

Rekordhøgt resultat för koncernen och gaming-vertikalen

- Gaming-vertikalen levererade ännu ett starkt kvartal med ett rekordhøgt resultat, tack vare fortsatt starkt engagemang från användare och mer normala marknadsföringskostnader. Den positiva utvecklingen tog uttryck i form av högre genomsnittlig nettoomsättning per daglig aktiv användare (ARPDau) ett resultat av framgångsrika kampanjer i spel i InnoGames portfölj
- Coronapandemin fortsätter att påverka esport-vertikalen och flera properties ställdes antingen in eller sköts upp under tredje kvartalet 2020. Genom god kostnadskontroll och en mer gynnsam intäktsmix med en större mediekomponent blev emellertid resultaten bättre än förväntat

Höjdpunkter tredje kvartalet 2020

- Nettoomsättningen minskade med 13% till 912 Mkr (1 044) medan den underliggande nettoomsättningen minskade med 9 procent
- Justerad EBITDA uppgick till 196 Mkr (31) justerad för jämförelsestörande poster på 13 Mkr (-), nedskrivning av egenupparbetade tillgångar på 9 Mkr (-), långsiktiga incitamentsprogram på 50 Mkr (17) och transaktionskostnader för rörelseförvärv på 1 Mkr (19)
- EBITDA uppgick till 124 Mkr (-5)
- Rörelseresultatet (EBIT) uppgick till 54 Mkr (-82)
- Periodens resultat från kvarvarande verksamheter uppgick till -11 Mkr (-80)
- Resultat per aktie före utspädning uppgick till -1,00 kronor (-1,47)
- Nettokassaflöde från den löpande verksamheten uppgick till 93 Mkr (-33)

Finansiellt sammandrag

(Mkr)	Kv3 2020	Kv3 2019	Nio månader 2020	Nio månader 2019	Helår 2019
Kvarvarande verksamheter					
Nettoomsättning	912	1 044	2 932	3 079	4 242
varav esport	234	415	885	1 196	1 712
varav gaming	679	629	2 047	1 881	2 531
varav centrala verksamheter och elimineringar	0	-1	0	3	0
Kostnader före avskrivningar	-788	-1 049	-2 774	-3 066	-4 352
Justerad EBITDA ¹⁾	196	31	342	155	239
Justerad EBITDA marginal	22%	3%	12%	5%	6%
Justeringar	-72	-36	-183	-142	-349
EBITDA	124	-5	159	13	-109
Avskrivningar immateriella anläggningstillgångar	-47	-53	-147	-143	-202
Avskrivningar materiella anläggningstillgångar	-23	-23	-68	-72	-96
varav avskrivningar på övervärden	-27	-30	-88	-90	-120
EBIT	54	-82	-56	-201	-407
EBIT marginal	6%	-8%	-2%	-7%	-10%
Periodens resultat	-11	-80	-162	-251	-458
Resultat per aktie före utspädning (kr)	-1,00	-1,47	-4,37	-5,11	-8,19
Avvecklade verksamheter ²⁾					
Periodens resultat	-	-43	-	15 012	14 852
Totalt verksamheter					
Periodens resultat	-11	-123	-162	14 761	14 394
Resultat per aktie före utspädning (kr)	-1,00	-2,08	-4,37	217,81	212,44
Nettokassaflöde från den löpande verksamheten	93	-33	175	-205	-188
Investeringar	80	69	166	174	239
Försäljningstillväxt/år					
Organisk tillväxt	-9%	2%	-5%	7%	7%
Förvärvade/avvecklade enheter	-	0%	-	-1%	-1%
Valutakurseffekter	-4%	4%	0%	5%	4%
Rapporterad tillväxt	-13%	6%	-5%	10%	10%

1) Se sidan 24 för detaljer av Justerad EBITDA. Förklaring av alternativa resultatmått i denna rapport återfinns på sidan 25

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



Koncernchefen har ordet

Jag är mycket nöjd och hedrad över att presentera en stark rapport under mitt första kvartal som ny VD och koncernchef för MTG. Den globala pandemin har medfört unika utmaningar under tredje kvartalet, men genom hårt arbete från MTG:s team och den kunniga personalen i våra portföljbolag har vi framgångsrikt lyckats ställa om till de nya förutsättningarna, anpassa hur vi bedriver esport-verksamheten och kapitalisera på den fortsatt starka trenden inom gaming.

Gaming: Överträffade förväntningarna och bygger inför framtiden

Vi är mycket glada att kunna konstatera ett fortsatt starkt resultat från vår gaming-vertikal under det tredje kvartalet, samt ett fortsatt högt engagemang från våra användare. InnoGames sticker ut med sitt resultat, och levererade en rekordhög justerat EBITDA-resultat som främst drevs av Forge of Empires. Trots att nedstängningar av samhällen hävdades i flera länder under tredje kvartalet har spelarnas köp i spelen legat kvar på förhöjda nivåer, vilket lett till en bättre tillväxt än förväntat. Något som ytterligare förstärkte den positiva EBITDA-marginalen var att våra marknadsföringskostnader för spel under kvartalet, särskilt för InnoGames titlar, har återgått till mer normala nivåer.

I september lanserade Kongregate *Teenage Mutant Ninja Turtles: Mutant Madness* framgångsrikt. Spelet lyftes i samband med lanseringen fram som "veckans spel" av Apple och Google, och har erhållit starka recensioner på båda plattformarna. Titeln representerar vår ambition att lansera fler spel av lättisam, casual-karaktär med stöd av starka IP:s, vilket väl utfört utgör en möjlighet för framtida tillväxt under fjärde kvartalet, och i framtiden.

Vår utvecklings- och lanseringsplan för nya spel fortgår enligt plan och vi ser fram emot att lansera flera nya titlar under 2021. Vi förväntar oss att detta kommer att bidra till ökad tillväxt för MTG, men också innebära högre marknadsföringskostnader.

Esport: branschhistoria under tredje kvartalet

Jag är stolt över hur vi och våra portföljbolag har anpassat oss till de nya förhållandena som har skapats av coronapandemin. Vi har förändrat våra verksamheter, fortsatt att framgångsrikt ställa om våra evenemang med fysisk publik till att genomföras endast digitalt samtidigt som vi har lyckats bibehålla ett högt engagemang hos fansen.

Kvartalets höjdpunkt var beslutet om sammanslagningen av ESL och DreamHack, ett viktigt strategiskt steg för att ta esport-verksamheten till nästa nivå. Det nya, sammanslagna bolaget ESL Gaming ger bredare möjligheter för våra partners och innebär en större plattform att driva tillväxt utifrån för MTG, på ett mer effektivt sätt.

Även om antalet Master-properties minskade under tredje kvartalet till följd av vårt beslut att skjuta upp flera stora evenemang till fjärde kvartalet 2020 och första kvartalet 2021 så är vi nöjda med att under kvartalet kunnat genomföra ESL Cologne och ESL One Thailand som framgångsrika online-event. Förvisso innebar den avsiktligt sänkta aktivitetsnivån i kvartalet lägre intäkter, men vi kunde i hög grad kompensera för detta genom att sänka kostnaderna genom besparingar som låg i linje med prognosen som vi meddelade under andra kvartalet. Vår turneringsstruktur ESL Pro Tour har justerats till följd av pandemins konsekvenser, men vi har fortsatt att driva den och framgångsrikt sälja mediarättigheter till den på stora nya marknader under kvartalet, till exempel till kinesiska streamingplattformarna Douyu och Huya, och brasilianska mediebolagen Globo och Omelete.

Fortsatt tillväxt under fjärde kvartalet och i framtiden

Nyligen slutförde vi vår strategiska översyn som inleddes under tredje kvartalet 2019. Medan vi fortfarande anser att skapandet av två separata investeringsmöjligheter är vårt långsiktiga mål, så avser vi att behålla båda vertikaler inom MTG under överskådlig framtid. Vårt fokus kommer att vara att bygga värden, både organiskt och genom förvärv. Vi kommer att säkerställa operativa förbättringar inom vår existerande affär och bredda vår portfölj inom både gaming och esport. En uppdelning av MTG kommer att utvärderas igen först när vi sett en signifikant förändring i värdet av respektive vertikal.

Trots pandemins fortsatta påverkan på våra portföljbolags verksamheter ser vi fram emot ett starkt slut på året - men innan dess har vi framför oss ett spännande och intensivt fjärde kvartal.

Maria Redin

Koncernchef och VD, Modern Times Group MTG AB

Guidning för andra halvåret 2020

Som ett resultat av den pågående coronapandemin och dess påverkan på genomförandet av fysiska event med publik, spelare och partners på plats förväntas intäkterna i esport-vertikalen minska med omkring 27–32 % (tidigare 30–40 %) under andra halvåret 2020 jämfört med samma period 2019. Nedgången beror framförallt på att de flesta event inom Own & Operated (O&O) och Esport Services (ESS) antingen har blivit flyttade online under andra halvåret 2020, uppskjutna till 2021 eller i några 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.

ESL och DreamHack kommer att fortsätta att vidta åtgärder för att sänka både rörliga och fasta kostnader. Besparingarna bedöms bli åtminstone 325 Mkr (ingen förändring) 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.

Koncernens justerade EBITDA för andra halvåret 2020 förväntas uppgå till 375–400 Mkr (tidigare SEK 250-300 Mkr). Förbättringen är ett resultat av fortsatt starkt engagemang från användare och framgångsrika events i spelen inom gamingvertikalen, där vi fortsätter att uppleva ett starkt momentum även efter nedstängning av samhällen.

Väsentliga händelser under och efter kvartalet

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

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

23 juli - ESL och DreamHack breddade streamingportföljen genom avtal med Huya Inc.

ESL och DreamHack offentliggjorde ett årsavtal med Huya Inc. som innebär att ESL Pro Tour för CS:GO och Dota2 kommer att liveströmmas exklusivt via Huya Inc. på standard-mandarin och andra kinesiska språk och dialekter under 2020 och 2021.

3 augusti - DreamHack och ESL utökade räckvidden genom streamingavtal med DouYu

ESL och DreamHack offentliggjorde ett årsavtal med kinesiska DouYu som innebär att ESL Pro Tour för StarCraft II och WarCraft III under 2020 och 2021 kommer att liveströmmas exklusivt på DouYu på standard-mandarin och andra kinesiska språk och dialekter.

5 augusti - ESL och DreamHack i treårigt avtal om mediarättigheter med Brasiliens ledande mediebolag

ESL och DreamHack offentliggjorde ingåendet i ett treårigt avtal om mediarättigheter med Brasiliens ledande mediebolag Globo och Omelete. Avtalet ska tillgängliggöra esport-innehåll runt Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO) på portugisiska till den stora brasilianska fanbasen för spelet.

3 september - MTG utsåg ny koncernchef och VD samt finanschef

MTG meddelade att Maria Redin har utsetts till ny koncernchef och VD med omedelbar verkan. Utnämningen är en följd av att Jørgen Madsen Lindemann i juli meddelade sin avgång. MTG meddelade också att Lars Torstensson har utsetts till ny Finanschef.

30 september - MTG offentliggjorde sammanslagning av bolagets ledande esport-portföljbolag ESL och DreamHack

ESL Gaming och DreamHack offentliggjorde en sammanslagning för att stärka konkurrenskraften, accelerera produkt- och evenemangsinnovationen och för att kunna erbjuda marknaden den bredaste produktportföljen.

Transaktionen kommer att slutföras under Q4 2020 och det nya kombinerade ESL Gaming kommer att ledas av Co-CEO Craig Levine, en erfaren ledare inom ESL Gaming samt av Ralf Reichert, medgrundare av ESL Gaming.

Efter sammanslagningen kommer MTG att äga 91.46 % i ESL Gaming och ESL Gaming kommer i sin tur att äga 100 % av DreamHack.

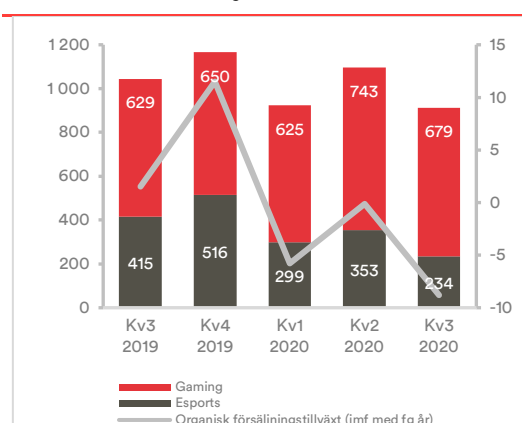
En fullständig översikt över MTGs meddelanden och rapporter finns på www.mtg.com

Koncernens finansiella sammanfattning

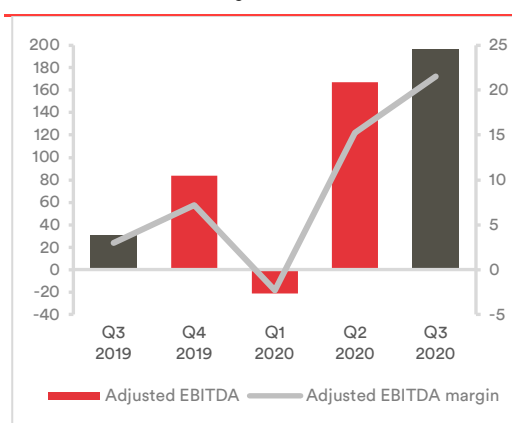
Nettoomsättning – kvarvarande verksamheter

Nettoomsättningen minskade under tredje kvartalet till 912 Mkr (1 044) medan den underliggande nettoomsättningen minskade med 9 procent. Gaming-vertikalens nettoomsättning ökade med 8 procent vilket inkluderade negativa valutaeffekter då den underliggande nettoomsättningen ökade med 12 procent. Det berodde främst på en fortsatt stark försäljning i mobilspel och en positiv utveckling av antalet browseranvändare. Det motverkades dock av esport-vertikalen där nettoomsättningen minskade med 44 procent under tredje kvartalet 2020, inklusive 4 procent i negativa valutaeffekter. Detta berodde i stor utsträckning på att Master- och Open-turneringar flyttades till att genomföras digitalt, sköts upp eller ställdes in till följd av coronapandemin.

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 25 procent till 788 Mkr (1 049). Detta inkluderar jämförelsestörande poster om 13 Mkr (-), nedskrivning av egna aktiverade kostnader på 9 Mkr (-), långsiktiga incitamentsprogram på 50 Mkr (17) och transaktionskostnader för rörelseförvärv på 1 Mkr (19).

Koncernens centrala verksamheters påverkan på kvartalet uppgick till -22 Mkr (-33).

Koncernens justerade EBITDA för kvartalet uppgick till 196 Mkr (31) och den justerade EBITDA-marginalen under kvartalet uppgick till 22 procent (3). Utvecklingen drevs främst av gaming-vertikalen, där marginalen var ovanligt hög och nästan har fördubblats jämfört med föregående år. Utvecklingen var bättre än vad som tidigare förväntades och ett resultat av ett fortsatt högt användarengagemang, samtidigt som marknadsföringskostnaderna var lägre.

Esport-vertikalens justerade EBITDA förbättrades jämfört med föregående år, främst drivet av stora kostnadsbesparingar från att bedriva verksamheten digitalt istället för genom fysiska evenemang med publik samt genom besparingar avseende rörelsekostnader. Trots besparingarna var marginalen negativ under kvartalet till följd av den lägre nettoomsättningen.

Justerad EBITDA återspeglar verksamhetens underliggande resultat och jämförelsestörande poster på 13 Mkr (-), nedskrivning av egna aktiverade kostnader på 9 Mkr (-), långsiktiga incitamentsprogram på 50 Mkr (17) och transaktionskostnader för rörelseförvärv på 1 Mkr (19) har exkluderats.

EBITDA uppgick till 125 Mkr (-5) drivet av ovannämnda förändringar inom både gaming- och esport-vertikalerna.

Rörelseresultat (EBIT) – kvarvarande verksamheter

Avskrivningar uppgick till -70 Mkr (-76) under tredje kvartalet och inkluderade avskrivning på övervärden (PPA) om -27 Mkr (-30). Exklusive avskrivningar på övervärden minskade avskrivningar med 3 Mkr till -43 Mkr (-46).

Koncernens rörelseresultat (EBIT) under kvartalet uppgick till 54 Mkr (-82), vilket motsvarar en EBIT-marginal om 6 (-8) procent.

Finansnetto och periodens nettoresultat från kvarvarande verksamheter

Finansnetto uppgick till -5 Mkr (10). Koncernens skatt uppgick till -59 Mkr (-8), vilket främst återspeglar ett högre resultat i gaming-vertikalen. Periodens nettoresultat från kvarvarande verksamheter uppgick därmed till -11 Mkr (-80).

VC fond-investeringar

MTGs VC-fond har hittills investerat totalt 224 Mkr (24 miljoner USD). Under kvartalet genomförde MTG en tilläggsinvestering i Play Ventures om 3 Mkr.

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, från narrativ, konkurrenskraftig och social MMO samt plattformar för spelskapande i USA och Europa till företag med fokus enbart på esport.

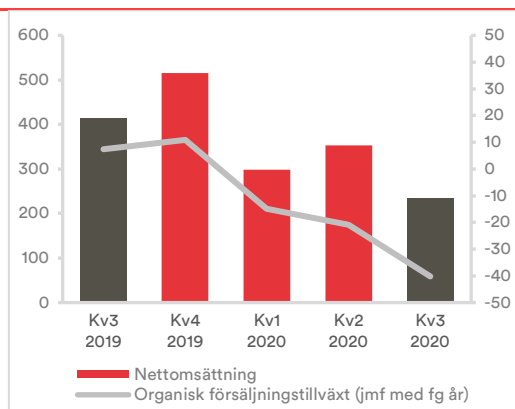
Segmentsöversikt

Esport

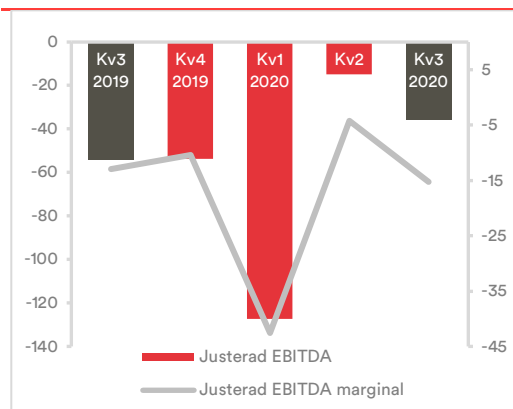
(Mkr)	Kv3 2020	Kv3 2019	Nio månader 2020	Nio månader 2019	Helår 2019
Nettoomsättning	234	415	885	1 196	1 712
Justerad EBITDA	-36	-54	-178	-159	-213
<i>Justerad EBITDA marginal</i>	-15%	-13%	-20%	-13%	-12%
<i>Justeringar</i>	-13	-13	-45	-42	-138
EBITDA	-49	-66	-223	-201	-351
Avskrivningar immateriella anläggningstillgångar	-6	-6	-17	-19	-26
Avskrivningar materiella anläggningstillgångar	-12	-12	-35	-39	-53
<i>varav avskrivningar på övervärden</i>	-4	-4	-11	-11	-15
EBIT	-66	-85	-275	-259	-430
<i>EBIT marginal</i>	-28%	-21%	-31%	-22%	-25%
Investeringar	3	14	27	28	34
Försäljningstillväxt/år					
<i>Organisk tillväxt</i>	-40%	7%	-26%	7%	8%
<i>Förvärvade/avvecklade enheter</i>	-	-	-	-	-
<i>Valutakurseffekter</i>	-4%	5%	0%	5%	5%
<i>Rapporterad tillväxt</i>	-44%	12%	-26%	12%	13%

Under tredje kvartalet minskade nettoomsättningen med 44 procent till 234 Mkr (415), inklusive 4 procent i negativa valutaeffekter. Detta berodde främst på att Master-, Challenger- och Open-turneringar antingen ändrades till att genomföras endast digitalt, sköts upp eller, i vissa fall, ställdes in till följd av coronapandemin.

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



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



ESL genomförde två framgångsrika Master-turneringar under kvartalet – ESL One Cologne och ESL One Thailand – som på grund av coronavirus-pandemin hölls som online-event, som sändes från en studio i stället för som arenaevent med publik.

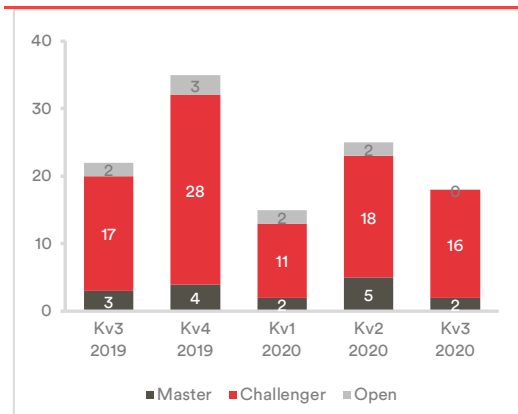
Den växande nisch-genren med tävlingsinriktade mobilspel som esport-vertikalen investerade i under 2019 fortsätter att utvecklas starkt: ESL Mobile:s nordamerikanska säsong har haft över 1 miljon registreringar hittills under 2020. Även i DreamHacks studio rådde full aktivitet under kvartalet och den producerade innehåll som bland annat omfattade Nordic League Championship i serierna League of Legends och Fortnite Tournament. DreamHack Sports Games genomförde framgångsrikt European eTour golfturnering under kvartalet.

Verksamheterna ESL B2C (ESEA, ESL Play och liknande tjänster) visade en fortsatt stark tillväxt jämfört med föregående kvartal för månatliga aktiva användare, ett resultat av den pågående pandemin och förbättrade produkttegenskaper. Det långsiktiga målet är att lyfta B2C-verksamheten för att den ska ge ett avsevärt större bidrag och förbättra diversifieringen av ESLs och DreamHacks intäktsströmmar.

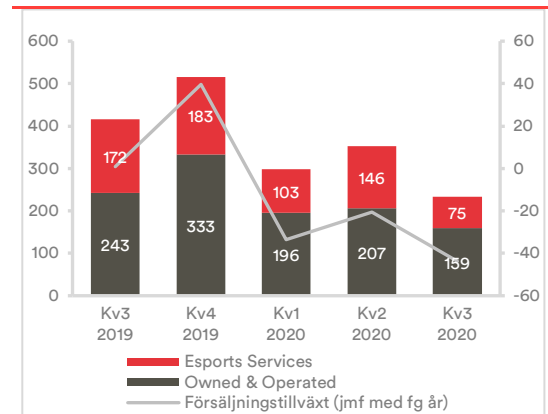
I en jämförelse mellan resultatet för Master-turneringarna under tredje kvartalet och liknande turneringar förra året fortsätter esport-vertikalen att uppvisa en positiv utveckling, trots att huvudeventen har en annan utformning och ägde rum under den traditionella sommarsesongen. Den sammanslagning som nyligen offentliggjordes den 30 september mellan ESL och DreamHack var också ett naturligt steg i att uppnå operativa synergier och stärka esport-vertikalens kommersiella erbjudande. Transaktionen kommer att slutföras under Q4 2020 och det nya kombinerade bolaget, ESL Gaming, kommer att ledas av Co-CEO Craig Levine - en erfaren ledare inom ESL Gaming - samt av ESL Gaming:s medgrundare och Co-CEO Ralf Reichert.

Justerad EBITDA uppgick till -36 Mkr (-54) under tredje kvartalet. Förbättringen berodde på en mer gynnsam intäktsmix då andelen mediatäkter ökade. Dessutom medförde online-turneringar att rörliga kostnader sjönk och en översyn av de fasta kostnaderna gav ytterligare förbättringar. I kvartalet inkluderas en positiv effekt från statliga stöd om 5 Mkr i justerad EBITDA. Den justerade EBITDA-marginalen minskade något till -15 (-13) procent som ett resultat av lägre nettoomsättning.

EBITDA-justeringar på -13 (-13) Mkr utgjordes av kostnader för långsiktiga incitamentsprogram på -11 Mkr samt jämförelsestörande poster på -1 Mkr. EBITDA uppgick till -49 Mkr (-66).

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 159 Mkr, med två färre Open-turneringar och en färre Master-turnering jämfört med samma period föregående år. Omfattningen av och formatet på Master-turneringar har övergått till online och Open-turneringar har ställts in som en följd av coronaviruset. Under kvartalet visade esport-verktygen en positiv utveckling och ytterligare tillväxt i sin mediaprodukt. Sponsringsintäkterna blev dock märkbart lägre, likaså försäljningen av biljetter och souvenirer.

Nettoomsättningen för Esport Services (ESS) minskade med 57 procent under kvartalet till 75 Mkr, vilket motsvarar 32 procent av den totala omsättningen för esport. Affärsområdet har påverkats betydligt av Coronavirus-pandemin och att spelutvecklare och andra partners har ställt in eller skjutit upp sina evenemang. Fokus inom ESS är att etablera mer strategiska relationer med utgivarna, och både ESL och DreamHack höll under tredje kvartalet ett antal betydelsefulla events för utgivarna Epic Games och Tencents räkning, för att nämna några få.

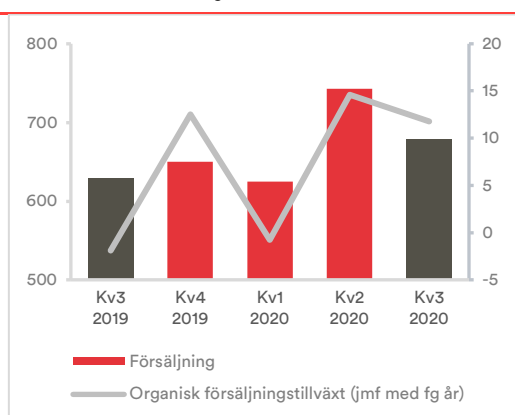
Gaming

(Mkr)	Kv3 2020	Kv3 2019	Nio månader 2020	Nio månader 2019	Helår 2019
Nettoomsättning	679	629	2 047	1 881	2 531
Justerad EBITDA	255	118	599	431	605
<i>Justerad EBITDA marginal</i>	38%	19%	29%	23%	24%
<i>Justeringar</i>	-48	-16	-126	-30	-120
EBITDA	207	102	472	401	485
Avskrivningar immateriella anläggningstillgångar	-42	-47	-130	-123	-176
Avskrivningar materiella anläggningstillgångar	-10	-10	-30	-30	-40
<i>varav avskrivningar på övervärden</i>	-23	-27	-77	-79	-105
EBIT	156	46	312	247	269
<i>EBIT marginal</i>	23%	7%	15%	13%	11%
Investeringar	78	55	140	141	203
Försäljningstillväxt/år					
<i>Organisk tillväxt</i>	12%	-2%	9%	7%	6%
<i>Fövärvade/avvecklade enheter</i>	-	-	-	-	-
<i>Valutakurseffekter</i>	-4%	4%	0%	4%	5%
<i>Rapporterad tillväxt</i>	8%	2%	9%	11%	10%

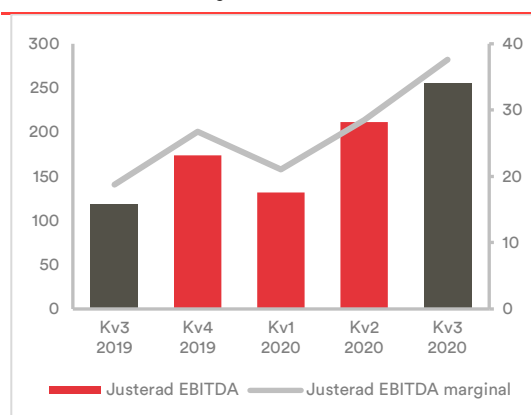
Rapporterad nettoomsättning ökade med 8 procent till 679 Mkr (629), inklusive en valutakurseffekt om 4 procent. Organisk nettoomsättning ökade med 12 procent.

Justerad EBITDA uppgick till 255 Mkr (118) och EBITDA uppgick till 207 Mkr (102), vilket motsvarar en marginal på 38 procent (19) respektive 30 procent (16).

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



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



Med avstamp i ett mycket starkt andra kvartal som slutade med högre DAU kunde InnoGames balansera sina investeringar i att utöka användarbasen under tredje kvartalet, vilket ledde till en rekordhög lönsamhet. Försäljningen ökade i den aktiva spelportföljen, vilket delvis motverkades av

sjunkande intäkter från spel under utfasning. Justerad EBITDA ökade jämfört med föregående år, till följd av ett fortsatt högt användarengagemang och hög försäljning i spelen.

Kongregates underliggande verksamhet fortsatte att generera förbättrade resultat men redovisade ingen nettoomsättnings- eller EBITDA-tillväxt under tredje kvartalet. Det berodde främst på att man avslutade utgivningen av två av sina viktigaste tredjepartstitlar i slutet av föregående år. Kongregate lanserade framgångsrikt en ny licensierad IP, "Teenage Mutant Ninja Turtles - Mutant Madness" (TMNT) i slutet av kvartalet och inledde också utgivningen nyligen förvärvade licensierade IP-titlar. Till skillnad mot InnoGames har Kongregate upplevt en sammantaget negativ påverkan från coronapandemin på sin annonsförsäljning i spelen, samt i engagemanget inom segmentet "idle games".

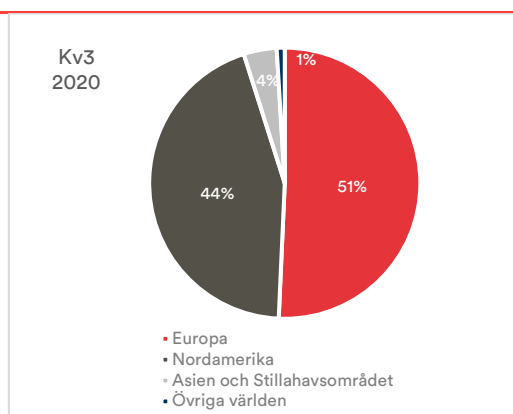
Utvecklingen av nya spel går enligt plan. InnoGames har två mobilspel som testas för närvarande och som har överträffat bolagets referensvärdena. Båda spelen planeras att släppas under första halvåret 2021 förkommet av intensifierad marknadsföring. Därutöver har InnoGames ytterligare två titlar som planeras att släppas under andra halvåret 2021. Kongregate planerar att lansera sitt nästa spel, baserat på karaktären SvampBob Fyrkant, under andra kvartalet 2021.

EBITDA-justeringar om -48 Mkr under kvartalet utgjordes främst av kostnader för långsiktiga incitamentsprogram.

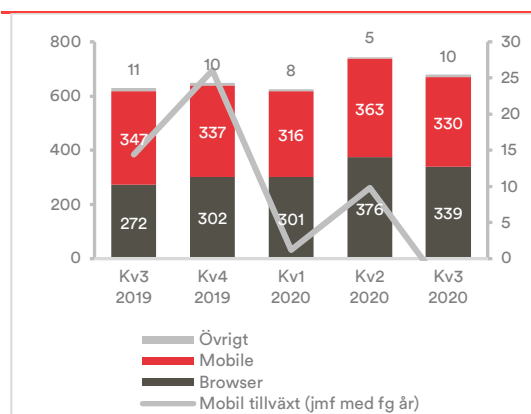
Kostnader för avskrivningar var något lägre under kvartalet jämfört med motsvarande period föregående år, främst som ett resultat av lägre avskrivning av aktiverade utvecklingskostnader inom InnoGames.

Investeringar om 78 Mkr (55) utgjorde en ökning jämfört med samma kvartal föregående år, främst hänförligt till en kostnad för ett IP-förvärv under kvartalet.

Nettoomsättning per marknad
(fördelning i %)



Nettoomsättning per plattform och mobil försäljningstillväxt
(Mkr (vänster); % (höger sida))

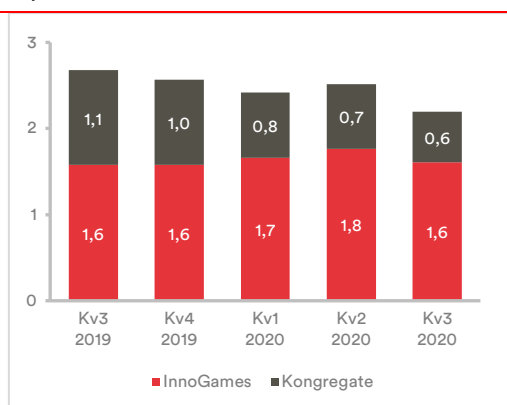


InnoGames hade en imponerande tillväxt under det tredje kvartalet där både mobil- och browserintäkterna ökade med mer än 20 procent. Däremot sjönk Kongregates mobila intäkter till följd av det avslutade samarbetet med en tredjepartsutvecklare och spelen AdCom och AdCap. Försäljningen på mobila plattformar i lokala valutor var närmast oförändrat. Inklusiv valutaeffekter sjönk mobilintäkterna med 5 procent till 330 Mkr, vilket motsvarar 49 procent av de totala intäkterna för gaming-vertikalen. Browserintäkterna påverkades positivt av de åtgärder som har vidtagits för att

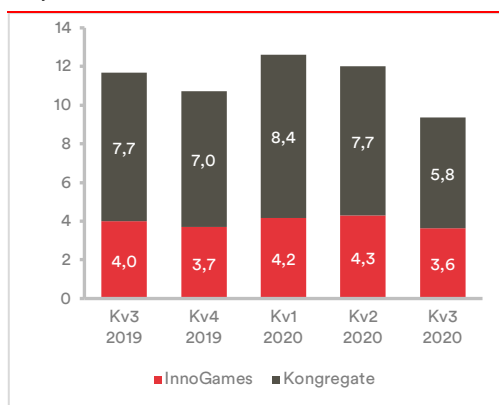
få coronaviruset under kontroll och ökade med 25 procent, vilket även visar på styrkan i äldre spel. InnoGames mobilförsäljningen som andel av total försäljning var till stor del oförändrad jämfört med föregående år och mer än 90 procent av Kongregates totala intäkter kom från mobilplattformar.

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

Dagliga aktiva användare
(Miljoner)

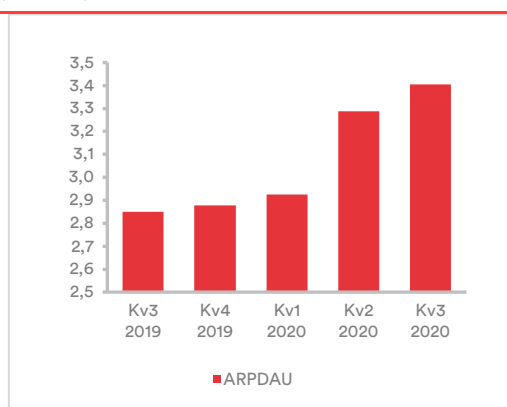


Månatliga aktiva användare
(Miljoner)

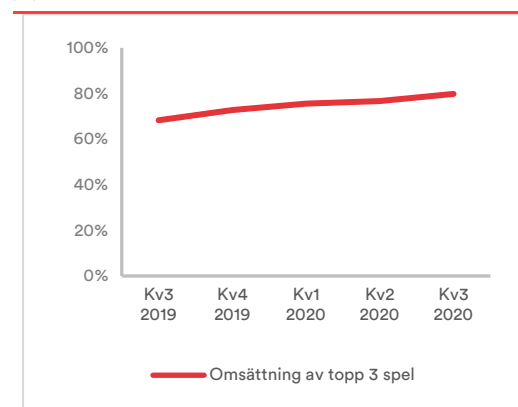


Antalet dagliga aktiva användare (DAU) minskade med 18 procent till 2,2 miljoner och månatliga aktiva användare (MAU) minskade med 20 procent jämfört med samma kvartal föregående år. InnoGames ökade DAU medan MAU minskade något jämfört med tredje kvartalet 2019, förklarad av en relativt hög tillväxt i användarbasen under kvartalets början. Kongregate påverkades negativt av att man avslutade två tredjepartsspel och Surviv.io, vilket delvis uppvägdes av lanseringen av förstapartstitlar. Jämfört med föregående kvartal minskade DAU med 22 procent och MAU med 25 procent.

Genomsnittlig omsättning per daglig aktiv användare
(ARPDau) (kr)



Fördelning av omsättning av topp 3-spel
(%)



Genomsnittlig nettoomsättning per daglig aktiv användare (ARPDau) ökade till 3,4 SEK, en uppgång med 19 procent från 2,8 SEK under tredje kvartalet 2019 och ökade med 4 procent jämfört med andra kvartalet 2020. ARPDau i jämförbar valuta ökade med 23 procent jämfört med föregående år, främst drivet av en bättre intäktsgenerering för InnoGames spel och lägre DAU i Kongregate.

De tre ledande titlarna har förändrats under kvartalet och är nu Forge of Empires, Elvenar och Tribal Wars, varav den senare ersatte Animation Throwdown under andra kvartalet 2020.

Nettoomsättningen som genererades av dessa titlar ökade marginellt till 80 procent jämfört både med föregående kvartal och samma kvartal föregående år.

Finansiell ställning

Kassaflöde från kvarvarande verksamheter

Kassaflödet från den löpande verksamheten före förändringar i rörelsekapital uppgick till 135 Mkr (-38). Avskrivningar uppgick till 70 Mkr (76), varav 27 Mkr (30) är hänförligt till avskrivning av övervärden från förvärv.

Koncernen redovisade en förändring i rörelsekapital om -42 Mkr (5). Nettokassaflöde från den löpande verksamheten uppgick till 93 Mkr (-33).

Investeringsaktiviteter

Kassaflöde från investeringsaktiviteter omfattar ytterligare investeringar i VC-fonder om 3 Mkr. Investeringar i materiella och immateriella anläggningstillgångar uppgick till 80 Mkr under kvartalet, främst från investeringar i immateriella rättigheter på Kongregate.

Det totala kassaflödet hänförligt till investeringsaktiviteter uppgick till -83 Mkr (-70).

Finansieringsaktiviteter

Kassaflöde från finansieringsaktiviteter uppgick till -7 Mkr (-38), främst leasingbetalningar.

Förändringar av likvida medel för den kvarvarande verksamheten uppgick till 3 Mkr (-77).

Koncernen hade likvida medel uppgående till 1 590 Mkr (2 019) vid periodens slut.

Moderbolaget

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

(Mkr)	Kv3 2020	Kv3 2019	Nio månader 2020	Nio månader 2019	Helår 2019
Nettoomsättning	4	5	12	15	20
Räntenetto och övrigt finansnetto	1	2 242	11	2 333	2 302
Resultat före skatt och bokslutsdispositioner	-34	2 205	-81	2 157	2 066

Föregående år fusionerades moderbolaget med MTG Publishing AB under det tredje kvartalet. En positiv effekt om 2,3 miljarder kronor i finansnettot var hänförlig till MTG Publishing AB och bestod av en nettovinst från en utdelning från dess dotterbolag MTG Broadcasting AB minus en nedskrivning av aktier i samma dotterbolag. Räntenettet för kvartalet uppgick till -1 Mkr (-81) där föregående år påverkades av att huvuddelen av tidigare ränteintäkter härrörde från ett internt lån till MTG Publishing AB.

Moderbolagets likvida medel uppgick till 764 Mkr (1 539) 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.

MTG Group redovisar statliga stöd när dessa med rimlig säkerhet kommer erhållas och att villkoren för att erhålla stödet rimligen kommer att uppfyllas. Redovisning sker i resultaträkningen och periodisering sker utifrån när kostnaderna, som stödet avser att kompensera för, uppstår.

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 coronapandemin kommer att fortsätta att påverka våra två vertikaler, men på olika sätt. För esport förväntar vi oss 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. Med det sagt, så förväntar vi oss ett mer normalt tillväxtmönster för gaming under resterande delen av året.

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

Stockholm, 4 november, 2020

Maria Redin
Koncernchef & VD

Granskningsrapport

Inledning

Vi har utfört en översiktlig granskning av den finansiella delårsinformationen i sammandrag (delårsrapporten) för Modern Times Group MTG AB (publ.) per den 30 september 2020 och den niomånadersperiod som slutade per detta datum. Det är styrelsen och verkställande direktören som har ansvaret för att upprätta och presentera denna delårsrapport i enlighet med IAS 34 och årsredovisningslagen. Vårt ansvar är att uttala en slutsats om denna delårsrapport grundad på vår översiktliga granskning.

Den översiktliga granskningens inriktning och omfattning

Vi har utfört vår översiktliga granskning i enlighet med International Standard on Review Engagements ISRE 2410 Översiktlig granskning av finansiell delårsinformation utförd av företagets valda revisor. En översiktlig granskning består av att göra förfrågningar, i första hand till personer som är ansvariga för finansiella frågor och redovisningsfrågor, att utföra analytisk granskning och att vidta andra översiktliga granskningsåtgärder. En översiktlig granskning har en annan inriktning och en betydligt mindre omfattning jämfört med den inriktning och omfattning som en revision enligt ISA och god revisionssed i övrigt har. De granskningsåtgärder som vidtas vid en översiktlig granskning gör det inte möjligt för oss att skaffa oss en sådan säkerhet att vi blir medvetna om alla viktiga omständigheter som skulle kunna ha blivit identifierade om en revision utförts. Den uttalade slutsatsen grundad på en översiktlig granskning har därför inte den säkerhet som en uttalad slutsats grundad på en revision har.

Slutsats

Grundat på vår översiktliga granskning har det inte kommit fram några omständigheter som ger oss anledning att anse att delårsrapporten inte, i allt väsentligt, är upprättad för koncernens del i enlighet med IAS 34 och årsredovisningslagen samt för moderbolagets del i enlighet med årsredovisningslagen.

Stockholm den 4 november 2020
KPMG AB

Helena Nilsson
Auktoriserad revisor

Resultaträkning för koncernen i sammandrag

(Mkr)	Kv3 2020	Kv3 2019	Nio månader 2020	Nio månader 2019	Helår 2019
Kvarvarande verksamheter					
Nettoomsättning	912	1 044	2 932	3 079	4 242
Kostnad för sålda varor och tjänster	-333	-555	-1 339	-1 626	-2 293
Bruttoresultat	580	489	1 593	1 453	1 949
Försäljningskostnader	-219	-288	-811	-778	-1 068
Administrationskostnader	-312	-302	-854	-832	-1 146
Övriga rörelseintäkter	12	11	26	21	36
Övriga rörelsekostnader	6	9	6	-8	-26
Resultat från andelar i intresseföretag & joint ventures	-1	0	-1	-3	0
Jämförelsestörande poster	-13	-	-16	-54	-152
EBIT	54	-82	-56	-201	-407
Räntenetto	-1	-1	-6	5	1
Övrigt finansnetto	-4	11	1	-10	-28
Resultat före skatt	49	-72	-61	-206	-435
Skatt	-59	-8	-100	-45	-23
Periodens resultat kvarvarande verksamheter	-11	-80	-162	-251	-458
Verksamheter under avveckling					
International Entertainment	-	-26	-	1 433	1 433
Nordic Entertainment Group	-	-	-	13 646	13 646
Övriga verksamheter	-	-18	-	-67	-227
Periodens resultat verksamheter under avveckling	-	-43	-	15 012	14 852
Totalt resultat för perioden	-11	-123	-162	14 761	14 394
Periodens resultat kvarvarande verksamheter, hänförligt till:					
Moderbolagets aktieägare	-67	-99	-294	-344	-551
Innehav utan bestämmande inflytande	56	19	133	93	93
Resultat för perioden	-11	-80	-162	-251	-458
Totalt resultat för perioden, hänförligt till:					
Moderbolagets aktieägare	-67	-140	-294	14 668	14 293
Innehav utan bestämmande inflytande	56	17	133	93	101
Totalt resultat för perioden	-11	-123	-162	14 761	14 394
Kvarvarande verksamheter					
Resultat per aktie före utspädning (kr)	-1,00	-1,47	-4,37	-5,11	-8,19
Resultat per aktie efter utspädning (kr)	-1,00	-1,47	-4,37	-5,11	-8,19
Totalt					
Totalt resultat per aktie före utspädning (kr)	-1,00	-2,08	-4,37	217,81	212,44
Totalt resultat per aktie efter utspädning (kr)	-1,00	-2,08	-4,37	217,81	212,44
Antal aktier					
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	67 257 534	67 278 885
Genomsnittligt antal aktier efter utspädning	67 342 244	67 342 244	67 342 244	67 257 534	67 278 885

Rapport över totalresultat för koncernen i sammandrag

(Mkr)	Kv3 2020	Kv3 2019	Nio månader 2020	Nio månader 2019	Helår 2019
Periodens resultat, kvarvarande verksamheter	-11	-80	-162	-251	-458
<i>Övrigt totalresultat</i>					
<i>Poster som omförts eller kan omföras till periodens resultat:</i>					
Årets omräkningsdifferenser	-9	115	2	272	128
Totalresultat, kvarvarande verksamheter	-20	35	-159	21	-330
Periodens resultat, verksamheter under avveckling	-	-43	-	15 012	14 852
<i>Övrigt totalresultat</i>					
<i>Poster som omförts eller kan omföras till periodens resultat:</i>					
Årets omräkningsdifferenser	0	2	0	-56	-49
Totalresultat, verksamheter under avveckling	0	-41	0	14 956	14 803
Summa totalresultat för perioden	-20	-6	-159	14 977	14 473
Summa totalresultat hänförligt till:					
Moderbolagets aktieägare	-81	-46	-305	14 826	14 349
Innehav utan bestämmande inflytande	61	40	146	151	124
Summa totalresultat för perioden	-20	-6	-159	14 977	14 473

Rapport över finansiell ställning för koncernen i sammandrag

(Mkr)	30 sep 2020	30 sep 2019	31 dec 2019
Anläggningstillgångar			
Goodwill	3 969	4 079	3 961
Övriga immateriella tillgångar	1 389	1 660	1 410
Summa immateriella tillgångar	5 358	5 739	5 371
Summa materiella tillgångar	116	142	126
Nyttjanderättstillgångar	133	175	139
Aktier och andelar i intresse- och övriga bolag	221	202	220
Övriga finansiella tillgångar	284	268	277
Summa finansiella tillgångar	505	471	497
Summa anläggningstillgångar	6 113	6 527	6 133
Kortfristiga fordringar			
Varulager	35	22	21
Övriga fordringar	1 035	1 180	985
Likvida medel	1 589	2 019	1 824
Summa kortfristiga fordringar	2 659	3 221	2 831
Summa tillgångar	8 772	9 748	8 963
Eget kapital			
Eget kapital	4 868	5 653	5 179
Innehav utan bestämmande inflytande	1 361	1 429	1 402
Summa eget kapital	6 230	7 082	6 581
Långfristiga skulder			
Leasingskulder	99	129	103
Övriga räntebärande skulder	-	-	-
Summa långfristiga räntebärande skulder	99	129	103
Avsättningar	630	628	525
Skulder värderade till verkligt värde	338	400	377
Övriga ej räntebärande skulder	3	1	0
Summa långfristiga ej räntebärande skulder	971	1 028	903
Summa långfristiga skulder	1 070	1 158	1 006
Kortfristiga skulder			
Skulder värderade till verkligt värde	11	29	-
Lån	-	2	0
Leasingskulder	36	47	37
Övriga ej räntebärande skulder	1 426	1 429	1 339
Summa kortfristiga skulder	1 472	1 508	1 376
Summa skulder	2 542	2 666	2 382
Summa eget kapital och skulder	8 772	9 748	8 963

Rapport över kassaflöden för koncernen i sammandrag

(Mkr)	Kv3 2020	Kv3 2019	Nio månader 2020	Nio månader 2019	Helår 2019
Kassaflöde från den löpande verksamheten	135	-38	188	-94	-71
Förändringar i rörelsekapitalet	-42	5	-12	-111	-117
Kassaflöde till/från rörelsen	93	-33	175	-205	-188
Erhållet vid försäljning av aktier	-	-	-	1 868	1 876
Förvärv av dotterbolag och intressebolag samt övriga investeringar	-3	-6	-45	-79	-96
Investeringar i andra anläggningstillgångar	-80	-69	-166	-173	-238
Övrigt kassaflöde från/ använt i investeringsaktiviteter	-1	5	0	0	4
Kassaflöde från/ använt i investeringsaktiviteter	-83	-70	-211	1 615	1 546
Nettoförändring lån	0	63	0	-3 677	-3 679
Återbetalning av lån samt poster omstrukturering av kapital NENT	-	-	-	3 854	3 854
Utdelning till minoritetsägare	-	-	-188	-	-
Övrigt kassaflöde från/ använt i finansiella aktiviteter	-7	-38	-31	-43	-135
Kassaflöde från/ använt i finansieringsaktiviteter	-7	26	-218	135	40
Förändring i likvida medel, kvarvarande verksamheter	3	-77	-254	1 545	1 398
Kassaflöde från verksamheter under avveckling	-	-	-	-626	-653
Total förändring i likvida medel	3	-77	-254	920	746
Likvida medel vid periodens början	1 571	2 084	1 824	862	862
Omräkningsdifferens likvida medel	16	13	19	24	4
Förändring i likvida medel relaterat till tillgångar som innehas för försäljning	-	-	-	213	213
Likvida medel vid periodens slut	1 590	2 019	1 589	2 019	1 824

Rapport över förändring i eget kapital i sammandrag

(Mkr)	30 sep 2020	30 sep 2019	31 dec 2019
Ingående balans	6 581	6 997	6 997
Periodens resultat	-162	14 761	14 394
Övrigt totalresultat för perioden	2	217	80
Summa totalresultat för perioden	-159	14 978	14 474
Effekter av aktieprogram	-1	15	17
Förändring av innehav utan bestämmande inflytande	-5	-42	-42
Utdelning av Nordic Entertainment Group	-	-14 866	-14 866
Utdelning till innehav utan bestämmande inflytande	-186	-	-
Utgående balans	6 230	7 082	6 581

Verkligt värde på finansiella instrument

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

(Mkr)	30 sep 2020		30 sep 2019	
	Verkligt värde	Nivå 3	Verkligt värde	Nivå 3
Finansiella tillgångar värderade till verkligt värde				
Aktier och investeringar i andra bolag	202	202	182	182
Finansiella skulder till verkligt värde				
Villkorad köpeskillning	348	348	429	429

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

(Mkr)	30 sep 2020	30 sep 2019
Ingående balans 1 januari	377	442
Utdelning NENT	-	-20
Utnyttjande betalning	-38	-19
Omvärdering	-	7
Räntekostnader	6	1
Omräkningsdifferenser	3	18
Utgående balans	348	429

Moderbolagets resultaträkning i sammandrag

(Mkr)	Kv3 2020	Kv3 2019	Nio månader 2020	Nio månader 2019	Helår 2019
Nettoomsättning	4	5	12	15	20
Bruttoresultat	4	5	12	15	20
Administrationskostnader	-39	-42	-104	-192	-256
Rörelseresultat	-35	-37	-93	-177	-236
Räntenetto och övrigt finansnetto	1	2 242	11	2 333	2 302
Resultat före skatt och bokslutsdispositioner	-34	2 205	-81	2 157	2 066
Bokslutsdispositioner	-	-	-4	-	223
Skatt	-	21	-	-	-
Periodens resultat	-34	2 225	-85	2 157	2 289

Årets resultat överensstämmer med Totalresultat för moderbolaget.

Moderbolagets balansräkning i sammandrag

(Mkr)	30 sep 2020	30 sep 2019	31 dec 2019
Anläggningstillgångar			
Aktiverade utgifter	1	-	0
Maskiner och inventarier	2	3	3
Aktier och andelar	5 849	5 850	5 849
Summa anläggningstillgångar	5 851	5 852	5 852
Omsättningstillgångar			
Kortfristiga fordringar	33	61	101
Kassa, bank och kortfristiga placeringar	764	1 539	1 123
Summa omsättningstillgångar	798	1 601	1 224
Summa tillgångar	6 649	7 453	7 076
Eget kapital			
Bundet eget kapital	338	338	338
Fritt eget kapital	5 145	5 128	5 230
Summa eget kapital	5 483	5 466	5 568
Obeskattade reserver	115	256	109
Kortfristiga skulder			
Räntebärande skulder	988	1 658	1 308
Ej räntebärande skulder	63	73	91
Summa kortfristiga skulder	1 051	1 731	1 399
Summa eget kapital och skulder	6 649	7 453	7 076

Nettoomsättning och resultat per segment

	Esport		Gaming		Centrala verksamheter		Totala verksamheter	
	Kv3 2020	Kv3 2019	Kv3 2020	Kv3 2019	Kv3 2020	Kv3 2019	Kv3 2020	Kv3 2019
(Mkr)								
Nettoomsättning	234	415	679	629	0	-1	912	1 044
EBIT	-66	-85	156	46	-35	-42	54	-82
Resultat före skatt					49	-72	49	-72

	Esport		Gaming		Centrala verksamheter		Totala verksamheter	
	Nio månader 2020	Nio månader 2019	Nio månader 2020	Nio månader 2019	Nio månader 2020	Nio månader 2019	Nio månader 2020	Nio månader 2019
(Mkr)								
Nettoomsättning	885	1 196	2 047	1 881	0	3	2 932	3 079
EBIT	-275	-259	312	247	-93	-189	-56	-201
Resultat före skatt					-61	-206	-61	-206

Avvecklade verksamheter

Resultat från avvecklade verksamheter

	Kv3 2020	Kv3 2019	Nio månader 2020	Nio månader 2019	Helår 2019
(Mkr)					
International entertainment	-	-	-	27	27
Nordic Entertainment Group	-	-	-	167	167
Zoomin	-	-18	-	-68	-68
Övriga verksamheter	-	-	-	-	-72
Realisationsresultat	-	-26	-	14 885	14 798
Resultat avvecklade verksamheter	-	-43	-	15 012	14 852

Alternativa resultatmätt

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

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

Justerad EBITDA

(Mkr)	Kv3 2020	Kv3 2019	Nio månader 2020	Nio månader 2019	Helår 2019
EBIT	54	-82	-56	-201	-407
Avskrivningar immateriella anläggningstillgångar	47	53	147	143	202
Avskrivningar materiella anläggningstillgångar	23	23	68	72	96
EBITDA	124	-5	159	14	-109
Jämförelsestörande poster	13	-	16	54	152
Nedskrivning av egenutvecklade kapitaliserade kostnader	9	-	9	-	93
Långsiktigt incitamentsprogram	50	17	142	65	76
Förvärvskostnader	1	19	16	23	28
Justerad EBITDA	196	31	342	156	239

Jämförelsestörande poster i tredje kvartalet består av omstruktureringskostnader i samband med sammanslagningen av ESL och DreamHack samt avgångsvederlag för tidigare koncernchef och VD.

Försäljningstillväxt per segment

(Mkr)	Kv3 2020	Kv3 2019	Nio månader 2020	Nio månader 2019
Esport				
Organisk tillväxt	-40%	7%	-26%	7%
Förvärvade/avvecklade enheter	-	-	-	-
Valutakurseffekter	-4%	5%	0%	5%
Rapporterad tillväxt	-44%	12%	-26%	12%
Gaming				
Organisk tillväxt	12%	-2%	9%	7%
Förvärvade/avvecklade enheter	-	-	-	-
Valutakurseffekter	-4%	4%	0%	4%
Rapporterad tillväxt	8%	2%	9%	11%
Totala verksamheter				
Organisk tillväxt	-9%	2%	-5%	7%
Förvärvade/avvecklade enheter	-	0%	-	-1%
Valutakurseffekter	-4%	4%	0%	5%
Rapporterad tillväxt	-13%	6%	-5%	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, förvärvsrelaterade transaktionskostnader och nedskrivningar av kapitaliserat internt arbete, vilka benämns "Justeringar"

Jämförelsestörande poster

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

Master

Stora tävlingar som lockar professionella globala spelare

MAU

Månatlig aktiv användare

O&O

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

Open

Amatörtävlingar som är öppna för alla deltagare

Operativt kassaflöde

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

Organisk tillväxt

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

Vinst per aktie

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

Aktieägarinformation

MTGs årsstämma 2021

Årsstämman kommer att hållas i Stockholm den 18 maj 2021. Aktieägare som önskar få ett ärende behandlat på årsstämman skall inkomma med förslag skriftligen antingen via post till Bolagssekreteraren, Modern Times Group MTG AB, Årsstämma, Box 2094, 103 13 Stockholm, Sverige eller via epost till agm@mtg.com minst sju veckor före årsstämman för att garantera att ärendet kan inkluderas i kallelsen till årsstämman. Ytterligare information om hur och när registrering ska ske kommer att offentliggöras före årsstämman.

Valberedning inför årsstämman 2021

I enlighet med årsstämmans beslut avseende ordningen för bolagets valberedning har en valberedning sammankallats för att bereda förslagen inför bolagets årsstämma 2021. Valberedningen består av Klaus Roehrig utsedd av Active Ownership Corporation, Joachim Spetz utsedd av Swedbank Robur Fonder, David Marcus utsedd av Evermore Global Advisors, LLC och David Chance, styrelsens ordförande. I enlighet med tidigare praxis har valberedningens ledamöter utsett Klaus Roehrig, såsom representant för den största aktieägaren i bolaget per den sista handelsdagen i augusti 2020, till valberedningens ordförande.

Information om valberedningens arbete återfinns på MTG.com/bolagsstyrning.

Aktieägare som önskar lämna förslag till valberedningen kan göra det i skrift antingen via post till Bolagssekreteraren, Modern Times Group MTG AB, Box 2094, 103 13 Stockholm, Sverige eller via epost till agm@mtg.com.

Finansiell kalender

Kvartalsrapport Kv4 2020	4 februari 2021
Kvartalsrapport Kv1 2021	29 april 2021
Årsstämma 2021	18 maj 2021
Kvartalsrapport Kv2 2021	20 juli 2021
Kvartalsrapport Kv3 2021	28 oktober 2021

Frågor?

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

Ladda ner högupplösta bilder: [Flickr](#)

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

Telefonkonferens

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

Sverige: +46 (0) 856 618 467

Storbritannien: +44 (0) 844 481 9752

USA: +1 646 741 3167

Pinkoden för konferensen är: 747 68 15. Telefonkonferensen kommer att hållas på engelska.



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 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 4 november, 2020 kl. 14:00 CET.