

## En stark avslutning på ett rekordår

- Gaming-vertikalen levererade ett stabilt kvartal och avslutade ett rekordår både i fråga om nettoomsättning och justerad EBITDA. Det positiva resultatet under kvartalet drevs av ett högt engagemang från användarna, vilket ledde till en ökning av ”genomsnittlig nettoomsättning per daglig aktiv användare” (ARPDau), ett resultat av fortsatt framgångsrika kampanjer i InnoGames spelportfölj
- Esport-vertikalen genomförde sex Masterturneringar under kvartalet, vilket ledde till en återhämtning av nettoomsättningen jämfört med föregående kvartal. Som ett resultat av detta samt en god kostnadskontroll och en förbättrad intäktsmix redovisade esport-vertikalen en positiv justerad EBITDA för första gången.
- Under kvartalet ökade MTG sitt ägande i InnoGames till 68 procent, samlade sina gaming-investeringar i ett nytt holdingbolag (”GamingCo”) och förvärvade Hutch Games, en marknadsledare inom midcoresegmentet för racingspel för mobil. Transaktionen resulterade i ett 77,35% ägande i nya bolaget GamingCo.

### Höjdpunkter fjärde kvartalet 2020

- Nettoomsättningen minskade med 9 procent till 1 064 Mkr (1 163), inklusive en negativ valutakurseffekt om 6 procent. Den organiska nettoomsättningen minskade med 3 procent
- Justerad EBITDA uppgick till 193 Mkr (84) inklusive justeringar för jämförelsestörande poster på positivt 7 Mkr (negativt 98), nedskrivning av egenupparbetade tillgångar på 10 Mkr (93), långsiktiga incitamentsprogram på positivt 10 Mkr (negativt 11) och totala transaktionskostnader för rörelseförvärv på 40 Mkr (5)
- EBITDA uppgick till 160 Mkr (-123)
- Rörelseresultatet (EBIT) uppgick till 91 Mkr (-206)
- Periodens resultat från kvarvarande verksamheter uppgick till 66 Mkr (-207)
- Resultat per aktie före utspädning 0,99 kronor (-3,08)
- Nettokassaflöde från den löpande verksamheten uppgick till 95 Mkr (-70)

### Finansiellt sammandrag

(Mkr)	Kv4 2020	Kv4 2019	Helår 2020	Helår 2019
<b>Kvarvarande verksamheter</b>				
Nettoomsättning	1 064	1 163	3 997	4 242
varav esport	429	516	1 315	1 712
varav gaming	635	650	2 682	2 531
varav centrala verksamheter och elimineringar	0	-3	0	0
Kostnader före avskrivningar	-904	-1 286	-3 678	-4 352
Justerad EBITDA	193	84	535	239
Justerad EBITDA marginal	18%	7%	13%	6%
Justeringar	-33	-207	-217	-349
EBITDA	160	-123	319	-109
Avskrivningar immateriella anläggningstillgångar	-48	-60	-195	-202
Avskrivningar materiella anläggningstillgångar	-20	-23	-88	-96
varav avskrivningar på övervärden	-24	-30	-112	-120
EBIT <sup>1)</sup>	91	-206	35	-407
EBIT marginal	9%	-18%	1%	-10%
Periodens resultat	66	-207	-96	-458
Resultat per aktie före utspädning (kr)	0,99	-3,08	-3,39	-8,19
<b>Avvecklade verksamheter<sup>2)</sup></b>				
Periodens resultat	-	-160	-	14 852
<b>Totalt verksamheter</b>				
Periodens resultat	66	-367	-96	14 394
Resultat per aktie före utspädning (kr)	0,99	-5,33	-3,39	212,68
Nettokassaflöde från den löpande verksamheten	95	-70	270	-188
Investeringar	42	66	208	239
Försäljningstillväxt/år				
Organisk tillväxt	-3%	12%	-4%	7%
Förvärvade/avvecklade enheter	-	0%	-	-1%
Valutakurseffekter	-6%	3%	-2%	4%
Rapporterad tillväxt	-9%	15%	-6%	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

MTG fortsätter att uppvisa stabil operativ utveckling och hög lönsamhet när vi nu presenterar vårt slutgiltiga resultat för helåret och det fjärde kvartalet 2020, ett utmanande men också transformativt år för bolaget. Vår nettoomsättning uppgick till 1 064 Mkr och justerad EBITDA uppgick till 193 Mkr i kvartalet, motsvarande en justerad EBITDA-marginal på 18 procent. För helåret 2020 uppgick vår nettoomsättning till 3 997 Mkr och vår justerade EBITDA uppgick till rekordhöga 535 Mkr.

Att säga att 2020 inte har liknat något annat är ingen överdrift. Samtidigt som vi blev omskakade när pandemin drabbade samhället och oss i februari 2020 återfick vi snabbt fotfästet tack vare det imponerande och hårda arbetet från alla våra medarbetare inom gruppen. Vi har förblivit fokuserade samtidigt som vi har vänt på varenda sten för att säkerställa vår affärskontinuitet. Som ett resultat av det är vi starkare som koncern nu än vi var för ett år sedan.

### Gaming: Hög aktivitet inom förvärv och organisk utveckling

MTG:s fjärde kvartal var intensivt med en hög aktivitet som drevs av förvärvsinitiativ från koncernen.

I december ökade vi vårt innehav i InnoGames till 68 procent för en total köpeskilling om 106 MEUR. Som en del av transaktionen fördjupade vi vår relation med grundarna genom ett avtal för att bilda ett gemensamt ägt holdingbolag ("GamingCo") för MTG:s gaming-investeringar, som även inkluderar InnoGames, Kongregate och framtida förvärv inom gaming. Nya GamingCo utgör ett viktigt steg mot att skapa en starkare gaming-vertikal.

Kort därefter tillkännagav vi förvärvet av Hutch som vår första investering genom GamingCo. Transaktionen innebar att vi adderade ett förstklassigt nytt bolag med starka egenutvecklade titlar med betydande tillväxtpotential, samtidigt som vi breddade vår gamingvertikal till att täcka in genren racingspel för mobil, som kompletterar vår starka position i midcoresegmentet för spel inom stadsbyggnad/strategi-kategorin och idle-kategorin. Transaktionen resulterade i en ägarandel för MTG i GamingCo motsvarande 77,35%.

Förvärven utgör starten på en ny tillväxtresa för MTG:s gaming-vertikal, med en agenda för att växa både organiskt och genom en aktiv förvärvsstrategi. För att kunna säkerställa finansieringen initierade vi en företrädesemission som gjorde det möjligt för alla våra aktieägare att delta och dela resan med oss.

InnoGames fortsatte att leverera stabila resultat under fjärde kvartalet och sammanfattade därmed ett mycket starkt år för bolaget. De nya spelen i pipeline utvecklas enligt plan och vi ser fram emot mjuklanseringen av upp till tre titlar under 2021, som vi förväntar oss kommer att driva tillväxt, och ökade marknadsföringskostnader.

Kongregate visade på stabila resultat och framsteg under kvartalet: den underliggande lönsamheten förbättrades och vi ser fram emot att de i H1 2021 förväntas lansera en ny titel som utspelar sig i SvampBob Fyrkanters värld.

### Esport: Avslutade året på topp med sex Masterturneringar i kvartalet

Under kvartalet fortsatte vi att se sammanslagningen av ESL och DreamHack ta form. Vi är övertygade om att sammanslagningen skapar den rätta grunden för esport-vertikalen att skala upp och växa än mer.

Vi sköt med avsikt upp ett flertal Masterturneringar som skulle ha genomförts tidigare under året till fjärde kvartalet, vilket ledde till sex Masterturneringar som med framgång gjordes digitala. Under kvartalet utmärkte sig ESL Pro League och redovisade nya rekord i tittarantal – ett bevis på att vi har lyckats fortsätta att framgångsrikt underhålla vår publik med en helt digitalt distribuerad esport. Dessutom kunde vi glädjas åt att återgå till turneringar med deltagare från flera kontinenter i kvartalet, dock fortfarande i ett digitalt format.

Det är glädjande att ESL Gaming har offentliggjort en aktivitetsintensiv kalender för esportevenemang för 2021 som vi hoppas innebär en återgång till events med närvarande fysisk publik under andra halvan av verksamhetsåret – med det sagt så förväntar vi oss att den pågående pandemin kommer att fortsätta påverka vår affär med våra partners, så som sponsorer och spelutgivare.

Esport för mobil fortsätter att vara ett viktigt tillväxtområde - Under kvartalet expanderade ESL Gaming sitt väldigt lyckade Mobile Open-format till att även inkludera MENA-regionen (Mellanöstern och Afrika). Esport på mobilplattformar fortsätter att engagera och växa och vi är mycket optimistiska om hur vi ska kunna dra nytta av det framöver genom innovation och ytterligare produktutveckling.

### **En företrädesemission för att möjliggöra ytterligare tillväxt och stödja en aktiv förvärvsagenda**

Vi har lärt oss otroligt mycket av det här årets extrema omständigheter: vi har varit innovativa för att höja kvalitetsnivån avsevärt på vår digitala produktion och distribution av esport-underhållning, vi har fortsatt att underhålla vår publik och framgångsrikt bibehållit relationerna med viktiga kommersiella partners, såsom utgivare och annonsörer.

Med koncernens nya holdingbolag för gaming-investeringar på plats och Hutch som en del av det, är vår gaming-vertikal stärkt och vår pipeline med nya spel borgar för ett spännande år, där vi ska sträva efter att upprätthålla det förvärvsfokus som vi etablerat under 2020.

Den företrädesemission som initierades under fjärde kvartalet gör det möjligt för oss att säkra finansiering för vår strategi, samtidigt som det också gör det möjligt för alla våra aktieägare att bli en del av vår tillväxtresa. Nu ser vi fram emot att fortsätta leverera på vår strategi under 2021.

Maria Redin

Koncernchef och VD, Modern Times Group MTG AB

## Väsentliga händelser under och efter kvartalet

### 5 oktober - ESL Gaming expanderade Mobile Open till MENA för Säsong 2

I oktober meddelade ESL Gaming detaljer om ESL Mobile Open Europe & MENA säsong två. Den kommande säsongen bygger vidare på den första framgångsrika säsongen som genomfördes 2019, då över 500 000 människor sammanlagt deltog genom att tävlingen breddades till att omfatta MENA-regionen utöver Europa. I säsong två kommer tävlingen även att öka antalet titlar inom gaming, med digitalt genomförda esporttävlingar i Asphalt 9, Auto Chess, Clash of Clans och PUBG Mobile ingår. Spelarna tävlar om en prispool om totalt 85 000 Euro.

### 7 december - Ökat ägande av InnoGames och bildandet av ett gemensamt holdingbolag för gaminginvesteringar

I december förvärvade MTG ytterligare 17 procent av aktierna i den ledande tyska spelutvecklaren och utgivaren InnoGames GmbH för totalt 106 miljoner EUR (på kassa- och skuldfri basis), och ökade därmed sitt innehav i bolaget till 68 procent. Transaktionen slutfördes i december och finansierades med en revers som förfaller 31 mars 2021. Transaktion innefattar också bildandet av ett nytt holdingbolag – GamingCo - för hela MTG:s gamingverksamhet, inklusive InnoGames samt Kongregate. Bildandet av GamingCo är ett viktigt steg mot att skapa en starkare gaming-vertikal som till fullo kommer att realisera synergier, värden och strategiska möjligheter i framtiden.

### 8 december - MTG förvärvade Hutch, en ledande utvecklare av racingspel för mobil

Hutch Games, som förvärvades i slutet av 2020, är en ledande utvecklare och utgivare av free-to-play spel fokuserat på racinggenren för mobil. Bolaget tre främsta titlar är F1® Manager, Top Drives och Rebel Racing, som alla befinner sig i en tidig utvecklingsfas med stor framtida tillväxtpotential. Dessutom har Hutch en lovande pipeline av nya titlar planerade för lansering under 2021 och 2022.

Se förvärvsnot på sida 23 för detaljer.

### 17 december - En företrädesemission för att finansiera en ambitiös förvärvsagenda

MTG beslutade om en nyemission av B-aktier om cirka 2 500 Mkr med företrädesrätt för befintliga aktieägare som var föremål för godkännande på en extra bolagsstämma vilket bolaget senare fick. Syftet med företrädesemissionen ("Företrädesemissionen") var att återbetala bryggglånet som togs upp för att finansiera förvärvet av Hutch Games Ltd. ("Hutch") och återbetala den säljrevers som ställdes ut i samband med förvärvet av 17 procent av aktierna i InnoGames GmbH.

### 21 december – Extra Bolagsstämma

Bolagsstämman beslutade att godkänna styrelsens beslut den 17 december 2020 om nyemission av B-aktier med företrädesrätt för befintliga aktieägare. Högst 28 320 697 B-aktier beslutades skulle emitteras genom Företrädesemissionen till en teckningskurs om 90 SEK per aktie.

## **21 januari - ESL Gaming meddelade inriktning för 2021 samt eventkalender**

Enligt inriktningen för 2021 är majoriteten av ESL och DreamHacks esporttävlingar schemalagda för att spelas i studiomiljö utan publik under 2021. ESL One Cologne powered by Intel® är fortsatt planerad som en fysisk tävling med publik för genomförande i juli 2021, men avhängigt lokal lagstiftning och då gällande riktlinjer. Under senare delen av 2021 finns potentiellt möjlighet till genomförande av fler tävlingar med publik och en fysisk DreamHack-festival. Beslutet om ESL One Cologne ska förbli en fysisk turnering kommer fattas efter bedömningar som sker närmare startdatumet för tävlingen.

## **12 februari – Företrädesemissionen övertecknades och slutfördes**

MTG meddelade den 17 december 2020 att bolagets styrelse beslutat om en nyemission av B-aktier med företrädesrätt för befintliga aktieägare ("Företrädesemissionen"). Styrelsens emissionsbeslut godkändes av en extra bolagsstämma som ägde rum den 21 januari 2021. Teckningstiden i Företrädesemissionen slutade den 10 februari 2021. Den 11 februari 2021, offentliggjorde MTG att preliminära beräkningar indikerade att Företrädesemissionen var övertecknad med 101,8 procent. MTG bekräftade senare, den 12 februari, att 27 913 880 B-aktier hade tecknats med stöd av teckningsrätter och att 406 817 B-aktier hade tilldelats dem som har anmält sig för teckning utan stöd av teckningsrätter. Följaktligen kunde Företrädesemissionen konstateras vara fulltecknad.

## **17 februari – återbetalning av brygglånet med medel från företrädesemissionen**

17 februari återbetalade MTG brygglånet om 1 800 Mkr som finansierade förvärvet av Hutch Games i december 2020.

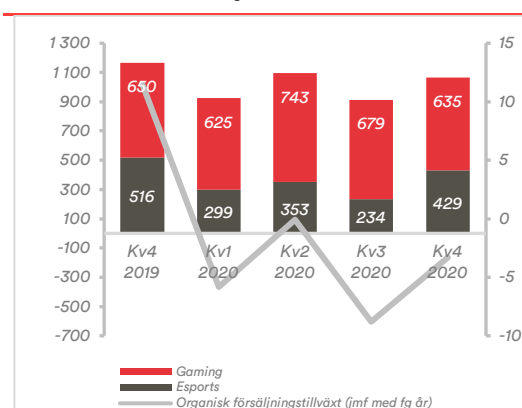
En fullständig översikt över MTGs meddelanden och rapporter finns på [www.mtg.com](http://www.mtg.com).

## Koncernens finansiella sammanfattning

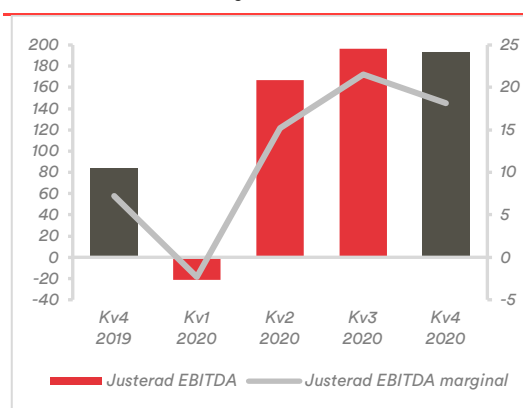
### Nettoomsättning – kvarvarande verksamheter

Koncernens nettoomsättning minskade med 9 procent till 1 064 Mkr (1 163), inklusive en negativ valutakurseffekt om 6 procent. Den organiska nettoomsättningen minskade med 3 procent, varav gaming-vertikalens underliggande nettoomsättning ökade med 4 procent men motverkades av negativa valutakurseffekter, vilket ledde till att nettoomsättningen minskade med 2 procent. Den organiska tillväxten berodde främst på en fortsatt stark intäktsgenerering i spelen och en positiv utveckling av antalet användare. Det motverkades dock av esport-vertikalen där organisk nettoomsättningen minskade med 13 procent under fjärde kvartalet 2020, exklusive 4 procent i negativa valutaeffekter. Detta berodde i stor utsträckning på att Master- och Openturneringar flyttades till att genomföras endast online och färre aktiveringar med spelutgivare, med anledning 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 30 procent till 904 Mkr (1 286) till följd av esport-vertikalens stora kostnadsbesparingar från att bedriva verksamheten online i stället för som arena-event, samt besparingar avseende rörelsekostnader.

Koncernens centrala verksamheters påverkan på kvartalet uppgick till -24 Mkr (-37).

Koncernens justerade EBITDA för kvartalet uppgick till 193 Mkr (84), vilket motsvarar en marginal om 18 procent (7) till följd av förbättrade marginaler i gaming-vertikalen i kombination med kostnadsbesparingar i esport-vertikalen.

EBITDA-justeringar uppgick till 33 Mkr (207) och bestod av jämförelsestörande poster på positiva 7 Mkr (neg 98), nedskrivning av egenupparbetade tillgångar på 10 Mkr (93), långsiktiga incitamentsprogram på positiva 10 Mkr (neg 11) och transaktionskostnader för rörelseförvärv på 40 Mkr (5).

Koncernens EBITDA uppgick till 160 Mkr (-123) drivet av ovannämnda förändringar inom både gaming- och esport-vertikalerna.

### Rörelseresultat (EBIT) – kvarvarande verksamheter

Avskrivningar uppgick till -68 Mkr (-83) under fjärde kvartalet och inkluderade avskrivning på övervärden (PPA) om -24 Mkr (-30). Exklusive PPA minskade avskrivningar med 9 Mkr till -44 Mkr (-53).

Koncernens rörelseresultat (EBIT) under kvartalet uppgick till 91 Mkr (-206), vilket motsvarar en EBIT-marginal om 9 (-18) procent.

### **Finansnetto och periodens nettoresultat från kvarvarande verksamheter**

Finansnetto uppgick till 51 Mkr (-23), främst vinster från omvärdering av finansiella tillgångar i VC-fonder och orealiserade valutakursvinster. Koncernens skatt uppgick till -77 Mkr (22), vilket främst återspeglar ett högre resultat i gaming-vertikalen. Periodens nettoresultat från kvarvarande verksamheter uppgick därmed till 66 Mkr (-207).

### **VC fond-investeringar**

MTG:s VC-fond har hittills investerat totalt 231 Mkr (25,2 miljoner USD) inklusive tillkommande investeringsåtaganden. Under kvartalet gjorde MTG en investering om 1,7 Mkr (0,2 miljoner USD) i Playventures genom att utnyttja redan tidigare bestämda åtaganden och investerade därutöver 16,6 Mkr (1,9) i Joyride.

MTG har hittills investerat i 20 portföljbolag genom sin VC-fond för att komplettera sitt majoritetsinnehav i ESL Gaming, Dreamhack SportGames, Kongregate, InnoGames och Hutch. 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.

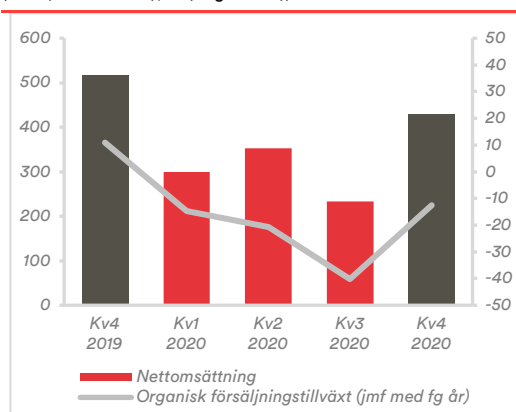
## Segmentsöversikt

### Esport

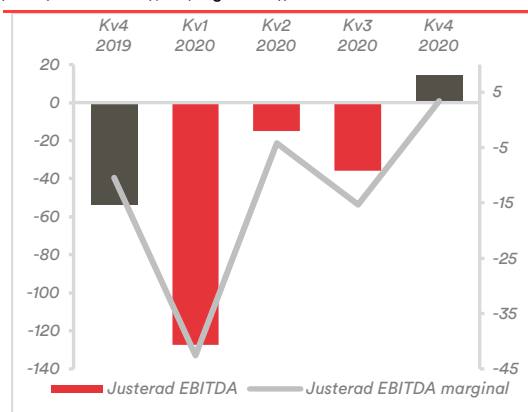
(Mkr)	Kv4 2020	Kv4 2019	Helår 2020	Helår 2019
Nettoomsättning	429	516	1 315	1 712
Justerad EBITDA	15	-54	-163	-213
<i>Justerad EBITDA marginal</i>	3%	-10%	-12%	-12%
<i>Justeringar</i>	-11	-96	-56	-138
EBITDA	3	-150	-220	-351
Avskrivningar immateriella anläggningstillgångar	-6	-7	-23	-26
Avskrivningar materiella anläggningstillgångar varav avskrivningar på övervärden	-10 -4	-14 -4	-45 -15	-53 -15
EBIT	-12	-171	-288	-430
<i>EBIT marginal</i>	-3%	-33%	-22%	-25%
Investeringar	7	6	34	34
Försäljningstillväxt/år				
<i>Organisk tillväxt</i>	-13%	11%	-22%	8%
<i>Förvärvade/avvecklade enheter</i>	-	-	-	-
<i>Valutakurseffekter</i>	-4%	4%	-1%	5%
<i>Rapporterad tillväxt</i>	-17%	15%	-23%	13%

Under fjärde kvartalet minskade nettoomsättningen för esport med 17 procent till 429 Mkr (516), inklusive en negativ valutakurseffekt om 4 procent. Den organiska nettoomsättningen minskade med 13 procent. Detta berodde främst på att Master-, Challenger- och Openturneringar flyttades till att hållas online eller via studio och färre aktiveringar med spelutgivare, 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 Gaming levererade och genomförde sex Masterturneringar under kvartalet (jämfört med fyra under fjärde kvartalet 2019) – ESL Pro League Season 12, ESL One Germany, IEM New York, IEM Beijing, IEM Global Challenge och DreamHack Masters Winter – trots effekten från Coronavirus-pandemin som gjorde att de hölls som online-event, och sändes online eller från en studio i stället för som arenaevent.



Verksamheterna inom ESL B2C (ESEA, ESL Play och liknande tjänster) upplevde en fortsatt stark tillväxt jämfört med föregående kvartal för månatliga aktiva användare som en följd av den pågående pandemin och förbättrade produkttegenskaper.

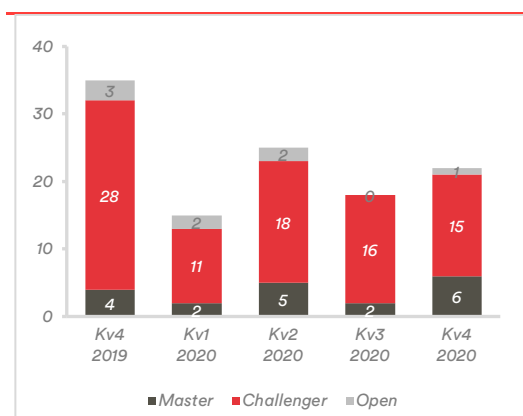
Sammanslagning mellan ESL och DreamHack som meddelades den 30 september slutfördes under kvartalet, vilket kommer att fortsätta att ge operativa synergier och stärka esport-vertikalens kommersiella erbjudande.

Justerad EBITDA uppgick till 15 Mkr (-54) under fjärde kvartalet, vilket motsvarar en marginal 3 procent (-10). Förbättringen berodde på ett intensivt event-schema, fortsatta kostnadsbesparingarna då online-event ersatte arena-event, samt sammanslagningen mellan ESL och DreamHack som gav kostnadssynergier. Justerad EBITDA i kvartalet innehöll en positiv effekt från statliga stöd hänförliga till pandemin om 1,9 Mkr.

Justeringar på 11 (96) Mkr utgjordes av kostnader för långsiktiga incitamentsprogram om 10 Mkr samt jämförelsestörande poster om positiva 4 Mkr samt transaktionskostnader för rörelseförvärv om 5 Mkr.

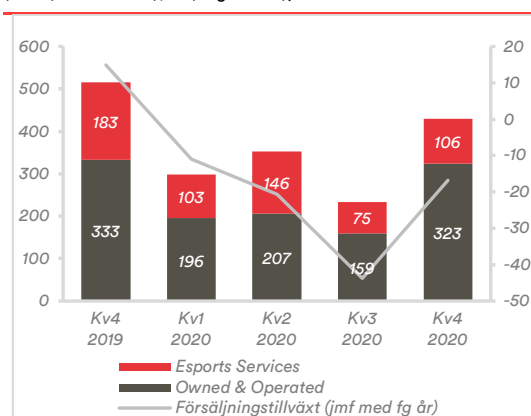
EBITDA uppgick till 3 Mkr (-150) under kvartalet.

#### Antal O&O properties



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

(Mkr (vänster sida); % (höger sida))



Organiskt försäljningen i O&O-properties var oförändrad och minskade med 3 procent inklusive valutakurseffekter under kvartalet till 323 Mkr, trots två ytterligare Masterturneringar och två mindre Open jämfört med motsvarande period föregående år. Omfattningen av och formatet på Masterturneringar har övergått till online och Openturneringar har ställts in på grund av den pågående pandemin. Under kvartalet upplevde esportvertikalen tillväxt i sin försäljning av sponsringsavtal till följd av en större koncentration av mastersturneringar under kvartalet. Den positiva trenden för mediaförsäljning från föregående kvartal fortsatte även under fjärde kvartalet 2020.

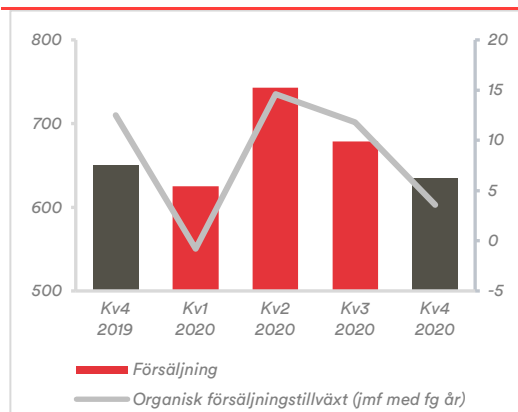
Nettoomsättningen för Esport Services (ESS) minskade med 42 procent under kvartalet till 106 Mkr, med anledning av mindre initiativ från spelutgivare till följd av den pågående pandemin. Fokus inom ESS kvarstår - att etablera mer strategiska relationer med utgivarna - och det hölls under fjärde kvartalet 2020 några betydelsefulla events för utgivarna Epic Games och Psyonix räkning, för att nämna några.

## Gaming

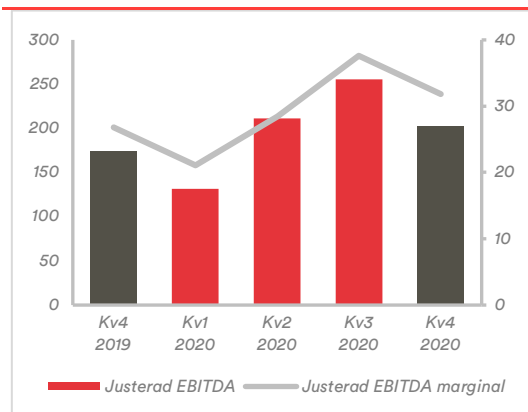
(Mkr)	Kv4 2020	Kv4 2019	Helår 2020	Helår 2019
Nettoomsättning	635	650	2 682	2 531
Justerad EBITDA	202	174	800	605
<i>Justerad EBITDA marginal</i>	32%	27%	30%	24%
<i>Justeringar</i>	-26	-90	-153	-120
EBITDA	175	84	648	485
Avskrivningar immateriella anläggningstillgångar	-42	-52	-172	-176
Avskrivningar materiella anläggningstillgångar	-10	-10	-40	-40
<i>varav avskrivningar på övervärden</i>	-21	-27	-97	-105
EBIT	123	22	436	269
<i>EBIT marginal</i>	19%	3%	16%	11%
Investeringar	38	62	177	203
Försäljningstillväxt/år				
<i>Organisk tillväxt</i>	4%	13%	7%	6%
<i>Förvärvade/avvecklade enheter</i>	-	-	-	-
<i>Valutakurseffekter</i>	-6%	4%	-1%	4%
<i>Rapporterad tillväxt</i>	-2%	17%	6%	10%

Under fjärde kvartalet minskade nettoomsättningen för gaming med 2 procent till 635 Mkr (650), inklusive en negativ valutakurseffekt om 6 procent. Organisk nettoomsättning ökade med 4 procent. Den underliggande förbättringen är hänförlig till ett ökat engagemang från användarna och högre intjäning från spelarbasen.

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



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



InnoGames fortsatte den positiva trenden från tidigare kvartal med effekterna från de nedstängningar som Coronapandemin drivit fram. Försäljningen ökade i hela den befintliga spelportföljen tack vare framgångsrika event under julhelgen för Forge of Empire, liksom ett fortsatt bra resultat i portföljen med klassiska spel.

Kongregates underliggande nettoomsättning minskade under kvartalet, främst på grund av att man avslutade två av sina viktigaste tredjepartstitlar i slutet av föregående år.

Planen för utveckling och lansering av nya spel ligger fast, med upp till tre nya spel under helåret 2021 från InnoGames och en ny titel från Kongregate baserat på karaktären SvampBob Fyrkant som förväntas lanseras under H1 2021.

Justerad EBITDA uppgick till 202 Mkr (174), vilket motsvarar en marginal på 32 procent (27).

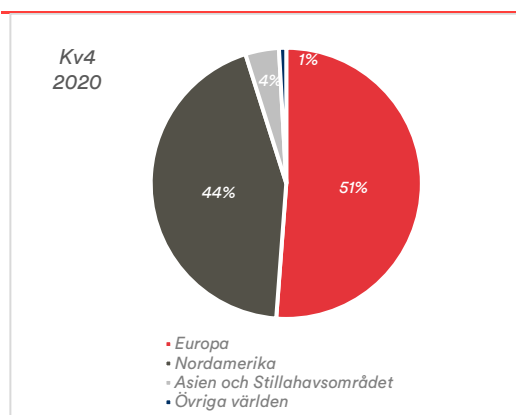
EBITDA-justeringar på 26 (90) Mkr utgjordes av minskade kostnader för långsiktiga incitamentsprogram om positiva 20 Mkr samt jämförelsestörande kostnader om 5 Mkr och transaktionskostnader för rörelseförvärv om 31 Mkr samt nedskrivning av aktiverade utvecklingskostnader om 10 Mkr.

EBITDA uppgick till 175 Mkr (84) under kvartalet.

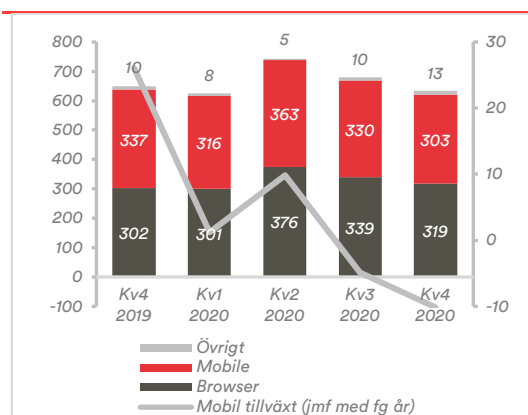
Kostnader för avskrivningar var något lägre under kvartalet jämfört med motsvarande period föregående år, främst som ett resultat av lägre avskrivning av aktiverade utvecklingskostnader inom InnoGames.

Investeringar om 38 Mkr (62) var lägre jämfört med samma kvartal föregående år, främst hänförligt till en kostnad för ett IP-förvärv under fjärde kvartalet 2019.

**Nettoomsättning per marknad**  
(fördelning %)



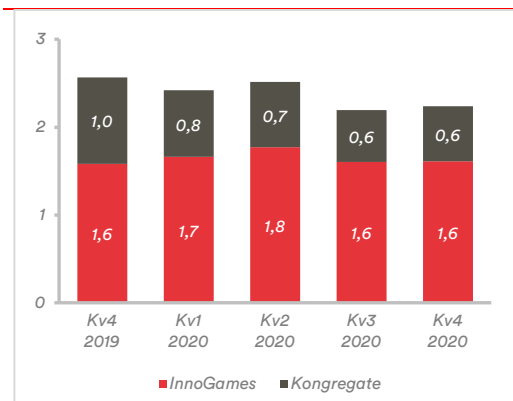
**Nettoomsättning per plattform och mobil försäljningstillväxt**  
(Mkr (vänster sida); % (höger sida))



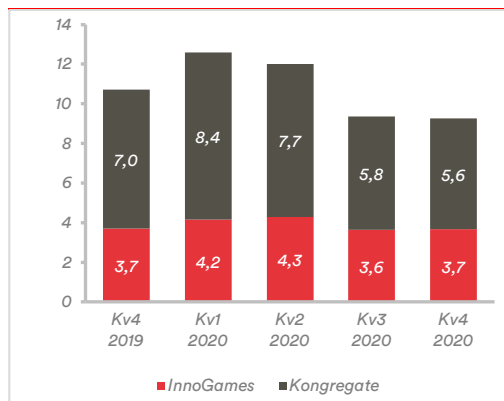
Som en följd av att fler länder stängt ned sina samhällen under pandemin, har fans spelat mer hemma än under pendling till och från arbete, vilket lett till ett temporärt skifte för spel från mobil till browser. Som en följd av detta har browser-intäkter påverkats positivt i kvartalet. Denna tillfälliga förändring samt de avvecklade tredjepartsspelen, AdCom och AdCap föregående år resulterade i en minskning i organisk försäljningstillväxt för mobil med 4%. InnoGames andel av mobilförsäljningen uppgick till 42 procent (45) under fjärde kvartalet 2020 och mer än 78 procent av Kongregates totala intäkter var hänförliga till mobilplattformar.

Det skedde inga väsentliga förändringar i intäktsfördelningen per marknad, med 95 procent av intäkterna genererade från nyckelmarknaderna för båda gamingverksamheterna, Nordamerika och Europa.

**Dagliga aktiva användare**  
(Miljoner)

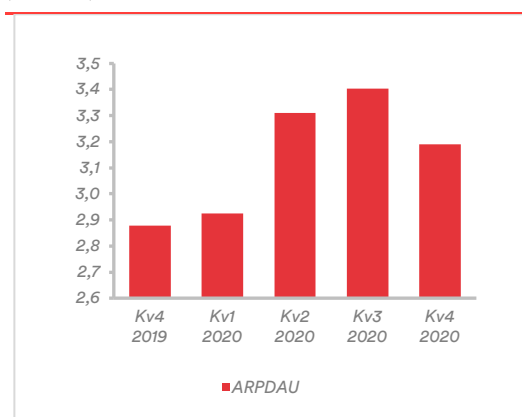


**Månatliga aktiva användare**  
(Miljoner)

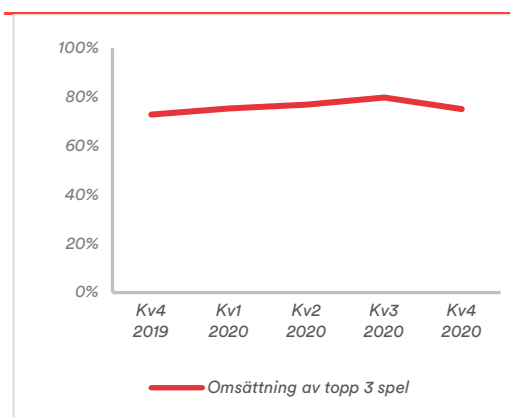


Antalet dagliga aktiva användare (DAU) minskade med 13 procent till 2,2 miljoner och månatliga aktiva användare (MAU) minskade med 13 procent jämfört med samma kvartal föregående år. InnoGames ökade DAU medan MAU minskade något jämfört med fjärde kvartalet 2019, med stöd av en relativt hög tillväxt i användarbasen. Den utvecklingen drevs främst av Forge of Empires. Kongregate påverkades negativt av att man tog bort två tredjepartsspel och Surviv.io, vilket delvis uppvägdes av lanseringen av förstapartstitlar.

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



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



Genomsnittlig nettoomsättning per daglig aktiv användare (ARPDau) ökade till 3,2 SEK, en uppgång med 11 procent från 2,9 SEK under fjärde kvartalet 2019. ARPDau i jämförbar valuta ökade med 13 procent jämfört med fjärde kvartalet föregående år, främst drivet av en bättre intäktsgenerering i spelen både för InnoGames och Kongregate.

De tre ledande titlarna har förändrats under kvartalet och är nu Forge of Empires, Elvenar och Tribal Wars. Nettoomsättningen som genererades av dessa titlar ökade marginellt till 75 procent jämfört med 73 procent samma kvartal föregående år.

# Finansiell ställning

## Kassaflöde från kvarvarande verksamheter

Kassaflödet från den löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapital uppgick till 54 Mkr (-34) under fjärde kvartalet. Avskrivningar uppgick till 68 Mkr (83), varav 24 Mkr (30) är hänförligt till avskrivning av övervärden från förvärv. Minskningen av avskrivningar är främst hänförliga från InnoGames.

Koncernen redovisade en förändring i rörelsekapital om 41 Mkr (-36). Nettokassaflöde från den löpande verksamheten uppgick till 95 Mkr (-70).

## Investeringsaktiviteter

Kassaflöde från investeringsaktiviteter är främst kopplat till betalningen för förvärvet av Hutch med ett netto om 2 202 Mkr och ytterligare investeringar i VC-fonder om 17 Mkr. Investeringar i materiella och immateriella anläggningstillgångar uppgick till 42 Mkr under kvartalet.

Det totala kassaflödet hänförligt till investeringsaktiviteter uppgick till -2 260 Mkr (-71).

## Finansieringsaktiviteter

MTG finansierade den initiala köpeskillingen för Hutch med befintliga likvida medel och genom ett bryggglån om 1 800 Mkr från DNB Bank ASA, svensk filial och Swedbank. Bryggglånet hade en initial löptid på sex månader. MTG har möjlighet att förlänga lånet i sex månader. Kassaflöde från övriga finansieringsaktiviteter utgörs främst av leasingbetalningar.

Förändringar av likvida medel för den kvarvarande verksamheten uppgick till -390 Mkr (-171).

Koncernen hade likvida medel uppgående till 1 153 Mkr (1 824) vid periodens slut.

Efter balansdagen, under februari 2021, försåg den fulltecknade företrädesemissionen MTG med 2 549 Mkr före avdrag för transaktionskostnader vilket användes för återbetalning av bryggglånet den 17 februari 2021.

## Moderbolag

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

(Mkr)	Kv4 2020	Kv4 2019	Helår 2020	Helår 2019
Nettoomsättning	4	4	16	20
Räntenetto och övrigt finansnetto	-44	-31	-33	2 302
Resultat före skatt och bokslutsdispositioner	-92	-91	-173	2 066

Räntenetto för kvartalet uppgick till -1 Mkr (-1). Orealiserade och realiserade valutakursdifferenser uppgick till -41 Mkr (-30) och övriga finansiella poster till -2 Mkr (0).

Moderbolagets likvida medel uppgick till 516 Mkr (1 123) 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.

Styrelsen föreslår att MTG inte lämnar utdelning för 2020.

## 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 9:e 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 esport-verksamhet är beroende av fortsatta samarbeten med spelutgivare. Koncernens spelutvecklingsverksamheter är beroende av sin förmåga att fortsätta utveckla framgångsrika titlar som lockar till sig betalande spelare. Ingen av de ovannämnda faktorerna står helt under koncernens kontroll.

Den pågående coronavirus-pandemin kommer att fortsätta att påverka våra två vertikaler, och även om arbetet pågår med att ta fram och distribuera effektiva vacciner till de samhällen och marknader där vi bedriver verksamhet, fortsätter osäkerheten och omständigheterna som gör långsiktig planering svår att påverka oss.

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

---

Stockholm, 25 februari 2020

Maria Redin  
VD & koncernchef

Denna rapport har inte varit föremål för en översiktlig granskning av koncernens revisorer.

## Resultaträkning för koncernen i sammandrag

(Mkr)	Kv4 2020	Kv4 2019	Helår 2020	Helår 2019
<b>Kvarvarande verksamheter</b>				
Nettoomsättning	1 064	1 163	3 997	4 242
Kostnad för sålda varor och tjänster	-438	-667	-1 777	-2 293
<b>Bruttoresultat</b>	<b>626</b>	<b>496</b>	<b>2 219</b>	<b>1 949</b>
Försäljningskostnader	-251	-290	-1 062	-1 068
Administrationskostnader	-277	-313	-1 130	-1 146
Övriga rörelseintäkter	6	15	32	36
Övriga rörelsekostnader	-21	-18	-16	-26
Resultat från andelar i intresseföretag & joint ventures	2	2	1	0
Jämförelsestörande poster	7	-98	-9	-152
<b>EBIT/Rörelseresultat</b>	<b>91</b>	<b>-206</b>	<b>35</b>	<b>-407</b>
Räntenetto	-2	-4	-8	1
Övrigt finansnetto	53	-19	54	-28
<b>Resultat före skatt</b>	<b>142</b>	<b>-229</b>	<b>81</b>	<b>-435</b>
Skatt	-77	22	-177	-23
<b>Periodens resultat kvarvarande verksamheter</b>	<b>66</b>	<b>-207</b>	<b>-96</b>	<b>-458</b>
<b>Avvecklade verksamheter</b>				
International Entertainment	-	-	-	1 433
Nordic Entertainment Group	-	-	-	13 646
Övriga verksamheter	-	-160	-	-227
<b>Periodens resultat från avvecklade verksamheter</b>	<b>-</b>	<b>-160</b>	<b>-</b>	<b>14 852</b>
<b>Totalt resultat för perioden</b>	<b>66</b>	<b>-367</b>	<b>-96</b>	<b>14 394</b>
<b>Periodens resultat kvarvarande verksamheter, hänförligt till:</b>				
Moderbolagets aktieägare	66	-207	-228	-551
Innehav utan bestämmande inflytande	-1	0	132	93
<b>Resultat för perioden</b>	<b>66</b>	<b>-207</b>	<b>-96</b>	<b>-458</b>
<b>Totalt resultat för perioden, hänförligt till:</b>				
Moderbolagets aktieägare	66	-359	-228	14 293
Innehav utan bestämmande inflytande	-1	-8	132	101
<b>Totalt resultat för perioden</b>	<b>66</b>	<b>-367</b>	<b>-96</b>	<b>14 394</b>
<b>Kvarvarande verksamheter</b>				
Resultat per aktie före utspädning (kr)	0,99	-3,08	-3,39	-8,19
Resultat per aktie efter utspädning (kr)	0,99	-3,08	-3,39	-8,19
<b>Totalt</b>				
Totalt resultat per aktie före utspädning (kr)	0,99	-5,33	-3,39	212,68
Totalt resultat per aktie efter utspädning (kr)	0,99	-5,33	-3,39	212,68
<b>Antal aktier</b>				
Utestående aktier vid periodens slut	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	67 278 885
Genomsnittligt antal aktier efter utspädning	67 342 244	67 342 244	67 342 244	67 278 885



## Rapport över totalresultat för koncernen i sammandrag

(Mkr)	Kv4 2020	Kv4 2019	Helår 2020	Helår 2019
<b>Periodens resultat, kvarvarande verksamheter</b>	<b>66</b>	<b>-207</b>	<b>-96</b>	<b>-458</b>
<i>Övrigt totalresultat</i>				
<i>Poster som omförts eller kan omföras till periodens resultat:</i>				
Årets omräkningsdifferenser	-316	-144	-314	128
<b>Totalresultat, kvarvarande verksamheter</b>	<b>-250</b>	<b>-351</b>	<b>-410</b>	<b>-330</b>
<b>Periodens resultat från avvecklade verksamheter</b>	<b>-</b>	<b>-160</b>	<b>-</b>	<b>14 852</b>
<i>Övrigt totalresultat</i>				
<i>Poster som omförts eller kan omföras till periodens resultat:</i>				
Årets omräkningsdifferenser	0	7	0	-49
<b>Totalresultat, avvecklade verksamheter</b>	<b>0</b>	<b>-153</b>	<b>0</b>	<b>14 803</b>
<b>Summa totalresultat för perioden</b>	<b>-250</b>	<b>-504</b>	<b>-410</b>	<b>14 473</b>
<b>Summa totalresultat hänförligt till:</b>				
Moderbolagets aktieägare	-116	-477	-421	14 349
Innehav utan bestämmande inflytande	-135	-27	11	124
<b>Summa totalresultat för perioden</b>	<b>-251</b>	<b>-504</b>	<b>-410</b>	<b>14 473</b>

## Rapport över finansiell ställning för koncernen i sammandrag

(Mkr)	31 dec 2020	31 dec 2019
<b>Anläggningstillgångar</b>		
Goodwill	6 078	3 961
Övriga immateriella tillgångar	1 973	1 410
<b>Summa immateriella tillgångar</b>	<b>8 052</b>	<b>5 371</b>
<b>Summa materiella tillgångar</b>	<b>104</b>	<b>126</b>
Nyttjanderättstillgångar	129	139
Aktier och andelar i intresse- och övriga bolag	272	220
Övriga finansiella tillgångar	242	277
<b>Summa finansiella tillgångar</b>	<b>514</b>	<b>497</b>
<b>Summa anläggningstillgångar</b>	<b>8 799</b>	<b>6 133</b>
<b>Kortfristiga fordringar</b>		
Varulager	11	21
Övriga fordringar	837	985
Likvida medel	1 153	1 824
<b>Summa kortfristiga fordringar</b>	<b>2 000</b>	<b>2 831</b>
<b>Summa tillgångar</b>	<b>10 800</b>	<b>8 963</b>
<b>Eget kapital</b>		
Eget kapital	3 840	5 179
Innehav utan bestämmande inflytande	1 375	1 402
<b>Summa eget kapital</b>	<b>5 216</b>	<b>6 581</b>
<b>Långfristiga skulder</b>		
Leasingskulder	90	103
<b>Summa långfristiga räntebärande skulder</b>	<b>90</b>	<b>103</b>
Avsättningar	706	525
Skulder värderade till verkligt värde	589	377
Övriga ej räntebärande skulder	-	0
<b>Summa långfristiga ej räntebärande skulder</b>	<b>1 295</b>	<b>903</b>
<b>Summa långfristiga skulder</b>	<b>1 385</b>	<b>1 006</b>
<b>Kortfristiga skulder</b>		
Skulder värderade till verkligt värde	11	-
Skulder till kreditinstitut	1 800	0
Leasingskulder	42	37
Övriga räntebärande skulder <sup>*)</sup>	1 144	-
Övriga ej räntebärande skulder	1 202	1 339
<b>Summa kortfristiga skulder</b>	<b>4 199</b>	<b>1 376</b>
<b>Summa skulder</b>	<b>5 584</b>	<b>2 382</b>
<b>Summa eget kapital och skulder</b>	<b>10 800</b>	<b>8 963</b>

<sup>\*)</sup> Kortfristig skuld i samband med förvärvet av ytterligare 17 procent av aktierna i InnoGames, förfaller i mars 2021.

## Rapport över kassaflöden för koncernen i sammandrag

(Mkr)	Kv4 2020	Kv4 2019	Helår 2020	Helår 2019
Kassaflöde från den löpande verksamheten	54	-34	241,896	-71
Förändringar i rörelsekapitalet	41	-36	28,238	-117
<b>Kassaflöde till/från rörelsen</b>	<b>95</b>	<b>-70</b>	<b>270,134</b>	<b>-188</b>
Erhållet vid försäljning av aktier	-	9	-	1 876
Förvärv av dotterbolag och intressebolag samt övriga investeringar	-2 218	-14	-2 263,175	-96
Investeringar i andra anläggningstillgångar	-42	-66	-208,050	-238
Övrigt kassaflöde från/ använt i investeringsaktiviteter	0	1	0	4
<b>Kassaflöde från/ använt i investeringsaktiviteter</b>	<b>-2 260</b>	<b>-71</b>	<b>-2 471</b>	<b>1 546</b>
Nettoförändring lån	1 800	-2	1 800	-3 679
Återbetalning av lån samt poster omstrukturering av kapital NENT	-	-	-	3 854
Utdelning till minoritetsägare	-	-	-188	-
Övrigt kassaflöde från/ använt i finansiella aktiviteter	-24	-28	-55	-135
<b>Kassaflöde från/ använt i finansieringsaktiviteter</b>	<b>1 776</b>	<b>-30</b>	<b>1 558</b>	<b>40</b>
<b>Förändring i likvida medel, kvarvarande verksamheter</b>	<b>-390</b>	<b>-171</b>	<b>-644</b>	<b>1 398</b>
<b>Kassaflöde från avvecklade verksamheter</b>	<b>-</b>	<b>-4</b>	<b>-</b>	<b>-653</b>
<b>Total förändring i likvida medel</b>	<b>-390</b>	<b>-175</b>	<b>-644</b>	<b>746</b>
<b>Likvida medel vid periodens början</b>	<b>1 589</b>	<b>2 019</b>	<b>1 824</b>	<b>862</b>
Omräkningsdifferens likvida medel	-47	-20	-28	4
Förändring i likvida medel relaterat till tillgångar som innehas för försäljning	-	-	-	213
<b>Likvida medel vid periodens slut</b>	<b>1 153</b>	<b>1 824</b>	<b>1 153</b>	<b>1 824</b>

## Rapport över förändring i eget kapital i sammandrag

(Mkr)	31 dec 2020	31 dec 2019
<b>Ingående balans</b>	<b>6 581</b>	<b>6 997</b>
Periodens resultat	-96	14 394
Övrigt totalresultat för perioden	-314	80
<b>Summa totalresultat för perioden</b>	<b>-410</b>	<b>14 474</b>
Effekter av aktieprogram	-1	17
Återkallande av köpoptionsskuld till minoritet ESL	315	-
Avtal om att reglera förvärvad verksamhet med aktier	81	-
Förvärv från innehavare utan bestämmande inflytande i Innogames	-1 162	-
Utdelning av Nordic Entertainment Group	-	-14 866
Förändring av innehav utan bestämmande inflytande	-	-42
Utdelning till innehav utan bestämmande inflytande	-188	-
<b>Utgående balans</b>	<b>5 216</b>	<b>6 581</b>

## Moderbolagets resultaträkning i sammandrag

(Mkr)	Kv4 2020	Kv4 2019	Helår 2020	Helår 2019
Nettoomsättning	4	4	16	20
<b>Bruttoresultat</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>16</b>	<b>20</b>
Administrationskostnader	-51	-64	-156	-256
<b>EBIT/Rörelseresultat</b>	<b>-48</b>	<b>-60</b>	<b>-140</b>	<b>-236</b>
Räntenetto och övrigt finansnetto	-44	-31	-33	2 302
<b>Resultat före skatt och bokslutsdispositioner</b>	<b>-92</b>	<b>-91</b>	<b>-173</b>	<b>2 066</b>
Bokslutsdispositioner	164	223	160	223
Skatt	0	0	-	0
<b>Periodens resultat</b>	<b>72</b>	<b>132</b>	<b>-13</b>	<b>2 289</b>

Årets resultat överensstämmer med Totalresultat för moderbolaget.

## Moderbolagets balansräkning i sammandrag

(Mkr)	31 dec 2020	31 dec 2019
<b>Anläggningstillgångar</b>		
Aktiverade utgifter	1	0
Maskiner och inventarier	2	3
Aktier och andelar	7 813	5 849
<b>Summa anläggningstillgångar</b>	<b>7 815</b>	<b>5 852</b>
<b>Omsättningstillgångar</b>		
Kortfristiga fordringar	207	101
Kassa, bank och kortfristiga placeringar	516	1 123
<b>Summa omsättningstillgångar</b>	<b>723</b>	<b>1 224</b>
<b>Summa tillgångar</b>	<b>8 538</b>	<b>7 076</b>
<b>Eget kapital</b>		
Bundet eget kapital	338	338
Fritt eget kapital	5 299	5 230
<b>Summa eget kapital</b>	<b>5 637</b>	<b>5 568</b>
<b>Obeskattade reserver</b>	<b>43</b>	<b>109</b>
<b>Kortfristiga skulder</b>		
Räntebärande skulder	2 782	1 308
Ej räntebärande skulder	77	91
<b>Summa kortfristiga skulder</b>	<b>2 858</b>	<b>1 399</b>
<b>Summa eget kapital och skulder</b>	<b>8 538</b>	<b>7 076</b>

## Finansiella instrument till verkligt värde

De redovisade värdena anses vara rimliga uppskattningar av verkligt värde för samtliga tillgångar och skulder, förutom aktier och investeringar i andra bolag för vilka värderingsmetoden beskrivs nedan.

(Mkr)	31 dec 2020		31 dec 2019	
	Verkligt värde	Nivå 3	Verkligt värde	Nivå 3
<b>Finansiella tillgångar värderade till verkligt värde</b>				
Aktier och investeringar i andra bolag	252	252	198	198
<b>Finansiella skulder till verkligt värde</b>				
Villkorad köpeskilling	600	600	377	377

## Värderingstekniker

**Aktier och investeringar i andra företag** – initialt anses anskaffningsvärdet vara en representativ uppskattning av verkligt värde. Därefter omvärderas investeringen till verkligt värde och vinster/förluster redovisas när det finns en efterföljande finansiering där en tredje part deltar och där priset per aktie i den finansieringen används eller när det finns en realiserad exit eller när det finns indikationer på att anskaffningsvärdet inte är representativt för verkligt värde och det finns tillräckligt med ny information för att mäta verkligt värde.

(Mkr)	31 dec 2020	31 dec 2019
<b>Ingående balans 1 januari</b>	<b>198</b>	<b>88</b>
Redovisade vinster och förluster i årets resultat	30	0
Anskaffningsvärde förvärv	31	113
Försäljningslikvid försäljning	-6	-1
Utdelning NENT	-	-2
Omräkningsdifferenser	-1	0
<b>Utgående balans</b>	<b>252</b>	<b>198</b>

**Villkorad köpeskilling** – förväntade framtida värden diskonteras till nuvärde. Diskonteringsräntan är riskjusterad. De mest kritiska parametrarna vid värderingen är prognostiserad försäljningstillväxt och framtida rörelsemarginaler.

(Mkr)	31 dec 2020	31 dec 2019
<b>Ingående balans 1 januari</b>	<b>377</b>	<b>442</b>
Utdelning NENT	-	-20
Årets förvärv	600	-
Reglerade betalningar	-38	-26
Omvärdering	2	-31
Omklassificering	-320	-
Räntekostnader	6	4
Omräkningsdifferenser	-27	9
<b>Utgående balans</b>	<b>600</b>	<b>377</b>

## Nettoomsättning och resultat per segment

	Esport		Gaming		Centrala verksamheter		Totala verksamheter	
	Kv4 2020	Kv4 2019	Kv4 2020	Kv4 2019	Kv4 2020	Kv4 2019	Kv4 2020	Kv4 2019
(Mkr)								
Nettoomsättning	429	516	635	650	0	-3	1 064	1 163
EBIT	-12	-171	123	22	-20	-57	91	-206
Resultat före skatt					142	-229	142	-229

	Esport		Gaming		Centrala verksamheter		Totala verksamheter	
	Helår 2020	Helår 2019	Helår 2020	Helår 2019	Helår 2020	Helår 2019	Helår 2020	Helår 2019
(Mkr)								
Nettoomsättning	1 315	1 712	2 682	2 531	0	0	3 997	4 242
EBIT	-288	-430	436	269	-112	-246	35	-407
Resultat före skatt					81	-435	81	-435

## Avvecklade verksamhet

### Resultat från avvecklade verksamheter

(Mkr)	Kv4 2020	Kv4 2019	Helår 2020	Helår 2019
International entertainment	-	-	-	27
Nordic Entertainment Group	-	-	-	167
Zoomin	-	-	-	-68
Övriga verksamheter	-	-72	-	-72
Realisationsresultat	-	-88	-	14 798
<b>Resultat avvecklade verksamheter</b>	<b>-</b>	<b>-160</b>	<b>-</b>	<b>14 852</b>

# Förvärv

## Förvärvade verksamheter 2020

Mkr	Hutch
Kontant betalning	2 346
Villkorade köpeskillingar och övriga regleringar, obetalda	682
<b>Summa köpeskilling</b>	<b>3 028</b>
<b>Redovisade identifierbara tillgångar och skulder</b>	
Nettotillgångar	15
Likvida medel	144
Uppskjuten skattefordran/skuld	-123
Immateriella anläggningstillgångar	667
<b>Netto identifierbara tillgångar och skulder</b>	<b>703</b>
Goodwill	2 325
<b>Totalt värde</b>	<b>3 028</b>
<b>Kontant köpeskilling</b>	
Mkr	Hutch
Kontant betalning	2 346
Likvida medel i förvärvade bolag	-144
<b>Kontant köpeskilling</b>	<b>2 202</b>

### Förvärv 2020

Koncernen förvärvade 100 procent av aktierna i Hutch Games Ltd. den 18 december 2020. Hutch är en ledande utvecklare av free-to-play spel fokuserat på racinggenren för mobil i det mycket attraktiva mellansegmentet. Förvärvet möjliggör starka tillväxtpotentialer inom en ny och synnerligen attraktiv spelkategori för MTG samtidigt som det också leder till en diversifiering av koncernens spelportfölj.

Köpeskillingen för förvärvet av Hutch (på kassa- och skuldfri basis) bestod av en initial kontant betalning om 265,34 MUSD (motsvarande 2 224 Mkr) och 627 431 nya B-Aktier i MTG som vissa av säljarna tecknat till en teckningskurs motsvarande den volymvägda genomsnittliga kursen för B-Aktien på Nasdaq Stockholm mellan 10 november–7 december 2020 (dvs. 129,8 SEK per aktie). Det verkliga värdet av aktievederlaget uppgår till 81 MSEK. De uppskattade nivåerna på Hutchs nettoskuld och rörelsekapital är föremål för en potentiell justering under första eller andra kvartalet 2021 baserat på de faktiska nivåerna på bolagets nettoskuld och rörelsekapital enligt ett av parterna upprättat tillträdesboksut. Utöver detta kan MTG bli skyldigt att betala en tilläggsköpeskilling som enligt en nuvärdesberäkning uppgår till 71,6 MUSD (motsvarande 600 MSEK). Avvikelse kan ske beroende av utfall på resultatet de kommande fyra åren. Beräknad goodwill för Hutch baseras på flera faktorer såsom expertis inom framgångsrik spelutveckling inom mobil racinggenren, utnyttjande av synergieffekter tillsammans med andra gaming-bolag i MTG:s gaming-vertikal, skalning av befintliga och framtida spel samt operativa förbättringar genom att implementera MTGs best practice.

Transaktionskostnader om 31 Mkr redovisas som Administrationskostnader i resultaträkningen och i justerad EBITDA som Förvärvskostnader.

### Bidrag under 2020 från förvärvsdatum

Mkr	Hutch
Försäljning	0
EBIT/Rörelseresultat	0

### Bidrag från förvärvade bolag om förvärvet hade gjorts den 1 januari

Mkr	Hutch
Försäljning	639
EBIT/Rörelseresultat <sup>*)</sup>	46

<sup>\*)</sup>EBIT/Rörelseresultat inkluderar förvärvsrelaterade kostnader om 105 Mkr.

## 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 nettoomsättning från organisk tillväxt, förvärvade/avytttrade verksamheter samt valutakurseffekter

### Justerad EBITDA

(Mkr)	Kv4 2020	Kv4 2019	Helår 2020	Helår 2019
<b>EBIT</b>	<b>91</b>	<b>-206</b>	<b>35</b>	<b>-407</b>
Avskrivningar immateriella anläggningstillgångar	48	60	195	202
Avskrivningar materiella anläggningstillgångar	20	23	88	96
<b>EBITDA</b>	<b>160</b>	<b>-123</b>	<b>319</b>	<b>-109</b>
Jämförelsestörande poster	-7	98	9	152
Nedskrivning av egenupparbetade tillgångar	10	93	20	93
Långsiktigt incitamentsprogram	-10	11	132	76
Förvärvskostnader	40	5	56	28
<b>Justerad EBITDA</b>	<b>193</b>	<b>84</b>	<b>535</b>	<b>239</b>

Jämförelsestörande poster under fjärde kvartalet omfattar en upplösning av avsättning för uppsägningskostnader i MTG AB om positiva 8 Mkr och en förvärvsförsäkringskostnad om 5 Mkr. I ESL Group utgörs jämförelsestörande poster av en omstruktureringskostnad, netto, om 1 Mkr, uppsägningskostnader om 2 Mkr, en uppskrivning av mjukvara om positiva 8 Mkr och kostnader för stängningen av en produktionsanläggning om 1 Mkr.

### Försäljningstillväxt per segment

(Mkr)	Kv4 2020	Kv4 2019	Helår 2020	Helår 2019
Esport				
Organisk tillväxt	-13%	11%	-22%	8%
Förvärvade/avvecklade enheter	-	-	-	-
Valutakurseffekter	-4%	4%	-1%	5%
Rapporterad tillväxt	-17%	15%	-23%	13%
Gaming				
Organisk tillväxt	4%	13%	7%	6%
Förvärvade/avvecklade enheter	-	-	-	-
Valutakurseffekter	-6%	4%	-1%	4%
Rapporterad tillväxt	-2%	17%	6%	10%
Totala verksamheter				
Organisk tillväxt	-3%	12%	-4%	7%
Förvärvade/avvecklade enheter	-	0%	-	-1%
Valutakurseffekter	-6%	3%	-2%	4%
Rapporterad tillväxt	-9%	15%	-6%	10%



# Definitioner

## AMA

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

## ARPDau

Genomsnittlig nettoomsättning per daglig aktiv användare

## Challenger

Tävlingar i nivån under Master, med semi-professionella spelare

## DAU

Daglig aktiv användare

## EBIT/RÖRELSERESULTAT

Periodens resultat för kvarvarande verksamheter före övrigt finansnetto, räntenetto och skattekostnader

## EBITDA

EBITDA är periodens resultat för kvarvarande verksamheter före övrigt finansnetto, räntenetto, skattekostnader och avskrivningar

## ESS

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

## Justerad EBITDA

EBITDA, justerad för effekter av jämförelsestörande poster, långsiktiga incitamentsprogram, förvävsrelaterade transaktionskostnader och nedskrivningar av kapitaliserat internt arbete

## 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

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](mailto: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](http://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](mailto:agm@mtg.com).

## Finansiell kalender

Årsredovisning 2020	13 april 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?

Lars Torstensson, Finans- och IR-chef  
Direkt: +46 702 73 48 79, [lars.torstensson@mtg.com](mailto:lars.torstensson@mtg.com)  
Följ oss: [mtg.com](http://mtg.com) / [Twitter](https://twitter.com/mtg) / [LinkedIn](https://www.linkedin.com/company/mtg)

## 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) 844 481 9752
USA:	+1 646 741 3167
Std. internationell	+44 (0) 2071 928 338

Pinkoden för konferensen är: 183 35 48. Telefonkonferensen kommer att hållas på engelska.



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

*MTG (Modern Times Group MTG AB (publ.)) är ett strategiskt operationellt investeringsbolag inom esport- och spelunderhållning. Vi har vårt ursprung i Sverige och våra aktier är noterade på Nasdaq Stockholm ('MTGA' och 'MTGB').*

*Informationen lämnades, genom ovanstående kontaktpersons försorg, för offentliggörande den 25 februari, 2021 kl. 14:00*