

Rekordomsättning drivet av esport och gaming under fjärde kvartalet 2019

- Försäljning för esport ökade med 15 procent och O&O med 21 procent, med stöd av investeringar i sport games och en Master-property mer än fjärde kvartalet 2018
- Stark försäljningstillväxt för gaming-vertikalen, med stöd av en fortsatt återhämtning för Kongregates verksamhet och en stabil utveckling för InnoGames Forge of Empires. ARPDau ökade med 14 procent med oförändrade valutakurser jämfört med samma period föregående år
- MTGs VC-fond investerade 14 Mkr i två stycken tillväxtbolag

Höjdpunkter fjärde kvartalet 2019

- Nettoomsättningstillväxt på 15 procent till 1 163 Mkr (1 009)
- Justerad EBITDA uppgick till 84 Mkr (43) inklusive justeringar för jämförelsestörande poster om 98 Mkr (-18), nedskrivning av egna aktiverade kostnader om 93 Mkr (4), långsiktiga incitamentsprogram på 11 Mkr (4) och transaktionskostnader för rörelseförvärv på 5 Mkr (12)
- EBITDA uppgick till -123 Mkr (40), varav 11 Mkr hänförligt till ny redovisning av leasingavtal (IFRS 16)
- Rörelseresultatet (EBIT) uppgick till -206 Mkr (-18)
- Periodens resultat från kvarvarande verksamheter uppgick till -207 Mkr (-66)
- Resultat per aktie före utspädning -3,08 kr (-1,25)
- Totala verksamhetens resultat uppgick till -367 Mkr (478)
- Nettokassaflöde från den löpande verksamheten uppgick till -34 Mkr (594)

Finansiellt sammandrag

(Mkr)	Kv4 2019	Kv4 2018	Helår 2019	Helår 2018
Kvarvarande verksamheter				
Nettoomsättning	1,163	1,009	4,242	3,841
<i>varav esports</i>	<i>516</i>	<i>449</i>	<i>1,712</i>	<i>1,520</i>
<i>varav gaming</i>	<i>650</i>	<i>556</i>	<i>2,531</i>	<i>2,296</i>
<i>varav centrala verksamheter och elimineringar</i>	<i>-3</i>	<i>4</i>	<i>0</i>	<i>25</i>
Kostnader före avskrivningar	-1,286	-969	-4,352	-3,664
Justerad EBITDA ¹⁾	84	43	239	99
<i>Justerad EBITDA marginal</i>	<i>7%</i>	<i>4%</i>	<i>6%</i>	<i>3%</i>
<i>Justeringar</i>	<i>-207</i>	<i>-3</i>	<i>-349</i>	<i>78</i>
EBITDA	-123	40	-109	177
Avskrivningar immateriella anläggningstillgångar	-60	-42	-202	-162
Avskrivningar materiella anläggningstillgångar	-23	-16	-96	-56
<i>varav avskrivningar på övervärden</i>	<i>-30</i>	<i>-29</i>	<i>-120</i>	<i>-116</i>
EBIT	-206	-18	-407	-41
<i>EBIT marginal</i>	<i>-18%</i>	<i>-2%</i>	<i>-10%</i>	<i>-1%</i>
Periodens resultat	-207	-66	-458	-107
Resultat per aktie före utspädning (kr)	-3.08	-1.25	-8.19	-3.17
Avvecklade verksamheter ²⁾				
Periodens resultat	-160	544	14,852	1,260
Totalt verksamheter				
Periodens resultat	-367	478	14,394	1,153
Resultat per aktie före utspädning (kr)	-5.33	6.82	212.68	15.52
Kassaflöde från den löpande verksamheten	-34	594	-71	1,622
Investeringar	66	44	239	194
Försäljningstillväxt/år				
<i>Organisk tillväxt</i>	<i>12%</i>	<i>-15%</i>	<i>7%</i>	<i>9%</i>
<i>Förvärvade/avvecklade enheter</i>	<i>0%</i>	<i>-6%</i>	<i>-1%</i>	<i>19%</i>
<i>Valutakurseffekter</i>	<i>3%</i>	<i>4%</i>	<i>4%</i>	<i>6%</i>
<i>Rapporterad tillväxt</i>	<i>15%</i>	<i>-17%</i>	<i>10%</i>	<i>34%</i>

1) Se sidan 24 för detaljer av Justerad EBITDA. Förklaring av alternativa resultatmått i denna rapport återfinns på sidan 27.

2) Består av resultat för Zoomin och övriga verksamheter under fjärde kvartalet 2019 och för Nordic Entertainment Group, Zoomin och Nova 2018.



Koncernchefen har ordet

Under hela 2019 har vi fortsatt att utveckla våra affärssegment - esport och gaming - med målet att våra produkter bli än mer kommersiellt professionella och relevanta. Som ett resultat ser vi både ökad försäljning, till rekordhöga nivåer, och en förbättrad verksamhetsutveckling. Ur ett strategi- och produktperspektiv har flera viktiga milstolpar uppnåtts: Lanseringen av ESL Pro Tour-formatet som lockar de bästa lagen i världen, lanseringen av esport i mobilen, nya samarbeten med utgivare inklusive ett nytt långårigt avtal med Blizzard kring deras hyllade titlar StarCraft® II och Warcraft® III: Reforged™. Vi har även förlängt medie- och varumärkesavtal för nya ligan ESL Pro Tour för CS: GO.

Esport – en hög aktivitetsnivå

Det fjärde kvartalet präglades av hög aktivitet inom esport-segmentet, bland annat med genomförande av fyra Master properties. Fans visade stort intresse för alla properties, med förbättrade operationella nyckeltal som resultat. Totalt ökade intäkterna med 15 procent, främst tack vare de properties som vi äger och själva driver, som växte med solida 21 procent.

Under kvartalet lanserade vi DreamHack Sport Games, en ny lovande kategori inom esport som ska fokusera på traditionella sporter i ett digitalt format och som samlar våra existerande rättigheter såsom eSuperligan och eAllsvenskan. Investeringar i både en ny kommersiell organisation och nya turneringar, såsom holländska eDivisie och The European Golf Tour/eTour, påverkade vårt resultat. Men det finns en tydlig potential för denna kategori framöver.

När vi blickar mot 2020 kan vi inte annat än vara nöjda med våra världsledande varumärken inom esport. Med nya ligan ESL Pro Tour som utgångspunkt och genom det strategiska samarbetet med dataanalysföretaget Nielsen har vi börjat mäta den kommersiella potentialen i våra esportprodukter och evenemang. Vi är i ett tidigt skede – men med en solid struktur på plats, som innehåller relevant statistik, följer en tydligare validering av våra kommersiella produkter och deras framtida relevans för fans och samarbetspartners.

Våra förhoppningar om att skapa ett strategiskt joint venture tillsammans med Huya Inc. infriades inte - men vi tror fortfarande på affärens logik och potential, även i andra delar av världen kan samarbeten och joint venture bidra till att öka vår närvaro och relevansen för våra produkter. En expansion på den viktiga kinesiska esportmarknaden är en fortsatt prioritet för MTG. Därför ser vi fram mot att ta till vara på alla befintliga och nya möjligheter i en nära framtid.

Gaming – stark avslutning på året

InnoGames visade god tillväxt under fjärde kvartalet 2019, men även vissa besvikelser vad gäller nya spellanseringar. Året avslutades med en stark utveckling av den befintliga spelportföljen, särskilt för Forge of Empires. Den genomsnittliga kundrelationen har förlängts under året, vilket har gett ökat ekonomiskt kundvärde. Det har i sin tur gett oss möjligheten att investera i marknadsföring för framtida tillväxt, vilket har lönat sig under det fjärde kvartalet 2019. För att säkerställa att bolaget startar 2020 i bästa möjliga marknadsposition har InnoGames arbetat parallellt med att utveckla nya spel. Det har resulterat i fyra nya spännande titlar som kommer att introduceras till marknaden under 2020 – spel som kommer att vara anpassade för mobilen.

Kongregate levererade väl i linje med sin nya strategi och verksamhetsmodell under det fjärde kvartalet 2019. Kvartalet innebar en tydlig vändpunkt tack vare ökat fokus på direkta relationer med utgivare, egenutvecklade spel samt förvärv av immateriella rättigheter och genom en mer koncentrerad spelportfölj. Som ett resultat avslutade Kongregate året mycket starkt, och inleder 2020 med kraft.

Strategiöversyn – utkristallisera dolda värden inom gaming

Under fjärde kvartalet 2019 aviserade vi en strategiöversyn för vår gaming-vertikal. Detta initiativ togs efter en rad dialoger med olika intressenter och syftar till att utvärdera de bästa sätten att skapa och realisera värde för aktieägarna. Processen kan resultera i att gaming-vertikalen ingår i ett joint venture i syfte att stärka dess konkurrenskraft, samt för att få tillgång till kapital och nya geografiska marknader. Översynen kan också resultera i att MTG övergår till att bli ett renodlat globalt esport-företag. Målet i ett sådan fall skulle vara att avsätta mer resurser för att dra nytta av esportens globala tillväxt utifrån MTG:s redan ledande marknadsposition genom ägandet av ESL och DreamHack. Strategiöversynen pågår enligt plan.

Vi bryter ny mark – och tar sikte på en ljus framtid

Som många gånger tidigare i MTG:s historia är vi banbrytande och tar oss in på ny kommersiell mark. Vår tro på morgondagens underhållning – esport och gaming – är stark. Framgång när det gäller att skapa värde kommer enbart genom relevanta produkter, kreativitet och innovation.

För att sammanfatta och blicka in i 2020, ser vi flera katalysatorer för tillväxt inom såväl esport som gaming.

För det första kommer våra två gaming-bolag att introducera inte mindre än nio nya speltitlar till marknaden, i fyra olika kategorier.

För det andra kommer vårt strategiska samarbete med Nielsen hjälpa oss att både förbättra och validera den kommersiella relevansen för esport och baserat på denna data driva ökade intäkter från media- och sponsorrättigheter från vertikalen.

Sist, men inte minst, så förväntar vi oss fortsatt ökat intresse kring vår nya liga ESL Pro Tour från såväl fans som kommersiella partners – och fler nya partnerskap likt det vi nyligen slöt med Blizzard.

Genom dessa katalysatorer för tillväxt har vi möjligheten att ytterligare etablera MTG som en global ledare inom esport och skapa ekonomiska värden längs med den spännande resa som väntar spelindustrin, och på så sätt tillhandahålla produkter för framtidens underhållning.

Jørgen Madsen Lindemann

VD & koncernchef

Väsentliga händelser under och efter kvartalet

MTG meddelade strategisk översyn av gaming-vertikalen samt att man undersöker en notering i USA

I oktober meddelade MTG att bolaget skulle inleda en strategisk översyn av sin gaming-vertikal inklusive VC-fondens investeringar i gaming, för att kunna utvärdera den bästa vägen för att skapa värde för aktieägarna. Utfallet av den strategiska granskningen skulle kunna leda till ett JV-partnerskap för gaming-vertikalen för att få tillgång till kapital och nya geografiska områden eller att MTG blir ett renodlat globalt esport-bolag.

DreamHack ingick samarbete kring nederländska EA SPORT FIFA 20 League eDivisie

I oktober ingick DreamHack ett avtal med den nederländska Football League Eredivisie om ett samarbete kring nederländska EA SPORTS FIFA 20 League, eDivisie. Målet är att lyfta nederländsk esport till nästa nivå och skapa världens ledande EA SPORT FIFA 20-liga, definierat som en fullskalig liga med fysiska events för fans, produktioner av högsta kvalitet och prispengar på hela 100 000 euro.

MTG sålde portföljbolaget Zoomin till Azerion

I oktober offentliggjorde MTG att man hade sålt sitt portföljbolag Zoomin till Azerion, ett ledande europeiskt techbolag inom media och underhållning med bas i Nederländerna. I och med transaktionen avyttras 100 procent av MTG:s ägande i Zoomin.

MTG meddelade ny ledningsgruppstruktur för portföljbolaget DreamHack

I december meddelade MTG förändringar i strukturen för ledningsgruppen i DreamHack och bildandet av den nya enheten DreamHack Sports Games. Peter Nørrelund, som har varit EVP, chef för produktutveckling och inkubation samt co-CEO för DreamHack sedan maj 2018, har utnämnts till VD för det nya företaget. Roger Lodewick har utsetts till co-CEO för att leda DreamHack tillsammans med Co-CEO Markus Lindmark.

MTG:s ESL och DreamHack ingick ett treårigt avtal med Blizzard Entertainment

I januari tillkännagav ESL och DreamHack ett treårigt avtal med Blizzard Entertainment. Världens största esport-företag, ESL, och den främsta festivalarrangören för gaming lifestyle-festivaler, DreamHack, ska ta fram nya ESL Pro Tour-format för både StarCraft® II och Warcraft® III: Reforged™, där Blizzard ska tillhandahålla en prispool för spelen på över 1,8 miljoner USD respektive över 200 000 USD för första säsongen.

MTG offentliggjorde ömsesidigt beslut med Huya om avbrutna förhandlingar kring slutgiltigt avtal för partnerskap kring esport i Kina samt investering i MTG-bolaget ESL

I januari meddelade MTG att bolaget och HUYA Inc. ömsesidigt beslutat att avbryta förhandlingarna om ett slutgiltigt avtal för forandet av ett Joint Venture-bolag för esportexpansion på den kinesiska marknaden och en minoritetsinvestering i MTG:s portföljbolag ESL.

MTG meddelade årliga besparingar och nedskrivningar av tillgångar

I januari meddelade MTG årliga besparingar, uppsägningskostnader och nedskrivningar som en del av den strategiska översynen, effektiviseringsprogrammet och utvärderingen av gaming-segmentet.

En fullständig översikt över MTG:s meddelanden och rapporter finns på www.mtg.com.

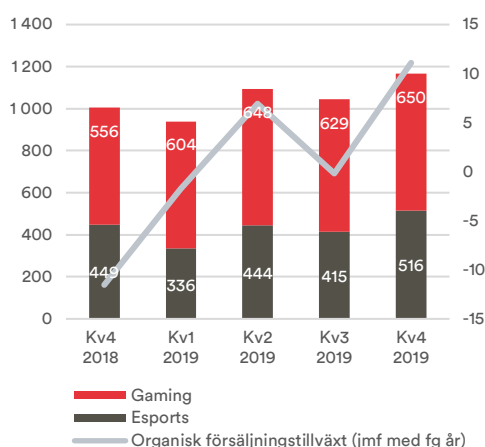
Koncernens finansiella sammanfattning

Nettoomsättning – kvarvarande verksamheter

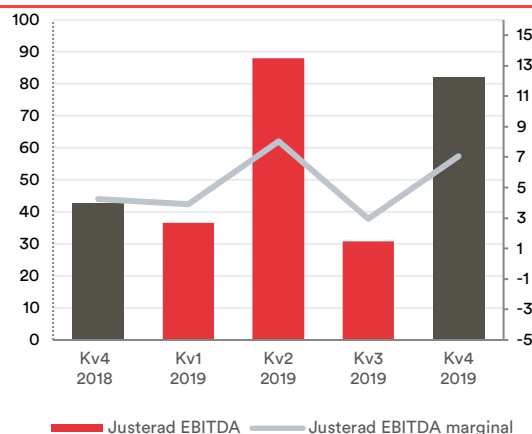
Rapporterad nettoomsättning under fjärde kvartalet ökade med 15 procent till 1 163 Mkr (1 009) jämfört med samma period föregående år. Den organiska tillväxten uppgick till 12 procent då valutaeffekterna bidrog med 3 procent, vilket återspeglar försvagningen av SEK mot både USD och EUR jämfört med fjärde kvartalet 2018.

Nettoomsättningstillväxten för esports uppgick till 15 procent under fjärde kvartalet 2019, varav 11 procent var organisk tillväxt, med en Master-property mer än motsvarande period föregående år. Detta kompletterades av en nettoomsättningstillväxt på 17 procent inom gaming, varav organisk tillväxt stod för 13 procent.

Försäljning och organisk tillväxt (jmf med fg år)
(Mkr (vänster sida) % (höger sida))



Justerad EBITDA och marginal
(Mkr (vänster sida) % (höger sida))



Rörelsekostnader – kvarvarande verksamheter

Rörelsekostnader före av- och nedskrivningar ökade med 33 procent till 1 286 Mkr (969). Detta inkluderar jämförelsestörande poster om 98 Mkr (-18)¹⁾, nedskrivning av egna aktiverade kostnader om 93 Mkr (4), kostnader om 11 Mkr (4) hänförliga till långsiktiga incitamentsprogram och transaktionskostnader för rörelseförvärv om 5 Mkr (12).

Justerad EBITDA – kvarvarande verksamheter

Koncernens justerade EBITDA för kvartalet uppgick till 84 Mkr (43). Detta inkluderar 11 Mkr till följd av att IFRS 16 tillämpades för första gången jämfört med motsvarande period föregående år. Exklusive påverkan från IFRS 16 uppgick justerad EBITDA till 73 Mkr (43).

Koncernens centrala verksamheters påverkan på kvartalet uppgick till -37 Mkr (-37).

Den justerade EBITDA-marginalen under kvartalet uppgick till 7 procent (4), och 6 procent justerat för effekten av IFRS 16. Förbättringen av marginalen drevs av gaming-vertikalen, som redovisade lägre marknadsföringskostnader och en högre försäljningsutveckling, efter framgångsrikt lanserade in-game-events av InnoGames samt lanseringar av nya spel från Kongregate och en förbättring av Kongregates övergripande verksamhet. Den justerade EBITDA-marginalen för esports minskade, främst som ett resultat av högre investeringar i events för ESL.

¹⁾ Se sid 24 för detaljer

Justerad EBITDA återspeglar det underliggande verksamhetsresultatet där jämförelsestörande poster om 98 Mkr, kostnader för nedskrivningar av tidigare aktiverade kostnader om 93 Mkr, och kostnader om 11 Mkr för långsiktiga incitamentsprogram samt transaktionskostnader för rörelseförvärv om 5 Mkr har exkluderats.

EBITDA uppgick till -123 Mkr (40).

Rörelseresultat (EBIT) – kvarvarande verksamheter

Av- och nedskrivningar under fjärde kvartalet uppgick till -83 Mkr (-58) och inkluderade avskrivning på övervärden (PPA) om -30 Mkr (-29). Exklusive PPA ökade av- och nedskrivningar med 24 Mkr till -53 Mkr (-29), främst som en återspeglning av implementeringen av IFRS 16 till ett belopp om 11 Mkr, samt högre avskrivningar inom gaming av immateriella tillgångar och eget aktiverat arbete.

Koncernens rörelseresultat (EBIT) under kvartalet uppgick till -206 Mkr (-18). EBIT-marginalen uppgick till -18 procent (-2) under kvartalet.

Finansnetto och periodens nettoresultat från kvarvarande verksamheter

Finansnetto uppgick till -23 Mkr (39), främst till följd av ändrade valutakurser. Koncernens skatt uppgick till 22 Mkr (-87). Aktuell skatt uppgick till -38 Mkr och uppskjuten skatt uppgick till 60 Mkr varav 32 Mkr hänförligt till obeskattade reserver i de svenska enheterna. Periodens nettoresultat från kvarvarande verksamheter uppgick därmed till -207 Mkr (-66).

Avvecklade verksamheter

Övrig verksamhet

MTG har den 28 oktober 2019 sålt 100 procent av sitt innehav i Zoomin till Azerion och som en följd omklassificerat segmentet Övrig Verksamhet till avvecklade verksamheter. Efter genomförd transaktion, rapporterade MTG en reaförlust om 88 Mkr. Under perioden före avyttringen genererade Zoomin intäkter på 79 Mkr och ett nettoresultat om -68 Mkr

Övrig verksamhet inkluderar även en nedskrivning av tillgångar på 69 Mkr hänförlig till en investering samt en omvärdering av värdet på ett intressebolag.

VC fond-investeringar

Under fjärde kvartalet 2019 gjorde MTGs VC-fond investeringar på cirka 14,3 Mkr (1,5 miljon USD) i två bolag. 9,5 Mkr (1 miljon USD) investerades i White Water Games (inom genren "cross platform mid-core esports studio focused on multiplayer games"). Bolaget har knoppats av från Super Evil Megacorp (SEMC) av dess grundare, en av världsledarna inom mobil esport. Ytterligare 4,8 Mkr (0,5 miljoner USD) investerades i en uppföljningsrunda i det befintliga portföljbolaget Nomadic, en VR-plattform som kombinerar de mest avancerade funktionerna inom tekniken.

MTGs VC-portfölj fortsatte att visa på bra utveckling. Mightier har ökat antalet abonnenter med över 10 gånger under 2019, Volley har stabilt ökat MAU för bolagets nio titlar och PhoenixLabs nådde nyligen 15 miljoner unika spelare. TonkTonk, DazzleRock och Dorian visar stabila nyckeltal för bolagens studios och dess tidiga lanseringar av nya titlar.

Investeringar under 2019 uppgick totalt till cirka 98 Mkr (10,3 miljoner USD) inklusive investeringsåtaganden, och omfattar nystartade spelutvecklare inom ett flertal genrer, däribland narrativ, tävlingsinriktad och social MMO samt plattformar för spelskapande i USA och Europa. MTG har hittills investerat och gjort investeringsåtaganden på cirka 221,5 Mkr (23,3 miljoner USD) i 19 bolag från sin VC-fond för att komplettera sitt majoritetsinnehav i ESL, Dreamhack, Kongregate och InnoGames.

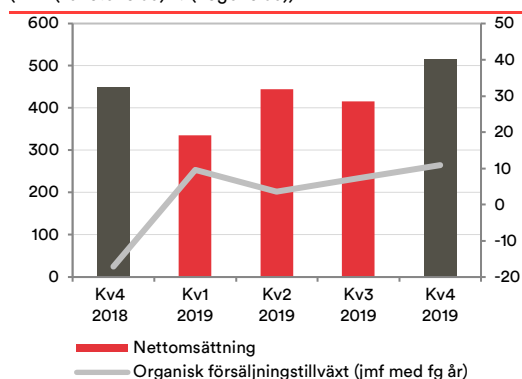
Segmentsöversikt

Esports

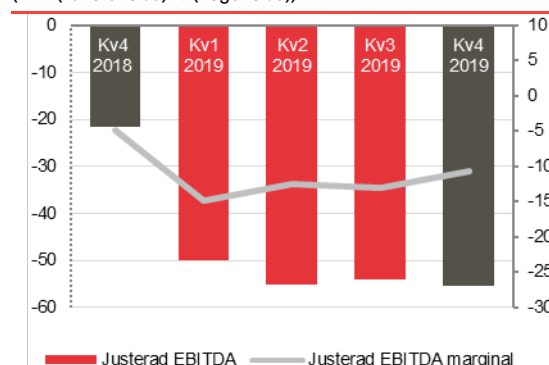
(Mkr)	Kv4 2019	Kv4 2018	Helår 2019	Helår 2018
Nettoomsättning	516	449	1,712	1,520
Justerad EBITDA	-54	-22	-213	-171
<i>Justerad EBITDA marginal</i>	<i>-10%</i>	<i>-5%</i>	<i>-12%</i>	<i>-11%</i>
<i>Justeringar</i>	<i>-96</i>	<i>12</i>	<i>-138</i>	<i>152</i>
EBITDA	-150	-10	-351	-19
Avskrivningar immateriella anläggningstillgångar	-7	-6	-26	-24
Avskrivningar materiella anläggningstillgångar	-14	-12	-53	-41
<i>varav avskrivningar på övervärden</i>	<i>-4</i>	<i>-4</i>	<i>-15</i>	<i>-14</i>
EBIT	-171	-28	-430	-85
<i>EBIT marginal</i>	<i>-33%</i>	<i>-6%</i>	<i>-25%</i>	<i>-6%</i>
Investeringar	6	4	34	29
Försäljningstillväxt/år				
<i>Organisk tillväxt</i>	<i>11%</i>	<i>-17%</i>	<i>8%</i>	<i>7%</i>
<i>Förvärvade/avvecklade enheter</i>	<i>-</i>	<i>-</i>	<i>-</i>	<i>-</i>
<i>Valutakurseffekter</i>	<i>4%</i>	<i>4%</i>	<i>5%</i>	<i>4%</i>
<i>Rapporterad tillväxt</i>	<i>15%</i>	<i>-13%</i>	<i>13%</i>	<i>11%</i>

Den redovisade nettoomsättningen för fjärde kvartalet ökade med 15 procent till 516 Mkr (449), inklusive 4 procents tillväxt till följd av positiva valutakurseffekter. Den organiska nettoomsättningstillväxten under kvartalet uppgick till 11 procent (-17) med ett mer Master-property jämfört med motsvarande period föregående år

Försäljning och organisk tillväxt (jmf med fg år)
(Mkr (vänster sida) % (höger sida))



Justerad EBITDA och marginal
(Mkr (vänster sida) % (höger sida))



ESL höll under kvartalet Master-properties i Beijing, Hamburg och Odense, vilket bidrog till en tvåsiffrig nettoomsättningstillväxt jämfört med föregående år, drivet framförallt av tillväxt inom sponsring. Vid en jämförelse av ESLs nyckeltal för samma properties föregående år, framgår det

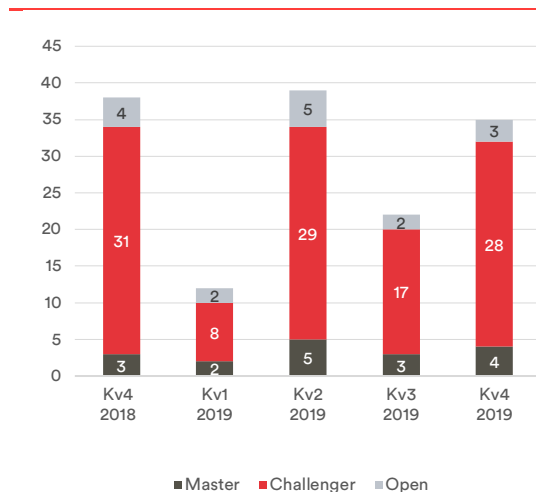
tydligt att esports-verksamheten har en positiv utveckling. De flesta nyckeltalen för Master-event ökar kraftigt jämfört med samma event för ett år sedan, vilket visar att tävlingarna är relevanta, publiken växer snabbt och att MTG påbörjat en resa för att göra esports till en etablerad sport. Fokus för verksamheten är tydligt – att kommersialisera den växande publiken inom esports och att göra sporten mer kommersiellt konkurrenskraftig.

DreamHacks nettoomsättning ökade under fjärde kvartalet som ett resultat av DreamHack Masters i Malmö och DreamHack Winter i Jönköping, som ägde rum under kvartalet. DreamHack hade också ett stort Open-event i Atlanta, och anordnade även ännu en säsong av sin DreamLeague. Under kvartalet lanserades DreamHack Sport Games, en ny lovande kategori inom esports som ska fokusera på traditionella sporter i ett digitalt format och som samlar bolagets existerande rättigheter såsom eSuperligan och eAllsvenskan. I perioden gjordes investeringar i både en ny kommersiell organisation och nya turneringar, såsom holländska eDivisie och The European Golf Tour/eTour,

Den justerade EBITDA-förlusten på -54 Mkr (-22) under fjärde kvartalet ökade jämfört med föregående år, främst till följd av högre investeringar i våra properties samt i den nya kategorin sport games. Den justerade EBITDA-marginalen minskade till -10 (-5) procent.

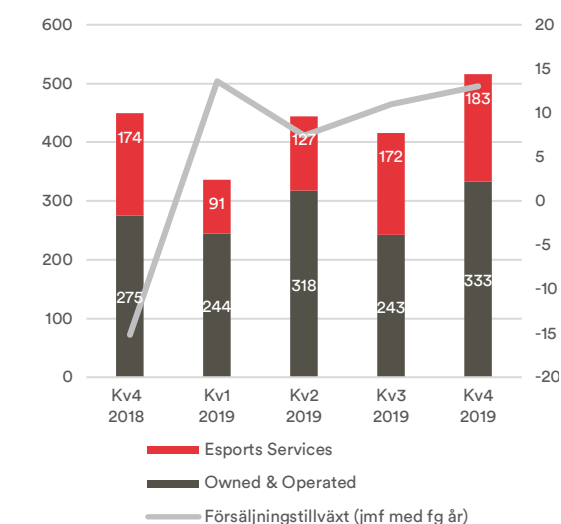
EBITDA-justeringar om -96 Mkr (12) utgjordes av jämförelsestörande poster om -81 Mkr (uppsägningskostnader om -35 Mkr, nedskrivning av aktiverade projektkostnader om -12 Mkr och nedskrivning av poster på balansräkningen om -34 Mkr) samt kostnaderna för långsiktiga incitamentsprogram till ledningen om -11 Mkr och transaktionskostnader om -4 Mkr. EBITDA uppgick till -150 Mkr (-10).

Antal O&O-properties



Nettoomsättning per kategori och försäljningstillväxt (jmf med fg år)

(Mkr (vänster sida) % (höger sida))



Försäljningen för O&O-properties avslutade året positivt och ökade med 21 procent under kvartalet till 333 Mkr. Antal Master-properties var en mer än under motsvarande period föregående år. Master-properties under kvartalet hölls i Malmö, Beijing, Hamburg och Odense utöver ytterligare Challenger-properties.

Nettoomsättningen för ESS ökade med 5 procent under kvartalet till 183 Mkr, vilket motsvarar 35 procent av den totala omsättningen för esports. Fokus inom ESS är att etablera mer strategiska

relationer med utgivare, och under kvartalet höll ESL bland annat ett antal större events för utgivaren Ubisofts räkning.

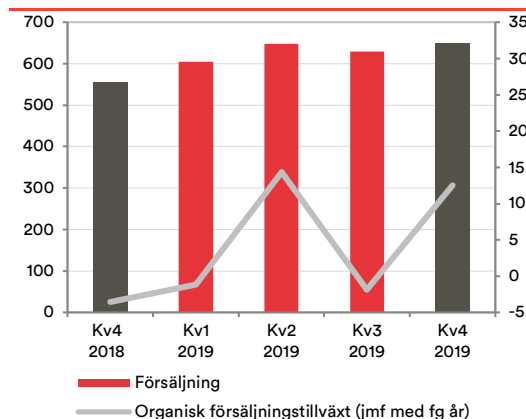
Gaming

(Mkr)	Kv4 2019	Kv4 2018	Helår 2019	Helår 2018
Nettoomsättning	650	556	2,531	2,296
Justerad EBITDA	174	106	605	513
<i>Justerad EBITDA marginal</i>	<i>27%</i>	<i>19%</i>	<i>24%</i>	<i>22%</i>
<i>Justeringar</i>	<i>-90</i>	<i>-3</i>	<i>-120</i>	<i>-39</i>
EBITDA	84	103	485	475
Avskrivningar immateriella anläggningstillgångar	-52	-36	-176	-137
Avskrivningar materiella anläggningstillgångar varav avskrivningar på övervärden	-10 -27	-4 -26	-40 -105	-15 -101
EBIT	22	63	269	323
<i>EBIT marginal</i>	<i>3%</i>	<i>11%</i>	<i>11%</i>	<i>14%</i>
Investeringar	62	36	203	151
Försäljningstillväxt/år				
<i>Organisk tillväxt</i>	<i>13%</i>	<i>-4%</i>	<i>6%</i>	<i>7%</i>
<i>Förvärvade/avvecklade enheter</i>	<i>-</i>	<i>-14%</i>	<i>-</i>	<i>47%</i>
<i>Valutakurseffekter</i>	<i>4%</i>	<i>5%</i>	<i>5%</i>	<i>10%</i>
<i>Rapporterad tillväxt</i>	<i>17%</i>	<i>-12%</i>	<i>10%</i>	<i>86%</i>

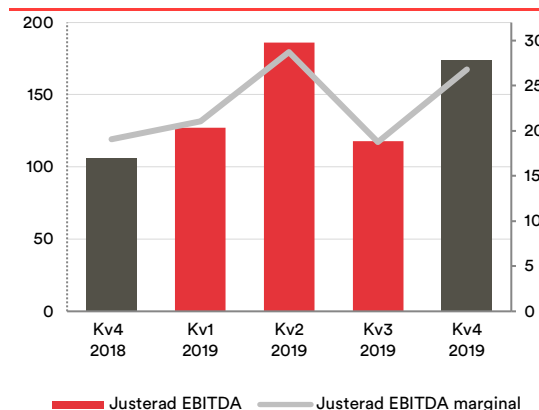
Rapporterad nettoomsättning ökade med 17 procent till 650 Mkr (556), inklusive en positiv valutakurseffekt om 4 procent. Den organiska nettoomsättningen under kvartalet ökade med 13 procent (-4).

Justerad EBITDA uppgick till 174 Mkr (106) och EBITDA uppgick till 84 Mkr (103), vilket motsvarar en marginal på 27 procent (19) respektive 13 procent (19).

Försäljning och organisk tillväxt (jmf med fg år)
(Mkr (vänster sida) % (höger sida))



Justerad EBITDA och marginal
(Mkr (vänster sida) % (höger sida))



Den nya strategiska inriktningen som implementerades för Kongregate under 2019, fortsätter att ge positiva resultat och Kongregate redovisade återigen tvåsiffrig nettoomsättningstillväxt och justerat

EBITDA jämfört med föregående år. Förbättringen var hänförligt till Kongregates nyare titel, Idle Frontier, som fortsatte att uppvisa goda resultat, och Bit Heroes IPn som fortsatte att redovisa en stabil utveckling med tillväxt både inom nettoomsättning och spelresultat.

InnoGames omsättning och justerade EBITDA ökade betydligt jämfört med föregående år. Det berodde delvis på lägre kostnader för marknadsföring och delvis på förbättrat resultatet för Forge of Empires. Spelets resultat ökade tack vare starka kampanjer och erbjudanden tillsammans med positivt bidrag från investeringar som gjorts i marknadsföring under de föregående kvartalen. InnoGames portfölj av klassiska spel fortsätter att uppvisa goda resultat, medan Elvenar minskade något jämfört med föregående år.

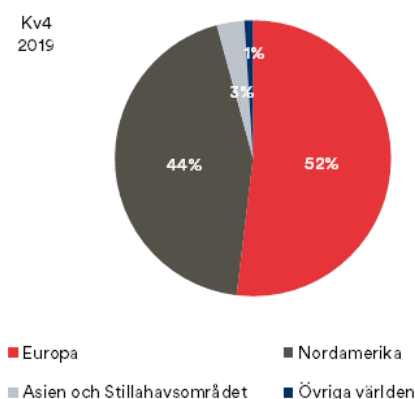
För att säkerställa att bolaget startar 2020 i bästa möjliga position har InnoGames arbetat parallellt med att utveckla nya spel och att genomföra en utvärdering av spel i så kallade soft-launch. Det har resulterat i fyra nya spännande spel som kommer att släppas under 2020 – spel som kommer att vara anpassade för mobilen i första hand och bygger vidare på InnoGames expertis inom spelutveckling. Utvärderingen har även resulterat i att spelet Warlords kommer att drivas annorlunda framöver, och att spelet GodKings avvecklas.

EBITDA-justeringar om -90 Mkr under kvartalet utgjordes av nedskrivningar av aktiverade utvecklingskostnader om 92 Mkr, transaktionskostnader för rörelseförvärv om -1 Mkr samt återförda kostnader för långsiktiga incitamentsprogram om 4 Mkr.

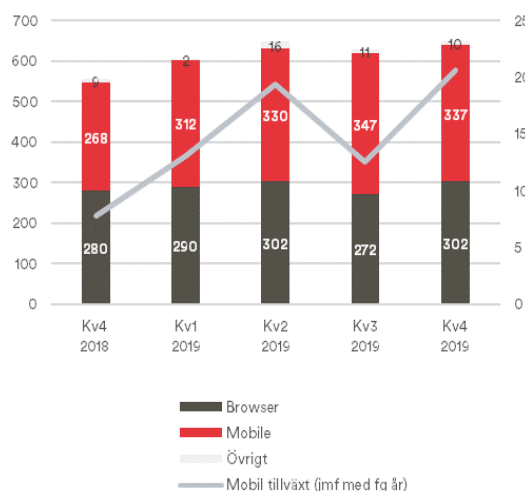
Kostnader för avskrivningar var högre under kvartalet jämfört med motsvarande period föregående år, främst som ett resultat av avskrivningen av ett mindre spel och förvärvet av Bit Heroes inom Kongregate.

Investeringar i materiella och immateriella anläggningstillgångar om 62 Mkr (36) var högre än samma period föregående år, främst drivet av en tredje delbetalning för Bit Heroes IP av Kongregate och förvärvet av IP:t till surviv.io.

Nettoomsättning per marknad
(fördelning i %)



Nettoomsättning per plattform och försäljningstillväxt
(jmf med fg år)
(Mkr (vänster sida) % (höger sida))

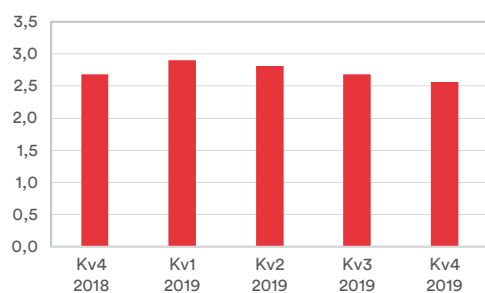


Mobilförsäljningen ökade med 26 procent till 337 Mkr, vilket motsvarar 52 procent av de totala intäkterna för gaming-vertikalen. Browserintäkterna ökade också med 8 procent och återhämtade en del av vad som gått förlorat under de föregående kvartalen. InnoGames andel av mobilförsäljningen

ökade inom de flesta spel och mer än 90 procent av Kongregates totala intäkter är hänförliga till mobilplattformar.

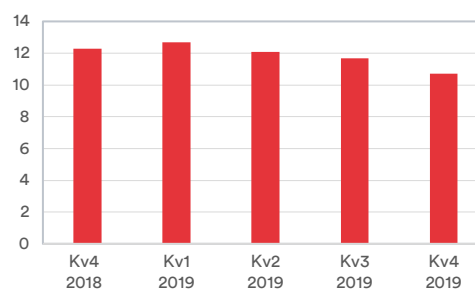
Det skedde inga väsentliga förändringar i intäktsfördelningen per marknad, med över 90 procent av intäkterna från nyckelmarknaderna för båda spelverksamheterna, Nordamerika och Europa.

Dagliga aktiva användare
(Miljoner)



■ Dagliga aktiva användare

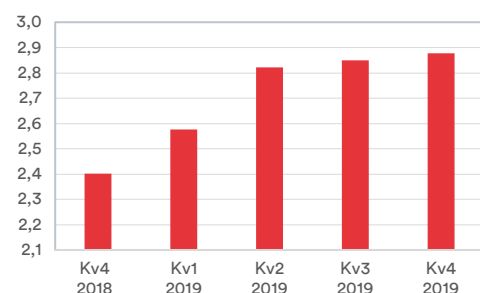
Månatliga aktiva användare
(Miljoner)



■ Månatliga aktiva användare

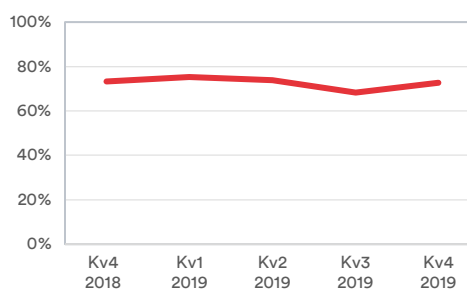
Antalet dagliga aktiva användare (DAU) minskade med 4 procent till 2,6 miljoner och månatliga aktiva användare (MAU) minskade med 8 procent jämfört med föregående kvartal. Det berodde främst på att två tredjepartsspel slutade publiceras av Kongregate, vilket delvis kompenseras av lanseringen av förstapartstitlar. Jämfört med motsvarande kvartal föregående år minskade DAU med 4 procent och MAU minskade med 13 procent. Återigen berodde det främst på Kongregate som slutat publicera vissa tredjepartsspel.

Genomsnittlig nettoomsättning per daglig aktiv användare
ARPDau
(SEK)



■ ARPDau

Fördelning av nettoomsättning av topp 3-spel
(%)



— Nettoomsättning av topp 3 spel

Genomsnittlig nettoomsättning per daglig aktiv användare (ARPDau) ökade till 2,9 SEK, en uppgång med 20 procent från 2,4 SEK under fjärde kvartalet 2018 samtidigt som den förblev oförändrad jämfört med tredje kvartalet 2019 på 2,9 procent, med stöd av positiva valutaeffekter. ARPDau i jämförbar valuta ökade med 14 procent jämfört med fjärde kvartalet föregående år, drivet av en bättre intäktsgenerering från in-game events från både InnoGames och Kongregate samt lägre DAU i Kongregate.

De tre ledande titlarna har förblivit oförändrade under året, Forge of Empires, Elvenar och Animation Throwdown. Nettoomsättningen som genererades av dessa titlar var lägre under kvartalet på 73 procent jämfört både med föregående kvartal och samma kvartal föregående år.

Finansiell ställning

Kassaflödet från den löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapital uppgick till -34 Mkr (594). Av- och nedskrivningar uppgick till 83 Mkr (58), varav 11 Mkr (-) är hänförligt till avskrivningar i enlighet med IFRS 16 och 30 Mkr (29) är hänförligt till avskrivning av övervärden från förvärv.

Koncernen redovisade en förändring i rörelsekapital om -36 Mkr (93). Koncernens kassaflöde från den löpande verksamheten uppgick till -61 Mkr (687). Koncern hade inom Gaming-vertikalen betydligt högre skattebetalningar, som påverkade både kassaflöde från den löpande verksamheten och rörelsekapitalet negativt.

Investeringsaktiviteter

Koncernens investeringar i materiella och immateriella anläggningstillgångar uppgick till 66 Mkr (97), främst bestående av aktiverade utvecklingskostnader för spel och plattformar som ännu inte har släppts. Investeringar i VC-fonden uppgick till 14 Mkr (-) under kvartalet.

Det totala kassaflödet hänförligt till investeringsaktiviteter uppgick till -71 Mkr (-147).

Finansieringsaktiviteter

Kassaflöde från finansieringsaktiviteter uppgick till -30 Mkr (-399).

Förändringar av likvida medel för den kvarvarande verksamheten uppgick till -171 Mkr (140).

Koncernen hade likvida medel uppgående till 1 824 Mkr (862) vid periodens slut.

** Jämförelsetal har inte omräknats.*

Moderbolaget

Koncernens moderbolag, Modern Times Group MTG AB, ansvarar för koncernövergripande ledning, administration och finansiering.

(Mkr)	Kv4 2019	Kv4 2018	Helår 2019	Helår 2018
Nettoomsättning	4	6	20	36
Räntenetto och övrigt finansnetto	-31	44	2,302	177
Resultat före skatt och bokslutsdispositioner	-91	6	2,066	-43

Räntenetto för kvartalet uppgick till -1 Mkr (46). Övriga poster i finansnettot består i huvudsak av valutakurseffekter -30 Mkr (0). Moderbolagets likvida medel uppgick till 1 123 Mkr (24) vid periodens slut.

Det totala antalet utestående aktier vid periodens utgång uppgick till 67 342 244 (67 980 902) och var exklusive de 304 880 B-aktier som MTG innehar i eget lager. MTG innehar inga C-aktier i eget lager. Det totala antalet emitterade aktier förändrades inte under perioden.

Övrig information

Redovisningsprinciper

Denna delårsrapport för koncernen har upprättats genom tillämpning av reglerna i IAS 34 Delårsrapportering och Årsredovisningslagen. Delårsrapporten för moderbolaget har upprättats i enlighet med Årsredovisningslagens 9e kapitel Delårsrapport.

Koncernens och moderbolagets finansiella rapporter har upprättats enligt samma redovisningsprinciper och beräkningsmetoder som årsredovisningen 2018 förutom vad gäller den nya standarden IFRS 16 Leasingavtal som tillämpats från och med 1 januari 2019. Moderbolaget tillämpar inte IFRS 16 i enlighet med undantaget som finns i RFR 2. Beskrivning av IFRS 16 och effekterna av övergången till denna standard framgår i sammandraget nedan.

Koncernen redovisar en nyttjanderättstillgång och en leasingkund vid leasingavtalets inledningsdatum. Nyttjanderättstillgången värderas initialt till anskaffningsvärde, vilket består av leasingkuldens ursprungliga värde med tillägg för leasingavgifter som betalats vid eller före inledningsdatumet plus eventuella initiala direkta utgifter. Nyttjanderättstillgången skrivs därefter av linjärt från inledningsdatumet till det tidigare av slutet av den tillgångens nyttjandeperiod och leasingperiodens slut.

Leasingkulden värderas initialt till nuvärdet av de framtida leasingavgifterna som inte har betalats vid inledningsdatumet. Leasingavgifterna diskonteras med leasingavtalets implicita ränta. Om denna räntesats inte lätt kan fastställas används lokala marknadsräntor med ett riskpåslag beroende av leasingkontraktets löptid.

Koncernen har valt att inte redovisa nyttjanderättstillgångar och leasingkulder för leasingavtal som har en leasingperiod på 12 månader eller mindre eller underliggande tillgångar av lågt värde. Leasingavgifterna för dessa leasingavtal redovisas som en kostnad linjärt över leasingperioden.

Effekterna av övergången till IFRS 16 beskrivs närmare på sid 21.

Transaktioner med närstående

Det finns inga närstående förhållanden annat än med dotterbolag, intresseföretag och joint ventures.

Risker och osäkerheter

Koncernen och moderbolaget står inför betydande risker och osäkerheter. Dessa faktorer inkluderar rådande ekonomiska och affärsmässiga förutsättningar på vissa marknader, kommersiell risk i samband med expansionen till nya territorier, övrig politisk och regleringsmässig risk kopplad till förändringar i regler och lagar i de olika länder där bolaget har verksamheter, exponering mot valutakursförändringar, i synnerhet gällande den amerikanska dollarn och valutor peggade mot euron, samt framväxt av ny teknik och konkurrenser. Koncernens spelutvecklingsverksamheter beror på deras förmåga att fortsätta släppa framgångsrika titlar som lockar betalkunder. Dessa nämnda villkor är inte under koncernens fulla kontroll.

Risker och osäkerhetsfaktorer beskrivs mer detaljerat i årsredovisningen för 2018, som finns tillgänglig på www.mtg.com.

Stockholm, 6 februari 2020

Jørgen Madsen Lindemann
VD & koncernchef

Denna rapport har inte granskats av koncernens revisor.

Koncernens resultaträkning i sammandrag

(Mkr)	Kv4 2019	Kv4 2018	Helår 2019	Helår 2018
Kvarvarande verksamheter				
Nettoomsättning	1,163	1,009	4,242	3,841
Kostnad för sålda varor och tjänster	-667	-440	-2,293	-1,843
Bruttoresultat	496	569	1,949	1,999
Försäljningskostnader	-290	-298	-1,068	-1,002
Administrationskostnader	-313	-296	-1,146	-1,175
Övriga rörelseintäkter	15	17	36	51
Övriga rörelsekostnader	-18	-10	-26	-33
Resultat från andelar i intresseföretag & joint ventures	2	-1	0	-1
Jämförelsestörande poster	-98	0	-152	121
EBIT	-206	-18	-407	-41
Räntenetto	-4	10	1	50
Övrigt finansnetto	-19	29	-28	25
Resultat före skatt	-229	21	-435	35
Skatt	22	-87	-23	-141
Periodens resultat kvarvarande verksamheter	-207	-66	-458	-107
Verksamheter under avveckling				
International Entertainment	0	70	1,433	207
Nordic Entertainment Group	0	478	13,646	1,292
Övriga verksamheter	-160	-4	-227	-239
Periodens resultat verksamheter under avveckling	-160	544	14,852	1,260
Totalt resultat för perioden	-367	478	14,394	1,153
Periodens resultat kvarvarande verksamheter, hänförligt till:				
Moderbolagets aktieägare	-207	-84	-551	-212
Innehav utan bestämmande inflytande	0	18	93	105
Resultat för perioden	-207	-66	-458	-107
Totalt resultat för perioden, hänförligt till:				
Moderbolagets aktieägare	-359	457	14,309	1,037
Innehav utan bestämmande inflytande	-8	21	85	116
Totalt resultat för perioden	-367	478	14,394	1,153
Kvarvarande verksamheter				
Resultat per aktie före utspädning (kr)	-3.08	-1.25	-8.19	-3.17
Resultat per aktie efter utspädning (kr)	-3.08	-1.25	-8.19	-3.15
Totalt				
Totalt resultat per aktie före utspädning (kr)	-5.33	6.82	212.68	15.52
Totalt resultat per aktie efter utspädning (kr)	-5.33	6.78	212.68	15.40
Antal aktier				
Utestående aktier vid periodens slut	67,342,244	66,980,902	67,342,244	66,980,902
Genomsnittligt antal aktier före utspädning	67,342,244	66,980,902	67,278,885	66,854,133
Genomsnittligt antal aktier efter utspädning	67,342,244	67,317,949	67,278,885	67,362,405

Rapport över koncernens totalresultat

(Mkr)	Kv4 2019	Kv4 2018	Helår 2019	Helår 2018
Periodens resultat, kvarvarande verksamheter	-207	-66	-458	-107
<i>Övrigt totalresultat</i>				
<i>Poster som omförts eller kan omföras till periodens resultat:</i>				
Årets omräkningsdifferenser	-144	-22	128	215
Totalresultat, kvarvarande verksamheter	-351	-88	-330	109
Periodens resultat, verksamheter under avveckling	-160	544	14,852	1,260
<i>Övrigt totalresultat</i>				
<i>Poster som omförts eller kan omföras till periodens resultat:</i>				
Årets omräkningsdifferenser	7	-52	-49	111
Totalresultat, verksamheter under avveckling	-153	492	14,803	1,370
Summa totalresultat för perioden	-504	404	14,473	1,479
Summa totalresultat hänförligt till:				
Moderbolagets aktieägare	-477	383	14,349	1,296
Innehav utan bestämmande inflytande	-27	20	124	183
Summa totalresultat för perioden	-504	404	14,473	1,479

Koncernens balansräkning i sammandrag

(Mkr)	31 Dec 2019	31 Dec 2018
Anläggningstillgångar		
Goodwill	3,961	6,159
Övriga immateriella tillgångar	1,410	2,746
Summa immateriella tillgångar	5,371	8,904
Summa materiella tillgångar	126	270
Nyttjanderättstillgångar	139	-
Aktier och andelar i intresse- och övriga bolag	220	134
Räntebärande finansiella tillgångar	-	6
Övriga finansiella tillgångar	277	376
Summa finansiella tillgångar	497	516
Summa anläggningstillgångar	6,133	9,690
Kortfristiga fordringar		
Varulager	21	2,443
Övriga fordringar	985	6,398
Likvida medel	1,824	862
Tillgångar som innehas för försäljning ¹⁾	-	931
Summa kortfristiga fordringar	2,831	10,634
Summa tillgångar	8,963	20,324
Eget kapital		
Eget kapital	5,179	5,678
Innehav utan bestämmande inflytande	1,402	1,320
Summa eget kapital	6,581	6,997
Långfristiga skulder		
Lån	-	500
Leasingskulder	103	-
Övriga räntebärande skulder	-	-
Summa långfristiga räntebärande skulder	103	500
Avsättningar	525	1,058
Skulder värderade till verkligt värde	377	405
Övriga ej räntebärande skulder	0	6
Summa långfristiga ej räntebärande skulder	903	1,469
Summa långfristiga skulder	1,006	1,969
Kortfristiga skulder		
Skulder värderade till verkligt värde	-	37
Lån	0	3,179
Leasingskulder	37	-
Övriga räntebärande skulder	-	0
Övriga ej räntebärande skulder	1,339	7,761
Skulder hänförliga till tillgångar som innehas för försäljning ¹⁾	-	380
Summa kortfristiga skulder	1,376	11,357
Summa skulder	2,382	13,326
Summa eget kapital och skulder	8,963	20,324

¹⁾ Avser Nova Group och Trace under 2018.

Redovisat värde anses utgöra en rimlig uppskattning av verkligt värde för samtliga finansiella tillgångar och finansiella skulder.

Rapport över koncernens kassaflöden i sammandrag

(Mkr)	Kv4 2019	Kv4 2018	Helår 2019	Helår 2018
Kassaflöde från den löpande verksamheten	-34	594	-71	1,622
Förändringar i rörelsekapitalet	-36	93	-117	-568
Kassaflöde till/från rörelsen	-70	687	-188	1,054
Erhållet vid försäljning av aktier	9	-	1,876	297
Förvärv av dotterbolag och intressebolag samt övriga investeringar	-14	-	-96	-235
Investeringar i andra anläggningstillgångar	-66	-97	-238	-765
Övrigt kassaflöde från/ använt i investeringsaktiviteter	1	-51	4	-76
Kassaflöde från/ använt i investeringsaktiviteter	-71	-147	1,546	-779
Nettoförändring lån	-2	-171	-3,679	452
Återbetalning av lån samt poster omstrukturering av kapital NENT	-	-	3,854	-
Utdelning till aktieägare	-	-	-	-834
Utdelning till minoritetsägare	-	-257	-	-257
Övrigt kassaflöde från/ använt i finansiella aktiviteter	-28	29	-135	32
Kassaflöde från/ använt i finansieringsaktiviteter	-30	-399	40	-608
Förändring i likvida medel, kvarvarande verksamheter	-171	140	1,398	-333
Kassaflöde från verksamheter under avveckling	-4	-11	-653	-8
Total förändring i likvida medel	-175	129	746	-341
Likvida medel vid periodens början	2,019	733	862	1,394
Omräkningsdifferens likvida medel	-20	-12	4	30
Förändring i likvida medel relaterat till tillgångar som innehas för försäljning	-	12	213	-221
Likvida medel vid periodens slut	1,824	862	1,824	862

Rapport över koncernens förändring i eget kapital i sammandrag

(Mkr)	31 Dec 2019	31 Dec 2018
Ingående balans	6,997	6,572
Periodens resultat	14,394	1,153
Övrigt totalresultat för perioden	80	326
Summa totalresultat för perioden	14,474	1,479
Effekter av aktieprogram	17	30
Förändring av innehav utan bestämmande inflytande	-42	8
Utdelning av Nordic Entertainment Group	-14,866	-
Utdelning till aktieägare	-	-834
Utdelning till innehav utan bestämmande inflytande	-	-257
Utgående balans	6,581	6,997

Moderbolagets resultaträkning i sammandrag

(Mkr)	Kv4 2019	Kv4 2018	Helår 2019	Helår 2018
Nettoomsättning	4	6	20	36
Bruttoresultat	4	6	20	36
Administrationskostnader	-64	-45	-256	-256
Rörelseresultat	-60	-39	-236	-220
Räntenetto och övrigt finansnetto	-31	44	2,302	177
Resultat före skatt och bokslutsdispositioner	-91	6	2,066	-43
Bokslutsdispositioner	223	538	223	538
Skatt	0	-42	-	-24
Periodens resultat	132	502	2,289	471

Moderbolagets rapport över totalresultat i sammandrag

(Mkr)	Kv4 2019	Kv4 2018	Helår 2019	Helår 2018
Periodens resultat	132	502	2,289	471
Övrigt totalresultat för perioden	-	-	-	-
Summa totalresultat för perioden	132	502	2,289	471

Moderbolagets balansräkning i sammandrag

(Mkr)	31 Dec 2019	31 Dec 2018
Anläggningstillgångar		
Aktiverade utgifter	0	0
Maskiner och inventarier	3	2
Aktier och andelar	5,849	8,025
Övriga finansiella tillgångar	0	12,077
Summa anläggningstillgångar	5,852	20,104
Omsättningstillgångar		
Kortfristiga fordringar	101	4,673
Kassa, bank och kortfristiga placeringar	1,123	24
Summa omsättningstillgångar	1,224	4,697
Summa tillgångar	7,076	24,801
Eget kapital		
Bundet eget kapital	338	338
Fritt eget kapital	5,230	5,003
Summa eget kapital	5,568	5,341
Obeskattade reserver	109	239
Långfristiga skulder		
Räntebärande skulder	-	500
Avsättningar	-	5
Ej räntebärande skulder	-	10
Summa långfristiga skulder	-	514
Kortfristiga skulder		
Räntebärande skulder	1,308	18,410
Ej räntebärande skulder	91	296
Summa kortfristiga skulder	1,399	18,706
Summa eget kapital och skulder	7,076	24,801

Nettoomsättning och EBIT per segment

(Mkr)	Esport		Gaming		Centrala verksamheter och eliminerings		Totala verksamheter	
	Kv4 2019	Kv4 2018	Kv4 2019	Kv4 2018	Kv4 2019	Kv4 2018	Kv4 2019	Kv4 2018
Nettoomsättning	516	449	650	556	-3	4	1,163	1,009
EBIT	-171	-28	22	63	-57	-53	-206	-18

(Mkr)	Esport		Gaming		Centrala verksamheter och eliminerings		Totala verksamheter	
	Helår 2019	Helår 2018	Helår 2019	Helår 2018	Helår 2019	Helår 2018	Helår 2019	Helår 2018
Nettoomsättning	1,712	1,520	2,531	2,296	0	25	4,242	3,841
EBIT	-430	-85	269	323	-246	-279	-407	-41

Leasing

Vid övergången till IFRS 16 har koncernen valt att tillämpa den modifierade retroaktiva ansatsen. Enligt IFRS 16 redovisar koncernen nyttjanderättstillgångar och leasingkulder för de flesta leasingavtal, dvs. leasingavtalen ingår i balansräkningen, undantagen från detta anges nedan.

Koncernen hade tidigare endast leasingavtal som tidigare klassificerats som operationella leasingavtal enligt IAS 17. Vid övergången värderades leasingkuldena till nuvärdet av de återstående leasingavgifterna, diskonterade med nationella marknadsräntor med ett riskpåslag beroende av leasingkontraktets löptid på den första tillämpningsdagen (1 januari 2019). Nyttjanderättstillgången värderades till ett belopp motsvarande leasingkulden.

Koncernen har valt att inte redovisa nyttjanderättstillgångar och leasingkulder för leasingavtal som har en leasingperiod på 12 månader eller mindre eller underliggande tillgångar av lågt värde. Leasingavgifterna för dessa leasingavtal redovisas som en kostnad linjärt över leasingperioden. Koncernen har gjort bedömningar vid fastställandet av leasingperioden om avtalet innehåller möjligheter att förlänga eller säga upp leasingavtalet.

De redovisade nyttjanderättstillgångarna är främst hänförliga till fastigheter som representerar 99% av de totala nyttjanderättstillgångarna. Övrigt är främst leasingbilar.

(Mkr)	1 Jan 2019
Operationella leasingåtaganden per 31 december 2018 enligt upplysning i årsredovisningen	1,251
Avgår avvecklade verksamheter	-1,031
Operationella leasingåtaganden per 31 december 2018 - kvarvarande verksamheter	220
Diskonterat med marginella låneräntan per 1 januari 2019	198
Tillkommer - rimligt säkra förlängningsperioder	-
Leasingkuld per 1 januari 2019 - kvarvarande verksamheter	198

Jämförande siffror som om IAS 17 hade tillämpats även 2019

Utdrag ur rapport över resultaträkning

	IFRS 16 Kv4 2019	IAS 17 Kv4 2019	IAS 17 Kv4 2018	IFRS 16 Helår 2019	IAS 17 Helår 2019	IAS 17 Helår 2018
(Mkr)						
EBITDA	-123	-124	40	-109	-147	177
EBIT	-206	-206	-18	-407	-409	-41
Finansnetto	-23	-22	39	-28	-25	75
Resultat före skatt	-229	-229	21	-435	-434	35
Totalt resultat för perioden	-367	-367	478	14,394	14,395	1,153

Utdrag ur rapport över balansräkning

(Mkr)	IFRS 16 Helår 2019	IAS 17 Helår 2019	IAS 17 Helår 2018
Nyttjanderättstillgångar	139	-	-
Övriga anläggningstillgångar	5,994	5,994	9,690
Kortfristiga fordringar	2,831	2,831	10,634
Summa tillgångar	8,963	8,824	20,324
Summa eget kapital	6,581	7,083	6,997
Långfristiga leasingkulder	103	-	500
Övriga långfristiga skulder	903	903	1,469
Summa långfristiga skulder	1,006	903	1,969
Kortfristiga leasingkulder	37	-	-
Övriga kortfristiga skulder	1,339	1,339	11,357
Summa kortfristiga skulder	1,376	1,339	11,357
Summa eget kapital och skulder	8,963	9,326	20,324

Utdrag ur rapport över kassaflöden

(Mkr)	IFRS 16 Kv4 2019	IAS 17 Kv4 2019	IAS 17 Kv4 2018	IFRS 16 Helår 2019	IAS 17 Helår 2019	IAS 17 Helår 2018
Kassaflöde från den löpande verksamheten	-34	-45	594	-71	-116	1,622
Förändringar i rörelsekapitalet	-36	-36	93	-117	-117	-568
Kassaflöde till/från rörelsen	-70	-81	687	-188	-233	1,054
Kassaflöde från/ använt i investeringsaktiviteter	-71	-71	-147	1,546	1,546	-779
Kassaflöde från/ använt i finansieringsaktiviteter	-30	-19	-399	40	85	-608
Totalt kassaflöde för perioden, kvarvarande verksamhet	-171	-171	140	1,398	1,398	-333

Alternativa resultatmått

Syftet med alternativa resultatmått är att underlätta analysen av affärsresultat och branschtrender som inte direkt kan härledas från de finansiella rapporterna. MTG använder följande alternativa resultatmått:

- Justerad EBITDA
- Förändring av nettoomsättningen från organisk tillväxt, förvärvande/avytttrade verksamheter samt valutakurseffekter

Justerad EBITDA

(Mkr)	Kv4 2019	Kv4 2018	Helår 2019	Helår 2018
EBIT	-206	-18	-407	-41
Avskrivningar immateriella anläggningstillgångar	60	42	202	162
Avskrivningarmateriella anläggningstillgångar	23	16	96	56
EBITDA	-123	40	-109	177
Jämförelsestörande poster	98	-18	152	-139
Nedskrivning av egenutvecklade kapitaliserade kostnader	93	4	93	13
Långsiktigt incitamentsprogram	11	4	76	13
Förvärvskostnader	5	12	28	34
Justerad EBITDA	84	43	239	99

Jämförelsestörande poster består av uppsägningskostnader om -52 Mkr (ESL 35 Mkr och MTG AB 17 Mkr), nedskrivning av aktiverade projektkostnader i ESL om -12 Mkr och nedskrivning av poster på balansräkningen i ESL om -34 Mkr.

Försäljningstillväxt/år

(Mkr)	Kv4 2019	Kv4 2018	Helår 2019	Helår 2018
Esport				
Organisk tillväxt	11%	-17%	8%	7%
Förvärvade/avvecklade enheter	-	-	-	-
Valutakurseffekter	4%	4%	5%	4%
Rapporterad tillväxt	15%	-13%	13%	11%
Gaming				
Organisk tillväxt	13%	-4%	6%	7%
Förvärvade/avvecklade enheter	-	-14%	-	47%
Valutakurseffekter	4%	5%	5%	10%
Rapporterad tillväxt	17%	-12%	10%	86%
Totala verksamheter				
Organisk tillväxt	12%	-15%	7%	9%
Förvärvade/avvecklade enheter	0%	-6%	-1%	19%
Valutakurseffekter	3%	4%	4%	6%
Rapporterad tillväxt	15%	-17%	10%	34%

Avvecklade verksamheter

Resultat från avvecklade verksamheter

(Mkr)	Kv4 2019	Kv4 2018	Helår 2019	Helår 2018
International entertainment	-	70	27	207
Nordic Entertainment Group	-	478	167	1,292
Zoomin	-	-4	-68	-239
Övriga verksamheter	-72	-	-72	-
Realisationsresultat	-88	-	14,798	-
Resultat avvecklade verksamheter	-160	544	14,852	1,260

Nordic Entertainment Group AB

Den extra bolagsstämman i Modern Times Group AB (MTG) beslutade att dela ut samtliga aktier i Nordic Entertainment Group AB till aktieägarna i MTG. I mars erhöll aktieägarna en NENT aktie för varje MTG aktie. NENT noterades på Nasdaq Stockholm den 28 mars 2019.

Vid utdelningen av NENT-aktierna erhöll MTG ett realisationsresultat om 13 480 Mkr, vilket representerar skillnaden mellan NENTs verkliga värde och NENTs bokförda värde vid tidpunkten för utdelning.

Som en del av utdelningen har alla historiska omräkningsdifferenser som var allokerade till NENT, till ett värde av 78 Mkr omförts till resultaträkningen för avvecklade verksamheter.

Balansräkning

(Mkr)	31 Dec 2019	31 Dec 2018
Anläggningstillgångar	-	3,704
Omsättningstillgångar	-	8,498
Summa tillgångar	-	12,202
Eget kapital	-	597
Långfristiga skulder	-	495
Kortfristiga skulder	-	11,110
Summa skulder	-	12,202

Resultaträkning

(Mkr)	Kv4 2019	Kv4 2018	Helår 2019	Helår 2018
Nettoomsättning	-	3,959	3,727	14,568
Kostnad för sålda varor och tjänster	-	-2,634	-2,489	-9,805
Bruttoresultat	-	1,325	1,239	4,763
Försäljnings- och administrationskostnader	-	-822	-992	-3,244
Övriga rörelseintäkter och rörelsekostnader	-	9	27	24
Jämförelsestörande poster	-	5	-56	-40
EBIT	-	516	218	1,504
Räntenetto	-	-5	-5	-37
Övrigt finansnetto	-	-42	7	-15
Resultat före skatt	-	469	221	1,452
Skatt	-	8	-54	-160
Årets resultat	-	477	167	1,292

Kassaflöde

(Mkr)	Kv4 2019	Kv4 2018	Helår 2019	Helår 2018
Kassaflöde från:				
Löpande verksamheten	-	730	-157	1,116
Investeringsverksamheten	-	-27	-33	-567
Finansieringsverksamheten	-	-422	466	-209
Periodens nettokassaflöde	-	281	276	339

Nova Broadcasting Group

MTG har den 10 april 2019 slutfört försäljningen av sitt 95 procentiga aktieinnehav i Nova Broadcasting Group ("Nova") i Bulgarien till Advance Media Group. Transaktionen resulterade i ett realisationsresultat om 1 405 Mkr. MTG kommer att använda avkastningen från försäljningen till att utveckla MTGs globala vertikaler inom digital underhållning, både genom investeringar i verksamheten och företagsförvärv.

Tillgångarna och skulderna i Nova har omklassificerats som Tillgångar som innehas till försäljning samt Skulder hänförliga till tillgångar som innehas för försäljning sedan första kvartalet 2018. Från och med första kvartalet 2019 omklassificeras Nova även som verksamhet under avveckling.

Under det första kvartalet genererade Nova en försäljning på 264 Mkr och ett nettoresultat på 29 Mkr.

Avvecklade verksamheter

MTG har den 28 oktober 2019 sålt 100 procent av sitt innehav i Zoomin till Azerion och som en följd omklassificerat segmentet Övrig Verksamhet till avvecklade verksamheter. Efter genomförd transaktion, rapporterade MTG en reaförlust om 88 Mkr. Under perioden före avyttringen genererade Zoomin intäkter på 79 Mkr och ett nettoresultat om -68 Mkr

Övrig verksamhet inkluderar även en nedskrivning av tillgångar på 69 Mkr hänförlig till en investering samt en omvärdering av värdet på ett

Definitioner

ARPPDAU

Genomsnittlig intäkt per daglig aktiv användare

Challenger

Tävlingar i nivån under Master, med semi-professionella spelare

DAU

Daglig aktiv användare.

EBIT

Rörelseresultat är resultat före räntor och skatt, också kallat EBIT (Earnings Before Interest and Tax).

EBITDA

EBITDA är resultat före räntor, skatter, avskrivningar.

ESS

Esports Services –Kontrakterade esporttjänster för tredje part, så som speltillverkare (game publishers)

Justerad EBITDA

För att bedöma den löpande verksamheten kommer ledningen för MTG fortsatt att fokusera på justerad EBITDA samt justerad EBITDA marginal, som inte inkluderar effekterna av jämförelsestörande poster, långsiktiga incitamentsprogram, förvärvsrelaterade transaktionskostnader och nedskrivningar av kapitaliserat internt arbete, vilka benämns ”Justeringar”.

Jämförelsestörande poster

Jämförelsestörande poster avser materiella poster och händelser i koncernens struktur eller verksamheter som är relevanta för förståelsen av koncernens utveckling på jämförbar basis.

Master

Stora tävlingar som lockar professionella globala spelare

MAU

Månatlig aktiv användare.

O&O

Owned & Operated –En oberoende enhet som kontrolleras och drivs inom gruppen.

Open

Amatörtävlingar som är öppna för alla deltagare

Operativt kassaflöde

Kassaflöde från löpande verksamhet omfattar operativt kassaflöde före finansiella poster och betald skatt och tar hänsyn till övriga finansiella kassaflöden.

Organisk tillväxt

Organisk tillväxt är förändringen i nettoomsättning jämfört med samma period föregående år, exklusive förvärv, avyttringar och justerat för valutaeffekter.

Vinst per aktie

Vinst per aktie uttrycks som resultat hänförligt till moderbolagets aktieägare delat med det genomsnittliga antalet aktier.

Aktieägarinformation

Årsstämma 2020

Årsstämman för räkenskapsåret 2020 hålls onsdagen den 18 maj 2020 i Stockholm. Aktieägare som önskar lämna förslag avseende ledamöter till MTG:s styrelse kan inkomma med skriftligt förslag till agm@mtg.com eller till Bolagssekreteraren, Modern Times Group MTG AB, Box 2094, 103 13 Stockholm, Sverige, senast sju veckor före årsstämman, för att ärendet ska kunna inkluderas i kallelsen till årsstämman. Information om hur och när registrering skall ske kommer att offentliggöras före årsstämman.

I enlighet med beslutet vid MTG:s årsstämma 2019 har MTG:s största aktieägare sammankallat en valberedning för att bereda förslag inför bolagets årsstämma 2020. Valberedningen består av Joachim Spetz, utnämnd av Swedbank Robur Fonder, Erik Durhan, utnämnd av Nordea Fonder, David Marcus, utnämnd av Evermore Global Advisors, LLC och David Chance, styrelseordförande. Valberedningens ledamöter utsåg Joachim Spetz till ordförande vid sitt första möte.

Se följande avsnitt på [MTG.com](https://www.mtg.com) för information om valberedningens arbete:

<https://www.mtg.com/governance/#nomination-committee>

Aktieägare som önskar lämna förslag avseende representanter till MTG ABs styrelse kan inkomma med skriftliga förslag till agm@mtg.com eller till styrelsens sekreterare, Modern Times Group MTG AB, Box 2094, 103 13 Stockholm.

Finansiell kalender

Kvartalsrapport Kv1 2020	28 april, 2020
Årsstämma 2020	18 maj, 2020
Kvartalsrapport Kv2 2020	23 juli, 2020
Kvartalsrapport Kv3 2020	4 november, 2020

Frågor?

communications@mtg.com (eller Lars Torstensson, Kommunikationschef & IR; +46 702 73 48 79)

Ladda ner högupplösta bilder: [Flickr](#)

Följ oss: [mtg.com](https://www.mtg.com) / [Facebook](#) / [Twitter](#) / [LinkedIn](#) / [Instagram](#) / [YouTube](#)

Telefonkonferens

Företaget bjuder in till en telefonkonferens idag klockan 15.00 lokal tid Stockholm. Använd följande nummer för att delta i telefonkonferensen:

Sverige:	+46 850 692 180
Storbritannien:	+44 844 571 8892
USA:	+1 631 510 7495

Pinkoden för konferensen är: 598 60 46

Telefonkonferens kommer att hållas på engelska och det går även att lyssna på den via www.mtg.com



Modern Times Group MTG AB (Publ.) – Org.nr: 556309-9158 – Tel +46 8 562 000 50 – mtg.com

MTG (Modern Times Group MTG AB (publ.)) är en ledande internationell digital underhållningskoncern inom esport och gaming. Vi har vårt ursprung i Sverige och våra aktier är noterade på Nasdaq Stockholm ('MTGA' och 'MTGB'). Denna information är sådan information som MTG (Modern Times Group MTG AB (publ.)) är skyldigt att offentliggöra enligt EU:s marknadsmissbruksförordning. Informationen lämnades, genom ovanstående kontaktpersons försorg, för offentliggörande den 6 februari, 2019 kl. 14:00 CET.