



HANDLINGAR TILL EXTRA BOLAGSSTÄMMA TISDAG DEN 30 JANUARI 2024

INNEHÅLLSFÖRTECKNING

Styrelsens fullständiga förslag till beslut om överlåtelse av egna B-aktier.....	1
Styrelsens fullständiga förslag till beslut om överlåtelse av egna B-aktier på reglerad marknad eller genom accelererade bookbuilding-förfaranden.....	3
Styrelsens redogörelse enligt 13 kap. 6 § aktiebolagslagen.....	5
Revisorsyttrande enligt 13 kap. 6 § aktiebolagslagen.....	75

Punkt 7: Beslut om överlåtelse av egna B-aktier

Bakgrund och sammanfattning

- I juli 2021 meddelade MTG att det ingått ett avtal om att förvärva den ledande ordspelsutvecklaren PlaySimple Games Private Limited ("PlaySimple"). Det initiala vederlaget var avsett att bestå av kontanter och aktier i MTG. Den kontanta delen av det initiala vederlaget betalades i juli 2021 när MTG genomförde förvärvet av 77 % av aktierna i PlaySimple. Avsikten var att resterande 23 % av det initiala vederlaget skulle betalas med aktier i MTG.
- För detta syfte hölls en extra bolagsstämma den 28 juli 2021, varvid aktieägarna bland annat beslutade om emission av högst 6 194 343 C-aktier, förvärv av de nyemitterade aktierna och överlåtelse av egna B-aktier (efter omvandling från C-aktier) till säljarna av PlaySimple som betalning för de återstående 23 % av aktierna i PlaySimple.
- Bolaget ser det inte som genomförbart att betala de återstående 23 % av det initiala vederlaget med aktier i MTG inom den tidsram som sattes vid den extrastämma som hölls i juli 2021.
- Aktieägarna i MTG ombeds därför att förlänga tidsramen genom ett nytt bolagsstämmobeslut genom vilket B-aktier kan överföras till säljarna av PlaySimple.
- PlaySimple-säljarna, som också driver PlaySimple, har marknadsledande know-how och förmågor inom mobilspel som är till fördel för MTG-koncernen som helhet. Således ser Bolaget en stor fördel i att ge PlaySimple-säljarna incitament på koncern-nivå.

Det nya förslaget

MTGx Gaming Holding AB ("MTG Gaming"), ett dotterbolag till Bolaget har ingått ett aktieöverlåtelseavtal (såsom ändrat) ("Aktieöverlåtelseavtalet") beträffande förvärv av aktier i PlaySimple och ett investeringsavtal (såsom ändrat) (tillsammans med Aktieöverlåtelseavtalet, "Transaktionsavtalen"). Överlåtelsen av MTG-aktier som vederlag för de återstående 23 % av aktierna i PlaySimple var villkorad av godkännande från indiska centralbanken. Sådant godkännande har inte erhållits och de emitterade aktierna ägs fortfarande av Bolaget. Bolaget och säljarna av PlaySimple har, så som offentliggjordes via pressmeddelande den 1 november 2023, trots detta kommit överens om och genomfört en överlåtelse av de kvarvarande aktierna i PlaySimple till MTG Gaming och besluten i punkterna 7 och 8 syftar till att möjliggöra för MTG Gaming att leverera vederlag till säljarna av PlaySimple enligt Transaktionsavtalen.

Styrelsen föreslår därför att högst 6 194 343 B-aktier (efter omvandling från egna C-aktier) ska överlätas till säljarna av PlaySimple i enlighet med det följande.

- Rätten att erhålla B-aktier ska, med avvikelse från aktieägarnas företrädesrätt, tillkomma säljarna av PlaySimple (eller en eller flera entiteter som kontrolleras eller utses av sådana säljare).
- B-aktierna ska överlätas senast den 31 januari 2026.
- B-aktierna ska överlätas, i enlighet med villkoren i Transaktionsavtalen, antingen vederlagsfritt eller mot betalning.

Skälet för den föreslagna överlåtelsen av egna B-aktier och för avvikelsen från aktieägarnas företrädesrätt är att möjliggöra för MTG Gaming att leverera vederlag till säljarna av PlaySimple i enlighet med MTG Gamings skyldigheter under Transaktionsavtalen.

Särskilda majoritetskrav

För giltigt beslut enligt punkten 7 krävs att beslutet biträds av aktieägare med minst nio tiondelar (9/10) av såväl de avgivna rösterna som de vid stämman företrädde aktierna.

Handlingar

Handlingar som enligt 13 kap. 6 § aktiebolagslagen (inklusive med hänvisning från 19 kap. 35 § aktiebolagslagen) ska tillhandahållas finns tillgängliga på Bolagets hemsida www.mtg.com.

* * *

Stockholm i december 2023
MODERN TIMES GROUP MTG AB (publ)
STYRELSEN

Punkt 8: Beslut om överlåtelse av egna B-aktier på reglerad marknad eller genom accelererade bookbuilding-förfaranden

För det fall en överlåtelse av B-aktier inte är genomförbar på de villkor som framgår av punkt 7 och Transaktionsavtalen, föreslår styrelsen också att den extra bolagsstämman beslutar om överlåtelse av egna B-aktier (efter omvandling från C-aktier) på en reglerad marknad eller genom accelererade bookbuilding-förfaranden enligt det följande.

Överlåtelser på reglerad marknad

- Högst 6 194 343 B-aktier får överlätas
- Överlåtelser av B-aktier ska ske på Nasdaq Stockholm.
- Överlåtelser av B-aktier på Nasdaq Stockholm ska ske till ett pris inom det vid var tid registrerade kursintervallet.
- B-aktierna får överlätas senast före nästa årsstämma.

Överlåtelser genom accelererade bookbuilding-förfaranden

- Högst 6 194 343 B-aktier får överlätas sammanlagt i ett eller flera accelererade bookbuilding-förfaranden.
- Rätten att förvärva B-aktier ska, med avvikelse från aktieägarnas företrädesrätt, tillkomma de investerare som är villiga att förvärva aktier genom accelererade bookbuilding-förfaranden på marknadsmässiga villkor.
- B-aktierna får överlätas senast den 30 april 2026.
- Priset för B-aktierna ska fastställas genom accelererade bookbuilding-förfaranden.

Skälet för den föreslagna överlåtelserna av egna aktier genom accelererade bookbuilding-förfaranden och för avvikelserna från aktieägarnas företrädesrätt är att finansiera vederlaget enligt Transaktionsavtalen för det fall aktierna inte överläts på de villkor som framgår av punkt 7.

Särskilda majoritetskrav

För beslut i enlighet med punkten 8 krävs att beslutet biträds av aktieägare med minst två tredjedelar (2/3) av såväl de avgivna rösterna som de vid stämman företrädde aktierna.

Handlingar

Handlingar som enligt 13 kap. 6 § aktiebolagslagen (inklusive med hänvisning från 19 kap. 35 § aktiebolagslagen) ska tillhandahållas finns tillgängliga på Bolagets hemsida www.mtg.com.

* * *

Stockholm i december 2023
MODERN TIMES GROUP MTG AB (publ)
STYRELSEN

Styrelsens redogörelse enligt 13 kap. 6 § tredje punkten aktiebolagslagen (inklusive med hänvisning från 19 kap. 35 § aktiebolagslagen) / *The board of directors report pursuant to Chapter 13, section 6 item 3 of the Swedish Companies Act (including with reference from Chapter 19, Section 35 of the Swedish Companies Act)*

MTGx Gaming Holding AB, 559077-0912 ("MTG Gaming"), ett dotterbolag till Modern Times Group MTG AB (publ), 556309-9158 ("MTG"), har ingått ett aktieöverlåtelseavtal och investeringsavtal (såsom ändrade) ("Transaktionsavtalen") beträffande aktierna i PlaySimple Games Private Limited ("PlaySimple"). Under Transaktionsavtalen har de kvarvarande aktierna i PlaySimple överförs till MTG Gaming. Vederlaget för dessa aktier ska betalas antingen kontant eller genom B-aktier (efter omvandling från C-aktier) i MTG.

MTGx Gaming Holding AB, 559077-0912 ("MTG Gaming"), a subsidiary of Modern Times Group MTG AB (publ), 556309-9158 ("MTG"), has entered into a share sale and purchase agreement and investment agreement (as amended) (the "Transaction Agreements") regarding the shares in PlaySimple Games Private Limited ("PlaySimple"). Under the Transaction Agreements, the remaining shares in PlaySimple have been transferred to MTG Gaming. The consideration for these shares shall be paid either in cash or with class B shares (after conversion from class C-shares) in MTG.

Styrelsen för MTG föreslår att en extra bolagsstämma i MTG fattar beslut om en överlåtelse av egna B-aktier i syfte att möjliggöra för MTG Gaming att leverera vederlag till säljarna av PlaySimple i enlighet med MTG Gamings skyldigheter under Transaktionsavtalen. *The board of directors of MTG proposes that an extraordinary general meeting of MTG resolves on a transfer of own class B shares for the purpose of enabling for MTG Gaming to deliver consideration to the sellers of PlaySimple in accordance with MTG Gaming's obligations under the Transaction Agreements.*

Vidare föreslår styrelsen att en extra bolagsstämma i MTG fattar beslut om överlåtelse av egna B-aktier på reglerad marknad eller genom accelererade bookbuilding-förfaranden i syfte att finansiera vederlaget enligt Transaktionsavtalen för det fall aktierna inte överläts i enlighet med ovan. *The board of directors further proposes that an extraordinary general meeting of MTG resolves on a transfer of own class B shares on a regulated market or by way of accelerated book building procedures for the purpose of funding the consideration in accordance with the Transaction Agreements in the event the shares are not transferred in accordance with the above.*

Med anledning av detta avger styrelsen följande redogörelse för händelser av väsentlig betydelse för bolagets ställning.

Against this background, the board of directors issues the following report on events of material significance to the company's position.

Efter att årsredovisningen för räkenskapsåret 2022 lämnades har inga händelser av väsentlig betydelse för bolagets ställning inträffat utöver vad som framgår av de finansiella delårsrapporterna för perioden 1 januari – 30 september 2023 och följande pressmeddelande som har offentliggjorts av MTG och som finns samlade i Bilaga A.

- Pressmeddelande från den 1 november 2023 vari MTG offentliggjorde att MTG ökar ägandet i PlaySimple till 100%.

Subsequent to the presentation of the annual report for the financial year 2022, no events of material significance to the company's position have occurred other than what have been disclosed in the financial interim reports for the period 1 January – 30 September 2023 and the following press release published by MTG and which are compiled in Appendix A.

- *Press release from 1 November 2023 wherein MTG announced that MTG increases ownership in PlaySimple to 100%.*

* * *

Stockholm 20 december 2023
Modern Times Group MTG AB (publ)
Styrelsen / *The board of directors*

Simon Duffy

Christopher Carvalho

Liia Nõu

Simon Leung

Utveckling i den operativa verksamheten i Kv1 inger förtroende när vi blickar framåt

MTG såg en stark underliggande tillväxt från PlaySimple och Ninja Kiwi i det första kvartalet, med stabilisering och tidiga tecken på återhämtning från InnoGames, som trots en betydande nedgång på årsbasis såg uppmuntrande förbättringar under andra halvan av Kv1. Koncernens omsättning minskade med 4% på årsbasis under första kvartalet (-11% i konstant valuta) som ett resultat av förhöjda jämförelsetal under första kvartalet 2022. De totala kostnaderna för marknadsföring utgjorde 41% av intäkterna under första kvartalet, vilket återspeglade en förbättrad marknadsföringsmiljö under andra halvan av Kv1. Koncernen redovisade en justerad EBITDA på 263 Mkr under perioden, med en marginal på 20%.

Finansiella höjdpunkter första kvartalet – kvarvarande verksamheter

- Omsättningen minskade med 4% på årsbasis till 1 306 Mkr (1 357) och minskade med 11% på årsbasis i konstant valuta
- Kostnader för användarförvärv på 537 Mkr (576), motsvarande 41% av intäkterna (559 Mkr under Kv4 2022)
- Justerad EBITDA uppgick till 263 Mkr (342) med en justerad EBITDA-marginal på 20% (25)
- Redovisad EBITDA uppgick till 245 Mkr (239) och ett rörelseresultat (EBIT) på 121 Mkr (85), inklusive EBITDA-justeringar om 13 Mkr från bonusprogram av engångskaraktär och 5 Mkr från transaktionskostnader för förvärv
- Finansnettot uppgick till -61 Mkr (-122)
- Totalt nettoresultat uppgick till 24 Mkr (-315) och totalt resultat per aktie före utspädning var 0,20 kronor (-2,62)
- Kassaflöde från den löpande verksamheten under kvartalet uppgick till 262 Mkr (79), inklusive en realiserad valutakursvinst på 66 Mkr och en kassakonverteringskvot (cash conversion) om 51% under första kvartalet och 60% för den senaste 12-månadersperioden (april 2022 till mars 2023)
- Likvida medel uppgick till 4 019 Mkr (894) vid periodens slut
- Koncernen förväntar sig att försäljningen för helåret 2023 hamnar inom intervallet -3% till +2% exklusive valutakurseffekter, och en justerad EBITDA-marginal i linje med MTG:s långsiktiga förväntningar på 23–25%

Finansiell översikt

(Mkr)	Kv1 2023	Kv1 2022	Helår 2022
Kvarvarande verksamheter			
Nettoomsättning	1 306	1 357	5 537
EBIT/Rörelseresultat	121	85	558
EBITDA	245	239	1 229
Justerad EBITDA	263	342	1 373
Periodens resultat	24	-111	252
Resultat per aktie före utspädning, kr	0,20	-0,77	2,70
Resultat per aktie efter utspädning, kr	0,20	-0,77	2,69
Avvecklade verksamheter			
Periodens resultat	-	-204	6 223
Totalt verksamheter			
Periodens resultat	24	-315	6 475
Resultat per aktie före utspädning, kr	0,20	-2,62	56,26
Resultat per aktie efter utspädning, kr	0,20	-2,62	56,06
Tillväxt, kvarvarande verksamheter			
Försäljningstillväxt	-4%	77%	41%
Valutakurseffekter	7%	6%	9%
Försäljningstillväxt rensat för valutaeffekter ¹	-11%	71%	32%
varav organisk tillväxt	-11%	-9%	-4%

1) Försäljningstillväxten i första kvartalet 2022 var 10 % och 5% för helår 2022

Koncernchef och VD har ordet



Ett kvartal – två historier

Vi är glada att se att våra studios PlaySimple och Ninja Kiwi fortsatte leverera starka resultat under det första kvartalet 2023. InnoGames redovisade en påtaglig nedgång i omsättning jämfört med föregående år på

grund utmanande jämförelsetal under Kv1 2022, drivna av post-covid-effekter förra året. Bolaget hade en utmanande start på året men vi kunde se en gradvis förbättring i verksamheten under kvartalet.

InnoGames resultat påverkades under första halvan av Kv1 av den låga visibilitet vi upplevde under fjärde kvartalet, drivet av fortsatta utmaningar från Apples förändringar av IDFA, normaliseringen på våra marknader efter pandemin och allmän makroekonomisk osäkerhet. Under andra halvan av kvartalet såg vi förtroendeingivande förbättringar av hur våra events presterade, samt även mer generella markandsförbättringar, vilket ledde till ökade intäkter från befintliga användare och en bättre miljö för marknadsföring.

När vi ser på MTG som helhet gör vår kombinerade prestation och marknadsdynamik oss mer och mer övertygande om att vi kommer kunna återgå till tillväxt under andra halvåret. Prognosen som vi presenterar idag återspeglar denna övertygelse.

Våra intäkter uppgick till 1 306 Mkr och minskade med 4% på årsbasis i redovisade valutakurser och med 11% vid konstanta valutakurseffekter. Nedgången åter-speglade utmanande jämförelsetal under Kv1 föregående år, drivet av två viktiga faktorer. Den första var att intäkterna för InnoGames minskade på årsbasis på grund av kombinationen av fortsatt nedgång i försäljningen under första halvan av kvartalet och det faktum att deras omsättning fortfarande var högre än vanligt när pandemin gick mot sitt slut under Kv1 föregående år. Den andra var att PlaySimple redovisade den första delen av sin plattformsbonus som intäkter under Kv1 förra året, vilket hade en negativ effekt om fem procentenheter på koncernens totala försäljning i Kv1 jämfört med förra året.

Hutch omsättning minskade något på årsbasis under det säsongsmässigt svagare första kvartalet. Studioen gör sig redo att lansera säsongsmställningen av F1 Clash och fortsätter att arbeta med sin spännande pipeline av nya spel. Kongregates försäljning minskade också jämfört med föregående år, främst på grund av lägre intäkter från deras traditionella portfölj.

Ett förbättrat marknadsföringsläge möjliggör en lönsam uppskalning av UA

Vi levererade en justerad EBITDA på 263 Mkr för kvartalet, en minskning från 342 Mkr under första kvartalet föregående år. Koncernens redovisade marginal var 20% för kvartalet jämfört med 25% under första kvartalet föregående år. Vår underliggande marginal hade ökat något på jämförbar årsbasis om vi hade uteslutit de tidigare nämnda plattformsincitamenten från beräkningen. Vår marginalutveckling återspeglade högre underliggande lönsamhet i InnoGames och PlaySimple, vilket uppvägdes av pågående investeringar i Web 3.0 av Kongregate och investeringar i nya spel från Hutch.

Våra studios investerade sammanlagt 537 Mkr i användarförvärv under kvartalet, vilket motsvarade 41% av våra totala intäkter. Våra investeringar i användarförvärv drevs främst av att PlaySimple framgångsrikt fortsatte att skala upp sina nya spel, även om de totala investeringsnivåerna var lägre än under första kvartalet förra året. Detta berodde på att InnoGames då fortfarande hade förhöjda nivåer av investeringar i användarförvärv i slutet av pandemin och skalade de nya spelen Sunrise Village och Rise of Cultures i större utsträckning än vad de gör nu.

Koncernen levererade också en kassakonverteringskvot på 51% under första kvartalet, och 60% för de senaste 12 månaderna, där tolv månaders siffran är förhöjd av de tidigare nämnda plattformsincitamenten.

Sund underliggande verksamhet och en stark pipeline av innehåll för kommande kvartal

Våra studios fokuserar på att växa sina spel genom live-ops, uppdateringar av innehållet och en pipeline av kommande nya titlar.

PlaySimple fortsatte att prestera starkt under första kvartalet och Word Games har varit vår största gaming-franchise under fem kvartal i rad, med stark redovisad tillväxt varje kvartal. Studioen fortsatte framgångsrikt att skala upp nyckelspel under första kvartalet, och PlaySimples spelarbas växte som ett resultat av detta, både på årsbasis och sekventiellt. Vi såg också imponerande tillväxt och mycket positiva nyckeltal för de nya titlarna Crossword Explorer och Word Search under kvartalet.

Ninja Kiwis viktigaste spel, Bloons TD6, fortsatte att uppvisa goda resultat och studioen är redo att lansera spelet på Netflix senare i år. Studioen levererade även en större uppdatering samt hade en framgångsrik Steam Sale av Bloons TD6 strax efter kvartalets slut.

Det första kvartalet är normalt sett inte så starkt för Hutch, eftersom det krävs att Formel 1-säsongen startar för att de ska kunna genomföra den årliga uppdateringen av F1 Clash. Men i mars, när den nya säsongen av Formula 1

började kom ett betydande antal tidigare spelare tillbaka till spelet. Hutch arbetar även med de kommande lanseringarna av två nya spel senare i år. Tidiga tester har visat positiva nyckeltal för dessa titlar.

InnoGames fortsatte att göra uppdateringar och lägga till nytt innehåll i Forge of Empires, där nyckelevent i spelet under februari och mars visade på en god utveckling. InnoGames tillkännagav i början av april en omorganisation av verksamheten för att stärka bolagets framtida hållbarhet och konkurrenskraft. Detta kommer hjälpa bolaget att optimera sin struktur för att öka utvecklingstakten av nya spel och samtidigt förnya fokus för de team som arbetar med de aktiva titlarna. Dessvärre innebar förändringarna också att studion beslutade att säga upp 75 personer.

Vi har även börjat bygga upp ett centralt team inom PlaySimple vilket kommer att driva våra koncernövergripande initiativ för annonsteknik och cross-promotion (korsvis marknadsföring), baserat på den starka grund PlaySimple har byggt upp inom dessa områden. Detta kommer att göra det möjligt för MTG att förbättra intäkterna från reklam inom spel och stärka effektiviteten i vår marknadsföring.

En stark balansräkning möjliggör förvärv och fortsatta utdelningar

Vi har fortfarande en stark balansräkning tack vare den framgångsrika avyttringen av ESL Gaming i april 2022. Förvärv fortsätter att vara ett av de viktigaste elementen i MTG:s tillväxtstrategi och vi är fortsatt övertygade om att ytterligare tillskott till vår Gaming Village kommer att göra det möjligt för oss att öka vår relevanta skala och bygga ett synergistiskt gamingbolag. Vår ambition är att använda vår balansräkning för framtida förvärv om vi ser rätt möjligheter och prisbild på marknaden.

Vi är övertygade om att förvärv kan och kommer gå hand i hand med fortsatt värdeskapande för våra aktieägare, vilket demonstreras av vårt pågående aktieåterköpsprogram som löper fram till årsstämman 2023. MTG:s styrelse har också föreslagit att årsstämman ska bemyndiga styrelsen att återköpa ytterligare aktier under 2023 om de finner det lämpligt.

Vi blickar framåt

Vi är glada att notera det starka underliggande resultatet och den positiva dynamik som tydligt syns i våra franchiseverksamheter för Word Games och Tower

Defense. Vår Racing-franchise kommer också att fortsätta växa tack vare live-ops, nytt innehåll och nya kommande spel. Det är betryggande att se resultatet för vår Strategy & Simulation-franchise börja förbättras och vi har en rik pipeline av innehåll planerad för våra spelare inom detta segment under året. Vi är även stolta över den fortsatta starka prestationen för våra nya ordspel vilket tydligt demonstrerar vår förmåga att framgångsrikt skala upp nya IP.

Andra halvan av kvartalet gav oss tecken på positiv dynamik, vilket inger förtroende, särskilt inom Forge of Empires, som framgångsrikt genomförde flera events. När vi tittar på utvecklingskurvan för vår verksamhet i helhet i år förväntar vi oss att den positiva utvecklingen fortsätter under samtliga kommande kvartal, vilket kommer att föra oss tillbaka till organisk tillväxt under andra halvåret 2023.

Vi har mycket jobb att göra, speciellt i våra nya spel inom Strategy & Simulation-franchisen, men vi är övertygade att InnoGames har en tydlig plan för hur de ska förbättra sina nya och växa de nuvarande spelen.

Sist men inte minst ser jag med spänning fram emot att fortsätta växa vår Flow Platform och utveckla pelarna för annonsteknik och korsvis marknadsföring, vilket kommer att gynna alla våra portföljbolag.

Tack, och vi ser fram emot att dela fler uppdateringar med er i framtiden.

Maria Redin

Koncernchef & VD, Modern Times Group MTG AB

Prognos för 2023

MTG förväntar sig att marknaden minskar något under helåret 2023, men att dynamiken på marknaden blir mer gynnsam under andra halvåret och mot slutet av 2023. I nuläget förväntar vi oss även att den positiva utveckling vi observerade i slutet av första kvartalet fortsätter under andra kvartalet och framåt.

Med hänsyn till dessa marknadsförväntningar uppskattar vi att vår försäljning för helåret kommer att hamna inom intervallet -3% till +2% justerat för valutaeffekter. Vi förväntar oss även en justerad EBITDA-marginal inom spannet i vår långsiktiga prognos på 23–25%.

Viktiga händelser

20 februari – Lasse Pilgaard har sagt upp sig som koncernens CFO för att utforska möjligheter närmare sin familj och sitt hem i Köpenhamn, Danmark. Lasse kommer att fortsätta som koncernens CFO under sin uppsägningstid och MTG har nu påbörjat rekryteringsprocessen för hans ersättare.

28 Mars – MTG ökade sitt ägande i PlaySimple till cirka 93%. De återstående aktierna ägs av PlaySimples grundare. Koncernen har konsoliderat 100% av PlaySimple sedan 1 augusti 2021 och har avtal på plats för att uppnå 100% ägande av bolaget.

13 april – MTG:s tyska spelstudio, InnoGames, tillkännagav en strategisk omorganisation av verksamheten.

Mer information om viktiga händelser i koncernen finns på MTG:s hemsida på www.mtg.com

Resultat från koncernens verksamheter

Nettoomsättning

Koncernens nettoomsättning minskade med 4% på årsbasis till 1 306 Mkr (1 357), uppvägt av positivt bidrag på 7% från valutaeffekter. Nedgången berodde främst på att jämförelsenivåerna var högre än vanligt under första kvartalet 2022, på grund av effekten från plattformsincentamenten i PlaySimple, i kombination med den fortsatt utmanande marknadsmiljön i midcore-segmentet, vilket främst påverkade omsättningen i InnoGames. Koncernens försäljning minskade med 11% på årsbasis när effekten från plattformsincentamenten inkluderas, och med 6% om man bortser från denna effekt.

PlaySimples underliggande försäljning ökade på årsbasis. Studio fortsatte att skala upp sina spel under första kvartalet tack vare en mycket ambitiös innehållspipeline. Fokus ligger på optimering av annonsintäkter och förbättrad spelarlojalitet för viktiga titlar som Word Trip och Crossword Jam. PlaySimple fortsatte även att framgångsrikt skala upp sina nya spel Crossword Explorer och Word Search. De nya titlarna redovisade tvåsiffrig försäljningstillväxt på sekventiellt basis och stod för 9% av franchiseverksamheten Word Games omsättning i mars.

Ninja Kiwis försäljning ökade på årsbasis, främst som ett resultat av den fortsatta styrkan hos Bloons TD6, både som fristående spel och på Apple Arcade. Studio introducerade den senaste större uppdateringen av Bloons TD6 i början av april och erbjöd spelarna ett nytt torn samt nya kartor och funktioner. Spelet hade också en mycket framgångsrik Steam Sale i april, drivet av det nya innehållet samt en högre prisbas efter prishöjningen under tredje kvartalet förra året.

Hutch upplevde en mindre nedgång i omsättningen på årsbasis, främst drivet av lägre intäkter från katalogspel som inte längre underhålls aktivt. Det första kvartalet är normalt en säsongsmässigt svagare period, eftersom studio är beroende av starten på Formel 1-säsongen för den årliga omställningen av F1 Clash. Intäkterna från Top Drives ökade något på kvartalsbasis, som ett resultat av de förändringar som studio genomförde under 2022.

InnoGames redovisade en tvåsiffrig nedgång i intäkterna på årsbasis, trots en aktiv innehållspipeline som inkluderade förbättrade introduktionssessioner och ett battle pass-system till Forge of Empires, nya säsonger, spelinnehåll och ett nytt sätt att leverera videoannonser i Rise of Cultures. Forge of Empire återaktiverade även framgångsrikt användare som tidigare varit aktiva i spelet och hade ett St Patrick's Day-event som gav goda resultat. Dessa faktorer ledde till en förbättrad dynamik för spelet i slutet av perioden. Detta innebar en återhämtning från början av kvartalet och den utmanande miljön efter ett tufft fjärde kvartal.

(Mkr)	Kv1 2023	Kv1 2022	Helår 2022
Nettoomsättning	1 306	1 357	5 537
Försäljningstillväxt	-4%	77%	41%
Valutakurseffekter	7%	6%	9%
Försäljningstillväxt rensat för valutaeffekter ¹	-11%	71%	32%
varav organisk tillväxt	-11%	-9%	-4%

¹) Försäljningstillväxten i första kvartalet 2022 var 10 % och 5% för helår 2022

Justerad EBITDA, EBITDA och rörelseresultat (EBIT)

MTG:s redovisade en justerad EBITDA på 263 Mkr (342) under kvartalet, vilket främst återspeglade utmanande jämförelsetal under 2022. Koncernens justerade EBITDA-marginal minskade till 20% (25) under det första kvartalet. Justerad EBITDA ökade med 1% på årsbasis exklusive påverkan från PlaySimples plattformsincentament och med tillämpning av samma definition av justerad EBITDA för första kvartalet 2022 som för första kvartalet 2023. Den underliggande marginalförbättringen återspelade i första hand att lägre marknadsföringskostnader i InnoGames kompenserade för bolagets lägre försäljning och den goda marginalförbättringen i PlaySimple och Ninja Kiwi¹, något motverkad av löpande investeringar i Web 3.0 och Hutch investeringar i nya spel.

Koncernens justering av redovisad EBITDA uppgick till 18 Mkr (103) under kvartalet. Detta inkluderade en justering för bonusprogram av engångskaraktär på 13 Mkr (71) och en justering för transaktionskostnader relaterade till förvärv på 5 Mkr (26). Justeringen för nedskrivning av egna aktiverade kostnader uppgick till 0 Mkr (7) under kvartalet.

¹ MTG ändrade sin definition av justerad EBITDA under andra kvartalet 2022 och justerar nu endast EBITDA för bonusstrukturer av engångskaraktär, transaktionskostnader för förvärv, jämförelsestörande poster och nedskrivning av egna aktiverade kostnader. Den nya definitionen av justerad EBITDA, som började gälla under andra kvartalet 2022, omfattar inte justeringar för koncernens olika operativa incitamentsprogram. Dessa poster påverkade koncernens redovisade EBITDA med 30 Mkr under första kvartalet 2023.

Koncernen redovisade en EBITDA på 245 Mkr (239) med en marginal på 19% (18) för kvartalet, vilket tydligt visar på den övergripande underliggande hälsan i vår verksamhet och styrkan i vår portfölj.

(Mkr)	Kv1 2023	Kv1 2022	Helår 2022
EBIT/Rörelseresultat	121	85	558
Avskrivningar immateriella anläggningstillgångar	118	145	637
Avskrivningar materiella anläggningstillgångar	6	9	34
EBITDA	245	239	1 229
Nedskrivning av egenupparbetade tillgångar	-	7	26
Icke återkommande bonusprogram ¹	13	71	99
Förvärvskostnader	5	26	19
Justerad EBITDA	263	342	1 373
<i>Justerad EBITDA marginal</i>	<i>20%</i>	<i>25%</i>	<i>25%</i>

¹⁾ Långsiktiga incitamentsprogram är inkluderade i siffror i Kv1 2022

Avskrivningar uppgick till 123 Mkr (153) under kvartalet och inkluderade avskrivning på övervärden (PPA) om 88 Mkr (100). Exklusive PPA uppgick avskrivningarna till 35 Mkr (53).

Koncernens rörelseresultat (EBIT) uppgick till 121 Mkr (85) under kvartalet, vilket motsvarar en EBIT-marginal på 9% (6). Rörelsekostnader före avskrivningar ökade med 5% på årsbasis till 1 061 Mkr (1 119).

Nyckeltal

	Kv1 2023	Kv4 2022	Kv3 2022	Kv2 2022	Kv1 2022
DAU, miljoner	6,4	6,5	6,4	6,7	7,0
MAU, miljoner	29,4	31,5	31,4	33,3	35,2
ARPDau, kr	2,3	2,3	2,3	2,1	2,1
Omsättning av 6la 3-spel, %	46%	44%	40%	42%	44%
Nettoomsättning per 6latform, %					
Mobile	77%	76%	73%	73%	70%
Browser	20%	19%	18%	20%	21%
Övrigt	3%	5%	8%	7%	9%
Nettoomsättning per marknad, %					
Europa	32%	33%	31%	32%	34%
Nordamerika	63%	64%	61%	63%	59%
Asien och Stillahavsområdet	4%	3%	7%	4%	6%
Övriga världen	1%	0%	1%	1%	1%
Utgifter för användarförvärv (UA), Mkr	537	559	499	500	576

Antalet dagliga aktiva användare (DAU) för koncernen minskade med 8% och antalet månatliga aktiva användare (MAU) minskade med 17% på årsbasis. Minskningen avspeglade främst utmaningen med att attrahera och behålla spelare i våra mid-core-spel, vilket i viss mån uppvägdes av en starkt positiv dynamik i spelarbasen av våra casual-spel tack vare den starka utvecklingen för PlaySimples spelportfölj. Koncernens totala antal dagliga aktiva användare (DAU) minskade med 1% och månatliga aktiva användare (MAU) minskade med 7% på sekventiell basis.

Genomsnittlig nettoomsättning per daglig aktiv användare (ARPDau) ökade med 8% på årsbasis och återspeglar den högre andelen veteranspelare i våra spel på grund av utmaningarna med att attrahera nya spelare i mid-core-segmentet. Det motverkades delvis av en högre andel casual-spelare i koncernens sammantagna spelarmix. ARPDau minskade med 3% sekventiellt, vilket återspeglar normala säsongseffekter mellan fjärde och första kvartalet.

Forge of Empires, Word Trip och Word Jam fortsatte att vara koncernens tre mest framgångsrika spel. De tre främsta spelen stod för 46% av koncernens intäkter under första kvartalet, jämfört med 44% under fjärde kvartalet.

Koncernens andel av intäkterna från mobil stod för 77% (70), av de totala intäkterna under första kvartalet och ökade sekventiellt.

Rapporterad försäljning per franchiseverksamhet

(Mkr)	Kv1 2023	Kv4 2022	Kv3 2022	Kv2 2022	Kv1 2022
Strategy & Simulation	372	404	425	442	439
Word Games	517	502	525	490	499
Tower Defense	127	148	114	130	118
Racing	138	178	196	168	140
Andra mindre franchises	151	157	152	148	162
Total försäljning	1 306	1 388	1 412	1 379	1 357

Franchiseverksamheten **Word Games** hade ett starkt kvartal och är fortfarande den främsta drivkraften för vår totala tillväxt. Våra nyckelspel gick fortsatt bra under första kvartalet på grund av viktiga innehållslanseringar och uppdateringar. Intäkterna för franchiseverksamheten ökade sekventiellt med 6% vid oförändrade valutakurser, men minskade med 7% på årsbasis. Bortsett från plattformsincentivationsbonusen 2022 ökade den underliggande försäljningen på årsbasis. Den sekventiella tillväxten drevs främst av en rik innehållspipeline med fokus på optimering av annonsintäkter och en ökning av spelarlojaliteten för titlar som Daily Themed Crossword, Word Trip och Crossword Jam. Franchiseverksamheten har nu varit MTG:s största under fem kvartal i rad.

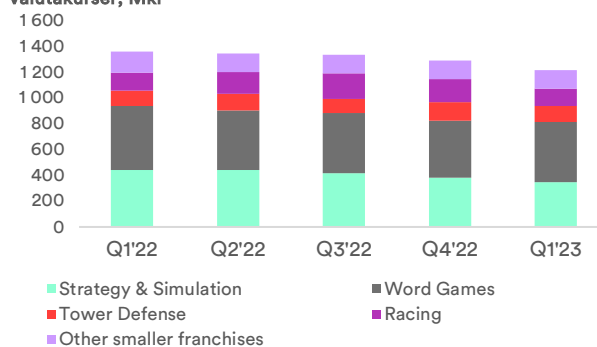
De nya titlarna Crossword Explorer och Word Search växte med tvåsiffriga tal sekventiellt, och i mars kom 9 procent av franchiseverksamhetens intäkter från dessa två spel. De två nya titlarna fortsatte att vara en prioritet för PlaySimple, och studio allokerade cirka 20% av franchiseverksamhetens totala kostnader för användarförvärv till dessa titlar i mars.

Omsättningen för franchiseverksamheten **Strategy & Simulation** minskade med 9% sekventiellt och med 21% på årsbasis vid oförändrade valutakurser. Nedgången på årsbasis i franchiseverksamheten drevs främst av intäkter från Forge of Empires och Elvenar, som stod inför ett svårt marknadsläge i början av året. Spelens resultat förbättrades sekventiellt under kvartalet, och Forge of Empires ordnade framgångsrika event i februari och mars och gick in i april med en positiv utveckling i ryggen. Innehållspipelinen för Forge of Empires innehöll också en förbättrad introduktionshandledning och ett battle pass-system.

Våra nya spel Rise of Cultures och Sunrise Village hade båda låg tillväxt under kvartalet. Den nya verksamhetsmodellen inom InnoGames skapar en struktur för att åtgärda detta och accelerera tillväxten för båda spelen. Teamet arbetar hårt för att öka tillväxten för Sunrise Village för att ge det en sund ställning i vår portfölj, med en tydlig plan för förbättringar och innehåll under året. För Rise of Cultures arbetar vi på en större omarbeting av spelet mot slutet av året som förväntas ta spelet till nästa nivå.

Intäkterna för franchiseverksamheten **Tower Defense** ökade med 5% på årsbasis, men minskade 14% sekventiellt vid oförändrade valutakurser. Den

Försäljning per franchiseverksamhet vid oförändrade valutakurser, Mkr



sekventiella nedgången återspeglade främst ökade intäkter drivet av en framgångsrik Steam Sale under fjärde kvartalet föregående år.

Den efterlängttade uppdateringen 36 av Bloons TD6 lanserades den 4 april. Uppdateringen innehöll ett helt nytt torn och en karta samt ett nytt Quest-system och följdes direkt av en framgångsrik Steam Sale. Teamet fortsätter att arbeta på att förbättra innehållet i och resultaten från PVP-titeln Bloons TD Battles 2 för att säkerställa att vi kan skala upp marknadsföringen för spelet ifrån framtiden.

Omsättningen för franchiseverksamheten **Racing** minskade med 3 procent på årsbasis vid oförändrade valutakurser och med 23 procent sekventiellt. Det sekventiella resultatet återspeglade det normala säsongsmonstret i F1 Clash, då det är beroende av tidpunkten för lanseringen av den nya Formel 1-säsongen varje år. Trots detta upplevde spelet ett litet uppsving när Formel 1-säsongen startade i början av mars. Under kvartalet gjordes också flera uppdateringar av spelet, med nya banor, språk och förbättringar.

Top Drives uppvisade ett starkt kvartal och blev Game of the Day på iOS i Storbritannien. Spelets första tv-reklam börjades sändas i februari och den senaste uppdateringen presenterades också av Apple. Hutch fortsätter också mot lanseringen av två nya racing-titlar senare i år.

Kongregates intäkter minskade med tvåsiffriga tal på årsbasis under kvartalet. Studion fortsatte att investera i utvecklingen av Web 3.0-spel och sin spelportal. Studion publicerade fem nya spel från externa utvecklare på Kongregate.com. Bitverse-spelen redovisade en ökning av engagemanget i NFT varje vecka under kvartalet. Trots

det redovisade Kongregates portfölj en nedgång i intäkterna på årsbasis.

Finansnetto och periodens nettoresultat

Finansnettot uppgick till -61 Mkr (-122) i kvartalet, varav nettoräntan uppgick till 43 Mkr (-12) och övriga finansiella poster till -104 Mkr (-110). Övriga finansiella poster består av orealiserade och realiserade valutakursdifferenser (-17 Mkr), resultat från finansiella tillgångar och skulder (-19 Mkr) och diskonterade räntor på tilläggsköpeskillingar (-69 Mkr).

Orealiserade och realiserade valutakursdifferenser uppgick, netto, till -17 Mkr, varav realiserade valutakursdifferenser uppgick till 66 Mkr och orealiserade valutakursdifferenser uppgick till -82 Mkr. Resultat från finansiella tillgångar och skulder uppgick till -19 Mkr, varav:

- -102 Mkr hänförligt till omvärdering av skulden för tilläggsköpeskillingar
- 86 Mkr hänförligt till omvärdering av finansiell skuld relaterad till förvärvet av återstående 7,2% aktierna i PlaySimple (eftersom skulden följer värdet på ett fastställt antal aktier)
- -3 Mkr hänförligt till övriga förändringar.

Koncernens skatt uppgick till -36 Mkr (-75).

Nettoresultatet för kvartalet uppgick därför till 24 Mkr (-111).

Avvecklade verksamheter

MTG sålde ESL Gaming till Savvy Gaming Group i april 2022. Som ett resultat har koncernens esportvertikal och relaterade verksamheter klassificerats som avvecklade verksamheter sedan första kvartalet 2022 och i den här rapporten. Mer information finns i årsredovisningen 2022, samt i 2022 års kvartalsrapporter.

VC fond-investeringar

Hittills har MTG:s VC-fond investerat totalt 319 Mkr (34 miljoner dollar) i 24 bolag. VC-investeringarna

kompletterar MTG:s majoritetsinvestering i Kongregate, InnoGames, Hutch, Ninja Kiwi och PlaySimple.

Portföljtillgångarna sträcker sig från nystartade spelutvecklingsbolag inom flera olika spelgenrer till plattformar för spelskapande i USA och Europa, till företag med fokus enbart på esport. VC-investeringar relaterade till esport förblir en del av MTG efter avyttringen av ESL Gaming.

Finansiell ställning

Kassaflöde

Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar i rörelsekapital och betald skatt uppgick till 386 Mkr (273), detta inkluderade en realiserad valutakursvinst om 66 Mkr i kvartalet. Avskrivningar uppgick till -123 Mkr (-153), varav -88 Mkr (-100) avsåg avskrivningen av PPA. Betald skatt uppgick till -78 Mkr (-67).

Koncernen redovisade en förändring i rörelsekapital om -46 Mkr (-127).

Nettokassaflöde från den löpande verksamheten uppgick därmed till 262 Mkr (79).

Investeringsaktiviteter

Totalt kassaflöde från investeringsaktiviteter uppgick till -687 Mkr (-68) under kvartalet och utgörs huvudsakligen av en tilläggsköpeskilling om -463 Mkr och -155 Mkr relaterat till förvärvet av PlaySimple. Investeringar i materiella och immateriella anläggningstillgångar, främst bestående av aktiverade utvecklingskostnader för spel och plattformar som ännu inte har släppts, uppgick till -62 Mkr (-63) under kvartalet.

Finansieringsaktiviteter

Det totala kassaflödet hänförligt till finansieringsaktiviteter uppgick till -195 Mkr (31), varav -186 Mkr avser koncernens återköp av aktier.

Förändringar av likvida medel uppgick till -619 Mkr (85).

Koncernen hade likvida medel motsvarande 4 019 Mkr (894) vid periodens slut.

Nettoskuld

Nettoskuld är summan av räntebärande skulder minus likvida medel. Räntebärande skulder så som ytterligare köpeskillingar eller leasingskulder ingår inte.

Nettoskulden per den 31 mars 2023 uppgick till 4 019 Mkr (1 106). Beräkningen av nettoskulden omfattar extern finansiering om 0 Mkr (2 000) minus 4 019 Mkr (894) i likvida medel.

Moderbolaget

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

(Mkr)	Kv1 2023	Kv1 2022	Helår 2022
Nettoomsättning	15	12	40
Räntenetto och övrigt finansnetto	-51	-8	7 705
Resultat före skatt och bokslutsdispositioner	-78	-49	7 527

Finansnetto och övriga finansiella poster för kvartalet uppgick till -51 Mkr (-8). Räntenetto uppgick till -21 Mkr (-9). Orealiserade och realiserade valutakursdifferenser uppgick till -28 Mkr (2) och övriga finansiella poster till -2 Mkr (-1).

Moderbolagets likvida medel uppgick till 2 816 Mkr (157) vid periodens slut. Ökningen är hänförlig till avyttringen av ESL Gaming föregående år.

Det totala antalet utestående aktier i slutet av perioden var 121 374 752 (110 385 832) och exkluderade de 6 336 845 B-aktier och de 6 324 343 C-aktier som MTG innehar i eget lager. Inga nya aktier emitterades under kvartalet.

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 2022.

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

Transaktioner med närstående

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

Risker och osäkerheter

Koncernen och moderbolaget står inför betydande risker och osäkerheter. Dessa faktorer inkluderar rådande ekonomiska och affärsmässiga förutsättningar, 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, framväxt av ny teknik och konkurrenter, samt cyberattacker.

Koncernens spelutvecklingsverksamheter är beroende av sin förmåga att fortsätta utveckla framgångsrika titlar som lockar till sig betalande spelare, omständigheter som koncernen inte styr över.

Risker och osäkerhetsfaktorer beskrivs mer detaljerat i årsredovisningen för 2022, som finns tillgänglig på www.mtg.com

Stockholm den 26 april 2023

Maria Redin

Koncernchef & VD, Modern Times Group MTG AB

Koncernens resultaträkning i sammandrag

(Mkr)	Kv1 2023	Kv1 2022	Helår 2022
Kvarvarande verksamheter			
Nettoomsättning	1 306	1 357	5 537
Kostnad för sålda varor och tjänster ¹	-338	-631	-1 523
Bruttoresultat	968	726	4 014
Försäljningskostnader	-564	-285	-2 215
Administrationskostnader	-288	-359	-1 278
Övriga rörelseintäkter	7	4	44
Övriga rörelsekostnader	-2	-1	-7
EBIT/Rörelseresultat	121	85	558
Räntenetto	43	-12	54
Övrigt finansnetto	-104	-110	-114
Resultat före skatt	60	-36	498
Skatt	-36	-75	-246
Periodens resultat kvarvarande verksamheter	24	-111	252
Avvecklade verksamheter			
Esport	-	-204	6 223
Periodens resultat från avvecklade verksamheter	-	-204	6 223
Totalt resultat för perioden	24	-315	6 475
Periodens resultat hänförligt till:			
Moderbolagets aktieägare	24	-290	6 579
Innehav utan bestämmande inflytande	-	-26	-105
Resultat för perioden	24	-315	6 475
Kvarvarande verksamheter			
Resultat per aktie före utspädning, kr	0,20	-0,77	2,70
Resultat per aktie efter utspädning, kr	0,20	-0,77	2,69
Totalt			
Totalt resultat per aktie före utspädning, kr	0,20	-2,62	56,26
Totalt resultat per aktie efter utspädning, kr	0,20	-2,62	56,06
Antal aktier			
Utestående aktier vid periodens slut	121 374 752	110 385 832	123 731 164
Genomsnittligt antal aktier före utspädning	122 588 564	110 385 832	116 950 340
Genomsnittligt antal aktier efter utspädning	122 894 471	110 585 685	117 355 207

1) "COGS" blev belastade med 310 Mkr av "Försäljningskostnader" under Q1 2022. Dessa kostnader omklassificerades från och med Q2 2022.

Rapport över totalresultat för koncernen

(Mkr)	Kv1 2023	Kv1 2022	Helår 2022
Periodens resultat	24	-315	6 475
<i>Övrigt totalresultat</i>			
<i>Poster som omförts eller kan omföras till periodens resultat:</i>			
Årets omräkningsdifferenser	36	190	842
Summa totalresultat för perioden	60	-125	7 317
Summa totalresultat hänförligt till			
Moderbolagets aktieägare	60	-137	7 402
Innehav utan bestämmande inflytande	-	11	-85
Summa totalresultat för perioden	60	-125	7 317

Rapport över finansiell ställning för koncernen i sammandrag

(Mkr)	31 mar 2023	31 mar 2022	31 dec 2022
Anläggningstillgångar			
Goodwill	10 313	9 797	10 285
Övriga immateriella tillgångar	2 359	2 645	2 410
Summa immateriella tillgångar	12 671	12 442	12 695
Summa materiella tillgångar	55	58	58
Nyttjanderättstillgångar	60	83	65
Aktier och andelar i intresse- och övriga bolag	440	384	409
Övriga finansiella tillgångar	184	130	200
Summa finansiella tillgångar	625	514	609
Summa anläggningstillgångar	13 411	13 096	13 427
Kortfristiga fordringar			
Övriga fordringar	690	648	608
Likvida medel	4 019	894	4 733
Tillgångar som innehas för försäljning	-	3 201	-
Summa kortfristiga fordringar	4 709	4 743	5 341
Summa tillgångar	18 120	17 839	18 769
Eget kapital			
Eget kapital	13 817	7 868	13 934
Innehav utan bestämmande inflytande	-	1 932	-
Summa eget kapital	13 817	9 801	13 934
Långfristiga skulder			
Skulder till kreditinstitut	-	1 000	-
Leasingskulder	27	52	32
Summa långfristiga räntebärande skulder	27	1 052	32
Avsättningar	617	666	620
Villkorad köpeskillning	1 532	2 058	1 409
Summa långfristiga ej räntebärande skulder	2 150	2 725	2 030
Summa långfristiga skulder	2 177	3 777	2 062
Kortfristiga skulder			
Villkorad köpeskillning	852	360	1 293
Skulder till kreditinstitut	-	1 000	-
Leasingskulder	34	32	34
Övriga räntebärande skulder ¹	466	764	707
Övriga ej räntebärande skulder	774	763	737
Skulder hänförliga till tillgångar som innehas för försäljning	-	1 343	-
Summa kortfristiga skulder	2 126	4 262	2 773
Summa skulder	4 303	8 039	4 835
Summa eget kapital och skulder	18 120	17 839	18 769

¹⁾ Skuld för förvärv av resterande 7,2 % av PlaySimple uppgår till 466 Mkr.

Rapport över kassaflöden för koncernen i sammandrag

(Mkr)	Kv1 2023	Kv1 2022	Helår 2022
Årets resultat före skatt justerad för poster som ej ingår i kassaflödet	386	273	1 447
Betalda skatter	-78	-67	-408
Förändringar i rörelsekapitalet	-46	-127	-171
Kassaflöde från löpande verksamhet	262	79	868
Förvärv av dotterbolag och intressebolag samt övriga investeringar	-162	-5	-85
Tilläggsköpeskilling, betalning	-463	-	-317
Investeringar i andra anläggningstillgångar	-62	-63	-234
Kassaflöde från investeringsaktiviteter	-687	-68	-636
Nettoförändring lån	-	100	-1 900
Betalning av aktieinlösen	-	-	-2 733
Återköp aktier	-186	-	-443
Lån till / återbetalning av lån från avvecklade verksamheter	-	-62	154
Övrigt kassaflöde från/använt i finansiella aktiviteter	-9	-7	-51
Kassaflöde från finansieringsaktiviteter	-195	31	-4 974
Förändring i likvida medel, kvarvarande verksamheter	-619	42	-4 741
Kassaflöde från avvecklade verksamheter	-	44	8 459
Total förändring i likvida medel	-619	85	3 717
Likvida medel vid periodens början	4 733	943	943
Omräkningsdifferens likvida medel	-95	-134	74
Likvida medel vid periodens slut	4 019	894	4 733

Rapport över förändring i eget kapital i sammandrag

(Mkr)	31 mar 2023	31 mar 2022	31 dec 2022
Ingående balans	13 934	9 923	9 923
Periodens resultat	24	-315	6 475
Övrigt totalresultat för perioden	36	190	842
Summa totalresultat för perioden	60	-125	7 317
Effekter av aktieprogram	8	3	16
Återköp av aktier	-186	-	-450
Förändring i innehavare utan bestämmande inflytande	-	-	-138
Aktieinlösen	-	-	-2 733
Utgående balans	13 817	9 801	13 934

Moderbolagets resultaträkning i sammandrag

(Mkr)	Kv1 2023	Kv1 2022	Helår 2022
Nettoomsättning	15	12	40
Bruttoresultat	15	12	40
Administrationskostnader	-43	-54	-218
EBIT/Rörelseresultat	-27	-42	-178
Räntenetto och övrigt finansnetto ¹	-51	-8	7 705
Resultat före skatt och bokslutsdispositioner	-78	-49	7 527
Bokslutsdispositioner	-	-	224
Skatt	-	-	-6
Periodens resultat	-78	-49	7 746

1) Erhållen utdelning efter nedskrivningar under 2022 för 7,6 Mjdr

Periodens resultat överensstämmer med totalresultat för moderbolaget.

Moderbolagets balansräkning i sammandrag

(Mkr)	31 mar 2023	31 mar 2022	31 dec 2022
Anläggningstillgångar			
Aktiverade utgifter	0	1	0
Maskiner och inventarier	1	1	1
Aktier och andelar	22 463	11 372	22 463
Summa anläggningstillgångar	22 465	11 374	22 465
Omsättningstillgångar			
Kortfristiga fordringar	24	145	622
Likvida medel	2 816	157	3 625
Summa omsättningstillgångar	2 840	302	4 246
Summa tillgångar	25 305	11 676	26 711
Eget kapital			
Bundet eget kapital	670	585	670
Fritt eget kapital	14 833	9 044	15 089
Summa eget kapital	15 503	9 630	15 759
Obeskattade reserver	9	-	9
Långfristiga skulder			
Avsättningar	9	0	7
Skulder till kreditinstitut	-	1 000	-
Summa långfristiga skulder	9	1 000	7
Kortfristiga skulder			
Räntebärande skulder	9 754	1 000	10 502
Ej räntebärande skulder	30	46	434
Summa kortfristiga skulder	9 784	1 046	10 936
Summa eget kapital och skulder	25 305	11 676	26 711

Verkligt värde på finansiella instrument

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

(Mkr)	31 mar 2023				31 dec 2022			
	Verkligt värde	Nivå 1	Nivå 2	Nivå 3	Verkligt värde	Nivå 1	Nivå 2	Nivå 3
Finansiella tillgångar värderade till verkligt värde								
Aktier och investeringar i andra bolag	440	-	-	440	408	-	-	408
Finansiella skulder till verkligt värde								
Villkorad köpeskilling	2 384	-	-	2 384	2 703	-	-	2 703

Värderingstekniker

Aktier och investeringar i andra företag – anskaffningsvärde bedöms initialt utgöra 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. Noterade innehav värderas till aktuell aktiekurs.

(Mkr)	31 mar 2023	31 dec 2022
Ingående balans 1 januari	408	346
varav avvecklade verksamheter	-	-11
Redovisade vinster och förluster i periodens resultat	-5	22
Anskaffningsvärde förvärv	6	23
Omräkningseffekt	3	21
Lån konverterade till aktier	27	8
Utgående balans	440	408

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 mar 2023	31 dec 2022
Ingående balans 1 januari	2 703	2 318
varav avvecklade verksamheter	-	-9
Reglerade betalningar	-463	-317
Omvärdering	102	224
Räntekostnader	69	220
Omräkningseffekt	-27	267
Utgående balans	2 384	2 703

(Mkr)	2022	2023	2024	2025	2026+	Totalt
Köpeskilling kontant	-	748	736	550	27	2 060
Köpeskilling aktier	-	104	221	-	-	324
Total köpeskilling¹	-	852	956	550	27	2 384

1) Reglering av villkorade köpeskillingar uppgick till 463 miljoner kronor under 2023

Alternativa resultatmått

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

- Justerad EBITDA
- Förändring av nettoomsättningen från organisk tillväxt
- Pro forma tillväxt

Avstämning justerad EBITDA

Justerad EBITDA används för att bedöma MTG:s underliggande lönsamhet. Justerad EBITDA definieras som EBITDA justerad för effekter av jämförelsestörande poster, icke återkommande bonusprogram, förvävsrelaterade transaktionskostnader och nedskrivningar av kapitaliserat internt arbete. Jämförelsestörande poster avser materiella poster och händelser i koncernens struktur eller verksamheter som är relevanta för förståelsen av koncernens utveckling på jämförbar basis. Under andra kvartalet ändrade koncernen sin definition av justerad EBITDA. Den nya definitionen av justerad EBITDA omfattar inte koncernens olika operativa incitamentsprogram och omfattar enbart bonusprogram av engångskaraktär.

(Mkr)	Kv1 2023	Kv1 2022	Helår 2022
EBIT/Rörelseresultat	121	85	558
Avskrivningar immateriella anläggningstillgångar	118	145	637
Avskrivningar materiella anläggningstillgångar	6	9	34
EBITDA	245	239	1 229
Nedskrivning av egenupparbetade tillgångar	-	7	26
Icke återkommande bonusprogram ¹	13	71	99
Förvärvskostnader	5	26	19
Justerad EBITDA	263	342	1 373

1) Långsiktiga incitamentsprogram är inkluderade i siffror i Kv1 2022

Avstämning av försäljningstillväxt

Då huvuddelen av koncernens försäljning sker i andra valutor än rapporteringsvalutan (svenska kronor) och valutakurserna har varit relativt rörliga, analyseras försäljningen som förändringar i organisk försäljningstillväxt. Organisk försäljningstillväxt representerar jämförbar försäljningstillväxt eller -minskning i svenska kronor och möjliggör diskussioner kring effekten av kursförändringar, förvärv och avyttringar. Tabellen nedan ger förändringen i organisk försäljningstillväxt avstämd med förändringen i totalt rapporterad försäljning.

(Mkr)	Kv1 2023	Kv1 2022	Helår 2022
Koncern			
Organisk tillväxt	-11%	-9%	-4%
Förvärvade/avvecklade enheter	0%	80%	35%
Valutakurseffekter	7%	6%	9%
Rapporterad tillväxt	-4%	77%	41%

Definitioner

Justerad EBITDA

EBITDA, justerad för jämförelsestörande poster, långsiktiga incitamentsprogram, förvävsrelaterade transaktionskostnader och nedskrivning av kapitaliserat internt arbete, vilka refereras till som justeringar.

ARPAU

Genomsnittlig nettoomsättning per daglig aktiv användare.

Investeringar (CAPEX)

Investeringar.

DAU

Daglig aktiv användare.

Resultat per aktie

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

EBIT/Rörelseresultat

Periodens nettoresultat från kvarvarande verksamheter före övriga finansiella poster, räntenetto och skattekostnader.

EBITDA

Periodens resultat från kvarvarande verksamheter före övriga finansiella poster, räntenetto, skattekostnader och avskrivningar.

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.

Kassakonverteringskvot (Cash conversion)

Operativt kassaflöde i förhållande till justerat EBITDA.

MAU

Månatlig aktiv användare

Organisk tillväxt

Förändringen i nettoomsättning jämfört med motsvarande period föregående år, exklusive förvärv, avyttringar och justerat för valutaeffekter.

Pro forma tillväxt

Förändringen av nettoomsättningen jämfört med motsvarande period föregående år, som om företaget skulle ha konsoliderat sina förvärv och avyttringar fullt ut från och med föregående period och justerat för valutaeffekter. Pro forma-siffrorna har tagits fram med stöd från externa konsulter för att omvandla räkenskaperna upprättade enligt lokal redovisningsstandard till IFRS standard och kan innehålla periodiseringar av både inkomster och kostnader.

Pro forma intäkt

Intäkterna presenteras som om företaget skulle ha konsoliderat sina förvärv och avyttringar fullt ut. Pro forma-siffrorna har tagits fram med stöd från externa konsulter för att omvandla räkenskaperna upprättade enligt lokal redovisningsstandard till IFRS standard och kan innehålla periodiseringar av både inkomster och kostnader.

Pro forma utgifter för användarförvärv (UA)

Kostnader för användarförvärv presenteras som om företaget skulle ha konsoliderat sina förvärv och avyttringar fullt ut från och med föregående period. Siffrorna för pro forma utgifter för användarförvärv (UA) redovisas i enlighet med lokal god redovisningssed (GAAP) för respektive portföljbolag från tiden fram till att de konsoliderades i MTG.

Transaktionsvalutaeffekt

Effekten som valutakursfluktuationer kan ha på en avslutad transaktion innan avtalet löses. Det är växelkursen eller valutarisken som är specifikt förknippad med tidsfördröjningen mellan att handel eller ett kontrakt ingås och att det avslutas.

Omräkningsvalutaeffekt

Omräkning från en valuta till en annan, ofta i samband med det finansiella resultatet för utländska dotterbolag till moderbolagets och/eller koncernens funktionella valuta.

UA

Användarförvärv.

Aktieägarinformation

MTG:s årsstämma 2023

Årsstämman kommer att hållas i Stockholm den 17 maj 2023. All information om årsstämman, inklusive kallelsen, valberedningens förslag och relaterat material finns publiceras på www.mtg.com.

Post	Datum
Kvartalsrapport Kv1 2023	26 april 2023
Årsstämma 2023	17 maj 2023
Kvartalsrapport Kv2 2023	20 juli 2023
Kvartalsrapport Kv3 2023	25 oktober 2023

Frågor?

Anton Gourman, VP Communications
Direkt: +46 73 661 8488, anton.gourman@mtg.com

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

Telefonkonferens

MTG bjuder in till en livestreaming och telefonkonferens klockan 15:00 CEST samma dag. Telefonkonferensen kommer att hållas på engelska.

Hur du deltar:

- För att delta via livestream, använd denna [länk](#).
- För att delta via telefon, registrera dig på denna [länk](#). Efter att du har registrerat dig får du ett telefonnummer och ett konferens-ID för att kunna delta i telefonkonferensen.
- Du kan ställa frågor via telefon under telefonkonferensen eller genom att använda Q&A-verktyget via livestream.



Modern Times Group MTG AB (Publ.) - org.nr: 556309-9158 - Telefon: +46 (0) 8-562 000 50

MTG (Modern Times Group MTG AB (publ.)) (www.mtg.com) är en internationell mobilspelskoncern som äger och driver spelutvecklingsbolag med populära globala IP inom ett stort antal genrer för vardagsspel och mid-core-segmentet. Koncernen har fokus på att öka portföljbolagens tillväxt samt stödja grundare och entreprenörer. MTG är en aktiv drivkraft inom konsolideringen av gamingbranschen och en strategisk köpare av gamingbolag över hela världen. MTG har sina rötter i Sverige och bygger på en internationell kultur med globalt fotfäste. Våra aktier är noterade på Nasdaq Stockholm ("MTGA" och "MTGB").

Denna information är sådan information som Modern Times Group MTG AB (publ.) är skyldigt att offentliggöra enligt EU:s marknadsmissbruksförordning. Informationen lämnades, genom nedanstående kontaktpersoners försorg, för offentliggörande den 26 april 2023 kl. 07.30 CEST.

Denna delårsrapport innehåller uttalanden som bland annat gäller MTG:s finansiella ställning och resultat som till sin natur är framåtblickande. Sådana uttalanden utgör inga historiska fakta utan representerar framförallt MTG:s framtida förväntningar. MTG anser att förväntningarna som avspeglas i dessa framåtblickande uttalanden grundar sig på rimliga antaganden. Trots det finns inneboende risker och säkerhetsfaktorer i framåtblickande uttalanden, och ett antal viktiga faktorer skulle kunna leda till att de faktiska resultaten eller utfallen skiljer sig väsentligt från vad som uttrycks i eventuella framåtblickande uttalanden. Sådana viktiga faktorer kan bland annat utgöras av MTG:s marknadsställning, tillväxt i gamingbranschen samt effekterna av konkurrens och andra ekonomiska, affärsrelaterade, konkurrensmässiga och/eller regulatoriska faktorer som påverkar verksamheten i MTG, dess koncernbolag och gaming-branschen som helhet. Framåtblickande uttalanden gäller bara per det datum då de gjordes, och utöver vad som krävs enligt gällande lag, tar MTG inte på sig något ansvar för att uppdatera några av dessa uttalanden mot bakgrund av ny information eller framtida händelser.

Stark sekventiell tillväxt och goda marginaler under andra kvartalet stödjer utsikterna för helåret

MTG såg en stark fortsatt utveckling av verksamheten under andra kvartalet och är på rätt spår för att leverera på helårsutsikterna. PlaySimple och Ninja Kiwi redovisade återigen stark sekventiell tillväxt, medan InnoGames fortsatte att uppvisa samma positiva dynamik vi observerade mot slutet av Kv1. Koncernens omsättning ökade därför med 9 procent sekventiellt vid oförändrade valutakurser från Kv1. Omsättningen ökade med 6 procent på årsbasis i redovisade valutakurser och minskade med 2 procent vid oförändrade valutakurser. De totala kostnaderna för användarförvärv (UA) uppgick till 39 procent av försäljningen i kvartalet och drevs av fortsatt höga marknadsföringsnivåer i vår Word Games-franchise. Koncernen redovisar trots detta en justerad EBITDA om 397 Mkr och en ökad marginal på 27 procent i Kv2.

Finansiella höjdpunkter andra kvartalet – kvarvarande verksamheter

- Nettoomsättningen ökade med 6 procent på årsbasis till 1 458 Mkr (1 379) och minskade med -2 procent på årsbasis vid oförändrade valutakurser.
- Ökade kostnader för användarförvärv på 563 Mkr (500), motsvarande 39 procent av omsättningen (537 Mkr under Kv1 2023)
- Justerad EBITDA uppgick till 397 Mkr (357) med en justerad EBITDA-marginal på 27 procent (26 procent)
- Redovisad EBITDA om 345 Mkr (361) och ett rörelseresultat (EBIT) om 222 Mkr (158)
- Finansnettot uppgick till -86 Mkr (157) varav nettoräntan uppgick till 40 Mkr (9) och övriga finansiella poster uppgick till -126 Mkr (148) inklusive diskonterade räntor på tilläggsköpeskillningar om -51 Mkr, resultat från finansiella tillgångar och skulder om -52 Mkr samt orealiserade och realiserade valutakursdifferenser om -23 Mkr
- Totalt nettoresultat om 57 Mkr (6 746) och totalt resultat per aktie före utspädning var 0,47 kronor (61,57)
- Kassaflöde från den löpande verksamheten under kvartalet uppgick till 260 Mkr (268), inklusive en realiserad valutakursvinst om 16 Mkr och en kassagenerering (cash conversion) om 53 procent under andra kvartalet och 42 procent för den senaste 12-månadersperioden (juli 2022 till juni 2023)
- Likvida medel uppgick till 3 871 Mkr (8 182) vid periodens slut. Därutöver har koncernen 118 Mkr i långsiktiga bankinnehav
- MTG bibehåller utsikterna för helåret: Vi förväntar oss försäljning i spannet -3 till +2 procent justerat för valutakurseffekter, och att den justerade EBITDA-marginalen för året kommer att hamna inom vår långsiktiga prognos på 23–25 procent.

Finansiell översikt

(Mkr)	Kv2 2023	Kv2 2022	Första halvåret 2023	Första halvåret 2022	Helår 2022
Kvarvarande verksamheter					
Nettoomsättning	1 458	1 379	2 764	2 736	5 537
EBIT/Rörelseresultat	222	158	344	244	558
EBITDA	345	361	590	600	1 229
Justerad EBITDA	397	357	620	699	1 373
Periodens resultat	57	254	82	143	252
Resultat per aktie före utspädning, kr	0,47	2,47	0,67	1,45	2,70
Resultat per aktie efter utspädning, kr	0,47	2,46	0,66	1,45	2,69
Avvecklade verksamheter					
Periodens resultat	-	6 492	-	6 288	6 223
Totalt verksamheter					
Periodens resultat	57	6 746	82	6 431	6 475
Resultat per aktie före utspädning, kr	0,47	61,57	0,67	58,56	56,26
Resultat per aktie efter utspädning, kr	0,47	61,42	0,66	58,41	56,06
Tillväxt, kvarvarande verksamheter					
Försäljningstillväxt	6%	70%	1%	73%	41%
Valutakurseffekter	7%	9%	7%	8%	9%
Försäljningstillväxt rensat för valutaeffekter ¹ varav organisk tillväxt	-2%	61%	-6%	66%	32%
	-2%	-7%	-6%	-8%	-4%

¹) Försäljningstillväxten i andra kvartalet 2022 var 7 % och 5% för helår 2022

Koncernchefen har ordet



Positiv dynamik i verksamheten driver stark sekventiell tillväxt

Jag är glad över det starka resultatet vi redovisar för det andra kvartalet. Fyra av våra fem studios växte sekventiellt och vi på är god väg att leverera enligt våra utsikter och

förväntningar för helåret.

Vi redovisade 1 458 Mkr i omsättning under andra kvartalet, vilket motsvarade en sekventiell tillväxt på 9 procent. Omsättningen ökade med 6 procent jämfört med föregående år i redovisade valutakurser, och minskade med 2 procent vid oförändrade valutakurser.

PlaySimple levererade ännu ett enastående kvartal med tillväxt både på årsbasis och sekventiellt, tack vare den framgångsrika tillväxten av nya spel och styrkan i deras bredare portfölj. Det nyligen lanserade spelet "Word Search" stod för den främsta tillväxten, med stöd av god utveckling för Crossword Explorer och en ökning av annonsintäkterna från flera av våra väletablerade casualtitlar. De nya spelen står nu för cirka 10 procent av omsättningen från vår Word Games-franchise.

Ninja Kiwi levererade också ett starkt andra kvartal med sekventiell tillväxt, drivet av en väl mottagen större uppdatering av Bloons TD6 i april, vilken omedelbart följdes av en rea på Steam. Ninja Kiwi genomförde en framgångsrik lansering av Bloons TD6 på Netflix i juni och jobbar på en lansering av spelet på spelkonsol inom en snar framtid.

Den minskade omsättningen jämfört med föregående år i konstant valuta berodde främst på lägre intäkter för InnoGames. Detta återspeglade höga jämförelsetal under andra kvartalet 2022, då studios intäkter fortfarande var högre än normalt, som ett resultat av marknadsläget efter pandemin. Vi är därför glada att kunna rapportera att InnoGames ökade försäljningen sekventiellt från första kvartalet, och att försäljningen i juni var något högre än föregående år, då studion fortsätter att transformera sin verksamhet och stärka sitt fokus på nyckeltitlar. Tillväxten kan hänföras till InnoGames initiativ för att öka intäkterna från befintliga spelare, särskilt i Forge of Empires, vilket framgångsrikt kompenserade för fortsatt motvind från ett svårt marknadsläge för midcore-spel, vilket gör det mera utmanande att hitta nya spelare i detta segment.

Hutch lanserade den nya säsongen av F1 Clash och den årliga uppdateringen av spelets ekonomi i maj. Uppdateringen genererade inte samma omedelbara försäljningslyft som föregående säsong, men vi fortsätter att vara optimistiska när det gäller uppdaterings positiva inverkan på att bibehålla spelare. Detta är baserat på de justeringar av spelets ekonomi som teamet genomförde efter uppdateringen var lanserad. Den långsiktiga effekten

av uppdateringen behöver dock fortfarande utvärderas. Hutch fortsatte också att jobba mot lanseringen av sina två nya spel och meddelade i juni att de samarbetar med Turn 10, den Microsoft-ägda gamingstudio som står bakom Forza-spelen. Samarbetet gäller lanseringen av ett nytt mobilspel.

Kongregate fortsatte att investera både i kommande nya Web2-spel och i utvecklingen av vår portfölj av NFT-spel. De har även en aktiv kalender av spelevenemang för nuvarande NFT-spel och adderade 26 nya tredjepartsspel på portalen Kongregate.com under kvartalet.

Vi levererar ökade marginaler och bibehåller samtidigt höga investeringsnivåer av användarförvärv för våra ordspel

Våra studios investerade sammanlagt 563 Mkr i användarförvärv under kvartalet vilket motsvarade 39 procent av våra totala intäkter. Våra utgifter för användarförvärv (UA) under perioden drevs av PlaySimple, som framgångsrikt fortsatte att skala upp sina snabbväxande nya spel och investerade i marknadsföring i USA för att dra nytta av den starka utvecklingen för våra ordspel. Detta motvägdes i viss mån av att InnoGames investerade mindre i användarförvärv på årsbasis. Det är värt att notera är att marknadsläget under andra kvartalet föregående år möjliggjorde högre nivåer av utgifter för användarförvärv för våra nya Strategy & Simulation-spel. Vi fortsätter att ha strikta kriterier för avkastning på investeringarna (ROI) för våra utgifter för användarförvärv. Detta för att säkerställa att koncernen och vår allmänna spelbaras förblir sunda på lång sikt.

Vi redovisade en justerad EBITDA om 397 Mkr i kvartalet, en betydande ökning från 357 Mkr under andra kvartalet föregående år. Koncernen redovisade därmed en marginal på 27 procent för kvartalet, en svag uppgång jämfört med 26 procent i andra kvartalet 2022. Marginalen var cirka 7 procentenheter högre jämfört med första kvartalet, vilket huvudsakligen drevs av tre effekter – proportionellt lägre utgifter för användarförvärv, återföringen av ett incitamentsprogram i en av våra studios och en minskning av rörelsekostnaderna, som främst återspeglade en lägre kostnadsbas i InnoGames efter den omstrukturering som tillkännagavs i april samt faktumet att PlaySimples försäljning ökar som ett resultat av deras spel ökar i skala.

Vi levererade en kassagenerering (cash conversion) om 53 procent under andra kvartalet, och 42 procent för de senaste 12 månaderna. Kassagenereringen under kvartalet återspeglade den fortsatta styrkan i vår spelportfölj i kombination med relativt låga investeringsnivåer under kvartalet och motverkades av 40 Mkr i omstrukturingskostnader i InnoGames. Nivån av kassagenerering för den senaste 12-månadersperioden återspeglade faktumet att PlaySimple tog emot betalningen för plattformscinamenten under Kv2 förra året, samt

negativa effekter på nettorelsekapitalet under Kv3 2022 efter positiva effekter under Kv2 förra året.

Stark balansräkning och sunt kassaflöde stödjer vår strategi och skapandet av aktieägarvärde

MTG har en stark balansräkning och goda kassaflöden från den löpande verksamheten och vi fortsätter att se framtida förvärv som en viktig ström av tillväxt och värdeskapande. Vi är övertygade om att framtida förvärv kommer att hjälpa oss att öka vår relevanta skala, vilket i sin tur kommer att göra det möjligt för oss att skapa värde för våra ägare genom att driva synergiskapande strategier genom vår Flow Platform.

Samtidigt är vi också väl medvetna om att vi även har möjligheten att använda vår balansräkning för att fortsätta leverera avkastning till aktieägarna. MTG planerar att fortsätta köpa tillbaka egna aktier i linje med bemyndigandet från årsstämman i maj. Som tidigare nämnt kräver lanseringen av ett nytt återköpsprogram att vi annullerar 6 520 000 av de B-aktier vi innehar som egna aktier. Vi förväntar oss att få tillstånd för detta av de svenska myndigheterna i mitten av augusti.

Vi blickar framåt

Andra kvartalet visade tydligt på den positiva dynamik vi har inom koncernen. Vår Word Games-franchise har återigen levererat mycket goda resultat och våra Tower Defense-spel fortsätter att visa på styrkan av ett community-baserat globalt IP. Jag är också stolt över framstegen och utvecklingen i Forge of Empires. Vi har mer arbete framför oss med de nuvarande spelen i vår Racing-franchise, men jag ser med förväntan fram mot de nya spelen som Hutch har i sin pipeline och det nya partnerskapet mellan Hutch och Turn 10. Detta partnerskap demonstrerar återigen vår förmåga att arbeta med ägare av stora globala IPs.

Marknaden under andra kvartalet gick något bättre än vi hade förväntat oss, och vi är nöjda med att både våra egna resultat och marknaden fortsätter att uppvisa en positiv dynamik.

Tack,

Maria Redin

Koncernchef & VD, Modern Times Group MTG AB

Prognos för 2023

MTG upprepar sina framtidsutsikter för helåret 2023.

Vi förväntar att vår omsättning för helåret kommer att hamna inom intervallet -3 procent till +2 procent justerat för valutaeffekter. Vi förväntar oss också att vår justerade EBITDA-marginal för året kommer att vara i enlighet med vår långsiktiga prognos om 23–25 procent.

Viktiga händelser

28 mars – MTG utökade sitt innehav i PlaySimple till cirka 93 procent. Återstående aktier ägs av PlaySimples grundare. Koncernen har konsoliderat 100 procent av PlaySimple sedan den 1 augusti 2021 och har en avtalsmässig väg för ett 100 procentigt ägande på plats.

13 april – MTG:s tyska spelstudio, InnoGames, tillkännagav en strategisk omorganisation av verksamheten.

12 juni – MTG tillkännagav utnämningen av Nils Mösko som ny CFO. Nils har lång erfarenhet av strategiarbete och ekonomistyrning och har närmast tjänstgjort som Chief Strategy Officer och Head of Business Development på elbilsföretaget Polestar. Innan detta har han även tjänstgjort som global vice finanschef för Polestar från 2018. Han har också innehaft ett antal seniora ledarskapsroller inom finans inom Volvo Car Group, där den senaste var Vice President of Investor Relations.

Nils kommer att börja efter sommaren 2023 och tar över efter Lasse Pilgaard, som sade upp sig från posten som CFO i februari för att fokusera på en karriär närmare sin familj i Köpenhamn, Danmark. Lasse lämnar koncernen i augusti.

Mer information om viktiga händelser i koncernen finns på MTG:s hemsida på www.mtg.com

Resultat från koncernens verksamheter

Nettoomsättning

Koncernens konsoliderade nettoomsättning ökade med 6 procent på årsbasis till 1 458 Mkr (1 379), och hade stöd av ett positivt bidrag på 7 procent från valutakurseffekter. MTG:s försäljning minskade därför med 2 procent vid oförändrade valutakurser under andra kvartalet, vilket var en betydande förbättring jämfört med den organiska utvecklingen på -11 procent i det första kvartalet. Koncernens försäljning ökade med 9 procent på sekventiell basis vid oförändrade valutakurser under kvartalet.

PlaySimple var den främsta drivkraften av koncernens redovisade organiska försäljning och dess sekventiella förbättring. Studio ökade sin försäljning som ett resultat av framgångsrika investeringar i användarförvärv, med stöd från förbättrade annonsintäkter. De ökade investeringarna i marknadsföring drev tillväxten för våra väletablerade ordspelstitlar och stödde den snabba uppskalningen av de nya spelen som befinner sig i kommersiell lansering. Word Search hade ett synnerligen starkt kvartal, och PlaySimple kunde mer än fördubbla sina investeringar i användarförvärv och spelets omsättning på sekventiell basis. De förbättrade annonsintäkterna kommer som en följd av fortsatta investeringar i annonsteknik och framgångrik live-ops, i kombination med en starkare annonsmarknad. Som ett resultat av detta kunde vi framgångsrikt öka de genomsnittliga intäkterna per DAU (daily active user) i alla spel.

Ninja Kiwi redovisade ett starkt kvartal tack vare tillväxten från Bloons TD6, tack vare en framgångsrik större uppdatering och den efterföljande rean på Steam. Studio lanserade framgångsrikt Bloons TD6 på Netflix i juni och de första indikatorerna är positiva, då spelarbasen översteg våra inledande förväntningar.

InnoGames intäkter minskade på årsbasis på grund av utmanande jämförelsetal under andra kvartalet 2022. Studions intäkter ökade sekventiellt för första gången på fem kvartal, och intäkterna för juni ökade på årsbasis, som tidigare nämnt. Resultatet drevs av Forge of Empires, som hade flera events med goda resultat under kvartalet. Spelets team fokuserar nu på initiativ för att förbättra den långsiktiga omsättningen från befintliga spelare, för att kompensera för utmaningarna med att attrahera nya spelare i detta segment.

Hutchs intäkter minskade på årsbasis. Detta återspeglade faktumet att lanseringen av den nya säsongen av F1 Clash i maj inte resulterade i en direkt ökning av omsättningen, i kombination med svagare live-ops för Top Drives i kvartalet. Som tidigare nämnt utvärderar F1 Clash-teamet de långsiktiga effekterna av uppdateringen och den påverkan den har på spelets intäkter.

(Mkr)	Kv2 2023	Kv2 2022	Första halvåret 2023	Första halvåret 2022	Helår 2022
Nettoomsättning	1 458	1 379	2 764	2 736	5 537
Försäljningstillväxt	6%	70%	1%	73%	41%
Valutakurseffekter	7%	9%	7%	8%	9%
Försäljningstillväxt rensat för valutaeffekter ¹ varav organisk tillväxt	-2%	61%	-6%	66%	32%
	-2%	-7%	-6%	-8%	-4%

1) Försäljningstillväxten i andra kvartalet 2022 var 7 % och 5 % för helår 2022

Justerad EBITDA, EBITDA och rörelseresultat (EBIT)

MTG redovisade en justerad EBITDA om 397 Mkr (357) under kvartalet, och den justerade EBITDA-marginalen ökade till 27 procent (26) under perioden. Förbättringen av marginalen på årsbasis var härlig till lägre plattformsavgifter, vilket drevs av en förändring i vår intäktsmix, en återföring av engångskaraktär av ackumulerade kostnader för LTIP (långsiktigt incitamentsprogram) i en av våra studios och lägre rörelsekostnadsnivåer, drivet av InnoGames. Dessa förbättringar motverkades i viss mån av relativt högre investeringar i användarförvärv i kvartalet, som ökade till 39% jämfört med 36% i samma period förra året.

Koncernens justeringar av redovisad EBITDA uppgick till 52 Mkr (-4) för kvartalet. Detta inkluderade en justering för bonusprogram av engångskaraktär på 8 Mkr (15), en justering för transaktionskostnader relaterade till förvärv på 4 Mkr (-19) och justeringar av jämförelsestörande poster om 40 Mkr avseende omstruktureringsprogram i InnoGames.

Koncernen redovisade en EBITDA om 345 Mkr (361) med en marginal på 24 procent (26) för kvartalet, vilket demonstrerar vår starka operativa dynamik, till viss del motverkat av engångskostnader hänförliga till omstruktureringsprogrammet i InnoGames.

(Mkr)	Kv2 2023	Kv2 2022	Första halvåret 2023	Första halvåret 2022	Helår 2022
EBIT/Rörelseresultat	222	158	344	244	558
Avskrivningar immateriella anläggningstillgångar	123	195	240	340	637
Avskrivningar materiella anläggningstillgångar	0	8	6	16	34
EBITDA	345	361	590	600	1229
Jämförelsestörande poster	40	-	-	-	-
Nedskrivning av egenupparbetade tillgångar	-	0	-	7	26
Icke återkommande bonusprogram ¹	8	15	21	86	99
Förvärvskostnader	4	-19	9	7	19
Justerad EBITDA	397	357	620	699	1 373
<i>Justerad EBITDA marginal</i>	<i>27%</i>	<i>26%</i>	<i>22%</i>	<i>26%</i>	<i>25%</i>

¹⁾ Långsiktiga incitamentsprogram är inkluderade i siffrorna före Kv2 2022

Avskrivningar uppgick till 123 Mkr (203) under kvartalet och inkluderade avskrivning på övervärden (PPA) om 91 Mkr (93). Exklusive PPA uppgick avskrivningarna till 32 Mkr (110).

Koncernens rörelseresultat (EBIT) uppgick till 222 Mkr (158) under kvartalet, vilket motsvarar en EBIT-marginal på 15 procent (11). Rörelsekostnader före avskrivningar ökade med 9 procent på årsbasis till 1 113 Mkr (1 018).

Nyckeltal

	Kv2 2023	Kv1 2023	Kv4 2022	Kv3 2022	Kv2 2022
DAU, miljoner	6,6	6,4	6,5	6,4	6,7
MAU, miljoner	30,7	29,4	31,5	31,4	33,3
ARPDau, kr	2,4	2,3	2,3	2,3	2,1
Omsättning av topp 3-spel, %	47%	46%	44%	40%	42%
Nettoomsättning per plattform, %					
Mobile	77%	77%	76%	73%	73%
Browser	20%	20%	19%	18%	20%
Övrigt	3%	3%	5%	8%	7%
Nettoomsättning per marknad, %					
Europa	32%	32%	33%	31%	32%
Nordamerika	63%	63%	64%	61%	63%
Asien och Stillahavsområdet	4%	4%	3%	7%	4%
Övriga världen	1%	1%	0%	1%	1%
Utgifter för användarförvärv (UA), Mkr	563	537	559	499	500

Koncernens totala dagliga aktiva användare (DAU) ökade med 2 procent och månatliga aktiva användare (MAU) med 5 procent sekventiellt, drivet av den framgångsrika lanseringen av Bloons TD6 på Netflix, säsongsuppdateringen av F1 Clash och stark tillväxt inom portföljen för ordspel. Koncernens totala DAU minskade med 2 procent på årsbasis och MAU med 8 procent. Precis som under det första kvartalet återspeglade nedgången främst koncernens utmaningar med att attrahera och behålla spelare i våra mid-core-spel, vilket motverkades av den fortsatt starka positiva utvecklingen av spelarbasen för våra casualspel.

Den genomsnittliga intäkten per daglig aktiv användare (ARPDau) ökade med 14 procent på årsbasis och med 8 procent jämfört med föregående kvartal, vilket återspeglade gynnsamma valutakurser, framgångsrika spel-events i mid-core och förbättrade annonsintäkter i våra casual-spel. I likhet med det första kvartalet motverkades den förbättrade monetariseringen delvis av en högre andel av spelare för våra casual-spel i koncernens totala spelarmix.

Forge of Empires, Word Trip och Word Jam fortsatte att vara koncernens tre största spel. Deras andel av koncernens intäkter under andra kvartalet uppgick till 47 procent, jämfört med 46 procent under första kvartalet.

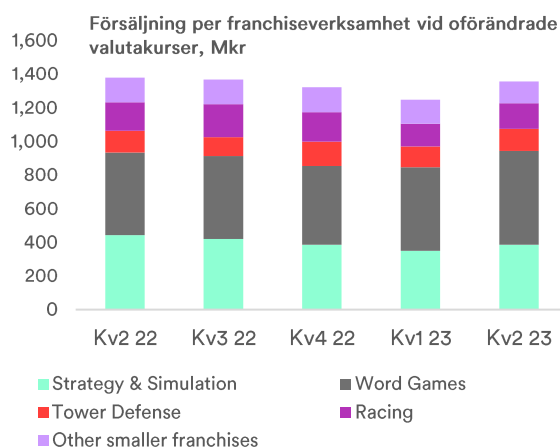
Koncernens andel mobilintäkter uppgick till 77 procent (73) av de totala intäkterna under det andra kvartalet. Detta återspeglade det faktum den andel av koncernens totala intäkter som genereras av att PlaySimple växer, vilket resulterar i att intäkterna från browserspel, speciellt i InnoGames, representerar en mindre andel av totalen. Dessutom var de plattformsincitament som PlaySimple erhöill förra året inte en del av mobilintäkterna, vilket ytterligare påverkar jämförbarheten.

Rapporterad försäljning per franchiseverksamhet

(Mkr)	Kv2 2023	Kv1 2023	Kv4 2022	Kv3 2022	Kv2 2022
Strategy & Simulation	424	372	404	425	442
Word Games	596	517	502	525	490
Tower Defense	134	127	148	114	130
Racing	164	138	178	196	168
Andra mindre franchises	140	151	157	152	148
Total försäljning	1 458	1 306	1 388	1 412	1 379

Intäkterna från vår **Word Games-franchise** ökade med 14 procent jämfört med föregående år och med 12 procent från första kvartalet i konstanta valutor. Word Games har nu varit MTG:s största franchise sex kvartal i rad. Franchiseverksamheten rapporterade ett till mycket starkt kvartal med intäktsstillväxt både jämfört med föregående år och sekventiellt. De två nya spelen, Word Search och Crossword Explorer, fortsatte att växa under det andra kvartalet och det förstnämnda presterade bäst i perioden. Tillväxten drevs också av etablerade franchisespel. Franchisens viktiga händelser under kvartalet inkluderade optimerade in-game events för att driva engagemang och lojalitet i Word Search, uppskalad marknadsföring för viktiga spel och nytt spelinnehåll för att driva engagemang och optimering av strategin för intäktsgenerering från annonser i Crossword Explorer. Försäljningen från denna franchise stärktes ytterligare av höga annonsintäkter från etablerade spel som Word Trip och Crossword Jam, som båda fick flera uppdateringar under perioden. Teamet bakom Daily Themed Crossword har också börjat utforska hur de kan använda generativa AI-verktyg för att stödja skapandet av innehåll.

Intäkterna för vår **Strategy & Simulation franchise** minskade med 13 procent på årsbasis, men ökade med 10 procent jämfört med första kvartalet vid oförändrade valutakurser, drivet av Forge of Empires. Spelet fortsatte att uppvisa positiv dynamik under kvartalet tack vare framgångsrika live-ops och faktumet att samtliga tre events i spelet presterade väl under kvartalet. Teamet fokuserar på att öka monetariseringen från befintliga långsiktiga spelare, och på att behålla nya spelare och flera nya lanserade funktioner i spelen visar positiva tidiga indikatorer. InnoGames arbetar också med att förbättra resultaten för de nya franchise-spelen Sunrise Village och Rise of Cultures, som för närvarande inte driver någon betydande omsättningstillväxt. Sunrise Village-teamet fortsatte att fokusera på initiativ för att driva spelarlojalitet för att förbättra spelets utveckling och InnoGames har en aktiv plan för uppdateringar för att driva spelets omsättning. Rise of Cultures hade flera väl fungerande event under kvartalet och teamet arbetar med att driva tillväxten i spelet. Nedgången i franchiseverksamhetens försäljning på årsbasis fortsatte också att återspegla de förhöjda nivåerna efter covid i segmentet Strategy & Simulation i början av det andra kvartalet 2022, samt de pågående effekterna av Apples IDFA-förändringar som negativt påverkar vår förmåga att effektivt attrahera nya spelare genom marknadsföring.



Intäkterna från vår **Tower Defense-franchise** ökade med 1 procent på årsbasis och ökade med 6 procent sekventiellt vid oförändrade valutakurser. Bloons TD6 fortsatte att leverera starka resultat under kvartalet, tack vare en större, och väl mottagen, uppdatering i april som följdes av en rea på Steam. Resultaten lyftes ytterligare av spelets fortsatt starka utveckling på Apple Arcade. Teamet fortsatte att expandera Bloons TD6 med lanseringen av ytterligare en uppdatering i juni, som inkluderade ett nytt torn för avancerade spelare, ny karta och nya så kallade "skins" för spelets hjältar. Bloons lanserades också framgångsrikt på Netflix under kvartalet, med positiva tidiga nyckeltal. Teamet fortsatte det pågående arbetet med att förbättra Bloons TD Battles 2, med en ny originalhjärte, en ny karta och flera funktioner för att förbättra spelarlojalitet och introduktionen för nya spelare.

Intäkterna från vår **Racing-franchise** minskade med 10 procent jämfört med samma kvartal föregående år, men ökade med 13 procent jämfört med föregående kvartal vid oförändrade valutakurser. Utvecklingen på årsbasis återspeglade en långsammare start för den nya säsongen av F1 Clash jämfört med föregående år, medan tillväxten på kvartalsbasis främst återspeglade att det första kvartalet vanligtvis är säsongsmässigt svagt för våra racingspel. Teamet håller fortfarande på att utvärdera de långsiktiga effekterna av F1 Clash-uppdateringen, vilken har utvecklats med syfte att stärka spelets förmåga att behålla spelare. Top Drives levererade ingen tillväxt under kvartalet, då spelets live-ops inte presterade enligt våra förväntningar i maj. Vi såg dock en viss förbättring i juni. Hutch arbetar med en ny plan för att driva spelets utveckling framgent och har även rekryterat en ny Creative Director, som börjar under det tredje kvartalet. Hutch gör

goda framsteg med de nya spelen i Racing-serien och tillkännagav nyligen ett partnerskap med Turn 10, den Microsoft-ägda spelstudion som äger Forza Racing-serien. Dessa två studios arbetar tillsammans på ett nytt mobilspel. Denna titel kommer att ha ett racingtema och ha ett fokus på s.k. car customization, där spelarna har möjlighet att anpassa bilarnas detaljer.

Kongregates intäkter minskade både på årsbasis och sekventiellt under kvartalet, då studion fortsätter att gå vidare med utvecklingen av Web 3.0-spel. Portalen Kongregate.com publicerade fyra nya Kongregate Squadspel och adderade 26 nya tredjepartsspel under kvartalet. Studion har också fortsatt att lägga till funktioner i kortspelet Animation Throwdown, inklusive minispel och en guild-chatt, och kunde investera i marknadsföring tack vare av dessa uppdateringar.

Finansnetto och periodens nettoresultat

Finansnettot uppgick till -86 Mkr (157) i kvartalet, varav nettoräntan uppgick till 40 Mkr (9) och övriga finansiella poster till -126 Mkr (148). Övriga finansiella poster består av orealiserade och realiserade valutakursdifferenser (-23 Mkr), resultat från finansiella tillgångar och skulder (-52 Mkr) och diskonterade räntor på tilläggsköpeskillingar (-51 Mkr).

Orealiserade och realiserade valutakursdifferenser uppgick, netto, till -23 Mkr, varav realiserade valutakursdifferenser uppgick till -16 Mkr och orealiserade valutakursdifferenser uppgick till -7 Mkr. Resultat från finansiella tillgångar och skulder uppgick till -52 Mkr, varav:

- -101 Mkr hänförligt till omvärdering av skulden för tilläggsköpeskillingar
- 40 Mkr hänförligt till omvärdering av finansiell skuld relaterad till förvärvet av återstående 7,2 procent av PlaySimple (eftersom skulden följer värdet på ett fastställt antal aktier)
- 9 Mkr hänförligt till övriga förändringar.

Koncernens skatt uppgick till -79 Mkr (-62).

Nettoresultatet för kvartalet uppgick därför till 57 Mkr (254).

Avvecklade verksamheter

MTG sålde ESL Gaming till Savvy Gaming Group i april 2022. Som ett resultat har koncernens esportvertikal och relaterade verksamheter klassificerats som avvecklade verksamheter sedan första kvartalet 2022 (inklusive i den här rapporten). Mer information finns i årsredovisningen 2022, samt i 2022 års kvartalsrapporter.

VC fond-investeringar

Hittills har MTG:s VC-fond investerat totalt 359 Mkr (34 miljoner dollar) i 24 bolag. VC-investeringarna kompletterar MTG:s majoritetsinvestering i Kongregate, InnoGames, Hutch, Ninja Kiwi och PlaySimple.

Portföljtillgångarna sträcker sig från nystartade spelutvecklingsbolag inom flera olika spelgenrer och plattformar för spelskapande i USA och Europa, till företag med fokus enbart på esport. VC-investeringar relaterade till esport förblir en del av MTG efter avyttringen av ESL Gaming.

Finansiell ställning

Kassaflöde

Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar i rörelsekapital och betald skatt uppgick till 363 Mkr (214). Detta inkluderade en realiserad valutakursvinst om 86 Mkr i kvartalet. Avskrivningar uppgick till -123 Mkr (-203), varav -91 Mkr (-93) avsåg avskrivningen av PPA. Betald skatt uppgick till -103 Mkr (-117).

Koncernen redovisade en förändring i rörelsekapital om 0 Mkr (171).

Nettokassaflöde från den löpande verksamheten uppgick därmed till 260 Mkr (268).

Investeringsaktiviteter

Totalt kassaflöde från investeringsaktiviteter uppgick till -528 Mkr (-297) under kvartalet och utgörs huvudsakligen av en tilläggsköpeskilling om -365 Mkr till NinjaKiwi och -118 Mkr relaterat till en insättning i PlaySimple. Investeringar i materiella och immateriella anläggningstillgångar, främst bestående av aktiverade utvecklingskostnader för spel och plattformar som ännu inte har släppts, uppgick till -65 Mkr (-48) under kvartalet.

Finansieringsaktiviteter

Det totala kassaflödet hänförligt till finansieringsaktiviteter uppgick till -57 Mkr (-1 968), varav -60 Mkr avser koncernens återköp av aktier.

Förändringar av likvida medel uppgick till -324 Mkr (7 089).

Koncernen hade likvida medel uppgående till 3 871 Mkr (8.182) vid periodens slut.

Nettoskuld

Nettoskuld är summan av räntebärande skulder minus likvida medel. Räntebärande skulder så som ytterligare köpeskillingar eller leasingskulder ingår inte.

Nettoskulden per den 30 juni 2023 uppgick till -3 871 Mkr (-8 182). Beräkningen av nettoskulden omfattar extern finansiering om 0 Mkr (0) minus 3 871 Mkr (8 182) i likvida medel.

Moderbolaget

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

(Mkr)	Kv2 2023	Kv2 2022	Första halvåret 2023	Första halvåret 2022	Helår 2022
Nettoomsättning	15	10	30	22	40
Räntenetto och övrigt finansnetto	84	7 520	33	7 512	7 705
Resultat före skatt och bokslutsdispositioner	45	7 485	-34	7 435	7 527

Finansnetto och övriga finansiella poster för kvartalet uppgick till 84 Mkr (7 520). Räntenetto uppgick till -31 Mkr (7). Orealiserade och realiserade valutakursdifferenser uppgick till 116 Mkr (-133) och övriga finansiella poster till -2 Mkr (-1).

Moderbolagets likvida medel uppgick till 2 686 Mkr (7 063) vid periodens slut. Det högre jämförelsetalet är hänförlig till avyttringen av ESL Gaming föregående år.

Det totala antalet utestående aktier i slutet av perioden var 124 785 133 (108 878 082) och exkluderade de 7 079 251 B-aktier och de 6 324 343 C-aktier som MTG innehar i eget lager. MTG emitterade 4 152 787 B-aktier till säljarna av Ninja Kiwi under kvartalet för att reglera koncernens tilläggsköpeskillingar, i enlighet med godkännandet från årsstämman den 17 maj.

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 2022.

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

Transaktioner med närstående

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

Risker och osäkerheter

Koncernen och moderbolaget står inför betydande risker och osäkerheter. Dessa faktorer inkluderar rådande ekonomiska och affärsmässiga förutsättningar, 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, framväxt av ny teknik och konkurrenter, samt cyberattacker.

Koncernens spelutvecklingsverksamheter är beroende av sin förmåga att fortsätta utveckla framgångsrika titlar som lockar till sig betalande spelare, omständigheter som koncernen inte styr över.

Risker och osäkerhetsfaktorer beskrivs mer detaljerat i årsredovisningen för 2022, som finns tillgänglig på www.mtg.com

Stockholm, 20 juli 2023

Maria Redin

Koncernchef & VD, Modern Times Group MTG AB

Koncernens resultaträkning i sammandrag

(Mkr)	Kv2 2023	Kv2 2022	Första halvåret 2023	Första halvåret 2022	Helår 2022
Kvarvarande verksamheter					
Nettoomsättning	1,458	1,379	2,764	2,736	5,537
Kostnad för sålda varor och tjänster	-366	-54	-704	-685	-1,523
Bruttoresultat	1,092	1,325	2,060	2,051	4,014
Försäljningskostnader	-588	-824	-1,151	-1,109	-2,215
Administrationskostnader	-273	-353	-561	-712	-1,278
Övriga rörelseintäkter	35	13	42	17	44
Övriga rörelsekostnader	-5	-2	-7	-3	-7
Jämförelsestörande poster	-40	-	-40	-	-
EBIT/Rörelseresultat	222	158	344	244	558
Räntenetto	40	9	83	-3	54
Övrigt finansnetto ¹	-126	148	-230	38	-114
Resultat före skatt	136	316	196	280	498
Skatt	-79	-62	-114	-137	-246
Periodens resultat kvarvarande verksamheter	57	254	82	143	252
Avvecklade verksamheter					
Esport	-	6,492	-	6,288	6,223
Periodens resultat från avvecklade verksamheter	-	6,492	-	6,288	6,223
Totalt resultat för perioden	57	6,746	82	6,431	6,475
Periodens resultat hänförligt till:					
Moderbolagets aktieägare	57	6,763	82	6,448	6,579
Innehav utan bestämmande inflytande	-	-17	-	-17	-105
Resultat för perioden	57	6,746	82	6,431	6,475
Kvarvarande verksamheter					
Resultat per aktie före utspädning, kr	0.47	2.47	0.67	1.45	2.70
Resultat per aktie efter utspädning, kr	0.47	2.46	0.66	1.45	2.69
Totalt					
Totalt resultat per aktie före utspädning, kr	0.47	61.57	0.67	58.56	56.26
Totalt resultat per aktie efter utspädning, kr	0.47	61.42	0.66	58.41	56.06
Antal aktier					
Utestående aktier vid periodens slut	124,785,133	108,878,082	124,785,133	108,878,082	123,731,164
Genomsnittligt antal aktier före utspädning	122,194,949	109,844,544	122,390,669	110,113,693	116,950,340
Genomsnittligt antal aktier efter utspädning	122,563,917	110,107,380	122,768,884	110,382,799	117,355,207

1) Övrigt finansnetto publicerad i Kv2 2022 har blivit justerad med 242 Mkr och påverkar periodens resultat för avvecklade verksamheter med en effekt av 161 Mkr och Årets omräkningsdifferenser i Övrigt totalresultat med en effekt om 357 Mkr efter skatt på 92 Mkr. Utöver det, 100 Mkr i valutakursförlust har reverserats och Övriga räntebärande skulder har omvärderats med 79 Mkr.

Rapport över totalresultat för koncernen

(Mkr)	Kv2 2023	Kv2 2022	Första halvåret 2023	Första halvåret 2022	Helår 2022
Periodens resultat	57	6 746	82	6 431	6 475
<i>Övrigt totalresultat</i>					
<i>Poster som omförts eller kan omföras till periodens resultat:</i>					
Årets omräkningsdifferenser	754	520	790	710	842
Summa totalresultat för perioden	811	7 267	872	7 141	7 317
Summa totalresultat hänförligt till					
Moderbolagets aktieägare	811	7 363	872	7 226	7 402
Innehav utan bestämmande inflytande	-	-96	0	-84	-85
Summa totalresultat för perioden	811	7 267	872	7 141	7 317

Rapport över finansiell ställning för koncernen i sammandrag

(Mkr)	30 jun 2023	30 jun 2022	31 dec 2022
Anläggningstillgångar			
Goodwill	10 855	10 144	10 285
Övriga immateriella tillgångar	2 424	2 587	2 410
Summa immateriella tillgångar	13 278	12 731	12 695
Summa materiella tillgångar	52	60	58
Nyttjanderättstillgångar	63	75	65
Aktier och andelar i intresse- och övriga bolag	440	385	409
Övriga finansiella tillgångar	323	195	200
Summa finansiella tillgångar	763	581	609
Summa anläggningstillgångar	14 156	13 446	13 427
Kortfristiga fordringar			
Övriga fordringar	788	616	608
Likvida medel	3 871	8 182	4 733
Summa kortfristiga fordringar	4 660	8 798	5 341
Summa tillgångar	18 816	22 244	18 769
Eget kapital			
Eget kapital	14 922	13 893	13 934
Summa eget kapital	14 922	13 893	13 934
Långfristiga skulder			
Leasingskulder	29	43	32
Summa långfristiga räntebärande skulder	29	43	32
Avsättningar	608	690	620
Villkorad köpeskillning	1 546	1 792	1 409
Summa långfristiga ej räntebärande skulder	2 155	2 482	2 030
Summa långfristiga skulder	2 183	2 525	2 062
Kortfristiga skulder			
Villkorad köpeskillning	365	706	1 293
Leasingskulder	36	33	34
Övriga räntebärande skulder ¹	426	700	707
Övriga ej räntebärande skulder	885	4 386	737
Summa kortfristiga skulder	1 711	5 825	2 773
Summa skulder	3 894	8 351	4 835
Summa eget kapital och skulder	18 816	22 244	18 769

1) Skuld för förvärv av resterande 7,2% av PlaySimple uppgår till 426 Mkr.

Rapport över kassaflöden för koncernen i sammandrag

(Mkr)	Kv2 2023	Kv2 2022	Första halvåret 2023	Första halvåret 2022	Helår 2022
Årets resultat före skatt justerad för poster som ej ingår i kassaflödet	363	214	749	487	1 447
Betalda skatter	-103	-117	-181	-184	-408
Förändringar i rörelsekapitalet	0	171	-46	44	-171
Kassaflöde från löpande verksamhet	260	268	522	268	868
Investeringar/avyttringar i bankdeposition	-118	-	-118	-	-
Förvärv av dotterbolag och intressebolag samt övriga investeringar	20	-33	-142	-38	-85
Tilläggsköpeskillning, betalning	-365	-217	-828	-217	-317
Investeringar i andra anläggningstillgångar	-65	-48	-127	-111	-234
Kassaflöde från investeringsaktiviteter	-528	-297	-1 215	-365	-636
Nettoförändring lån	-	-2 000	-	-1 900	-1 900
Betalning av aktieinlösen	-	-	-	-	-2 733
Återköp aktier	-60	-146	-246	-146	-443
Lån till / återbetalning av lån från avvecklade verksamheter	-	216	-	154	154
Övrigt kassaflöde från/använt i finansiella aktiviteter	3	-38	-6	-45	-51
Kassaflöde från finansieringsaktiviteter	-57	-1 968	-252	-1 937	-4 974
Förändring i likvida medel, kvarvarande verksamheter	-324	-1 997	-945	-1 956	-4 742
Kassaflöde från avvecklade verksamheter	-	9 086	-	9 130	8 459
Total förändring i likvida medel	-324	7 089	-945	7 174	3 717
Likvida medel vid periodens början	4 019	894	4 733	943	943
Omräkningsdifferens likvida medel	178	56	83	65	74
Förändring i likvida medel relaterat till tillgångar som innehas för försäljning	-	144	-	-	-
Likvida medel vid periodens slut	3 871	8 182	3 871	8 182	4 733

1) Reklassificering 2022 mellan kvarvarande och avvecklad verksamhet avseende hedge om 191 Mkr.

Rapport över förändring i eget kapital i sammandrag

(Mkr)	30 jun 2023	30 jun 2022	31 dec 2022
Ingående balans	13 934	9 923	9 923
Periodens resultat	82	6 431	6 475
Övrigt totalresultat för perioden	790	710	842
Summa totalresultat för perioden	872	7 141	7 317
Effekter av aktieprogram	15	2	16
Nyemission	347	-	-
Återköp av aktier	-246	-146	-450
Förändring i innehavare utan bestämmande inflytande	-	-139	-138
Aktieinlösen	-	-2 888	-2 733
Utgående balans	14 922	13 893	13 934

Moderbolagets resultaträkning i sammandrag

(Mkr)	Kv2 2023	Kv2 2022	Första halvåret 2023	Första halvåret 2022	Helår 2022
Nettoomsättning	15	10	30	22	40
Bruttoresultat	15	10	30	22	40
Administrationskostnader	-54	-45	-97	-98	-218
EBIT/Rörelseresultat	-39	-35	-66	-77	-178
Räntenetto och övrigt finansnetto ¹	84	7 520	33	7 512	7 705
Resultat före skatt och bokslutsdispositioner	45	7 485	-34	7 435	7 527
Bokslutsdispositioner	-	-	-	-	224
Skatt	0	-	0	-	-6
Periodens resultat	45	7 485	-34	7 435	7 746

1) Erhållen utdelning efter nedskrivningar under 2022 för 7,6 Mjdr

Periodens resultat överensstämmer med totalresultat för moderbolaget.

Moderbolagets balansräkning i sammandrag

(Mkr)	30 jun 2023	30 jun 2022	31 dec 2022
Anläggningstillgångar			
Aktiverade utgifter	0	1	0
Maskiner och inventarier	1	1	1
Aktier och andelar	22 463	20 513	22 463
Summa anläggningstillgångar	22 465	20 515	22 465
Omsättningstillgångar			
Kortfristiga fordringar	47	21	622
Likvida medel	2 686	7 063	3 625
Summa omsättningstillgångar	2 733	7 084	4 246
Summa tillgångar	25 197	27 599	26 711
Eget kapital			
Bundet eget kapital	691	585	670
Fritt eget kapital	15 151	14 989	15 089
Summa eget kapital	15 842	15 574	15 759
Obeskattade reserver	9	-	9
Långfristiga skulder			
Avsättningar	10	0	7
Summa långfristiga skulder	10	0	7
Kortfristiga skulder			
Räntebärande skulder	9 294	9 097	10 502
Ej räntebärande skulder	43	2 927	434
Summa kortfristiga skulder	9 336	12 025	10 936
Summa eget kapital och skulder	25 197	27 599	26 711

Verkligt värde på finansiella instrument

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

(Mkr)	30 jun 2023				31 dec 2022			
	Verkligt värde	Nivå 1	Nivå 2	Nivå 3	Verkligt värde	Nivå 1	Nivå 2	Nivå 3
Finansiella tillgångar värderade till verkligt värde								
Aktier och investeringar i andra bolag	439	-	-	439	408	-	-	408
Finansiella skulder till verkligt värde								
Villkorad köpeskilling	1 911	-	-	1 911	2 703	-	-	2 703

Värderingstekniker

Aktier och investeringar i andra företag – anskaffningsvärde bedöms initialt utgöra 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. Noterade innehav värderas till aktuell aktiekurs.

(Mkr)	30 jun 2023	31 dec 2022
Ingående balans 1 januari	408	346
varav avvecklade verksamheter	-	-11
Redovisade vinster och förluster i periodens resultat	-5	22
Anskaffningsvärde förvärv	6	23
Omräkningseffekt	2	21
Lån konverterade till aktier	27	8
Utgående balans	439	408

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

(Mkr)	30 jun 2023	31 dec 2022
Ingående balans 1 januari	2 703	2 319
varav avvecklade verksamheter	-	-10
Reglerade betalningar	-828	-317
Omvärdering	203	224
Omklassificering	-348	-
Räntekostnader	120	220
Omräkningseffekt	61	267
Utgående balans	1 911	2 703

(Mkr)	2023	2024	2025	2026+	Totalt
Köpeskilling kontant	365	687	783	76	1 911
Köpeskilling aktier	-	-	-	-	0
Total köpeskilling¹	365	687	783	76	1 911

¹) Reglering av villkorade köpeskillingar uppgick till 828 miljoner kronor under 2023.

Alternativa resultatmått

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

- Justerad EBITDA
- Förändring av nettoomsättningen från organisk tillväxt

Avstämning justerad EBITDA

Justerad EBITDA används för att bedöma MTG:s underliggande lönsamhet. Justerad EBITDA definieras som EBITDA justerad för effekter av jämförelsestörande poster, icke återkommande bonusprogram, förvävsrelaterade transaktionskostnader och nedskrivningar av kapitaliserat internt arbete. Jämförelsestörande poster avser materiella poster och händelser i koncernens struktur eller verksamheter som är relevanta för förståelsen av koncernens utveckling på jämförbar basis. Under andra kvartalet 2022 ändrade koncernen sin definition av justerad EBITDA. Den nya definitionen av justerad EBITDA omfattar inte koncernens olika operativa incitamentsprogram och omfattar enbart bonusstrukturer av engångskaraktär.

(Mkr)	Kv2 2023	Kv2 2022	Första halvåret 2023	Första halvåret 2022	Helår 2022
EBIT/Rörelseresultat	222	158	344	244	558
Avskrivningar immateriella anläggningstillgångar	123	195	240	340	637
Avskrivningar materiella anläggningstillgångar	0	8	6	16	34
EBITDA	345	361	590	600	1 229
Jämförelsestörande poster	40	-	-	-	-
Nedskrivning av egenupparbetade tillgångar	-	-	-	7	26
Icke återkommande bonusprogram ¹	8	15	21	86	99
Förvärvskostnader	4	-19	9	7	19
Justerad EBITDA	397	357	620	699	1 373

1) Kv1 siffror i Helår 2022 inkluderar långsiktiga incitamentsprogram

Avstämning av försäljningstillväxt

Då huvuddelen av koncernens försäljning sker i andra valutor än rapporteringsvalutan (svenska kronor) och valutakurserna har varit relativt rörliga, analyseras försäljningen som förändringar i organisk försäljningstillväxt. Organisk försäljningstillväxt representerar jämförbar försäljningstillväxt eller -minskning i svenska kronor och möjliggör diskussioner kring effekten av kursförändringar, förvärv och avyttringar. Tabellen nedan ger förändringen i organisk försäljningstillväxt avstämd med förändringen i totalt rapporterad försäljning.

(Mkr)	Kv2 2023	Kv2 2022	Första halvåret 2023	Första halvåret 2022	Helår 2022
Koncern					
Organisk tillväxt	-2%	-7%	-6%	-8%	-4%
Förvärvade/avvecklade enheter	0%	69%	0%	74%	35%
Valutakurseffekter	7%	9%	7%	8%	9%
Rapporterad tillväxt	6%	70%	1%	73%	41%

Definitioner

Justerad EBITDA

EBITDA, justerad för jämförelsestörande poster, långsiktiga incitamentsprogram, förvävsrelaterade transaktionskostnader och nedskrivning av kapitaliserat internt arbete, vilka refereras till som justeringar.

ARPDau

Genomsnittlig nettoomsättning per daglig aktiv användare.

Investeringar (CAPEX)

Investeringar.

KASSAGENERERING (cash conversion)

Operativt kassaflöde i förhållande till justerad EBITDA.

DAU

Daglig aktiv användare.

Resultat per aktie

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

EBIT/Rörelseresultat

Periodens nettoresultat från kvarvarande verksamheter före övriga finansiella poster, räntenetto och skattekostnader.

EBITDA

Periodens resultat från kvarvarande verksamheter före övriga finansiella poster, räntenetto, skattekostnader och avskrivningar.

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.

MAU

Månatlig aktiv användare

Organisk tillväxt

Förändringen i nettoomsättning jämfört med motsvarande period föregående år, exklusive förvärv, avyttringar och justerat för valutaeffekter.

Pro forma tillväxt

Förändringen av nettoomsättningen jämfört med motsvarande period föregående år, som om företaget skulle ha konsoliderat sina förvärv och avyttringar fullt ut från och med föregående period och justerat för valutaeffekter. Pro forma-siffrorna har tagits fram med stöd från externa konsulter för att omvandla räkenskaperna upprättade enligt lokal redovisningsstandard till IFRS standard och kan innehålla periodiseringar av både inkomster och kostnader.

Pro forma intäkt

Intäkterna presenteras som om företaget skulle ha konsoliderat sina förvärv och avyttringar fullt ut. Pro forma-siffrorna har tagits fram med stöd från externa konsulter för att omvandla räkenskaperna upprättade enligt lokal redovisningsstandard till IFRS standard och kan innehålla periodiseringar av både inkomster och kostnader.

Pro forma utgifter för användarförvärv (UA)

Kostnader för användarförvärv presenteras som om företaget skulle ha konsoliderat sina förvärv och avyttringar fullt ut från och med föregående period. Siffrorna för pro forma utgifter för användarförvärv (UA) redovisas i enlighet med lokal god redovisningssed (GAAP) för respektive portföljbolag från tiden fram till att de konsoliderades i MTG.

Transaktionsvalutaeffekt

Effekten som valutakursfluktuationer kan ha på en avslutad transaktion innan avtalet löses. Det är växelkursen eller valutarisken som är specifikt förknippad med tidsfördröjningen mellan att handel eller ett kontrakt ingås och att det avslutas.

Omräkningsvalutaeffekt

Omräkning från en valuta till en annan, ofta i samband med det finansiella resultatet för utländska dotterbolag till moderbolagets och/eller koncernens funktionella valuta.

UA

Användarförvärv.

Aktieägarinformation

Finansiell kalender

Koncernen kommer att rapportera sitt finansiella resultat för årets tredje kvartal den 25 oktober 2023.

Frågor?

Anton Gourman, VP Communications
Direkt: +46 73 661 8488, anton.gourman@mtg.com

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

Telefonkonferens

MTG bjuder in till en livestreaming och telefonkonferens klockan 15:00 CEST idag, den 20 juli 2023. Telefonkonferensen kommer att hållas på engelska.

Hur du deltar:

- För att delta via livestream, använd denna [länk](#).
- För att delta via telefon, registrera dig på denna [länk](#). Efter att du har registrerat dig får du ett telefonnummer och ett konferens-ID för att kunna delta i telefonkonferensen.
- Du kan ställa frågor via telefon under telefonkonferensen eller genom att använda Q&A-verktyget via livestream.



Modern Times Group MTG AB (Publ.) - org.nr: 556309-9158 - Telefon: +46 (0) 8-562 000 50

MTG (Modern Times Group MTG AB (publ.)) (www.mtg.com) är en internationell mobilspelskoncern som äger och driver spelutvecklingsbolag med populära globala IP inom ett stort antal genrer för vardagsspel och mid-core-segmentet. Koncernen har fokus på att öka portföljbolagens tillväxt samt stödja grundare och entreprenörer. MTG är en aktiv drivkraft inom konsolideringen av gamingbranschen och en strategisk köpare av gamingbolag över hela världen. MTG har sina rötter i Sverige och bygger på en internationell kultur med globalt fotfäste. Våra aktier är noterade på Nasdaq Stockholm ("MTGA" och "MTGB").

Denna information är sådan information som Modern Times Group MTG AB (publ.) är skyldigt att offentliggöra enligt EU:s marknadsmissbruksförordning. Informationen lämnades, genom nedanstående kontaktpersoners försorg, för offentliggörande den 20 juli 2023 kl. 07.30 CET.

Denna delårsrapport innehåller uttalanden som bland annat gäller MTG:s finansiella ställning och resultat som till sin natur är framåtblickande. Sådana uttalanden utgör inga historiska fakta utan representerar framförallt MTG:s framtida förväntningar. MTG anser att förväntningarna som avspeglas i dessa framåtblickande uttalanden grundar sig på rimliga antaganden. Trots det finns inneboende risker och säkerhetsfaktorer i framåtblickande uttalanden, och ett antal viktiga faktorer skulle kunna leda till att de faktiska resultaten eller utfallen skiljer sig väsentligt från vad som uttrycks i eventuella framåtblickande uttalanden. Sådana viktiga faktorer kan bland annat utgöras av MTG:s marknadsställning, tillväxt i gamingbranschen samt effekterna av konkurrens och andra ekonomiska, affärsrelaterade, konkurrensmässiga och/eller regulatoriska faktorer som påverkar verksamheten i MTG, dess koncernbolag och gaming-branschen som helhet. Framåtblickande uttalanden gäller bara per det datum då de gjordes, och utöver vad som krävs enligt gällande lag, tar MTG inte på sig något ansvar för att uppdatera några av dessa uttalanden mot bakgrund av ny information eller framtida händelser.

Signaturer

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

Stockholm, 20 juli 2023

Simon Duffy
Styrelseordförande

Christopher Carvalho
Styrelseledamot

Liia Nõu
Styrelseledamot

Gerhard Florin
Styrelseledamot

Susanne Maas
Styrelseledamot

Natalie Tydeman
Styrelseledamot

Simon Leung
Styrelseledamot

Florian Schuhbauer
Styrelseledamot

Maria Redin
VD & koncernchef

MTG återgår till organisk tillväxt, levererar rekordhög lönsamhet och höjer sin marginalprognos för 2023

Vi är på god väg att leverera på vår omsättningsprognos för helåret. Intäkterna under tredje kvartalet ökade med 6 procent på årsbasis till 1 494 Mkr. Försäljningen ökade med 1 procent på årsbasis och med 2 procent jämfört med det andra kvartalet vid oförändrade valutakurser. Totala kostnader för användarförvärv (UA) uppgick till 37 procent av intäkterna under tredje kvartalet. Koncernen levererade en rekordhög justerad EBITDA om 449 Mkr under kvartalet, med en stark marginal på 30 procent. Vi höjer samtidigt prognosen gällande den justerade EBITDA-marginalen för helåret till följd av detta starka resultat och förväntar oss nu att marginalen ligger mellan 25 och 27 procent för helåret. Vi är också glada över förvärvet av en majoritetsandel i Snowprint Studios som gjordes efter kvartalets slut.

Finansiella höjdpunkter tredje kvartalet - kvarvarande verksamheter

- Nettoomsättningen ökade med 6 procent på årsbasis till 1 494 Mkr (1 412). Omsättningen ökade med 1 procent på årsbasis vid oförändrade valutakurser och ökade med 2 procent på kvartalsbasis
- Kostnader för användarförvärv på 554 Mkr (499), motsvarande 37 procent (35) av intäkterna
- Justerad EBITDA uppgick till 449 Mkr (374) med en justerad EBITDA-marginal på 30 procent (27)
- Redovisad EBITDA om 429 Mkr (325) och ett rörelseresultat (EBIT) om 283 Mkr (193)
- Finansnettot uppgick till 10 Mkr (304) varav nettoräntan uppgick till 44 Mkr (21) och övriga finansiella poster uppgick till -33 Mkr (283) inklusive diskonterade räntor på tilläggsköpeskillningar om -52 Mkr, resultat från finansiella tillgångar och skulder om -24 Mkr, realiserade och realiserade valutakursdifferenser om 45 Mkr samt övriga poster uppgående till -2 Mkr
- Totalt nettoresultat om 194 Mkr (336) och totalt resultat per aktie före utspädning var 1,55 kronor (2,75)
- Kassaflöde från den löpande verksamheten under kvartalet uppgick till 444 Mkr (291), inklusive en realiserad valutakursvinst om 91 Mkr. Kassagenerering (cash conversion) om 69 procent under tredje kvartalet och 52 procent för den senaste 12-månadersperioden (oktober 2022 till september 2023)
- Likvida medel uppgick till 3 989 Mkr (4 695) vid periodens slut. Därutöver har koncernen 123 Mkr i långsiktiga bankinnehav
- Bibehållen intäktsprognos för helåret. Vi förväntar oss fortsatt en omsättning inom intervallet -3 procent till +2 procent justerat för valutaeffekter. Vi höjer vår prognos för justerad EBITDA-marginal för året till ett intervall mellan 25 och 27 procent (Prognos för 2023 exkluderar bidrag från Snowprint Studios)
- Förvärvade en majoritetsandel om 70 procent i Snowprint Studios efter kvartalets slut

Finansiell översikt

(SEKm)	Kv3 2023	Kv3 2022	9M 2023	9M 2022	Helår 2022
Kvarvarande verksamheter					
Nettoomsättning	1 494	1 412	4 258	4 149	5 537
EBIT/Rörelseresultat	283	193	626	437	558
EBITDA	429	325	1 019	925	1 229
Justerad EBITDA	449	374	1 109	1 074	1 373
Periodens resultat	194	385	275	521	252
Resultat per aktie före utspädning, kr	1,55	3,14	2,23	5,11	2,70
Resultat per aktie efter utspädning, kr	1,55	3,13	2,23	5,10	2,69
Avvecklade verksamheter					
Periodens resultat	-	-48	-	6 240	6 223
Totalt verksamheter					
Periodens resultat	194	336	275	6 760	6 475
Resultat per aktie före utspädning, kr	1,55	2,75	2,23	60,04	56,26
Resultat per aktie efter utspädning, kr	1,55	2,74	2,23	59,92	56,06
Tillväxt, kvarvarande verksamheter					
Försäljningstillväxt	6%	31%	3%	56%	41%
Valutakurseffekter	5%	11%	6%	9%	9%
Försäljningstillväxt rensat för valutaeffekter ¹	1%	20%	-4%	47%	32%
varav organisk tillväxt	1%	4%	-4%	-4%	-4%

¹) Proforma försäljningstillväxten i tredje kvartalet 2022 var 6 % och 5% för helår 2022

Koncernchefen har ordet



Vi levererade ett starkt kvartal och återgick till organisk tillväxt

Vi är mycket glada över att redovisa ett starkt tredje kvartal. Vår försäljning och lönsamhet drevs av en mix av det positiva momentum i verksamheten som vi har byggt upp under hela året och

stark operativ exekvering. Jag är också stolt över att vi har vuxit sekventiellt under varje kvartal i år, trots det normalt sett säsongsmässigt svagare tredje kvartalet.

Jag är också glad över att vi har slutfört vår första större affär sedan 2021 – förvärvet av Snowprint Studios efter kvartalets slut. Det gör att vi nu kan lägga till det snabbväxande succéspelet i mid-core-segmentet, Warhammer 40,000: Tacticus, i vår portfölj och låter oss välkomna ett starkt team med lång erfarenhet från spelbranschen till vår Gaming Village.

Vårt fokus på att löpande förbättra verksamheten och den starka dynamiken i verksamheten innebär att vi är på god väg mot att leverera på våra intäktsmål för helåret, samtidigt som vi nu kan höja marginalprognosen. Denna höjning drivs av styrkan i den fortsatta uppskalningen av vår portfölj av casual-spel, ytterligare ett kvartal med en mycket framgångsrik monetarisering av etablerade spelare inom Forge of Empires och stark tillväxt för Bloons TD6.

Under tredje kvartalet redovisade vi rekordintäkter om 1 494 Mkr, vilket motsvarade en tillväxt på 6 procent på årsbasis, med stöd av positiva valutaeffekter. Vi återgick till organisk tillväxt under kvartalet och våra intäkter ökade med 1 procent på årsbasis och med 2 procent sekventiellt vid oförändrade valutakurser. Tillväxten på årsbasis drevs av PlaySimple och Ninja Kiwi, samtidigt som nästan alla våra studios ökade sin försäljning på kvartalsbasis. Det är även värt att minnas att PlaySimple erhöll den sista av sina incitamentsbetalningar för plattformsmigrationen under tredje kvartalet föregående år, vilket innebär att vår underliggande tillväxt är ännu mer positiv.

PlaySimple är den största studion i vår portfölj och börjar nu att dra nytta av den skala de har byggt upp under de senaste två åren. Den starka tillväxten på årsbasis återspeglade den betydligt större användarbasen för våra ordspel, samt ett starkare resultat för Word Search och Crossword Jam under kvartalet. PlaySimples intäkter ökade något sekventiellt, trots det säsongsmässigt svagare tredje kvartalet. Studion fortsatte under kvartalet att arbeta aktivt med optimering och live-ops och gör goda framsteg med flera nya spel.

InnoGames fortsatte att stabilisera sitt resultat under kvartalet. Intäkterna från vår största titel, Forge of Empires, ökade både på års- och kvartalsbasis, tack vare ytterligare en period med ett starka resultat från live-ops och framgångsrika event, samt ökade browserintäkter.

Resultatet för perioden befäster ytterligare Forge of Empires ställning som en av våra viktigaste och mest långsiktiga titlar, och vi fortsatte att se stort engagemang och goda konsumtionsnivåer från våra etablerade spelare under kvartalet. Det visar återigen hur InnoGames har lyckats hitta nytt fokus och återuppväcka energin i teamet och verksamheten efter omorganisationen i april. Studios intäkter minskade på årsbasis, främst på grund av mindre investeringar i marknadsföring av vissa titlar, medan teamet fortsätter att arbeta på det långsiktiga resultatet för nya spel.

Ninja Kiwis intäkter ökade påtagligt på årsbasis och ökade något sekventiellt vid oförändrade valutakurser. Tillväxten drevs av Bloons TD 6, som fortsätter att tydligt demonstrera styrkan i Ninja Kiwis innehåll, kombinerat med studios framgångsrika arbete med distribution av spelet på andra plattformar. Spelet gynnades också av en stark inledande försäljning på Xbox. Ninja Kiwi lanserade efter kvartalets slut en stor nyckeluppdatering av Bloons TD 6, som innehöll den helt nya Map Editor-funktionen. Tidig data har visat på ett mycket starkt engagemang i Map Editor från både nya och etablerade spelare. Uppdateringen har drivit höga nivåer av aktivitet i Bloons-communityn och har genererat starkt engagemang, vilket uppmuntrade spelare som inte tidigare hade spenderat pengar i appen att börja göra det. I slutet av september avslöjade också Ninja Kiwi att deras nästa spel, vilket förväntas komma 2024, heter Bloons Card Storm och kommer att vara ett digitalt samlarkortspel som tar plats i Bloons-universumet.

Hutchs intäkter minskade på årsbasis och jämfört med det andra kvartalet, då både F1 Clash och Top Drives levererade under våra förväntningar. Spelteamen är fokuserade på att återgå till tillväxt i dessa titlar och utforskar en rad olika alternativ för framtiden. Hutch genomförde en framgångsrik testlansering av sin nya titel Forza Customs på fyra marknader, med genomgående lovande nyckeltal. Spelet finns nu tillgängligt över hela världen och Hutch förbereder sig för en fullskalig kommersiell lansering av spelet. Hutch tillkännagav också att de har inlett ett partnerskap med NASCAR för att utveckla ett nytt fristående mobilspel under 2024.

Kongregates försäljning minskade på årsbasis, men ökade något på kvartalsbasis. Studion fortsatte att fokusera på Web 3.0-spel, och lanserade under kvartalet flera uppdateringar till Bit Heroes Quest. Kongregate lanserade också Bit Heroes Runner på Android och IOS under kvartalet, och lade till 29 nya spel på portalen Kongregate.com.

Genomgående starkt marginalresultat under ett säsongsmässigt svagare kvartal

Vi investerade sammanlagt 554 Mkr i användarförvärv under tredje kvartalet, vilket motsvarade 37 procent av våra totala intäkter under perioden. Våra totala utgifter för användarförvärv ökade på årsbasis vid oförändrade valutakurser. Ökningen återspeglade främst den starka tillväxten och högre marknadsföringskostnader i vårt

casual-segment, samtidigt som det har varit fortsatt utmanande att attrahera nya spelare till våra mid-core-spel.

Vi redovisade en justerad EBITDA om 449 Mkr för kvartalet, vilket motsvarar en marginal om 30 procent. Det var en betydande ökning från 374 Mkr och en marginal på 27 procent under tredje kvartalet 2022, då våra resultat lyftes av betalningen av incitamentet för plattformbytet i PlaySimple. Våra nuvarande lönsamhetsnivåer återspeglar den underliggande intäkstillväxten i franchiseverksamheterna Word Games och Tower Defense samt högre monetariseringsnivåer från etablerade spelare i Forge of Empires.

Vi levererade en kassagenerering (cash conversion) om 69 procent under tredje kvartalet, och 52 procent för 12-månadersperioden som slutade den 30 september 2023. Resultatet återspeglade de starka kassagenereringsnivåerna i våra studios med höga marginaler, något lägre investeringar och det något positiva rörelsekapitalet under kvartalet.

Vi genomför vår förvävsstrategi samtidigt som vi bibehåller en stark balansräkning

Den 5 oktober tillkännagav vi att MTG hade förvärvat en majoritetsandel om 70 procent i den snabbväxande svenska mobilspelsutvecklaren Snowprint Studios, teamet bakom den nya och expansiva succén Warhammer 40,000: Tacticus. Spelet lanserades i augusti 2022 och befinner sig fortfarande i en mycket tidig fas av sin tillväxtresa.

Vi är övertygade om att vi kan hjälpa Snowprint att accelerera sin tillväxt genom att erbjuda den verktygslåda för Business Intelligence och användarförvärv som finns tillgänglig via Flow Platform, som kommer att frigöra ny potential, i kombination med vår expertis av att expandera spel till nya plattformar. Snowprint har ett litet och mycket erfaret team i Stockholm och Berlin. Studion leds av tre erfarna ledare som alla har över 15 års erfarenhet av mobilspel.

Förvärvet är helt i linje med vår övergripande verksamhetsstrategi, och Snowprint passade väl in i vårt selektiva ramverk för M&A. Förvärvet gör det möjligt för oss att öka vår omfattning i det mycket viktiga mid-core-segmentet. Det är också i enlighet med vår tro på framgångsrika spel baserade på kraftfulla globala IPs. Jag tycker att det är spännande med denna förstärkning av vår portfölj och de möjligheter till tillväxt och cross-promotion som vi ser i framtiden.

Samtidigt fortsätter vi med återköpen av aktier till följd av återköpsprogrammet om 300 Mkr som vi lanserade den 1 september. Detta program löper till årsslutet, och styrelsen kommer att utvärdera vad nästa steg ska bli när tiden är inne.

Vi blickar framåt

Vi förväntar oss att den europeiska och amerikanska marknaden för köp i app ökade med medelhöga ensiffriga tal under tredje kvartalet, vilket tyder på att våra marknader fortsätter att återhämta sig i en sund takt. Mot bakgrund av denna positiva dynamik förväntar vi oss att

vår övergripande marknad ökar något under 2023, drivet av casual-segmentet, medan mid-core-marknaden förblir utmanande.

Jag ser fram mot att ge oss in i det resterande fjärde kvartalet i en god position för att leverera utefter vår bibehållna intäktsprognos och ökade marginalprognos. Förvärvet av Snowprint adderar en till mycket stark studio till vår Gaming Village och förbättrar vår potential att driva långsiktiga synergier inom koncernen.

Vi har en tydlig tillväxtstrategi, med transparenta och långsiktiga mål för tillväxt och lönsamhet. Tillväxten kommer drivas av vår starka portfölj av etablerade spel och en mycket spännande pipeline av nya titlar som ska lanseras under de närmaste 12 till 24 månaderna. Detta kommer att stödjas av vår Flow Platform, och vi fortsätter att utveckla verktygen, erfarenheten och experterna som vi har i våra studios.

Jag ser fram emot vår framtid och att dela mer nyheter med er när tiden är inne.

Tack,

Maria Redin

Koncernchef & VD, Modern Times Group MTG AB

Prognos för 2023

MTG upprepar sina framtidsutsikter för helåret 2023 men höjer förväntningarna på marginalerna.

Vi fortsätter förvänta oss att vår omsättning för helåret kommer att hamna inom intervallet -3 procent till +2 procent justerat för valutaeffekter. Vi förväntar oss nu att vår justerade EBITDA-marginal för året kommer att uppgå till 25 till 27 procent, något över vår långsiktiga prognos om 23 till 25 procent.

Prognosen för 2023 exkluderar bidraget från Snowprint Studios, som förvärvades den 5 oktober 2023.

Viktiga händelser

28 mars – MTG utökade sitt innehav i PlaySimple till cirka 93 procent. Återstående aktier ägs av PlaySimples grundare. Koncernen har konsoliderat 100 procent av PlaySimple sedan den 1 augusti 2021 och har en avtalsmässig väg för ett 100 procentigt ägande på plats.

13 april – MTG:s tyska spelstudio, InnoGames, tillkännagav en strategisk omorganisation av verksamheten.

12 juni – MTG tillkännagav utnämningen av Nils Mösko som ny CFO. Nils har lång erfarenhet av strategi- och ekonomistyrning och tjänstgjorde senast som Chief Strategy Officer och Head of Business Development på elfordonsföretaget Polestar.

15 juni – MTG:s racingfokuserade portföljbolag Hutch samarbetar med Turn 10 Studios, en välkänd förstapartsutvecklare av spel och skapare av Forza, för att släppa ett spännande nytt mobilspel riktat mot en bred publik.

1 september – MTG lanserade ett aktieåterköpsprogram på 300 miljoner kronor. Programmet påbörjas den 4 september och löper till den 31 december 2023. Styrelsens uppfattning är att aktieåterköpsprogrammet kommer att öka värdet som skapas för MTG:s aktieägare.

15 september – MTG:s helägda studio Ninja Kiwi lanserade framgångsrikt tower defense-spelet Bloons TD 6 på Xbox. Ninja Kiwi kommer att fortsätta utveckla spelet och lägga till nya funktioner och innehåll.

21 september – Hutch tillkännagav ett nytt partnerskap med den välkända motorsportorganisationen NASCAR. Partnerskapet innebär att Hutch kommer att utveckla en fristående titel för mobil.

22 september – Ninja Kiwi tillkännagav nyheten om Bloons Card Storm, ett nytt tävlingsinriktat digitalt CCG (collectible card game) som utspelar sig i Bloons-universumet. Spelet kommer att lanseras för mobil och PC under 2024.

5 oktober – MTG förvärvade en majoritetsandel om 70 procent i Snowprint Studios, utvecklaren bakom Warhammer 40,000: Tacticus. Snowprint Studios är specialiserade på s.k. "turn-based tactics"-spel, och Warhammer 40,000: Tacticus har vunnit ett flertal utmärkelser inom sin bransch. Målet är att accelerera Snowprints tillväxt via Flow-plattformen, genom att erbjuda studion marknadsledande förmågor inom Business Intelligence och användarförvärv.

Mer information om viktiga händelser i koncernen finns på MTG:s hemsida på www.mtg.com

Resultat från koncernens verksamheter

Nettoomsättning

Koncernens nettoomsättning ökade med 6 procent till 1 494 Mkr under tredje kvartalet, av vilket 5 procent kom från valutakurseffekter. Omsättningen under tredje kvartalet ökade med 1 procent på årsbasis och med 2 procent på kvartalsbasis vid oförändrade valutakurser, vilket visar på ett positivt momentum för verksamheten som helhet. PlaySimple och Ninja Kiwi var drivkrafterna bakom koncernens tillväxt på årsbasis under tredje kvartalet, medan alla koncernens studios utom Hutch ökade sina intäkter på kvartalsbasis.

PlaySimples starka tillväxt återspeglar tillväxten av användarbasen under de senaste 12 månaderna till följd av investeringar i användarförvärv och annonsteknik. Tillväxten på årsbasis påverkades också av jämförelsesiffrorna från tredje kvartalet 2022, som innefattade den slutliga incitamentsbetalningen för övergången till plattformen som studion erhöll.

Ninja Kiwi redovisade ytterligare ett kvartal av stark tillväxt på årsbasis tack vare det fortsatt starka resultatet för Bloons TD 6. InnoGames försäljning minskade på årsbasis, men den positiva utveckling som studion har byggt upp under året fortsatte in i tredje kvartalet och studios försäljning ökade sekventiellt. Det starka resultatet kom från Forge of Empires, där intäkterna ökade både på årsbasis och sekventiellt. Tillväxten drevs av starka live-ops och events som ledde till en framgångsrik återaktivering av etablerade spelare, vilket genererade förbättrade monetariseringsnivåer. Hutch redovisade en lägre försäljning både på års- och kvartalsbasis då nyckelspel fortsatte att leverera under vår förväntan. Kongregates försäljning minskade på årsbasis, men ökade något jämfört med andra kvartalet i år.

(SEKm)	Kv3 2023	Kv3 2022	9M 2023	9M 2022	Helår 2022
Nettoomsättning	1 494	1 412	4 258	4 149	5 537
Försäljningstillväxt	6%	31%	3%	56%	41%
Valutakurseffekter	5%	11%	6%	9%	9%
Försäljningstillväxt rensat för valutaeffekter ¹ varav organisk tillväxt	1%	20%	-4%	47%	32%
	1%	4%	-4%	-4%	-4%

1) Proforma försäljningstillväxten i tredje kvartalet 2022 var 6 % och 5% för helår 2022

Justerad EBITDA, EBITDA och rörelseresultat (EBIT)

MTG redovisade en ökning om 20 procent av justerad EBITDA till 449 Mkr (374), och den justerade EBITDA-marginalen ökade till 30 procent (27) under tredje kvartalet. Den förbättrade lönsamheten återspeglade den högre proportionen av intäkter från PlaySimple och NinjaKiwi och marginalerna stärktes även från en högre proportion av browserintäkter och återaktivering och bättre monetarisering av etablerade spelare i Forge of Empires. Koncernens marginal påverkades också något positivt av mindre engångseffekter under kvartalet.

Det motverkades till viss del av högre kostnader för användarförvärv från casual-spel eftersom den delen av portföljen fortsätter att skalas upp. De totala förvärvskostnaderna under kvartalet utgjorde 37 procent av de totala intäkterna, jämfört med 35 procent föregående år. De totala förvärvskostnaderna minskade från 39 procent under andra kvartalet jämfört med det säsongsmässigt svagare tredje kvartalet. Det är värt att notera att marginalen under tredje kvartalet 2022 också påverkades positivt av den incitamentsbonus för plattformsmigration som PlaySimple erhöll.

Koncernens justering till redovisad EBITDA uppgick till 20 Mkr (49) för kvartalet. Detta inkluderade en justering för bonusprogram av engångskaraktär på 6 Mkr (29), en justering för transaktionskostnader relaterade till förvärv på 14 Mkr (3). Koncernen redovisade därmed en EBITDA om 429 Mkr (325) med en marginal på 29 procent (23) för kvartalet. Årets justeringar hittills inkluderade 40 Mkr avseende omstruktureringsprogrammet i InnoGames under andra kvartalet 2023.

(SEKm)	Kv3 2023	Kv3 2022	9M 2023	9M 2022	Helår 2022
EBIT/Rörelseresultat	283	193	626	437	558
Avskrivningar immateriella anläggningstillgångar	125	124	366	463	637
Avskrivningar materiella anläggningstillgångar	21	8	27	25	34
EBITDA	429	325	1 019	925	1229
Jämförelsestörande poster ²	0	-	40	-	-
Nedskrivning av egenupparbetade tillgångar	-	17	-	24	26
Icke återkommande bonusprogram ¹	6	29	27	114	99
Förvärvskostnader	14	3	23	10	19
Justerad EBITDA	449	374	1 109	1 074	1 373
<i>Justerad EBITDA marginal</i>	<i>30%</i>	<i>27%</i>	<i>26%</i>	<i>26%</i>	<i>25%</i>

1) Långsiktiga incitamentsprogram är inkluderade i siffrorna före Kv2 2022

2) Omstruktureringkostnader i InnoGames

Avskrivningar uppgick till 146 Mkr (132) under kvartalet och inkluderade avskrivning på övervärden (PPA) om 92 Mkr (90). Exklusive PPA uppgick avskrivningarna till 54 Mkr (42).

Koncernens rörelseresultat (EBIT) uppgick till 283 Mkr (193) under kvartalet, vilket motsvarar en EBIT-marginal på 19 procent (14). Rörelsekostnader före avskrivningar minskade med 2 procent på årsbasis till 1 065 Mkr (1 087).

Nyckeltal

	Kv3 2023	Kv2 2023	Kv1 2023	Kv4 2022	Kv3 2022
DAU, miljoner	6,4	6,6	6,4	6,5	6,4
MAU, miljoner	31,0	30,7	29,4	31,5	31,4
ARPDau, kr	2,5	2,4	2,3	2,3	2,3
Omsättning av topp 3-spel, %	46%	47%	46%	44%	40%
Nettoomsättning per plattform, %					
Mobile	75%	77%	77%	76%	73%
Browser	20%	20%	20%	19%	18%
Övrigt	4%	3%	3%	5%	8%
Nettoomsättning per marknad, %					
Europa	33%	32%	32%	33%	31%
Nordamerika	62%	63%	63%	64%	61%
Asien och Stillahavsområdet	4%	4%	4%	3%	7%
Övriga världen	1%	1%	1%	0%	1%
Utgifter för användarförvärv (UA), Mkr	554	563	537	559	499

Koncernens totala antal dagliga aktiva användare (DAU) minskade med 2 procent medan månatliga aktiva användare (MAU) ökade med 1 procent sekventiellt. Detta resultat avspeglade det faktum att tredje kvartalet normalt är ett säsongsmässigt svagare kvartal, i kombination med de pågående utmaningarna med att introducera fler spelare till MTG:s mid-core-spel. DAU-nivåerna var oförändrade och MAU-nivåerna sjönk något på årsbasis, vilket återspeglade de ovannämnda utmaningarna med spelarförvärv i mid-core-segmentet, vilket till viss del kompenseras av högre MAU- och DAU-nivåer inom våra Word Games och Tower Defense franchise.

Den genomsnittliga intäkten per daglig aktiv användare (ARPDau) ökade med 12 procent på årsbasis och med 3 procent jämfört med föregående kvartal, vilket återspeglade den goda nivån av intäktsgenerering från etablerade användare främst av Forge of Empires. I likhet med årets två första kvartal motverkades den förbättrade monetariseringen delvis av en högre andel av spelare för våra casual-spel i koncernens totala spelarmix.

Forge of Empires, Word Trip och Word Jam fortsatte att vara koncernens tre största spel. De tre största spelen stod för 46 procent av koncernens intäkter under tredje kvartalet, jämfört med 47 procent under andra kvartalet.

Mobilintäkter uppgick till 75 procent (73) av de totala intäkterna under tredje kvartalet. Ökningen på årsbasis för browserintäkter återspeglade främst det starka browserresultatet för Forge of Empires.

Rapporterad försäljning per franchiseverksamhet

(SEKm)	Kv3 2023	Kv2 2023	Kv1 2023	Kv4 2022	Kv3 2022
Word Games	610	596	517	502	525
Strategy & Simulation	440	424	372	404	425
Racing	166	164	138	178	196
Tower Defense	143	134	127	148	114
Andra mindre franchises	134	140	151	157	152
Total försäljning	1 494	1 458	1 306	1 388	1 412

Intäkterna från vår **Word Games** franchise ökade med 15 procent på årsbasis och ökade med 1 procent sekventiellt vid oförändrade valutakurser. De två nya spelen i denna franchise fortsatte att redovisa ett starkt resultat under kvartalet – Word Search ökade med närmare 50 procent sekventiellt.

Viktiga utvecklingssteg för franchiseen under kvartalet omfattade lanseringen av Club Championship Word Trip, en viktig grundläggande funktion som förväntas bidra väsentligt till spelets framgångar i fortsättningen. PlaySimple lanserade också nya funktioner för att driva engagemanget i Crossword Jam, samt förbättrat innehåll för geografiska områden utanför USA. PlaySimple fortsatte att optimera Crossword Explorer för tidigare kohorter och lanserade ett nytt veckovis event i spelet.

Intäkterna från vår **Strategy & Simulation** franchise minskade med 5 procent på årsbasis men ökade med 3 procent jämfört med andra kvartalet vid oförändrade valutor. Den sekventiella tillväxten drevs återigen av stark exekvering inom live-ops och events i Forge of Empires. Detta ledde till ökat engagemang från etablerade spelare, vilket i sin tur förbättrade monetariseringen och ökade intäkterna från browserversionen av spelet både på årsbasis och jämfört med föregående kvartal. Bland viktiga events för Forge of Empires ingick bland annat Fellowship-eventet som började i juni, fotbolls-eventet samt höst-eventet som började i september.

Teamet fortsatte arbetet med att accelerera resultatet för Sunrise Village och testade under kvartalet ett flertal funktioner för att värva fler spelare och förbättra spelarlojaliteten i ett tidigt skede. InnoGames mjuklanserade browserversionen av Sunrise Village i augusti, med uppmuntrande tidiga nyckeltal. Strategy & Simulation franchiseen fortsatte att ha utmaningar med förvärv av nya spelare under kvartalet, med lägre utgifter för användarförvärv som följd.

Som tidigare nämnt tecknade MTG i oktober avtal om att förvärva en majoritetsandel av Snowprint Studios, teamet bakom Warhammer 40,000: Tacticus. Spelets resultat, liksom Snowprints två andra titlar, Legend of Solgard och Rivengard, kommer att redovisas som en del av vår Strategy & Simulation franchise från fjärde kvartalet 2023.

Intäkterna från vår **Tower Defense** franchise ökade med 24 procent på årsbasis och ökade med 6 procent från andra kvartalet, tack vare det fortsatta starka resultatet från franchiseens

Försäljning per franchiseverksamhet vid oförändrade valutakurser, Mkr



viktigaste titel Bloons TD 6. Det starka resultatet under kvartalet återspeglade växande distributionsintäkter, bland annat från Apple Arcade och Netflix, samt den första försäljningen av Bloons TD 6 på Xbox. Intäkterna under kvartalet påverkades också positivt av en betalning från en tredje part, som utforskar möjligheterna att utveckla en framtida version av Bloons TD 6 för den kinesiska marknaden.

Ninja Kiwi har fortsatt att leverera regelbundna uppdateringar till Bloons TD 6. Detta innefattade en uppdatering av innehållet i juli, följt av ytterligare en större uppdatering i oktober. Uppdateringen i oktober inkluderade den efterlängta Map Editor-funktionen, som har fått ett mycket positivt mottagande av spelarcommunityn. Tidiga data tyder på att Map Editor driver höga nivåer av spelarengagemang, vilket i sin tur driver en större konsumtion i spelet från spelare som inte tidigare har gjort köp i appen.

Ninja Kiwi fortsätter att arbeta med Battles 2 och introducerade en större uppdatering av spelet med en rad viktiga nya funktioner i spelet. I september tillkännagav Ninja Kiwi att deras nästa spel, som ska släppas under 2024, heter Bloons Card Storm, ett digitalt samlarkortspel som utspelar sig i Bloons-universumet.

Intäkterna från vår **Racing** franchise minskade med 22 procent på årsbasis och var oförändrade på kvartalsbasis som ett resultat av ett svagt resultat från såväl F1 Clash som Top Drives under kvartalet. Spelteamen har fortsatt att arbeta aktivt med att förbättra resultaten för båda spelen. F1 Clash fick ett flertal

uppdateringar under kvartalet. Hutch inledde också ett samarbete med Nexus, en plattform för live services-spel som hjälper skapare av innehåll att komma i kontakt med sin publik och tjäna pengar på innehållet baserat på en modell för intäktsdelning. Top Drives fick flera uppdateringar under kvartalet, och Hutch lanserade också spelets webbutik.

Hutch har gjort betydande framsteg med sina nya spel under kvartalet. Forza Customs, som Hutch utvecklade i samarbete med Turn 10, testlanserades med framgång på fyra internationella marknader. Efter den framgångsrika testlanseringen förbereder sig Hutch nu för en fullskalig kommersiell lansering av spelet. I september tillkännagav Hutch också att studion har inlett ett partnerskap med NASCAR för att utveckla ett nytt fristående mobilspel.

Kongregates intäkter minskade på årsbasis, men ökade något på kvartalsbasis under tredje kvartalet. Studion fortsatte att investera i sin växande Web 3.0-portfölj och lade också till 29 nya spel på portalen Kongregate.com under kvartalet. Bit Heroes Runner lanserades på Android i juli och på iOS i augusti, medan Bit Heroes Quest fick ett tillskott av fem event under kvartalet.

Finansnetto och periodens nettoresultat

Finansnettot uppgick till 10 Mkr (304) i kvartalet, varav nettoräntan uppgick till 44 Mkr (21) och övriga finansiella poster till -33 Mkr (283). Övriga finansiella poster består av orealiserade och realiserade valutakursdifferenser (45 Mkr), resultat från finansiella tillgångar och skulder (-24 Mkr), diskonterade räntor på tilläggsköpeskillningar (-52 Mkr) samt övriga poster (-2 Mkr).

Orealiserade och realiserade valutakursdifferenser uppgick till 45 Mkr, netto, varav realiserade valutakursdifferenser uppgick till 91 Mkr och orealiserade valutakursdifferenser uppgick till -46 Mkr. Resultat från finansiella tillgångar och skulder uppgick till -24 Mkr, varav:

- -58 Mkr hänförligt till omvärdering av skulden för tilläggsköpeskillningar
- 32 Mkr hänförligt till omvärdering av finansiell skuld hänförlig till förvärvet av återstående 7,2 procent av de utestående aktierna i PlaySimple (eftersom skulden följer värdet på ett fastställt antal aktier)
- 2 Mkr hänförligt till övriga förändringar

Koncernens skatt uppgick till -99 Mkr (-112)

Nettoresultatet för kvartalet uppgick därför till 194 Mkr (385).

Avvecklade verksamheter

MTG sålde ESL Gaming till Savvy Gaming Group i april 2022. Som ett resultat har koncernens esportvertikal och relaterade verksamheter klassificerats som avvecklade verksamheter sedan första kvartalet 2022 (inklusive i den här rapporten). Mer information finns i årsredovisningen 2022, samt i 2022 års kvartalsrapporter.

VC fond-investeringar

Hittills har MTG:s VC-fond investerat totalt 411 Mkr (38,7 miljoner dollar) i 25 bolag. VC-investeringarna kompletterar MTG:s majoritetsinvestering i Kongregate, InnoGames, Hutch, Ninja Kiwi, PlaySimple och Snowprint.

Portföljtillgångarna sträcker sig från nystartade spelutvecklingsbolag inom flera olika spelgenrer och plattformar för spelskapande i USA och Europa, till företag med fokus enbart på esport. VC-investeringar relaterade till esport förblir en del av MTG efter avyttringen av ESL Gaming.

Finansiell ställning

Kassaflöde

Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar i rörelsekapital och betald skatt uppgick till 535 Mkr (540). Detta inkluderade en realiserad valutakursvinst om 91 Mkr i kvartalet. Avskrivningar uppgick till -146 Mkr (-132), varav -92 Mkr (-90) avsåg avskrivningen av PPA. Betald skatt uppgick till -130 Mkr (-119).

Koncernen redovisade en förändring i rörelsekapital om 39 Mkr (-129).

Nettokassaflöde från den löpande verksamheten uppgick därmed till 444 Mkr (291).

Investeringsaktiviteter

Totalt kassaflöde från investeringsaktiviteter uppgick till -160 Mkr (-625) under kvartalet och utgjordes huvudsakligen av en tilläggsköpeskilling om -112 Mkr till Hutch och Ninja Kiwi. Investeringar i materiella och immateriella anläggningstillgångar, främst bestående av aktiverade utvecklingskostnader för spel och plattformar som ännu inte har släppts, uppgick till -43 Mkr (-63) under kvartalet.

Finansieringsaktiviteter

Det totala kassaflödet hänförligt till finansieringsaktiviteter uppgick till -75 Mkr (-2 898), varav -54 Mkr avser koncernens återköp av aktier. Kassaflödet under andra kvartalet 2022 innefattade den extraordinära överföringen av kontantvärde till MTG:s aktieägare genom en aktieinlösenplan, som gav innehavarna rätt till en inlösen om 25,00 kronor per aktie. Planen godkändes av årsstämman 2022.

Förändringar av likvida medel uppgick till 210 Mkr (-3 232).

Koncernen hade likvida medel uppgående till 3 989 Mkr (4 695) vid periodens slut.

Nettoskuld

Nettoskuld är summan av räntebärande skulder minus likvida medel. Räntebärande skulder så som ytterligare köpeskillingar eller leasingskulder ingår inte.

Nettoskulden per den 30 september 2023 uppgick till 3 989 Mkr (4 695). Beräkningen av nettoskulden omfattar extern finansiering om 0 Mkr (0) minus 3 989 Mkr (4 695) i likvida medel.

Moderbolaget

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

(SEKm)	Kv3 2023	Kv3 2022	9M 2023	9M 2022	Helår 2022
Nettoomsättning	15	9	46	31	40
Räntenetto och övrigt finansnetto	-100	373	-67	7 885	7 705
Resultat före skatt och bokslutsdispositioner	-129	346	-163	7 782	7 527

Finansnetto och övriga finansiella poster för kvartalet uppgick till -100 Mkr (373). Räntenetto uppgick till -8 Mkr (16). Orealiserade och realiserade valutakursdifferenser uppgick till 2 Mkr (360) och övriga finansiella poster till -94 Mkr (-3).

Moderbolagets likvida medel uppgick till 2 753 Mkr (4 085) vid periodens slut.

Det totala antalet utestående aktier i slutet av perioden var 124 055 202 (125 251 164) och exkluderade de 1 289 182 B-aktier och de 6 324 343 C-aktier som MTG innehar i eget lager. I augusti annullerade MTG de 6 520 000 B-aktier som tidigare hade återköpts av MTG inom ramen för bolagets återköpsprogram.

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 2022.

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

Transaktioner med närstående

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

Risker och osäkerheter

Koncernen och moderbolaget står inför betydande risker och osäkerheter. Dessa faktorer inkluderar rådande ekonomiska och affärsmässiga förutsättningar, 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, framväxt av ny teknik och konkurrenter, samt cyberattacker.

Koncernens spelutvecklingsverksamheter är beroende av sin förmåga att fortsätta utveckla framgångsrika titlar som lockar till sig betalande spelare, omständigheter som koncernen inte styr över.

Risker och osäkerhetsfaktorer beskrivs mer detaljerat i årsredovisningen för 2022, som finns tillgänglig på www.mtg.com

Stockholm, 25 oktober 2023

Maria Redin

Koncernchef & VD, Modern Times Group MTG AB

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 2023 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 25 oktober 2023

KPMG AB

Helena Nilsson

Auktoriserad revisor

Koncernens resultaträkning i sammandrag

(SEKm)	Kv3 2023	Kv3 2022	9M 2023	9M 2022	Helår 2022
Kvarvarande verksamheter					
Nettoomsättning	1 494	1 412	4 258	4 149	5 537
Kostnad för sålda varor och tjänster	-387	-373	-1 091	-1 059	-1 523
Bruttoresultat	1 107	1 039	3 167	3 090	4 014
Försäljningskostnader	-572	-530	-1 724	-1 638	-2 215
Administrationskostnader	-275	-331	-836	-1 043	-1 278
Övriga rörelseintäkter	28	14	70	31	44
Övriga rörelsekostnader	-4	0	-11	-3	-7
Jämförelsestörande poster	0	-	-40	-	-
EBIT/Rörelseresultat	283	193	626	437	558
Räntenetto	44	21	126	18	54
Övrigt finansnetto	-33	283	-264	313	-114
Resultat före skatt	293	496	489	768	498
Skatt	-99	-112	-214	-247	-246
Periodens resultat kvarvarande verksamheter	194	385	275	521	252
Avvecklade verksamheter					
Esport	-	-48	-	6 240	6 223
Periodens resultat från avvecklade verksamheter	-	-48	-	6 240	6 223
Totalt resultat för perioden	194	336	275	6 760	6 475
Periodens resultat hänförligt till:					
Moderbolagets aktieägare	194	336	275	6 865	6 579
Innehav utan bestämmande inflytande	-	-	-	-104	-105
Resultat för perioden	194	336	275	6 760	6 475
Kvarvarande verksamheter					
Resultat per aktie före utspädning, kr	1,55	3,14	2,23	5,11	2,70
Resultat per aktie efter utspädning, kr	1,55	3,13	2,23	5,10	2,69
Totalt					
Totalt resultat per aktie före utspädning, kr	1,55	2,75	2,23	60,04	56,26
Totalt resultat per aktie efter utspädning, kr	1,55	2,74	2,23	59,92	56,06
Antal aktier					
Utestående aktier vid periodens slut	124 055 202	125 251 164	124 055 202	125 251 164	123 731 164
Genomsnittligt antal aktier före utspädning	124 683 455	122 519 386	123 166 946	114 324 384	116 950 340
Genomsnittligt antal aktier efter utspädning	125 113 205	122 728 111	123 609 101	114 561 429	117 355 207

Rapport över totalresultat för koncernen

(SEKm)	Kv3 2023	Kv3 2022	9M 2023	9M 2022	Helår 2022
Periodens resultat	194	336	275	6 760	6 475
<i>Övrigt totalresultat</i>					
<i>Poster som omförts eller kan omföras till periodens resultat:</i>					
Årets omräkningsdifferenser	-256	383	534	1 093	842
Summa totalresultat för perioden	-62	719	809	7 853	7 317
Summa totalresultat hänförligt till					
Moderbolagets aktieägare	-62	719	809	7 938	7 402
Innehav utan bestämmande inflytande	-	-	-	-85	-85
Summa totalresultat för perioden	-62	719	809	7 853	7 317

Rapport över finansiell ställning för koncernen i sammandrag

(SEKm)	30 sep 2023	30 sep 2022	31 dec 2022
Anläggningstillgångar			
Goodwill	10 663	10 465	10 285
Övriga immateriella tillgångar	2 311	2 573	2 410
Summa immateriella tillgångar	12 974	13 037	12 695
Summa materiella tillgångar	46	61	58
Nyttjanderättstillgångar	44	74	65
Aktier och andelar i intresse- och övriga bolag	431	424	409
Övriga finansiella tillgångar	335	614	200
Summa finansiella tillgångar	766	1 038	609
Summa anläggningstillgångar	13 830	14 210	13 427
Kortfristiga fordringar			
Övriga fordringar	754	638	608
Likvida medel	3 989	4 695	4 733
Summa kortfristiga fordringar	4 743	5 333	5 342
Summa tillgångar	18 573	19 543	18 769
Eget kapital			
Eget kapital	14 811	14 593	13 934
Summa eget kapital	14 811	14 593	13 934
Långfristiga skulder			
Leasingskulder	12	40	32
Summa långfristiga räntebärande skulder	12	40	32
Avsättningar	578	715	620
Villkorad köpeskillning	914	1 863	1 409
Summa långfristiga ej räntebärande skulder	1 492	2 578	2 030
Summa långfristiga skulder	1 504	2 618	2 062
Kortfristiga skulder			
Villkorad köpeskillning	904	721	1 293
Leasingskulder	33	35	34
Övriga räntebärande skulder ¹	458	613	707
Övriga ej räntebärande skulder	864	963	737
Summa kortfristiga skulder	2 259	2 332	2 772
Summa skulder	3 763	4 950	4 834
Summa eget kapital och skulder	18 573	19 543	18 769

1) Skuld för förvärv av resterande 7,2% av PlaySimple uppgår till 458 Mkr.

Rapport över kassaflöden för koncernen i sammandrag

(SEKm)	Kv3 2023	Kv3 2022	9M 2023	9M 2022	Helår 2022
Årets resultat före skatt justerad för poster som ej ingår i kassaflödet	535	540	1 284	1 026	1 447
Betalda skatter	-130	-119	-311	-303	-408
Förändringar i rörelsekapitalet	39	-129	-7	-85	-171
Kassaflöde från löpande verksamhet	444	291	966	638	868
Investeringar/avyttringar i bankdeposition	-	-407	-118	-407	-
Förvärv av dotterbolag och intressebolag samt övriga investeringar	-5	-54	-147	-92	-85
Tilläggsköpeskilling, betalning	-112	-101	-940	-317	-317
Investeringar i andra anläggningstillgångar	-43	-63	-170	-174	-234
Kassaflöde från investeringsaktiviteter	-160	-625	-1 375	-990	-636
Nettoförändring lån	-	-	-	-1 900	-1 900
Betalning av aktieinlösen	-	-2 733	-	-2 733	-2 733
Återköp av aktier	-54	-172	-300	-318	-443
Lån till / återbetalning av lån från avvecklade verksamheter	-	-	-	154	154
Övrigt kassaflöde från/använt i finansiella aktiviteter	-21	7	-27	-38	-51
Kassaflöde från finansieringsaktiviteter	-75	-2 898	-327	-4 835	-4 974
Förändring i likvida medel, kvarvarande verksamheter	210	-3 232	-734	-5 187	-4 742
Kassaflöde från avvecklade verksamheter	-	-538	-	8 592	8 459
Total förändring i likvida medel	210	-3 770	-734	3 405	3 717
Likvida medel vid periodens början	3 871	8 183	4 733	943	943
Omräkningsdifferens likvida medel	-92	282	-9	347	74
Likvida medel vid periodens slut	3 989	4 695	3 989	4 695	4 733

1) Reklassificering 2022 mellan kvarvande och avveklad verksamhet avseende hedge om 191 Mkr.

Rapport över förändring i eget kapital i sammandrag

(SEKm)	30 sep 2023	30 sep 2022	31 dec 2022
Ingående balans	13 934	9 923	9 923
Periodens resultat	275	6 760	6 475
Övrigt totalresultat för perioden	534	1 093	842
Summa totalresultat för perioden	809	7 854	7 317
Effekter av aktieprogram	20	7	16
Nyemission	347	-	-
Återköp av aktier	-300	-318	-450
Förändring i innehavare utan bestämmande inflytande	-	-138	-138
Aktieinlösen	-	-2 733	-2 733
Utgående balans	14 811	14 593	13 934

Moderbolagets resultaträkning i sammandrag

(SEKm)	Kv3 2023	Kv3 2022	9M 2023	9M 2022	Helår 2022
Nettoomsättning	15	9	46	31	40
Bruttoresultat	15	9	46	31	40
Administrationskostnader	-45	-36	-142	-134	-218
EBIT/Rörelseresultat	-30	-27	-96	-103	-178
Räntenetto och övrigt finansnetto ¹	-100	373	-67	7 885	7 705
Resultat före skatt och bokslutsdispositioner	-129	346	-163	7 782	7 527
Bokslutsdispositioner	-	-	-	-	224
Skatt	0	0	0	0	-6
Periodens resultat	-129	346	-163	7 782	7 746

1) Erhållen utdelning efter nedskrivningar under 2022 för 7,6 Mjdr

Periodens resultat överensstämmer med totalresultatet för moderbolaget.

Moderbolagets balansräkning i sammandrag

(SEKm)	30 sep 2023	30 sep 2022	31 dec 2022
Anläggningstillgångar			
Aktiverade utgifter	0	0	0
Maskiner och inventarier	1	1	1
Aktier och andelar	13 821	22 463	22 463
Summa anläggningstillgångar	13 823	22 465	22 465
Omsättningstillgångar			
Kortfristiga fordringar	33	36	622
Likvida medel	2 752	4 085	3 625
Summa omsättningstillgångar	2 785	4 121	4 246
Summa tillgångar	16 608	26 586	26 711
Eget kapital			
Bundet eget kapital	658	585	670
Fritt eget kapital	15 005	15 318	15 089
Summa eget kapital	15 663	15 903	15 759
Obeskattade reserver	9	-	9
Långfristiga skulder			
Avsättningar	11	0	7
Summa långfristiga skulder	11	0	7
Kortfristiga skulder			
Räntebärande skulder	856	10 635	10 502
Ej räntebärande skulder	68	48	434
Summa kortfristiga skulder	924	10 682	10 936
Summa eget kapital och skulder	16 608	26 586	26 711

Verkligt värde på finansiella instrument

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

(SEKm)	30 sep 2023				31 dec 2022			
	Verkligt värde	Nivå 1	Nivå 2	Nivå 3	Verkligt värde	Nivå 1	Nivå 2	Nivå 3
Finansiella tillgångar värderade till verkligt värde								
Aktier och investeringar i andra bolag	429	-	-	429	408	-	-	408
Finansiella skulder till verkligt värde								
Villkorad köpeskilling	1 818	-	-	1 818	2 703	-	-	2 703

Värderingstekniker

Aktier och investeringar i andra företag – anskaffningsvärde bedöms initialt utgöra 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. Noterade innehav värderas till aktuell aktiekurs.

(SEKm)	30 sep 2023	31 dec 2022
Ingående balans 1 januari	408	346
varav avvecklade verksamheter	-	-11
Redovisade vinster och förluster i periodens resultat	-21	22
Förvärv	13	23
Omräkningseffekt	1	21
Lån konverterade till aktier	27	8
Utgående balans	429	408

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

(SEKm)	30 sep 2023	31 dec 2022
Ingående balans 1 januari	2 703	2 319
varav avvecklade verksamheter	-	-10
Reglerade betalningar, likvidavräknad	-940	-317
Omvärdering	175	224
Reglerade betalningar, aktiereglerad	-348	-
Räntekostnader	172	220
Omräkningseffekt	57	267
Utgående balans	1 818	2 703

(SEKm)	2023	2024	2025	2026+	Totalt
Köpeskilling kontant	296	609	696	217	1 818
Köpeskilling aktier	-	-	-	-	0
Total köpeskilling ¹	296	609	696	217	1 818

1) Reglering av villkorade köpeskillingar uppgick till 940 miljoner kronor under 2023.

Alternativa resultatmått

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

- Justerad EBITDA
- Förändring av nettoomsättningen från organisk tillväxt

Avstämning justerad EBITDA

Justerad EBITDA används för att bedöma MTG:s underliggande lönsamhet. Justerad EBITDA definieras som EBITDA justerad för effekter av jämförelsestörande poster, icke återkommande bonusprogram, förvävsrelaterade transaktionskostnader och nedskrivningar av kapitaliserat internt arbete. Jämförelsestörande poster avser materiella poster och händelser i koncernens struktur eller verksamheter som är relevanta för förståelsen av koncernens utveckling på jämförbar basis. Under andra kvartalet 2022 ändrade koncernen sin definition av justerad EBITDA. Den nya definitionen av justerad EBITDA omfattar inte koncernens olika operativa incitamentsprogram och omfattar enbart bonusstrukturer av engångskaraktär.

(SEKm)	Kv3 2023	Kv3 2022	9M 2023	9M 2022	Helår 2022
EBIT/Rörelseresultat	283	193	626	437	558
Avskrivningar immateriella anläggningstillgångar	125	124	366	463	637
Avskrivningar materiella anläggningstillgångar	21	8	27	25	34
EBITDA	429	325	1 019	925	1 229
Jämförelsestörande poster ²	0	-	40	-	-
Nedskrivning av egenupparbetade tillgångar	-	17	-	24	26
Icke återkommande bonusprogram ¹	6	29	27	114	99
Förvärvskostnader	14	3	23	10	19
Justerad EBITDA	449	374	1 109	1 074	1 373

1) Långsiktiga incitamentsprogram är inkluderade i siffrorna före Kv2 2022

2) Omstruktureringkostnader i InnoGames

Avstämning av försäljningstillväxt

Då huvuddelen av koncernens försäljning sker i andra valutor än rapporteringsvalutan (svenska kronor) och valutakurserna har varit relativt rörliga, analyseras försäljningen som förändringar i organisk försäljningstillväxt. Organisk försäljningstillväxt representerar jämförbar försäljningstillväxt eller -minskning i svenska kronor och möjliggör diskussioner kring effekten av kursförändringar, förvärv och avyttringar. Tabellen nedan ger förändringen i organisk försäljningstillväxt avstämd med förändringen i totalt rapporterad försäljning.

(SEKm)	Kv3 2023	Kv3 2022	9M 2023	9M 2022	Helår 2022
Koncern					
Organisk tillväxt	1%	4%	-4%	-9%	-4%
Förvärvade/avvecklade enheter	0%	16%	0%	45%	35%
Valutakurseffekter	5%	11%	6%	-6%	9%
Rapporterad tillväxt	6%	31%	3%	30%	41%

Händelser efter balansdagen

Efter kvartalets slut har MTG förvärvat en majoritetsandel om 70 procent i den svenska mobilspelsutvecklaren Snowprint Studios. Köpeskillingen estimeras uppgå till 45 miljoner dollar. Snowprint är studion bakom det framgångsrika Warhammer 40,000: Tacticus och transaktionen genomförs på kontant- och skuldfri basis, för en kontant köpeskillning som kommer att återspegla en multipel om 1,8 ggr 2023 års intäkter för Warhammer 40,000: Tacticus. Förvärvet av Snowprint är i linje med den förvärvsdrivna delen av MTG:s tillväxtstrategi och gör det möjligt för MTG att lägga till ett kritikerrosat spel med en stark koppling till de befintliga titlarna i bolagets portfölj. Transaktion är slutförd och MTG kommer att konsolidera Snowprint Studios från och med oktober.

Inga övriga händelser har förekommit efter rapportperiodens slut.

Definitioner

Justerad EBITDA

EBITDA, justerad för jämförelsestörande poster, långsiktiga incitamentsprogram, förvävsrelaterade transaktionskostnader och nedskrivning av kapitaliserat internt arbete, vilka refereras till som justeringar.

ARPDau

Genomsnittlig nettoomsättning per daglig aktiv användare.

INVESTERINGAR (CAPEX)

Investeringar.

KASSAGENERERING (CASH CONVERSION)

Operativt kassaflöde i förhållande till justerad EBITDA.

DAU

Daglig aktiv användare.

Resultat per aktie

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

EBIT/Rörelseresultat

Periodens nettoresultat från kvarvarande verksamheter före övriga finansiella poster, räntenetto och skattekostnader.

EBITDA

Periodens resultat från kvarvarande verksamheter före övriga finansiella poster, räntenetto, skattekostnader och avskrivningar.

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.

MAU

Månatlig aktiv användare

Organisk tillväxt

Förändringen i nettoomsättning jämfört med motsvarande period föregående år, exklusive förvärv, avyttringar och justerat för valutaeffekter.

Pro forma tillväxt

Förändringen av nettoomsättningen jämfört med motsvarande period föregående år, som om företaget skulle ha konsoliderat sina förvärv och avyttringar fullt ut från och med föregående period och justerat för valutaeffekter. Pro forma-siffrorna har tagits fram med stöd från externa konsulter för att omvandla räkenskaperna upprättade enligt lokal redovisningsstandard till IFRS standard och kan innehålla periodiseringar av både inkomster och kostnader.

Pro forma intäkter

Intäkterna presenteras som om företaget hade konsoliderat sina förvärv och avyttringar fullt ut. Pro forma-siffrorna har tagits fram med stöd från externa konsulter för att omvandla räkenskaperna upprättade enligt lokal redovisningsstandard till IFRS standard och kan innehålla periodiseringar av både inkomster och kostnader.

Pro forma utgifter för användarförvärv (UA)

Kostnader för användarförvärv presenteras som om företaget hade konsoliderat sina förvärv och avyttringar fullt ut från och med föregående period. Siffrorna för pro forma utgifter för användarförvärv (UA) redovisas i enlighet med lokal god redovisningssed (GAAP) för respektive portföljbolag från tiden fram till att de konsoliderades i MTG.

Transaktionsvalutaeffekt

Effekten som valutakursfluktuationer kan ha på en avslutad transaktion innan avtalet löses. Det är växelkursen eller valutarisken som är specifikt förknippad med tidsfördröjningen mellan att handel eller ett kontrakt ingås och att det avslutas.

Omräkningsvalutaeffekt

Omräkning från en valuta till en annan, ofta i samband med det finansiella resultatet för utländska dotterbolag till moderbolagets och/eller koncernens funktionella valuta.

UA

Användarförvärv.

Aktieägarinformation

MTG:s årsstämma 2024

Årsstämma hålls den 16 maj 2024 i Stockholm. Aktieägare som önskar få ett ärende behandlat på årsstämman ska inkomma med förslag skriftligen antingen via post till "Bolagssekreteraren", Modern Times Group MTG AB, Årsstämma, Box 2094, 103 13 Stockholm, Sverige eller via e-post 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.

Finansiell kalender

Post	Datum
Kvartalsrapport Kv4 2023	8 februari 2024
Kvartalsrapport Kv1 2024	24 april 2024
Årsstämma 2023	16 maj 2024
Kvartalsrapport Kv2 2024	18 juli 2024
Kvartalsrapport Kv3 2024	24 oktober 2024

Frågor?

Anton Gourman, VP Communications
Direkt: +46 73 661 8488, anton.gourman@mtg.com

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

Telefonkonferens

MTG bjuder in till en livestreaming och telefonkonferens klockan 15:00 CEST idag, den 25 oktober 2023. Telefonkonferensen kommer att hållas på engelska.

Hur du deltar:

- För att delta via livestream, använd [denna länk](#).
- För att delta via telefon, registrera dig på [denna länk](#). Efter att du har registrerat dig får du ett telefonnummer och ett konferens-ID för att kunna delta i telefonkonferensen.
- Du kan ställa frågor via telefon under telefonkonferensen eller genom att använda Q&A-verktyget via livestream.



Modern Times Group MTG AB (Publ.) - org.nr: 556309-9158 - Telefon: +46 (0) 8-562 000 50

MTG (Modern Times Group MTG AB (publ.)) (www.mtg.com) är en internationell mobilspelskoncern som äger och driver spelutvecklingsbolag med populära globala IP inom ett stort antal genrer för casual-spel och mid-core-segmentet. Koncernen har fokus på att öka portföljbolagens tillväxt samt stödja grundare och entreprenörer. MTG är en aktiv drivkraft inom konsolideringen av gamingbranschen och en strategisk köpare av gamingbolag över hela världen. MTG har sina rötter i Sverige och bygger på en internationell kultur med globalt fotfäste. Våra aktier är noterade på Nasdaq Stockholm ("MTGA" och "MTGB").

Denna information är sådan information som Modern Times Group MTG AB (publ.) är skyldigt att offentliggöra enligt EU:s marknadsmissbruksförordning. Informationen lämnades, genom nedanstående kontaktpersoners försorg, för offentliggörande den 25 oktober 2023 kl. 07.30 CEST.

Denna delårsrapport innehåller uttalanden som bland annat gäller MTG:s finansiella ställning och resultat som till sin natur är framåtblickande. Sådana uttalanden utgör inga historiska fakta utan representerar framförallt MTG:s framtida förväntningar. MTG anser att förväntningarna som återspeglas i dessa framåtblickande uttalanden grundar sig på rimliga antaganden. Trots det finns inneboende risker och säkerhetsfaktorer i framåtblickande uttalanden, och ett antal viktiga faktorer skulle kunna leda till att de faktiska resultaten eller utfallen skiljer sig väsentligt från vad som uttrycks i eventuella framåtblickande uttalanden. Sådana viktiga faktorer kan bland annat utgöras av MTG:s marknadsställning, tillväxt i gamingbranschen samt effekterna av konkurrens och andra ekonomiska, affärsrelaterade, konkurrensmässiga och/eller regulatoriska faktorer som påverkar verksamheten i MTG, dess koncernbolag och gamingbranschen som helhet. Framåtblickande uttalanden gäller bara per det datum då de gjordes, och utöver vad som krävs enligt gällande lag, tar MTG inte på sig något ansvar för att uppdatera några av dessa uttalanden mot bakgrund av ny information eller framtida händelser.



MTG ökar ägandet i PlaySimple till 100%

Modern Times Group MTG AB (publ) ("MTG") tillkännagav idag att koncernen nu äger 100% av PlaySimple, dess indiska studio med inriktning på casual-spel. Detta ligger i linje med den tidsplan för att uppnå fullständigt ägande som presenterades i samband med förvärvet i 2021.

MTG har i detta skede inte kunnat överföra B-aktier (som för närvarande innehas av MTG som C-aktier) till grundarna av PlaySimple i enlighet med det ursprungliga köpeavtalet. MTG tror fortfarande starkt på de långsiktiga fördelarna med att ha PlaySimples grundare som aktieägare och avser att fortsätta utforska alternativ för att uppnå detta.

För att utforska ytterligare alternativ för leverans av aktier enligt ovan avser MTG att be sina aktieägare om ett nytt mandat för leverans av aktier. MTG avser att skicka ut en kallelse till en extra bolagsstämma för att godkänna detta före årets slut, och den extra bolagsstämman kommer att hållas i början av 2024.

För mer information:

Anton Gourman, VP Communications and IR
Direkt: +46 73 661 8488, anton.gourman@mtg.com

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

Om MTG

MTG (Modern Times Group MTG AB (publ.)) (www.mtg.com) är en internationell mobilspelskoncern som äger och driver spelutvecklare med globalt populära titlar som sträcker sig över en bred uppsättning genrer inom casual- och mid-core-spel. Koncernen fokuserar på att accelerera portföljbolagens tillväxt och stödja grundare och entreprenörer. MTG är en aktiv aktör i den pågående konsolideringen av spelindustrin och en strategisk köpare av gamingbolag världen runt. Vi kommer från Sverige men har en internationell kultur och globalt fotavtryck. Våra aktier är noterade på Nasdaq Stockholm under symbolerna MTGA och MTGB.



Revisorns yttrande enligt 13 kap. 6 § aktiebolagslagen (2005:551) över styrelsens redogörelse för väsentliga händelser för perioden 2023-04-12 – 2023-12-20 (inklusive med hänvisning från 19 kap. 35 § aktiebolagslagen)

Till bolagsstämman i Modern Times Group MTG AB (publ), org. nr 556309-9158

Vi har granskat styrelsens redogörelse daterad 2023-12-20.

Styrelsens ansvar för redogörelsen

Det är styrelsen som har ansvaret för att ta fram redogörelsen enligt aktiebolagslagen och för att det finns en sådan intern kontroll som styrelsen bedömer nödvändig för att kunna ta fram redogörelsen utan väsentliga felaktigheter, vare sig dessa beror på oegentligheter eller misstag.

Revisorns ansvar

Vår uppgift är att uttala oss om styrelsens redogörelse på grundval av vår granskning. Vi har utfört granskningen enligt FARs rekommendation RevR 9 *Revisorns övriga yttranden enligt aktiebolagslagen och aktiebolagsförordningen*. Denna rekommendation kräver att vi planerar och utför granskningen för att uppnå begränsad säkerhet att styrelsens redogörelse inte innehåller väsentliga felaktigheter. Revisionsföretaget tillämpar International Standard on Quality Management 1, som kräver att företaget utformar, implementerar och hanterar ett system för kvalitetsstyrning inklusive riktlinjer eller rutiner avseende efterlevnad av yrkesetiska krav, standarder för yrkesutövningen och tillämpliga krav i lagar och andra författningar.

Vi är oberoende i förhållande till Modern Times Group MTG AB (publ) enligt god revisorssed i Sverige och har i övrigt fullgjort vårt yrkesetiska ansvar enligt dessa krav.

Granskningen innefattar att genom olika åtgärder inhämta bevis om finansiell och annan information i styrelsens redogörelse. Revisorn väljer vilka åtgärder som ska utföras, bland annat genom att bedöma riskerna för väsentliga felaktigheter i redogörelsen, vare sig dessa beror på oegentligheter eller misstag. Vid denna riskbedömning beaktar revisorn de delar av den interna kontrollen som är relevanta för hur styrelsen upprättar redogörelsen i syfte att utforma granskningsåtgärder som är ändamålsenliga med hänsyn till omständigheterna, men inte i syfte att göra ett uttalande om effektiviteten i den interna kontrollen. Granskningen har begränsats till översiktlig analys av redogörelsen och underlag till denna samt förfrågningar hos bolagets personal. Vårt bestyrkande grundar sig därmed på en begränsad säkerhet jämfört med en revision. Vi anser att de bevis vi har inhämtat är tillräckliga och ändamålsenliga som grund för vårt uttalande.

Uttalande

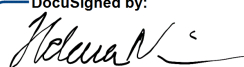
Grundat på vår granskning har det inte kommit fram några omständigheter som ger oss anledning att anse att styrelsens redogörelse inte avspeglar väsentliga händelser för bolaget på ett rättvisande sätt under perioden 2023-04-12 – 2023-12-20.

Övriga upplysningar

Detta yttrande har endast till syfte att fullgöra det krav som uppställs i 13 kap. 6 § aktiebolagslagen och 19 kap 35 § aktiebolagslagen och får inte användas för något annat ändamål.

Stockholm den 20 december 2023

KPMG AB

DocuSigned by:

F731400B144947E...
Helena Nilsson
Auktoriserad revisor