

Fortsatt tryck på den strategiska agendan

- Trots att esportvertikalen påverkades av coronaviruspandemin, anpassade verksamheten sig snabbt för att säkerställa kontinuitet. Detta genom att omboka och lägga Pro Tour online och på så sätt leverera rekordhög tittarsiffror i kvartalet
- Esportvertikalen fortsatte att leverera på den strategiska agendan genom att underteckna "Louvre"-avtalet med världens bästa CS:GO-teams, samt att ingå strategiska avtal med Blizzard Entertainment, och PUBG Mobile
- Gamingvertikalen visade på större motståndskraft mot påverkan från coronaviruspandemin under kvartalet. InnoGames i allmänhet och Forge of Empires i synnerhet levererade jämfört med föregående kvartal fler aktiva dagliga aktiva användare (DAU) och avslutade perioden med ett nära på rekordhög DAU

Höjdpunkter första kvartalet 2020

- Nettoomsättningen minskade med 2 procent till 924 Mkr (940)
- Justerad EBITDA uppgick till -21 Mkr (37) inklusive justeringar för jämförelsestörande poster om 3 Mkr (54), långsiktiga incitamentsprogram på 32 Mkr (25) och transaktionskostnader för rörelseförvärv på 13 Mkr (-)
- EBITDA uppgick till -69 Mkr (-42)
- Rörelseresultatet (EBIT) uppgick till -142 Mkr (-110)
- Periodens resultat från kvarvarande verksamheter uppgick till -132 Mkr (-133)
- Resultat per aktie före utspädning -2,38 kronor (-2,45)
- Nettokassaflöde från den löpande verksamheten uppgick till -39 Mkr (-102)

Finansiellt sammandrag

(Mkr)	Kv1 2020	Kv1 2019	Helår 2019
Kvarvarande verksamheter			
Nettoomsättning	924	940	4 242
<i>varav esport</i>	299	336	1 712
<i>varav gaming</i>	625	604	2 531
<i>varav centrala verksamheter och elimineringar</i>	0	1	0
Kostnader före avskrivningar	-993	-982	-4 352
Justerad EBITDA ¹⁾	-21	37	239
<i>Justerad EBITDA marginal</i>	-2%	4%	6%
<i>Justeringar</i>	-48	-79	-349
EBITDA	-69	-42	-109
Avskrivningar immateriella anläggningstillgångar	-50	-44	-202
Avskrivningar materiella anläggningstillgångar	-22	-24	-96
<i>varav avskrivningar på övervärden</i>	-31	-30	-120
EBIT	-142	-110	-407
<i>EBIT marginal</i>	-15%	-12%	-10%
Periodens resultat	-132	-133	-458
Resultat per aktie före utspädning (kr)	-2,38	-2,45	-8,19
Avvecklade verksamheter ²⁾			
Periodens resultat	0	13 597	14 852
Totalt verksamheter			
Periodens resultat	-132	13 464	14 394
Resultat per aktie före utspädning (kr)	-2,37	200,24	212,44
Nettokassaflöde från den löpande verksamheten	-39	-102	-188
Investeringar	42	37	239
Försäljningstillväxt/år			
<i>Organisk tillväxt</i>	-6%	3%	7%
<i>Förvärvade/avvecklade enheter</i>	-	-1%	-1%
<i>Valutakurseffekter</i>	4%	6%	4%
<i>Rapporterad tillväxt</i>	-2%	7%	10%

1) Se sidan 21 för detaljer av Justerad EBITDA. Förklaring av alternativa resultatmått i denna rapport återfinns på sidan 23.

2) Består av resultat för Nordic Entertainment Group, Zoomin och Nova 2019.



Koncernchefen har ordet

När vi nu sammanfattar första kvartalet 2020 kan vi konstatera att det har varit ett kvartal som inte har liknat något annat till följd av coronaviruspandemin. Den globala påverkan från denna pandemi har varit svår för de samhällen och marknader där vi och våra portföljbolag bedriver verksamhet, och trots de ansträngningar som görs för att hejda pandemin fortsätter den att påverka den värld vi lever i, de företag vi investerar i och de organisationer vi leder. Vi håller på att genomföra en plan i tre steg som svar på pandemin och fokus ligger på kontinuitet i verksamheten, effektivitet samt att ta tillvara nya affärsmöjligheter. Och detta görs utifrån en styrkeposition med en stark finansiell ställning.

Som i princip för alla företag i världen har denna utveckling påverkat MTGs portföljbolag, men respektive vertikal på helt olika sätt. Samtidigt som de tillfälliga reglerna om internationella resor, införda karantänsregler och restriktioner i fråga om att ordna events med publik har fått en negativ påverkan på vår esportverksamhet har vi snabbt anpassat oss och gjort förändringar för att säkerställa kontinuitet i verksamheten och resultaten. Esport har fortsatt att verka genom att flytta våra större events online, och på så sätt erbjuda underhållning och förbli relevanta för våra fans och partners. Vår gamingvertikal har visat på motståndskraft och upprätthållit ett stabilt resultat under dessa svåra omständigheter, och snarare sett ett uppsving i användaraktivering mot slutet av kvartalet.

Ser vi till andra kvartalet 2020 blir vår främsta prioritet även fortsättningsvis säkerheten för våra medarbetare, team, fans och partners.

Esport – digital och global till sin natur

Myndigheternas riktlinjer för att minska spridningen av pandemin har fått en negativ påverkan på MTGs esport-vertikal, som är uppbyggd kring stora live-events med mediarättigheter, varumärkessamarbeten och många besökande fans som köper biljetter och souvenirer. Trots det har vårt arbete med att ytterligare kommersialisera esporten fortsatt under kvartalet. Ett mycket viktigt steg var undertecknandet av "Louvre"-avtalet tillsammans med de tretton ledande esport-teamen inom CS:GO. Ett annat avgörande steg var vidareutvecklingen av Pro Tour-formatet och att flytta det online för att hålla kontinuiteten i gång. Eftersom esporten är digital till sin natur har den potential att uppväga något av den negativa påverkan tack vare att vi fortsätter att leverera bra underhållning genom att gå över till online-tävlingar och därigenom skapa nya affärsmöjligheter. Som ett resultat levererade vi ett rekordhøgt tittarantal med ESL Pro League säsong 11.

Framöver kommer vi att fortsätta att anpassa oss till de nya omständigheterna genom att göra om tävlingar och events så att de är helt online eller flytta fram events till senare i år eller till 2021. Detta innebär att mellan ESL och DreamHack kommer vi att hålla events online under mer eller mindre samtliga dagarna under andra kvartalet 2020.

Gaming – goda resultat trots svåra omständigheter

Gamingvertikalen har visat sig vara mer motståndskraftig mot påverkan från coronaviruspandemin. Snarare än att våra produkter har påverkats negativt har vi sett ett starkt inflöde av nya användare mot slutet av kvartalet. I synnerhet InnoGames gynnades av den här trenden och avslutade mars med ett nära nog rekordhøgt DAU.

Vi har också tagit tillfället i akt att bli mer aggressiva i vår marknadsföringsstrategi eftersom vi för närvarande upplever betydligt högre avkastning från våra marknadsföringskampanjer. Det här initiativet har redan gett positiva resultat i form av en växande användarbas och vi förväntar oss att denna trend fortsätter under andra kvartalet 2020.

Utvecklingen av nya spel går enligt plan och är opåverkad för både InnoGames och Kongregate, och vår tidplan med testning och introduktion av ett flertal nya titlar under 2020 kvarstår.

Strategiöversyn – en uppdatering

Efter offentliggörandet av en strategiöversyn av vår gamingvertikal i oktober 2019 har MTG erhållit ett stort intresse för gamingvertikalen från såväl strategiska som finansiella aktörer. Det är fortsatt styrelsen och ledningsgruppens åsikt att en uppdelning av koncernens gamingvertikal från dess esportvertikal – som skulle möjliggöra för respektive verksamhet att etablera sin egen finansiella struktur och anta strategiska målsättningar oberoende av varandra – är det bästa sättet att maximera aktieägarvärde.

Denna uppdelning kan antingen uppnås genom en försäljning av gamingvertikalen eller en notering på Nasdaq First North Growth Market. Ofrånkomligen så har Coronaviruspandemin inneburit viss störning för strategiöversynen och beslutet om bäst väg framåt för en delning av bolaget kommer att tas så snart aktiemarknaden har stabiliserats och bolaget kan presentera två starka investeringsmöjligheter.

Jørgen Madsen Lindemann

VD & koncernchef

Guidning för första halvåret 2020

Försäljningen i esportvertikalen förväntas att få en sammanlagd nedgång på mellan 25-35 procent (tidigare guidning: en nedgång mellan 35–45 procent) i H1 2020, jämfört med samma period 2019. Detta är framförallt ett resultat av att evenemang inom Own & Operated (O&O) och Esport Services (ESS) antingen blivit inställda, flyttade till att ske endast online eller uppskjutna från H1 2020 till antingen H2 2020 eller H1 2021.

Från och med Kv2 2020 kommer ESL och DreamHack vidta åtgärder för att sänka både rörliga och fasta kostnader. Besparingarna bedöms uppgå till minst 150 miljoner SEK för H1 2020 och vidtas för att säkra verksamhetens kontinuitet och framtida potential när den nuvarande krisen är över.

Väsentliga händelser under och efter kvartalet

7 januari - ESL och DreamHack ingick ett treårigt avtal med Blizzard

Entertainment

MTGs portföljbolag ESL och DreamHack tillkännagav ett treårigt strategiskt avtal med Blizzard Entertainment. Världens största esportföretag (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 prispott för spelen på över 1,8 miljoner USD respektive över 200 000 USD för första säsongen.

21 januari - MTG och HUYA meddelade att man ömsesidigt avbryter förhandlingarna gällande ett joint venture i Kina och en investering i ESL

MTG meddelade att MTG och HUYA Inc. ömsesidigt har avbrutit förhandlingarna gällande det definitiva avtalet för bildandet av ett strategiskt joint venture för en esport-expansion till Kina och ett minoritetsinnehav i MTGs portföljbolag ESL.

21 januari - MTG meddelade plan för årliga besparingar och nedskrivning av tillgångar

MTG meddelade plan för årliga besparingar och nedskrivning av tillgångar. Bolaget redovisade engångsposter i Kv4 2019 relaterade till uppsägningskostnader och nedskrivningar på huvudkontoret och i koncernbolagen. Detta till följd av företagets pågående strategiöversyn, effektiviseringsprogram och utvärdering av gaming-portföljen.

18 februari - ESL och DreamHack undertecknade historiskt avtal med globalt ledande esportlag, även känt som "Louvre"-avtalet

MTGs portföljbolag inom esport ESL och DreamHack tillkännagav ett avtal med världens tretton ledande esportlag kring deras deltagande i esportturneringar, såsom ESL Pro League.

19 mars - 3 april - Förändringar av ESL:s och DreamHacks esportkalender för festivaler och Masterturneringar

MTGs portföljbolag inom esport, ESL och DreamHack, har offentliggjort en reviderad evenemangskalender för sina Masterturneringar och festivaler. Justeringen är en följd av de försiktighetsåtgärder som införts av myndigheter och regeringar i många länder, med målet att begränsa spridningen av coronaviruset samt covid-19.

25 mars - Coronavirusets påverkan och en uppdatering av strategiöversynen

MTG presenterade en preliminär bedömning av hur coronaviruspandemin förväntas påverkad dess esport- och gamingvertikaler samt en uppdatering av strategiöversynen för bolagets gaming-vertikal.

26 mars - ESL och PUBG MOBILE ingick nytt samarbetsavtal

MTGs portföljbolag ESL offentliggjorde ett nytt partnerskap inom ett esportprogram med PUBG MOBILE – den mest populära titeln från utgivaren PUBG Corp. och Tencent Games.

16 April - Marjorie Lao föreslås till MTG:s styrelse

MTG meddelade att valberedningen föreslår att Marjorie Lao väljs till ny styrelseledamot av årsstämman i maj 2020.

24 April – Chris Carvalho föreslås till MTG:s styrelse

MTG meddelade att valberedningen föreslår att Marjorie Lao väljs till ny styrelseledamot av årsstämman i maj 2020.

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

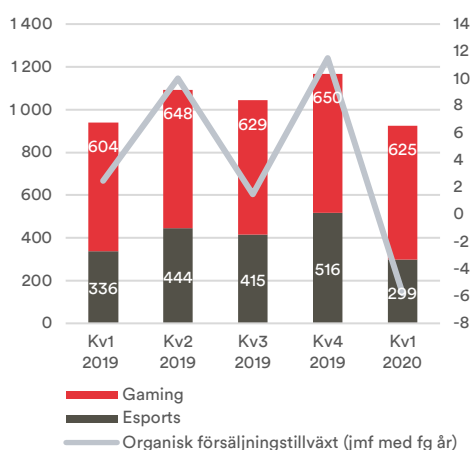
Koncernens finansiella sammanfattning

Nettoomsättning – kvarvarande verksamheter

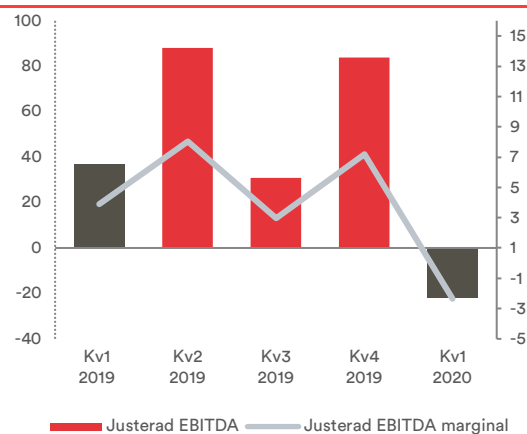
Rapporterad nettoomsättning under första kvartalet minskade med 2 procent till 924 Mkr (940) jämfört med samma period föregående år. Den organiska tillväxten minskade med 6 procent medan valutaeffekterna bidrog positivt med 4 procent, vilket återspeglar den ytterligare försvagningen av SEK mot både USD och EUR jämfört med första kvartalet 2019.

Nettoomsättningen för esport minskade med 11 procent under första kvartalet 2020, varav den organiska tillväxten såg en 15 procentig nedgång till följd av att ett flertal Masterturneringar flyttades online eller ombokades på grund av coronaviruspandemin och att IEM Katowice inte hade Major status 2020. Detta uppvägdes delvis av en nettoomsättningstillväxt på 3 procent inom gaming, varav organisk tillväxt stod för en nedgång på 1 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 avskrivningar ökade med 1 procent till 993 Mkr (982). Detta inkluderar jämförelsestörande poster om 3 Mkr (54), kostnader hänförliga till långsiktiga incitamentsprogram om 32 Mkr (25) och transaktionskostnader för rörelseförvärv om 13 Mkr (-).

Justerad EBITDA – kvarvarande verksamheter

Koncernens justerade EBITDA för kvartalet uppgick till -21 Mkr (37).

Koncernens centrala verksamheter påverkade på kvartalet uppgick till -26 Mkr (-38).

Den justerade EBITDA-marginalen under kvartalet uppgick till -2 procent (4). Den minskade marginalen berodde på att esportvertikalen påverkades negativt av coronaviruspandemin och att man var tvungen att genomföra redan bokade events utan livepublik eller ställa in event med kort varsel vilket ledde till begränsade möjligheter att minska kostnadsbasen för kvartalet. Det uppvägdes delvis av en stabil utveckling av marginalerna i gamingvertikalen, eftersom den har varit motståndskraftig och mindre exponerad för följderna av coronaviruspandemin.

Justerad EBITDA återspeglar det underliggande verksamhetsresultatet där jämförelsestörande poster om 3 Mkr, kostnader för långsiktiga incitamentsprogram om 32 Mkr samt transaktionskostnader för rörelseförvärv om 13 Mkr har exkluderats.

EBITDA uppgick till -69 Mkr (-42).

Rörelseresultat (EBIT) – kvarvarande verksamheter

Avskrivningar under första kvartalet uppgick till -72 Mkr (-68) och inkluderade avskrivning på övervärden (PPA) om -31 Mkr (-30). Exklusive PPA ökade avskrivningar med 3 Mkr till -41 Mkr (-38) vilket berodde på högre avskrivningar inom gamingvertikalen.

Koncernens rörelseresultat (EBIT) för kvartalet uppgick till -142 Mkr (-110). EBIT-marginalen uppgick till -15 procent (-12) för kvartalet.

Finansnetto och periodens nettoresultat från kvarvarande verksamheter

Finansnetto uppgick till 29 Mkr (-7), främst till följd av ändrade valutakurser. Koncernens skatt uppgick till -20 Mkr (-15). Periodens nettoresultat från kvarvarande verksamheter uppgick därmed till -132 Mkr (-133).

VC fond-investeringar

MTGs VC-fond har hittills investerat totalt 221 Mkr (23 miljoner USD) inklusive framtida investeringsåtaganden i Bitkraft och Playventures. Inga nya investeringar gjordes under första kvartalet 2020, men ytterligare 10 Mkr investerades i Bitkraft och Playventures som en del av tidigare gjorda investeringsåtaganden.

Bolagen i MTGs VC-portfölj fortsatte att uppvisa goda framsteg. Med försäljningen av Phoenix Labs har MTG har realiserat en försäljning med en avkastning på investerat kapital om 175 procent.

MTG har investerat i 19 portföljbolag hittills genom sin VC-fond för att komplettera sitt majoritetsinnehav i ESL, DreamHack, Kongregate och InnoGames. Tillgångarna i portföljen omfattar nystartade spelutvecklare inom ett flertal genrer, däribland narrativ, tävlingsinriktad och social MMO samt plattformar för spelskapande i USA och Europa, samt företag med fokus enbart på esport.

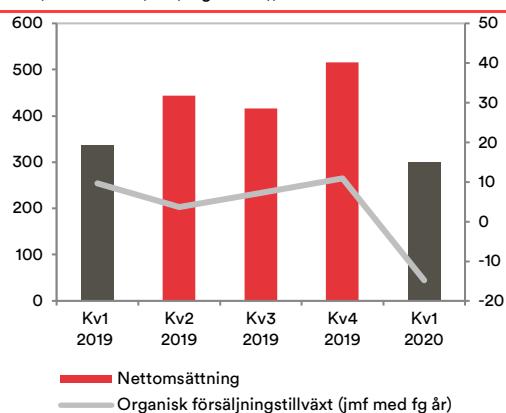
Segmentsöversikt

Esports

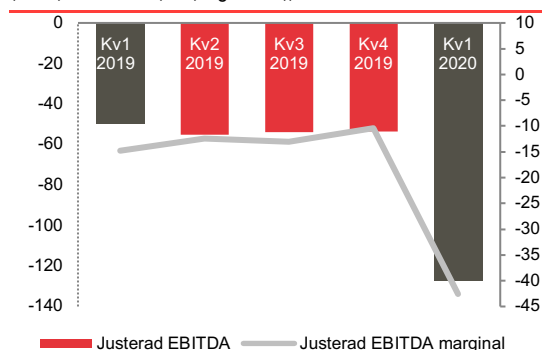
(Mkr)	Kv1 2020	Kv1 2019	Helår 2019
Nettoomsättning	299	336	1712
Justerad EBITDA	-127	-50	-213
<i>Justerad EBITDA marginal</i>	<i>-43%</i>	<i>-15%</i>	<i>-12%</i>
<i>Justeringar</i>	<i>-21</i>	<i>-14</i>	<i>-138</i>
EBITDA	-148	-64	-351
Avskrivningar immateriella anläggningstillgångar	-6	-6	-26
Avskrivningar materiella anläggningstillgångar	-12	-14	-53
<i>varav avskrivningar på övervärden</i>	<i>-4</i>	<i>-4</i>	<i>-15</i>
EBIT	-165	-83	-430
<i>EBIT marginal</i>	<i>-55%</i>	<i>-25%</i>	<i>-25%</i>
Investeringar	13	6	34
Försäljningstillväxt/år			
<i>Organisk tillväxt</i>	<i>-15%</i>	<i>10%</i>	<i>8%</i>
<i>Förvärvade/avvecklade enheter</i>	<i>-</i>	<i>-</i>	<i>-</i>
<i>Valutakurseffekter</i>	<i>4%</i>	<i>6%</i>	<i>5%</i>
<i>Rapporterad tillväxt</i>	<i>-11%</i>	<i>16%</i>	<i>13%</i>

Rapporterad nettoomsättning för första kvartalet minskade med 11 procent till 299 Mkr (336), inklusive 4 procents tillväxt till följd av positiva valutakurseffekter. Den organiska nettoomsättningen minskade med -15 procent (10) jämfört med motsvarande period föregående år, till följd av att flertalet Masterturneringar flyttades online eller ombokades till följd av coronaviruspandemin och att IEM Katowice inte hade Major status 2020.

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



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



ESL höll sin årliga Masterturnering i Katowice och DreamHack höll en Dota 2 major i Leipzig under kvartalet. Katowice påverkades negativt av en nedstängning från myndigheternas sida med kort varsel och av att den hade ett mindre format jämfört med 2019. Dessutom flyttades ESLs Dota 2 Major i Los Angeles och CS:GO Masterturnering i Denver till ett onlineformat och hölls under andra kvartalet 2020, medan kvalet till ESL Pro League säsong 11 hölls online under kvartalet. Detta bidrog

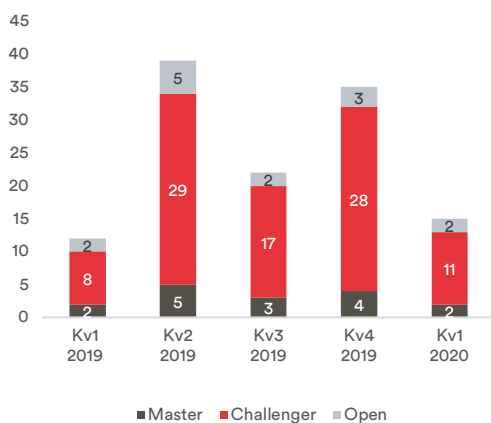
till den tvåsiffriga nedgången i nettoomsättningen jämfört med föregående år. Vid en jämförelse av ESLs operationella nyckeltal för samma turneringar föregående år framgår det tydligt att esportverksamheten har en positiv utveckling med nya tittarrekord under kvartalet. Som ett resultat av att fansen inte fysiskt kunde närvara vid ett flertal av ESLs events under första kvartalet har våra media relevanta nyckeltal återigen ökat kraftigt jämfört med samma event för ett år sedan. Det visar på att tävlingarna är relevanta och vid behov kan anpassas till ett helt digitalt format. Fokus framåt för vertikalen är tydligt: Att kommersialisera den växande esportpubliken och göra sporten kommersiellt konkurrenskraftig.

DreamHack kunde genomföra sina O&O properties och festivaler enligt plan under första kvartalet och växte den underliggande nettoförsäljningen med 11 procent. Det nyligen lanserade DreamHack Sport Games kunde på grund av coronaviruspandemin enbart genomföra mindre turneringar som Dutch eDivisie och European Golf Tour/eTour.

Den justerade EBITDA-förlusten uppgick till -127 Mkr (-50) under första kvartalet. Försämringen var en följd av effekterna av coronaviruspandemin, där befintliga planer ändrades med kort varsel och resulterade i att fysiska events, för vilka investeringar och åtaganden gjorts, flyttades online eller planerades om till ett senare datum. Den justerade EBITDA-marginalen föll till -43 procent (-15).

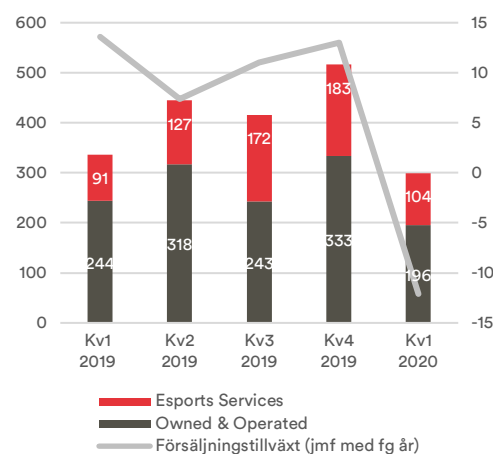
EBITDA-justeringar om -21 (14) Mkr utgjordes av jämförelsestörande poster om -3 Mkr, kostnader för långsiktiga incitamentsprogram om -10 Mkr samt transaktionskostnader för rörelseförvärv om -8 Mkr. EBITDA uppgick till -148 Mkr (-64).

Antal O&O-properties



Nettoomsättning per kategori och försäljningstillväxt (jmf med fg år)

(Mkr (vänster sida) % (höger sida))



Försäljningen för O&O-properties minskade med 20 procent under kvartalet till 196 Mkr, med samma antal Masterturneringar som under motsvarande period föregående år. Masterturneringar under kvartalet hölls i Katowice och Leipzig.

Nettoomsättningen för ESS ökade med 14 procent under kvartalet till 104 Mkr, vilket motsvarar 35 procent av den totala omsättningen för esport. Fokus inom ESS är att etablera mer strategiska relationer med utgivarna, och under kvartalet höll DreamHack och ESL ett antal betydelsefulla events för utgivarna Ubisofts, Supercells och Riot Games räkning.

Under kvartalet offentliggjordes ett flertal nya avtal med utgivare, bland annat Blizzard och deras två titlar Starcraft 2 och Warcraft 3, och Tencent Games och deras titel PUBG.

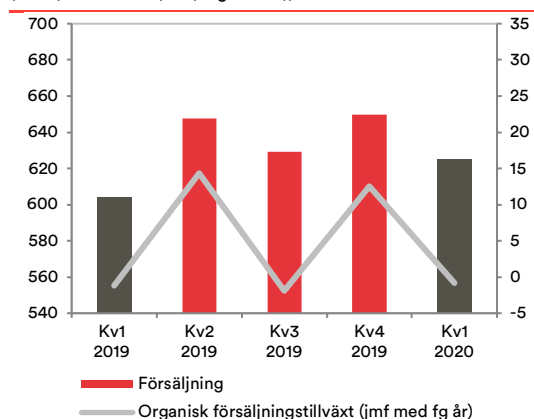
Gaming

(Mkr)	Kv1 2020	Kv1 2019	Helår 2019
Nettoomsättning	625	604	2 531
Justerad EBITDA	132	127	605
<i>Justerad EBITDA marginal</i>	<i>21%</i>	<i>21%</i>	<i>24%</i>
<i>Justeringar</i>	<i>-26</i>	<i>-6</i>	<i>-120</i>
EBITDA	106	121	485
Avskrivningar immateriella anläggningstillgångar	-45	-38	-176
Avskrivningar materiella anläggningstillgångar <i>varav avskrivningar på övervärden</i>	-10 -27	-9 -26	-40 -105
EBIT	51	74	269
<i>EBIT marginal</i>	<i>8%</i>	<i>12%</i>	<i>11%</i>
Investeringar	28	28	203
Försäljningstillväxt/år			
<i>Organisk tillväxt</i>	<i>-1%</i>	<i>-1%</i>	<i>6%</i>
<i>Förvärvade/avvecklade enheter</i>	<i>-</i>	<i>-</i>	<i>-</i>
<i>Valutakurseffekter</i>	<i>4%</i>	<i>6%</i>	<i>5%</i>
<i>Rapporterad tillväxt</i>	<i>3%</i>	<i>5%</i>	<i>10%</i>

Rapporterad nettoomsättning ökade med 3 procent till 625 Mkr (604), inklusive en positiv valutakurseffekt om 4 procentenheter till följd av ändrade valutakurser. Den organiska nettoomsättningen under kvartalet minskade med 1 procent (-1).

Justerad EBITDA uppgick till 132 Mkr (127) och EBITDA uppgick till 106 Mkr (121), vilket motsvarar en marginal på 21 procent (21) respektive 17 procent (20).

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



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



Tack vare gynnsamma omständigheter på marknaden ökade InnoGames sina investeringar i marknadsföringskampanjer mot slutet av kvartalet, vilket fick en positiv effekt på antalet användare och ledde till en accelererad ökning av DAU. Omsättningen var oförändrad eftersom tillväxten inom Forge of Empire och Classics motverkades av sjunkande intäkter i den återstående spelportföljen. Justerad EBITDA minskade jämfört med föregående år, till följd av de större investeringarna i

marknadsföring. Forge of Empires presterade bättre än föregående kvartal med stöd av förbättrade spelegenskaper och en förbättrad DAU. InnoGames portfölj av klassiska spel fortsätter att uppvisa goda resultat.

Kongregate fortsatte att leverera ett positivt resultat och även om nettoomsättningen inte ökade redovisade Kongregate förbättringar av justerat EBITDA jämfört med föregående år. Den här utvecklingen berodde främst på att Kongregate avslutade två av sina viktigaste tredjepartspublicerade titlar i slutet av föregående år vilket motverkades av dess egna spel Idle Frontier och BitHeroes som fortsatte att uppvisa positiva resultat. Dessutom har dess senaste förvärv Surviv.io fått en bra start. Kongregate, till skillnad från InnoGames, upplevde en mindre negativ inverkan från Coronaviruspandemin, vilket påverkade reklamförsäljningen i spelen och därmed omsättningen.

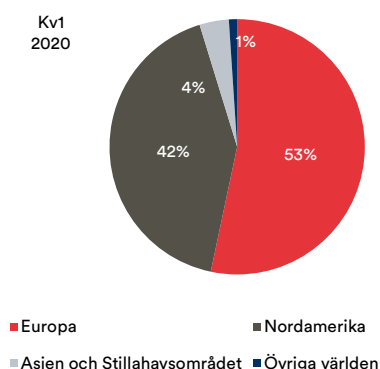
Utvecklingen av nya spel för InnoGames och Kongregate fortsätter att utvecklas väl. Kongregate planerar att lansera fem nya titlar under året. InnoGames har fyra nya spel som man planerar att testa på marknaden under 2020 – spel som i första hand har utvecklats för mobilen och som bygger på vår expertis inom spelutveckling.

EBITDA-justeringar om -26 Mkr under kvartalet utgjordes av transaktionskostnader för rörelseförvärv om -5 Mkr samt kostnader för långsiktiga incitamentsprogram om -21 Mkr.

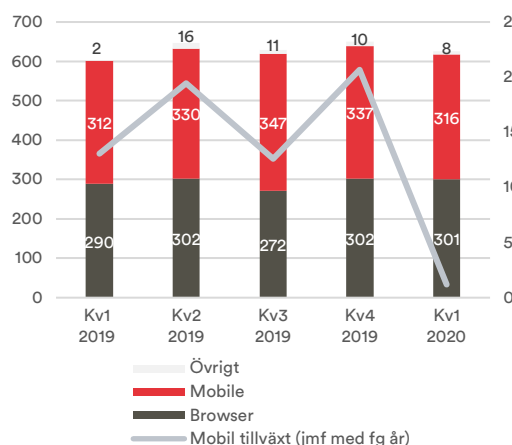
Kostnader för avskrivningar var högre under kvartalet jämfört med motsvarande period föregående år, främst som ett resultat av Kongregates förvärvsavskrivningar hänförliga till BitHeroes och Surviv.io.

Investeringar om 28 Mkr (28) var oförändrat jämfört med samma kvartal föregående år, och bestod främst av utvecklingskostnader för ännu ej publicerade spel inom InnoGames och Kongregate.

Nettoomsättning per marknad
(fördelning i %)



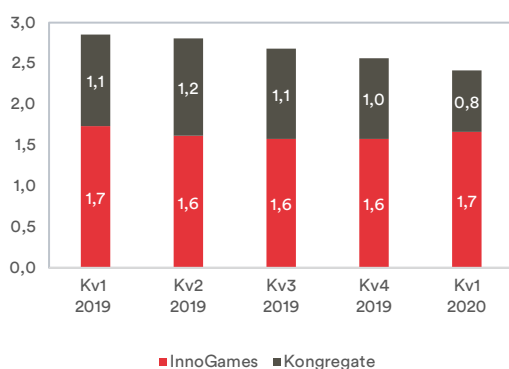
Nettoomsättning per plattform och försäljningstillväxt
(jmf med fg år)
(Mkr (vänster sida) % (höger sida))



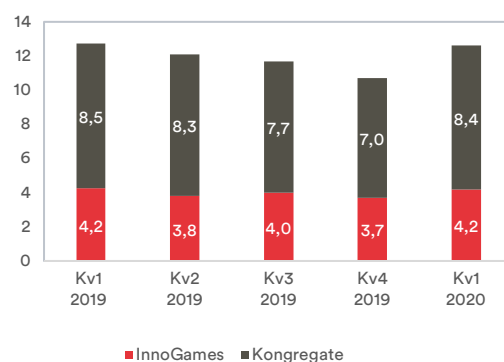
Mobilförsäljningen ökade med 1 procent till 316 Mkr, vilket motsvarar 49 procent av de totala intäkterna för gaming-verkivalen. Browserintäkterna ökade också med 4 procent vilket visar på styrkan i äldre spel och sannolikt påverkas positivt av de globala åtgärder som har vidtagits för att få coronaviruset under kontroll. 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 Nordamerika och Europa, som är nyckelmarknader för båda gamingverksamheterna.

Dagliga aktiva användare (Miljoner)

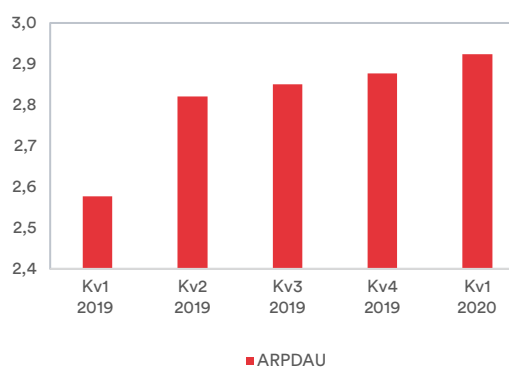


Månatliga aktiva användare (Miljoner)

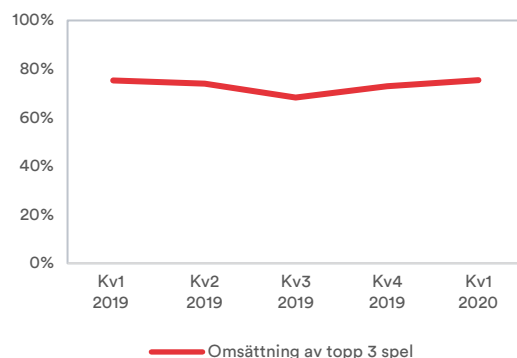


Antalet dagliga aktiva användare (DAU) minskade med 6 procent till 2,4 miljoner och månatliga aktiva användare (MAU) ökade med 18 procent jämfört med föregående kvartal. InnoGames hade en positiv och accelererande DAU tillväxt i kvartalet, medan Kongregate påverkades negativt av att två tredjepartsspel togs bort, vilket delvis kompenseras av lanseringen av egna titlar. Jämfört med motsvarande kvartal föregående år minskade DAU med 15 procent och MAU minskade med 1 procent. Detta berodde återigen främst på att Kongregate upphörde med publiceringen av ett antal tredjepartsspel.

Genomsnittlig omsättning per daglig aktiv användare ARPDau (SEK)



Fördelning av omsättning av topp 3-spel (%)



Genomsnittlig omsättning per daglig aktiv användare (ARPDau) ökade till 2,9 SEK, en uppgång med 14 procent från 2,6 SEK under första kvartalet 2019 och ökade med 2 procent jämfört med fjärde kvartalet 2019 på 2,9 procent, med stöd av positiva valutaeffekter. ARPDau i jämförbar valuta ökade med 9 procent jämfört med första kvartalet föregående år, främst drivet av en bättre intäktsgenerering i båda bolagen samt lägre DAU i Kongregate.

De tre ledande titlarna är oförändrat i kvartalet: Forge of Empires, Elvenar och Animation Throwdown. Omsättningen som genererades av dessa titlar var i linje med tidigare perioder på 75 procent jämfört både med föregående kvartal och samma kvartal föregående år.

Finansiell ställning

Kassaflöde från löpande verksamhet

Kassaflödet från den löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapital uppgick till -111 Mkr (-15). Avskrivningar uppgick till 72 Mkr (68), varav 31 Mkr (30) var hänförligt till avskrivning av övervärden från förvärv.

Koncernen redovisade en förändring i rörelsekapital om 72 Mkr (-87). Förbättringen av rörelsekapitalet är till stor del relaterad till esportens timing mellan inbetalning och leverans av tjänster enligt det förväntade eventsschemat. Rörelsekapitalet förbättrades ytterligare till följd av engångsbetalningar under Kv 1 2019 då MTG och NENT delades upp. Koncernens nettokassaflöde från den löpande verksamheten uppgick till -39 Mkr (-102).

Investeringsaktiviteter

Koncernens investeringar i materiella och immateriella anläggningstillgångar uppgick till 42 Mkr (37), främst bestående av aktiverade utvecklingskostnader för spel och plattformar som ännu inte har släppts. Nettoinvesteringar i VC-fonden uppgick till 5 Mkr (51) under kvartalet.

Det totala kassaflödet hänförligt till investeringsaktiviteter uppgick till -46 Mkr (-89).

Finansieringsaktiviteter

Kassaflöde från finansieringsaktiviteter uppgick till -10 Mkr (229), främst leasing.

Förändringar av likvida medel för den kvarvarande verksamheten uppgick till -95 Mkr (38).

Koncernen hade likvida medel uppgående till 1 806 Mkr (479) vid periodens slut.

Moderbolaget

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

(Mkr)	Kv1 2020	Kv1 2019	Helår 2019
Nettoomsättning	4	6	20
Räntenetto och övrigt finansnetto	62	41	2 302
Resultat före skatt och bokslutsdispositioner	33	-59	2 066

Räntenetto för kvartalet uppgick till -2 Mkr (42). Övriga poster i finansnettot består i huvudsak av valutakurseffekter 64 Mkr (1). Moderbolagets likvida medel uppgick till 1 016 Mkr (47) vid periodens slut.

Det totala antalet utestående aktier vid periodens utgång uppgick till 67 342 244 (67 342 244) 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 2019.

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 konkurrenter. Koncernens spelutvecklingsverksamheter beror på deras förmåga att fortsätta släppa framgångsrika titlar som lockar betalkunder. Dessa nämnda villkor är inte under koncernens fulla kontroll.

På grund av effekterna av covid-19 (Corona virussjukdom) kommer MTG:s esport-vertikal att påverkas negativt gällande intäkter och resultat under 2020. Dock fortsätter företagens gamingvertikal att prestera bra trots den pågående pandemin.

Risker och osäkerhetsfaktorer beskrivs mer detaljerat i årsredovisningen för 2019, som finns tillgänglig på www.mtg.com.

Stockholm, 28 april 2020

Jørgen Madsen Lindemann
VD & koncernchef

Denna rapport har inte granskats av koncernens revisor.

Koncernens resultaträkning i sammandrag

(Mkr)	Kv1 2020	Kv1 2019	Helår 2019
Kvarvarande verksamheter			
Nettoomsättning	924	940	4 242
Kostnad för sålda varor och tjänster	-501	-478	-2 293
Bruttoresultat	423	463	1 949
Försäljningskostnader	-283	-275	-1 068
Administrationskostnader	-275	-238	-1 146
Övriga rörelseintäkter	7	9	36
Övriga rörelsekostnader	-12	-12	-26
Resultat från andelar i intresseföretag & joint ventures	0	-2	0
Jämförelsestörande poster	-3	-54	-152
EBIT	-142	-110	-407
Räntenetto	-1	3	1
Övrigt finansnetto	31	-10	-28
Resultat före skatt	-112	-118	-435
Skatt	-20	-15	-23
Periodens resultat kvarvarande verksamheter	-132	-133	-458
Verksamheter under avveckling			
International Entertainment	-	28	1 433
Nordic Entertainment Group	-	13 587	13 646
Övriga verksamheter	0	-17	-227
Periodens resultat verksamheter under avveckling	0	13 597	14 852
Totalt resultat för perioden	-132	13 464	14 394
Periodens resultat kvarvarande verksamheter, hänförligt till:			
Moderbolagets aktieägare	-160	-164	-551
Innehav utan bestämmande inflytande	28	31	93
Resultat för perioden	-132	-133	-458
Totalt resultat för perioden, hänförligt till:			
Moderbolagets aktieägare	-160	13 433	14 293
Innehav utan bestämmande inflytande	28	31	101
Totalt resultat för perioden	-132	13 464	14 394
Kvarvarande verksamheter			
Resultat per aktie före utspädning (kr)	-2,38	-2,45	-8,19
Resultat per aktie efter utspädning (kr)	-2,38	-2,45	-8,19
Totalt			
Totalt resultat per aktie före utspädning (kr)	-2,37	200,24	212,44
Totalt resultat per aktie efter utspädning (kr)	-2,37	200,24	212,44
Antal aktier			
Utestående aktier vid periodens slut	67 342 244	67 342 244	67 342 244
Genomsnittligt antal aktier före utspädning	67 342 244	67 085 290	67 278 885
Genomsnittligt antal aktier efter utspädning	67 342 244	67 085 290	67 278 885

Rapport över koncernens totalresultat

(Mkr)	Kv1 2020	Kv1 2019	Helår 2019
Periodens resultat, kvarvarande verksamheter	-132	-133	-458
<i>Övrigt totalresultat</i>			
<i>Poster som omförts eller kan omföras till periodens resultat:</i>			
Årets omräkningsdifferenser	322	66	128
Totalresultat, kvarvarande verksamheter	190	-67	-330
Periodens resultat, verksamheter under avveckling	0	13 597	14 852
<i>Övrigt totalresultat</i>			
<i>Poster som omförts eller kan omföras till periodens resultat:</i>			
Årets omräkningsdifferenser	0	-133	-49
Totalresultat, verksamheter under avveckling	0	13 464	14 803
Summa totalresultat för perioden	191	13 397	14 473
Summa totalresultat hänförligt till:			
Moderbolagets aktieägare	78	13 348	14 349
Innehav utan bestämmande inflytande	112	49	124
Summa totalresultat för perioden	191	13 397	14 473

Koncernens balansräkning i sammandrag

(Mkr)	31 mar 2020	31 mar 2019	31 dec 2019
Anläggningstillgångar			
Goodwill	4 198	3 948	3 961
Övriga immateriella tillgångar	1 467	1 619	1 410
Summa immateriella tillgångar	5 665	5 567	5 371
Summa materiella tillgångar	138	119	126
Nyttjanderättstillgångar	139	199	139
Aktier och andelar i intresse- och övriga bolag	228	158	220
Övriga finansiella tillgångar	305	260	277
Summa finansiella tillgångar	533	418	497
Summa anläggningstillgångar	6 475	6 303	6 133
Kortfristiga fordringar			
Varulager	23	14	21
Övriga fordringar	1 278	1 085	985
Likvida medel	1 806	479	1 824
Tillgångar som innehas för försäljning ¹⁾	-	904	-
Summa kortfristiga fordringar	3 107	2 482	2 831
Summa tillgångar	9 583	8 785	8 963
Eget kapital			
Eget kapital	5 251	4 395	5 179
Innehav utan bestämmande inflytande	1 514	1 352	1 402
Summa eget kapital	6 765	5 747	6 581
Långfristiga skulder			
Leasingskulder	104	148	103
Summa långfristiga räntebärande skulder	104	148	103
Avsättningar	567	573	525
Skulder värderade till verkligt värde	384	403	377
Övriga ej räntebärande skulder	-	0	0
Summa långfristiga ej räntebärande skulder	950	977	903
Summa långfristiga skulder	1 054	1 125	1 006
Kortfristiga skulder			
Skulder värderade till verkligt värde	-	33	-
Lån	-	130	0
Leasingskulder	37	51	37
Övriga ej räntebärande skulder	1 726	1 361	1 339
Skulder hänförliga till tillgångar som innehas för försäljning ¹⁾	-	338	-
Summa kortfristiga skulder	1 764	1 913	1 376
Summa skulder	2 818	3 038	2 382
Summa eget kapital och skulder	9 583	8 785	8 963

¹⁾ Avser Nova Group under 2019.

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

Rapport över koncernens kassaflöden i sammandrag

(Mkr)	Kv1 2020	Kv1 2019	Helår 2019
Kassaflöde från den löpande verksamheten	-111	-15	-71
Förändringar i rörelsekapitalet	72	-87	-117
Kassaflöde till/från rörelsen	-39	-102	-188
Erhållet vid försäljning av aktier	-	-	1 876
Förvärv av dotterbolag och intressebolag samt övriga investeringar	-5	-51	-96
Investeringar i andra anläggningstillgångar	-42	-37	-238
Övrigt kassaflöde från/ använt i investeringsaktiviteter	0	0	4
Kassaflöde från/ använt i investeringsaktiviteter	-46	-89	1 546
Nettoförändring lån	0	-3 610	-3 679
Återbetalning av lån samt poster omstrukturering av kapital NENT	-	3 854	3 854
Övrigt kassaflöde från/ använt i finansiella aktiviteter	-9	-15	-135
Kassaflöde från/ använt i finansieringsaktiviteter	-10	229	40
Förändring i likvida medel, kvarvarande verksamheter	-95	38	1 398
Kassaflöde från verksamheter under avveckling	-	-389	-653
Total förändring i likvida medel	-95	-351	746
Likvida medel vid periodens början	1 824	862	862
Omräkningsdifferens likvida medel	77	-9	4
Förändring i likvida medel relaterat till tillgångar som innehas för försäljning	-	-24	213
Likvida medel vid periodens slut	1 806	479	1 824

Rapport över koncernens förändring i eget kapital i sammandrag

(Mkr)	31 mar 2020	31 mar 2019	31 dec 2018
Ingående balans	6 581	6 997	6 997
Periodens resultat	-132	13 465	14 394
Övrigt totalresultat för perioden	322	161	80
Summa totalresultat för perioden	191	13 626	14 474
Effekter av aktieprogram	-1	5	17
Förändring av innehav utan bestämmande inflytande	-5	-16	-42
Utdelning av Nordic Entertainment Group	-	-14 866	-14 866
Utgående balans	6 766	5 747	6 581

Moderbolagets resultaträkning i sammandrag

(Mkr)	Kv1 2020	Kv1 2019	Helår 2019
Nettoomsättning	4	6	20
Bruttoresultat	4	6	20
Administrationskostnader	-33	-105	-256
Rörelseresultat	-29	-99	-236
Räntenetto och övrigt finansnetto	62	41	2 302
Resultat före skatt och bokslutsdispositioner	33	-59	2 066
Bokslutsdispositioner	-4	-	223
Skatt	0	0	0
Periodens resultat	29	-59	2 289

Moderbolagets rapport över totalresultat i sammandrag

(Mkr)	Kv1 2020	Kv1 2019	Helår 2019
Periodens resultat	29	-59	2 289
Övrigt totalresultat för perioden	-	-	-
Summa totalresultat för perioden	29	-59	2 289

Moderbolagets balansräkning i sammandrag

(Mkr)	31 mar 2020	31 mar 2019	31 dec 2019
Anläggningstillgångar			
Aktiverade utgifter	1	0	0
Maskiner och inventarier	2	3	3
Aktier och andelar	5 849	6 025	5 849
Övriga finansiella tillgångar	0	12 067	0
Summa anläggningstillgångar	5 852	18 095	5 852
Omsättningstillgångar			
Kortfristiga fordringar	21	65	101
Kassa, bank och kortfristiga placeringar	1 016	47	1 123
Summa omsättningstillgångar	1 037	113	1 224
Summa tillgångar	6 889	18 208	7 076
Eget kapital			
Bundet eget kapital	338	338	338
Fritt eget kapital	5 259	2 944	5 230
Summa eget kapital	5 598	3 282	5 568
Obeskattade reserver	115	239	109
Långfristiga skulder			
Ej räntebärande skulder	0	-2	0
Summa långfristiga skulder	0	-2	0
Kortfristiga skulder			
Räntebärande skulder	1 094	14 550	1 308
Ej räntebärande skulder	82	137	91
Summa kortfristiga skulder	1 176	14 688	1 399
Summa eget kapital och skulder	6 889	18 208	7 076

Nettoomsättning och EBIT per segment

(Mkr)	Esport		Gaming		Centrala verksamheter och elimineringsar		Totala verksamheter	
	Kv1 2020	Kv1 2019	Kv1 2020	Kv1 2019	Kv1 2020	Kv1 2019	Kv1 2020	Kv1 2019
Nettoomsättning	299	336	625	604	0	1	924	940
EBIT	-165	-83	51	74	-28	-101	-142	-110

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/avyttrade verksamheter samt valutakurseffekter

Justerad EBITDA

(Mkr)	Kv1 2020	Kv1 2019	Helår 2019
EBIT	-142	-110	-407
Avskrivningar immateriella anläggningstillgångar	50	44	202
Avskrivningar materiella anläggningstillgångar	22	24	96
EBITDA	-69	-42	-109
Jämförelsestörande poster	3	54	152
Nedskrivning av egenutvecklade kapitaliserade kostnader	-	-	93
Långsiktigt incitamentsprogram	32	25	76
Förvärvskostnader	13	-	28
Justerad EBITDA	-21	37	239

Jämförelsestörande poster består av kostnader för översyn av strategin samt nettoförlust från optioner och villkorade tilläggsköpeskillingar.

Försäljningstillväxt/år

(Mkr)	Kv1 2020	Kv1 2019
Esport		
<i>Organisk tillväxt</i>	-15%	10%
<i>Förvärvade/avvecklade enheter</i>	-	-
<i>Valutakurseffekter</i>	4%	6%
<i>Rapporterad tillväxt</i>	-11%	16%
Gaming		
<i>Organisk tillväxt</i>	-1%	-1%
<i>Förvärvade/avvecklade enheter</i>	-	-
<i>Valutakurseffekter</i>	4%	6%
<i>Rapporterad tillväxt</i>	3%	5%
Totala verksamheter		
<i>Organisk tillväxt</i>	-6%	3%
<i>Förvärvade/avvecklade enheter</i>	-	-1%
<i>Valutakurseffekter</i>	4%	6%
<i>Rapporterad tillväxt</i>	-2%	7%

Resultat från avvecklade verksamheter

(Mkr)	Kv1 2020	Kv1 2019	Helår 2019
International entertainment	-	28	27
Nordic Entertainment Group	-	13 587	167
Zoomin	-	-17	-68
Övriga verksamheter	0	-	-72
Realisationsresultat	-	-	14 798
Resultat avvecklade verksamheter	0	13 597	14 852

Definitioner

ARPAU

Genomsnittlig intäkt per daglig aktiv användare

AMA

Genomsnittligt antal tittare per minut (Average Minute Audience - AMA) som beräknas under en specifik tidsperiod eller ett programs varaktighet

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, förvävsrelaterade 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 betalad 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 2020 kommer att hållas måndagen den 18 maj 2020 klockan 13.00, i Wallenbergsalen, IVA Konferenscenter, Grev Turegatan 16 i Stockholm.

Med anledning av utbrottet av coronaviruset och COVID-19 och för MTGs aktieägares säkerhet, uppmanar MTG alla aktieägare att inte delta personligen vid årsstämman 2020. Aktieägare ombes istället att delta via ombud eller att rösta på distans genom poströstning.

All stämmorelaterad information, vilket inkluderar kallelse och relaterade dokument, samt information om anmälan, fullmaktstjänster och poströstning återfinns på www.mtg.com.

Finansiell kalender

Årsstämma 2020	18 maj, 2020
Kvartalsrapport Kv2 2020	23 juli, 2020
Kapitalmarknadsdag	9 oktober, 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 / [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: 675 72 09

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 28 april, 2020 kl. 14:00 CEST.