDA), Tkr	-1 619	-1 370	-2 760
Rörelseresultat (EBIT), Tkr	-1 973	-1 372	-3 377
Rörelsemarginal, %	neg	neg	neg
Räntabilitet på eget kapital, %	neg	neg	neg
Soliditet, %	78	82	76
Resultat per aktie, kr	-0,01	-0,01	-0,03
Kassaflöde per aktie, kr	-0,01	-0,01	-0,02
Eget kapital per aktie, kr	0,03	0,03	0,03
Genomsnittligt antal aktier, miljoner	140,6	109,9	118,0

Kvartalsöversikt

Koncernen	Q2	2014 Q1	Q4	2013 Q3	Q2
Intäkter, Tkr	330	394	391	128	172
Rörelseresultat före avskrivningar (EBITDA), Tkr	-904	-715	-927	-398	-701
Rörelseresultat (EBIT), Tkr	-1 073	-900	-1 504	-399	-702
Rörelsemarginal, %	neg	neg	neg	neg	neg
Räntabilitet på eget kapital, %	neg	neg	neg	neg	neg
Soliditet, %	78	70	76	91	82
Resultat per aktie, kr	-0,01	-0,01	-0,01	0,00	-0,01
Eget kapital per aktie, kr	0,03	0,02	0,03	0,04	0,03
Genomsnittligt antal aktier, miljoner	140,6	140,6	139,1	121,7	109,9

OM COMMUNITY ENTERTAINMENT SVENSKA AB

Community Entertainment Svenska AB (CEAB) affärsidé fokuserar idag på att vidareutveckla och kommersialisera vår tjänsteproducerande mjukvara för frågehantering, främst för frågesport online. Vi har produkter och tjänster som vänder sig till branscher inom Underhållning, Upplysning/Marknadsföring och Utbildning.