

## Rekordkvartal för gaming-vertikalen

- Gaming-vertikalen levererade sitt bästa kvartal någonsin både sett till omsättning och vinst, och fortsatte att göra betydande investeringar i marknadsföring för att driva framtida tillväxt. Den positiva utvecklingen var ett resultat av ett ökande antal dagliga aktiva användare (DAU) och genomsnittlig nettoomsättning per daglig aktiv användare (ARPDau), påverkat av den pågående pandemin.
- Trots att esport-vertikalen påverkades av den pågående coronaviruspandemin redovisade vertikalen ett relativt starkt resultat jämfört med den finansiella guidningen som tillhandahölls för första halvåret 2020. Det berodde på högre intäkter från Esport Services (ESS), god kostnadskontroll och en mer gynnsam intäktsmix med en större mediekomponent under kvartalet.

## Höjdpunkter andra kvartalet 2020

- Nettoomsättningen låg på samma nivå som föregående år med 1 096 Mkr (1 095)
- Justerad EBITDA uppgick till 167 Mkr (88) inklusive justeringar för långsiktiga incitamentsprogram på 60 Mkr (23) och transaktionskostnader för rörelseförvärv på 3 Mkr (4)
- EBITDA uppgick till 104 Mkr (61)
- Rörelseresultatet (EBIT) uppgick till 31 Mkr (-10)
- Periodens resultat från kvarvarande verksamheter uppgick till -19 Mkr (-38)
- Resultat per aktie före utspädning -1,00 kronor (-1,19)
- Nettokassaflöde från den löpande verksamheten uppgick till 121 Mkr (-69)

## Finansiellt sammandrag

(Mkr)	Kv2 2020	Kv2 2019	Första halvåret 2020	Första halvåret 2019	Helår 2019
<b>Kvarvarande verksamheter</b>					
Nettoomsättning	1 096	1 095	2 020	2 035	4 242
varav esport	353	444	652	780	1 712
varav gaming	743	648	1 368	1 252	2 531
varav centrala verksamheter och elimineringar	0	3	0	3	0
Kostnader före avskrivningar	-992	-1 034	-1 985	-2 016	-4 352
Justerad EBITDA <sup>1)</sup>	167	88	146	125	239
Justerad EBITDA marginal	15%	8%	7%	6%	6%
Justeringar	-63	-27	-111	-106	-349
EBITDA	104	61	35	19	-109
Avskrivningar immateriella anläggningstillgångar	-49	-45	-100	-89	-202
Avskrivningar materiella anläggningstillgångar	-23	-25	-45	-49	-96
varav avskrivningar på övervärden	-30	-30	-61	-60	-120
EBIT	31	-10	-110	-120	-407
EBIT marginal	3%	-1%	-5%	-6%	-10%
Periodens resultat	-19	-38	-151	-171	-458
Resultat per aktie före utspädning (kr)	-1,00	-1,19	-3,37	-3,64	-8,19
<b>Avvecklade verksamheter <sup>2)</sup></b>					
Periodens resultat	-1	1 458	0	15 055	14 852
<b>Totalt verksamheter</b>					
Periodens resultat	-19	1 420	-151	14 884	14 394
Resultat per aktie före utspädning (kr)	-1,01	20,42	-3,38	219,89	212,44
Nettokassaflöde från den löpande verksamheten	121	-69	82	-171	-188
Investeringar	44	67	86	105	239
<b>Försäljningstillväxt/år</b>					
Organisk tillväxt	0%	10%	-3%	6%	7%
Förvärvade/avvecklade enheter	-	-1%	-	-1%	-1%
Valutakurseffekter	0%	4%	2%	5%	4%
Rapporterad tillväxt	0%	13%	-1%	10%	10%

1) Se sidan 25 för detaljer av Justerad EBITDA. Förklaring av alternativa resultatmått i denna rapport återfinns på sidan 26

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



## Koncernchefen har ordet

### **Fortsatt leverans enligt satt strategi – trots utmanande omständigheter**

Coronavirus-pandemin fortsätter att kraftigt påverka hela världen, och vår industri som del av den. Som förväntat är inverkan också tydlig på MTGs andra kvartal – men trots situationens allvar och alla de utmaningar den medför så kan en kris också innebära utveckling och framsteg. MTG har tagit tillvara på möjligheterna att genomföra relevanta anpassningar till hur verksamheterna inom både esport och gaming bedrivs, investerat för att driva affären framåt och vidtagit breda och långsiktiga åtgärder. Vi kan se tydliga och positiva resultat från våra ansträngningar vilket gör oss starkare och våra produkter än mer relevanta när vi ofrånkomligen med tiden rör oss mot en mer normal omvärld.

### **Esport – nya strategiska partnerskap och god kostnadskontroll**

Vår esportvertikal fortsätter att leverera på vår strategiska målsättning, att professionalisera den kommersiella delen av esport, genom att introducera fler strategiska partners till våra turneringar, trots de svåra omständigheterna. Fokus har varit att ställa om våra evenemang till att genomföras endast online, för att säkerställa fortsatt attraktivitet gentemot alla relevanta aktörer. Vertikalen levererade bättre resultat än förväntat sett till den finansiella guidningen för första halvåret 2020. Utvecklingen är driven främst av ingåendet i nya avtal med mediepartners så som Twitch, högre intäkter från affärsområdet Esport Services (ESS) och starkare resultat än förväntat från våra B2C-tjänster. Minst lika viktigt för utvecklingen i kvartalet var god kostnadskontroll och en fördelaktig omsättningsmix med en högre andel intäkter från medieinvesteringar.

Vi kommer fortsätta att utveckla och investera i vårt B2C-erbjudande och förmågan att genomföra digitala evenemang för att göra oss än mer relevanta för esportfansen, också nu när vi inte genomför omfattande livesända och fysiska evenemang med publik. Vi erbjuder redan idag reklamfinansierade och abonnemangsbaserade B2C-produkter och är en av de ledande aktörerna globalt på området - med det sagt, så finns det möjligheter till ytterligare utväxling av våra två starka esportvarumärken ESL och DreamHack genom mer koordinerade evenemang och ny storytelling.

Under det andra kvartalet säkrade vi flera nya och viktiga kommersiella avtal. Dessa avtal inkluderar Mastercard och Barclays Bank för UK National League of Legends (LoL) mästerskapsturnering till vilken BBC Sport knutits som mediepartner. Telia Company anslöt som sponsor för nordiska LoL-mästerskapsturneringen NLC och DreamHack offentliggjorde ett globalt samarbetsavtal med Epic Games kring deras spel Fortnite. Den senare turneringen genomförs som en öppen turnering riktad till alla spelare i Nordamerika och Europa och lockar med en månatlig prissumma om 250 000 USD och en aggregerad prissumma om mer än 1,75 miljoner USD.

### **Rekordresultat från gaming-vertikalen**

InnoGames levererade ett starkt resultat i det andra kvartalet, och fortsatte att göra betydande investeringar i marknadsföring för att driva framtida tillväxt. Den positiva utvecklingen grundar sig delvis i effekter från den pågående coronaviruspandemin som lett fram till att fler spelar spel. Detta resulterade i att dagliga aktiva användare (DAU) och genomsnittliga intäkten per daglig aktiv användare (ARPPDAU) ökade med 10 respektive 17 procent jämfört med samma period 2019. I juni kunde vi konstatera en viss normalisering i takt med att samhällen globalt började öppnas upp efter vårens nedstängningar. Vi förväntar oss dock att DAU kommer att ligga på fortsatt högre nivåer även framöver.

Fokus för nya titlar utvecklade främst för mobila plattformar. Tester och fokusgrupper genomförda så här långt visar lovande resultat, där testspelare uppskattat spelen mer än förväntat.

Kongregates resultat för kvartalet påverkades av att två tredjepartstitlar inte längre är del av bolagets portfölj, vilket är ett resultat av att man nu fokuserar på egenutvecklade spel och långsiktigt lönsamma partnerskap. Bolaget introducerade tre nya titlar till marknaden och en ytterligare titel – Teenage Mutant Ninja Turtles – kommer att lanseras under andra halvåret av 2020.

### Tydligt fokus framåt

När vi nu rör oss in i den andra halvåret är fortsatt vår främsta prioritet säkerheten och välbefinnandet för våra medarbetare, för esportlagen, våra fans och partners. Den pågående coronaviruspandemin kommer att fortsätta påverka våra vertikaler, men på olika sätt. De allra flesta esportevenemang kommer även fortsättningsvis genomföras online utan fysisk publik under andra halvåret 2020 - vi förväntar oss att kunna arrangera evenemang med publik igen först 2021. Gaming - å andra sidan - förväntar vi oss kommer leverera på en högre nivå än normalt, tack vare det starka tillflödet av nya användare under det andra kvartalet. Med det sagt, så förväntar vi oss ett mer normalt tillväxtnöster under resterande delen av året.

Det är fortsatt styrelsens 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. Ofrånkomligen så har Coronaviruspandemin inneburit viss störning för översynen 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.

Vårt fokus är fortsatt att säkerställa kontinuitet i vår affär, operativ effektivitet samt att ta tillvara på nya affärsmöjligheter. Vi har tagit de nödvändiga och kritiska besluten på kort sikt för båda vertikaler, samtidigt som vi parallellt genomfört förändringar för att driva framtida tillväxt. Min övertygelse är att vi genom våra ansträngningar har lagt en stabil grund för att skapa ytterligare aktieägarvärde när mer normala omständigheter återigen råder.

**Jørgen Madsen Lindemann**

Koncernchef och VD

## Guidning för andra halvåret 2020

Försäljningen i esportvertikalen förväntas få en sammanlagd nedgång på mellan 30-40 procent i andra halvåret 2020, jämfört med samma period 2019. Detta är ett resultat av den pågående coronaviruspandemin och dess påverkan på att genomföra fysiska evenemang med publik, spelare och partners. Nedgången är framförallt drivet av att Own & Operated (O&O) och Esport Services (ESS) antingen har blivit flyttade till att ske endast online i andra halvåret 2020, uppskjutna till 2021, eller i enstaka fall inställda. MTG förväntar sig en återgång till mer normal operativ aktivitet när landsgränser är fullt öppna och det är tillåtet och möjligt att genomföra fysiska evenemang under säkra förhållanden. Den negativa försäljningsutvecklingen är förskjuten mot Kv3 2020, då få evenemang kommer att hållas. Detta är ett resultat av ett aktivt beslut att flytta majoriteten av ESL och DreamHacks properties till Kv4 2020 och Kv1 2021, för att minimera pandemins påverkan.

ESL och DreamHack kommer att fortsätta att vidta åtgärder för att sänka både rörliga och fasta kostnader. Besparingarna bedöms bli åtminstone 325 miljoner SEK för andra halvåret 2020 jämfört med andra halvåret 2019, och vidtas för att säkra verksamhetens operativa effektivitet och framtida potential när den nuvarande krisen är över. Som ett resultat förväntas **koncernens** justerade EBITDA att uppgå till mellan 250-300 miljoner kronor, tack vare en stark utveckling för gamingvertikalen.

## Väsentliga händelser under och efter kvartalet

### **28 april - MTGs esportbolag ESL och DreamHack ingick ett streaming-avtal med Twitch**

MTGs portföljbolag ESL och DreamHack presenterade ett treårigt samarbetsavtal med Twitch, den ledande plattformen för strömmad multiplayerunderhållning inom gaming och esport.

### **4 maj – Dreamhack offentliggjorde en uppdatering av 2020 års evenemangskalender för festivaler och Master properties**

MTGs portföljbolag DreamHack offentliggjorde ytterligare förändringar i bolagets evenemangskalender för 2020 års festivaler och Master properties, justerad för påverkan från den pågående coronaviruspandemin.

### **5 maj – ESL offentliggjorde en uppdatering av 2020 års evenemangskalender för Master properties**

MTGs portföljbolag ESL presenterade ytterligare förändringar i bolagets evenemangskalender för 2020 års Master properties, justerad för påverkan från den pågående coronaviruspandemin.

### **18 maj – MTG höll sin årsstämma 2020**

MTG höll sin årsstämma. Årsstämman fattade beslut i enlighet med samtliga förslag från styrelsen och valberedningen.

### **18 maj – Marjorie Lao, Chris Carvalho och Dawn Hudson valdes in i styrelsen för MTG**

MTG offentliggjorde att Marjorie Lao, Chris Carvalho och Dawn Hudson valdes in i MTGs styrelse vid årsstämman i maj 2020.

### **22 juni - DreamHack offentliggjorde ett avtal med Epic Games om en ny turneringsserie för Fortnite**

MTGs esportportföljbolag DreamHack lanserade en ny turneringsserie för Fortnite efter ingående i ett nytt avtal med Epic Games. Turneringen – med en månatlig prispool om 250 000 USD och en aggregerad prispool om 1,75 miljoner USD – kommer att sändas live på Twitch.

### **4 juli – DreamHack offentliggjorde avtal för DreamHack om att vara produktionspartner för Rocket League Championship Series X**

Rocket League Championship Series (RLCS) är den främsta esport-ligan i Rocket League, presenterat av Psyonix, utvecklare av spelet. RLCS Season X introducerar ett helt nytt format för ligan som inleds i juli i år och avslutas under första halvåret 2021. Som en del av samarbetet kommer DreamHack att producera hela serien.

En fullständig översikt över MTGs meddelanden och rapporter finns på [www.mtg.com](http://www.mtg.com)

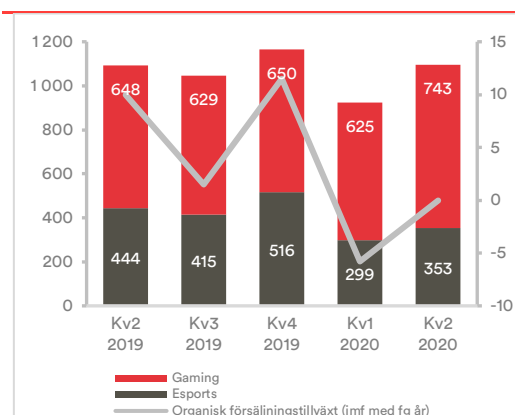
## Koncernens finansiella sammanfattning

### Nettoomsättning – kvarvarande verksamheter

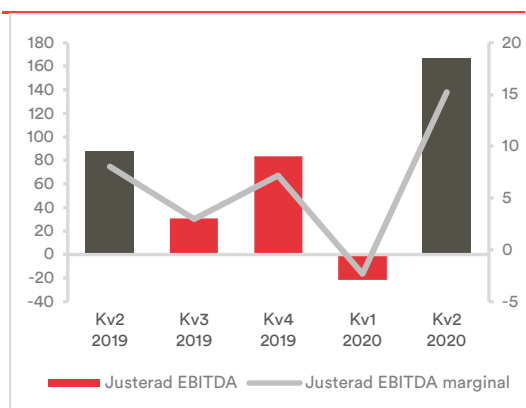
Rapporterad nettoomsättning under andra kvartalet låg på samma nivå som föregående år på 1 096 Mkr (1 095).

Gaming-vertikalens nettoomsättning ökade med 15 procent jämfört med föregående år till följd av en stark underliggande intäktsgenerering i spelen och ett högt användande i och med att flera kärnmarknader drabbades av olika grader av nedstängning till följd av coronaviruset. Detta motverkades av att nettoomsättningen för esports som på redovisad och organisk basis minskade med 21 procent under andra kvartalet 2020, till följd av att Master- och Challengerturneringar flyttades till att gå online eller ställdes in till följd av coronaviruspandemin.

**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 minskade med 4 procent till 992 Mkr (1 034). Detta inkluderar långsiktiga incitamentsprogram på 60 Mkr (23) och transaktionskostnader för rörelseförvärv på 3 Mkr (4).

Koncernens justerade EBITDA för kvartalet uppgick till 167 Mkr (88).

Koncernens centrala verksamhetens påverkan på kvartalet uppgick till -28 Mkr (-43).

Den justerade EBITDA-marginalen under kvartalet uppgick till 15 procent (8). Marginalökningen berodde på de besparingar som har gjorts inom esports-vertikalen genom att ha onlineformat i stället för offline och att vertikalen även gynnades av en mer positiv intäktsmix. Inom gaming-vertikalen var marginalen säsongsmässigt hög och oförändrad jämfört med föregående års marginal, som var den högsta någonsin. Detta var ett resultat av att de flesta spelen kunde dra nytta av möjligheterna att utöka användarbasen tillsammans med högre marknadsinvesteringar.

Justerad EBITDA återspeglar verksamhetens underliggande resultat och långsiktiga incitamentsprogram på 60 Mkr (23). Transaktionskostnader för rörelseförvärv på 3 Mkr (4) har exkluderats.

EBITDA uppgick till 104 Mkr (61).

**Rörelseresultat (EBIT) – kvarvarande verksamheter**

Avskrivningar uppgick till -73 Mkr (-70) under andra kvartalet och inkluderade avskrivning på övervärden (PPA) om -30 Mkr (-30). Exklusive PPA ökade avskrivningar med 3 Mkr till -43 Mkr (-40), främst som en återspeglning av större avskrivningar inom gaming-segmentet.

Koncernens rörelseresultat (EBIT) under kvartalet uppgick till 31 Mkr (-10). EBIT-marginalen uppgick till 3 procent (-1) under kvartalet.

**Finansnetto och periodens nettoresultat från kvarvarande verksamheter**

Finansnetto uppgick till -29 Mkr (-7), främst till följd av ändrade valutakurser. Koncernens skatt uppgick till -21 Mkr (-22). Periodens nettoresultat från kvarvarande verksamheter uppgick därmed till -19 Mkr (-38).

**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 andra kvartalet 2020.

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.

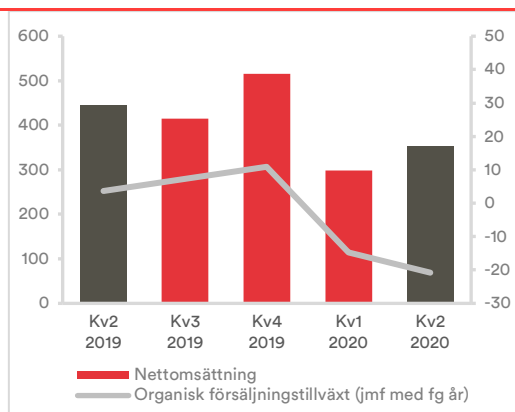
## Segmentsöversikt

### Esport

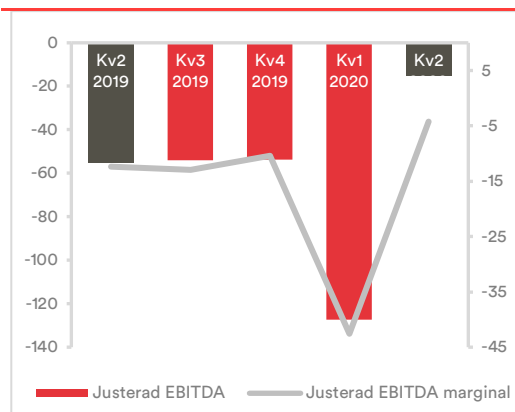
(Mkr)	Kv2 2020	Kv2 2019	Första halvåret 2020	Första halvåret 2019	Helår 2019
Nettoomsättning	353	444	652	780	1 712
Justerad EBITDA	-15	-55	-142	-105	-213
<i>Justerad EBITDA marginal</i>	<i>-4%</i>	<i>-12%</i>	<i>-22%</i>	<i>-13%</i>	<i>-12%</i>
<i>Justeringar</i>	<i>-11</i>	<i>-16</i>	<i>-32</i>	<i>-30</i>	<i>-138</i>
EBITDA	-26	-71	-175	-135	-351
Avskrivningar immateriella anläggningstillgångar	-6	-6	-11	-13	-26
Avskrivningar materiella anläggningstillgångar	-12	-13	-23	-27	-53
<i>varav avskrivningar på övervärden</i>	<i>-4</i>	<i>-4</i>	<i>-7</i>	<i>-7</i>	<i>-15</i>
EBIT	-44	-90	-209	-174	-430
<i>EBIT marginal</i>	<i>-12%</i>	<i>-20%</i>	<i>-32%</i>	<i>-22%</i>	<i>-25%</i>
Investeringar	10	8	23	14	34
<b>Försäljningstillväxt/år</b>					
<i>Organisk tillväxt</i>	<i>-21%</i>	<i>4%</i>	<i>-18%</i>	<i>6%</i>	<i>8%</i>
<i>Förvärvade/avvecklade enheter</i>	<i>-</i>	<i>-</i>	<i>-</i>	<i>-</i>	<i>-</i>
<i>Valutakurseffekter</i>	<i>0%</i>	<i>4%</i>	<i>2%</i>	<i>5%</i>	<i>5%</i>
<i>Rapporterad tillväxt</i>	<i>-21%</i>	<i>8%</i>	<i>-16%</i>	<i>11%</i>	<i>13%</i>

Under andra kvartalet minskade nettoomsättningen för esport med 21 procent till 353 Mkr (444), till följd av att Master- och Challengerturneringar samt festivaler flyttades till att hållas online, sköts upp eller ställdes in till följd av coronaviruspandemin.

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



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



Trots påverkan från pandemin kunde ESL leverera enligt sitt schema för Mastersturneringar genom att flytta live-events till att hållas online under andra kvartalet 2020. Dessutom genomfördes ett

flertal Masterturneringar som hade skjutits upp från första kvartalet 2020, såsom ESL Dota 2 Major i Los Angeles och CS:GO Masterturnering i Denver, under andra kvartalet.

Verksamheterna ESL B2C (ESEA, ESL Play och liknande tjänster) upplevde en stark tillväxt jämfört med föregående kvartal för månatliga aktiva användare och uppnådde sina högsta aktivitetsnivå någonsin till stor del som en följd av de globala nedstängningarna. Det långsiktiga målet är att lyfta B2C-verksamheten för att den ska ge ett betydligt mer meningsfullt bidrag och förbättra diversifieringen av ESL:s och DreamHacks intäktsströmmar.

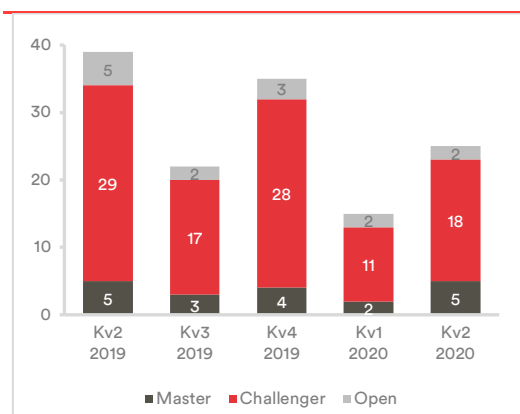
Vid en jämförelse av ESLs KPIer för samma turneringar föregående år är det tydligt att esport-verksamheten hade en positiv påverkan från den pågående coronaviruspandemin med ännu ett rekordhøgt tittarantal under kvartalet. Detta är ett bevis på att tävlingarna är relevanta och vid behov kan anpassas till ett helt digitalt format. Vertikalens fokus framåt är tydligt: Att kommersialisera den växande esportpubliken och göra sporten kommersiellt konkurrenskraftig.

DreamHack kunde genomföra sin Masterturnering, DreamHack Summer, online men utan något festivalinslag. Däremot sköts flera andra av DreamHackturneringar och festivaler upp vilket fick en betydande påverkan på intäkterna under kvartalet. DreamHack Sport Games kunde enbart genomföra ett begränsat antal av sina turneringar i fotboll och golf, vilket ledde till en negativ påverkan på verksamheten.

Justerad EBITDA uppgick till -15 Mkr (-55) under andra kvartalet. Förbättringen berodde på en mer gynnsam intäktsmix då andelen mediaintäkter ökade. Dessutom medförde online-turneringar att rörliga kostnader sjönk och en översyn av de fasta kostnaderna gav ytterligare stöd. Under kvartalet omfattade justerad EBITDA en positiv effekt från statliga stöd om 10 Mkr. Den justerade EBITDA-marginalen ökade till -4 procent (-12).

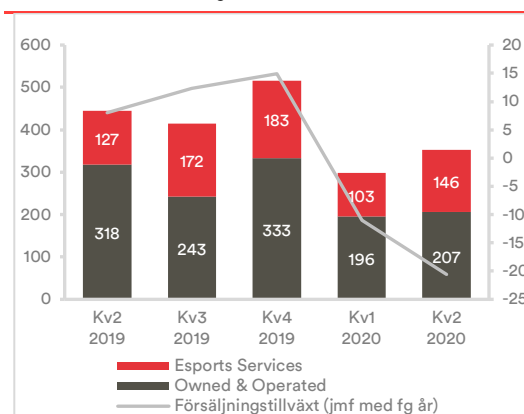
EBITDA-justeringar om -11 (-16) Mkr utgjordes av kostnader för långsiktiga incitamentsprogram om -9 Mkr samt transaktionskostnader för rörelseförvärv -2 Mkr. EBITDA uppgick till -26 Mkr (-71).

#### Antal O&O properties



#### Nettoomsättning per kategori och försäljningstillväxt (jmf med fg år)

(Mkr (vänster sida); & (höger sida))



Försäljningen för O&O-turneringar minskade med 35 procent under kvartalet till 207 Mkr, med samma antal Masterturneringar som föregående år. Omfattningen av och formatet på Masterturneringar förändrades drastiskt som en följd av coronaviruset då huvuddelen av spelen spelades online. Trots att mediaintäkterna blev betydligt större och tittarantalet redovisade ytterligare ett rekord var i synnerhet sponsringen betydligt lägre.



Nettoomsättningen för Esport Services (ESS) ökade med 15 procent under kvartalet till 146 Mkr, vilket motsvarar 41 procent av den totala omsättningen för esport. Fokus inom ESS är att etablera mer strategiska relationer med utgivarna, och under kvartalet höll ESL och DreamHack bland annat några betydelsefulla events för utgivarna Epic Games och Tencents räkning. Därtill var ESL underleverantör till esport-välgörenhetseventet "Gamers without Borders".

Under kvartalet offentliggjordes ett nytt avtal för en O&O-turnering tillsammans med Epic Games och deras titel Fortnite. Dessutom tecknades ett nytt ESS-avtal med Psyonix och deras titel Rocket League.

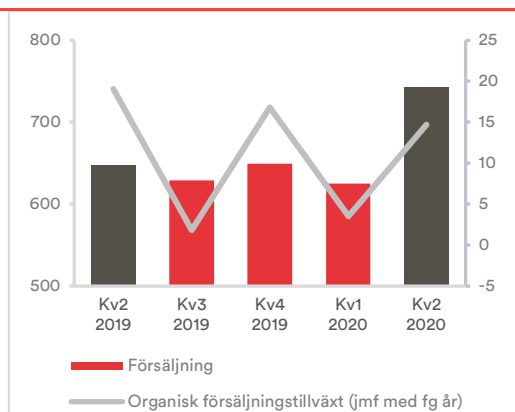
## Gaming

(Mkr)	Kv2 2020	Kv2 2019	Första halvåret 2020	Första halvåret 2019	Helår 2019
Nettoomsättning	743	648	1 368	1 252	2 531
Justerad EBITDA	211	186	343	313	605
<i>Justerad EBITDA marginal</i>	28%	29%	25%	25%	24%
<i>Justeringar</i>	-52	-9	-78	-15	-120
EBITDA	160	177	265	299	485
Avskrivningar immateriella anläggningstillgångar	-43	-39	-88	-77	-176
Avskrivningar materiella anläggningstillgångar	-11	-11	-20	-20	-40
<i>varav avskrivningar på övervärden</i>	-26	-26	-53	-52	-105
EBIT	105	127	156	201	269
<i>EBIT marginal</i>	14%	20%	11%	16%	11%
Investeringar	34	58	62	86	203
<b>Försäljningstillväxt/år</b>					
<i>Organisk tillväxt</i>	15%	14%	7%	6%	6%
<i>Förvärvade/avvecklade enheter</i>	-	-	-	-	-
<i>Valutakurseffekter</i>	0%	5%	2%	5%	5%
<i>Rapporterad tillväxt</i>	15%	19%	9%	11%	10%

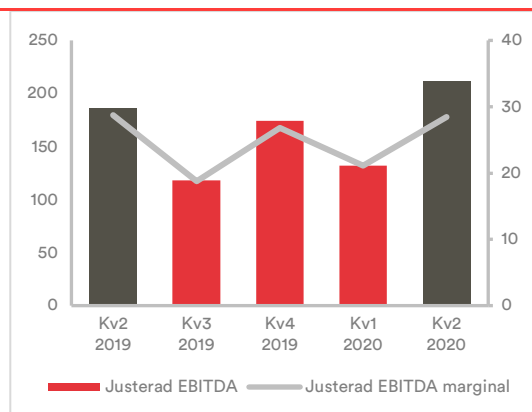
Rapporterad nettoomsättning ökade med 15 procent till 743 Mkr (648). Eftersom valutakurserna hade en marginell påverkan ökade även den organiska nettoomsättningen med 15 procent (14).

Justerad EBITDA uppgick till 211 Mkr (186) och EBITDA uppgick till 160 Mkr (177), vilket motsvarar en marginal på 28 procent (29) respektive 22 procent (27).

**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 under kvartalet, vilket fick en positiv effekt på användarförvärven och en snabbare utveckling av DAU. De här effekterna började avta mot slutet av kvartalet, i linje med ett

normalt säsongsmönster och lättnader i restriktionerna för allmänheten. Försäljningen ökade i den aktiva spelportföljen, vilket delvis motverkades av sjunkande intäkter från avvecklade spel. Justerad EBITDA ökade jämfört med föregående år till följd av ett större inflöde av användare och en högre intäkt per användare, delvis motverkat av högre investeringar i marknadsföring. Resultatet för Forge of Empires förbättrades jämfört med föregående kvartal till en ny rekordnivå, tack vare förbättrad funktionalitet i spelen och högre DAU. InnoGames portfölj av klassiska spel fortsatte också att uppvisa goda resultat.

Kongregates underliggande verksamhet fortsätter att generera resultat men redovisade ingen tillväxt för nettoomsättning eller EBITDA. Den här utvecklingen berodde främst på att man avslutade två av sina viktigaste tredjepartstitlar i slutet av föregående år, vilket delvis motverkades av dess egna spel Idle Frontier och BitHeroes som fortsatte att uppvisa positiva resultat. Dessutom har dess senaste förvärv Surviv.io utvecklats enligt plan. Kongregate, till skillnad från InnoGames, upplevde däremot en negativ påverkan från coronaviruspandemin under kvartalet på sin försäljning av annonser i spelen.

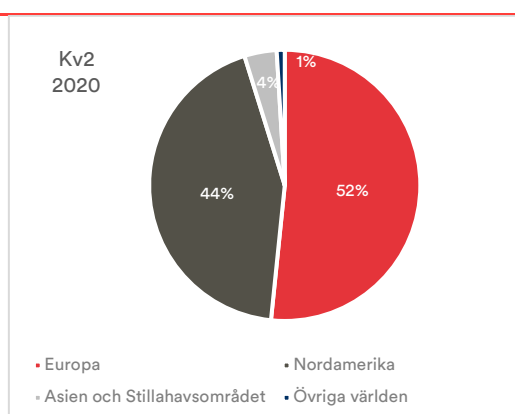
Spelutvecklingen för gamingvertikal går bra. Kongregate planerar att lansera ytterligare ett nytt spel under året och InnoGames har fyra nya spel som ska testas i marknaden under 2020 – spel som i första hand har anpassats för mobilen och som bygger på bolagets expertis inom spelutveckling.

EBITDA-justeringar om -52 Mkr under kvartalet utgjordes av kostnader för långsiktiga incitamentsprogram.

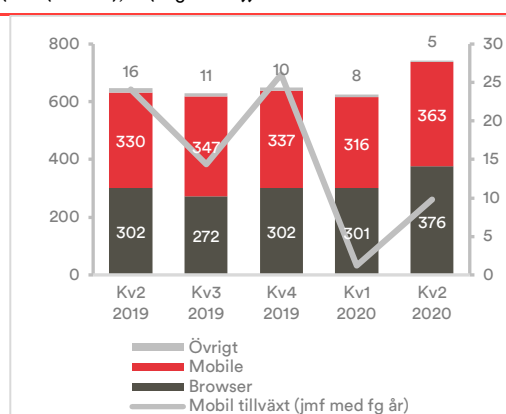
Kostnader för avskrivningar var något högre under kvartalet jämfört med motsvarande period föregående år, främst som ett resultat av avskrivningen av förvärven av BitHeroes och Surviv.io inom Kongregate.

Investeringar om 34 Mkr (58) utgjorde en minskning jämfört med samma kvartal föregående år, främst hänförligt till ett mindre förvärv under andra kvartalet 2019.

**Nettoomsättning per marknad**  
(fördelning i %)



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

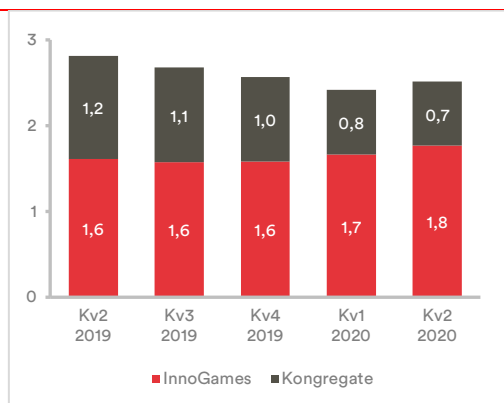


Mobilförsäljningen ökade med 10 procent till 363 Mkr, vilket motsvarar 49 procent av de totala intäkterna för gaming-vertikalen. Browserintäkterna ökade också med 24 procent vilket visade på styrkan i äldre spel och påverkades positivt av de nedstängningsåtgärder som har vidtagits för att få coronaviruset under kontroll. InnoGames andel av mobilförsäljningen var till stor del oförändrad

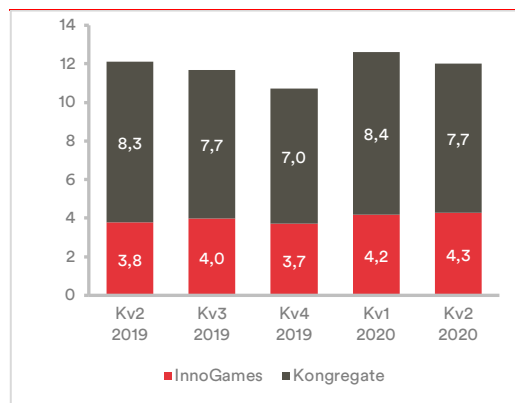
jämfört med föregående år och mer än 90 procent av Kongregates totala intäkter är hänförliga till mobilplattformar.

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

**Dagliga aktiva användare**  
(Miljoner)

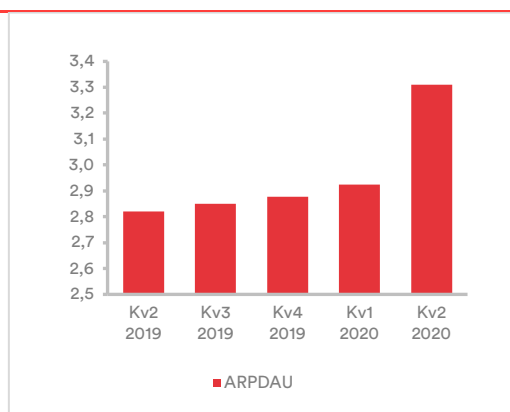


**Månatliga aktiva användare**  
(Miljoner)

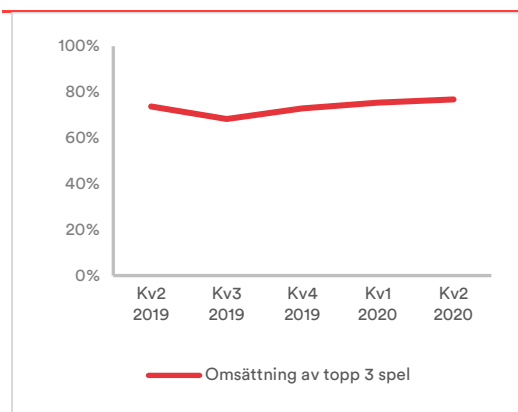


Antalet dagliga aktiva användare (DAU) ökade med 4 procent till 2,5 miljoner och månatliga aktiva användare (MAU) minskade med 5 procent jämfört med föregående kvartal. InnoGames ökade både DAU och MAU jämfört med föregående kvartal och jämfört med andra kvartalet 2019 på grund av ett positivt momentum under kvartalets början. Följaktligen avtog tillväxttakten och började normaliseras i slutet på kvartalet. Kongregate påverkades negativt av att man tog bort två tredjepartsspel, vilket delvis uppvägdes av lanseringen av förstapartstitlar. Jämfört med föregående kvartal minskade DAU med 1 procent och MAU minskade med 8 procent.

**Genomsnittlig omsättning per daglig aktiv användare (ARPDau)**  
(SEK)



**Fördelning av omsättning av topp 3-spel**  
(%)



Genomsnittlig intäkt per daglig aktiv användare (ARPDau) ökade till 3,3 SEK, en uppgång med 17 procent från 2,8 SEK under andra kvartalet 2019 och ökade med 13 procent jämfört med första kvartalet 2020. ARPDau i jämförbar valuta ökade med 17 procent jämfört med andra kvartalet föregående år, drivet av en bättre intäktsgenerering för InnoGames spel och lägre DAU i Kongregate.

De tre ledande titlarna har förändrats under kvartalet till Forge of Empires, Elvenar och Tribal Wars, vilken den senare ersätter Animation Throwdown. Nettoomsättningen som genererades av dessa

titlar ökade marginellt till 77 procent jämfört både med föregående kvartal och samma kvartal föregående år.

## Finansiell ställning

### Kassaflöde från kvarvarande verksamheter

Kassaflödet från den löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapital uppgick till 164 Mkr (-40). Avskrivningar uppgick till 73 Mkr (70), varav 30 Mkr (30) är hänförligt till avskrivning av övervärden från förvärv.

Koncernen redovisade en förändring i rörelsekapital om -43 Mkr (-29). Nettokassaflöde från den löpande verksamheten uppgick till 121 Mkr (-69).

### Investeringsaktiviteter

Kassaflödet från investeringsaktiviteter omfattar earn-outs för esport vertikalen om totalt 38 Mkr. Investeringar i materiella och immateriella anläggningstillgångar, främst bestående av aktiverade utvecklingskostnader för spel och plattformar som ännu inte har släppts, uppgick till 44 Mkr under kvartalet. Det gjordes inga investeringar i riskkapitalfonden under kvartalet.

Det totala kassaflödet hänförligt till investeringsaktiviteter uppgick till -81 Mkr (1 773), där föregående år omfattar försäljningen av aktier i Nova.

### Finansieringsaktiviteter

Kassaflöde från finansieringsaktiviteter uppgick till -202 Mkr (119), främst utdelning betald till minoritetsägare.

Förändringar av likvida medel för den kvarvarande verksamheten uppgick till -162 Mkr (1 348).

Koncernen hade likvida medel uppgående till 1 571 Mkr (2 085) vid periodens slut.

## Moderbolaget

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

(Mkr)	Kv2 2020	Kv2 2019	Första halvåret 2020	Första halvåret 2019	Helår 2019
Nettoomsättning	4	5	8	11	20
Räntenetto och övrigt finansnetto	-52	51	10	92	2 302
Resultat före skatt och bokslutsdispositioner	-81	11	-47	-48	2 066

Räntenettet för kvartalet uppgick till -1 Mkr (34) . Övriga poster i finansnettot består i huvudsak av valutakurseffekter -51 Mkr (17). Moderbolagets likvida medel uppgick till 864 (1 657) 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.

Upplysningar enligt IAS 34.16A framkommer förutom i de finansiella rapporterna och dess tillhörande noter även i övriga delar av delårsrapporten.

### Transaktioner med närstående

Inga transaktioner mellan MTG och närstående har väsentligt påverkat koncernens ställning och resultat under perioden.

### 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.

Den pågående coronaviruspandemin kommer att fortsätta påverka våra vertikaler, men på olika sätt. De allra flesta esportevenemang kommer även fortsättningsvis genomföras online utan fysisk publik under andra halvåret 2020 - vi förväntar oss att kunna arrangera evenemang med publik igen först 2021. Gaming - å andra sidan - förväntar vi oss kommer leverera på en högre nivå än normalt, tack vare det starka tillflödet av nya användare under det andra kvartalet. Med det sagt, så förväntar vi oss ett mer normalt tillväxtmönster under resterande delen av året.

Risker och osäkerhetsfaktorer beskrivs mer detaljerat i årsredovisningen för 2019, som finns tillgänglig på [www.mtg.com](http://www.mtg.com).

---

Stockholm, 23 juli, 2020

Jørgen Madsen Lindemann  
President & CEO

Denna rapport har inte granskats av koncernens revisor.



## Resultaträkning för koncernen i sammandrag

(Mkr)	Kv2 2020	Kv2 2019	Första halvåret 2020	Första halvåret 2019	Helår 2019
<b>Kvarvarande verksamheter</b>					
Nettoomsättning	1 096	1 095	2 020	2 035	4 242
Kostnad för sålda varor och tjänster	-506	-594	-1 007	-1 071	-2 293
<b>Bruttoresultat</b>	<b>590</b>	<b>501</b>	<b>1 013</b>	<b>964</b>	<b>1 949</b>
Försäljningskostnader	-308	-215	-591	-490	-1 068
Administrationskostnader	-267	-292	-542	-530	-1 146
Övriga rörelseintäkter	7	1	14	10	36
Övriga rörelsekostnader	11	-4	-1	-17	-26
Resultat från andelar i intresseföretag & joint ventures	0	-1	0	-3	0
Jämförelsestörande poster	0	0	-3	-54	-152
<b>EBIT</b>	<b>31</b>	<b>-10</b>	<b>-110</b>	<b>-120</b>	<b>-407</b>
Räntenetto	-3	3	-5	6	1
Övrigt finansnetto	-26	-10	5	-21	-28
<b>Resultat före skatt</b>	<b>3</b>	<b>-16</b>	<b>-110</b>	<b>-134</b>	<b>-435</b>
Skatt	-21	-22	-41	-37	-23
<b>Periodens resultat kvarvarande verksamheter</b>	<b>-19</b>	<b>-38</b>	<b>-151</b>	<b>-171</b>	<b>-458</b>
<b>Verksamheter under avveckling</b>					
International Entertainment	-	1 431	-	1 459	1 433
Nordic Entertainment Group	-	60	-	13 646	13 646
Övriga verksamheter	-1	-33	0	-50	-227
<b>Periodens resultat verksamheter under avveckling</b>	<b>-1</b>	<b>1 458</b>	<b>0</b>	<b>15 055</b>	<b>14 852</b>
<b>Totalt resultat för perioden</b>	<b>-19</b>	<b>1 420</b>	<b>-151</b>	<b>14 884</b>	<b>14 394</b>
<b>Periodens resultat kvarvarande verksamheter, hänförligt till:</b>					
Moderbolagets aktieägare	-67	-80	-227	-245	-551
Innehav utan bestämmande inflytande	49	42	76	74	93
<b>Resultat för perioden</b>	<b>-19</b>	<b>-38</b>	<b>-151</b>	<b>-171</b>	<b>-458</b>
<b>Totalt resultat för perioden, hänförligt till:</b>					
Moderbolagets aktieägare	-68	1 375	-227	14 808	14 293
Innehav utan bestämmande inflytande	49	45	76	76	101
<b>Totalt resultat för perioden</b>	<b>-19</b>	<b>1 420</b>	<b>-151</b>	<b>14 884</b>	<b>14 394</b>
<b>Kvarvarande verksamheter</b>					
Resultat per aktie före utspädning (kr)	-1,00	-1,19	-3,37	-3,64	-8,19
Resultat per aktie efter utspädning (kr)	-1,00	-1,19	-3,37	-3,64	-8,19
<b>Totalt</b>					
Totalt resultat per aktie före utspädning (kr)	-1,01	20,42	-3,38	219,89	212,44
Totalt resultat per aktie efter utspädning (kr)	-1,01	20,42	-3,38	219,89	212,44
<b>Antal aktier</b>					
Utestående aktier vid periodens slut	67 342 244	67 342 244	67 342 244	67 342 244	67 342 244
Genomsnittligt antal aktier före utspädning	67 342 244	67 342 244	67 342 244	67 214 477	67 278 885
Genomsnittligt antal aktier efter utspädning	67 342 244	67 342 244	67 342 244	67 214 477	67 278 885

## Rapport över totalresultat för koncernen i sammandrag

(Mkr)	Kv2 2020	Kv2 2019	Första halvåret 2020	Första halvåret 2019	Helår 2019
<b>Periodens resultat, kvarvarande verksamheter</b>	<b>-19</b>	<b>-38</b>	<b>-151</b>	<b>-171</b>	<b>-458</b>
<i>Övrigt totalresultat</i>					
<i>Poster som omförts eller kan omföras till periodens resultat:</i>					
Årets omräkningsdifferenser	-311	91	11	157	128
<b>Totalresultat, kvarvarande verksamheter</b>	<b>-330</b>	<b>53</b>	<b>-139</b>	<b>-14</b>	<b>-330</b>
<b>Periodens resultat, verksamheter under avveckling</b>	<b>-1</b>	<b>1 458</b>	<b>0</b>	<b>15 055</b>	<b>14 852</b>
<i>Övrigt totalresultat</i>					
<i>Poster som omförts eller kan omföras till periodens resultat:</i>					
Årets omräkningsdifferenser	0	75	0	-58	-49
<b>Totalresultat, verksamheter under avveckling</b>	<b>-1</b>	<b>1 533</b>	<b>0</b>	<b>14 998</b>	<b>14 803</b>
<b>Summa totalresultat för perioden</b>	<b>-330</b>	<b>1 586</b>	<b>-140</b>	<b>14 983</b>	<b>14 473</b>
<b>Summa totalresultat hänförligt till:</b>					
Moderbolagets aktieägare	-303	1 524	-224	14 872	14 349
Innehav utan bestämmande inflytande	-28	62	85	111	124
<b>Summa totalresultat för perioden</b>	<b>-330</b>	<b>1 586</b>	<b>-140</b>	<b>14 983</b>	<b>14 473</b>

## Rapport över finansiell ställning för koncernen i sammandrag

(Mkr)	30 jun 2020	30 jun 2019	31 dec 2019
<b>Anläggningstillgångar</b>			
Goodwill	3 976	3 992	3 961
Övriga immateriella tillgångar	1 377	1 645	1 410
<b>Summa immateriella tillgångar</b>	<b>5 354</b>	<b>5 637</b>	<b>5 371</b>
<b>Summa materiella tillgångar</b>	<b>125</b>	<b>118</b>	<b>126</b>
Nyttjanderättstillgångar	132	192	139
Aktier och andelar i intresse- och övriga bolag	220	180	220
Övriga finansiella tillgångar	293	277	277
<b>Summa finansiella tillgångar</b>	<b>513</b>	<b>457</b>	<b>497</b>
<b>Summa anläggningstillgångar</b>	<b>6 124</b>	<b>6 404</b>	<b>6 133</b>
<b>Kortfristiga fordringar</b>			
Varulager	32	19	21
Övriga fordringar	1 215	1 231	985
Likvida medel	1 571	2 085	1 824
<b>Summa kortfristiga fordringar</b>	<b>2 818</b>	<b>3 335</b>	<b>2 831</b>
<b>Summa tillgångar</b>	<b>8 941</b>	<b>9 739</b>	<b>8 963</b>
<b>Eget kapital</b>			
Eget kapital	4 948	5 700	5 179
Innehav utan bestämmande inflytande	1 299	1 391	1 402
<b>Summa eget kapital</b>	<b>6 247</b>	<b>7 091</b>	<b>6 581</b>
<b>Långfristiga skulder</b>			
Leasingskulder	98	141	103
Övriga räntebärande skulder	-	3	-
<b>Summa långfristiga räntebärande skulder</b>	<b>98</b>	<b>144</b>	<b>103</b>
Avsättningar	579	598	525
Skulder värderade till verkligt värde	345	385	377
Övriga ej räntebärande skulder	2	1	0
<b>Summa långfristiga ej räntebärande skulder</b>	<b>926</b>	<b>984</b>	<b>903</b>
<b>Summa långfristiga skulder</b>	<b>1 024</b>	<b>1 129</b>	<b>1 006</b>
<b>Kortfristiga skulder</b>			
Skulder värderade till verkligt värde	-	26	-
Lån	-	1	0
Leasingskulder	36	51	37
Övriga ej räntebärande skulder	1 635	1 441	1 339
<b>Summa kortfristiga skulder</b>	<b>1 670</b>	<b>1 519</b>	<b>1 376</b>
<b>Summa skulder</b>	<b>2 694</b>	<b>2 648</b>	<b>2 382</b>
<b>Summa eget kapital och skulder</b>	<b>8 941</b>	<b>9 739</b>	<b>8 963</b>

## Rapport över kassaflöden för koncernen i sammandrag

(Mkr)	Kv2 2020	Kv2 2019	Första halvåret 2020	Första halvåret 2019	Helår 2019
Kassaflöde från den löpande verksamheten	164	-40	53	-56	-71
Förändringar i rörelsekapitalet	-43	-29	29	-116	-117
<b>Kassaflöde till/från rörelsen</b>	<b>121</b>	<b>-69</b>	<b>82</b>	<b>-171</b>	<b>-188</b>
Erhållet vid försäljning av aktier	-	1 868	-	1 868	1 876
Förvärv av dotterbolag och intressebolag samt övriga investeringar	-38	-22	-42	-74	-96
Investeringar i andra anläggningstillgångar	-44	-67	-86	-105	-238
Övrigt kassaflöde från/ använt i investeringsaktiviteter	1	-5	1	-5	4
<b>Kassaflöde från/ använt i investeringsaktiviteter</b>	<b>-81</b>	<b>1 773</b>	<b>-127</b>	<b>1 685</b>	<b>1 546</b>
Nettoförändring lån	0	-130	0	-3 740	-3 679
Återbetalning av lån samt poster omstrukturering av kapital NENT	-	-	-	3 854	3 854
Utdelning till aktieägare	-	-	-	-	-
Utdelning till minoritetsägare	-188	-	-188	-	-
Övrigt kassaflöde från/ använt i finansiella aktiviteter	-14	11	-23	-5	-135
<b>Kassaflöde från/ använt i finansieringsaktiviteter</b>	<b>-202</b>	<b>-119</b>	<b>-211</b>	<b>109</b>	<b>40</b>
<b>Förändring i likvida medel, kvarvarande verksamheter</b>	<b>-162</b>	<b>1 585</b>	<b>-257</b>	<b>1 623</b>	<b>1 398</b>
<b>Kassaflöde från verksamheter under avveckling</b>	<b>-</b>	<b>-237</b>	<b>-</b>	<b>-626</b>	<b>-653</b>
<b>Total förändring i likvida medel</b>	<b>-162</b>	<b>1 348</b>	<b>-257</b>	<b>997</b>	<b>746</b>
<b>Likvida medel vid periodens början</b>	<b>1 806</b>	<b>479</b>	<b>1 824</b>	<b>862</b>	<b>862</b>
Omräkningsdifferens likvida medel	-73	21	3	13	4
Förändring i likvida medel relaterat till tillgångar som innehas för försäljning	-	237	-	213	213
<b>Likvida medel vid periodens slut</b>	<b>1 571</b>	<b>2 085</b>	<b>1 571</b>	<b>2 085</b>	<b>1 824</b>

## Rapport över förändring i eget kapital i sammandrag

(Mkr)	30 jun 2020	30 jun 2019	31 dec 2019
<b>Ingående balans</b>	<b>6 581</b>	<b>6 997</b>	<b>6 997</b>
Periodens resultat	-151	14 884	14 394
Övrigt totalresultat för perioden	11	100	80
<b>Summa totalresultat för perioden</b>	<b>-140</b>	<b>14 984</b>	<b>14 474</b>
Effekter av aktieprogram	-1	14	17
Förändring av innehav utan bestämmande inflytande	-5	-40	-42
Utdelning av Nordic Entertainment Group	-	-14 866	-14 866
Utdelning till aktieägare	-	-	-
Utdelning till innehav utan bestämmande inflytande	-188	-	-
<b>Utgående balans</b>	<b>6 247</b>	<b>7 091</b>	<b>6 581</b>

## Verkligt värde på finansiella instrument

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

(Mkr)	30 jun 2020		30 jun 2019	
	Verkligt värde	Nivå 3	Verkligt värde	Nivå 3
<b>Finansiella tillgångar värderade till verkligt värde</b>				
Aktier och investeringar i andra bolag	200	200	160	160
<b>Finansiella skulder till verkligt värde</b>				
Villkorad köpeskillning	345	345	411	411

## Värderingstekniker

**Aktier och investeringar i andra företag** - anskaffningsvärde bedöms utgöra en representativ uppskattning av verkligt värde.

**Villkorad köpeskillning** - diskonterade kassaflöden till nuvärdet av framtida betalningar. Diskonteringsräntan är riskjusterad. De mest kritiska parametrarna vid värderingen är prognostiserad försäljningstillväxt och framtida rörelsemarginaler.

### Villkorade köpeskillningar

	30 jun 2020	30 jun 2019
<b>Ingående balans 1 januari</b>	<b>377</b>	<b>442</b>
Utdelning NENT	-	-20
Utnyttjande betalning	-38	-19
Räntekostnader	4	-2
Omräkningsdifferenser	2	10
<b>Utgående balans</b>	<b>345</b>	<b>411</b>

## Moderbolagets resultaträkning i sammandrag

(Mkr)	Kv2 2020	Kv2 2019	Första halvåret 2020	Första halvåret 2019	Helår 2019
Nettoomsättning	4	5	8	11	20
<b>Bruttoresultat</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>8</b>	<b>11</b>	<b>20</b>
Administrationskostnader	-32	-45	-65	-150	-256
<b>Rörelseresultat</b>	<b>-28</b>	<b>-40</b>	<b>-57</b>	<b>-139</b>	<b>-236</b>
Räntenetto och övrigt finansnetto	-52	51	10	92	2 302
<b>Resultat före skatt och bokslutsdispositioner</b>	<b>-81</b>	<b>11</b>	<b>-47</b>	<b>-48</b>	<b>2 066</b>
Bokslutsdispositioner	-	-	-4	-	223
Skatt	-	-	-	-	-
<b>Periodens resultat</b>	<b>-81</b>	<b>11</b>	<b>-51</b>	<b>-48</b>	<b>2 289</b>

Årets resultat överensstämmer med Övrigt totalresultat för moderbolaget.

## Moderbolagets balansräkning i sammandrag

(Mkr)	30 jun 2020	30 jun 2019	31 dec 2019
<b>Anläggningstillgångar</b>			
Aktiverade utgifter	1	0	0
Maskiner och inventarier	2	3	3
Aktier och andelar	5 849	6 025	5 849
Övriga finansiella tillgångar	-	8 772	-
<b>Summa anläggningstillgångar</b>	<b>5 852</b>	<b>14 800</b>	<b>5 852</b>
<b>Omsättningstillgångar</b>			
Kortfristiga fordringar	28	65	101
Kassa, bank och kortfristiga placeringar	864	1 657	1 123
<b>Summa omsättningstillgångar</b>	<b>892</b>	<b>1 722</b>	<b>1 224</b>
<b>Summa tillgångar</b>	<b>6 744</b>	<b>16 522</b>	<b>7 076</b>
<b>Eget kapital</b>			
Bundet eget kapital	338	338	338
Fritt eget kapital	5 179	2 971	5 230
<b>Summa eget kapital</b>	<b>5 517</b>	<b>3 309</b>	<b>5 568</b>
<b>Obeskattade reserver</b>	<b>115</b>	<b>239</b>	<b>109</b>
<b>Långfristiga skulder</b>			
Avsättningar	0	0	0
<b>Ej räntebärande skulder</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
Summa långfristiga skulder			
Kortfristiga skulder	1 052	12 882	1 308
Räntebärande skulder	60	91	91
<b>Ej räntebärande skulder</b>	<b>1 112</b>	<b>12 973</b>	<b>1 399</b>
<b>Summa kortfristiga skulder</b>	<b>6 744</b>	<b>16 522</b>	<b>7 076</b>

## Nettoomsättning och resultat per segment

	Esport		Gaming		Centrala verksamheter och elimineringar		Totala verksamheter	
(Mkr)	Kv2 2020	Kv2 2019	Kv2 2020	Kv2 2019	Kv2 2020	Kv2 2019	Kv2 2020	Kv2 2019
Nettoomsättning	353	444	743	648	0	3	1 096	1 095
EBIT	-44	-90	105	127	-30	-46	31	-10
Resultat före skatt	-47	-79	105	125	-56	-62	3	-16

	Esport		Gaming		Centrala verksamheter och elimineringar		Totala verksamheter	
(Mkr)	Första halvåret 2020	Första halvåret 2019	Första halvåret 2020	Första halvåret 2019	Första halvåret 2020	Första halvåret 2019	Första halvåret 2020	Första halvåret 2019
Nettoomsättning	652	780	1 368	1 252	0	3	2 020	2 035
EBIT	-209	-174	156	201	-57	-147	-110	-120
Resultat före skatt	-215	-169	156	197	-51	-163	-110	-134

## Avvecklade verksamheter

### Resultat från avvecklade verksamheter

(Mkr)	Kv2 2020	Kv2 2019	Första halvåret 2020	Första halvåret 2019	Helår 2019
International entertainment	-	-	-	29	27
Nordic Entertainment Group	-	-	-	165	167
Zoomin	-	-	-	-	-68
Övriga verksamheter	-1	-	0	-	-72
Realisationsresultat	-	1 490	-	14 911	14 798
<b>Resultat avvecklade verksamheter</b>	<b>-1</b>	<b>1 490</b>	<b>0</b>	<b>15 105</b>	<b>14 852</b>

## 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, förvärvade/avytrade verksamheter samt valutakurseffekter

### Justerad EBITDA

(Mkr)	Kv2 2020	Kv2 2019	Första halvåret 2020	Första halvåret 2019	Helår 2019
<b>EBIT</b>	<b>31</b>	<b>-10</b>	<b>-110</b>	<b>-120</b>	<b>-407</b>
Avskrivningar immateriella anläggningstillgångar	49	45	100	89	202
Avskrivningar materiella anläggningstillgångar	23	25	45	49	96
<b>EBITDA</b>	<b>104</b>	<b>61</b>	<b>35</b>	<b>19</b>	<b>-109</b>
Jämförelsestörande poster	0	0	3	54	152
Nedskrivning av egenutvecklade kapitaliserade kostnader	-	-	-	-	93
Långsiktigt incitamentsprogram	60	23	92	48	76
Förvärvskostnader	3	4	16	4	28
<b>Justerad EBITDA</b>	<b>167</b>	<b>88</b>	<b>146</b>	<b>125</b>	<b>239</b>

### Försäljningstillväxt per segment

(Mkr)	Kv2 2020	Kv2 2019	Första halvåret 2020	Första halvåret 2019
<b>Esport</b>				
Organisk tillväxt	-21%	4%	-18%	6%
Förvärvade/avvecklade enheter	-	-	-	-
Valutakurseffekter	0%	4%	2%	5%
Rapporterad tillväxt	-21%	8%	-16%	11%
<b>Gaming</b>				
Organisk tillväxt	15%	14%	7%	6%
Förvärvade/avvecklade enheter	-	-	-	-
Valutakurseffekter	0%	5%	2%	5%
Rapporterad tillväxt	15%	19%	9%	11%
<b>Totala verksamheter</b>				
Organisk tillväxt	0%	10%	-3%	6%
Förvärvade/avvecklade enheter	-	-1%	-	-1%
Valutakurseffekter	0%	4%	2%	5%
Rapporterad tillväxt	0%	13%	-1%	10%



## 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.

Styrelsen och verkställande direktören försäkrar att denna rapport ger en rättvisande översikt av företagets och koncernens verksamhet, ställning och resultat samt beskriver väsentliga risker och osäkerhetsfaktorer som företaget och de företag som ingår i koncernen står inför.

**David Chance**

Styrelseordförande

**Simon Duffy**

Styrelseledamot

**Natalie Tydeman**

Styrelseledamot

**Gerhard Florin**

Styrelseledamot

**Dawn Hudson**

Styrelseledamot

**Marjorie Lao**

Styrelseledamot

**Chris Carvalho**

Styrelseledamot

**Jørgen Madsen Lindemann**

VD & koncernchef

## Aktieägarinformation

### Finansiell kalender

Kapitalmarknadsdag 2020

9 oktober, 2020

Kvartalsrapport Kv3 2020

4 november, 2020

### Frågor?

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

Ladda ner högupplösta bilder: [Flickr](#)

Följ oss: [mtg.com](http://mtg.com) / [Twitter](#) / [LinkedIn](#)

### Telefonkonferens

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

Sverige: +46 (0) 856 618 467  
Storbritannien: +44 (0) 800 279 6619  
USA: +1 646 741 3167

Pinkoden för konferensen är: 3974438

Telefonkonferensen kommer att hållas på engelska och det går även att lyssna på den via [www.mtg.com](http://www.mtg.com).



Modern Times Group MTG AB (Publ.) – Org.nr: 556309-9158 – Tel +46 562 000 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' and '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 23 juli, 2020 kl. 14:00 CEST.*