

Bilaga A / *Appendix A*

Pressmeddelanden / *Press releases*



MTG slutför förvärvet av ledande spelutvecklaren och utgivaren Ninja Kiwi, pionjär inom Tower Defense-spel och skaparen av Bloons

STOCKHOLM, 1 juni, 2021 — Modern Times Group MTG AB (publ) ("MTG") har slutfört förvärvet av 100 procent av aktierna i den ledande Tower Defense spelstudion och utvecklaren Ninja Kiwi Limited ("Ninja Kiwi"), vilket offentliggjordes genom pressmeddelande den 24 mars 2021.

Sedan förvärvet offentliggjordes så har Ninja Kiwi fortsatt leverera på sin strategi, med fortsatt starka resultat från bolaget from följd. I mars 2021 passerade bolagets titel Bloons TD 6 tröskeln 603 miljoner SEK (100 miljoner Nyazeeländska dollar (NZD)) i samlad intjäning sedan lansering. Med lansering av det nya spelet Bloons Pop i närtid tillsammans med lansering av det mycket efterlängtade nya spelet Battles 2, planerad till sent 2021, så är bolaget väl positionerat för fortsatt tillväxt.

Den totala initiala köpeskillingen uppgick till 1 216 miljoner SEK (203 miljoner NZD), på kassa- och skuldfri basis. Av den initiala köpeskillingen betalades 541 miljoner SEK (90 miljoner NZD) genom en riktad nyemission av 4 435 936 nya B-aktier i MTG till säljarna av Ninja Kiwi, vilket betalades genom kvittning. Av återstoden av den initiala köpeskillingen, motsvarande ungefär 675 miljoner SEK (113 miljoner NZD), betalades 574 miljoner SEK (96 miljoner NZD) kontant och återstående 102 miljoner SEK (17 miljoner NZD) kommer att betalas kontant vid slutet av 2021.

Nyemissionen beslutades av MTG:s styrelse per dagens datum baserat på bemyndigandet från den extra bolagsstämman som hölls den 18 maj 2021. Skälet för avvikelser från aktieägarnas företrädesrätt är att möjliggöra för MTG att fullgöra sina skyldigheter med anledning av förvärvet av Ninja Kiwi. Teckningskursen per aktie uppgår till motsvarande 121,9 SEK, vilket motsvarar den volymviktade genomsnittskursen för B-aktierna på Nasdaq Stockholm under 24 februari – 23 mars 2021. Genom nyemissionen av aktierna kommer MTG:s aktiekapital att öka med 22 179 680 kronor. De nyemitterade aktierna tecknades och betalades av säljarna genom kvittning i dag. Säljarna av Ninja Kiwi har ingått så kallade lock-up åtaganden, vilket innebär att säljarna, med vissa undantag, åtagit sig att inte överlåta, pantsätta eller annars disponera över B-aktierna som emitterats som del av den initiala köpeskillingen under en period mellan ett till tre år, där delar av B-aktierna släpps från lock-up gradvis under denna period (och de B-aktier som emitteras som del av en framtida tilläggsköpeskillning betalning, om någon, kommer vara föremål för en ettårig lock-up). De nyemitterade aktierna kommer leda till en utspädning för befintliga aktieägare i MTG med cirka 4 procent på fullt utspädd basis (dvs. baserat på det totala antalet aktier och röster i MTG efter slutförandet av nyemissionen i anledning av transaktionen).

Som tidigare kommunicerats kan säljarna erhålla en tilläggsköpeskillning. Ninja Kiwi kommer att konsolideras i MTG:s koncernredovisning från och med 1 juni 2021.

För ytterligare information om MTG:s förvärv av Ninja Kiwi, vänligen se det fullständiga tillkännagivandet av förvärvet som offentliggjordes den 24 mars 2021 här.

För mer information:

Oliver Carrà, Public Relations Director

Direct: +46 70 464 44 44, [oliver.carra \(at\) mtg.com](mailto:oliver.carra@mtg.com)

Follow us: mtg.com / [Twitter](#) / [LinkedIn](#)

About MTG

MTG (Modern Times Group MTG AB (publ.)) är ett strategiskt förvärvs- och driftsbolag inom gaming- och esportunderhållning. Vi har vårt ursprung i Sverige och våra aktier är noterade på Nasdaq Stockholm ('MTGA' och 'MTGB').

Om Ninja Kiwi

Ninja Kiwi® är en ledande utvecklare och utgivare av spel för mobil, konsol och desktop – spel som Bloons® TD 6, Bloons® TD Battles, och SAS: Zombie Assault® 4. Ninja Kiwi, grundad 2006, är ett företag med 70 anställda, huvudkontor samt spelutveckling i Auckland, Nya Zeeland och en andra spelutvecklingsstudio i Dundee, Skottland. Vänligen besök <https://ninjakiwi.com/> för mer information och nyheter.



MTG förvärvar PlaySimple, en ledande utvecklare av ordspel för mobil, och offentliggör proforma-siffror för sin gamingvertikal

STOCKHOLM, 2 juli, 2021 – Modern Times Group MTG AB (publ) ("MTG") offentliggör i dag förvärvet av 100 procent av PlaySimple, en ledande ordspelsutvecklare från Indien. PlaySimple är ett bolag i stark tillväxt med hög lönsamhet och är en av de globala ledarna inom den attraktiva ordspelsgenren för mobila plattformar. Den initiala köpeskillingen uppgår till cirka 3 090 miljoner kronor (på kassa- och skuldfri basis) och prestationsbaserade tilläggsköpeskillingar uppgår till ett beräknat värde om sammanlagt 1 287 miljoner kronor. Sedan december 2020 har MTG, genom förvärven av Hutch, Ninja Kiwi och nu PlaySimple, accelererat uppbyggnaden av en mycket attraktiv gamingvertikal som genererade intäkter på proforma-basis om cirka 4 421 miljoner kronor under 2020 och 1 158 miljoner kronor under Kv1 2021 med cirka 30 respektive 6 miljoner månatliga (MAU) och dagliga aktiva användare (DAU).

Transaktionen i korthet:

- MTG kommer genom sitt dotterbolag MTG Gaming AB - refererat till som "GamingCo" i tidigare MTG-pressmeddelanden - att förvärva 100 procent av aktierna i PlaySimple för en total köpeskillning om cirka 3 090 miljoner kronor (360 miljoner USD), exklusive prestationsbaserade tilläggsköpeskillingar, på kassa- och skuldfri basis
- Avsikten är att 77 procent av den initiala köpeskillingen ska betalas kontant och 23 procent ska betalas med MTG B-aktier. MTG kommer att kalla till en extra bolagsstämma för att fatta beslut om aktiedelen av köpeskillingen
- PlaySimple är en av Indiens ledande spelutvecklare och utgivare och är en av de globala ledarna inom den snabbt växande ordspelsgenren för mobilspel
- PlaySimple ökade sina intäkter med 144 procent under kalenderåret 2020 till 706 miljoner kronor (83 miljoner USD) med en justerad EBITDA om 154 miljoner kronor (18 miljoner USD). Den starka trenden har fortsatt under det första halvåret 2021 med en estimerad intäktsökning om cirka 82 procent till 510-540 miljoner kronor (60-64 miljoner USD) och en estimerad justerad EBITDA ökning om cirka 140 procent till 145-155 miljoner kronor (17-18 miljoner USD) jämfört med samma period föregående år
- PlaySimple har en portfölj med nio aktiva spel, inklusive framgångsrika titlar som "Daily Themed Crossword", "Word Trip", "Word Jam" och "Word Wars" med över 75 miljoner nedladdningar och 7 miljoner månatligt aktiva användare (MAU). Bolaget har även ytterligare fyra nya spel i sin pipeline för lansering i 2021 och expanderar in i kortspelsgenren
- Bolaget har varit särskilt framgångsrikt i att nå ut till och bli populärt hos den växande målgruppen av kvinnliga spelare, vilken i dag utgör nästan 80 procent av bolagets totala spelarbas
- MTG har genom de nyligen genomförda förvärven av Hutch, Ninja Kiwi och PlaySimple väsentligt ökat sin storlek till att bli en väldiversifierad aktör på gamingområdet med proforma intäkter för MTG:s gamingvertikal om cirka 4 421 miljoner kronor för 2020 och 1 158 miljoner kronor för Kv1 2021

MTG:s Koncernchef och VD Maria Redin kommenterar:

"Vi är väldigt glada att få välkomna PlaySimple till vår växande familj av gamingbolag. PlaySimple är en snabbväxande och mycket lönsam spelstudio som på kort tid har etablerat sig som en av de ledande globala utvecklarna av gratis ordspel, en spännande och för MTG ny genre. En erfaren ledningsgrupp och fokuserad, datadriven affärsmodell har möjliggjort för PlaySimple att utveckla ett flertal framgångsrika spel som blivit särskilt populära hos den växande globala målgruppen av kvinnliga spelare. Bolaget har dessutom en pipeline med flera nya spännande spel, varav några är kortspel, en ny genre för PlaySimple.

PlaySimples kompetens inom annonsteknik (ad tech) och korsmarknadsföring, som har spelat en central roll i dess egen resa, kan med tiden göra det möjligt för oss att öka tillväxten för vår gamingvertikal som helhet. Att utöka vårt geografiska fotavtryck till den indiska subkontinenten ger också tillgång till en av de bästa marknaderna för talang i världen.

Förvärv är en strategisk del av vårt sätt att skapa värden. Genom förvärven av Hutch, Ninja Kiwi och nu PlaySimple har MTG byggt upp en attraktiv spelportfölj som är betydligt mer diversifierad med avseende på genrer, målgrupper och intäkter, vilket ger bättre förutsägbarhet, stabilitet och möjligheter."

PlaySimple medgrundare och VD Siddharth Jain kommenterar:

"Vi är glada över att ansluta till MTG-familjen. MTG:s strategi för investeringar ger oss kreativ frihet och de möjligheter som skapas av GamingCo är vårt team väldigt positiva till. Vi är glada över att ha hittat ett nytt hem för vårt företag där vårt team kan lära sig och utvecklas tillsammans med övriga bolag i koncernen."

Siddhanth Jain, Suraj Nalin och Preeti Reddy, medgrundare och medlemmar i ledningsgruppen, kommenterade tillsammans:

"Vi är väldigt stolta över de spel vi har utvecklat genom åren samt över den infrastruktur och skala som vårt team har byggt upp. När vi nu går med i MTG-familjen ser vi fram emot möjligheten att få tillämpa vår egenutvecklade teknik på MTG:s spelportfölj, expandera till den europeiska marknaden, investera i avancerad teknik och att utveckla spännande nya spel."

Bakgrund och motiv för förvärvet

Förvärvet av PlaySimple är ett viktigt nästa steg i uppbyggnaden av en diversifierad gamingvertikal med högkvalitativa spelföretag och är i linje med MTG:s strategi att driva värdeskapande genom organisk tillväxt och strategisk M&A. Skalbarhet och diversifiering av GamingCo bidrar till att öka den operativa prestationsförmågan och samtidigt skapa en mer stabil verksamhet.

Förvärvet av PlaySimple passar MTG perfekt eftersom det kommer att stärka bolagets position inom casual-genren samt inom den snabbväxande ordspelsgenren. PlaySimple kommer att stärka MTG:s position bland kvinnliga spelare, samtidigt som det även tillgängliggör den strategiskt viktiga marknaden för talang i Indien.

PlaySimple är ett av Indiens mest spännande och snabbast växande mobilspelsföretag. Bolaget har en mycket erfaren och datadriven ledning med en beprövad historik av att ha utvecklat flera mycket framgångsrika gratisspel, med över 75 miljoner nedladdningar och 1,9 miljoner dagliga aktiva användare av dess spel totalt. PlaySimple har utvecklat en reklaminfrastruktur i toppklass som ger möjligheter till förbättrad intäktsgenerering, effektivare användarförvärv samt korsmarknadsföring för MTG:s gamingvertikal som helhet.

Efter förvärvet av PlaySimple har MTG:s gamingvertikal blivit en mycket diversifierad global spelkoncern med koncernbolag i Europa, Nordamerika, Australien och Asien. Gamingvertikalen har nu en stark position inom stadsbyggande- och strategigenren genom InnoGames, racingspel för mobila plattformar genom Hutch, idle-genren genom Kongregate, Tower Defense-genren genom Ninja Kiwi och ordspel - med en nära förestående expansion till den närliggande kortspelsgenren - genom PlaySimple.

Om PlaySimple

PlaySimple (www.playsimple.in) är en utvecklare och utgivare av gratis högkvalitativa ordspel för mobil och har sitt huvudkontor i Bangalore, Indien. Företaget grundades 2014 av bröderna Siddharth Jain och Siddhanth Jain - med medgrundare Preeti Reddy och Suraj Nalin. Ledningsgruppen har en lång erfarenhet från spelbranschen, med erfarenhet särskilt från Zynga.

I dag har PlaySimple cirka 215 heltidsanställda och är ett av Indiens mest spännande och snabbast växande mobilspelsföretag med en vision att skapa enkla, engagerande vardagliga spelupplevelser i massiv skala, drivet av en toppmodern teknik och analytisk infrastruktur. Sedan starten har PlaySimple byggt ett världsomspännande nätverk av spel som toppar listorna med över 75 miljoner nedladdningar av sina titlar hittills, som består av långsiktigt populära titlar som Daily Themed Crossword, Word Trip, Word Jam, Word Wars och Word Trek. Bolaget har också en spelpipeline med fyra nya lovande spel för lansering under 2021, varav två är kortspel, en ny genre för PlaySimple.

PlaySimples hittills mest framgångsrika titel, Daily Themed Crossword, är för närvarande det av PlaySimples spel som genererar mest intäkter för bolaget. Spelet lanserades för tre år sedan och har ett stort arkiv av roliga temakorsord som underhåller och utmanar bolagets spelare dagligen. Denna tolkning av klassiska korsord tilltalar alla åldersgrupper och har underhållit över 11 miljoner spelare över hela världen. Under åren har nya spännande spellägen och pusselformat lagts till för att fortsätta hålla spelarna engagerade. Tidiga investerare i bolaget var VC-fonderna Elevation Capital samt Chiratae Ventures som säljer hela sitt respektive ägande i PlaySimple som del av transaktionen.

Oreviderade räkenskaper för PlaySimple

Nettointäkter för kalenderåret 2020 uppgick till cirka 706 miljoner kronor (83 miljoner USD), vilket motsvarar en tillväxt på 144 procent jämfört med 2019. PlaySimple genererade ett justerat EBITDA resultat om 154 miljoner kronor (18 miljoner USD), vilket motsvarar en marginal om 22 procent och EBIT för 2020 om 148 miljoner kronor (17 miljoner USD).

Den starka trenden som uppvisats under 2019 och 2020 har fortsatt under första halvåret 2021 med en estimerad intäktsökning om cirka 82 procent till 510-540 miljoner kronor (60-64 miljoner USD) och en estimerad justerad EBITDA ökning om cirka 140 procent till 145-155 miljoner kronor (17-18 miljoner USD), jämfört med motsvarande period föregående år. Vänligen notera att PlaySimples finansiella rapporter är oreviderade och inte nödvändigtvis jämförbara med MTG:s redovisningsstandarder.

MTG GamingCo oreviderade proformaredovisning

Oreviderade proformasiffror för 2020 och Kv1 2021 för MTG:s gamingvertikal presenteras nedan. Syftet är att ge en förståelse för utvalda finansiella poster som om förvärven hade slutförts per den 1 januari 2020. MTG har genomfört en preliminär IFRS-konvertering av PlaySimples räkenskaper för att ta fram proformaredovisningen. Samtliga belopp är preliminära och oreviderade.

2020 CY (Mkr)	MTG Gaming enligt redovisning	Hutch	Ninja Kiwi	PlaySimple	MTG Gaming proforma
Nettointäkter	2 682	639	337	763	4 421
Justerad EBITDA	800	159	168	166	1 293
Justerad EBITDA marginal %	30 %	25 %	50 %	22 %	29 %

Q1 2021 (Mkr)	MTG Gaming enligt redovisning	Hutch	Ninja Kiwi	PlaySimple	MTG Gaming proforma
Nettointäkter	767	<i>inkluderad</i>	141	250	1 158
Justerad EBITDA	204	<i>inkluderad</i>	75	65	344
Justerad EBITDA marginal %	27 %	<i>inkluderad</i>	53 %	26 %	30 %

Köpeskilling och finansiering

MTG kommer att förvärva 100 procent av aktierna i PlaySimple genom sitt dotterbolag MTG Gaming AB för en total köpeskilling om cirka 3 090 miljoner kronor (360 miljoner USD) exklusive tilläggsköpeskillingar, på kassa- och skuldfri basis. Avsikten är att 77 procent av den initiala köpeskillingen ska betalas kontant och 23 procent ska betalas med MTG B-aktier.

På grund av indiska regler för utländska valutor kommer förvärvet att genomföras i två steg. I det första steget, vilket beräknas slutföras omkring 29 juli, kommer MTG att förvärva 77 procent av aktierna i PlaySimple. Det andra steget kommer att slutföras efter att myndighetsgodkännande lämnats till grundarna för att erhålla aktiedelen av köpeskillingen, varigenom grundarna kommer att erhålla 6 194 343 MTG B-aktier ("Vederlagsaktier") i utbyte mot de resterande aktierna i PlaySimple (motsvarande ett värde per MTG B-aktie om 115,16 SEK, vilket motsvarar det volymviktade genomsnittspriset för MTG B-aktier på Nasdaq Stockholm under de 20 handelsdagarna

fram till och med den 1 juli 2021, och genom användandet av valutakursen USD/SEK av 8,582 per den 1 juli 2021). Vederlagsaktierna kommer att vara föremål för lock up-åtaganden under upp till 24 månader. Om grundarna inte har fått godkännande att erhålla Vederlagsaktierna senast 31 oktober, 2023 kommer MTG att förvärva de resterande aktierna i PlaySimple för en köpeskilling motsvarande värdet av Vederlagsaktierna vid den tidpunkten. MTG kommer att kalla till extra bolagsstämma för att emittera MTG C-aktier som kommer att innehas som egna aktier fram till myndighetsgodkännande erhålls varpå MTG B-aktier (konverterade från C-aktier) antingen kommer att överlåtas till PlaySimples grundare i utbyte mot de resterande aktierna eller, om godkännande att erhålla Vederlagsaktierna inte lämnas, säljas i syfte att täcka kontantbetalningen. Emitterade C-aktier kommer att betraktas som avdragna från bemyndigandet för MTG:s styrelse att besluta om nyemissioner av B-aktier som beslutades av årsstämman den 18 maj 2021.

Transaktionen är strukturerad för att likrikta MTG:s och PlaySimples långsiktiga ekonomiska incitament och inkluderar en tilläggsköpeskillingskomponent ("Tilläggsköpeskilling") som baseras på PlaySimples framtida finansiella utveckling under åren 2021-2025 och ska betalas under samma period. Den totala tillköpeskillingen beräknas uppgå till ett sammanlagt belopp om 1 287 miljoner kronor (150 miljoner USD) och kommer att betalas kontant.

Vederlagsaktierna motsvarar 5,3 procent av aktierna och 5,1 procent av rösterna i MTG, på fullt utspädd basis. Genom att emittera Vederlagsaktierna till de säljande aktieägarna kommer antalet aktier och röster att öka med 6 194 343 respektive 6 194 343.

Den initiala kontanta köpeskillingen att betalas för PlaySimple kommer att finansieras genom befintliga medel som innehas av MTG, en säkerställd kreditfacilitet om 1 000 miljoner kronor med en löptid om 24 månader som kan förlängas upp till 36 månader (en eventuell förlängning är villkorad av godkännande från långgivarna), samt ett bryggglån om 1 000 miljoner kronor med en löptid om 12 månader ("Bryggglånet"). Båda krediterna tillhandahålls av DNB Bank ASA filial i Sverige och Swedbank AB (publ). MTG har anlitat rådgivare och kommer att utvärdera de mest fördelaktiga alternativen för refinansiering av Bryggglånet, inklusive men inte avgränsat till obligationsfinansiering.

Villkor och tidplan för förvärvet

Slutförandet av det första steget i förvärvet av PlaySimple, där MTG kommer att förvärva 77 procent av aktierna i PlaySimple, förväntas ske omkring 29 juli 2021. Det andra steget kommer att slutföras efter att myndighetsgodkännande erhålls.

Inbjudan till konferenssamtal

Ett konferenssamtal med möjlighet för inringande deltagare att ställa frågor kommer att hållas senare i dag, fredagen den 2 juli, kl. 10.00 CEST med MTG:s Koncernchef och VD Maria Redin, CFO Lars Torstensson och EVP Gaming and Esports Arnd Benninghoff.

Sverige, Stockholm	+46 (0) 856 618 467
Storbritannien	+44 (0) 844 481 9752
USA, New York	+1 646 741 3167
Std International Dial-In	+44 (0) 2071 928338

Kod: 6327926 - konferenssamtalet kommer att strömmas på länk, endast medlyssning:
<https://edge.media-server.com/mmc/p/e8pvjhiq>

Rådgivare

MTG har anlitat Ernst & Young som finansiell rådgivare och Norton Rose Fulbright (Storbritannien), J. Sagar Associates (Indien) och Gernandt & Danielsson Advokatbyrå (Sverige) som legala rådgivare i samband med Transaktionen.

PlaySimple har anlitat Aream & Co som finansiell rådgivare, Cyril Amarchand Mangaldas och Khaitan & Co som legala rådgivare och PWC som skatterådgivare i samband med Transaktionen.

Denna information är sådan information som MTG är skyldigt att offentliggöra enligt EU:s marknadsmissbruksförordning. Informationen lämnades, genom nedanstående kontaktpersoners försorg, för offentliggörande den 2 juli 2021 kl. 09.15 CEST.

För mer information:

Oliver Carrà, Director of Public Relations
 Direct: +46 (0) 70 464 44 44, oliver.carra@mtg.com
 Följ oss: [mtg.com](https://www.mtg.com) / [Twitter](#) / [LinkedIn](#)

Om MTG

MTG (Modern Times Group MTG AB (publ.)) (www.mtg.com) är ett strategisk förvärvs- och driftsbolag av verksamheter inom spel- och esportunderhållning. Vi har vårt ursprung i Sverige och våra aktier är noterade på Nasdaq Stockholm ('MTGA' and 'MTGB').



MTG completes the acquisition of Ninja Kiwi, the leading tower defense gaming studio and publisher and maker of Bloons

STOCKHOLM, June 1, 2021 — Modern Times Group MTG AB (publ) (“MTG”) has completed the acquisition of 100 percent of the shares in leading tower defense gaming studio and publisher Ninja Kiwi Limited (“Ninja Kiwi”), which was announced through a press release on 24 March 2021.

Since the announcement of the acquisition, Ninja Kiwi has continued to deliver on its strategy, resulting in continued strong performance from the company. In March 2021, Ninja Kiwi’s title Bloons TD 6 crossed the threshold of SEK 603 million (NZD 100 million) lifetime revenue. With its new game Bloons Pop due for imminent release and the long-awaited Battles 2 game releasing in late 2021, the company is set for further growth.

The total upfront purchase consideration amounted to SEK 1,216 million (NZD 203 million), on a cash and debt free basis. Of the upfront purchase consideration, SEK 541 million (NZD 90 million) was paid through a directed share issue to the sellers of Ninja Kiwi of 4,435,936 new class B shares in MTG, which were paid by way of set-off. Out of the remaining part of the upfront purchase consideration, equivalent to SEK 675 million (NZD 113 million), SEK 574 million (NZD 96 million) was paid in cash and the remaining SEK 101 million (NZD 17 million) will be paid in cash at the end of 2021.

The new share issue was resolved on the date hereof by the board of directors of MTG based on the authorization granted at the Extraordinary General Meeting held on 18 May 2021. The reason for the deviation from the shareholders’ pre-emption right is to allow MTG to fulfill its commitments in connection with the acquisition of Ninja Kiwi. The subscription price per share amounts to the equivalent of SEK 121.9, corresponding to the volume-weighted average price of the class B shares on Nasdaq Stockholm during 24 February – 23 March 2021. Through the new issue of the shares, the share capital of MTG will increase by SEK 22,179,680. The newly issued shares were subscribed and paid for by set-off by the sellers on the date hereof. The sellers of Ninja Kiwi have entered into lock-up undertakings which means that the sellers, subject to certain exceptions, undertake not to transfer, pledge or otherwise dispose of the class B shares issued as part of the upfront purchase consideration during a lock-up period of between one and three years, with parts of the class B shares being released from the lock-up gradually during such period (and any class B shares issued as part of any earn-out consideration will be subject to a one year lock-up). The new issue of shares will lead to a dilution for the current shareholders in MTG of approximately 4 percent on a fully diluted basis (i.e., based on the total number of shares and votes registered in MTG after completion of the share issue in relation to the transaction).

As previously communicated, the sellers may receive an earn-out purchase consideration. Ninja Kiwi will be consolidated into MTG’s consolidated financial

reporting from 1 June 2021.

For further information regarding MTG's acquisition of Ninja Kiwi, please see the full announcement on the acquisition made public March 24 2021 available [here](#).

For more information:

Oliver Carrà, Public Relations Director

Direct: +46 70 464 44 44, [oliver.carra \(at\) mtg.com](mailto:oliver.carra@mtg.com)

Follow us: [mtg.com](https://www.mtg.com) / [Twitter](#) / [LinkedIn](#)

About MTG

MTG (Modern Times Group MTG AB (publ.)) (www.mtg.com) is a strategic acquiror and operator of gaming and esports entertainment companies. Born in Sweden, the shares are listed on Nasdaq Stockholm ('MTGA' and 'MTGB').

About Ninja Kiwi

Ninja Kiwi® is a leading developer and publisher of games for mobile, console, and desktop – games such as Bloons® TD 6, Bloons® TD Battles, and SAS: Zombie Assault® 4. Founded in 2006, Ninja Kiwi is a 70-person company with headquarters and game development in Auckland, New Zealand, a second game development studio in Dundee, Scotland. Please visit ninjakiwi.com/ for more information and community news.



MTG acquires leading word games developer PlaySimple and discloses pro forma figures for its gaming vertical

STOCKHOLM, July 2, 2021 – Modern Times Group MTG AB (publ) (“MTG”) today announces the acquisition of 100 % of PlaySimple, a leading word games developer from India. PlaySimple is a rapidly growing, highly profitable business and one of the global leaders in the attractive mobile word games genre. The up-front consideration amounts to approximately SEK 3,090 million (on a cash and debt free basis) and performance based earn-out payments amount to an expected value of SEK 1,287 million in aggregate. Since December 2020, MTG has with the acquisitions of Hutch, Ninja Kiwi and now PlaySimple accelerated the buildup of a highly attractive gaming vertical which on a pro forma basis generated revenues of approximately SEK 4,421 million in 2020 and SEK 1,158 million in Q1 2021 with monthly (MAU) and daily active users (DAU) of approximately 30 and 6 million respectively.

Highlights:

- MTG will through its subsidiary MTG Gaming AB - referred to as ‘GamingCo’ in previous MTG announcements - acquire 100 % of the shares in PlaySimple for a total consideration of approximately SEK 3,090 million (USD 360 million) excluding performance based earn-outs, on a cash and debt free basis
- The intention is to pay the upfront consideration 77 % in cash and 23 % in MTG class B shares. MTG will call for an Extraordinary General Meeting to resolve on the consideration shares
- PlaySimple is one of India’s leading game developer and publisher, and is one of the global leaders in the fast-growing mobile word games genre
- PlaySimple grew its revenues by 144 % in the 2020 calendar year to SEK 706 million (USD 83 million) with an adjusted EBITDA of SEK 154 million (USD 18 million). The strong momentum has continued into 2021 with estimated H1 revenues of SEK 510-540 million (USD 60-64 million), up approximately 82 %, and an estimated adjusted EBITDA increase of 140 % to SEK 145-155 million (USD 17-18 million), compared to the corresponding period last year
- PlaySimple has a live portfolio of nine games, including successful titles such as “Daily Themed Crossword”, “Word Trip”, “Word Jam”, and “Word Wars” with over 75 million installs and 7 million MAU. The company also has four additional new games in the pipeline to be launched in 2021, and is expanding into the card games genre
- The company has been especially successful in reaching and become popular with the growing audience of female gamers, which today makes up close to 80 % of its total player base
- MTG has through recent acquisitions of Hutch, Ninja Kiwi and PlaySimple materially increased its size to become a well-diversified scale player in the gaming space with pro forma revenues for MTG’s gaming vertical of approximately SEK 4,421 million for 2020 and SEK 1,158 million for Q1 2021

MTG's Group President and CEO Maria Redin commented:

"We're very happy to welcome PlaySimple to our family of gaming companies. PlaySimple is a rapidly growing and highly profitable games studio that quickly has established itself as one of the leading global developers of free-to-play word games, an exciting new genre for MTG. An experienced management team and focused, data driven operating model has allowed PlaySimple to develop multiple game hits especially popular with the growing global audience of female gamers. What's more, the company has a pipeline of several exciting new games, some of which are card games, a new genre for PlaySimple.

PlaySimple's ad-tech and cross promotion competences which have played a pivotal role in their own journey can in time allow us to accelerate the growth of our whole gaming vertical. Expanding our geographical footprint into the Indian subcontinent will also provide access to one of the best talent pools in the world.

Acquisitions are a strategic part of our value creation story. Through the acquisitions of Hutch, Ninja Kiwi and now PlaySimple, MTG has built a highly attractive games portfolio that is significantly more diversified in terms of genres, audiences, and revenues, which provides improved visibility, stability and opportunities."

PlaySimple's co-founder and CEO Siddharth Jain commented:

"We're delighted to join the MTG family - MTG's approach to investments offers us creative freedom, and the opportunities created by the GamingCo really resonate with our team. We're excited to have found a new home for our company, one where our team can learn and grow alongside our fellow companies."

Co-founders and management team members Siddhanth Jain, Suraj Nalin and Preeti Reddy jointly commented:

"We're very proud of the games we've developed over the years, and of the infrastructure and scale that we've achieved with our team. As we join the MTG family, we look forward to leveraging our proprietary technology across MTG's gaming portfolio, expanding into the European market, investing in cutting-edge technology and building exciting new games."

Background and rationale for acquisition

The acquisition of PlaySimple marks an important next step in the build-up of a diversified gaming vertical with high-quality gaming companies and is in line with MTG's strategy to drive value creation through organic growth and strategic M&A. Scaling and diversifying the GamingCo helps to accelerate the operational performance while at the same time creating a more stable business.

The acquisition of PlaySimple is a perfect fit for MTG as it will significantly strengthen the company's position in the casual games' genre and enable access to the fast-growing word games genre. PlaySimple will strengthen MTG's position amongst the female gaming audience while also enabling access to the strategically important talent pool in India.

PlaySimple is one of India's most exciting and fastest growing mobile gaming companies. The company has a highly experienced and data driven management with a proven track-record of developing multiple highly successful free-to-play games with over 75 million installs and 1.9 million DAU across its titles. PlaySimple has developed best in class advertising infrastructure, providing opportunities for improved monetization, more efficient user acquisition and cross-promotion throughout MTG's gaming vertical.

Following the acquisition of PlaySimple, MTG's gaming vertical has become a truly diversified global gaming group with companies across Europe, North America, and Australasia. The gaming vertical now holds strong positions in the city building and strategy genres through InnoGames, mobile racing through Hutch, idle games through Kongregate, tower defense through Ninja Kiwi, and word games - with card games soon to follow - through PlaySimple.

About PlaySimple

PlaySimple (www.playsimple.in) is a developer and publisher of high quality free-to-play mobile word games and has its head office in Bangalore, India. The company was founded in 2014 by brothers Siddharth Jain and Siddhanth Jain - with fellow co-founders Preeti Reddy, and Suraj Nalin. The management team has extensive experience from the gaming industry with experience notably from Zynga.

Today, PlaySimple has approximately 215 full-time employees and is one of India's most exciting and fastest-growing mobile gaming companies with a vision to create simple, impactful casual game experiences at massive scale, powered by a best-in-class tech and analytics infrastructure. Since inception, PlaySimple has built a worldwide network of chart-topping games with over 75 million installs across its titles to-date, which consists of evergreen hits like Daily Themed Crossword, Word Trip, Word Jam, Word Wars, Word Trek. Additionally, the company has four new games in pipeline to be launched during 2021, of which two are card games, a new genre for PlaySimple.

PlaySimple's most successful title to date, Daily Themed Crossword is currently the top grossing game at PlaySimple. Launched 3 years ago, it has a large archive of fun, themed crossword puzzles that entertain and challenge the company's players daily. This casual take on classic crosswords appeals to all age groups and has entertained over 11 million players worldwide. Over the years, exciting new game modes and puzzle formats have been added to keep things engaging for the players. Early backers of the company were venture capital funds Elevation Capital and Chiratae Ventures who are all selling their stakes in the company as part of the transaction.

PlaySimple unaudited financials

Net revenues for calendar year 2020 amounted to approximately SEK 706 million (USD 83 million), corresponding to a growth rate of 144 % over 2019. PlaySimple generated an adjusted EBITDA of SEK 154 million (USD 18 million), corresponding to a margin of 22 % and 2020 EBIT of SEK 148 million (USD 17 million). The strong trend seen during 2019 and 2020 has continued into 2021 with estimated H1 revenues of SEK 510-540 million (USD 60-64 million), up approximately 82 %, and an estimated adjusted EBITDA

increase of 140 % to SEK 145-155 million (USD 17-18 million), compared to the corresponding period last year. Please note that PlaySimple financial statements are unaudited and may not be comparable with MTG's accounting standards.

MTG GamingCo unaudited pro forma financials

Unaudited 2020 and Q1 2021 pro forma figures for MTG's gaming vertical are shown below. The purpose is to provide an understanding of selected financials as if the acquisitions had been completed per 1 January 2020. MTG has carried out a preliminary IFRS conversion of PlaySimple's financials for the purpose of the pro forma statements. All numbers are preliminary and unaudited.

CY 2020 (SEKm)	MTG Gaming as reported	Hutch	Ninja Kiwi	PlaySimple	MTG Gaming pro forma
Net sales	2,682	639	337	763	4,421
Adj. EBITDA	800	159	168	166	1,293
Adj. EBITDA margin %	30%	25%	50%	22%	29%

Q1 2021 (SEKm)	MTG Gaming as reported	Hutch	Ninja Kiwi	PlaySimple	MTG Gaming pro forma
Net sales	767	<i>included</i>	141	250	1,158
Adj. EBITDA	204	<i>included</i>	75	65	344
Adj. EBITDA margin %	27%	<i>included</i>	53%	26%	30%

Consideration and financing

MTG will through its subsidiary MTG Gaming AB acquire 100 % of the shares in PlaySimple for a total consideration of approximately SEK 3,090 million (USD 360 million) excluding earn-out, on a cash and debt free basis. The intention is to pay the upfront consideration of 77 % in cash and 23 % in MTG class B shares.

Due to Indian foreign exchange regulations, the acquisition will be completed in two steps. Under the first step, which is expected to be completed on or around July 29, MTG will acquire 77 % of the shares in PlaySimple. The second step will be completed following regulatory approval for the founders to receive the share consideration whereby the founders will receive 6,194,343 MTG class B shares (the "Consideration Shares") in exchange for the remaining shares in PlaySimple (equivalent to a value per MTG class B share of SEK 115.16, which equals the 20 day volume weighted average price of MTG class B shares on Nasdaq Stockholm up to and including 1 July 2021, and using the FX rate USD/SEK of 8.582 as of 1 July 2021). The Consideration Shares will be subject to lock-up undertakings for up to 24 months. If founders do not obtain approval to receive the Consideration Shares by October 31, 2023, MTG will acquire the remaining shares in PlaySimple against cash consideration equivalent to the value of the Consideration Shares at such time. MTG will call for an Extraordinary General Meeting to issue MTG class C shares that will be held in treasury until regulatory approval is obtained at which point MTG class B shares (converted from class C shares)

will either be transferred to the PlaySimple founders in exchange for the remaining shares or, if approval to receive the Consideration Shares is not obtained, sold to cover the cash payment. Any issued class C shares will be considered deducted from the authorization for the MTG Board of Directors to resolve on new issues of class B shares which was resolved by the Annual General Meeting held on 18 May 2021.

The transaction is structured to align MTG and PlaySimple's long-term economic incentives and includes an earn-out component ("Earnout") which is based on PlaySimple's future financial performance in 2021-2025 payable over the same period. The total earnout is estimated at SEK 1,287 million (USD 150 million) and will be paid in cash.

The Consideration Shares represent 5.3 percent of the shares and 5.1 percent of the votes in MTG, on a fully diluted basis. By issuing the Consideration Shares to the selling shareholders, the number of shares and votes would increase by 6,194,343 and 6,194,343 respectively.

The up-front cash consideration paid for PlaySimple will be financed through existing cash held by MTG, a secured revolving credit facility of SEK 1,000 million with a 24-month tenor, extendable up to 36 months (any extension is subject to lenders' approval) and a bridge loan facility of SEK 1,000 million with a tenor of 12 months (the "Bridge Loan Facility"). Both credit facilities are provided by DNB Bank ASA, Sweden Branch and Swedbank AB (publ). MTG has appointed advisors and will evaluate the most attractive refinancing alternatives for the Bridge Loan Facility, including but not limited to bond financing.

Conditions and time plan for the acquisition

Completion of the first step of the acquisition of PlaySimple, where MTG will acquire 77 % of the shares in PlaySimple is expected on or around July 29, 2021. The second step will be completed following regulatory approval.

Invitation to conference call

An audio cast conference with the opportunity for dial in participants to ask questions will be held today, Friday July 2, at 10.00 am CEST with MTG's Group President and CEO Maria Redin, CFO Lars Torstensson and EVP Gaming and Esports Arnd Benninghoff presenting.

Sweden, Stockholm	+46 (0) 856 618 467
United Kingdom	+44 (0) 844 481 9752
United States, New York	+1 646 741 3167
Std International Dial-In	+44 (0) 2071 928338

Confirmation Code: 6327926 - the presentation is also audiocasted "listen only" on link: <https://edge.media-server.com/mmc/p/e8pvjhiq>

Advisors

MTG has appointed Ernst & Young as financial advisor and Norton Rose Fulbright (UK), J. Sagar Associates (India) and Gernandt & Danielsson Advokatbyrå (Sweden) as legal advisors in connection with the Transaction.

PlaySimple have in connection with the Transaction appointed Aream & Co as financial advisor, Cyril Amarchand Mangaldas and Khaitan & Co as legal advisors and PWC as tax advisors.

This information is information that MTG is obliged to make public pursuant to the EU Market Abuse Regulation. The information was submitted for publication, through the agency of the contact persons set out below, at 09.15 am CEST on July 2, 2021

For more information:

Oliver Carrà, Director of Public Relations
Direct: +46 (0) 70 464 44 44, oliver.carra@mtg.com
Follow us: mtg.com / [Twitter](#) / [LinkedIn](#)

About MTG

MTG (Modern Times Group MTG AB (publ.)) (www.mtg.com) is a strategic acquirer and operator of gaming and esports entertainment companies. Born in Sweden, the shares are listed on Nasdaq Stockholm ('MTGA' and 'MTGB').

Bilaga A / *Appendix A*

Finansiell delårsrapport / *Financial interim report*

Investerar för framtiden

- Gaming-vertikalen levererade ett solitt resultat i kvartalet i termer av nettoförsäljning och EBITDA, drivet av högt engagemang från spelarbasen och inkluderingen av Hutch
- Esport-vertikalen levererade tre digitalt genomförda Master-evenemang under kvartalet. Återinförandet av live-evenemang förväntas nu vid slutet på året på grund av pandemin
- MTG fortsatte under kvartalet att leverera på sin strategi för organisk och icke-organisk tillväxt inom gaming. Två nya titlar har testlanserats (soft launched): InnoGames "Rise of Cultures" och Hutchs "Puzzle Heist", vilka visar positiva tidiga resultat på flera nyckeltal. MTG offentliggjorde vidare ingåendet i ett avtal för att förvärva Ninja Kiwi, en ledande Nya Zeeländsk spelutvecklare och spelutgivare av mobilspel inom genren tower defense
- MTG accelererade strategiska investeringar i sin esport-vertikals produktportfölj och B2C plattformar för att stärka sin position och diversifiera sitt nuvarande erbjudande

Finansiella höjdpunkter

- Nettoomsättningen ökade med 9 procent till 1 011 Mkr (924) och 18 procent rensat för valutaeffekter. Organisk tillväxt uppgick till 2 procent
- Justerad EBITDA uppgick till 100 Mkr (-21) inklusive justeringar i kvartalet för långsiktiga incitamentsprogram på 19 Mkr (32) och transaktionskostnader för rörelseförvärv på 27 Mkr (13)
- EBITDA uppgick till 54 Mkr (-69)
- Rörelseresultatet (EBIT) uppgick till -43 Mkr (-142)
- Periodens resultat uppgick till -124 Mkr (-132)
- Resultat per aktie före utspädning -1,43 kronor (-2,10)
- Nettokassaflöde från den löpande verksamheten uppgick till 1 Mkr (-39)

Finansiellt sammandrag

(Mkr)	Kv1 2021	Kv1 2020	Helår 2020
Nettoomsättning	1 011	924	3 997
varav Gaming	767	625	2 682
varav Esport	244	299	1 315
EBIT	-43	-142	35
EBITDA	54	-69	319
Justerad EBITDA	100	-21	535
Periodens resultat	-124	-132	-96
Resultat per aktie före utspädning, kr	-1,43	-2,10	-2,99
<i>Försäljningstillväxt, %</i>	<i>9%</i>	<i>-2%</i>	<i>-6%</i>
<i>Valutakurseffekter, %</i>	<i>-9%</i>	<i>4%</i>	<i>-2%</i>
<i>Försäljningstillväxt rensat för valutaeffekter, %</i>	<i>18%</i>	<i>-6%</i>	<i>-4%</i>
<i>varav organisk tillväxt, %</i>	<i>2%</i>	<i>-6%</i>	<i>-4%</i>

Koncernchefen har ordet

Resultatet för det första kvartalet var blandat, vilket återspeglar pandemins fortsatta påverkan på våra två vertikaler. Medan gaming presterade bra och visade ett ökat användarengagemang med vår expanderade portfölj av titlar, fortsatte esport att påverkas av det uppskjutna återinförandet av evenemang med livepublik. Kortsiktig planering är fortsatt svårt, vilket märks av i vårt justerade turneringsschema. Som en följd av detta upplever vi långsammare beslutsprocesser från varumärkessponsorer, vilket i kvartalet försenade ett mindre antal större sponsringsavtal, som fick en negativ påverkan på både omsättning och justerad EBITDA för kvartalet. Majoriteten av dessa avtal har nu ingåtts under Kv2 2021.

Vår koncerns nettoomsättning uppgick till 1 011 Mkr, en total ökning på 9 procent inklusive en negativ påverkan från utländska valutakurser på 9 procent, eller 18 procent vid konstant valutakurs. Justerad EBITDA ökade till 100 Mkr under kvartalet, vilket innebär en justerad EBITDA-marginal på 10 procent.

Samtidigt har Kv1 2021 också varit ett kvartal med betydande investeringar i både gaming- och esport-vertikalen i syfte att bättre positionera MTG inför framtiden. På gaming-sidan lanserade vi två nya spel (med ytterligare 10 spel på gång), påbörjade integrationen av Hutch och offentliggjorde förvärvet av Ninja Kiwi. Inom esport har vi, till följd av nya trender och lärdomar från pandemin, påskyndat strategiska och operativa investeringar i vår produktportfölj och i våra B2C plattformar för att stärka vår position och diversifiera vårt nuvarande erbjudande.

Gaming: Hög aktivitet inom M&A och organisk utveckling

Det första kvartalet under 2021 för vår gaming-vertikal har varit ett med hög aktivitet, både vad gäller organisk utveckling av företagen i koncernen, men också genom M&A aktiviteter som resulterat i att ytterligare en stark medlem har anslutit sig till vår växande familj av spelföretag.

InnoGames levererade ytterligare ett robust operativt resultat under kvartalet. Försäljningen i den befintliga spelportföljen som drivits av framgångsrika spelevenemang och ökad marknadsföring av Forge of Empires och starka resultat i portföljen av klassiska spel. Vi integrerade Hutch, som levererade en god tillväxt under kvartalet, driven av dess Top Drives titel.

Vår pipeline för nya spel ser fortsatt stark ut. Under kvartalet har vi sett InnoGames testlansera deras nya city builder-titel "Rise of Cultures" på den amerikanska marknaden och senare i april även på den europeiska marknaden, vilket har visat lovande resultat på flera viktiga nyckeltal. Därutöver har bolaget testlanserat sin andra nya titel "Lost Survivors" i april. Därtill har Hutch lanserat sin nya titel "Puzzle Heist", som på ett innovativt sätt blandar element från flera olika genres såsom RPG, racing och pusselspel. Till följd av framgångsrika testlanseringar kommer vi att påskynda marknadsföringsinvesteringar under året för att bygga upp dessa nya titlar.

Under kvartalet offentliggjorde vi förvärvet av Ninja Kiwi, en ledande, Nya Zeeländsk Tower Defense mobilspelsutvecklare och utgivare med den långsiktigt framgångsrika IP:n "Bloons". Förvärvet ligger i linje med vår strategi att bygga en bredare gaming-vertikal och ett överlag starkare GamingCo. Transaktionen förväntas slutföras under Kv2 2021.

Esport: Investerar för framtiden

Trots att esport fortsatte att påverkas av den pågående pandemin under det första kvartalet kunde vi behålla ett starkt online-schema, relevans bland fans och ett fortsatt engagemang från våra partners.

Under kvartalet levererade och producerade ESL Gaming framgångsrikt tre Master-evenemang som planerat – ett CS:GO evenemang (IEM Katowice) och två Dota 2 DPC evenemang (ESL One DPC CIS och DreamLeague DPC EU) – samtliga genomförda online. På grund av pandemin och fortsatta svårigheter att planera långsiktigt förväntar vi oss inte att liveevenemang återkommer i stor skala innan årets slut.

Vår relation med strategiska partners förblev mycket aktiv under kvartalet, både med varumärkessponsorer och utgivare. Exempelvis stärkte vi vårt förhållande med Activision Blizzard i samband med att ESL Gaming tilldelades en exklusiv licens för deras Hearthstone titel. Dessutom valde Valve ut ESL Gaming som partner för deras CIS och EU Dota 2 DPC turneringar. Efter kvartalets slut offentliggjorde vi även ett förlängt avtal med Epic Games för återkomsten av turneringsserien "DreamHack Open Featuring Fortnite" och den nya turneringen "Cash Cup Extra Presented by DreamHack".

På grund av den återstående osäkerheten kring liveevenemang har vissa varumärkessponsorer förhållit sig tveksamma till att ingå kontraktuella åtaganden och väntar på att allt ska återgå till normalitet. Följaktligen har ett litet antal större kontrakt inte realiserats som vi förväntat oss under kvartalet utan ingicks istället i början av Kv2 2021. Efter kvartalsslutet var vi glada att se ESL Gaming offentliggöra den strategiska förlängningen av sitt samarbete med Intel, med start under 2022, vilket är en stark förtroendesignal från vår största varumärkespartner. Dessutom offentliggjorde ESL Gaming nyligen förlängningen av sponsoravtalet med SAP.

Samtidigt som vi fortsätter att bygga på vår ledande position inom esport, och med en förväntan om ett mer normalt 2022, har vi påskyndat våra investeringar under kvartalet i syfte att bättre positionera vårt esport-erbjudande för att fånga tillväxtmöjligheter.

Dessa investeringar inkluderar fortsatt expansion av ESL:s B2C och mobila esport-produkter och digitalisering av traditionell sport till esport-produkter genom det nyligen offentliggjorda partnerskapet med Virtual Bundesliga, NHL och Internationella Olympiska Kommittén. Därutöver har investeringar gjorts under kvartalet för att förbereda inför expansionen till nya geografiska områden och marknader. Även om dessa verksamhets- och produktinvesteringar ligger i linje med vår strategi för esport, har kostnaderna i samband därmed negativt påverkat justerad EBITDA för esport under kvartalet med cirka 25 Mkr.

Utsikter 2021: Fortsatta utmaningar men även möjligheter

Det kommande året fortsätter att presentera utmaningar när vi navigerar ut ur pandemin, men det innehåller också många spännande möjligheter inom både gaming och esport, vilka vi tar tillvara på genom de investeringar som vi genomför.

Vår gaming-vertikal fortsätter att växa med nya företag, genrer och starka varumärken, fler begåvade människor och erfarna sinnen. Detta lovar gott inför återstoden av året, under vilket vi både kommer att lansera fler nya spel och fortsätta att titta på relevanta nya M&A möjligheter.

Vi förväntar oss att pandemin kommer att fortsätta påverka vår esports-vertikal och vår verksamhet med viktiga partners som varumärkessponsorer och spelutgivare. Medan vi fortsätter bedriva våra esport-evenemang i digitala format under återstoden av pandemin, investerar vi för att kapitalisera på de framväxande trender vi ser inom det utökade esport-ekosystemet. Detta inkluderar förberedelser för en blandad modell av live- och online-evenemang efter pandemin. Vi förväntar oss att denna framväxande modell inte bara leder till en snabbare tillväxt och ökade intäkter, utan även

till en rikare och mer motståndskraftig kommersiell verksamhet. Samtidigt kommer vi att fortsätta arbeta med operativ effektivitet inom kärnverksamheten för esport och söka nya kommersiella avtal och sponsringsavtal.

Överlag är vi fortsatt trygga i vår förmåga att hantera de utmaningar vi står inför och är spända inför de möjligheter som ligger framför oss. Vi ser fram emot att leverera i enlighet med vår strategi, investera i och utveckla våra gaming- och esport-vertikaler samt skapa ytterligare aktieägarvärde.

Maria Redin

Koncernchef & VD, Modern Times Group MTG AB

Väsentliga händelser under och efter kvartalet

22 januari – ESL ingick partneravtal med Blizzard om att driva ekosystemet för esport för titeln Hearthstone®

ESL ingick ett tvåårigt partnerskap med Blizzard Entertainment om att driva esportsystemet till speltiteln Hearthstone® som Blizzard äger. Som en del av en annan viktig utgivaraffär för ESL kommer partnerskapet att påverka några av de största Hearthstone®-turneringarna som Grandmasters och Hearthstone Masters Tours och samlar en total prispott om 3 000 000 USD per kalenderår.

12 februari – MTG offentliggjorde att företrädesemissionen är övertecknad och slutförd

Maximalt 28 320 697 B-aktier erbjöds i företrädesemissionen till en teckningskurs om 90 kronor per aktie. 27 913 880 B-aktier (motsvarande 98,6 procent av företrädesemissionen) tecknades för genom inlösen av teckningsrätter. Återstående 406 817 B-aktier tilldelades till dem som hade ansökt om att teckna sig för aktier utan teckningsrätter. Företrädesemissionen gav MTG en likvid om 2 526 Mkr. Intresset från investerarna var högt och företrädesemissionen övertecknades med 101,8 procent.

20 februari – InnoGames testlanserade sin nya city builder-titel Rise of Cultures för iOS och Android

Den nya titeln "Rise of Cultures" har testlanserats under februari månad på den amerikanska marknaden med europeiska marknader adderade 25 mars för vidare testning. Titeln, som är tillgänglig på iOS och Android, har visat lovande resultat inom samtliga uppmätta nyckeltal. InnoGames bevakar titelns framsteg och utveckling, och adderar flertalet nya marknader och kanaler samtidigt som man investerar i marknadsföringsaktiviteter och adderar nytt innehåll till spelet löpande.

24 februari – DreamHack Sports Games tecknade avtal med NHL om att skapa 2021 NHL Gaming World Championship

National Hockey League (NHL®) valde DreamHack Sports Games (DHSG) för att producera digitala och fysiska esport-turneringar under varumärket NHL Gaming World Championship™. Som en del av den fleråriga överenskommelsen kommer DreamHack Sports Games att få i uppgift att producera ishockeyns första esportevent tillsammans med NHL genom en produktion med tilltalande innehåll, liveströmning från turneringar och influenser-drivna tävlingar.

24 mars – Förvärv av Ninja Kiwi och en riktad aktieemission

Den 24 mars 2021 offentliggjorde MTG ingåendet i ett avtal för att förvärva Ninja Kiwi, en Nya Zeeländsk ledande utvecklare och utgivare av Tower Defense-spel för mobil. Den initiala köpeskillingen uppgick till cirka 1 217 Mkr (203 miljoner NZD) och en tilläggsköpeskillning som förväntas uppgå till totalt 406 Mkr (68 miljoner NZD), inklusive kassa och aktiekomponenter. MTG finansierade förvärvet och stärkte bolagets finansiella flexibilitet genom en riktad aktieemission i form av ett accelererat bookbuilding-förfarande. Likviden från aktieemissionen uppgick till 1 079 Mkr.

25 mars – ESL Gaming meddelade expansion av den mobila esportprodukten Mobile Open till Asien/Stillahavsområdet

Efter en framgångsrik lansering 2019 av ESL Mobile Open i Nordamerika och Europa expanderades ESL:s nya mobilprogram för att nå fler spelare i nya regioner, med spännande speltitlar och ett uppdaterat konkurrenskraftigt format. I syfte att skapa ett globalt nätverk av engagerade spelare och entusiaster kommer ESL Mobile att erbjuda möjligheter för spelare i över 80 utvalda länder i tre viktiga regioner (Nordamerika, Europa/MENA och Asien/Stillahavsområdet). ESL har tecknat partneravtal med de ledande spelutgivarna och spelutvecklarna Gameloft, Riot, Supercell och Tencent för att kunna erbjuda spelare och fans en unik chans att tävla i och följa tävlingarna i världens populäraste mobilspel.

25 mars – Hutch lanserade den nya titeln Puzzle Heist

I mars lanserade Hutch sin nya free-to-play-titel "Puzzle Heist", som finns för iOS- och Android-enheter. Spelet fokuserar på en samarbetsinriktad spelupplevelse och spelarna kan samla snabba och dyra bilar, sätta ihop ett crew, delta i utmaningar och besegra den ultimata kriminella ledaren. Titeln innehåller en innovativ blandning av spelkomponenter från rollspel, action, racing och pusselspel.

20 april – DreamHack offentliggjorde DreamHack Beyond, en digital anpassning av publikfestivaler för förhållanden under pandemin

DreamHack Beyond kommer att erbjuda en hybridupplevelse som innehåller all gaming på ett och samma virtuellt ställe, så att DreamHack kan genomföras trots pandemin med dess begränsningar av internationella resor, folksamlingar i form av livepublik och så vidare. Konceptet är gratis att delta på och en digital anpassning av DreamHacks omtyckta och populära LAN-spelfestivaler.

22 april – ESL Gaming offentliggjorde reviderade utsikter för 2021 och sköt upp återinförandet av event med livepublik

ESL Gaming tillkännagav en reviderad syn på schemat för 2021 ESL Pro Tour, där bolaget förväntar sig att driva allt digitalt utan livepublik fram till slutet av andra halvåret.

23 april – ESL Gaming offentliggjorde partnerskap med SAP

ESL Gaming tillkännagav att SAP kommer att fortsätta att stödja deras Dota 2-produkter i ESL:s utbud. Partnerskapet med SAP, som går tillbaka till 2018, förser ESL Gamings Dota 2-sändningar med viktiga data genom SAP-systemet HANA, som gör att tittarna kan få en djupare förståelse för vad som pågår i de spel som spelas.

26 april – DreamHack offentliggjorde ett nytt avtal med Epic om Fortnite-samarbete

DreamHack tillkännagav att den populära turneringsserien DreamHack Open Featuring Fortnite, som hade miljontals spelare under 2020, kommer att fortsätta 2021. Dessutom kan fansen se fram emot "det bästa av det bästa": Cash Cup Extra presenterad av DreamHack. Båda Fortnite-initiativen kommer att ha en sammanlagd prispott på mer än 900 000 USD under 2021. Tävlingen kommer att direktsändas online via Twitch.

28 april – ESL Gaming offentliggjorde förnyat sponsringsavtal med Intel

ESL Gaming tillkännagav att dess långvariga partnerskap med Intel® förnyats, vilket är den hittills största affären i esportens historia. Med start 2022 kommer det förnyade avtalet innebära att varumärken investerar över 100 miljoner USD i esport under tre år till och med IEM Katowice 2025. Det markerar 20 år av samarbete mellan ESL och Intel® – det längsta nu pågående partnerskapet inom esportbranschen.

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

Koncernens finansiella sammanfattning

Nettoomsättning

Koncernens nettoomsättning ökade under kvartalet med 9 procent till 1 011 Mkr (924), inklusive en negativ valutakurseffekt om 9 procent. Organisk tillväxt var 2 procent. Gaming-vertikalens nettoomsättning ökade med 23 procent, eller 32 procent rensat för valutaeffekter, till följd av inkluderingen av Hutch liksom en fortsatt stark intäktsgenerering i spelen och en positiv utveckling av antalet användare. Esport-vertikalens nettoomsättning minskade med 18 procent, eller 11 procent rensat för valutaeffekter, i stor utsträckning på grund av att många turneringar flyttades online eller ställdes in samt färre aktiveringar med spelutgivare med anledning av coronapandemin.

(Mkr)	Kv1 2021	Kv1 2020	Helår 2020
Nettoomsättning	1 011	924	3 997
varav Gaming	767	625	2 682
varav Esport	244	299	1 315
Försäljningstillväxt, %	9%	-2%	-6%
Valutakurseffekter, %	-9%	4%	-2%
Försäljningstillväxt rensat för valutaeffekter, %	18%	-6%	-4%
varav organisk tillväxt, %	2%	-6%	-4%

Justerad EBITDA, EBITDA och EBIT

Koncernens justerade EBITDA för kvartalet uppgick till 100 Mkr (-21), vilket motsvarar en marginal om 10 procent (-2) till följd av förbättrade marginaler för gaming-vertikalen i kombination med en lägre kostnadsbas i esport-vertikalen.

EBITDA-justeringar om 46 Mkr (48) bestod i kvartalet av långsiktiga incitamentsprogram på 19 Mkr (32) och transaktionskostnader för rörelseförvärv på 27 Mkr (13).

Koncernens EBITDA uppgick till 54 Mkr (-69) drivet av ovannämnda förändringar inom både gaming- och esport-vertikalerna.

Koncernens centrala verksamheters påverkan på kvartalet uppgick till -22 Mkr (-26).

(Mkr)	Kv1 2021	Kv1 2020	Helår 2020
EBIT	-43	-142	35
Avskrivningar immateriella anläggningstillgångar	75	50	195
Avskrivningar materiella anläggningstillgångar	22	22	88
EBITDA	54	-69	319
Jämförelsestörande poster	-	3	9
Nedskrivning av egenupparbetade tillgångar	-	-	20
Långsiktigt incitamentsprogram	19	32	132
Förvärvskostnader	27	13	56
Justerad EBITDA	100	-21	535
varav Gaming	204	132	800
varav Esport	-82	-127	-163
varav Centrala verksamheter	-22	-26	-102
Justerad EBITDA marginal, %	10%	-2%	13%

Avskrivningar uppgick till -97 Mkr (-72) under första kvartalet och inkluderade avskrivning på övervärden (PPA) om -54 Mkr (-31), en ökning efter förvärvet av Hutch. Justerat för övervärden från förvärv låg avskrivningarna på samma nivå som samma period föregående år, på -43 Mkr (-41).

Koncernens rörelseresultat (EBIT) under kvartalet uppgick till -43 Mkr (-142), vilket motsvarar en EBIT-marginal om -4 (-15) procent. Rörelsekostnader före avskrivningar minskade med 4 procent till 957 Mkr (993).

Finansnetto och periodens nettoresultat

Finansnetto uppgick till -49 Mkr (30), vilket främst utgörs av räntenetto om -15 Mkr (-1), vinster från omvärdering av VC-fonder om 17 Mkr (0) och en orealiserad valutakursförlust om -48 Mkr (13), främst relaterat till tilläggsköpeskillning. Koncernens skattekostnad uppgick till -31 Mkr (-20), vilket gav ett nettoresultat för perioden om -124 Mkr (-132).

VC fond-investeringar

MTG:s VC-fond har hittills investerat totalt 230 Mkr (27,1 miljoner USD). Under kvartalet gjorde MTG en investering om 1,7 Mkr (0,2 miljoner USD) i Playventures och 4,9 Mkr (0,6 miljoner USD) genom att utnyttja lånekrediter och investerade därutöver 17 Mkr (1,9 miljoner USD) i Meta Games.

MTG har hittills investerat i 21 portföljbolag genom sin VC-fond för att komplettera sitt majoritetsinnehav i ESL Gaming, DreamHack Sports Games, Kongregate, InnoGames och Hutch. Tillgångarna i portföljen omfattar nystartade spelutvecklare inom ett flertal genrer, från narrativ-inriktade, tävlingsinriktade och sociala MMO:s samt plattformar för spelskapande i USA och Europa, till företag med fokus enbart på esport.

Segmentsöversikt

Gaming

(Mkr)	Kv1 2021	Kv1 2020	Helår 2020
Nettoomsättning	767	625	2 682
Försäljningstillväxt, %	23%	3%	6%
Valutakurseffekter, %	-9%	4%	-1%
Försäljningstillväxt rensat för valutaeffekter, % varav organisk tillväxt, %	32% 8%	-1%	7%
EBIT	103	51	436
EBITDA	183	106	648
Justerad EBITDA	204	132	800
Justerad EBITDA marginal, %	27%	21%	30%

Under kvartalet ökade nettoomsättningen för gaming-vertikalen med 23 procent till 767 Mkr (625), inklusive en negativ valutakurseffekt om 9 procent, vilket resulterade i en ökning med 32 procent rensat för valutaeffekter. Den organiska tillväxten var 8 procent.

InnoGames fortsatte att redovisa ett bra verksamhetsresultat under kvartalet och försäljningen ökade i hela den befintliga spelportföljen till följd av framgångsrika event i spelen för Forge of Empires och ett fortsatt starkt resultat i portföljen med klassiska spel. Kongregates resultat under kvartalet var stabilt trots tekniska problem med den nyligen lanserade titeln Teenage Mutant Ninja Turtles: Mutant Madness, vilka nu är lösta. Hutch integrerades med MTG och levererade en stabil tillväxt jämfört med samma kvartal föregående år, drivet av titeln Top Drives. Deras titel F1 Manager upplevde en hög säsongsvariation i och med att spelarna väntade på lanseringen av det faktiska världsmästerskapet 2021 FIA Formula One World Championship. Då detta gick av stapeln i slutet av kvartalet, har titeln haft en ökning av nedladdningar och användare i början av andra kvartalet 2021.

InnoGames gjorde under kvartalet en testlansering av sin nya city builder-titel "Rise of Cultures" som visar lovande resultat inom flera viktiga nyckeltal, och Hutch lanserade sin genreöverskridande titel "Puzzle Heist" i slutet av kvartalet.

Pipeline för de nya spelen är stark och gaming-vertikalen planerar att lansera upp till totalt 10 spel under året inklusive förvärvet Ninja Kiwi. InnoGames ska testlansera upp till två nya spel under återstoden av 2021. Dessutom planerar Kongregate att lansera sitt nästa spel, baserat på karaktären SvampBob Fyrkant, under tredje kvartalet 2021 och ytterligare två Idle games under 2021. Ninja Kiwi planerar att lansera ytterligare tre nya spel under 2021.

Justerad EBITDA för kvartalet uppgick till 204 Mkr (132), vilket motsvarar en marginal på 27 procent (21), tack vare fortsatt högt spelarengagemang. Justerad EBITDA påverkades även till viss del av testlanseringen av två nya titlar med tillhörande marknadsföringskostnader. Gaming-vertikalen kommer att skala upp marknadsföringskostnader framöver förutsatt framgångsrika testlanseringar av nya spel.

EBITDA-justeringar om 21 Mkr (26) bestod av långsiktiga incitamentsprogram till ledningen om 8 Mkr (21) och transaktionskostnader för rörelseförvärv på 13 Mkr (5).

EBITDA uppgick till 183 Mkr (106) under kvartalet.

Investeringar uppgick till 43 Mkr (29) under kvartalet som ett resultat av ökade investeringar i spelutveckling.

	Kv1 2021	Kv4 2020	Kv3 2020	Kv2 2020	Kv1 2020
DAU, miljoner	3,1	2,2	2,2	2,5	2,4
MAU, miljoner	15,4	9,3	9,4	12,0	12,6
ARPDau, SEK	2,7	3,2	3,4	3,3	2,9
Omsättning av topp 3-spel, %	68%	75%	80%	77%	75%
Nettoomsättning per platform, %					
Mobile	58%	48%	49%	49%	51%
Browser	42%	50%	50%	51%	48%
Övrigt	0%	2%	1%	1%	1%
Nettoomsättning per marknad, %					
Europa	54%	51%	51%	52%	53%
Nordamerika	41%	44%	44%	44%	42%
Asien och Stilla-havsområdet	4%	4%	4%	4%	4%
Övriga världen	1%	1%	1%	1%	1%

Antalet dagliga aktiva användare (DAU) ökade med 29 procent och månatliga aktiva användare (MAU) ökade med 22 procent under första kvartalet 2021. Utvecklingen berodde främst på förvärvet av Hutch, men fick också stöd av framgångsrik marknadsföring, främst drivet av Forge of Empires. Exklusive Hutch, ökade DAU med 4 procent.

Genomsnittlig nettoomsättning per daglig aktiv användare (ARPDau) minskade med 6 procent under första kvartalet 2021 som ett resultat av inkluderingen av Hutch. Organisk ARPDau ökade med 4 procent jämfört med samma period föregående år, främst till följd av en bra intäktsutveckling för InnoGames portfölj.

De tre ledande titlarna har förändrats under kvartalet och är nu Forge of Empires, Elvenar och Top Drives – varav den senare är den mest framgångsrika titeln hittills för Hutch och ersatte Tribal Wars från föregående kvartal. Nettoomsättningen som genererades av dessa titlar uppgick till 68 procent, jämfört med föregående år med 75 procent, som ett resultat av fler titlar i portföljen.

I och med tillkomsten av Hutch ökade andelen mobilförsäljning till 58 procent av den totala omsättningen.

Det skedde inga väsentliga förändringar i intäktsfördelningen per marknad, med 95 procent av intäkterna genererade från Nordamerika och Europa, som är nyckelmarknader för de tre gamingbolagen.

Esport

(Mkr)	Kv1 2021	Kv1 2020	Helår 2020
Nettoomsättning	244	299	1 315
Försäljningstillväxt, %	-18%	-11%	-23%
Valutakurseffekter, %	-8%	4%	-1%
Försäljningstillväxt rensat för valutaeffekter, % varav organisk tillväxt, %	-11% -11%	-15%	-22%
EBIT	-117	-165	-288
EBITDA	-101	-148	-220
Justerad EBITDA	-82	-127	-163
Justerad EBITDA marginal, %	-33%	-43%	-12%

Under kvartalet minskade nettoomsättningen för esport-vertikalen med 18 procent till 244 Mkr (299) med en negativ valutakurseffekt om 8 procent. Den organiska tillväxten var -11 procent. Den minskade nettoomsättningen var främst ett resultat av att Master-, Challenger- och Openturneringar antingen flyttades online eller ställdes in, samt mindre aktiveringar från spelutgivarna till följd av coronapandemin.

ESL Gaming levererade och producerade med framgång tre Masterturneringar under kvartalet enligt plan – ett CS:GO-event (IEM Katowice) och två Dota 2 DPC-event (ESL One DPC CIS och DreamLeague DPC EU) – som samtliga anordnades som online-event.

ESL:s B2C-verksamheter (ESEA, ESL Play och liknande tjänster) upplevde en fortsatt stark tillväxt jämfört med föregående kvartal för månatliga aktiva användare som en följd av den pågående pandemin och förbättrade produkttegenskaper. Det långsiktiga målet är att lyfta B2C-verksamheten för att den ska ge ett mer meningsfullt bidrag och förbättra diversifieringen av ESL Gamings intäktsströmmar genom att utforska nya framväxande trender inom esport.

Under kvartalet accelererade esport-vertikalen investeringar i nya strategiska initiativ hänförliga till fortsatt expansion av ESL Gamings B2C och mobil esport produkter, digitaliseringen av traditionella sporter till esport produkter samt potentiell expansion i nya geografiska områden och marknader som påverkade justerad EBITDA med ungefär 25 Mkr.

Justerad EBITDA under kvartalet uppgick till -82 Mkr (-127), vilket motsvarar en marginal på -33 procent (-43). Den positiva utvecklingen drevs av fortsatta kostnadsbesparingar på grund av att online-evenemang har ersatt offline-evenemang. Därutöver påverkades justerad EBITDA av accelererade strategiska investeringar och försenad signering av några större sponsringskontrakt i slutet av kvartalet. Dessa kontrakt signerades istället under Kv2 2021.

EBITDA-justeringar om 19 Mkr (21) bestod av långsiktiga incitamentsprogram till ledningen om 10 Mkr (10) och transaktionskostnader för rörelseförvärv om 9 Mkr (8).

EBITDA uppgick till -101 Mkr (-148) under kvartalet.

Investeringar uppgick till 10 Mkr (13) under kvartalet som ett resultat av minskade investeringar av evenemang- och produktionsutrustning följt av ökade investeringar i B2C plattformar.

	Kv1 2021	Kv4 2020	Kv3 2020	Kv2 2020	Kv1 2020
Antal O&O properties	10	22	18	25	15
Master	3	6	2	5	2
Challenger	7	15	16	18	11
Open	-	1	-	2	2
Nettoomsättning per kategori, %					
Owned & operated	81%	75%	68%	59%	65%
Esports services	19%	25%	32%	41%	35%

Nettoomsättningen för O&O-properties ökade med 1 procent till 197 Mkr i kvartalet, inklusive negativa valutakurseffekter på 9 procent. Den organiska tillväxten var 10 procent. Omfattningen av och formatet på Master-evenemang har övergått till online och Open-evenemang har ställts in på grund av den pågående pandemin. Utgivarintäkterna har ökat i kvartalet, medan sponsorintäkterna har minskat på grund av längre försäljningsprocesser vilket är ytterligare en effekt av den pågående pandemin. Den fortsatta positiva trenden för mediantäkter från de föregående kvartalen fortsatte även under första kvartalet 2021.

Nettoomsättningen för Esport Services (ESS) minskade med 54 procent till 47 Mkr, inklusive negativa valutakurseffekter med 4 procent. Den organiska nedgången var -50 procent på grund av försenade aktiveringsinitiativ bland utgivarna, till följd av den pågående pandemin. Trots det ligger fokus inom ESS kvar på att expandera och etablera mer strategiska relationer med utgivarna och bygga vidare på den positiva utvecklingen från de föregående kvartalen.

Finansiell ställning

Kassaflöde

Kassaflödet från den löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapital uppgick till -8 Mkr (-111) under kvartalet. Avskrivningar uppgick till 97 Mkr (72), varav 54 Mkr (31) är hänförligt till avskrivning av övervärden från förvärv.

Koncernen redovisade en förändring i rörelsekapital om 9 Mkr (72). Nettokassaflöde från den löpande verksamheten uppgick till 1 Mkr (-39).

Investeringsaktiviteter

Nettoinvesteringar i VC-fonden som påverkar kassaflödet uppgick till 19 Mkr (5) under kvartalet. Investeringar i materiella och immateriella anläggningstillgångar, främst bestående av aktiverade utvecklingskostnader för spel och plattformar som ännu inte har släppts, uppgick till 53 Mkr (42) under kvartalet.

Det totala kassaflödet hänförligt till investeringsaktiviteter uppgick till -74 Mkr (-46).

Finansieringsaktiviteter

Den fulltecknade företrädesemissionen som avslutades i februari försåg MTG med en likvid om 2 526 Mkr som användes för att återbetala bryggglånefaciliteten om 1 800 Mkr den 17 februari 2021. I mars betalade MTG den säljrevers som upptogs i samband med förvärvet av ytterligare 17 procent av aktierna i InnoGames och som uppgick till 1 142 Mkr. I slutet av mars genomförde MTG en riktad emission i samband med att bolaget offentliggjorde undertecknandet av avtalet om att förvärva Ninja Kiwi. Likviden från emissionen uppgick till 1 079 Mkr. Kassaflöde från övriga finansieringsaktiviteter utgörs främst av leasingbetalningar. Det totala kassaflödet hänförligt till finansieringsaktiviteter uppgick till 649 Mkr (-10).

Förändringar av likvida medel uppgick till 576 Mkr (-95).

Koncernen hade likvida medel uppgående till 1 750 Mkr (1 806) vid periodens slut.

Moderbolaget

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

(Mkr)	Kv1 2021	Kv1 2020	Helår 2020
Nettoomsättning	4	4	16
Räntenetto och övrigt finansnetto	4	62	-33
Resultat före skatt och bokslutsdispositioner	-26	33	-173

Räntenetto för kvartalet uppgick till -3 Mkr (-2). Orealiserade och realiserade valutakursdifferenser uppgick till 12 Mkr (64) och övriga finansiella poster till -5 Mkr (0).

Moderbolagets likvida medel uppgick till 1 081 Mkr (1 016) vid periodens slut.

Det totala antalet utestående aktier vid periodens utgång uppgick till 105 949 896 (76 190 509) och var exklusive de 304 880 B-aktier och de 130 000 C-aktier som MTG innehar i eget lager. Under kvartalet emitterades 627 431 nya B-aktier den 21 januari riktade till vissa säljare av Hutch Games, den 26 februari ytterligare 28 320 677 B-aktier till följd av MTG:s nyemission med företrädesrätt för befintliga aktieägare, sedan den 24 mars, 9 659 524 B-aktier i en riktad emission till svenska och internationella institutionella investerare och den 29 mars, 130 000 C-aktier för eget lager under intjänandeperioden av LTIP 2021.

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 2020.

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 & osäkerheter

Koncernen och moderbolaget står inför betydande risker och osäkerheter. Dessa faktorer inkluderar rådande ekonomiska och affärsmässiga förutsättningar på vissa marknader, kommersiell risk i samband med expansionen till nya territorier, övrig politisk och regleringsmässig risk kopplad till förändringar i regler och lagar i de olika länder där bolaget har verksamheter, exponering mot valutakursförändringar, i synnerhet gällande den amerikanska dollarn och valutor peggade mot euron, samt framväxt av ny teknik och konkurrenter.

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

Risker och osäkerhetsfaktorer beskrivs mer detaljerat i årsredovisningen för 2020, som finns tillgänglig på www.mtg.com.

Stockholm den 29 april 2021

Maria Redin

Koncernchef & VD, Modern Times Group MTG AB

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

Resultaträkning för koncernen i sammandrag

(Mkr)	Kv1 2021	Kv1 2020	Helår 2020
Nettoomsättning	1 011	924	3 997
Kostnad för sålda varor och tjänster	-464	-501	-1 777
Bruttoresultat	548	423	2 219
Försäljningskostnader	-296	-283	-1 062
Administrationskostnader	-296	-275	-1 130
Övriga rörelseintäkter	12	7	32
Övriga rörelsekostnader	-11	-12	-16
Resultat från andelar i intresseföretag & joint ventures	0	0	1
Jämförelsestörande poster	-	-3	-9
EBIT/Rörelseresultat	-43	-142	35
Räntenetto	-15	-1	-8
Övrigt finansnetto	-34	31	54
Resultat före skatt	-92	-112	81
Skatt	-31	-20	-177
Totalt resultat för perioden	-124	-132	-96
Totalt resultat för perioden, hänförligt till:			
Moderbolagets aktieägare	-124	-160	-228
Innehav utan bestämmande inflytande	1	28	132
Totalt resultat för perioden	-124	-132	-96
Totalt resultat per aktie före utspädning, kr	-1,43	-2,10	-2,99
Totalt resultat per aktie efter utspädning, kr	-1,43	-2,10	-2,99
Antal aktier¹⁾			
Utestående aktier vid periodens slut	105 949 896	76 190 509	76 190 509
Genomsnittligt antal aktier före utspädning	86 826 622	76 190 509	76 190 509
Genomsnittligt antal aktier efter utspädning	86 869 643	76 190 509	76 190 509

1) Retroaktiv justering för nyemission med fondemissionselement

Rapport över totalresultat för koncernen i sammandrag

(Mkr)	Kv1 2021	Kv1 2020	Helår 2020
Periodens resultat	-124	-132	-96
<i>Övrigt totalresultat</i>			
<i>Poster som omförts eller kan omföras till periodens resultat</i>			
Årets omräkningsdifferenser	376	322	-314
Summa totalresultat för perioden	252	191	-410
Summa totalresultat hänförligt till			
Moderbolagets aktieägare	175	78	-421
Innehav utan bestämmande inflytande	77	112	11
Summa totalresultat för perioden	252	191	-410

Rapport över finansiell ställning för koncernen i sammandrag

(Mkr)	31 mar 2021	31 mar 2020	31 dec 2020
Anläggningstillgångar			
Goodwill	6 350	4 198	6 078
Övriga immateriella tillgångar	2 021	1 467	1 973
Summa immateriella tillgångar	8 371	5 665	8 052
Summa materiella tillgångar	111	138	104
Nyttjanderättstillgångar	123	139	129
Aktier och andelar i intresse- och övriga bolag	326	228	272
Övriga finansiella tillgångar	229	305	242
Summa finansiella tillgångar	554	533	514
Summa anläggningstillgångar	9 159	6 475	8 799
Kortfristiga fordringar			
Varulager	12	23	11
Övriga fordringar	776	1 278	837
Likvida medel	1 750	1 806	1 153
Summa kortfristiga fordringar	2 538	3 107	2 000
Summa tillgångar	11 697	9 583	10 800
Eget kapital			
Eget kapital	7 621	5 251	3 840
Innehav utan bestämmande inflytande	1 453	1 514	1 375
Summa eget kapital	9 074	6 765	5 216
Långfristiga skulder			
Leasingskulder	83	104	90
Summa långfristiga räntebärande skulder	83	104	90
Avsättningar	698	567	706
Villkorad köpeskilling	623	384	589
Summa långfristiga ej räntebärande skulder	1 321	950	1 295
Summa långfristiga skulder	1 404	1 054	1 385
Kortfristiga skulder			
Villkorad köpeskilling	11	-	11
Skulder till kreditinstitut	1	-	1 800
Leasingskulder	45	37	42
Övriga räntebärande skulder ¹⁾	-	-	1 144
Övriga ej räntebärande skulder	1 163	1 726	1 202
Summa kortfristiga skulder	1 218	1 764	4 199
Summa skulder	2 623	2 818	5 584
Summa eget kapital och skulder	11 697	9 583	10 800

1) Kortfristig skuld i samband med förvärvet av ytterligare 17 procent av aktierna i InnoGames i december 2020, återbetald i mars 2021

Rapport över kassaflöden för koncernen i sammandrag

(Mkr)	Kv1 2021	Kv1 2020	Helår 2020
Kassaflöde från den löpande verksamheten	-8	-111	242
Förändringar i rörelsekapitalet	9	72	28
Kassaflöde till/från rörelsen	1	-39	270
Förvärv av dotterbolag och intressebolag samt övriga investeringar	-19	-5	-2 263
Investeringar i andra anläggningstillgångar	-53	-42	-208
Övrigt kassaflöde från/använt i investeringsaktiviteter	-2	0	0
Kassaflöde från/använt i investeringsaktiviteter	-74	-46	-2 471
Nettoförändring lån	-1 800	0	1 800
Återbetalning	-1 142	-	-
Nyemission	3 605	-	-
Utdelning till minoritetsägare	-	-	-188
Övrigt kassaflöde från/använt i finansiella aktiviteter	-14	-9	-55
Kassaflöde från/använt i finansieringsaktiviteter	649	-10	1 558
Total förändring i likvida medel	576	-95	-644
Likvida medel vid periodens början	1 153	1 824	1 824
Omräkningsdifferens likvida medel	21	77	-28
Likvida medel vid periodens slut	1 750	1 806	1 153

Rapport över förändring i eget kapital i sammandrag

(Mkr)	31 mar 2021	31 mar 2020	31 dec 2020
Ingående balans	5 216	6 581	6 581
Periodens resultat	-124	-132	-96
Övrigt totalresultat för perioden	376	322	-314
Summa totalresultat för perioden	252	191	-410
Effekter av aktieprogram	1	-1	-1
Återkallande av köpoptionsskuld till minoritet ESL	-	-	315
Avtal om att reglera förvärvad verksamhet med aktier	-	-	81
Förvärv från innehavare utan bestämmande inflytande i InnoGames	-	-	-1 162
Nyemission ¹⁾	3 605	-	-
Förändring av innehav utan bestämmande inflytande	-	-5	-
Utdelning till innehav utan bestämmande inflytande	-	-	-188
Utgående balans	9 074	6 766	5 216

1) Nyemission är presenterad efter avdrag för transaktionskostnader på 34 Mkr

Moderbolagets resultaträkning i sammandrag

(Mkr)	Kv1 2021	Kv1 2020	Helår 2020
Nettoomsättning	4	4	16
Bruttoresultat	4	4	16
Administrationskostnader	-34	-33	-156
EBIT/Rörelseresultat	-30	-29	-140
Räntenetto och övrigt finansnetto	4	62	-33
Resultat före skatt och bokslutsdispositioner	-26	33	-173
Bokslutsdispositioner	-	-4	160
Skatt	0	0	-
Periodens resultat	-25	29	-13

Periodens resultat överensstämmer med Totalresultat för moderbolaget.

Moderbolagets balansräkning i sammandrag

(Mkr)	31 mar 2021	31 mar 2020	31 dec 2020
Anläggningstillgångar			
Aktiverade utgifter	1	1	1
Maskiner och inventarier	1	2	2
Aktier och andelar	7 813	5 849	7 813
Summa anläggningstillgångar	7 815	5 852	7 815
Omsättningstillgångar			
Kortfristiga fordringar	442	21	207
Kassa, bank och kortfristiga placeringar	1 081	1 016	516
Summa omsättningstillgångar	1 524	1 037	723
Summa tillgångar	9 339	6 889	8 538
Eget kapital			
Bundet eget kapital	532	338	338
Fritt eget kapital	8 685	5 259	5 299
Summa eget kapital	9 217	5 598	5 637
Obeskattade reserver	43	115	43
Kortfristiga skulder			
Räntebärande skulder	0	1 094	2 782
Ej räntebärande skulder	79	82	77
Summa kortfristiga skulder	79	1 176	2 858
Summa eget kapital och skulder	9 339	6 889	8 538

Verkligt värde på finansiella instrument

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

(Mkr)	31 mar 2021		31 mar 2020	
	Verkligt värde	Nivå 3	Verkligt värde	Nivå 3
Finansiella tillgångar värderade till verkligt värde				
Aktier och investeringar i andra bolag	304	304	206	206
Finansiella skulder till verkligt värde				
Villkorad köpeskilling	634	634	384	384

Värderingstekniker

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

(Mkr)	31 mar 2021	31 mar 2020
Ingående balans 1 januari	252	198
Redovisade vinster och förluster i periodens resultat	16	-
Förvärv	24	10
Försäljning	-	-6
Omräkningsdifferenser	13	3
Utgående balans	304	206

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 2021	31 mar 2020
Ingående balans 1 januari	600	377
Reglerade betalningar	-	-15
Omvärdering	-4	-
Räntekostnader	-	2
Omräkningsdifferenser	38	20
Utgående balans	634	384

Nettoomsättning och resultat per segment

	Esport		Gaming		Centrala verksamheter		Totala verksamheter	
(Mkr)	Kv1 2021	Kv1 2020	Kv1 2021	Kv1 2020	Kv1 2021	Kv1 2020	Kv1 2021	Kv1 2020
Nettoomsättning	244	299	767	625	0	0	1 011	924
EBIT	-117	-165	103	51	-28	-28	-43	-142
Resultat före skatt					-92	-112	-92	-112

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, långsiktiga incitamentsprogram, förvärvsrelaterade 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.

(Mkr)	Kv1 2021	Kv1 2020	Helår 2020
EBIT	-43	-142	35
Avskrivningar immateriella anläggningstillgångar	75	50	195
Avskrivningar materiella anläggningstillgångar	22	22	88
EBITDA	54	-69	319
Jämförelsestörande poster	-	3	9
Nedskrivning av egenupparbetade tillgångar	-	-	20
Långsiktigt incitamentsprogram	19	32	132
Förvärvskostnader	27	13	56
Justerad EBITDA	100	-21	535

Avstämning av försäljningstillväxt

Då huvuddelen av koncernens försäljning sker i andra valutor än rapporteringsvalutan (svenska kronor) och valutakurserna har varit relativt rörliga, analyseras försäljningen 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 2021	Kv1 2020
Gaming		
Organisk tillväxt	8%	-1%
Förvärvade/avvecklade enheter	24%	-
Valutakurseffekter	-9%	4%
Rapporterad tillväxt	23%	3%
Esport		
Organisk tillväxt	-11%	-15%
Förvärvade/avvecklade enheter		-
Valutakurseffekter	-8%	4%
Rapporterad tillväxt	-18%	-11%
Totala verksamheter		
Organisk tillväxt	2%	-6%
Förvärvade/avvecklade enheter	16%	-
Valutakurseffekter	-9%	4%
Rapporterad tillväxt	9%	-2%

Definitioner

AMA

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

ARPDau

Genomsnittlig nettoomsättning per daglig aktiv användare.

Challenger

Tävlingar i nivån under Master, med semi-professionella spelare.

DAU

Daglig aktiv användare.

EBIT/Rörelseresultat

Periodens 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.

ESS

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

Justerad EBITDA

EBITDA, justerad för effekter av jämförelsestörande poster, långsiktiga incitamentsprogram, förvärvsrelaterade transaktionskostnader och nedskrivning av kapitaliserat internt arbete.

Jämförelsestörande poster

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

Master

Storskaliga tävlingar som lockar professionella globala spelare.

MAU

Månatlig aktiv användare.

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.

O&O

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

Open

Amatörtävlingar som är öppna för alla deltagare.

Organisk tillväxt

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

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.

UA

Användarförvärv.

Vinst per aktie

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

Aktieägarinformation

Årsstämma 2021

Årsstämman för 2021 hålls tisdagen den 18 maj 2021 i Stockholm.

Till följd av den pågående coronapandemin har MTGs styrelse beslutat att årsstämman enbart bör ske genom poströstning i enlighet med den tillfälliga lagstiftningen. Det kommer inte att vara möjligt för aktieägarna att närvara på stämman personligen eller via ombud.

All information om årsstämman, däribland valberedningens förslag och tillhörande material finns på www.mtg.com.

Finansiell kalender

Punkt	Datum
Kvartalsrapport Kv1 2021	29 april 2021
Årsstämma 2021	18 maj 2021
Kvartalsrapport Kv2 2021	20 juli 2021
Kvartalsrapport Kv3 2021	28 oktober 2021

Frågor?

Lars Torstensson, Chief Financial Officer and EVP Communications & IR

Direkt: +46 (0) 70-273 48 79, lars.torstensson@mtg.com

Oliver Carrà, Director of Public Relations & Public Affairs

Direkt: +46 (0) 70 464 44 44, oliver.carra@mtg.com

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

Telefonkonferens

Företaget bjuder in till en telefonkonferens idag klockan 15:00 CEST. Telefonkonferensen kommer att hållas på engelska. Använd följande nummer för att delta i telefonkonferensen:

Sverige	+46 (0) 856 618 467
Storbritannien	+44 (0) 844 481 9752
USA	+1 646 741 3167
Std. Internationell	+44 (0) 2071 928 338
Pinkod	717 49 49



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

MTG (Modern Times Group MTG AB) är ett strategiskt förvärvs och driftsbolag för bolag inom esport- och gamingunderhållning. Bolaget grundades i Sverige och har sitt huvudkontor i Stockholm, och våra aktier (MTG A och MTG B) är noterade på Nasdaq Stockholm.

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 29 april 2021 kl. 14.00 CET.

Investing for the future

- The gaming vertical delivered a solid quarter in terms of net sales and EBITDA driven by high user engagement and the inclusion of Hutch
- In the esports vertical, three Master properties were delivered online. Due to the pandemic, live audience events are now assumed to return at the end of the year.
- MTG continued to deliver on its organic and inorganic strategy in gaming. Two new games were soft-launched, InnoGames' "Rise of Cultures" and Hutch's "Puzzle Heist", showing early promising results across several important KPIs. MTG further announced an agreement to acquire Ninja Kiwi, a leading, New Zealand based tower defense mobile games developer and publisher
- MTG made accelerated strategic investments in its esports product portfolio and B2C platforms to strengthen its position and diversify its current offering

Financial highlights

- Net sales increased by 9 percent to SEK 1,011 (924) million or 18 percent at constant FX. Organic growth amounted to 2 percent
- Adjusted EBITDA of SEK 100 (-21) million, with adjustments in the quarter for long-term management incentive programs (LTI) SEK 19 (32) million and total M&A transaction costs of SEK 27 (13) million
- EBITDA of SEK 54 (-69) million
- EBIT of SEK -43 (-142) million
- Net income of SEK -124 (-132) million
- Basic earnings per share, before dilution of SEK -1.43 (-2.10)
- Net cash flow from operations of SEK 1 (-39) million

Financial overview

(SEKm)	Q1 2021	Q1 2020	FY 2020
Net sales	1,011	924	3,997
of which Gaming	767	625	2,682
of which Esports	244	299	1,315
EBIT	-43	-142	35
EBITDA	54	-69	319
Adjusted EBITDA	100	-21	535
Net income	-124	-132	-96
Earnings per share, before dilution, SEK	-1.43	-2.10	-2.99
<i>Sales growth, %</i>	<i>9%</i>	<i>-2%</i>	<i>-6%</i>
<i>Changes in FX rates, %</i>	<i>-9%</i>	<i>4%</i>	<i>-2%</i>
<i>Sales growth at constant FX, %</i>	<i>18%</i>	<i>-6%</i>	<i>-4%</i>
<i>of which organic growth, %</i>	<i>2%</i>	<i>-6%</i>	<i>-4%</i>

President & CEO's comments

The first quarter results were mixed, reflecting the continuing impact of the pandemic on our two verticals. While gaming performed well, exhibiting increased user engagement with our expanding portfolio of titles, esports continued to be impacted by the postponed return of live audience events. Short term visibility remains low, reflected in our adjusted tournament schedule. As a consequence, we are experiencing longer decision-making processes from brand partners, and in the quarter delayed signing of a small number of anticipated larger sponsorship contracts, which negatively impacted adjusted EBITDA. Most of these contracts have now been closed in Q2, 2021.

Our group net sales amounted to SEK 1,011 million, a total increase of 9 percent including an adverse impact from foreign exchange rates of 9 percent, or 18 percent at constant FX. Adjusted EBITDA increased to SEK 100 million in the quarter, yielding an adjusted EBITDA margin of 10 percent.

At the same time, Q1 2021 has also been a quarter of significant investments in both the gaming and the esports verticals to better position MTG for the future. On the gaming side we launched two new games (with an additional 10 games in the pipeline), onboarded Hutch and announced the acquisition of Ninja Kiwi. In esports, on the back of emerging trends and learnings from the pandemic, we have accelerated strategic and operational investments in our product portfolio and B2C platforms to strengthen our position and diversify our current offering.

Gaming: High activity with M&A and organic development

Our gaming vertical's first quarter for 2021 has been one of high activity, both in terms of organic development and also through M&A activities resulting in yet another strong member joining our growing family of gaming companies.

InnoGames delivered another robust operational performance in the quarter. Sales increased across the existing games portfolio driven by successful in-game events and marketing for Forge of Empires and strong performance in the portfolio of classic games. We integrated Hutch, which delivered solid growth in the quarter, driven by its Top Drives title.

Our new games pipeline continues to look very strong. During the quarter we have seen InnoGames soft launch their new city builder title "Rise of Cultures" on the US market and later in April also on the European market, showing promising results across several important KPIs. Additionally, the company have soft launched its other new title "Lost Survivors" in April. In addition, Hutch released its new title "Puzzle Heist", which innovatively mixes elements from several genres like RPG, racing and puzzle games. On the back of these successful soft launches, we will accelerate marketing investments over the year to underpin uptake of these new titles.

In the quarter, we announced an agreement to acquire Ninja Kiwi, a leading, New Zealand-based tower defense mobile games developer and publisher with the evergreen IP Bloons. The acquisition is in line with our strategy to build a more diverse gaming segment and a stronger GamingCo overall. The transaction is expected to close in Q2 2021.

Esports: Investing for the future

Although esports continued to be affected by the ongoing pandemic in the first quarter, we nevertheless maintained a strong online schedule, relevance among fans, and continued commitment from our partners.

In the quarter, ESL Gaming successfully delivered and produced three Master properties as scheduled – one CS:GO event (IEM Katowice) and 2 Dota 2 DPC events (ESL One DPC CIS and DreamLeague DPC EU) – all being produced online. Due to the pandemic and maintained low visibility, we now do not expect live events to return in significant volumes before the end of the year.

Our relationship with strategic partners, including both brand sponsors and publishers, remained very active in the quarter. For example, we strengthened our relationship with Activision Blizzard as ESL Gaming was awarded the official Hearthstone esports program for the next two years. Additionally, Valve selected ESL Gaming as their partner for their CIS and EU Dota 2 DPC leagues. Post quarter end, we also announced an extended agreement with Epic Games for the return of the “DreamHack Open Featuring Fortnite” tournament series and new “Cash Cup Extra Presented by DreamHack”.

Due to the remaining uncertainty around live events, some brand sponsors are hesitant to commit contractually and are awaiting a return to normality. Hence, a small number of anticipated larger sponsorship contracts did not materialize as expected in the quarter and were instead signed in early Q2 2021. Post quarter end, we were pleased to see ESL Gaming announce the strategic prolongation of its cooperation with Intel, starting in 2022, which is a strong signal of confidence from our largest partner. Added to that, ESL Gaming recently announced the extension of the sponsor agreement with SAP.

As we further build on our leading position within esports and in anticipation of a normalized 2022, we accelerated our investments in the quarter to better position our esports offering to capture growth opportunities.

These investments included continued expansion of ESL’s B2C and mobile esports products and digitalizing traditional sports into esports products through the recently announced partnerships with Virtual Bundesliga, the NHL and with the International Olympic Committee. Additionally, investments were made in the quarter in preparation for expansion into new geographies and markets. While these business and product investments are in line with our strategy for esports, the costs associated with them have negatively impacted adjusted EBITDA for esports in the quarter by approximately SEK 25 million.

2021 outlook: Continued challenges, but also opportunities

The year ahead continues to present challenges as we navigate the exit from the pandemic, but it also presents numerous exciting opportunities in both gaming and esports, which we are pursuing with the investments we are making.

Our gaming vertical continues to grow with new companies, genres and strong IPs, more talented people and experienced minds. This bodes well for the remainder of the year, during which we will both launch additional new games and continue to pursue relevant M&A opportunities.

For esports, we still expect the ongoing pandemic to continue to have an impact on our business with key stakeholders, such as brand sponsors and publishers. While continuing to operate our events in digital formats for as long as deemed responsible and necessary during the remainder of the pandemic, we are making investments to capitalize on the emerging trends we see within the extended esports ecosystem. These include preparing for a mixed model of live events together with

an enhanced online product proposition post-pandemic. We expect this emerging model to lead not just to faster growth and increased revenues, but also to a richer and more resilient commercial operation. At the same time, we will carry on pursuing operational efficiencies in the core esports business and seeking new commercial and sponsorship agreements.

Overall, we remain confident in our ability to handle the challenges we face and are excited about the opportunities ahead of us. We look forward to delivering on our strategy, investing in and developing our gaming and esports verticals and creating further shareholder value.

Maria Redin

Group President & CEO, Modern Times Group MTG AB

Significant events in an after the quarter

January 22 – ESL partnered with Blizzard to operate Hearthstone® esports ecosystem

ESL entered a two-year partnership with Blizzard Entertainment to operate the Blizzard owned esports ecosystem for the Hearthstone® game title. As part of another landmark publishing deal for ESL, the partnership will impact on some of the largest Hearthstone® tournaments like the Grandmasters and the Hearthstone Masters Tours and will entail a total prize pool of 3,000,000 USD per calendar year.

February 12 – MTG announced its rights issue oversubscribed and concluded

A maximum of 28,320,697 class B shares were offered in the Rights Issue at a subscription price of SEK 90 per share. 27,913,880 class B shares (corresponding to 98.6 per cent of the Rights Issue) were subscribed for by exercise of subscription rights. The remaining 406,817 class B shares were allotted to those who have applied for subscription for shares without subscription rights. The Rights Issue provided MTG with proceeds of SEK 2,526 million. Investors' interest was high, and the Rights Issue was oversubscribed by 101.8 per cent.

February 20 – InnoGames soft-launched its new city builder title Rise of Cultures on iOS and Android

The new title "Rise of Cultures" has been soft launched in February for testing on the US market, with European markets added later by March 25 for further testing. The title – which is available on iOS and Android – has showed promising results across several measured KPI's. InnoGames are monitoring the titles progress, adding new markets and channels while investing into marketing activities for the title and adding new content to the game going forward.

February 24 – DreamHack Sports Games signed deal with NHL to create the 2021 NHL Gaming World Championship

The National Hockey League (NHL®) selected DreamHack Sports Games (DHSG) to produce online and live esports tournaments under the NHL Gaming World Championship™ umbrella. As part of the multiyear relationship, DreamHack Sports Games will be tasked with producing hockey's premier esports events with the NHL through production of compelling content, live streams from tournaments, and influencer-driven competitions.

March 24 - Acquisition of Ninja Kiwi and a directed new shares issue

On March 24, 2021, MTG entered into an agreement to acquire New Zealand-based leading tower defense mobile games developer and publisher Ninja Kiwi. The up-front consideration amounted to approximately SEK 1,217 million (NZD 203 million) and earn-out payments at an expected value of SEK 406 million (NZD 68 million) in aggregate, including cash and share components. Furthermore, MTG has procured financing of the acquisition and improved on the company's financial flexibility through a directed new share issue by means of an accelerated book building process. The proceeds from the share issue amounted to SEK 1,079 million.

March 25 – ESL Gaming announced expansion of Mobile esports product Mobile Open to Asia-Pacific

After a successful 2019 launch of the ESL Mobile Open in North America and Europe, the new ESL Mobile program expands to reach more players across new regions, exciting game titles, and an updated competitive format. In an effort to create a global infrastructure of dedicated players and fans, ESL Mobile will offer opportunities to players in over 80 eligible countries spanning three competitive regions (North America, Europe/MENA, and Asia-Pacific). ESL has partnered with top game publishers and developers Gameloft, Riot, Supercell, and Tencent to offer players and viewers alike a unique chance to compete and engage with the most popular mobile games in the world.

March 25 – Hutch launched new title Puzzle Heist

In March, Hutch launched their new free-to-play title "Puzzle Heist", available on iOS and Android devices. The game focuses on a co-operative gameplay experience and allows players to collect fast and expensive cars, build their crew, take on gigs and defeat the ultimate crime boss. The title features innovative blend of gameplay elements from RPG's, action, racing, and puzzle games.

April 20 – DreamHack announced DreamHack Beyond, a digital adaptation of live audience festivals for pandemic circumstances

DreamHack Beyond will offer a hybrid experience featuring everything gaming under one "virtual" roof, and enables DreamHack to operate despite the pandemic circumstances with limitations to international travel, gathering of crowds for live audiences etc. The concept is a digital and free to attend adaptation of DreamHack's loved and popular LAN gaming festivals.

April 22 – ESL Gaming announced a revised outlook on 2021 postponing re-introduction of live audience events

ESL Gaming announced a revised outlook on its 2021 ESL Pro Tour schedule in which the company expects to operate all digital with no live audience events until late H2.

April 23 – ESL Gaming announced partnership with SAP

ESL Gaming announced that SAP will continue their support for its Dota 2 products within ESL's offering. The partnership with SAP, which goes back to 2018, provides key data to ESL Gaming's Dota 2 broadcasts through SAP's HANA system, enabling viewers to get a deeper understanding of what's going on in the games played.

April 26 – DreamHack announced new agreement with Epic on Fortnite collaboration

DreamHack announced that the popular DreamHack Open Featuring Fortnite tournament series, which included millions of players in 2020, will continue in 2021. In addition, fans can look forward to the "best of the best" Cash Cup Extra Presented by DreamHack. Both Fortnite initiatives will total a prize pool of more than USD 900,000 in 2021. The competition will be live-broadcasted online via Twitch.

April 28 – ESL Gaming announced renewal of sponsorship agreement with Intel

ESL Gaming announced the renewal of its long-standing partnership with Intel® in what is the biggest deal in esports history to date. Commencing in 2022, the renewal will see the brands invest over USD 100 million in esports over three years up to and including IEM Katowice 2025, and marks 20 years of collaboration between ESL and Intel® - extending the longest running partnership in the esports industry.

A full list of MTG's announcements and reports can be found at www.mtg.com.

Group performance

Net sales

Consolidated group net sales increased by 9 percent in the quarter to SEK 1,011 (924) million with a negative impact of foreign exchange rates of 9 percent. Organic growth was 2 percent. The gaming vertical's net sales increased by 23 percent, or 32 percent at constant FX, driven by the inclusion of Hutch and continued strong in-game monetization and positive development in the user base. The esports vertical's net sales decreased by 18 percent, or 11 percent at constant FX, mainly due to properties being online or canceled and less publisher activations due to the pandemic.

(SEKm)	Q1 2021	Q1 2020	FY 2020
Net sales	1,011	924	3,997
of which Gaming	767	625	2,682
of which Esports	244	299	1,315
<i>Sales growth, %</i>	<i>9%</i>	<i>-2%</i>	<i>-6%</i>
<i>Changes in FX rates, %</i>	<i>-9%</i>	<i>4%</i>	<i>-2%</i>
<i>Sales growth at constant FX, %</i>	<i>18%</i>	<i>-6%</i>	<i>-4%</i>
<i>of which organic growth, %</i>	<i>2%</i>	<i>-6%</i>	<i>-4%</i>

Adjusted EBITDA, EBITDA and EBIT

Consolidated group's adjusted EBITDA in the quarter amounted to SEK 100 (-21) million, representing a margin of 10 (-2) percent on the back of improved margins for the gaming vertical in combination with lower cost base in the esports vertical.

EBITDA adjustments of SEK 46 (48) million comprised in the quarter of long-term incentive programs (LTI) SEK 19 (32) million and M&A transaction costs of SEK 27 (13) million.

Consolidated group EBITDA was SEK 54 (-69) million driven by the above-mentioned charges in both gaming and esports verticals.

Group central operations impacted the quarter by SEK -22 (-26) million.

(SEKm)	Q1 2021	Q1 2020	FY 2020
EBIT	-43	-142	35
Amortizations	75	50	195
Depreciations	22	22	88
EBITDA	54	-69	319
Items affecting comparability	-	3	9
Impairment own capitalized costs	-	-	20
Long-term incentive programs	19	32	132
M&A transaction costs	27	13	56
Adjusted EBITDA	100	-21	535
of which Gaming	204	132	800
of which Esports	-82	-127	-163
of which Central operations	-22	-26	-102
<i>Adjusted EBITDA margin, %</i>	<i>10%</i>	<i>-2%</i>	<i>13%</i>

Depreciation and amortization in the quarter amounted to SEK -97 (-72) million and included amortization of purchase price allocations (PPA) of SEK -54 (-31) million, an increase following the acquisition of Hutch. Excluding PPA, depreciation and amortization were on the same level as the same period previous year SEK -43 (-41) million.

Group EBIT in the quarter was SEK -43 (-142) million, corresponding to an EBIT margin of -4 (-15) percent. Operating costs before depreciation and amortization decreased by 4 percent to SEK 957 (993) million.

Net financials and net income

Net financial items amounted to SEK -49 (30) million, which mainly consists of net interest SEK -15 (-1) million, gain from revaluation of VC funds SEK 17 (0) and unrealized exchange losses of SEK -48 (13), mainly related to earnout. The Group's tax cost was -31 (-20) million resulting in a net income for the period of SEK -124 (-132) million.

Venture capital fund investments

To date, the MTG VC fund has invested a total of SEK 230 million (USD 27.1 million). In the quarter, MTG made an investment of SEK 1.7 million (USD 0.2 million) into Playventures and SEK 4.9 million (USD 0.6 million) through draw down commitments and on top invested SEK 17 million (USD 1.9 million) into Meta Games.

MTG's VC fund has to date invested in 21 portfolio companies to complement its majority stake investments in ESL Gaming, DreamHack Sports Games, Kongregate, InnoGames and Hutch, and the portfolio assets range from start-up game developers across several game genres, including narrative, competitive, social MMO and game creation platforms in the US and Europe, to pure Esports focused companies.

Segmental performance

Gaming

(SEKm)	Q1 2021	Q1 2020	FY 2020
Net sales	767	625	2,682
<i>Sales growth, %</i>	<i>23%</i>	<i>3%</i>	<i>6%</i>
<i>Changes in FX rates, %</i>	<i>-9%</i>	<i>4%</i>	<i>-1%</i>
<i>Sales growth at constant FX, %</i>	<i>32%</i>	<i>-1%</i>	<i>7%</i>
<i>of which organic growth, %</i>	<i>8%</i>		
EBIT	103	51	436
EBITDA	183	106	648
Adjusted EBITDA	204	132	800
<i>Adjusted EBITDA margin, %</i>	<i>27%</i>	<i>21%</i>	<i>30%</i>

In the quarter, net sales for the gaming vertical increased by 23 percent to SEK 767 (625) million with an adverse impact from foreign exchange rates of 9 percent, resulting in growth at constant FX of 32 percent. Organic growth was 8 percent.

InnoGames continued to deliver a solid operational performance in the quarter with sales increased across the existing games portfolio driven by successful in-game events for Forge of Empires and strong performance in the portfolio of classic games. Kongregate's performance in the quarter was stable despite technical issues with the newly launched title Teenage Mutant Ninja Turtles: Mutant Madness, that has now been solved. Hutch was integrated into MTG and delivered solid growth compared to corresponding quarter last year, driven by its title Top Drives. Their title F1 Manager experienced a high level of seasonality with players awaiting the launch of the actual 2021 FIA Formula One World Championship. As this took place at the end of the quarter, the title has experienced a boost in downloads and users in the beginning of Q2 2021.

InnoGames successfully soft launched their new city builder segment title "Rise of Cultures" showing promising results across several important KPIs, and Hutch launched their new cross-genre title "Puzzle Heist" late in the quarter.

The pipeline for new titles is strong and gaming vertical plans to release up to 10 games in total across the full year including acquired Ninja Kiwi. InnoGames will soft launch up to two new games in the remainder of 2021. Additionally, Kongregate plans to launch its next game, based on the character SpongeBob SquarePants, in Q3 2021 and two more idle games in 2021. Ninja Kiwi has an additional three new games planned for launch across 2021.

Adjusted EBITDA in the quarter improved to SEK 204 (132) million, representing a margin of 27 percent (21), supported by a maintained high level of player engagement. Adjusted EBITDA was to some extent impacted by the soft launch of two new games with associated marketing expenses. Going forward, the gaming vertical will be scaling marketing investments on the back of successful soft launches of new games.

EBITDA adjustments of SEK 21 (26) million comprised in the quarter of long-term management incentive programs (LTI) costs SEK 8 (21) million and M&A transaction costs of SEK 13 (5) million.

EBITDA was SEK 183 (106) million in the quarter.

Capex amounted to SEK 43 (29) million in the quarter, driven by increased investments into games development.

	Q1 2021	Q4 2020	Q3 2020	Q2 2020	Q1 2020
DAU, million	3.1	2.2	2.2	2.5	2.4
MAU, million	15.4	9.3	9.4	12.0	12.6
ARPDau, SEK	2.7	3.2	3.4	3.3	2.9
Revenue generated by the top 3 games, %	68%	75%	80%	77%	75%
Revenue generated by platform, %					
Mobile	58%	48%	49%	49%	51%
Browser	42%	50%	50%	51%	48%
Other	0%	2%	1%	1%	1%
Revenue generated by territory, %					
Europe	54%	51%	51%	52%	53%
North America	41%	44%	44%	44%	42%
Asia Pacific	4%	4%	4%	4%	4%
Rest of World	1%	1%	1%	1%	1%

Daily Active Users (DAU) increased by 29 percent and Monthly Active Users (MAU) increased by 22 percent in Q1 2021. This development was mainly due to the acquisition of Hutch, but also supported by successful UA spend, driven predominantly by Forge of Empires. Excluding Hutch, DAU increased by 4 percent.

The Average Revenue per Daily Active User (ARPDau) decreased by 6 percent in Q1 2021 as a result of the inclusion of Hutch. Organic ARPDau increased by 4 percent compared to the same period last year, mainly driven by better in-game monetization for the InnoGames' portfolio.

The top three titles have changed in the quarter and are now Forge of Empires, Elvenar and Top Drives – the latter being the most successful title to date of Hutch and replacing Tribal Wars from previous quarter. Net sales generated by these titles decreased to 68 percent, compared with the preceding year of 75 percent as a result of more titles in the portfolio.

With the inclusion of Hutch, the mobile share increased to 58 percent of the total revenues.

There was no significant movement in the revenue split by territory, with 95 percent of revenue generated in the North American and European markets, which are the target territories for the three gaming businesses.

Esports

(SEKm)	Q1 2021	Q1 2020	FY 2020
Net sales	244	299	1,315
<i>Sales growth, %</i>	<i>-18%</i>	<i>-11%</i>	<i>-23%</i>
<i>Changes in FX rates, %</i>	<i>-8%</i>	<i>4%</i>	<i>-1%</i>
<i>Sales growth at constant FX, %</i>	<i>-11%</i>	<i>-15%</i>	<i>-22%</i>
<i>of which organic growth, %</i>	<i>-11%</i>		
EBIT	-117	-165	-288
EBITDA	-101	-148	-220
Adjusted EBITDA	-82	-127	-163
<i>Adjusted EBITDA margin, %</i>	<i>-33%</i>	<i>-43%</i>	<i>-12%</i>

In the quarter, net sales for esports vertical decreased by 18 percent to SEK 244 (299) million with a negative impact of foreign exchange rate of 8 percent. Organic growth was -11 percent. The decline in net sales was mainly a result of Master, Challenger and Open/Festival properties being either moved online or cancelled and lower monetization thereof, and delayed publisher activations, due to the coronavirus pandemic.

ESL Gaming successfully delivered and produced three Master properties in the quarter as scheduled – one CS:GO event (IEM Katowice) and 2 Dota 2 DPC events (ESL One DPC CIS and DreamLeague DPC EU) – all being produced as online events.

ESL's B2C (ESEA, ESL Play and other products) business continued to experience sequential growth in monthly active users on the back of the ongoing pandemic and improved product features. The long-term goal is to elevate the B2C business, enabling it to become a more meaningful contributor and to improve diversification of ESL Gaming's revenue streams by exploring new emerging trends within esports.

In the quarter, the esports vertical accelerated operational investments into continued expansion of ESL Gaming's B2C and mobile esports products, digitalizing traditional sports into esports products, and potential expansion into new geographies and markets, that impacted Adjusted EBITDA by approximately SEK 25 million.

Adjusted EBITDA in the quarter amounted to SEK -82 (-127) million, representing a margin of -33 percent (-43). The positive development was driven by continued cost savings due to online events replacing offline events. Also, the Adjusted EBITDA was impacted by accelerated strategic investments and delayed signing of a few larger sponsorship contracts at the end of the quarter, that was rather closed in Q2 2021.

EBITDA adjustments of SEK 19 (21) million comprised in the quarter of (LTI) costs SEK 10 (10) million and M&A transaction costs of SEK 9 (8) million.

EBITDA was SEK -101 (-148) million in the quarter.

Capex amounted to SEK 10 (13) million in the quarter, driven by decreased investments in event and production equipment followed by increased investments into B2C platforms.

	Q1 2021	Q4 2020	Q3 2020	Q2 2020	Q1 2020
Number of O&O properties	10	22	18	25	15
Master	3	6	2	5	2
Challenger	7	15	16	18	11
Open	-	1	-	2	2
Revenue generated by type, %					
Owned & operated	81%	75%	68%	59%	65%
Esports services	19%	25%	32%	41%	35%

Net sales in Own & Operated (O&O) increased by 1 percent to SEK 197 million in the quarter, with a negative impact of foreign exchange rate of 9 percent. Organic growth was 10 percent. The scope and format of Master properties have shifted to online and Open properties have been cancelled due to the ongoing pandemic. Publisher revenues increased in the quarter, while sponsorship revenues declined due to longer sales processes also as a result of the pandemic. The positive trend for media revenues from previous quarters continued into Q1 2021.

Net sales in Esports Services' (ESS) decreased by 54 percent to SEK 47 million in the quarter, with a negative impact of foreign exchange rate of 4 percent. Organic growth was -50 percent due to delayed activation initiatives among the publishers as a result of the ongoing pandemic. Still, the focus in ESS remain to expand and establish more strategic publisher relationships building on the positive momentum from previous quarters.

Financial review

Cash flow

Cash flow from operations before changes in working capital amounted to SEK -8 (-111) million in the quarter. Depreciation and amortization charges were SEK 97 (72) million, of which SEK 54 (31) million related to amortization of PPA.

The Group reported a SEK 9 (72) million change in working capital. Net cash flow from operations amounted to SEK 1 (-39) million.

Investing activities

Net investment in VC funds affecting cash flow was SEK 19 (5) million. Capital expenditure on tangible and intangible assets, mainly consisting of capitalized development costs for games and platforms that have not yet been released, amounted to SEK 53 (42) million in the quarter.

Total cash flow relating to investing activities amounted to SEK -74 (-46) million.

Financing activities

The fully subscribed right issue that ended in February provided MTG with proceeds of SEK 2,526 million and were used to repay the bridge loan facility of SEK 1,800 million on February 17, 2021. In March MTG paid the vendor note that arose in connection with the acquisition of an additional 17 percent of the shares in InnoGames and amounted to SEK 1,142 million. In the end of March MTG completed a directed new share issue in connection with the announcement of the signing of the acquisition of Ninja Kiwi. The proceeds from the share issue amounted to SEK 1,079 million. Other cash flow from financing activities are mainly leasing payments. Total cash flow relating to financing activities amounted to SEK 649 (-10) million.

The net change in cash and cash equivalents amounted to SEK 576 (-95) million.

The Group had cash and cash equivalents of SEK 1,750 (1,806) million at the end of the period.

Parent Company

Modern Times Group MTG AB is the Group's parent company and is responsible for Group-wide management, administration, and financing.

(SEKm)	Q1 2021	Q1 2020	FY 2020
Net sales	4	4	16
Net interest and other financial items	4	62	-33
Income before tax and appropriations	-26	33	-173

Net interest for the quarter amounted to SEK -3 (-2) million. Unrealized and realized exchange differences amounted to SEK 12 (64) million and other financial items to SEK -5 (0).

The parent company had cash and cash equivalents of SEK 1,081 (1,016) million at the end of the period.

The total number of shares outstanding at the end of the period was 105,949,896 (76,190,509) and excluded the 304,880 class B shares and the 130,000 class C shares held by MTG as treasury shares. During the quarter new shares were issued on 21 January 627,431 class B shares directed to certain sellers of Hutch Games, on 26 February 28,320,697 class B shares as a result of MTG's rights issue with preferential rights for existing shareholders, on 24 March 9,659,524 class B shares directed to Swedish and international institutional investors and on 29 March 130,000 class C shares to be held in treasury during the vesting period of LTIP 2021.

Other information

Accounting policies

This Interim report has been prepared according to 'IAS 34 Interim Financial Reporting' and 'The Annual Accounts Act'. The interim report for the parent company has been prepared according to the Annual Accounts Act - Chapter 9 'Interim Report'.

The Group's consolidated accounts and the parent company's accounts have been prepared according to the same accounting policies and calculation methods as were applied in the preparation of the 2020 Annual Report.

Disclosures in accordance with IAS.34 16A appear in the financial statements and the accompanying notes as well as in other parts of the interim report.

Related party transactions

No transactions between MTG and related parties that have materially affected the Group's position and earnings took place during the period.

Risks & uncertainties

Significant risks and uncertainties exist for the Group and the parent company. These factors include the prevailing economic and business environments in some of the markets; commercial risks related to expansion into new territories; other political and legislative risks related to changes in rules and regulations in the various territories in which the Group operates; exposure to foreign exchange rate movements, and the US dollar and Euro linked currencies in particular; and the emergence of new technologies and competitors.

The Group's esports business is reliant on continued cooperation with game publishers. The Group's game development businesses depend on their ability to continue releasing successful titles that attract paying customers. Both of the aforementioned conditions are not under the Group's full control.

Risks and uncertainties are also described in more detail in the 2020 Annual Report, which is available at www.mtg.com.

Stockholm, April 29, 2021

Maria Redin

Group President & CEO, Modern Times Group MTG AB

This report has not been reviewed by the Group's auditor.

Condensed consolidated income statement

(SEKm)	Q1 2021	Q1 2020	FY 2020
Net sales	1,011	924	3,997
Cost of goods and services	-464	-501	-1,777
Gross income	548	423	2,219
Selling expenses	-296	-283	-1,062
Administrative expenses	-296	-275	-1,130
Other operating income	12	7	32
Other operating expenses	-11	-12	-16
Share of earnings in associated companies and joint ventures	0	0	1
Items affecting comparability	-	-3	-9
EBIT	-43	-142	35
Net interest	-15	-1	-8
Other financial items	-34	31	54
Income before tax	-92	-112	81
Tax	-31	-20	-177
Total net income for the period	-124	-132	-96
Total net income for the period attributable to:			
Equity holders of the parent	-124	-160	-228
Non-controlling interest	1	28	132
Total net income for the period	-124	-132	-96
Basic earnings per share, SEK	-1.43	-2.10	-2.99
Diluted earnings per share, SEK	-1.43	-2.10	-2.99
Number of shares¹⁾			
Shares outstanding at the end of the period	105,949,896	76,190,509	76,190,509
Basic average number of shares outstanding	86,826,622	76,190,509	76,190,509
Diluted average number of shares outstanding	86,869,643	76,190,509	76,190,509

1) Retrospectively adjusted due to rights issue with a bonus element

Consolidated statement of comprehensive income

(SEKm)	Q1 2021	Q1 2020	FY 2020
Net income	-124	-132	-96
<i>Other comprehensive income</i>			
<i>Items that are or may be reclassified to profit or loss net of tax</i>			
Currency translation differences	376	322	-314
Total comprehensive income for the period	252	191	-410
 Total comprehensive income attributable to			
Equity holders of the parent	175	78	-421
Non-controlling interest	77	112	11
Total comprehensive income for the period	252	191	-410

Condensed consolidated balance sheet

(SEKm)	Mar 31 2021	Mar 31 2020	Dec 31 2020
Non-current assets			
Goodwill	6,350	4,198	6,078
Other intangible assets	2,021	1,467	1,973
Total intangible assets	8,371	5,665	8,052
Total tangible assets	111	138	104
Right of use assets	123	139	129
Shares and participations in associated and other companies	326	228	272
Other financial receivables	229	305	242
Total non-current financial assets	554	533	514
Total non-current assets	9,159	6,475	8,799
Current assets			
Inventories	12	23	11
Other receivables	776	1,278	837
Cash, cash equivalents and short-term investments	1,750	1,806	1,153
Total current assets	2,538	3,107	2,000
Total assets	11,697	9,583	10,800
Equity			
Shareholders' equity	7,621	5,251	3,840
Non-controlling interest	1,453	1,514	1,375
Total equity	9,074	6,765	5,216
Non-current liabilities			
Lease liabilities	83	104	90
Total non-current interest-bearing liabilities	83	104	90
Provisions	698	567	706
Contingent consideration	623	384	589
Total non-current non-interest-bearing liabilities	1,321	950	1,295
Total non-current liabilities	1,404	1,054	1,385
Current liabilities			
Contingent consideration	11	-	11
Liabilities to financial institutions	1	-	1,800
Lease liabilities	45	37	42
Other interest-bearing liabilities ¹⁾	-	-	1,144
Other non-interest-bearing liabilities	1,163	1,726	1,202
Total current liabilities	1,218	1,764	4,199
Total liabilities	2,623	2,818	5,584
Total shareholders' equity and liabilities	11,697	9,583	10,800

1) Current debt in the form of a vendor note in connection with the acquisition of an additional 17 percent of the shares in InnoGames in December 2020, repaid in March 2021.

Condensed consolidated statement of cash flows

(SEKm)	Q1 2021	Q1 2020	FY 2020
Cash flow from operations	-8	-111	242
Changes in working capital	9	72	28
Net cash flow to/from operations	1	-39	270
Acquisitions of subsidiaries, associates and other investments	-19	-5	-2,263
Investments in other non-current assets	-53	-42	-208
Other cash flow from/used in investing activities	-2	0	0
Cash flow from/used in investing activities	-74	-46	-2,471
Net change in borrowings	-1,800	0	1,800
Repayment vendor note	-1,142	-	-
New share issue	3,605	-	-
Dividends to minority owners	-	-	-188
Other cash flow from/used in financing activities	-14	-9	-55
Cash flow from/used in financing activities	649	-10	1,558
Total net change in cash and cash equivalents	576	-95	-644
Cash and cash equivalents at the beginning of the period	1,153	1,824	1,824
Translation differences in cash and cash equivalents	21	77	-28
Cash and cash equivalents at end of the period	1,750	1,806	1,153

Condensed consolidated statement of changes in equity

(SEKm)	Mar 31 2021	Mar 31 2020	Dec 31 2020
Opening balance	5,216	6,581	6,581
Net income for the period	-124	-132	-96
Other comprehensive income for the period	376	322	-314
Total comprehensive income for the period	252	191	-410
Effect of employee share programmes	1	-1	-1
Cancellation of non-controlling interest put option liability ESL	-	-	315
Agreement to settle acquired operations with shares	-	-	81
Acquisition of non-controlling interests InnoGames	-	-	-1,162
New share issue ¹⁾	3,605	-	-
Change in non-controlling interests	-	-5	-
Dividends to non-controlling interests	-	-	-188
Closing balance	9,074	6,766	5,216

1) New share issue is presented after deduction of transaction costs of SEK 34 million

Parent company condensed income statement

(SEKm)	Q1 2021	Q1 2020	FY 2020
Net sales	4	4	16
Gross income	4	4	16
Administrative expenses	-34	-33	-156
Operating income	-30	-29	-140
Net interest and other financial items	4	62	-33
Income before tax and appropriations	-26	33	-173
Appropriations	-	-4	160
Tax	0	0	-
Net income for the period	-25	29	-13

Net income for the period is in line with Total comprehensive income for the parent company.

Parent company condensed balance sheet

(SEKm)	Mar 31 2021	Mar 31 2020	Dec 31 2020
Non-current assets			
Capitalized expenditure	1	1	1
Machinery and equipment	1	2	2
Shares and participations	7,813	5,849	7,813
Total non-current assets	7,815	5,852	7,815
Current assets			
Current receivables	442	21	207
Cash, cash equivalents and short-term investments	1,081	1,016	516
Total current assets	1,524	1,037	723
Total assets	9,339	6,889	8,538
Shareholders' equity			
Restricted equity	532	338	338
Non-restricted equity	8,685	5,259	5,299
Total equity	9,217	5,598	5,637
Untaxed reserves	43	115	43
Current liabilities			
Other interest-bearing liabilities	0	1,094	2,782
Non-interest-bearing liabilities	79	82	77
Total current liabilities	79	1,176	2,858
Total shareholders' equity and liabilities	9,339	6,889	8,538

Financial instruments at fair value

The carrying amounts are considered to be reasonable approximations of fair value for all financial assets and liabilities, except shares and participations in other companies for which the valuation technique is described below.

(SEKm)	Mar 31 2021		Mar 31 2020	
	Carrying value	Level 3	Carrying value	Level 3
Financial assets measured at fair value				
Shares and participations in other companies	304	304	206	206
Financial liabilities measured at fair value				
Contingent consideration	634	634	384	384

Valuation techniques

Shares and participations in other companies - Acquisition cost is initially considered to be a representative estimate of fair value. Subsequently, values are remeasured at fair value and gains/losses recognized when there is a subsequent financing with participation by a third party investor, in which case the price per share in that financing is used, when there is a realized exit or when there are indications that cost is not representative of fair value and sufficient more recent information is available to measure fair value.

(SEKm)	Mar 31 2021	Mar 31 2020
Opening balance 1 January	252	198
Reported gains and losses in net income for the period	16	-
Acquisition	24	10
Divestment	-	-6
Translation differences	13	3
Closing balance	304	206

Contingent consideration – expected future values are discounted to present value. The discount rate is risk-adjusted. The most critical parameters are estimated future revenue growth and future operating margin.

(SEKm)	Mar 31 2021	Mar 31 2020
Opening balance 1 January	600	377
Exercised payments	-	-15
Revaluation	-4	-
Interest expense	-	2
Translation differences	38	20
Closing balance	634	384

Net sales and result by segment

	Esports		Gaming		Central ops.		Total ops.	
	Q1	Q1	Q1	Q1	Q1	Q1	Q1	Q1
(SEKm)	2021	2020	2021	2020	2021	2020	2021	2020
Net sales	244	299	767	625	0	0	1,011	924
EBIT	-117	-165	103	51	-28	-28	-43	-142
Income before tax					-92	-112	-92	-112

Alternative performance measures

The purpose of Alternative Performance Measures (APMs) is to facilitate the analysis of business performance and industry trends that cannot be directly derived from financial statements. MTG is using the following APMs:

- Adjusted EBITDA
- Change in net sales from organic growth

Reconciliation of adjusted EBITDA

Adjusted EBITDA is used to assess MTG's underlying profitability. Adjusted EBITDA is defined as EBITDA adjusted for the effects of items affecting comparability, long-term incentive programs, acquisition-related transaction costs and impairment of capitalized internal work. Items affecting comparability refers to material items and events related to changes in the Group's structure or lines of business, which are relevant for understanding the Group's development on a like-for-like basis.

(SEKm)	Q1 2021	Q1 2020	FY 2020
EBIT	-43	-142	35
Amortizations	75	50	195
Depreciation	22	22	88
EBITDA	54	-69	319
Items affecting comparability	-	3	9
Impairment own capitalized costs	-	-	20
Long-term incentive programs	19	32	132
M&A transaction costs	27	13	56
Adjusted EBITDA	100	-21	535

Reconciliation of sales growth

Since the Group generates the majority of its sales in currencies other than in the reporting currency (i.e. SEK, Swedish Krona) and currency rates have proven to be rather volatile, the Group's sales trends and performance are analyzed as changes in organic sales growth. This presents the increase or decrease in the overall SEK net sales on a comparable basis, allowing separate discussions of the impact of exchange rates, acquisitions and divestments. The following table presents changes in organic sales growth as reconciled to the change in the total reported net sales.

(SEKm)	Q1 2021	Q1 2020
Gaming		
Organic growth	8%	-1%
Acquisition/divestments	24%	-
Changes in FX rates	-9%	4%
Reported growth (%)	23%	3%
Esport		
Organic growth	-11%	-15%
Acquisition/divestments		-
Changes in FX rates	-8%	4%
Reported growth (%)	-18%	-11%
Total operations		
Organic growth	2%	-6%
Acquisition/divestments	16%	-
Changes in FX rates	-9%	4%
Reported growth (%)	9%	-2%

Definitions

Adjusted EBITDA

EBITDA, adjusted for the effects of items affecting comparability, long-term incentive programs, acquisition-related transaction costs and impairment of own work capitalized, which are referred to as adjustments.

AMA

Average Minute Audience - the average number of individuals or viewing a channel, which is calculated per minute during a specified period of time over the program duration.

ARPPDAU

Average net revenue per daily active user.

CAPEX

Capital expenditures.

Challenger

Smaller scale competitions with semi-professional players.

DAU

Daily active user.

Earnings per share

Earnings per share is expressed as net income attributable to equity holders of the parent divided by the average number of shares.

EBIT/Operating income

Net income for the period from continuing operations before other financial items, net interest and tax.

EBITDA

Profit for the period from continuing operations before other financial items, net interest, tax and depreciation and amortization.

ESS

Esports Services – Work for hire contracts made on behalf of another entity.

Items Affecting Comparability (IAC)

Items Affecting Comparability refers to material items and events related to changes in the Group's structure or lines of business, which are relevant for understanding the Group's development on a like-for-like basis.

Master

Large scale competitions attracting professional top tier global players.

MAU

Monthly active user.

O&O

Owned & Operated – A property that is independently managed and controlled within the Group.

Open

Competitions free for all participants.

Organic growth

The change in net sales compared with the same period last year period, excluding acquisitions, divestments and adjusted for currency effect.

Transactional currency effect

The effect that foreign exchange rate fluctuations can have on a completed transaction prior to settlement. It is the exchange rate, or currency risk associated specifically with the time delay between entering into a trade or contract and then settling it.

Translational currency effect

Converting one currency to another, often in the context of the financial results of foreign subsidiaries into the parent company's and/or the Group's functional currency.

UA

User acquisition.

Shareholder information

2021 Annual General Meeting

The 2021 Annual General Meeting will be held on Tuesday May 18, 2021 in Stockholm.

Due to the continuing coronavirus pandemic, the Board of MTG has decided that the Annual General Meeting should be conducted only through postal voting in accordance with temporary legislation. It will not be possible for shareholders to attend the Annual General Meeting in person or by way of a proxy holder.

All information relating to the Annual General Meeting, including the notice, the Nomination Committee's proposals and related materials can be found at www.mtg.com.

Financial calendar

Item	Date
Q1 2021 Interim financial results report	April 29, 2021
2021 Annual general meeting	May 18, 2021
Q2 2021 Interim financial results report	July 20, 2021
Q3 2021 Interim financial results report	October 28, 2021

Questions?

Lars Torstensson, Chief Financial Officer and EVP Communications & IR

Direct: +46 (0) 70-273 48 79, lars.torstensson@mtg.com

Oliver Carrà, Director of Public Relations & Public Affairs

Direct: +46 (0) 70 464 44 44, oliver.carra@mtg.com

Follow us: mtg.com / [Twitter](https://twitter.com/mtg) / [LinkedIn](https://www.linkedin.com/company/mtg)

Conference call

The company will host a conference call today at 15:00 CEST. The conference call will be held in English. To participate in the conference call, please dial:

Sweden	+46 (0) 856 618 467
UK	+44 (0) 844 481 9752
US	+1 646 741 3167
Std. International	+44 (0) 2071 928 338
Access pin code	717 49 49



Modern Times Group MTG AB (Publ.) – Reg no: 556309-9158 – Phone: +46 (0) 8-562 000 50

Modern Times Group MTG AB (www.mtg.com) is a strategic acquirer and operator of companies in gaming and esports entertainment. Founded in Sweden and headquartered in Stockholm, our shares (MTG A and MTG B) are listed on Nasdaq Stockholm.

This information is information that Modern Times Group MTG AB (publ) is obliged to make public pursuant to the EU Market Abuse Regulation. The information was submitted for publication, through the agency of the contact persons set out below, at 02.00pm CET on April 29th 2021.