

Styrelsens redogörelse enligt 13 kap. 6 § (inklusive med hänvisning från 19 kap. 35 §) aktiebolagslagen samt 19 kap. 24 § aktiebolagslagen / The board of directors report pursuant to Chapter 13, section 6 (including with reference from Chapter 19, Section 35) of the Swedish Companies Act and Chapter 19, Section 24 of the Swedish Companies Act

Styrelsen för Modern Times Group MTG AB (publ), 556309-9158, föreslår att en extra bolagsstämma i Modern Times Group MTG AB (publ) fattar beslut om dels nyemission av aktier av serie B mot betalning genom kvittning dels om att godkänna att ett dotterbolag fattar beslut om en nyemission av aktier med bestämmelse om betalning med apport.

The board of directors of Modern Times Group MTG AB (publ), 556309-9158, proposes that an extraordinary general meeting of Modern Times Group MTG AB (publ) resolves on a new issue of class B shares with payment by way of set-off as well as to approve that a subsidiary resolves on a new issue of shares with payment in kind.

Styrelsen föreslår vidare att den extra bolagsstämman fattar beslut om förvärv av aktier av serie C samt överlåtelse av egna aktier av serie B inom ramen för ett långsiktigt incitamentsprogram (LTIP).

The board of directors further proposes that the extraordinary general meeting of resolves on an acquisition of class C shares and a transfer of own class B shares under a long term incentive program (LTIP).

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

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

Efter att årsredovisningen för räkenskapsåret 2019 lämnades har inga händelser av väsentlig betydelse för bolagets ställning inträffat utöver vad som framgår av de finansiella delårsrapporterna och följande pressmeddelanden som har offentliggjorts av bolaget och som finns samlade i bilaga A:

- Pressmeddelande från den 28 april 2020 vari Modern Times Group MTG AB (publ) offentliggjorde att dess dotterbolag slutit ett samarbetsavtal med Twitch
- Pressmeddelande från den 22 juli 2020 vari Modern Times Group MTG AB (publ) offentliggjorde att dess dotterbolag slutit nytt samarbetsavtal med Huya Inc
- Pressmeddelande från den 5 augusti 2020 vari Modern Times Group MTG AB (publ) offentliggjorde att dess dotterbolag slutit avtal med Globo och Omelete
- Pressmeddelande från den 3 september 2020 vari Modern Times Group MTG AB (publ) offentliggjorde att Maria Redin utsetts till ny koncernchef och VD
- Pressmeddelande från den 30 september 2020 vari Modern Times Group MTG AB (publ) offentliggjorde att två dotterbolag kommer att slås samman

- Pressmeddelande från den 7 december 2020 vari Modern Times Group MTG AB (publ) offentliggjorde att bolaget förvärvat ytterligare aktier i InnoGames GmbH
- Pressmeddelande från den 8 december 2020 vari Modern Times Group MTG AB (publ) offentliggjorde att bolaget förvärvat Hutch Games Ltd
- Pressmeddelande från den 17 december 2020 vari Modern Times Group MTG AB (publ) offentliggjorde en företrädesemission

Subsequent to the presentation of the annual report for the financial year 2019, no events of material significance to company's position have occurred other than what have been disclosed in the financial interim reports and the following press releases published by the company and which are compiled in appendix A:

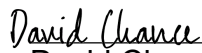
- *Press release from 28 April 2020 wherein Modern Times Group MTG AB (publ) announced that its subsidiaries had concluded a partnership agreement with Twitch*
- *Press release from 22 July 2020 wherein Modern Times Group MTG AB (publ) announced that its subsidiaries had entered into a new partnership agreement with Huya Inc*
- *Press release from 5 August 2020 wherein Modern Times Group MTG AB (publ) announced that its subsidiaries had entered into a deal with Globo and Omelete*
- *Press release from 3 September 2020 wherein Modern Times Group MTG AB (publ) announced the appointment of Maria Redin as Group President and CEO*
- *Press release from 30 September 2020 wherein Modern Times Group MTG AB (publ) announced the combination of two subsidiaries*
- *Press release from 7 December 2020 wherein Modern Times Group MTG AB (publ) announced that it had acquired additional shares in InnoGames GmbH*
- *Press release from 8 December 2020 wherein Modern Times Group MTG AB (publ) announced that it had acquired Hutch Games Ltd*
- *Press release from 17 December 2020 wherein Modern Times Group MTG AB (publ) announced a rights issue*

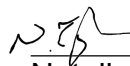
Efter att årsredovisningen för räkenskapsåret 2019 lämnades har inga värdeöverföringar beslutats och inga förändringar i bolagets bundna egna kapital har skett.

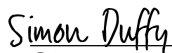
Subsequent to the presentation of the annual report for the financial year 2019, no value transfers have been resolved on and no changes to the company's restricted shareholders' equity have occurred.

* * *

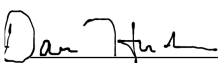
Stockholm on 30 December 2020
Modern Times Group MTG AB (publ)
Styrelsen / *The board of directors*

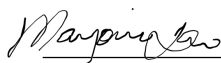

David Chance


Natalie Tydeman


Simon Duffy


Gerhard Florin


Dawn Hudson


Marjorie Lao


Christopher Carvalho

Underbilaga A
Pressmeddelanden och kvartalsrapporter

Pressmeddelanden



MTG:s esportbolag ESL och DreamHack sluter gemensamt avtal med Twitch för strömning av esport

STOCKHOLM, 28 april 2020 — Modern Times Group MTG AB:s (MTG) portföljbolag ESL och DreamHack har i dag offentliggjort ett treårigt samarbetsavtal med Twitch, den ledande plattformen för strömmad multiplayerunderhållning inom gaming och esport.

MTG:s portföljbolag inom esport - ESL och DreamHack – har i dag offentliggjort ett tre år långt avtal med Twitch, den ledande tjänsten för esport och så kallad multiplayer-underhållning. Avtalet (med Twitch) innebär att några av bolagens mest uppmärksammade och största turneringar och tävlingar kommer att strömmas exklusivt på plattformen under 2021 och 2022*.

“Denna strategiskt och finansiellt viktiga affär mellan Twitch, ESL och DreamHack stärker esport ytterligare som en högrelevant, global medieprodukt. Vi är övertygade om att detta bara är ett av flera stora kliv som esport som medieprodukt oundvikligen kommer att ta under det kommande åren,” säger MTG:s Koncernchef och VD Jørgen Madsen Lindemann.

Som del av affären blir Twitch en centraliserad hub för strömning av ESL:s och DreamHack:s tävlingar. Bolaget kommer att arbeta direkt med ESL och DreamHack för att samordna esportsändningar i plattformen och för att maximera sponsringen av några av de största esportturneringarna framöver.

Samarbetsavtalet bekräftar Twitch:s ställning som den globala digitala mediepartnern för de största tävlingarna som anordnas av ESL och Dreamhack. Twitch är icke-exklusiv partner retroaktivt från och med januari 2020, och exklusiv partner efter att de fullständiga exklusiva rättigheterna förvärvats för engelskspråkig strömning 2021 och 2022. Därmed kommer Twitch under 2021 och 2022 att exklusivt erbjuda alla turneringar som strömmas på engelska inom ESL Pro Tour för Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO), Starcraft II & Warcraft III, inkluderat ESL Pro League, ESL One, Intel® Extreme Masters, DreamHack Masters, DreamHack Open samt ESL's nationella mästerskap.

För ytterligare och mer detaljerad information om samarbetet, besök ESL och DreamHack:s respektive pressrum.

** Vissa undantag förekommer med hänsyn till särskilda delar av världen och digitala plattformar för partners som sänder linjär-tv.*

För mer information:

Lars Torstensson, EVP Communications & Investor Relations
Direkt: +46 (0)702-734 879, lars.torstensson (at) mtg.com
Oliver Carrà, Public Relations Director

Direkt: +46 (0)70 464 44 44, [oliver.carra \(at\) mtg.com](mailto:oliver.carra@mtg.com)

Nå oss: communications@mtg.com

Högupplösta pressbilder för medier: [Flickr](#)

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

Om MTG

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

Om Twitch

Twitch är en global community och plattform lanserad 2011 vars användare samlas varje dag för att skapa multiplayerunderhållning: unika, livesända, oförutsägbara upplevelser skapade genom interaktioner av miljontals användare. Twitch tillgängliggör glädjen i den gemensamma upplevelsen: från inom casual gaming till esporttävlingar på högsta nivå, marathonsändningar av anime, musik, konst och kultur. Twitch arrangerar också TwitchCon, den största mötesplatsen varje år för tiotusentals människor som deltar för att träffa andra som delar deras intressen och passioner. Vi är alltid live på Twitch. För att alltid veta det senaste om Twitch, följ oss på [Twitter](#) och vår [blogg](#).



ESL och DreamHack i nytt avtal med Huya Inc. kring streaming av esport till kinesiska marknaden

STOCKHOLM, 22 juli 2020 — Modern Times Group MTG AB:s (publ.) ("MTG") esport-portföljbolag ESL och DreamHack offentliggör i dag gemensamt ett nytt samarbetsavtal med Huya Inc. (Huya) som innebär att det kinesiska bolaget blir exklusiv mediepartner för distribution på mandarin och andra kinesiska språk och dialekter för ett antal av bolagens stora esport-turneringar.

MTG:s esportbolag ESL och DreamHack offentliggör i dag ett samarbetsavtal som löper på ett år med Huya Inc – en av Kinas ledande digitala plattformar för liveströmning av underhållning. Samarbetsavtalet innebär att ESL Pro Tour för Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO) samt för Dota 2 kommer att liveströmmas exklusivt på Huya under 2020 med en dedikerad liveström på mandarin samt andra kinesiska språk och dialekter.

Huya får genom samarbetsavtalet exklusiva rättigheterna att sända och distribuera de största turneringarna för CS:GO och Dota 2 live och on-demand via digitala media och plattformar. Samarbetsavtalet omfattar alla kommande Master properties från ESL Pro Tour så som turneringsserien ESL One, Intel® Extreme Masters samt ESL Pro League.

Därutöver erhåller Huya genom samarbetsavtalet rättigheterna att sända DreamHacks CS:GO och Dota 2-turneringar genom ett andrahands-licensavtal.

Samarbetsavtalet kommer öka exponeringen för ESL och DreamHacks partners på den globala marknaden för esport.

För mer detaljerad information, vänligen besök [ESL](#) och [DreamHack's](#) respektive pressrum.

För mer information:

Lars Torstensson, EVP Communications & Investor Relations

Direkt: +46 (0)702-734 879, [lars.torstensson \(at\) mtg.com](mailto:lars.torstensson@mtg.com)

Oliver Carrà, Public Relations Director

Direkt: +46 (0)70 464 44 44, [oliver.carra \(at\) mtg.com](mailto:oliver.carra@mtg.com)

Nå oss: communications@mtg.com

Högupplösta pressbilder för medier: [Flickr](#)

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

Om MTG

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



ESL och DreamHack i treårigt avtal om medierättigheter med Brasiliens ledande mediebolag

STOCKHOLM, 5 augusti 2020 — Modern Times Group MTG AB:s (publ) ("MTG") portföljbolag ESL och DreamHack har i dag offentliggjort ingåendet i ett tre år långt avtal om medierättigheter med Brasiliens ledande mediebolag Globo och Omelete.

Partnerskapet syftar till att tillgängliggöra Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO) på portugisiska till den stora brasilianska fanbasen för spelet. Som del av avtalet så kommer alla turneringar inom ESL Pro Tour för CS:GO – inklusive ESL Pro League, ESL One, Intel® Extreme Masters, DreamHack Masters & DreamHack Open – sändas på portugisiska via de respektive mediekanalerna Globo och Omelete.

Globo är en av de ledande mediekanalerna i Brasilien och når med sin räckvidd i linjärtv 99,6 % av landets befolkning och cirka 98,6 % av landets kommuner. Globo når 85 % av den brasilianska befolkningen som har tillgång till internetuppkoppling vilket gör deras dotter-kanaler G1, Gshow samt globoesporte.com marknadsledande i sina respektive kategorier. Genom att nå över 100 miljoner människor på dagsbasis genom sina linjära och digitala tjänster har Globo blivit en global spelare inom content från och för den brasilianska marknaden.

Med start i Kv1 2020 och kommande tre år kommer alla ESL Pro Tour-turneringar för CS:GO tillgängliggöras till den omfattande CS:GO-communityn via Globo och Omeletes linjära och digitala kanaler. De ledande CS:GO-turneringarna från ESL och DreamHack kommer att sändas på portugisiska av SporTV3, Globos huvudsakliga och ledande multisport-kanal för linjärtv-distribution, emedan Omelete i och med avtalet erhållit rättigheterna att sända alla tävlingar digitalt(online).

Vänligen besök [ESL](#) och [DreamHack:s](#) respektive pressrum samt se [globoesporte.com](#) and [omeletecompany.com](#) för mer information.

För mer information:

Lars Torstensson, EVP Communications & Investor Relations

Direkt: +46 (0)702-734 879, [lars.torstensson \(at\) mtg.com](mailto:lars.torstensson@mtg.com)

Oliver Carrà, Public Relations Director

Direkt: +46 (0)70 464 44 44, [oliver.carra \(at\) mtg.com](mailto:oliver.carra@mtg.com)

Nå oss: communications@mtg.com

Högupplösta pressbilder för medier: [Flickr](#)

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

Om MTG

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



MTG utser ny Koncernchef och VD samt Finanschef

STOCKHOLM, 3 september 2020 — Modern Times Group MTG AB:s (publ.) ("MTG") meddelar i dag att Maria Redin har utsetts till ny koncernchef och VD. Hon efterträder Jørgen Madsen Lindemann som i juli meddelade sin avgång men kvarstår som rådgivare till bolaget under sin uppsägningstid. Samtidigt meddelas att Lars Torstensson blir ny finanschef i MTG. Förändringarna äger rum med omedelbar verkan.

Maria Redin kommer närmast från en roll som finanschef i MTG och har varit del av koncernledningen sedan 2015. Hon har varit en nyckelperson som rådgivare till bolagen i MTG:s båda investeringsvertikaler för esport och gaming genom sin representation i bolagens styrelser. Hon började arbeta i företaget 2004 och har sedan dess haft flera roller inom finans och ekonomistyrning. Maria Redin har även varit VD för spelbolaget Bet24, när MTG var ägare.

David Chance, styrelseordförande för MTG kommenterar: "Jag vill gratulera Maria Redin till utnämningen till ny koncernchef och VD för MTG. Under många år i bolaget har hon bevisat att hon är en stark och inspirerande chef och ledare. Hon är extremt insatt i bolagets affär och styrelsen fann henne vara en perfekt match till de högt uppsatta kraven för kandidater, trots övervägande också av externa kandidater. Maria är djupt respekterad av kollegorna i MTG:s portföljbolag och kommer i rollen att säkerställa kontinuitet och stabilitet i verksamheten. Detta stärker MTG:s möjligheter att fortsätta utveckla och stärka affären inom gaming och esport."

Maria Redin kommenterar: "Jag känner mig både ödmjuk och stolt när jag nu tar mig an denna nya roll, som innebär möjligheten att få leda MTG under en tid av både utmaningar och stora möjligheter. MTG har en lång historik av framgångsrik innovation och förnyelse. Vi har talangfulla medarbetare och portföljbolag i världsklass. Sammantaget har vi en unik position och bästa möjliga förutsättningar för att leva upp till vår mission – att bli den självklara globala ledaren inom esport och gaming,"

MTG meddelar i dag även att Lars Torstensson efterträder Maria Redin som finanschef. Lars Torstensson är i dag kommunikationschef och chef för investerarrelationer. Han kommer att kombinera sin nya roll som finanschef med befintliga ansvarsområden. Lars Torstensson rekryterades till MTG 2019 och har haft ett antal lednings- och chefsroller inom bland annat Sweco AB och Tele2 AB. Han har bred erfarenhet av strategiarbete, affärsutveckling samt finansiell rapportering i en noterad bolagsmiljö.

Maria Redin kommenterar: "Det är avgörande att säkerställa en stark ledningsgrupp för MTG när vi nu fortsätter att utveckla våra två investeringsvertikaler inriktade på gaming och esport. I sin nya roll som finanschef kommer Lars fortsätta bidra stort med sin omfattande erfarenhet och genom sin djupgående förståelse för vår affär."

Denna information är sådan information som MTG (Modern Times Group MTG AB (publ.)) är skyldigt att offentliggöra enligt EU:s marknadsmissbruksförordning. Informationen lämnades, genom nedanstående kontaktpersoners försorg, för offentliggörande den 3 september 2020 kl. 14.00 CEST.

För mer information:

Oliver Carrà, Public Relations Director

Direkt: +46 (0) 70 464 44 44, [oliver.carra \(at\) mtg.com](mailto:oliver.carra@mtg.com)

Nå oss: communications@mtg.com

Högupplösta pressbilder för medier: [Flickr](#)

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

Om MTG

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



MTG offentliggör sammanslagning av dess ledande esportbolag ESL Gaming och DreamHack

STOCKHOLM, 30 september 2020 — Modern Times Group MTG AB (publ.) ("MTG") offentliggör i dag att bolagets esport-portföljbolag ESL Gaming och DreamHack kommer slås samman för att stärka konkurrenskraften i det samlade erbjudandet, accelerera produktinnovationen och för att kunna erbjuda marknaden den bredaste, mest relevanta samlade produktportföljen inom esport globalt. MTG kommer uppdatera marknaden om sammanslagningen i samband med rapporteringen för Kv3 2020.

MTG har varit huvudägare i världens största esportbolag ESL Gaming och det ledande gaming lifestyle-bolaget DreamHack sedan 2015. De två bolagen offentliggör i dag tillsammans med MTG sammanslagningen, samtidigt som båda varumärkena behålls.

"Det här är ett viktigt steg för att befästa vår ledande position inom esport och gaming, och en milstolpe i vårt ägande i ESL Gaming och DreamHack. Sammanslagningen kommer skapa avsevärt aktieägarvärde såväl på kort sikt givet en mer effektiv organisation som på lång sikt genom förbättrade förutsättningar för utvecklingen av än starkare produkter till marknaden," säger MTG:s Koncernchef och VD Maria Redin.

Det sammanslagna bolaget – som kommer gå under namnet ESL Gaming – innebär en koncentration av över två decenniers erfarenhet från de två bolagen av att leda utvecklingen inom gaming och esport. Genom sammanslagningen kommer ESL Gaming mer flexibelt och framgångsrikt möta den snabbföränderliga efterfrågan från fans, spelare och kommersiella partners samtidigt som man kan nå en bredare publik. Nya kombinerade ESL Gaming kommer att ledas av Co-CEO Craig Levine, en erfaren ledare inom ESL Gaming samt av Ralf Reichert, medgrundare av ESL Gaming. Efter sammanslagningen kommer MTG att äga 91.46 % i ESL Gaming och ESL Gaming kommer i sin tur att äga 100 % av DreamHack.

MTG kommer i samband med rapporteringen för Kv3 2020 uppdatera marknaden om genomförandet av sammanslagningen.

För mer information:

Oliver Carrà, Public Relations Director

Direct: +46 (0) 70-464 44 44, [oliver.carra \(at\) mtg.com](mailto:oliver.carra@mtg.com)

Nå oss: communications@mtg.com

Högupplösta pressbilder för medier: [Flickr](#)

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

Om MTG

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



MTG ökar ägandet i InnoGames och bildar tillsammans med bolagets grundare ett nytt holdingbolag för gaminginvesteringar

STOCKHOLM, 7 december 2020 – Modern Times Group MTG AB (publ) ("MTG") har förvärvat ytterligare 17% av aktierna i den ledande spelutvecklaren och spelutgivaren InnoGames GmbH ("InnoGames"), vilket ökar ägandet i bolaget till 68%. Transaktionen innefattar också bildandet av ett nytt holdingbolag för MTG:s hela gamingverksamhet, inklusive Kongregate. Detta är ett viktigt steg för att skapa en starkare gamingvertikal som fullt ut kommer att kunna realisera synergier, värden och strategiska möjligheter framöver.

MTG offentliggjorde sin första investering om 21% i Hamburg-baserade InnoGames i oktober 2016 och ökade sitt ägande till 51% i maj 2017. Eftersom InnoGames fortsätter att leverera starka resultat har MTG beslutat att utnyttja en av sina köpoptioner för att öka sitt ägande i InnoGames till 68%. Som en del av transaktionen har parterna kommit överens om att annullera MTG:s kvarvarande köpoptioner avseende återstående 32% av aktierna i InnoGames. MTG förvärvar genom nyttjandet av optionen ytterligare 17% av aktierna i InnoGames till ett värde om 106 miljoner euro (på kontant- och skuldfri basis), vilket motsvarar 10 gånger EBITDA rullande tolv månader från september 2020.

Transaktionen innefattar också inrättandet av ett nytt holdingbolag, MTG Gaming AB ("GamingCo"), till vilket 100% av aktierna i InnoGames och Kongregate överförs. Framtida förvärv kommer att ägas av GamingCo. MTG kommer att äga 71,85% av aktierna i GamingCo efter transaktionen.

"Genom bildandet av en gemensam gamingkoncern tillsammans med InnoGames grundare, kan InnoGames förstklassiga erfarenhet inom användaranskaffning, 'live operations' och 'business intelligence' bidra till samtliga bolag inom MTG:s gamingvertikal och framtida nya förvärv" säger MTG:s VD och Koncernchef Maria Redin.

Den tyska ledande utvecklaren och utgivaren av online- och mobilspel InnoGames har skapat framgångar som "Forge of Empires", "Tribal Wars" och "Elvenar". InnoGames fokuserar på högkvalitativa free-to-play-strategispel och stadsbyggarspel samt har uppvisat en tvåsiffrig tillväxt under 13 år i följd sedan bolaget bildades 2007. I november 2019 passerade InnoGames en miljard euro i livstidsintäkter och uppvisar en enastående stark prestation under 2020. MTG erhåller för närvarande ett rekordhög EBITDA-bidrag från InnoGames och bolaget har en stark lanseringsplan för nya lovande spel.

"Vi grundade InnoGames för att skapa fantastiska spel som folk vill spela i decennier. I dag har vi en ikonisk uppsättning spel och en stark pipeline av nya spännande titlar som har uppvisat enastående resultat i tidiga tester. 2020 har varit ännu ett rekordår för oss och vi ser fram emot att bidra med vår omfattande erfarenhet till det nya gamingbolagets prestation. Vi har redan ett framgångsrikt mångårigt och långsiktigt

samarbete med MTG etablerat, och vi ser stora värden i att arbeta ännu närmare varandra genom att tillsammans bygga upp en stark gamingkoncern med ett tydligt fokus på free-to-play-spel inom "casual" och "mid-core" genrerna." Säger InnoGames medgrundare och VD Hendrik Klindworth.

Transaktionen kommer att slutföras i december 2020 och kommer att finansieras genom en säljarrevers som ska återbetalas den 31 mars 2021. Förvärvet kommer att ha en positiv effekt på MTG:s resultaträkning genom minskade minoritetsintressen relaterade till InnoGames, vilket leder till en ökad vinst per aktie.

Rådgivare

Gernandt & Danielsson Advokatbyrå och Norton Rose Fulbright har varit juridiska rådgivare för MTG i samband med transaktionen.

ALANTRA har varit finansiell rådgivare och SKYE Partners har varit legal rådgivare till InnoGames grundare i samband med transaktionen.

Denna information är sådan information som MTG är skyldigt att offentliggöra enligt EU:s marknadsmissbruksförordning. Informationen lämnades, genom nedanstående kontaktpersons försorg, för offentliggörande kl. 14.30 CET den 7 december 2020.

För mer information:

Oliver Carrà, Director of Public Relations, MTG
Direkt: +46 (0) 70-464 44 44, oliver.carra@mtg.com
Följ oss: mtg.com / [Twitter](https://twitter.com/mtg) / [LinkedIn](https://www.linkedin.com/company/mtg)

Peter Meyenburg, Head of PR InnoGames
Direkt: +49 151 443 49 840, peter.meyenburg@innogames.com
InnoGames pressrum: <https://www.innogames.com/press>
Följ InnoGames: www.innogames.com / [www.linkedin.com/Innogames](https://www.linkedin.com/company/innogames)

Om MTG

Modern Times Group MTG AB (www.mtg.com) är ett strategiskt operationellt investeringsbolag inom esport- och spelunderhållning. Vi har vårt ursprung i Sverige och våra aktier är noterade på Nasdaq Stockholm ('MTG A' och 'MTG B').

Om InnoGames

InnoGames är Tysklands ledande utvecklare och utgivare av mobil- och onlinespel. Företaget - med säte i Hamburg - är mest känt för Forge of Empires, Elvenar och Tribal Wars. InnoGames kompletta portfölj omfattar sju live-spel och flera mobiltitlar i produktion. Född som en hobby har InnoGames idag ett team på 400 anställda från mer än 30 länder som delar passionen att skapa unika spel som spelare över hela världen har glädje av i flera år. För mer information se <https://www.innogames.com/>.



MTG förvärvar Hutch – en ledande utvecklare av racingspel för mobil

STOCKHOLM, 8 december 2020 – Modern Times Group MTG AB (publ.) (“MTG”) förvärvar Hutch Games Ltd. (“Hutch”), en ledande utvecklare och utgivare av free-to-play spel fokuserat på racinggenren för mobil inom det högattraktiva midcoresegmentet (“Transaktionen”). Förvärvet skapar starka tillväxtmöjligheter inom en attraktiv spelkategori för MTG samtidigt som det ytterligare diversifierar gruppens spelportfölj. Den initiala köpeskillingen uppgår till 275 miljoner USD (på kassa- och skuldfri basis). Därutöver finns en tilläggsköpeskillning som förväntas uppgå till totalt 100 miljoner USD. MTG utvärderar förutsättningarna för en nyemission av aktier för att refinansiera bryggglånet som upptagits i samband med Transaktionen. Med anledning av Transaktionen har MTG beslutat att senarelägga publiceringen av bokslutskommunikén för 2020 till den 25 februari 2021.

MTG har satt en tydlig strategi kring att skapa värde genom både organiska initiativ och strategisk M&A inom bolagets esport- och gamingvertikaler. Förvärvet av Hutch är MTG:s tredje större investering i ett gamingbolag och den första som görs inom det nya gaming-holdingbolaget (“GamingCo”) som offentliggjordes igår, den 7 december. Förvärvet av Hutch är i linje med MTG:s strategi att aktivt bygga en portfölj av högkvalitativa gamingbolag och utgör starten på en ny resa med fortsatt organisk och förvärvsdriven tillväxt för MTG.

Transaktionen i korthet

- Hutch är en ledande utvecklare av racingspel för mobil inom det attraktiva midcoresegmentet och har en diversifierad spelportfölj samt licenser till immateriella rättigheter i världsklass
- Hutchs tre toptitlar är F1® Manager, Top Drives och Rebel Racing, vilka samtliga är i en tidig tillväxtfas med stor tillväxtpotential. I tillägg har Hutch en lovande pipeline av nya spel som planeras lanseras under 2021 och 2022
- Hutch har en mycket stark ledningsgrupp och har totalt över 100 medarbetare varav över 70 är utvecklare
- Hutch kommer utgöra en väsentlig del av det nyligen offentliggjorda GamingCo, som är skapat för att MTG till fullo ska kunna realisera synergier från delad expertis och dra nytta av nätverkseffekter mellan studios
- Hutch genererade omkring 56,3 miljoner USD i intäkter, 14,0 miljoner USD i EBITDA och 13,3 miljoner USD i EBIT under de första nio månaderna 2020
- Hutch har en högst attraktiv finansiell profil med en försäljningstillväxt om 158 procent för de första nio månaderna 2020 i jämförelse med samma period föregående år samt ökande marginaler
- En initial köpeskillning om 275 miljoner USD (på kassa- och skuldfri basis) och en tilläggsköpeskillning som totalt förväntas uppgå till omkring 100 miljoner USD. Tilläggsköpeskillningen är strukturerad för att likrikta MTG:s och Hutchs långsiktiga ekonomiska incitament och är baserad på Hutchs finansiella utveckling under 2021-2024

- Den initiala köpeskillingen ska ses i ljuset av fortsatt stark tillväxt framöver och motsvarar en låg tvåsiffrig EBITDA 2021-multipel
- Den initiala köpeskillingen kommer att finansieras genom MTG:s befintliga kassa och genom ett nytt bryggglån om 1 800 miljoner SEK. MTG har anlitat finansiella rådgivare för att utvärdera en nyemission för att refinansiera bryggglånet
- Med anledning av Transaktionen har MTG beslutat att senarelägga publiceringen av bokslutskommunikén för 2020 till den 25 februari 2021.

Maria Redin, VD och Koncernchef, MTG, kommenterar: "Hutch är en sann ledare inom sin kategori och står bakom några av de mest framgångsrika titlarna inom den snabbt växande racinggenren för mobil, lett av ett exceptionellt starkt och erfaret team. Vi ser fram emot att få välkomna Hutch till MTG, både som ett framgångsrikt bolag på egna ben och som den första investeringen inom vårt nya gaming-holdingbolag."

Shaun Rutland, VD och medgrundare av Hutch, kommenterar: "Vi ser fram emot att bli en del av MTG – i dem har vi hittat ett hem som tror på våra värderingar, stöttar oss i vår mission och kan hjälpa oss att ta vårt bolag och våra spel till nästa nivå. När vi grundade Hutch ville vi skapa en arbetsmiljö i världsklass för att bygga ett starkt team dedikerat till att växa racinggenren för mobil. I syfte att belöna enastående arbetsinsatser har samtliga medarbetare inom verksamheten gjorts till aktieägare, så detta är en stor dag för oss alla."

Maria Redin, VD och Koncernchef, MTG, kommenterar vidare: "Hutch har en fantastisk samling titlar med stor tillväxtpotential – förvärvet av Hutch stärker vår position i midcoresegmentet och diversifierar vår gamingportfölj, som redan inkluderar InnoGames som är ledande på strategi- och stadsbyggarspel, och Kongregate som är ledande inom idle-kategorin."

Hutch – en ledande utvecklare och utgivare av mobilspel fokuserat på racinggenren

Hutch grundades 2011 och är en Londonbaserad free-to-play mobilspelutvecklare med över 100 medarbetare, fokuserat på racingspel inom det attraktiva midcoresegmentet.

Hutch har utvecklat tre kategoriledande racingspel för mobil – F1® Manager, Top Drives och Rebel Racing – vilka alla har nått stora framgångar trots att de fortfarande befinner sig i tidig tillväxtfas. De tre titlarna har varit drivande i bolagets prestation att ha uppnått över 300 miljoner nerladdningar sedan det grundades 2011. Hutch har också en diversifierad spelportfölj med 13 spel och licenser till immateriella rättigheter i världsklass med några av de största namnen i branschen, inklusive Formula 1®.

Bolaget genererade intäkter omkring 56,3 miljoner USD, en EBITDA omkring 14,0 miljoner USD och EBIT om 13,3 miljoner USD under de första nio månaderna 2020. Hutch har en högst attraktiv finansiell profil med en försäljningstillväxt för de första nio månaderna 2020 om 158 procent jämfört med samma period föregående år och ökande

marginaler. Hutch hade ett genomsnitt om 5,4 miljoner MAUs¹, 676 tusen DAUs² och genererade 0,2 USD i ARPDau³ under de första nio månaderna 2020.

Tidiga investerare i bolaget innefattar riskkapitalfonderna BACKED VC, Index Ventures och Initial Capital samt ängelinvesteringen Chris Lee, vilka samtliga säljer sina aktier i bolaget som en del av Transaktionen.

Motiv för förvärvet och det nya gaming-holdingbolaget

MTG ser fortsatt starka tillväxtmöjligheter framöver genom Hutch tre huvudtitlar F1® Manager, Top Drives och Rebel Racing, vilka befinner sig i tidig tillväxtfas med stor framtida potential. Utöver dessa har Hutch lovande speltitlar som är planerade att lanseras under 2021 och 2022. Förvärvet av Hutch tillför en attraktiv spelportfölj och kunskap till MTG:s andra spelbolag och bidrar till MTG:s strategi att fortsätta växa både genom strategiska förvärv och genom organiska initiativ.

Som offentliggjordes igår den 7 december kommer MTG etablera ett nytt GamingCo för MTG:s hela spelverksamhet, inklusive InnoGames, Kongregate och nu också Hutch. Kombinationen av MTG:s befintliga spelportfölj inom midcoresegmentet, med Hutchs spel inom racinggenren möjliggör för den kombinerade organisationen att nå ut till en bredare publik. Det kombinerade bolaget kommer tillåta MTG att fullt ut realisera synergier från delad expertis och nätverkseffekter mellan studios. MTG och Hutch tror också båda på samarbeten mellan vissa speltitlar och ESL Gaming samt DreamHack Sports Games.

MTG:s ägande i GamingCo kommer att uppgå till 77,35 procent efter transaktionerna. Resterande del av bolaget kommer att ägas av grundarna till InnoGames.

Köpeskilling och finansiering

MTG förvärvar 100 procent av aktierna i Hutch för en initial köpeskilling uppgående till 275 miljoner USD (på kassa- och skuldfri basis). Förutsatt att en bolagsstämma i MTG röstar för det som senast den 18 maj 2021, så kommer 9 660 434 miljoner USD av den initiala köpeskillingen räknas av och betalas genom en nyemission av 627 431 nya B-aktier i MTG, till en teckningskurs motsvarande den volymvägda genomsnittliga kursen för B-aktierna på Nasdaq Stockholm mellan 10 november–7 december 2020 (dvs. 129,8 SEK per aktie). Sådana aktier kommer att omfattas av ett sedvanligt lock up-åtagande. Om bolagsstämman inte röstar för en nyemission av aktier, kommer hela den initiala köpeskillingen att betalas ut kontant. Den initiala köpeskillingen ska ses i ljuset av fortsatt stark tillväxt framöver och motsvarar en låg tvåsiffrig EBITDA 2021-multipel.

Transaktionen är strukturerad för att likrikta MTG:s och Hutch långsiktiga ekonomiska incitament och inkluderar en tilläggsköpeskilling som är baserad på Hutch finansiella utveckling under 2021-2024. Tilläggsköpeskillingen uppgår till ett förväntat totalt värde om 100 miljoner USD, som kommer betalas kontant.

¹ Monthly active users (Sw. *månatligen aktiva användare*).

² Daily active users (Sw. *dagligen aktiva användare*).

³ Average revenue per daily active user (Sw. *genomsnittlig nettoomsättning per daglig aktiv användare*).

Den totala förväntade tilläggsköpeskillingen kommer att tas upp som en skuld i balansräkningen från och med den 31 december 2020.

Den initiala köpeskillingen som betalas för Hutch kommer att finansieras med MTGs befintliga kassa och genom ett nytt bryggglån om 1 800 miljoner SEK ("**Bryggglånet**") med en löptid om 12 månader från DNB ASA, svensk filial och Swedbank AB (publ.). Den kontanta delen av tilläggsköpeskillingen avses finansieras genom MTG:s befintliga kassa och genom internt genererade medel. MTG har anlitat finansiella rådgivare för att utvärdera förutsättningarna för en emission av aktier för att refinansiera Bryggglånet.

Villkor och tidplan för förvärvet

Det finns inga väsentliga villkor för fullföljandet av Transaktionen. Slutförandet av Transaktionen förväntas ske i december 2020.

Inbjudan till konferenssamtal

Ett konferenssamtal med möjlighet till att ställa frågor kommer att hållas imorgon 9 december kl. 09.00 med MTG:s VD Maria Redin, Finanschef Lars Torstensson samt EVP Gaming & 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: 4844519

Presentationen kommer att sändas via nedanstående länk:

<https://edge.media-server.com/mmc/p/9k7argjt>

Vänligen notera att enbart deltagare som ringer in kan ställa frågor under frågestunden.

Rådgivare

MTG har anlitat EY som finansiell rådgivare samt Gernandt & Danielsson Advokatbyrå och Norton Rose Fulbright som legala rådgivare till MTG i samband med Transaktionen.

Hutch har i samband med Transaktionen anlitat Aream & Co som finansiell rådgivare och Baker & McKenzie som legal rådgivare till Hutch, med Goodwin Procter som legal rådgivare till Index Ventures och BACKED VC och Gibson Dunn som legal rådgivare till Initial Capital.

Denna information är sådan information som MTG är skyldigt att offentliggöra enligt EU:s marknadsmissbruksförordning. Informationen lämnades, genom nedanstående kontaktpersoners försorg, för offentliggörande den 8 december 2020 kl. 22.50 CET.

För mer information:

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

Om MTG

Modern Times Group MTG AB (www.mtg.com) är ett strategiskt operationellt investeringsbolag inom esport- och spelunderhållning. Vi har vårt ursprung i Sverige och våra aktier är noterade på Nasdaq Stockholm ('MTG A' och 'MTG B').

Om Hutch

Sedan start 2011 har Hutch underhållit över 300 miljoner mobilspelare genom speltitlar som inkluderar Rebel Racing, F1 Manager, Top Drives och Hot Wheels: Race Off. Hutch är dedikerat till att växa racinggenren för mobil och till att möjliggöra för sitt community över världen att fortsätta uttrycka sin passion för bilar. Hutch har skapat en prisvinnande kultur för sina 100+ anställda i världsklass, baserade i huvudstudion i Shoreditch, London, med ytterligare studios i Dundee och Kanada. I december 2020 blev Hutch en del av MTG för att ytterligare accelerera skapandet av ett diversifierat upplevelseerbjudande inom racinggenren för mobil. För mer information, besök www.Hutch.io.

Credits & Legal

<http://www.hutchgames.com/f1-manager-credits/>

Framåtblickande information

Uttalanden i detta pressmeddelande som rör framtida förhållanden eller omständigheter, inklusive information om framtida resultat, tillväxt och andra utvecklingsprognoser samt andra effekter av Transaktionen, utgör framtidsinriktad information. Sådan information kan exempelvis kännetecknas av att den innehåller ord som "förutses", "tros", "förväntas", "avses", "planeras", "ämnas", "eftersträvas", "kommer" eller "kan" eller liknande uttryck. Framtidsinriktad information är till sin natur förknippad med risker och osäkerhetsmoment eftersom den avser förhållanden och är beroende av omständigheter som inträffar i framtiden. Till följd av ett flertal faktorer, vilka flera ligger utom MTGs kontroll, kan framtida förhållanden komma att avsevärt avvika från vad som har uttryckts eller antytts i den framtidsinriktade informationen. All framtidsinriktad information i detta pressmeddelande gäller endast per dagen då informationen lämnades och MTG har ingen skyldighet (och åtar sig ingen skyldighet) att uppdatera eller ändra någon sådan information till följd av ny information, framtida händelser eller andra förhållanden.



Ej för spridning, offentliggörande eller distribution i sin helhet eller i delar, direkt eller indirekt, i eller till Australien, Kanada, Japan, USA eller något annat land där sådan spridning, publicering eller distribution skulle bryta mot tillämpliga lagar eller regler eller skulle kräva att ytterligare dokumentation upprättas eller registreras eller kräva att någon annan åtgärd vidtas, i tillägg till de krav som ställs enligt svensk lag. Detta pressmeddelande utgör inte ett prospekt eller ett erbjudande att sälja värdepapper. Värdepapper får inte erbjudas eller säljas i USA utan registrering hos United States Securities and Exchange Commission eller genom tillämpning av ett undantag från registreringskraven i enlighet med vid var tid gällande United States Securities Act från 1933. MTG avser inte att registrera någon del av erbjudandet i USA eller genomföra ett offentligt erbjudande av teckningsrätterna eller aktierna i USA. Andra restriktioner är tillämpliga. Vänligen se viktig information i slutet av detta pressmeddelande.

MTG beslutar om en företrädesemission om cirka 2 500 miljoner kronor villkorat av godkännande av en extra bolagsstämma

STOCKHOLM, 17 december 2020 – Styrelsen för Modern Times Group MTG AB (publ) ("MTG") har beslutat om en nyemission av B-aktier om cirka 2 500 miljoner kronor med företrädesrätt för befintliga aktieägare ("Företrädesemissionen"). Genomförande av Företrädesemissionen förutsätter godkännande av en extra bolagsstämma som kommer att äga rum den 21 januari 2021. Syftet med Företrädesemissionen är att återbetala den brygglånefacilitet som upptogs för att finansiera förvärvet av Hutch Games Ltd. ("Hutch") och återbetala säljarreversen som ställdes ut i samband med förvärvet av ytterligare 17 procent av aktierna i InnoGames GmbH ("InnoGames"). Företrädesemissionen har starkt stöd från MTG:s större aktieägare. Aktieägare som representerar 46,4 procent av det totala antalet aktier och 43,3 procent av det totala antalet röster har redan informerat MTG att de avser att teckna sina respektive pro rata-andelar av Företrädesemissionen och rösta för att godkänna Företrädesemissionen vid den extra bolagsstämman.

Företrädesemissionen i korthet

- Företrädesemissionen kommer att ge MTG en bruttolikvid om cirka 2 500 miljoner kronor före avdrag för transaktionskostnader. Nettolikviden från Företrädesemissionen kommer, tillsammans med befintlig kassa, att användas för att betala tillbaka brygglånefaciliteten på 1 800 miljoner kronor ("**Brygglånet**") som upptogs i samband med förvärvet av Hutch och återbetala reversen som ställdes ut i samband med förvärvet av ytterligare 17 procent av aktierna i InnoGames
- Endast B-aktier kommer att emitteras. De slutliga villkoren för Företrädesemissionen, inklusive teckningskursen och antalet B-aktier som ska emitteras, kommer att offentliggöras den 18 januari 2021. Teckningsperioden för Företrädesemissionen kommer att börja den 27 januari 2021 och sluta den 10 februari 2021. Avstämningsdagen för fastställande av rätten att erhålla teckningsrätter kommer att vara den 25 januari 2021.

Får inte offentliggöras, publiceras eller distribueras i Australien, Kanada, Japan eller USA.

- Teckningsrätterna kommer att tilldelas i förhållande till det antal MTG-aktier som ägs på avstämningsdagen (oavsett aktieslag, dvs. både innehavare av A-aktier och innehavare av B-aktier kommer att erhålla teckningsrätter för teckning av nya B-aktier)
- Genomförande av Företrädesemissionen förutsätter godkännande av den extra bolagsstämma i MTG som kommer att hållas den 21 januari 2021. Kallelsen till den extra bolagsstämman kommer att offentliggöras separat. Kallelsen till den extra bolagsstämman kommer även att innehålla bl.a. ett förslag om ett sedvanligt bemyndigande för styrelsen att fatta beslut om nyemissioner av B-aktier (separat från Företrädesemissionen)
- Flera större institutionella aktieägare i MTG som Active Ownership Capital, Swedbank Robur, Evermore, Nordea Fonder, Länsförsäkringar Fonder, Lannebo Fonder, Handelsbanken Fonder och sex andra institutioner, som företräder sammanlagt cirka 46,4 procent av det totala antalet aktier och cirka 43,3 procent av det totala antalet röster¹ har informerat MTG om sina avsikter att teckna sina respektive pro rata-andelar av Företrädesemissionen och rösta för godkännande av Företrädesemissionen vid den extra bolagsstämman. Dessutom har aktieägande styrelseledamöter och ledande befattningshavare i MTG åtagit sig att teckna sina respektive pro rata-andelar av Företrädesemissionen och rösta för godkännande av Företrädesemissionen vid den extra bolagsstämman

Maria Redin, VD och koncernchef för MTG, kommenterar: "Genom etablerandet av det nya GamingCo tillsammans med InnoGames-minoriteten och genom förvärvet av Hutch är MTG nu väl positionerat för att genomföra sin Buy & Build-strategi. I syfte att låta alla befintliga aktieägare i MTG delta i bolagets nyligen påbörjade tillväxtfas har MTG beslutat om en nyemission med företrädesrätt för sina befintliga aktieägare. Företrädesemissionen kommer användas för att återbetala brygglånefaciliteten som användes för förvärvet av Hutch och säljarreversen som ställdes ut i samband med förvärvet av ytterligare 17 procent av aktierna i InnoGames."

Bakgrund och motiv

Den 8 december 2020 offentliggjorde MTG förvärvet av Hutch. Hutch är en ledande utvecklare och utgivare av free-to-play-spel fokuserat på racinggenren för mobil i det mycket attraktiva midcoresegmentet. Den initiala köpeskillingen uppgick till 275 miljoner USD på kontant- och skuldfri basis och tilläggsköpeskillingar med ett förväntat värde på totalt 100 miljoner USD. Förvärvet finansieras med MTG:s befintliga kassa och Brygglånet om 1 800 miljoner kronor från DNB Bank ASA, filial Sverige och Swedbank AB (publ).

Eftersom InnoGames har fortsatt att leverera starka resultat meddelade MTG den 7 december 2020 beslutet att utnyttja en av sina utestående köpoptioner och därigenom öka sitt aktieäggande i InnoGames från 51 procent till 68 procent. De ytterligare 17 procenten av aktierna förvärvades för 106 miljoner euro (på kassa- och skuldfri basis) som initialt betalades med en säljarrevers som ska återbetalas den 31 mars 2021. Som en del av transaktionen kom parterna överens om att annullera MTG:s köpoptioner avseende återstående 32 procent av aktierna i InnoGames.

Transaktionen innefattade också bildandet av ett nytt holdingbolag, MTG Gaming AB, som äger 100 procent av aktierna i InnoGames och Kongregate samt kommer att förvärva och inneha aktierna i Hutch.

¹ Beräknat exklusive de 304 880 egna B-aktier som MTG innehar, vilka inte kommer att ha rätt till några teckningsrätter i Företrädesemissionen eller några rösträtter vid den extra bolagsstämman.

Får inte offentliggöras, publiceras eller distribueras i Australien, Kanada, Japan eller USA.

Syftet med Företrädesemissionen är att återbetala Bryggglånet som upptagits för att finansiera förvärvet av Hutch och att återbetala säljarreversen som ställdes ut i samband med förvärvet av ytterligare 17 procent av aktierna i InnoGames.

Företrädesemissionen

MTG:s styrelse har idag beslutat om en nyemission av B-aktier med företrädesrätt för aktieägarna om cirka 2 500 miljoner kronor.

Teckningsperioden för Företrädesemissionen kommer att börja den 27 januari 2021 och sluta den 10 februari 2021. Avstämningsdagen för rätten att erhålla teckningsrätter kommer att vara den 25 januari 2021. Teckningsrätterna kommer att tilldelas i förhållande till det antal MTG-aktier som ägs på avstämningsdagen (oavsett aktieslag, dvs. både innehavare av A-aktier och innehavare av B-aktier kommer att erhålla teckningsrätter för teckning av nya B-aktier).

Enligt styrelsens beslut har styrelsen bemyndigats att fatta beslut om det högsta belopp som bolagets aktiekapital ska ökas med, det högsta antalet B-aktier som ska ges ut och det belopp som ska betalas för varje ny B-aktie. Dessa slutliga villkor för Företrädesemissionen kommer att offentliggöras den 18 januari 2021.

Genomförandet av Företrädesemissionen förutsätter godkännande av en extra bolagsstämma (se avsnittet "Extra bolagsstämma" nedan).

Starkt stöd från befintliga aktieägare

Flera större institutionella aktieägare i MTG som Active Ownership Capital, Swedbank Robur, Evermore, Nordea Fonder, Länsförsäkringar Fonder, Lannebo Fonder, Handelsbanken Fonder och sex andra institutioner, som företräder sammanlagt cirka 46,4 procent av det totala antalet aktier och cirka 43,3 procent av det totala antalet röster² har redan informerat MTG om sina avsikter att teckna sina respektive pro rata-andelar av Företrädesemissionen och rösta för godkännande av Företrädesemissionen vid den extra bolagsstämman. Dessutom har aktieäggande styrelseledamöter och ledande befattningshavare i MTG åtagit sig att teckna sina respektive pro rata-andelar av Företrädesemissionen och rösta för godkännande av Företrädesemissionen vid den extra bolagsstämman.

Extra bolagsstämma

Genomförandet av Företrädesemissionen förutsätter godkännande av en extra bolagsstämma i MTG som kommer att äga rum den 21 januari 2021.

Utöver Företrädesemissionen kommer kallelsen till den extra bolagsstämman även att innehålla bl.a. ett förslag till beslut om ett sedvanligt bemyndigande för styrelsen att besluta om nyemissioner av B-aktier om sammanlagt högst tio procent av det totala antalet aktier i bolaget vid den tidpunkt då styrelsen utövar bemyndigandet för första gången.

I syfte att motverka spridning av coronaviruset (covid-19) avser styrelsen att besluta att den extra bolagsstämman ska genomföras utan fysisk närvaro av aktieägare, ombud eller utomstående och att aktieägarna ska ha möjlighet att utöva sin rösträtt genom poströstning. Kallelsen till den extra bolagsstämman kommer att offentliggöras separat.

² Beräknat exklusive de 304 880 egna B-aktier som MTG innehar, vilka inte kommer att ha rätt till några teckningsrätter i Företrädesemissionen eller några rösträtter vid den extra bolagsstämman.

Får inte offentliggöras, publiceras eller distribueras i Australien, Kanada, Japan eller USA.

Prospekt

MTG kommer att upprätta ett prospekt avseende Företrädesemissionen. MTG kommer att publicera prospektet den 22 januari 2021.

Preliminär tidplan för Företrädesemissionen

- 14 januari 2021: Marknadsuppdatering
- 18 januari 2021: Offentliggörande av de slutliga villkoren, inklusive teckningskursen och antalet B-aktier som ska emitteras i Företrädesemissionen
- 21 januari 2021: Extra bolagsstämma för att godkänna styrelsens beslut om Företrädesemissionen
- 21 januari 2021: Sista handelsdag för B-aktien med rätt att erhålla teckningsrätter
- 22 januari 2021: Första handelsdag för B-aktien utan rätt att erhålla teckningsrätter
- 22 januari 2021: Offentliggörande av prospektet
- 25 januari 2021: Avstämningsdag för rätt att erhålla teckningsrätter
- 27 januari–10 februari 2021: Teckningsperiod
- 12 februari 2021: Beräknad dag för offentliggörande av utfallet i Företrädesemissionen

Rådgivare

MTG har utsett ABG Sundal Collier, DNB Markets, en del av DNB Bank ASA, filial Sverige och Swedbank AB (publ) till joint global coordinators samt Gernandt & Danielsson Advokatbyrå och Cleary Gottlieb Steen & Hamilton som legala rådgivare till MTG i samband med Företrädesemissionen. Linklaters Advokatbyrå AB har utsetts till legala rådgivare till joint global coordinators i samband med Företrädesemissionen.

För mer information:

Oliver Carrà, PR Director

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

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

Denna information är sådan information som MTG är skyldigt att offentliggöra enligt EU:s marknadsmissbruksförordning. Informationen lämnades, genom ovanstående kontaktpersoners försorg, för offentliggörande kl. 09.15 CET den 17 december 2020.

Om MTG

Modern Times Group MTG AB (www.mtg.com) är ett strategiskt operationellt investeringsbolag inom esport- och spelunderhållning. Vi har vårt ursprung i Sverige och våra aktier är noterade på Nasdaq Stockholm ('MTG A' och 'MTG B').

Får inte offentliggöras, publiceras eller distribueras i Australien, Kanada, Japan eller USA.

Viktig information

Publicering, offentliggörande eller distribution av detta pressmeddelande kan i vissa jurisdiktioner vara föremål för restriktioner enligt lag. Personer i de jurisdiktioner där detta pressmeddelande har offentliggjorts eller distribuerats bör informera sig om och följa sådana legala restriktioner. Mottagare av detta pressmeddelande ansvarar för att använda detta pressmeddelande och informationen häri i enlighet med tillämpliga regler i respektive jurisdiktion.

Detta pressmeddelande innehåller inte och utgör inte en inbjudan eller ett erbjudande att förvärva, sälja, teckna eller på annat sätt handla med aktier, teckningsrätter eller andra värdepapper i MTG. Inbjudan till berörda personer att teckna aktier i MTG kommer endast att ske genom det prospekt som MTG avser att offentliggöra på MTG:s webbplats, efter godkännande och registrering av Finansinspektionen. Prospektet kommer bl.a. att innehålla riskfaktorer och viss utvald finansiell information. Detta pressmeddelande har inte godkänts av någon regulatorisk myndighet och är inte ett prospekt. Investerare bör inte teckna eller köpa värdepapper som omnämns i detta pressmeddelande förutom på grundval av den information som kommer att ingå i det prospekt som kommer att offentliggöras.

Detta pressmeddelande riktar sig inte till personer som vistas i Australien, Kanada, Japan eller USA eller något annat land där erbjudande eller försäljning av teckningsrätter, betalda tecknade aktier eller nya B-aktier inte är tillåten. Detta pressmeddelande får inte offentliggöras, publiceras eller distribueras, vare sig direkt eller indirekt, i eller till Australien, Kanada, Japan eller USA eller något annat land där sådan åtgärd helt eller delvis är föremål för legala restriktioner eller där sådan åtgärd skulle innebära krav på ytterligare prospekt, annan erbjudandedokumentation, registreringar eller andra åtgärder utöver vad som följer enligt svensk lag. Informationen i detta pressmeddelande får inte heller vidarebefordras, reproduceras eller uppvisas på sätt som står i strid med sådana restriktioner eller som skulle innebära krav på ytterligare prospekt, annan erbjudandedokumentation, registreringar eller andra åtgärder. Underlåtenhet att efterleva denna anvisning kan innebära brott mot tillämplig lag.

Detta pressmeddelande utgör inte ett erbjudande att sälja värdepapper i USA. Värdepapper får inte erbjudas eller säljas i USA utan registrering i enlighet med, eller med tillämpning av något undantag från, vid var tid gällande United States Securities Act från 1933 ("**Securities Act**"). Värdepapperen som omnämns i detta pressmeddelande har inte och kommer inte att registreras i enlighet med kraven i Securities Act och det kommer inte att genomföras något offentligt erbjudande i USA.

Detta pressmeddelande riktas endast till (i) personer utanför Storbritannien eller (ii) personer som har professionell erfarenhet av verksamhet som rör investeringar och som faller inom definitionen av "professionella investerare" i artikel 19(2) i den brittiska Financial Services and Markets Act 2000 (Financial Promotion) Order 2005 ("**Ordern**") eller (iii) är personer som omfattas av artikel 49(2)(a) till (d) eller (iv) personer till vilka detta pressmeddelande lagligen kan kommuniceras (alla sådana personer benämns gemensamt "relevanta personer"). Alla investeringar som detta pressmeddelande avser är endast tillgängliga för och kommer endast att rikta sig och distribueras till relevanta personer. Personer som inte är relevanta personer ska inte vidta några åtgärder baserat på detta pressmeddelande och inte heller agera eller förlita sig på det.

Inom medlemsstater i EES enligt förordning (EU) 2017/1129 ("**Prospektförordningen**") riktar sig detta pressmeddelande endast till de personer som enligt Prospektförordningen är kvalificerade

Får inte offentliggöras, publiceras eller distribueras i Australien, Kanada, Japan eller USA.

investerare i sådan medlemsstat samt till andra personer som detta pressmeddelande kan rikta sig till enligt tillämpliga lagar och regler. Andra personer eller personer som inte är kvalificerade investerare får inte agera eller förlita sig på detta pressmeddelande eller dess innehåll.

Uttalanden i detta pressmeddelande som rör framtida förhållanden eller omständigheter, inklusive information om framtida resultat, tillväxt och andra utvecklingsprognoser samt andra effekter av Företrädesemissionen, utgör framtidsinriktad information. Sådan information kan exempelvis kännetecknas av att den innehåller ord som "förutses", "tros", "förväntas", "avses", "planeras", "ämnas", "eftersträvas", "kommer" eller "kan" eller liknande uttryck.

Framtidsinriktad information är till sin natur förknippad med risker och osäkerhetsmoment eftersom den avser förhållanden och är beroende av omständigheter som inträffar i framtiden. Till följd av ett flertal faktorer, vilka flera ligger utom MTG:s kontroll, kan framtida förhållanden komma att avsevärt avvika från vad som har uttryckts eller antytts i den framtidsinriktade informationen. All framtidsinriktad information i detta pressmeddelande gäller endast per dagen då informationen lämnades och MTG har ingen skyldighet (och åtar sig ingen skyldighet) att uppdatera eller ändra någon sådan information till följd av ny information, framtida händelser eller andra förhållanden.

Kvartalsrapporter

Fortsatt tryck på den strategiska agendan

- Trots att esportvertikalen påverkades av coronaviruspandemin, anpassade verksamheten sig snabbt för att säkerställa kontinuitet. Detta genom att omboka och lägga Pro Tour online och på så sätt leverera rekordhöga tittarsiffror i kvartalet
- Esportvertikalen fortsatte att leverera på den strategiska agendan genom att underteckna "Louvre"-avtalet med världens bästa CS:GO-teams, samt att ingå strategiska avtal med Blizzard Entertainment, och PUBG Mobile
- Gamingvertikalen visade på större motståndskraft mot påverkan från coronaviruspandemin under kvartalet. InnoGames i allmänhet och Forge of Empires i synnerhet levererade jämfört med föregående kvartal fler aktiva dagliga aktiva användare (DAU) och avslutade perioden med ett nära på rekordhøgt DAU

Höjdpunkter första kvartalet 2020

- Nettoomsättningen minskade med 2 procent till 924 Mkr (940)
- Justerad EBITDA uppgick till -21 Mkr (37) inklusive justeringar för jämförelsestörande poster om 3 Mkr (54), långsiktiga incitamentsprogram på 32 Mkr (25) och transaktionskostnader för rörelseförvärv på 13 Mkr (-)
- EBITDA uppgick till -69 Mkr (-42)
- Rörelseresultatet (EBIT) uppgick till -142 Mkr (-110)
- Periodens resultat från kvarvarande verksamheter uppgick till -132 Mkr (-133)
- Resultat per aktie före utspädning -2,38 kronor (-2,45)
- Nettokassaflöde från den löpande verksamheten uppgick till -39 Mkr (-102)

Finansiellt sammandrag

(Mkr)	Kv1 2020	Kv1 2019	Helår 2019
Kvarvarande verksamheter			
Nettoomsättning	924	940	4 242
varav esport	299	336	1 712
varav gaming	625	604	2 531
varav centrala verksamheter och elimineringar	0	1	0
Kostnader före avskrivningar	-993	-982	-4 352
Justerad EBITDA ¹⁾	-21	37	239
Justerad EBITDA marginal	-2%	4%	6%
Justeringar	-48	-79	-349
EBITDA	-69	-42	-109
Avskrivningar immateriella anläggningstillgångar	-50	-44	-202
Avskrivningar materiella anläggningstillgångar	-22	-24	-96
varav avskrivningar på övervärden	-31	-30	-120
EBIT	-142	-110	-407
EBIT marginal	-15%	-12%	-10%
Periodens resultat	-132	-133	-458
Resultat per aktie före utspädning (kr)	-2,38	-2,45	-8,19
Avvecklade verksamheter ²⁾			
Periodens resultat	0	13 597	14 852
Totalt verksamheter			
Periodens resultat	-132	13 464	14 394
Resultat per aktie före utspädning (kr)	-2,37	200,24	212,44
Nettokassaflöde från den löpande verksamheten	-39	-102	-188
Investeringar	42	37	239
Försäljningstillväxt/år			
Organisk tillväxt	-6%	3%	7%
Förvärvade/avvecklade enheter	-	-1%	-1%
Valutakurseffekter	4%	6%	4%
Rapporterad tillväxt	-2%	7%	10%

¹⁾ Se sidan 21 för detaljer av Justerad EBITDA. Förklaring av alternativa resultatmått i denna rapport återfinns på sidan 23.

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



För ytterligare information kontakta Investor relations på + 46 (0) 702 73 48 79 /
communications@mtg.com

Koncernchefen har ordet

När vi nu sammanfattar första kvartalet 2020 kan vi konstatera att det har varit ett kvartal som inte har liknat något annat till följd av coronaviruspandemin. Den globala påverkan från denna pandemi har varit svår för de samhällen och marknader där vi och våra portföljbolag bedriver verksamhet, och trots de ansträngningar som görs för att hejda pandemin fortsätter den att påverka den värld vi lever i, de företag vi investerar i och de organisationer vi leder. Vi håller på att genomföra en plan i tre steg som svar på pandemin och fokus ligger på kontinuitet i verksamheten, effektivitet samt att ta tillvara nya affärsmöjligheter. Och detta görs utifrån en styrkeposition med en stark finansiell ställning.

Som i princip för alla företag i världen har denna utveckling påverkat MTGs portföljbolag, men respektive vertikal på helt olika sätt. Samtidigt som de tillfälliga reglerna om internationella resor, införda karantänsregler och restriktioner i fråga om att ordna events med publik har fått en negativ påverkan på vår esportverksamhet har vi snabbt anpassat oss och gjort förändringar för att säkerställa kontinuitet i verksamheten och resultaten. Esport har fortsatt att verka genom att flytta våra större events online, och på så sätt erbjuda underhållning och förbli relevanta för våra fans och partners. Vår gamingvertikal har visat på motståndskraft och upprätthållit ett stabilt resultat under dessa svåra omständigheter, och snarare sett ett uppsving i användaraktivering mot slutet av kvartalet.

Ser vi till andra kvartalet 2020 blir vår främsta prioritet även fortsättningsvis säkerheten för våra medarbetare, team, fans och partners.

Esport – digital och global till sin natur

Myndigheternas riktlinjer för att minska spridningen av pandemin har fått en negativ påverkan på MTGs esport-vertikal, som är uppbyggd kring stora live-events med mediarättigheter, varumärkessamarbeten och många besökande fans som köper biljetter och souvenirer. Trots det har vårt arbete med att ytterligare kommersialisera esporten fortsatt under kvartalet. Ett mycket viktigt steg var undertecknandet av "Louvre"-avtalet tillsammans med de tretton ledande esport-teamen inom CS:GO. Ett annat avgörande steg var vidareutvecklingen av Pro Tour-formatet och att flytta det online för att hålla kontinuiteten i gång. Eftersom esporten är digital till sin natur har den potential att uppväga något av den negativa påverkan tack vare att vi fortsätter att leverera bra underhållning genom att gå över till online-tävlingar och därigenom skapa nya affärsmöjligheter. Som ett resultat levererade vi ett rekordhøgt tittarantal med ESL Pro League säsong 11.

Framöver kommer vi att fortsätta att anpassa oss till de nya omständigheterna genom att göra om tävlingar och events så att de är helt online eller flytta fram events till senare i år eller till 2021. Detta innebär att mellan ESL och DreamHack kommer vi att hålla events online under mer eller mindre samtliga dagarna under andra kvartalet 2020.

Gaming – goda resultat trots svåra omständigheter

Gamingvertikalen har visat sig vara mer motståndskraftig mot påverkan från coronaviruspandemin. Snarare än att våra produkter har påverkats negativt har vi sett ett starkt inflöde av nya användare mot slutet av kvartalet. I synnerhet InnoGames gynnades av den här trenden och avslutade mars med ett nära nog rekordhøgt DAU.

Vi har också tagit tillfället i akt att bli mer aggressiva i vår marknadsföringsstrategi eftersom vi för närvarande upplever betydligt högre avkastning från våra marknadsföringskampanjer. Det här initiativet har redan gett positiva resultat i form av en växande användarbas och vi förväntar oss att denna trend fortsätter under andra kvartalet 2020.

Utvecklingen av nya spel går enligt plan och är opåverkad för både InnoGames och Kongregate, och vår tidplan med testning och introduktion av ett flertal nya titlar under 2020 kvarstår.

Strategiöversyn – en uppdatering

Efter offentliggörandet av en strategiöversyn av vår gamingvertikal i oktober 2019 har MTG erhållit ett stort intresse för gamingvertikalen från såväl strategiska som finansiella aktörer. Det är fortsatt styrelsen och ledningsgruppens åsikt att en uppdelning av koncernens gamingvertikal från dess esportvertikal – som skulle möjliggöra för respektive verksamhet att etablera sin egen finansiella struktur och anta strategiska målsättningar oberoende av varandra – är det bästa sättet att maximera aktieägarvärde.

Denna uppdelning kan antingen uppnås genom en försäljning av gamingvertikalen eller en notering på Nasdaq First North Growth Market. Ofrånkomligen så har Coronaviruspandemin inneburit viss störning för strategiöversynen och beslutet om bäst väg framåt för en delning av bolaget kommer att tas så snart aktiemarknaden har stabiliserats och bolaget kan presentera två starka investeringsmöjligheter.

Jørgen Madsen Lindemann

VD & koncernchef

Guidning för första halvåret 2020

Försäljningen i esportvertikalen förväntas att få en sammanlagd nedgång på mellan 25-35 procent (tidigare guidning: en nedgång mellan 35–45 procent) i H1 2020, jämfört med samma period 2019. Detta är framförallt ett resultat av att evenemang inom Own & Operated (O&O) och Esport Services (ESS) antingen blivit inställda, flyttade till att ske endast online eller uppskjutna från H1 2020 till antingen H2 2020 eller H1 2021.

Från och med Kv2 2020 kommer ESL och DreamHack vidta åtgärder för att sänka både rörliga och fasta kostnader. Besparingarna bedöms uppgå till minst 150 miljoner SEK för H1 2020 och vidtas för att säkra verksamhetens kontinuitet och framtida potential när den nuvarande krisen är över.

Väsentliga händelser under och efter kvartalet

7 januari - ESL och DreamHack ingick ett treårigt avtal med Blizzard

Entertainment

MTGs portföljbolag ESL och DreamHack tillkännagav ett treårigt strategiskt avtal med Blizzard Entertainment. Världens största esportföretag (ESL) och den främsta festivalarrangören för gaming lifestyle-festivaler (DreamHack) ska ta fram nya ESL Pro Tour-format för både StarCraft® II och Warcraft® III: Reforged™, där Blizzard ska tillhandahålla en prispott för spelen på över 1,8 miljoner USD respektive över 200 000 USD för första säsongen.

21 januari - MTG och HUYA meddelade att man ömsesidigt avbryter förhandlingarna gällande ett joint venture i Kina och en investering i ESL

MTG meddelade att MTG och HUYA Inc. ömsesidigt har avbrutit förhandlingarna gällande det definitiva avtalet för bildandet av ett strategiskt joint venture för en esport-expansion till Kina och ett minoritetsinnehav i MTGs portföljbolag ESL.

21 januari - MTG meddelade plan för årliga besparingar och nedskrivning av tillgångar

MTG meddelade plan för årliga besparingar och nedskrivning av tillgångar. Bolaget redovisade engångsposter i Kv4 2019 relaterade till uppsägningskostnader och nedskrivningar på huvudkontoret och i koncernbolagen. Detta till följd av företagets pågående strategiöversyn, effektiviseringsprogram och utvärdering av gaming-portföljen.

18 februari - ESL och DreamHack undertecknade historiskt avtal med globalt ledande esportlag, även känt som "Louvre"-avtalet

MTGs portföljbolag inom esport ESL och DreamHack tillkännagav ett avtal med världens tretton ledande esportlag kring deras deltagande i esportturneringar, såsom ESL Pro League.

19 mars - 3 april - Förändringar av ESL:s och DreamHacks esportkalender för festivaler och Masterturneringar

MTGs portföljbolag inom esport, ESL och DreamHack, har offentliggjort en reviderad evenemangskalender för sina Masterturneringar och festivaler. Justeringen är en följd av de försiktighetsåtgärder som införts av myndigheter och regeringar i många länder, med målet att begränsa spridningen av coronaviruset samt covid-19.

25 mars - Coronavirusets påverkan och en uppdatering av strategiöversynen

MTG presenterade en preliminär bedömning av hur coronaviruspandemin förväntas påverkad dess esport- och gamingvertikaler samt en uppdatering av strategiöversynen för bolagets gaming-vertikal.

26 mars - ESL och PUBG MOBILE ingick nytt samarbetsavtal

MTGs portföljbolag ESL offentliggjorde ett nytt partnerskap inom ett esportprogram med PUBG MOBILE – den mest populära titeln från utgivaren PUBG Corp. och Tencent Games.

16 April - Marjorie Lao föreslås till MTG:s styrelse

MTG meddelade att valberedningen föreslår att Marjorie Lao väljs till ny styrelseledamot av årsstämman i maj 2020.

24 April – Chris Carvalho föreslås till MTG:s styrelse

MTG meddelade att valberedningen föreslår att Marjorie Lao väljs till ny styrelseledamot av årsstämman i maj 2020.

En fullständig översikt över MTG:s meddelanden och rapporter finns på www.mtg.com.

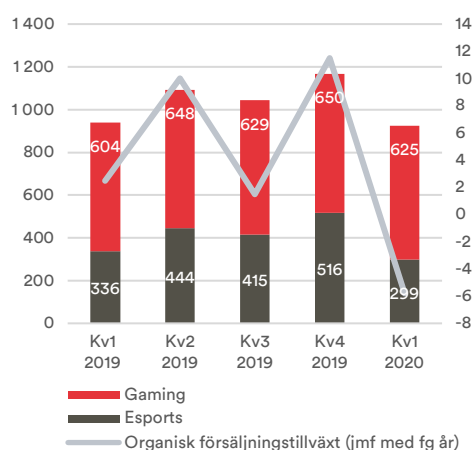
Koncernens finansiella sammanfattning

Nettoomsättning – kvarvarande verksamheter

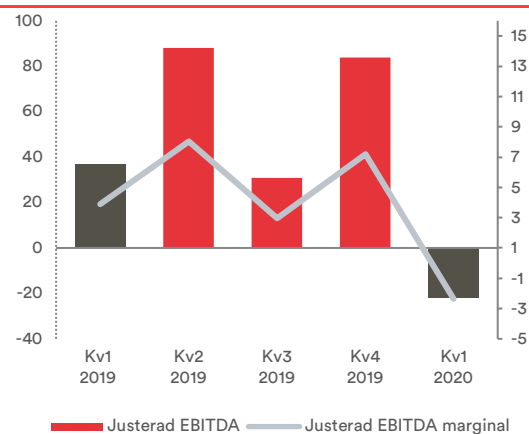
Rapporterad nettoomsättning under första kvartalet minskade med 2 procent till 924 Mkr (940) jämfört med samma period föregående år. Den organiska tillväxten minskade med 6 procent medan valutaeffekterna bidrog positivt med 4 procent, vilket återspeglar den ytterligare försvagningen av SEK mot både USD och EUR jämfört med första kvartalet 2019.

Nettoomsättningen för esport minskade med 11 procent under första kvartalet 2020, varav den organiska tillväxten såg en 15 procentig nedgång till följd av att ett flertal Masterturneringar flyttades online eller ombokades på grund av coronaviruspandemin och att IEM Katowice inte hade Major status 2020. Detta uppvägdes delvis av en nettoomsättningstillväxt på 3 procent inom gaming, varav organisk tillväxt stod för en nedgång på 1 procent.

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



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



Rörelsekostnader – kvarvarande verksamheter

Rörelsekostnader före avskrivningar ökade med 1 procent till 993 Mkr (982). Detta inkluderar jämförelsestörande poster om 3 Mkr (54), kostnader hänförliga till långsiktiga incitamentsprogram om 32 Mkr (25) och transaktionskostnader för rörelseförvärv om 13 Mkr (-).

Justerad EBITDA – kvarvarande verksamheter

Koncernens justerade EBITDA för kvartalet uppgick till -21 Mkr (37).

Koncernens centrala verksamheters påverkan på kvartalet uppgick till -26 Mkr (-38).

Den justerade EBITDA-marginalen under kvartalet uppgick till -2 procent (4). Den minskade marginalen berodde på att esportvertikalen påverkades negativt av coronaviruspandemin och att man var tvungen att genomföra redan bokade events utan livepublik eller ställa in event med kort varsel vilket ledde till begränsade möjligheter att minska kostnadsbasen för kvartalet. Det uppvägdes delvis av en stabil utveckling av marginalerna i gamingvertikalen, eftersom den har varit motståndskraftig och mindre exponerad för följderna av coronaviruspandemin.

Justerad EBITDA återspeglar det underliggande verksamhetsresultatet där jämförelsestörande poster om 3 Mkr, kostnader för långsiktiga incitamentsprogram om 32 Mkr samt transaktionskostnader för rörelseförvärv om 13 Mkr har exkluderats.

EBITDA uppgick till -69 Mkr (-42).

Rörelseresultat (EBIT) – kvarvarande verksamheter

Avskrivningar under första kvartalet uppgick till -72 Mkr (-68) och inkluderade avskrivning på övervärden (PPA) om -31 Mkr (-30). Exklusive PPA ökade avskrivningar med 3 Mkr till -41 Mkr (-38) vilket berodde på högre avskrivningar inom gamingvertikalen.

Koncernens rörelseresultat (EBIT) för kvartalet uppgick till -142 Mkr (-110). EBIT-marginalen uppgick till -15 procent (-12) för kvartalet.

Finansnetto och periodens nettoresultat från kvarvarande verksamheter

Finansnetto uppgick till 29 Mkr (-7), främst till följd av ändrade valutakurser. Koncernens skatt uppgick till -20 Mkr (-15). Periodens nettoresultat från kvarvarande verksamheter uppgick därmed till -132 Mkr (-133).

VC fond-investeringar

MTGs VC-fond har hittills investerat totalt 221 Mkr (23 miljoner USD) inklusive framtida investeringsåtaganden i Bitkraft och Playventures. Inga nya investeringar gjordes under första kvartalet 2020, men ytterligare 10 Mkr investerades i Bitkraft och Playventures som en del av tidigare gjorda investeringsåtaganden.

Bolagen i MTGs VC-portfölj fortsatte att uppvisa goda framsteg. Med försäljningen av Phoenix Labs har MTG har realiserat en försäljning med en avkastning på investerat kapital om 175 procent.

MTG har investerat i 19 portföljbolag hittills genom sin VC-fond för att komplettera sitt majoritetsinnehav i ESL, DreamHack, Kongregate och InnoGames. Tillgångarna i portföljen omfattar nystartade spelutvecklare inom ett flertal genrer, däribland narrativ, tävlingsinriktad och social MMO samt plattformar för spelskapande i USA och Europa, samt företag med fokus enbart på esport.

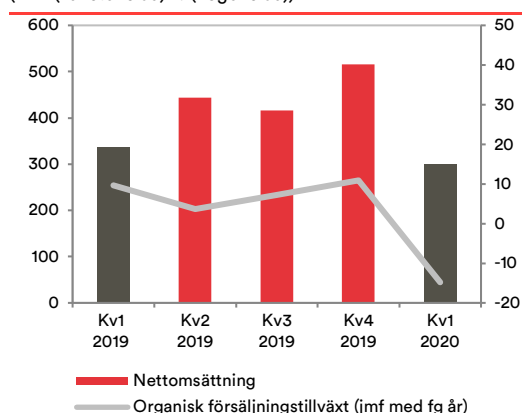
Segmentsöversikt

Esports

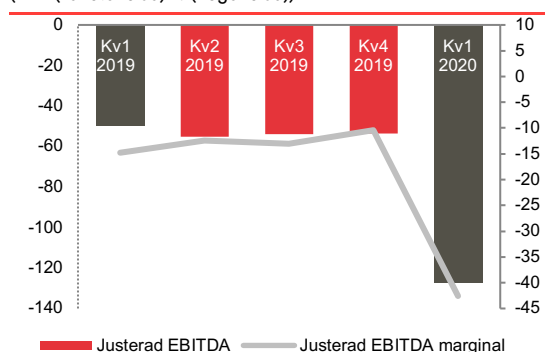
(Mkr)	Kv1 2020	Kv1 2019	Helår 2019
Nettoomsättning	299	336	1 712
Justerad EBITDA	-127	-50	-213
<i>Justerad EBITDA marginal</i>	<i>-43%</i>	<i>-15%</i>	<i>-12%</i>
<i>Justeringar</i>	<i>-21</i>	<i>-14</i>	<i>-138</i>
EBITDA	-148	-64	-351
Avskrivningar immateriella anläggningstillgångar	-6	-6	-26
Avskrivningar materiella anläggningstillgångar	-12	-14	-53
<i>varav avskrivningar på övervärden</i>	<i>-4</i>	<i>-4</i>	<i>-15</i>
EBIT	-165	-83	-430
<i>EBIT marginal</i>	<i>-55%</i>	<i>-25%</i>	<i>-25%</i>
Investeringar	13	6	34
Försäljningstillväxt/år			
Organisk tillväxt	-15%	10%	8%
Förvärvade/avvecklade enheter	-	-	-
Valutakurseffekter	4%	6%	5%
Rapporterad tillväxt	-11%	16%	13%

Rapporterad nettoomsättning för första kvartalet minskade med 11 procent till 299 Mkr (336), inklusive 4 procents tillväxt till följd av positiva valutakurseffekter. Den organiska nettoomsättningen minskade med -15 procent (10) jämfört med motsvarande period föregående år, till följd av att flertalet Masterturneringar flyttades online eller ombokades till följd av coronaviruspandemin och att IEM Katowice inte hade Major status 2020.

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



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



ESL höll sin årliga Masterturnering i Katowice och DreamHack höll en Dota 2 major i Leipzig under kvartalet. Katowice påverkades negativt av en nedstängning från myndigheternas sida med kort varsel och av att den hade ett mindre format jämfört med 2019. Dessutom flyttades ESLs Dota 2 Major i Los Angeles och CS:GO Masterturnering i Denver till ett onlineformat och hölls under andra kvartalet 2020, medan kvalet till ESL Pro League säsong 11 hölls online under kvartalet. Detta bidrog

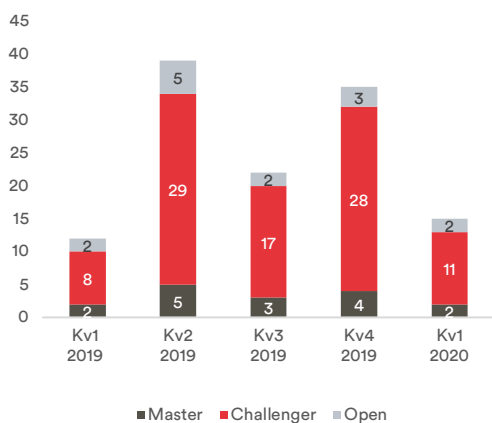
till den tvåsiffriga nedgången i nettoomsättningen jämfört med föregående år. Vid en jämförelse av ESLs operationella nyckeltal för samma turneringar föregående år framgår det tydligt att esport-verksamheten har en positiv utveckling med nya tittarrekord under kvartalet. Som ett resultat av att fansen inte fysiskt kunde närvara vid ett flertal av ESLs events under första kvartalet har våra media relevanta nyckeltal återigen ökat kraftigt jämfört med samma event för ett år sedan. Det visar på att tävlingarna är relevanta och vid behov kan anpassas till ett helt digitalt format. Fokus framåt för vertikalen är tydligt: Att kommersialisera den växande esportpubliken och göra sporten kommersiellt konkurrenskraftig.

DreamHack kunde genomföra sina O&O properties och festivaler enligt plan under första kvartalet och växte den underliggande nettoförsäljningen med 11 procent. Det nyligen lanserade DreamHack Sport Games kunde på grund av coronaviruspandemin enbart genomföra mindre turneringar som Dutch eDivisie och European Golf Tour/eTour.

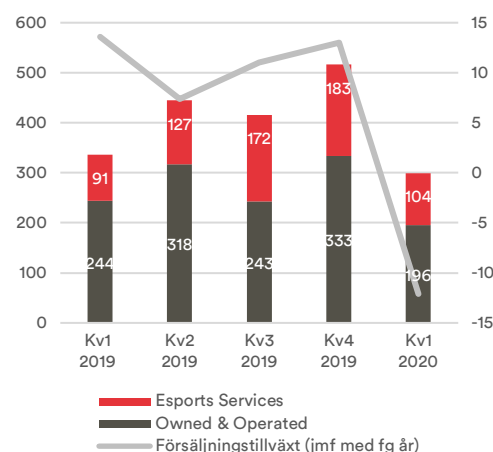
Den justerade EBITDA-förlusten uppgick till -127 Mkr (-50) under första kvartalet. Försämringen var en följd av effekterna av coronaviruspandemin, där befintliga planer ändrades med kort varsel och resulterade i att fysiska events, för vilka investeringar och åtaganden gjorts, flyttades online eller planerades om till ett senare datum. Den justerade EBITDA-marginalen föll till -43 procent (-15).

EBITDA-justeringar om -21 (14) Mkr utgjordes av jämförelsestörande poster om -3 Mkr, kostnader för långsiktiga incitamentsprogram om -10 Mkr samt transaktionskostnader för rörelseförvärv om -8 Mkr. EBITDA uppgick till -148 Mkr (-64).

Antal O&O-properties



Nettoomsättning per kategori och försäljningstillväxt (jmf med fg år)
(Mkr (vänster sida) % (höger sida))



Försäljningen för O&O-properties minskade med 20 procent under kvartalet till 196 Mkr, med samma antal Masterturneringar som under motsvarande period föregående år. Masterturneringar under kvartalet hölls i Katowice och Leipzig.

Nettoomsättningen för ESS ökade med 14 procent under kvartalet till 104 Mkr, vilket motsvarar 35 procent av den totala omsättningen för esport. Fokus inom ESS är att etablera mer strategiska relationer med utgivarna, och under kvartalet höll DreamHack och ESL ett antal betydelsefulla events för utgivarna Ubisofts, Supercells och Riot Games räkning.

Under kvartalet offentliggjordes ett flertal nya avtal med utgivare, bland annat Blizzard och deras två titlar Starcraft 2 och Warcraft 3, och Tencent Games och deras titel PUBG.

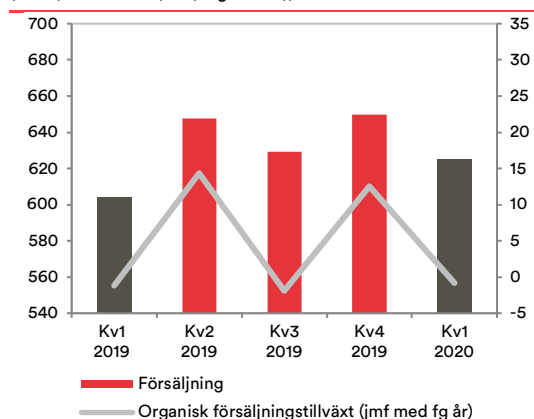
Gaming

(Mkr)	Kv1 2020	Kv1 2019	Helår 2019
Nettoomsättning	625	604	2 531
Justerad EBITDA	132	127	605
<i>Justerad EBITDA marginal</i>	<i>21%</i>	<i>21%</i>	<i>24%</i>
<i>Justeringar</i>	<i>-26</i>	<i>-6</i>	<i>-120</i>
EBITDA	106	121	485
Avskrivningar immateriella anläggningstillgångar	-45	-38	-176
Avskrivningar materiella anläggningstillgångar	-10	-9	-40
<i>varav avskrivningar på övervärden</i>	<i>-27</i>	<i>-26</i>	<i>-105</i>
EBIT	51	74	269
<i>EBIT marginal</i>	<i>8%</i>	<i>12%</i>	<i>11%</i>
Investeringar	28	28	203
Försäljningstillväxt/år			
Organisk tillväxt	-1%	-1%	6%
Förvärvade/avvecklade enheter	-	-	-
Valutakurseffekter	4%	6%	5%
Rapporterad tillväxt	3%	5%	10%

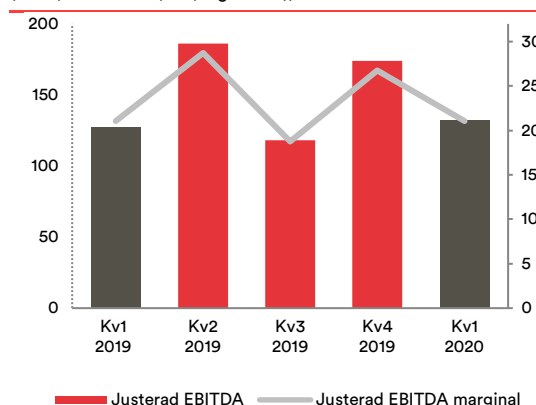
Rapporterad nettoomsättning ökade med 3 procent till 625 Mkr (604), inklusive en positiv valutakurseffekt om 4 procentenheter till följd av ändrade valutakurser. Den organiska nettoomsättningen under kvartalet minskade med 1 procent (-1).

Justerad EBITDA uppgick till 132 Mkr (127) och EBITDA uppgick till 106 Mkr (121), vilket motsvarar en marginal på 21 procent (21) respektive 17 procent (20).

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



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



Tack vare gynnsamma omständigheter på marknaden ökade InnoGames sina investeringar i marknadsföringskampanjer mot slutet av kvartalet, vilket fick en positiv effekt på antalet användare och ledde till en accelererad ökning av DAU. Omsättningen var oförändrad eftersom tillväxten inom Forge of Empire och Classics motverkades av sjunkande intäkter i den återstående spelportföljen. Justerad EBITDA minskade jämfört med föregående år, till följd av de större investeringarna i

marknadsföring. Forge of Empires presterade bättre än föregående kvartal med stöd av förbättrade spelegenskaper och en förbättrad DAU. InnoGames portfölj av klassiska spel fortsätter att uppvisa goda resultat.

Kongregate fortsatte att leverera ett positivt resultat och även om nettoomsättningen inte ökade redovisade Kongregate förbättringar av justerat EBITDA jämfört med föregående år. Den här utvecklingen berodde främst på att Kongregate avslutade två av sina viktigaste tredjepartspublicerade titlar i slutet av föregående år vilket motverkades av dess egna spel Idle Frontier och BitHeroes som fortsatte att uppvisa positiva resultat. Dessutom har dess senaste förvärv Surviv.io fått en bra start. Kongregate, till skillnad från InnoGames, upplevde en mindre negativ inverkan från Coronaviruspandemin, vilket påverkade reklamförsäljningen i spelen och därmed omsättningen.

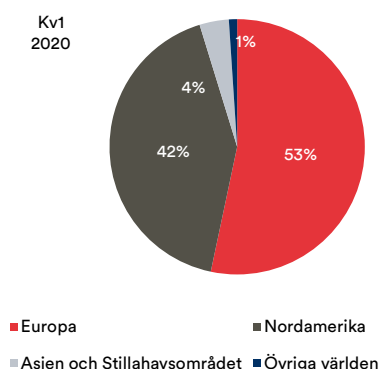
Utvecklingen av nya spel för InnoGames och Kongregate fortsätter att utvecklas väl. Kongregate planerar att lansera fem nya titlar under året. InnoGames har fyra nya spel som man planerar att testa på marknaden under 2020 – spel som i första hand har utvecklats för mobilen och som bygger på vår expertis inom spelutveckling.

EBITDA-justeringar om -26 Mkr under kvartalet utgjordes av transaktionskostnader för rörelseförvärv om -5 Mkr samt kostnader för långsiktiga incitamentsprogram om -21 Mkr.

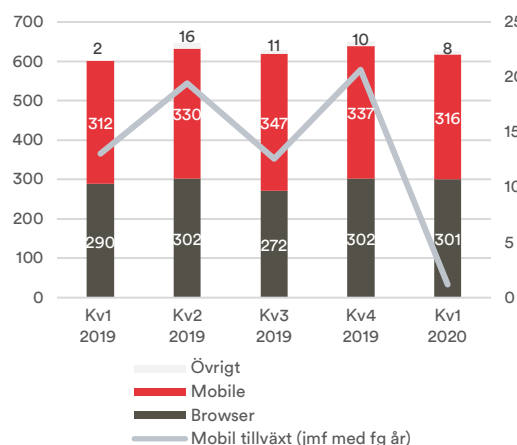
Kostnader för avskrivningar var högre under kvartalet jämfört med motsvarande period föregående år, främst som ett resultat av Kongregates förvärvsavskrivningar hänförliga till BitHeroes och Surviv.io.

Investeringar om 28 Mkr (28) var oförändrat jämfört med samma kvartal föregående år, och bestod främst av utvecklingskostnader för ännu ej publicerade spel inom InnoGames och Kongregate.

Nettoomsättning per marknad
(fördelning i %)



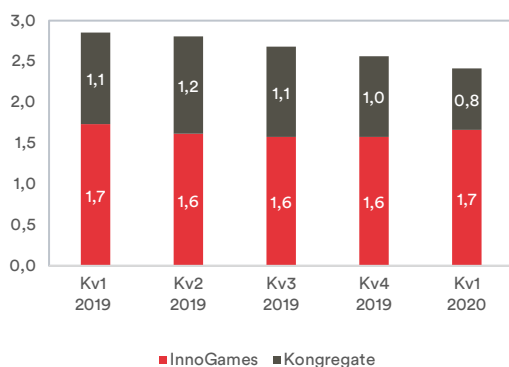
Nettoomsättning per plattform och försäljningstillväxt
(jmf med fg år)
(Mkr (vänster sida) % (höger sida))



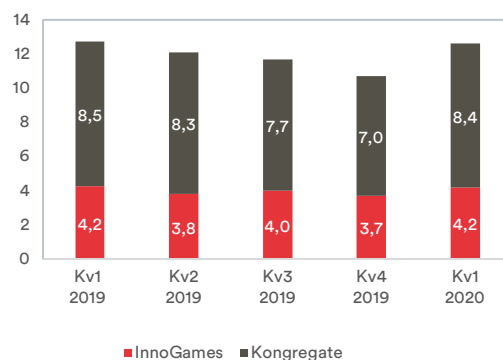
Mobilförsäljningen ökade med 1 procent till 316 Mkr, vilket motsvarar 49 procent av de totala intäkterna för gaming-verkalken. Browserintäkterna ökade också med 4 procent vilket visar på styrkan i äldre spel och sannolikt påverkas positivt av de globala åtgärder som har vidtagits för att få coronaviruset under kontroll. InnoGames andel av mobilförsäljningen ökade inom de flesta spel och mer än 90 procent av Kongregates totala intäkter är hänförliga till mobilplattformar.

Det skedde inga väsentliga förändringar i intäktsfördelningen per marknad, med över 90 procent av intäkterna från Nordamerika och Europa, som är nyckelmarknader för båda gamingverksamheterna.

Dagliga aktiva användare
(Miljoner)

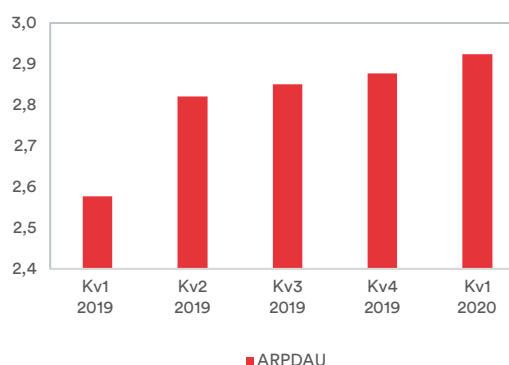


Månatliga aktiva användare
(Miljoner)

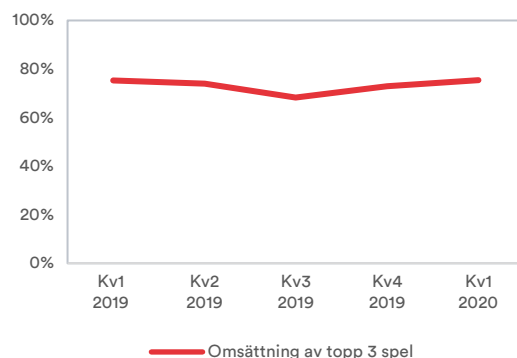


Antalet dagliga aktiva användare (DAU) minskade med 6 procent till 2,4 miljoner och månatliga aktiva användare (MAU) ökade med 18 procent jämfört med föregående kvartal. InnoGames hade en positiv och accelererande DAU tillväxt i kvartalet, medan Kongregate påverkades negativt av att två tredjepartsspel togs bort, vilket delvis kompenseras av lanseringen av egna titlar. Jämfört med motsvarande kvartal föregående år minskade DAU med 15 procent och MAU minskade med 1 procent. Detta berodde återigen främst på att Kongregate upphörde med publiceringen av ett antal tredjepartsspel.

Genomsnittlig omsättning per daglig aktiv användare
ARPDau
(SEK)



Fördelning av omsättning av topp 3-spel
(%)



Genomsnittlig omsättning per daglig aktiv användare (ARPDau) ökade till 2,9 SEK, en uppgång med 14 procent från 2,6 SEK under första kvartalet 2019 och ökade med 2 procent jämfört med fjärde kvartalet 2019 på 2,9 procent, med stöd av positiva valutaeffekter. ARPDau i jämförbar valuta ökade med 9 procent jämfört med första kvartalet föregående år, främst drivet av en bättre intäktsgenerering i båda bolagen samt lägre DAU i Kongregate.

De tre ledande titlarna är oförändrat i kvartalet: Forge of Empires, Elvenar och Animation Throwdown. Omsättningen som genererades av dessa titlar var i linje med tidigare perioder på 75 procent jämfört både med föregående kvartal och samma kvartal föregående år.

Finansiell ställning

Kassaflöde från löpande verksamhet

Kassaflödet från den löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapital uppgick till -111 Mkr (-15). Avskrivningar uppgick till 72 Mkr (68), varav 31 Mkr (30) var hänförligt till avskrivning av övervärden från förvärv.

Koncernen redovisade en förändring i rörelsekapital om 72 Mkr (-87). Förbättringen av rörelsekapitalet är till stor del relaterad till esportens timing mellan inbetalning och leverans av tjänster enligt det förväntade eventsschemat. Rörelsekapitalet förbättrades ytterligare till följd av engångsbetalningar under Kv 1 2019 då MTG och NENT delades upp. Koncernens nettokassaflöde från den löpande verksamheten uppgick till -39 Mkr (-102).

Investeringsaktiviteter

Koncernens investeringar i materiella och immateriella anläggningstillgångar uppgick till 42 Mkr (37), främst bestående av aktiverade utvecklingskostnader för spel och plattformar som ännu inte har släppts. Nettoinvesteringar i VC-fonden uppgick till 5 Mkr (51) under kvartalet.

Det totala kassaflödet hänförligt till investeringsaktiviteter uppgick till -46 Mkr (-89).

Finansieringsaktiviteter

Kassaflöde från finansieringsaktiviteter uppgick till -10 Mkr (229), främst leasing.

Förändringar av likvida medel för den kvarvarande verksamheten uppgick till -95 Mkr (38).

Koncernen hade likvida medel uppgående till 1 806 Mkr (479) vid periodens slut.

Moderbolaget

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

(Mkr)	Kv1 2020	Kv1 2019	Helår 2019
Nettoomsättning	4	6	20
Räntenetto och övrigt finansnetto	62	41	2 302
Resultat före skatt och bokslutsdispositioner	33	-59	2 066

Räntenetto för kvartalet uppgick till -2 Mkr (42). Övriga poster i finansnettot består i huvudsak av valutakurseffekter 64 Mkr (1). Moderbolagets likvida medel uppgick till 1 016 Mkr (47) vid periodens slut.

Det totala antalet utestående aktier vid periodens utgång uppgick till 67 342 244 (67 342 244) och var exklusive de 304 880 B-aktier som MTG innehar i eget lager. MTG innehar inga C-aktier i eget lager. Det totala antalet emitterade aktier förändrades inte under perioden.

Övrig information

Redovisningsprinciper

Denna delårsrapport för koncernen har upprättats genom tillämpning av reglerna i IAS 34 Delårsrapportering och Årsredovisningslagen. Delårsrapporten för moderbolaget har upprättats i enlighet med Årsredovisningslagens 9e kapitel Delårsrapport.

Koncernens och moderbolagets finansiella rapporter har upprättats enligt samma redovisningsprinciper och beräkningsmetoder som årsredovisningen 2019.

Transaktioner med närstående

Det finns inga närstående förhållanden annat än med dotterbolag, intresseföretag och joint ventures.

Risker och osäkerheter

Koncernen och moderbolaget står inför betydande risker och osäkerheter. Dessa faktorer inkluderar rådande ekonomiska och affärsmässiga förutsättningar på vissa marknader, kommersiell risk i samband med expansionen till nya territorier, övrig politisk och regleringsmässig risk kopplad till förändringar i regler och lagar i de olika länder där bolaget har verksamheter, exponering mot valutakursförändringar, i synnerhet gällande den amerikanska dollarn och valutor peggade mot euron, samt framväxt av ny teknik och konkurrenter. Koncernens spelutvecklingsverksamheter beror på deras förmåga att fortsätta släppa framgångsrika titlar som lockar betalkunder. Dessa nämnda villkor är inte under koncernens fulla kontroll.

På grund av effekterna av covid-19 (Corona virussjukdom) kommer MTG:s esport-vertikal att påverkas negativt gällande intäkter och resultat under 2020. Dock fortsätter företags gamingvertikal att prestera bra trots den pågående pandemin.

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

Stockholm, 28 april 2020

Jørgen Madsen Lindemann
VD & koncernchef

Denna rapport har inte granskats av koncernens revisor.

Koncernens resultaträkning i sammandrag

(Mkr)	Kv1 2020	Kv1 2019	Helår 2019
Kvarvarande verksamheter			
Nettoomsättning	924	940	4 242
Kostnad för sålda varor och tjänster	-501	-478	-2 293
Bruttoresultat	423	463	1 949
Försäljningskostnader	-283	-275	-1 068
Administrationskostnader	-275	-238	-1 146
Övriga rörelseintäkter	7	9	36
Övriga rörelsekostnader	-12	-12	-26
Resultat från andelar i intresseföretag & joint ventures	0	-2	0
Jämförelsestörande poster	-3	-54	-152
EBIT	-142	-110	-407
Räntenetto	-1	3	1
Övrigt finansnetto	31	-10	-28
Resultat före skatt	-112	-118	-435
Skatt	-20	-15	-23
Periodens resultat kvarvarande verksamheter	-132	-133	-458
Verksamheter under avveckling			
International Entertainment	-	28	1 433
Nordic Entertainment Group	-	13 587	13 646
Övriga verksamheter	0	-17	-227
Periodens resultat verksamheter under avveckling	0	13 597	14 852
Totalt resultat för perioden	-132	13 464	14 394
Periodens resultat kvarvarande verksamheter, hänförligt till:			
Moderbolagets aktieägare	-160	-164	-551
Innehav utan bestämmande inflytande	28	31	93
Resultat för perioden	-132	-133	-458
Totalt resultat för perioden, hänförligt till:			
Moderbolagets aktieägare	-160	13 433	14 293
Innehav utan bestämmande inflytande	28	31	101
Totalt resultat för perioden	-132	13 464	14 394
Kvarvarande verksamheter			
Resultat per aktie före utspädning (kr)	-2,38	-2,45	-8,19
Resultat per aktie efter utspädning (kr)	-2,38	-2,45	-8,19
Totalt			
Totalt resultat per aktie före utspädning (kr)	-2,37	200,24	212,44
Totalt resultat per aktie efter utspädning (kr)	-2,37	200,24	212,44
Antal aktier			
Utestående aktier vid periodens slut	67 342 244	67 342 244	67 342 244
Genomsnittligt antal aktier före utspädning	67 342 244	67 085 290	67 278 885
Genomsnittligt antal aktier efter utspädning	67 342 244	67 085 290	67 278 885

Rapport över koncernens totalresultat

(Mkr)	Kv1 2020	Kv1 2019	Helår 2019
Periodens resultat, kvarvarande verksamheter	-132	-133	-458
<i>Övrigt totalresultat</i>			
<i>Poster som omförts eller kan omföras till periodens resultat:</i>			
Årets omräkningsdifferenser	322	66	128
Totalresultat, kvarvarande verksamheter	190	-67	-330
Periodens resultat, verksamheter under avveckling	0	13 597	14 852
<i>Övrigt totalresultat</i>			
<i>Poster som omförts eller kan omföras till periodens resultat:</i>			
Årets omräkningsdifferenser	0	-133	-49
Totalresultat, verksamheter under avveckling	0	13 464	14 803
Summa totalresultat för perioden	191	13 397	14 473
Summa totalresultat hänförligt till:			
Moderbolagets aktieägare	78	13 348	14 349
Innehav utan bestämmande inflytande	112	49	124
Summa totalresultat för perioden	191	13 397	14 473

Koncernens balansräkning i sammandrag

(Mkr)	31 mar 2020	31 mar 2019	31 dec 2019
Anläggningstillgångar			
Goodwill	4 198	3 948	3 961
Övriga immateriella tillgångar	1 467	1 619	1 410
Summa immateriella tillgångar	5 665	5 567	5 371
Summa materiella tillgångar	138	119	126
Nyttjanderättstillgångar	139	199	139
Aktier och andelar i intresse- och övriga bolag	228	158	220
Övriga finansiella tillgångar	305	260	277
Summa finansiella tillgångar	533	418	497
Summa anläggningstillgångar	6 475	6 303	6 133
Kortfristiga fordringar			
Varulager	23	14	21
Övriga fordringar	1 278	1 085	985
Likvida medel	1 806	479	1 824
Tillgångar som innehas för försäljning ¹⁾	-	904	-
Summa kortfristiga fordringar	3 107	2 482	2 831
Summa tillgångar	9 583	8 785	8 963
Eget kapital			
Eget kapital	5 251	4 395	5 179
Innehav utan bestämmande inflytande	1 514	1 352	1 402
Summa eget kapital	6 765	5 747	6 581
Långfristiga skulder			
Leasingskulder	104	148	103
Summa långfristiga räntebärande skulder	104	148	103
Avsättningar	567	573	525
Skulder värderade till verkligt värde	384	403	377
Övriga ej räntebärande skulder	-	0	0
Summa långfristiga ej räntebärande skulder	950	977	903
Summa långfristiga skulder	1 054	1 125	1 006
Kortfristiga skulder			
Skulder värderade till verkligt värde	-	33	-
Lån	-	130	0
Leasingskulder	37	51	37
Övriga ej räntebärande skulder	1 726	1 361	1 339
Skulder hänförliga till tillgångar som innehas för försäljning ¹⁾	-	338	-
Summa kortfristiga skulder	1 764	1 913	1 376
Summa skulder	2 818	3 038	2 382
Summa eget kapital och skulder	9 583	8 785	8 963

¹⁾ Avser Nova Group under 2019.

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

Rapport över koncernens kassaflöden i sammandrag

(Mkr)	Kv1 2020	Kv1 2019	Helår 2019
Kassaflöde från den löpande verksamheten	-111	-15	-71
Förändringar i rörelsekapitalet	72	-87	-117
Kassaflöde till/från rörelsen	-39	-102	-188
Erhållet vid försäljning av aktier	-	-	1 876
Förvärv av dotterbolag och intressebolag samt övriga investeringar	-5	-51	-96
Investeringar i andra anläggningstillgångar	-42	-37	-238
Övrigt kassaflöde från/ använt i investeringsaktiviteter	0	0	4
Kassaflöde från/ använt i investeringsaktiviteter	-46	-89	1 546
Nettoförändring lån	0	-3 610	-3 679
Återbetalning av lån samt poster omstrukturering av kapital NENT	-	3 854	3 854
Övrigt kassaflöde från/ använt i finansiella aktiviteter	-9	-15	-135
Kassaflöde från/ använt i finansieringsaktiviteter	-10	229	40
Förändring i likvida medel, kvarvarande verksamheter	-95	38	1 398
Kassaflöde från verksamheter under avveckling	-	-389	-653
Total förändring i likvida medel	-95	-351	746
Likvida medel vid periodens början	1 824	862	862
Omräkningsdifferens likvida medel	77	-9	4
Förändring i likvida medel relaterat till tillgångar som innehas för försäljning	-	-24	213
Likvida medel vid periodens slut	1 806	479	1 824

Rapport över koncernens förändring i eget kapital i sammandrag

(Mkr)	31 mar 2020	31 mar 2019	31 dec 2018
Ingående balans	6 581	6 997	6 997
Periodens resultat	-132	13 465	14 394
Övrigt totalresultat för perioden	322	161	80
Summa totalresultat för perioden	191	13 626	14 474
Effekter av aktieprogram	-1	5	17
Förändring av innehav utan bestämmande inflytande	-5	-16	-42
Utdelning av Nordic Entertainment Group	-	-14 866	-14 866
Utgående balans	6 766	5 747	6 581

Moderbolagets resultaträkning i sammandrag

(Mkr)	Kv1 2020	Kv1 2019	Helår 2019
Nettoomsättning	4	6	20
Bruttoresultat	4	6	20
Administrationskostnader	-33	-105	-256
Rörelseresultat	-29	-99	-236
Räntenetto och övrigt finansnetto	62	41	2 302
Resultat före skatt och bokslutsdispositioner	33	-59	2 066
Bokslutsdispositioner	-4	-	223
Skatt	0	0	0
Periodens resultat	29	-59	2 289

Moderbolagets rapport över totalresultat i sammandrag

(Mkr)	Kv1 2020	Kv1 2019	Helår 2019
Periodens resultat	29	-59	2 289
Övrigt totalresultat för perioden	-	-	-
Summa totalresultat för perioden	29	-59	2 289

Moderbolagets balansräkning i sammandrag

(Mkr)	31 mar 2020	31 mar 2019	31 dec 2019
Anläggningstillgångar			
Aktiverade utgifter	1	0	0
Maskiner och inventarier	2	3	3
Aktier och andelar	5 849	6 025	5 849
Övriga finansiella tillgångar	0	12 067	0
Summa anläggningstillgångar	5 852	18 095	5 852
Omsättningstillgångar			
Kortfristiga fordringar	21	65	101
Kassa, bank och kortfristiga placeringar	1 016	47	1 123
Summa omsättningstillgångar	1 037	113	1 224
Summa tillgångar	6 889	18 208	7 076
Eget kapital			
Bundet eget kapital	338	338	338
Fritt eget kapital	5 259	2 944	5 230
Summa eget kapital	5 598	3 282	5 568
Obeskattade reserver	115	239	109
Långfristiga skulder			
Ej räntebärande skulder	0	-2	0
Summa långfristiga skulder	0	-2	0
Kortfristiga skulder			
Räntebärande skulder	1 094	14 550	1 308
Ej räntebärande skulder	82	137	91
Summa kortfristiga skulder	1 176	14 688	1 399
Summa eget kapital och skulder	6 889	18 208	7 076

Nettoomsättning och EBIT per segment

	Esport		Gaming		Centrala verksamheter och elimineringar		Totala verksamheter	
(Mkr)	Kv1 2020	Kv1 2019	Kv1 2020	Kv1 2019	Kv1 2020	Kv1 2019	Kv1 2020	Kv1 2019
Nettoomsättning	299	336	625	604	0	1	924	940
EBIT	-165	-83	51	74	-28	-101	-142	-110

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, förvärvande/avyttrade verksamheter samt valutakurseffekter

Justerad EBITDA

(Mkr)	Kv1 2020	Kv1 2019	Helår 2019
EBIT	-142	-110	-407
Avskrivningar immateriella anläggningstillgångar	50	44	202
Avskrivningar materiella anläggningstillgångar	22	24	96
EBITDA	-69	-42	-109
Jämförelsestörande poster	3	54	152
Nedskrivning av egenutvecklade kapitaliserade kostnader	-	-	93
Långsiktigt incitamentsprogram	32	25	76
Förvärvskostnader	13	-	28
Justerad EBITDA	-21	37	239

Jämförelsestörande poster består av kostnader för översyn av strategin samt nettoförlust från optioner och villkorade tilläggsköpeskillingar.

Försäljningstillväxt/år

(Mkr)	Kv1 2020	Kv1 2019
Esport		
Organisk tillväxt	-15%	10%
Förvärvade/avvecklade enheter	-	-
Valutakurseffekter	4%	6%
Rapporterad tillväxt	-11%	16%
Gaming		
Organisk tillväxt	-1%	-1%
Förvärvade/avvecklade enheter	-	-
Valutakurseffekter	4%	6%
Rapporterad tillväxt	3%	5%
Totala verksamheter		
Organisk tillväxt	-6%	3%
Förvärvade/avvecklade enheter	-	-1%
Valutakurseffekter	4%	6%
Rapporterad tillväxt	-2%	7%

Resultat från avvecklade verksamheter

(Mkr)	Kv1 2020	Kv1 2019	Helår 2019
International entertainment	-	28	27
Nordic Entertainment Group	-	13 587	167
Zoomin	-	-17	-68
Övriga verksamheter	0	-	-72
Realisationsresultat	-	-	14 798
Resultat avvecklade verksamheter	0	13 597	14 852

Definitioner

ARPAU

Genomsnittlig intäkt per daglig aktiv användare

AMA

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

Challenger

Tävlingar i nivån under Master, med semi-professionella spelare

DAU

Daglig aktiv användare.

EBIT

Rörelseresultat är resultat före räntor och skatt, också kallat EBIT (Earnings Before Interest and Tax).

EBITDA

EBITDA är resultat före räntor, skatter, avskrivningar.

ESS

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

Justerad EBITDA

För att bedöma den löpande verksamheten kommer ledningen för MTG fortsatt att fokusera på justerad EBITDA samt justerad EBITDA marginal, som inte inkluderar effekterna av jämförelsestörande poster, långsiktiga incitamentsprogram, förvärvsrelaterade transaktionskostnader och nedskrivningar av kapitaliserat internt arbete, vilka benämns ”Justeringar”.

Jämförelsestörande poster

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

Master

Stora tävlingar som lockar professionella globala spelare

MAU

Månatlig aktiv användare.

O&O

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

Open

Amatörtävlingar som är öppna för alla deltagare

Operativt kassaflöde

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

Organisk tillväxt

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

Vinst per aktie

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

Aktieägarinformation

Årsstämma 2020

Årsstämman 2020 kommer att hållas måndagen den 18 maj 2020 klockan 13.00, i Wallenbergsalen, IVA Konferenscenter, Grev Turegatan 16 i Stockholm.

Med anledning av utbrottet av coronaviruset och COVID-19 och för MTGs aktieägars säkerhet, uppmanar MTG alla aktieägare att inte delta personligen vid årsstämman 2020. Aktieägare ombes istället att delta via ombud eller att rösta på distans genom poströstning.

All stämmorelaterad information, vilket inkluderar kallelse och relaterade dokument, samt information om anmälan, fullmaktstjänster och poströstning återfinns på www.mtg.com.

Finansiell kalender

Årsstämma 2020	18 maj, 2020
Kvartalsrapport Kv2 2020	23 juli, 2020
Kapitalmarknadsdag	9 oktober, 2020
Kvartalsrapport Kv3 2020	4 november, 2020

Frågor?

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

Ladda ner högupplösta bilder: [Flickr](#)

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

Telefonkonferens

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

Sverige:	+46 850 692 180
Storbritannien:	+44 844 571 8892
USA:	+1 631 510 7495

Pinkoden för konferensen är: 675 72 09

Telefonkonferens kommer att hållas på engelska och det går även att lyssna på den via www.mtg.com



Modern Times Group MTG AB (Publ.) – Org.nr: 556309-9158 – Tel +46 8 562 000 50 – mtg.com

MTG (Modern Times Group MTG AB (publ.)) är en ledande internationell digital underhållningskoncern inom esport och gaming. Vi har vårt ursprung i Sverige och våra aktier är noterade på Nasdaq Stockholm ('MTGA' och 'MTGB'). Denna information är sådan information som MTG (Modern Times Group MTG AB (publ.)) är skyldigt att offentliggöra enligt EU:s marknadsmissbruksförordning. Informationen lämnades, genom ovanstående kontaktpersons försorg, för offentliggörande den 28 april, 2020 kl. 14:00 CEST.

Rekordkvartal för gaming-vertikalen

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

Höjdpunkter andra kvartalet 2020

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

Finansiellt sammandrag

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

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

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



Koncernchefen har ordet

Fortsatt leverans enligt satt strategi – trots utmanande omständigheter

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

Esport – nya strategiska partnerskap och god kostnadskontroll

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

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

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

Rekordresultat från gaming-vertikalen

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

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

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

Tydligt fokus framåt

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

Det är fortsatt styrelsens och ledningsgruppens åsikt att en uppdelning av koncernens gamingvertikal från dess esportvertikal – som skulle möjliggöra för respektive verksamhet att etablera sin egen finansiella struktur och anta strategiska målsättningar oberoende av varandra – är det bästa sättet att maximera aktieägarvärde. Denna uppdelning kan antingen uppnås genom en försäljning av gamingvertikalen eller en notering. Ofrånkomligen så har Coronaviruspandemin inneburit viss störning för översynen och beslutet om bäst väg framåt för en delning av bolaget kommer att tas så snart aktiemarknaden har stabiliserats och bolaget kan presentera två starka investeringsmöjligheter.

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

Jørgen Madsen Lindemann

Koncernchef och VD

Guidning för andra halvåret 2020

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

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

Väsentliga händelser under och efter kvartalet

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

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

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

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

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

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

18 maj – MTG höll sin årsstämma 2020

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

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

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

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

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

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

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

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

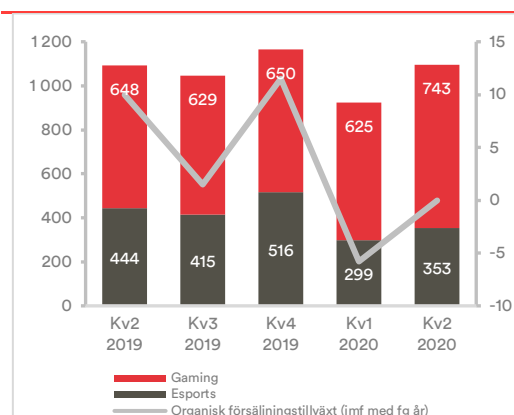
Koncernens finansiella sammanfattning

Nettoomsättning – kvarvarande verksamheter

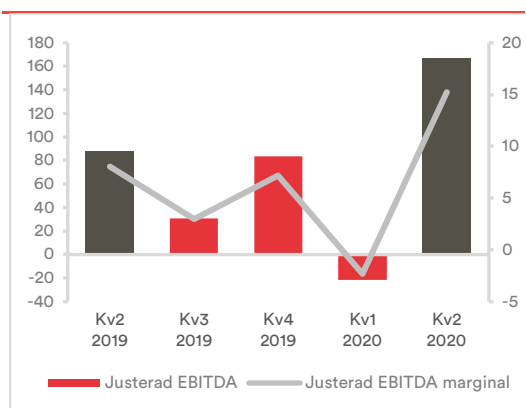
Rapporterad nettoomsättning under andra kvartalet låg på samma nivå som föregående år på 1 096 Mkr (1 095).

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

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



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



Rörelsekostnader – kvarvarande verksamheter

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

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

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

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

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

EBITDA uppgick till 104 Mkr (61).

Rörelseresultat (EBIT) – kvarvarande verksamheter

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

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

Finansnetto och periodens nettoresultat från kvarvarande verksamheter

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

VC fond-investeringar

MTGs VC-fond har hittills investerat totalt 221 Mkr (23 miljoner USD) inklusive framtida investeringsåtaganden i Bitkraft och Playventures. Inga nya investeringar gjordes under andra kvartalet 2020.

MTG har investerat i 19 portföljbolag hittills genom sin VC-fond för att komplettera sitt majoritetsinnehav i ESL, DreamHack, Kongregate och InnoGames. Tillgångarna i portföljen omfattar nystartade spelutvecklare inom ett flertal genrer, däribland narrativ, tävlingsinriktad och social MMO samt plattformar för spelskapande i USA och Europa, samt företag med fokus enbart på esport.

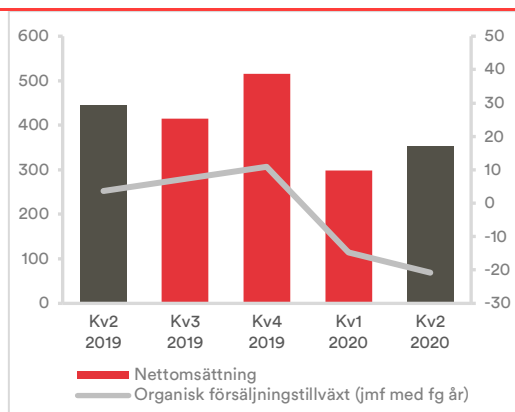
Segmentsöversikt

Esport

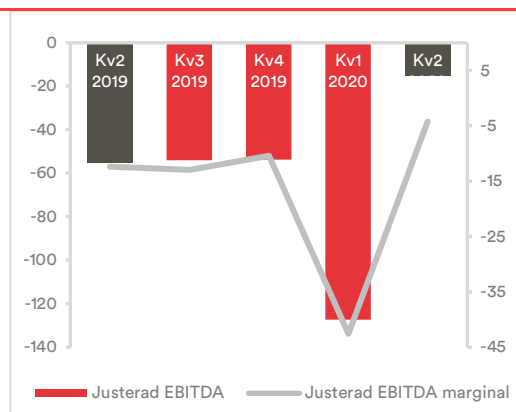
(Mkr)	Kv2 2020	Kv2 2019	Första halvåret 2020	Första halvåret 2019	Helår 2019
Nettoomsättning	353	444	652	780	1 712
Justerad EBITDA	-15	-55	-142	-105	-213
<i>Justerad EBITDA marginal</i>	-4%	-12%	-22%	-13%	-12%
<i>Justeringar</i>	-11	-16	-32	-30	-138
EBITDA	-26	-71	-175	-135	-351
Avskrivningar immateriella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

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

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



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



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

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

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

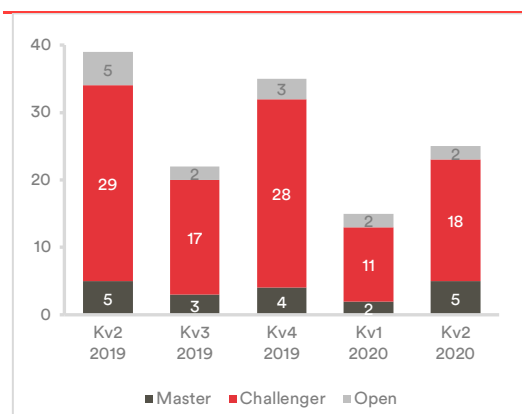
Vid en jämförelse av ESLs KPIer för samma turneringar föregående år är det tydligt att esport-verksamheten hade en positiv påverkan från den pågående coronaviruspandemin med ännu ett rekordhøgt tittarantal under kvartalet. Detta är ett bevis på att tävlingarna är relevanta och vid behov kan anpassas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

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

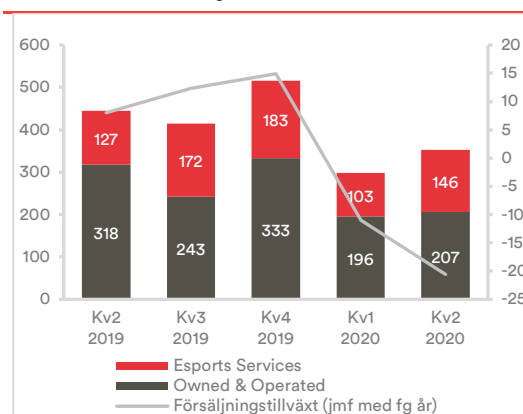
Justerad EBITDA uppgick till -15 Mkr (-55) under andra kvartalet. Förbättringen berodde på en mer gynnsam intäktsmix då andelen mediaintäkter ökade. Dessutom medförde online-turneringar att rörliga kostnader sjönk och en översyn av de fasta kostnaderna gav ytterligare stöd. Under kvartalet omfattade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

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

Antal O&O properties



Nettoomsättning per kategori och försäljningstillväxt (jmf med fg år)
(Mkr (vänster sida); & (höger sida))



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

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

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

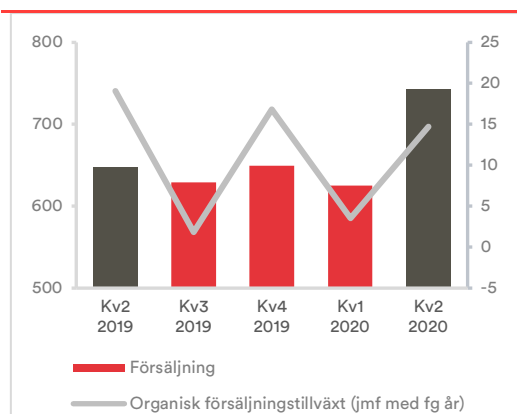
Gaming

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

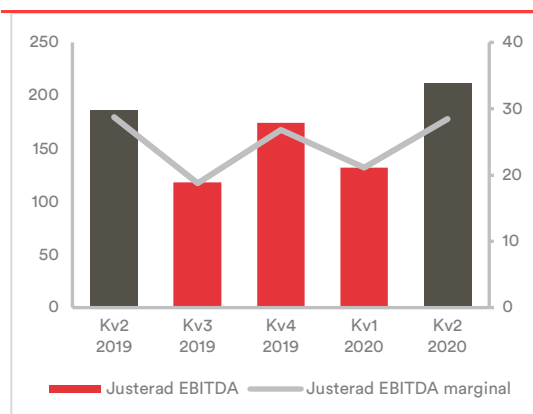
Rapporterad nettoomsättning ökade med 15 procent till 743 Mkr (648). Eftersom valutakurserna hade en marginell påverkan ökade även den organiska nettoomsättningen med 15 procent (14).

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

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



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



Tack vare gynnsamma omständigheter på marknaden ökade InnoGames sina investeringar i marknadsföringskampanjer under kvartalet, vilket fick en positiv effekt på användarförvärven och en snabbare utveckling av DAU. De här effekterna började avta mot slutet av kvartalet, i linje med ett

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

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

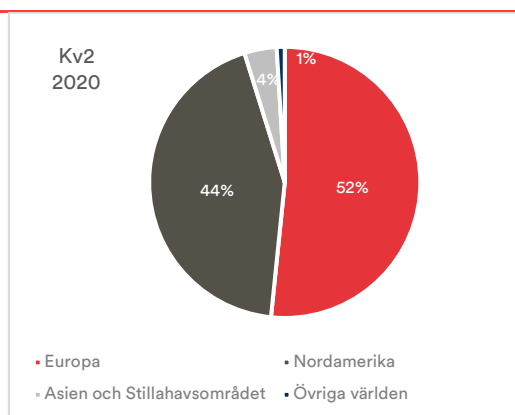
Spelutvecklingen för gamingvertikal går bra. Kongregate planerar att lansera ytterligare ett nytt spel under året och InnoGames har fyra nya spel som ska testas i marknaden under 2020 – spel som i första hand har anpassats för mobilen och som bygger på bolagets expertis inom spelutveckling.

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

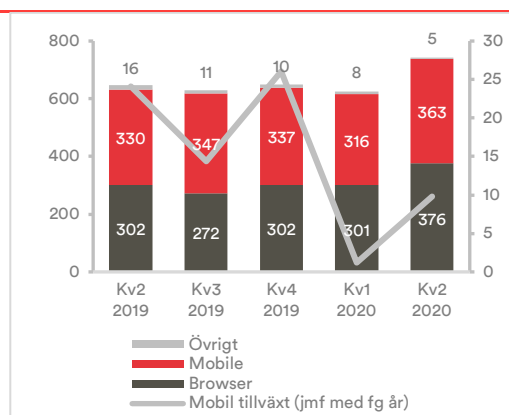
Kostnader för avskrivningar var något högre under kvartalet jämfört med motsvarande period föregående år, främst som ett resultat av avskrivningen av förvärven av BitHeroes och Surviv.io inom Kongregate.

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

Nettoomsättning per marknad
(fördelning i %)



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

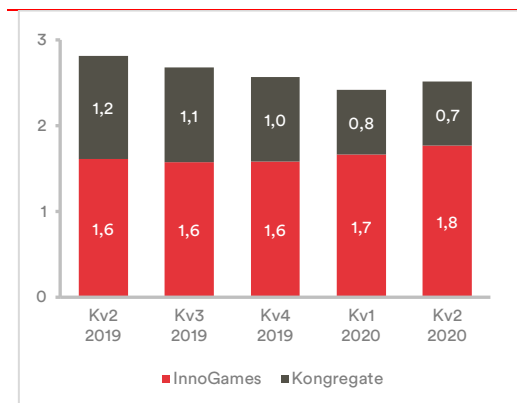


Mobilförsäljningen ökade med 10 procent till 363 Mkr, vilket motsvarar 49 procent av de totala intäkterna för gaming-vertikalen. Browserintäkterna ökade också med 24 procent vilket visade på styrkan i äldre spel och påverkades positivt av de nedstängningsåtgärder som har vidtagits för att få coronaviruset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

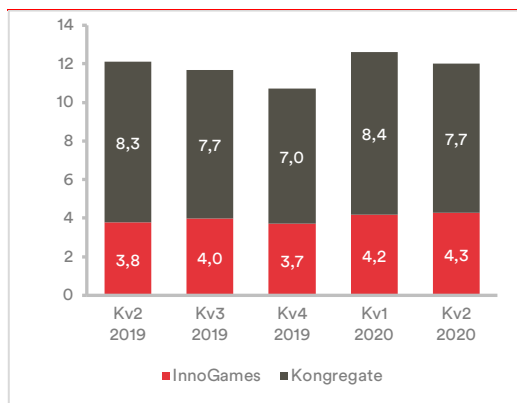
jämfört med föregående år och mer än 90 procent av Kongregates totala intäkter är hänförliga till mobilplattformar.

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

Dagliga aktiva användare
(Miljoner)

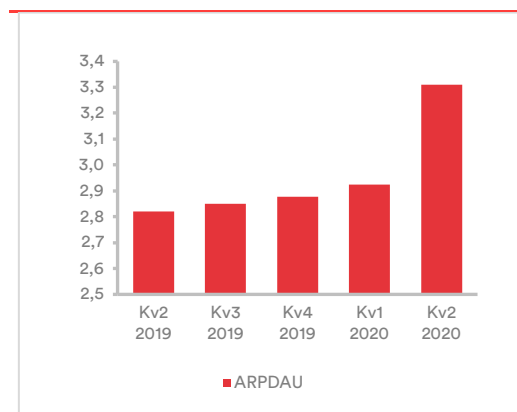


Månatliga aktiva användare
(Miljoner)

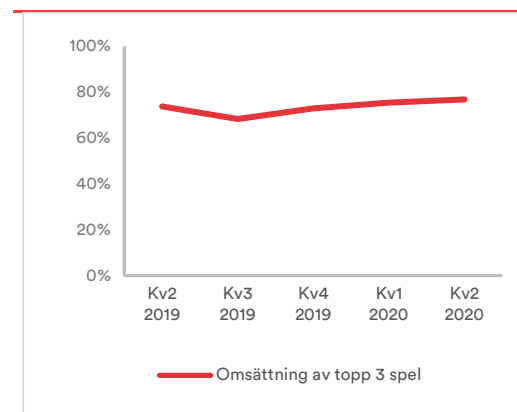


Antalet dagliga aktiva användare (DAU) ökade med 4 procent till 2,5 miljoner och månatliga aktiva användare (MAU) minskade med 5 procent jämfört med föregående kvartal. InnoGames ökade både DAU och MAU jämfört med föregående kvartal och jämfört med andra kvartalet 2019 på grund av ett positivt momentum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

Genomsnittlig omsättning per daglig aktiv användare (ARPPDAU)
(SEK)



Fördelning av omsättning av topp 3-spel
(%)



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

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

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

Finansiell ställning

Kassaflöde från kvarvarande verksamheter

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

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

Investeringsaktiviteter

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

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

Finansieringsaktiviteter

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

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

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

Moderbolaget

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

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

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

Det totala antalet utestående aktier vid periodens utgång uppgick till 67 342 244 (67 342 244) och var exklusive de 304 880 B-aktier som MTG innehar i eget lager. MTG innehar inga C-aktier i eget lager. Det totala antalet emitterade aktier förändrades inte under perioden.

Övrig information

Redovisningsprinciper

Denna delårsrapport för koncernen har upprättats genom tillämpning av reglerna i IAS 34 Delårsrapportering och Årsredovisningslagen. Delårsrapporten för moderbolaget har upprättats i enlighet med Årsredovisningslagens 9e kapitel Delårsrapport.

Koncernens och moderbolagets finansiella rapporter har upprättats enligt samma redovisningsprinciper och beräkningsmetoder som årsredovisningen 2019.

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

Transaktioner med närstående

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

Risker och osäkerheter

Koncernen och moderbolaget står inför betydande risker och osäkerheter. Dessa faktorer inkluderar rådande ekonomiska och affärsmässiga förutsättningar på vissa marknader, kommersiell risk i samband med expansionen till nya territorier, övrig politisk och regleringsmässig risk kopplad till förändringar i regler och lagar i de olika länder där bolaget har verksamheter, exponering mot valutakursförändringar, i synnerhet gällande den amerikanska dollarn och valutor peggade mot euron, samt framväxt av ny teknik och konkurrenser. Koncernens spelutvecklingsverksamheter beror på deras förmåga att fortsätta släppa framgångsrika titlar som lockar betalkunder. Dessa nämnda villkor är inte under koncernens fulla kontroll.

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

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

Stockholm, 23 juli, 2020

Jørgen Madsen Lindemann
President & CEO

Denna rapport har inte granskats av koncernens revisor.

Resultaträkning för koncernen i sammandrag

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

Rapport över totalresultat för koncernen i sammandrag

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

Rapport över finansiell ställning för koncernen i sammandrag

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

Rapport över kassaflöden för koncernen i sammandrag

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

Rapport över förändring i eget kapital i sammandrag

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

Verkligt värde på finansiella instrument

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

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

Värderingstekniker

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

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

Villkorade köpeskillningar

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

Moderbolagets resultaträkning i sammandrag

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

Årets resultat överensstämmer med Övrigt totalresultat för moderbolaget.

Moderbolagets balansräkning i sammandrag

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

Nettoomsättning och resultat per segment

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

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

Avvecklade verksamheter

Resultat från avvecklade verksamheter

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

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, förvärvande/avytttrade verksamheter samt valutakurseffekter

Justerad EBITDA

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

Försäljningstillväxt per segment

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

Definitioner

ARPAU

Genomsnittlig intäkt per daglig aktiv användare

AMA

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

Challenger

Tävlingar i nivån under Master, med semi-professionella spelare

DAU

Daglig aktiv användare.

EBIT

Rörelseresultat är resultat före räntor och skatt, också kallat EBIT (Earnings Before Interest and Tax).

EBITDA

EBITDA är resultat före räntor, skatter, avskrivningar.

ESS

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

Justerad EBITDA

För att bedöma den löpande verksamheten kommer ledningen för MTG fortsatt att fokusera på justerad EBITDA samt justerad EBITDA marginal, som inte inkluderar effekterna av jämförelsestörande poster, långsiktiga incitamentsprogram, förvärvsrelaterade transaktionskostnader och nedskrivningar av kapitaliserat internt arbete, vilka benämns ”Justeringar”.

Jämförelsestörande poster

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

Master

Stora tävlingar som lockar professionella globala spelare

MAU

Månatlig aktiv användare.

O&O

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

Open

Amatörtävlingar som är öppna för alla deltagare

Operativt kassaflöde

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

Organisk tillväxt

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

Vinst per aktie

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

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

David Chance

Styrelseordförande

Simon Duffy

Styrelseledamot

Natalie Tydeman

Styrelseledamot

Gerhard Florin

Styrelseledamot

Dawn Hudson

Styrelseledamot

Marjorie Lao

Styrelseledamot

Chris Carvalho

Styrelseledamot

Jørgen Madsen Lindemann

VD & koncernchef

Aktieägarinformation

Finansiell kalender

Kapitalmarknadsdag 2020

9 oktober, 2020

Kvartalsrapport Kv3 2020

4 november, 2020

Frågor?

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

Ladda ner högupplösta bilder: [Flickr](#)

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

Telefonkonferens

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

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

Pinkoden för konferensen är: 3974438

Telefonkonferensen kommer att hållas på engelska och det går även att lyssna på den via www.mtg.com.



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

MTG (Modern Times Group MTG AB (publ.)) är en ledande internationell digital underhållningskoncern inom esport och gaming. Vi har vårt ursprung i Sverige och våra aktier är noterade på Nasdaq Stockholm ('MTGA' and 'MTGB'). Denna information är sådan information som MTG (Modern Times Group MTG AB (publ.)) är skyldigt att offentliggöra enligt EU:s marknadsmissbruksförordning. Informationen lämnades, genom ovanstående kontaktpersons försorg, för offentliggörande den 23 juli, 2020 kl. 14:00 CEST.

Rekordhøgt resultat för koncernen och gaming-vertikalen

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

Höjdpunkter tredje kvartalet 2020

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

Finansiellt sammandrag

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

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

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



For ytterligare information kontakta Investor relations på + 46 (0) 702 73 48 79 / communications@mtg.com

Koncernchefen har ordet

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

Gaming: Överträffade förväntningarna och bygger inför framtiden

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

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

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

Esport: branschhistoria under tredje kvartalet

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

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

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

Fortsatt tillväxt under fjärde kvartalet och i framtiden

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

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

Maria Redin

Koncernchef och VD, Modern Times Group MTG AB

Guidning för andra halvåret 2020

Som ett resultat av den pågående coronapandemin och dess påverkan på genomförandet av fysiska event med publik, spelare och partners på plats förväntas intäkterna i esports-vertikalen minska med omkring 27–32 % (tidigare 30–40 %) under andra halvåret 2020 jämfört med samma period 2019. Nedgången beror framförallt på att de flesta event inom Own & Operated (O&O) och Esport Services (ESS) antingen har blivit flyttade online under andra halvåret 2020, uppskjutna till 2021 eller i några fall inställda. MTG förväntar sig en återgång till mer normal operativ aktivitet när landsgränser är fullt öppna och det är tillåtet och möjligt att genomföra fysiska evenemang under säkra förhållanden.

ESL och DreamHack kommer att fortsätta att vidta åtgärder för att sänka både rörliga och fasta kostnader. Besparingarna bedöms bli åtminstone 325 Mkr (ingen förändring) för andra halvåret 2020 jämfört med andra halvåret 2019, och vidtas för att säkra verksamhetens operativa effektivitet och framtida potential när den nuvarande krisen är över.

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

Väsentliga händelser under och efter kvartalet

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

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

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

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

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

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

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

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

3 september - MTG utsåg ny koncernchef och VD samt finanschef

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

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

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

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

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

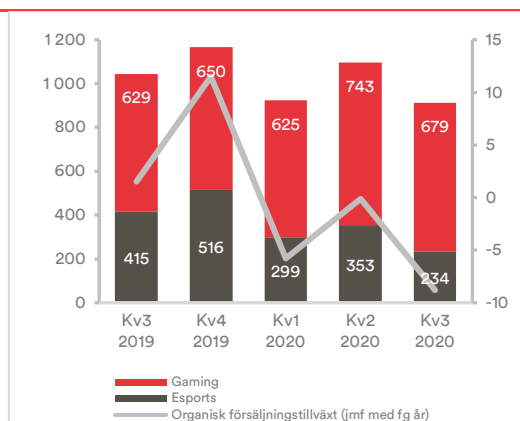
En fullständig översikt över MTGs meddelanden och rapporter finns på www.mtg.com

Koncernens finansiella sammanfattning

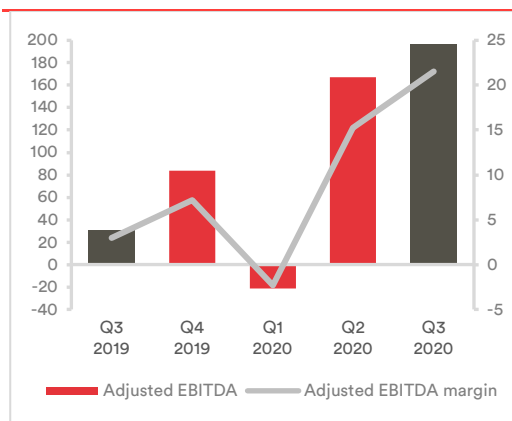
Nettoomsättning – kvarvarande verksamheter

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

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



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



Rörelsekostnader – kvarvarande verksamheter

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

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

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

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

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

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

Rörelseresultat (EBIT) – kvarvarande verksamheter

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

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

Finansnetto och periodens nettoresultat från kvarvarande verksamheter

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

VC fond-investeringar

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

MTG har investerat i 19 portföljbolag hittills genom sin VC-fond, för att komplettera sitt majoritetsinnehav i ESL, Dreamhack, Kongregate och InnoGames. Tillgångarna i portföljen omfattar nystartade spelutvecklare inom ett flertal genrer, från narrativ, konkurrenskraftig och social MMO samt plattformar för spelskapande i USA och Europa till företag med fokus enbart på esport.

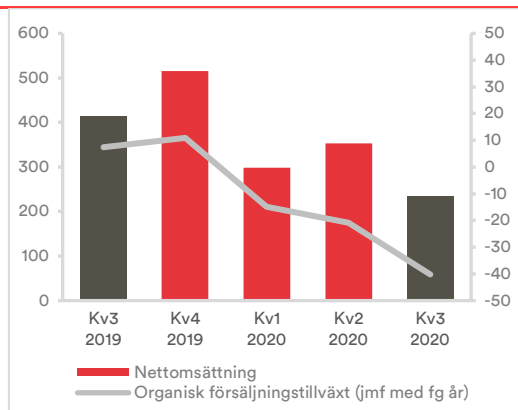
Segmentsöversikt

Esport

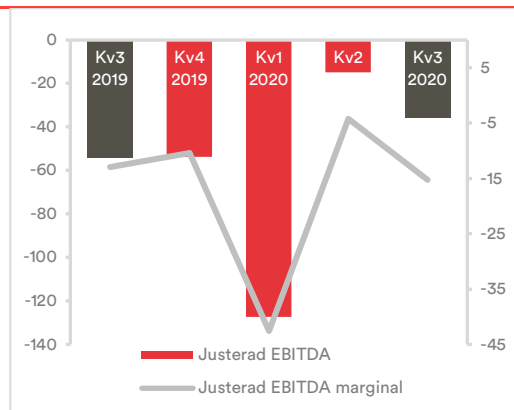
(Mkr)	Kv3 2020	Kv3 2019	Nio månader 2020	Nio månader 2019	Helår 2019
Nettoomsättning	234	415	885	1 196	1 712
Justerad EBITDA	-36	-54	-178	-159	-213
<i>Justerad EBITDA marginal</i>	-15%	-13%	-20%	-13%	-12%
<i>Justeringar</i>	-13	-13	-45	-42	-138
EBITDA	-49	-66	-223	-201	-351
Avskrivningar immateriella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

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

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



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



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

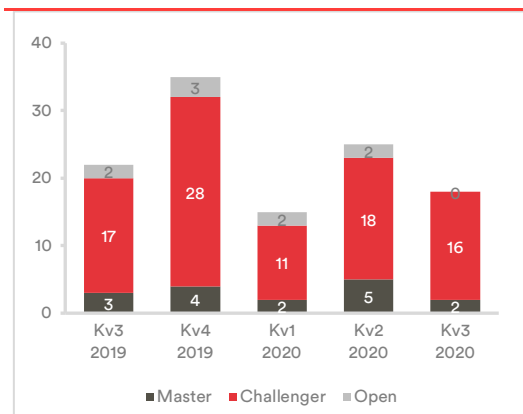
Den växande nisch-genren med tävlingsinriktade mobilspeel som esport-vertikalen investerade i under 2019 fortsätter att utvecklas starkt: ESL Mobile:s nordamerikanska säsong har haft över 1 miljon registreringar hittills under 2020. Även i DreamHack studio rådde full aktivitet under kvartalet och den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

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

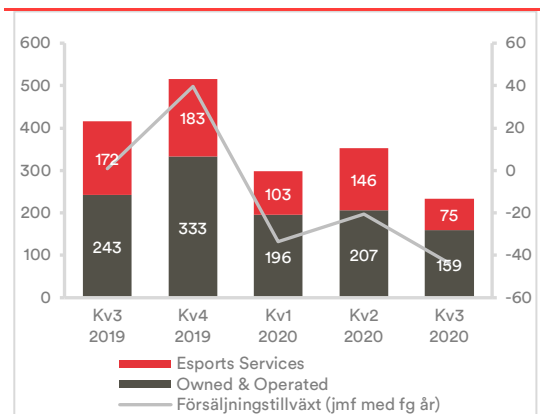
I en jämförelse mellan resultatet för Master-turneringarna under tredje kvartalet och liknande turneringar förra året fortsätter esport-vertikalen att uppvisa en positiv utveckling, trots att huvudeventen har en annan utformning och ägde rum under den traditionella sommarsemestern. Den sammanslagning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

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

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

Antal O&O properties**Nettoomsättning per kategori och försäljningstillväxt (jmf med fg år)**

(Mkr (vänster sida); & (höger sida))



Försäljningen för O&O-turneringar minskade med 35 procent under kvartalet till 159 Mkr, med två färre Open-turneringar och en färre Master-turnering jämfört med samma period föregående år. Omfattningen av och formatet på Master-turneringar har övergått till online och Open-turneringar har ställts in som en följd av coronaviruset. Under kvartalet visade esport-verikalen en positiv utveckling och ytterligare tillväxt i sin mediaprodukt. Sponsringsintäkterna blev dock märkbart lägre, likaså försäljningen av biljetter och souvenirer.

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

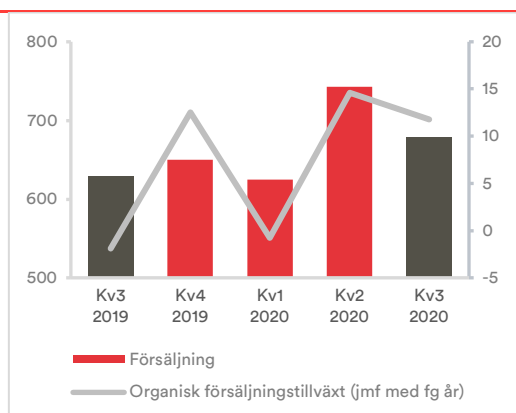
Gaming

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

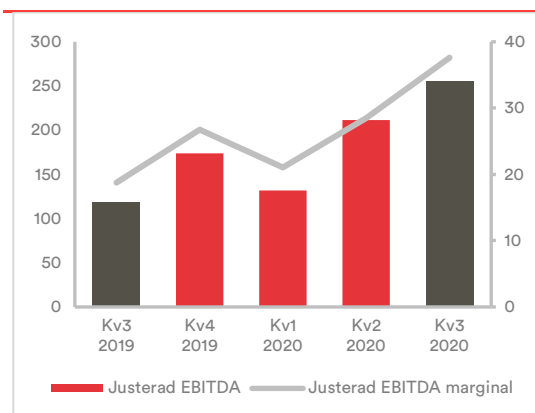
Rapporterad nettoomsättning ökade med 8 procent till 679 Mkr (629), inklusive en valutakurseffekt om 4 procent. Organisk nettoomsättning ökade med 12 procent.

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

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



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



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

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

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

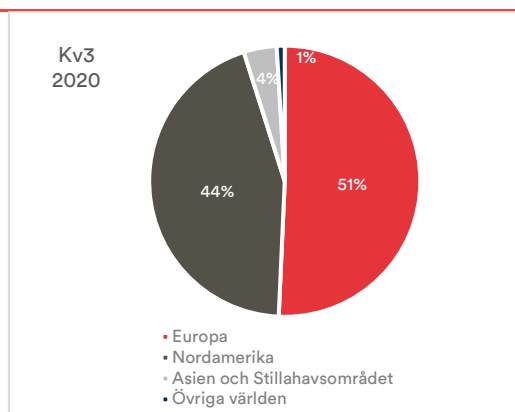
Utvecklingen av nya spel går enligt plan. InnoGames har två mobilspel som testas för närvarande och som har överträffat bolagets referensvärdena. Båda spelen planeras att släppas under första halvåret 2021 förkommet av intensifierad marknadsföring. Därutöver har InnoGames ytterligare två titlar som planeras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

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

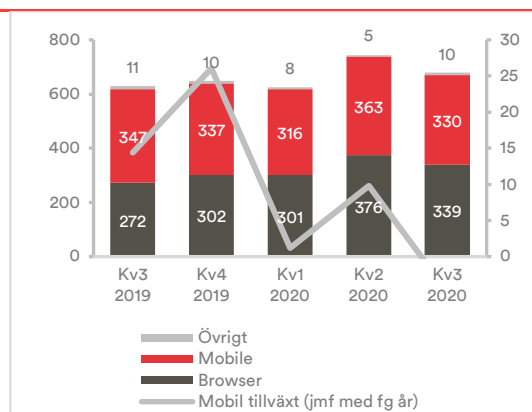
Kostnader för avskrivningar var något lägre under kvartalet jämfört med motsvarande period föregående år, främst som ett resultat av lägre avskrivning av aktiverade utvecklingskostnader inom InnoGames.

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

Nettoomsättning per marknad
(fördelning i %)



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

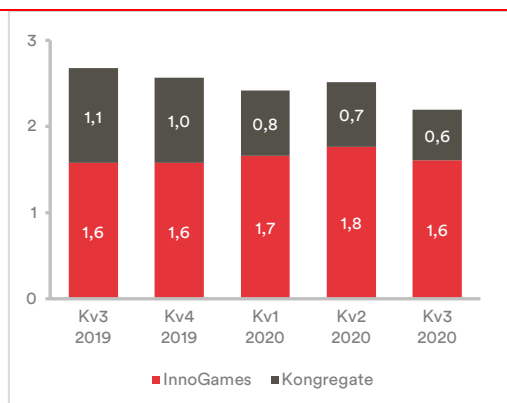


InnoGames hade en imponerande tillväxt under det tredje kvartalet där både mobil- och browserintäkterna ökade med mer än 20 procent. Däremot sjönk Kongregates mobila intäkter till följd av det avslutade samarbetet med en tredjepartsutvecklare och spelen AdCom och AdCap. Försäljningen på mobila plattformar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

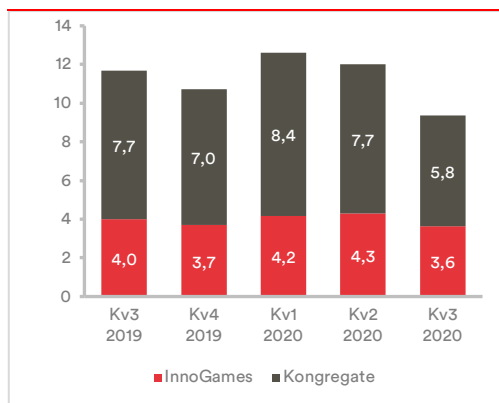
få coronaviruset under kontroll och ökade med 25 procent, vilket även visar på styrkan i äldre spel. InnoGames mobilförsäljningen som andel av total försäljning var till stor del oförändrad jämfört med föregående år och mer än 90 procent av Kongregates totala intäkter kom från mobilplattformar.

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

Dagliga aktiva användare
(Miljoner)

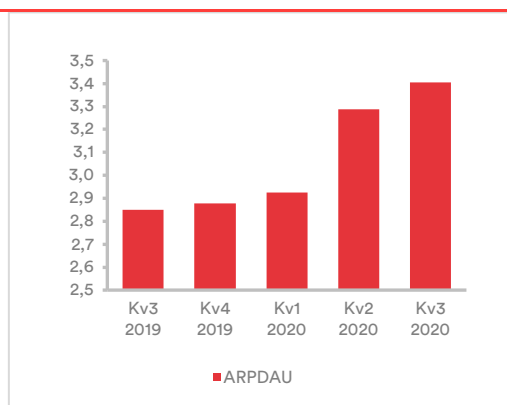


Månatliga aktiva användare
(Miljoner)

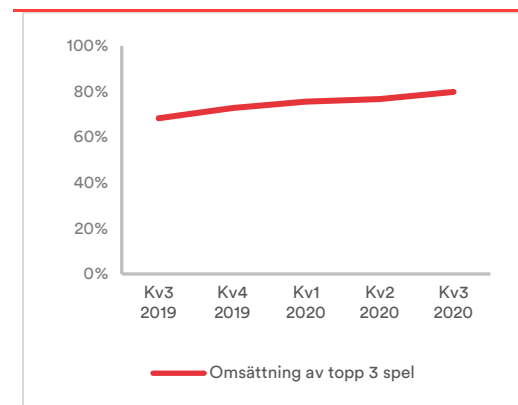


Antalet dagliga aktiva användare (DAU) minskade med 18 procent till 2,2 miljoner och månatliga aktiva användare (MAU) minskade med 20 procent jämfört med samma kvartal föregående år. InnoGames ökade DAU medan MAU minskade något jämfört med tredje kvartalet 2019, förklarad av en relativt hög tillväxt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

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



Fördelning av omsättning av topp 3-spel
(%)



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

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

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

Finansiell ställning

Kassaflöde från kvarvarande verksamheter

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

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

Investeringsaktiviteter

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

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

Finansieringsaktiviteter

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

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

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

Moderbolaget

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

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

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

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

Det totala antalet utestående aktier vid periodens utgång uppgick till 67 342 244 (67 342 244) och var exklusive de 304 880 B-aktier som MTG innehar i eget lager. MTG innehar inga C-aktier i eget lager. Det totala antalet emitterade aktier förändrades inte under perioden.

Övrig information

Redovisningsprinciper

Denna delårsrapport för koncernen har upprättats genom tillämpning av reglerna i IAS 34 Delårsrapportering och Årsredovisningslagen. Delårsrapporten för moderbolaget har upprättats i enlighet med Årsredovisningslagens 9e kapitel Delårsrapport.

Koncernens och moderbolagets finansiella rapporter har upprättats enligt samma redovisningsprinciper och beräkningsmetoder som årsredovisningen 2019.

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

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

Transaktioner med närstående

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

Risker och osäkerheter

Koncernen och moderbolaget står inför betydande risker och osäkerheter. Dessa faktorer inkluderar rådande ekonomiska och affärsmässiga förutsättningar på vissa marknader, kommersiell risk i samband med expansionen till nya territorier, övrig politisk och regleringsmässig risk kopplad till förändringar i regler och lagar i de olika länder där bolaget har verksamheter, exponering mot valutakursförändringar, i synnerhet gällande den amerikanska dollarn och valutor peggade mot euron, samt framväxt av ny teknik och konkurrenter. Koncernens spelutvecklingsverksamheter beror på deras förmåga att fortsätta släppa framgångsrika titlar som lockar betalkunder. Dessa nämnda villkor är inte under koncernens fulla kontroll.

Den pågående coronapandemin kommer att fortsätta att påverka våra två vertikaler, men på olika sätt. För esport förväntar vi oss en återgång till mer normal operativ aktivitet när landsgränser är fullt öppna och det är tillåtet och möjligt att genomföra fysiska evenemang under säkra förhållanden. Med det sagt, så förväntar vi oss ett mer normalt tillväxtmönster för gaming under resterande delen av året.

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

Stockholm, 4 november, 2020

Maria Redin
Koncernchef & VD

Granskningsrapport

Inledning

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

Den översiktliga granskningens inriktning och omfattning

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

Slutsats

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

Stockholm den 4 november 2020
KPMG AB

Helena Nilsson
Auktoriserad revisor

Resultaträkning för koncernen i sammandrag

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

Rapport över totalresultat för koncernen i sammandrag

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

Rapport över finansiell ställning för koncernen i sammandrag

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

Rapport över kassaflöden för koncernen i sammandrag

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

Rapport över förändring i eget kapital i sammandrag

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

Verkligt värde på finansiella instrument

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

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

Värderingstekniker

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

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

Villkorade köpeskillningar

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

Moderbolagets resultaträkning i sammandrag

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

Årets resultat överensstämmer med Totalresultat för moderbolaget.

Moderbolagets balansräkning i sammandrag

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

Nettoomsättning och resultat per segment

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

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

Avvecklade verksamheter

Resultat från avvecklade verksamheter

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

Alternativa 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, förvärvande/avytttrade verksamheter samt valutakurseffekter

Justerad EBITDA

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

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

Försäljningstillväxt per segment

(Mkr)	Kv3 2020	Kv3 2019	Nio månader 2020	Nio månader 2019
Esport				
Organisk tillväxt	-40%	7%	-26%	7%
Förvärvade/avvecklade enheter	-	-	-	-
Valutakurseffekter	-4%	5%	0%	5%
Rapporterad tillväxt	-44%	12%	-26%	12%
Gaming				
Organisk tillväxt	12%	-2%	9%	7%
Förvärvade/avvecklade enheter	-	-	-	-
Valutakurseffekter	-4%	4%	0%	4%
Rapporterad tillväxt	8%	2%	9%	11%
Totala verksamheter				
Organisk tillväxt	-9%	2%	-5%	7%
Förvärvade/avvecklade enheter	-	0%	-	-1%
Valutakurseffekter	-4%	4%	0%	5%
Rapporterad tillväxt	-13%	6%	-5%	10%

Definitioner

ARPAU

Genomsnittlig intäkt per daglig aktiv användare

AMA

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

Challenger

Tävlingar i nivån under Master, med semi-professionella spelare

DAU

Daglig aktiv användare

EBIT

Rörelseresultat är resultat före räntor och skatt, också kallat EBIT (Earnings Before Interest and Tax)

EBITDA

EBITDA är resultat före räntor, skatter, avskrivningar

ESS

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

Justerad EBITDA

För att bedöma den löpande verksamheten kommer ledningen för MTG fortsatt att fokusera på justerad EBITDA samt justerad EBITDA marginal, som inte inkluderar effekterna av jämförelsestörande poster, långsiktiga incitamentsprogram, förvärvsrelaterade transaktionskostnader och nedskrivningar av kapitaliserat internt arbete, vilka benämns "Justeringar"

Jämförelsestörande poster

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

Master

Stora tävlingar som lockar professionella globala spelare

MAU

Månatlig aktiv användare

O&O

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

Open

Amatörtävlingar som är öppna för alla deltagare

Operativt kassaflöde

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

Organisk tillväxt

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

Vinst per aktie

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

Aktieägarinformation

MTGs årsstämma 2021

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

Valberedning inför årsstämman 2021

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

Information om valberedningens arbete återfinns på [MTG.com/bolagsstyrning](https://www.mtg.com/bolagsstyrning).

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

Finansiell kalender

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

Frågor?

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

Ladda ner högupplösta bilder: [Flickr](#)

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

Telefonkonferens

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

Sverige: +46 (0) 856 618 467

Storbritannien: +44 (0) 844 481 9752

USA: +1 646 741 3167

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



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

MTG (Modern Times Group MTG AB (publ.)) är en ledande internationell digital inom esport och gaming. Vi har vårt ursprung i Sverige och våra aktier är noterade på Nasdaq Stockholm ('MTGA' and 'MTGB'). Denna information är sådan information som MTG (Modern Times Group MTG AB (publ.)) är skyldigt att offentliggöra enligt EU:s marknadsmissbruksförordning. Informationen lämnades, genom ovanstående kontaktpersons försorg, för offentliggörande den 4 november, 2020 kl. 14:00 CET.

Sub-appendix A

Press releases and interim reports

Press releases



MTG's esports companies ESL and DreamHack enter streaming deal with Twitch

STOCKHOLM, April 28th 2020 — Modern Times Group MTG AB's (MTG) portfolio companies ESL and DreamHack have today announced the entering into a three-year streaming agreement with Twitch, the leading service and community for multiplayer entertainment.

MTG's esports portfolio companies' ESL and DreamHack have today announced a three-year deal with Twitch, the leading service and community for multiplayer entertainment. The agreement will see some of the biggest esports tournaments organized by ESL and DreamHack live streamed to the service exclusively on Twitch in 2021 and 2022*.

"This both strategically and financially important deal between Twitch, ESL and DreamHack further establishes esports as a highly relevant global media product. We're convinced that it is the first of many major leaps that esports as a media product is bound to take in the coming years," says Jørgen Madsen Lindemann, President and CEO of MTG.

As part of the partnership, Twitch will become a centralized hub for streaming ESL and DreamHack competitions. The company will work directly with ESL and DreamHack to coordinate broadcast integrations and maximize sponsorships of some of the biggest esports tournaments going forward.

The deal announcement confirms Twitch as the global digital media partner of major ESL and DreamHack competitions on a non-exclusive basis in 2020, before acquiring exclusivity of English language digital live streaming of major events in 2021 and 2022. As part of the deal, all tournaments streamed in English within ESL Pro Tour for CS:GO and StarCraft II & Warcraft III, including the ESL Pro League, ESL One, Intel® Extreme Masters, DreamHack Masters, DreamHack Open, ESL National Championships, will be exclusively on Twitch in 2021 and 2022.

For further and more detailed information on the agreement, please visit the press rooms of [ESL](#) and [DreamHack](#) respectively.

** Some exceptions apply with regard to certain areas of the world and the digital platforms of linear television broadcast partners.*

For more information:

Lars Torstensson, EVP Communications & Investor Relations

Direct: +46 (0)702-734 879, [lars.torstensson \(at\) mtg.com](mailto:lars.torstensson@mtg.com)

Oliver Carrà, Public Relations Director

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

Reach us: communications@mtg.com

Download high-resolution photos: [Flickr](#)

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 and operational investment holding company in esports and gaming entertainment. Born in Sweden, the shares are listed on Nasdaq Stockholm ('MTGA' and 'MTGB').

About Twitch

Launched in 2011, Twitch is a global community that comes together each day to create multiplayer entertainment: unique, live, unpredictable experiences created by the interactions of millions. It brings the joy of co-op to everything, from casual gaming and world-class esports to anime marathons, music, and art streams. Twitch also hosts TwitchCon, the biggest community event of the year, where tens of thousands of people come together to celebrate and connect with others who share their interests and passions. We're always live at Twitch. Stay up to date on all things Twitch on Twitter and on our Blog.



ESL and DreamHack Extend Streaming Portfolio with Huya Inc Deal

STOCKHOLM, July 23rd 2020 — Modern Times Group MTG AB's (publ.) ("MTG") esports portfolio companies ESL and DreamHack have today jointly announced the entering into a new agreement with Huya Inc (Huya) as exclusive digital media partner of major esports competitions in Mandarin-language and other Chinese languages and dialects.

ESL and DreamHack today announced the one-year deal with Huya, a leading game live-streaming platform in China. The agreement will see the ESL Pro Tour for CS:GO and Dota 2 live streamed exclusively to Huya in 2020, delivering a dedicated stream in standard Mandarin and other Chinese languages and dialects.

As part of the deal, Huya have gained exclusive rights to broadcast and distribute the biggest tournaments organized from ESL for CS:GO and Dota 2 live and On-Demand via digital media. The deal covers all upcoming Masters properties from the ESL Pro Tour such as the ESL One tournament series, the Intel® Extreme Masters and the ESL Pro League circuit. More details about the particular tournaments will be provided with further product announcements.

Furthermore, Huya acquired the rights to broadcast DreamHack CS:GO and Dota 2 tournaments via a sub-licensing agreement.

The agreements will increase exposure for ESL and DreamHack partners in the global esports market.

For further and more detailed information on the agreement, please visit [DreamHack's](#) and [ESL's](#) respective press rooms.

For more information:

Lars Torstensson, EVP Communications & Investor Relations

Direct: +46 (0)702-734 879, [lars.torstensson \(at\) mtg.com](mailto:lars.torstensson@mtg.com)

Oliver Carrà, Public Relations Director

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

Reach us: communications@mtg.com

Download high-resolution photos: [Flickr](#)

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

About MTG

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



ESL and DreamHack in three-year media rights deal with Brazil's leading media outlets

STOCKHOLM, August 5th 2020 — Modern Times Group MTG AB (publ) ("MTG") portfolio companies ESL and DreamHack have today announced the entering into a three-year media rights deal with Brazil's leading media outlets Globo and Omelete.

The partnership aims to bring Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO) in Portuguese to the passionate Brazilian CS:GO community. As part of the deal, all tournaments within ESL Pro Tour for CS:GO, including the ESL Pro League, ESL One, Intel® Extreme Masters, DreamHack Masters & DreamHack Open, will be broadcast in Portuguese language via respective distribution channels of Globo and Omelete.

Globo is one of the top Brazilian media outlets and covers 98.6% of the municipalities in Brazil, reaching 99.6% of the country's population via their linear TV channels. Globo reaches 85% of the Brazilian population that has access to the internet making their sub-entities G1, Gshow and globoesporte.com leaders in market share of their respective categories. By reaching more than 100 million people daily across its linear and digital services, Globo has become truly a global player for content from and for Brazil.

Beginning in Q1 of 2020 and over the course of the next three years, all ESL Pro Tour tournaments for CS:GO will be brought to the Brazilian community via linear and digital channels of Globo and Omelete. The top ESL and DreamHack CS:GO tournaments will be broadcast in Portuguese by SporTV3, Globo's principal multi-sport channel on Brazilian linear television, whereas Omelete acquired the rights to distribute all matches online.

For further and more detailed information please visit the press rooms of [ESL](#) and [DreamHack](#) respectively and visit [globoesporte.com](#) and [omeletecompany.com](#).

For more information:

Lars Torstensson, EVP Communications & Investor Relations

Direct: +46 (0)702-734 879, [lars.torstensson \(at\) mtg.com](mailto:lars.torstensson@mtg.com)

Oliver Carrà, Public Relations Director

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

Reach us: communications@mtg.com

Download high-resolution photos: [Flickr](#)

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

About MTG

MTG (Modern Times Group MTG AB (publ.)) (www.mtg.com) is a strategic and operational investment holding company in esports and gaming entertainment. Born in

Sweden, the shares are listed on Nasdaq Stockholm ('MTGA' and 'MTGB').

About Omelete Company

20 years ago, Omelete was born to become the biggest entertainment company in Brazil. With the purpose of making the fan's life better through entertainment, O&CO has been recognized for its live experiences (events, festivals, esports tournaments), content (original productions, digital influencers), media platforms (digital video channels, social networks, apps and internet portals), market intelligence and retail, leading the conversation with young generations, talking with more than 15M people monthly.

The most passionate communities of the pop culture world, have the best of Cinema, Games, HQ's, E-sports, TV shows, music and books, through our 5 brands: Omelete, top brand for entertainment in Brazil, The Enemy, one of the most respected Gaming Portals in Portuguese language, CCXP, the biggest pop culture event in the world, located in Brazil and Cologne, GameXP the biggest game festival in Brazil and GaulesTv, the brand that was born from the world's top10 influencer on Twitch.

About Globo

Being one of the world's leading communications company requires great creativity, professionalism and investment in quality and innovation. Globo produces close to 3,000 annual hours of drama and entertainment, as well as over 3,000 hours of journalism, programs, series and interviews with a high standard of quality that have received over 90 nominations in the International Emmy Awards and won 17 awards. The company has also had its works screened in renowned international festivals such as the Berlinale (Germany), Series Maria (France) and TIFF (Canada). Currently, the network covers 98.6% of Brazilian territory, reaching 99.5% of the population and 120 affiliated broadcasting stations throughout the country. More than 90% of the network's programming is produced in-house, making Globo the country's largest job provider for artists, writers, journalists and producers.

Major sporting events, such as the Olympic Games, World Cup, F1 and UFC are also aired by Globo. In esports, the company has partnerships with the main publishers and exhibits the main competitions. Globo also participates in projects like Brazil esports Awards, Game XP (game park), Player1 (matchmaking platform), JEE and TUES (school and college esports Leagues) and CBCS (Brazilian Championship of CS: GO).



MTG appoints new President and CEO and CFO

STOCKHOLM, September 3rd 2020 — Modern Times Group MTG AB's (publ.) ("MTG") today announced the appointment of Maria Redin as Group President and CEO with immediate effect. The appointment follows the July resignation of Jorgen Madsen Lindemann, who will continue to act as an adviser to the company until the end of his notice period. MTG also announced the appointment of Lars Torstensson as the new Chief Financial Officer for the company.

Maria Redin currently serves as the Group Chief Financial Officer (CFO) and has been a member of the Group Executive Management team since 2015: she has also been a key advisor to the management teams in both MTG's esports and gaming vertical, through her representation on the respective companies' boards. She joined MTG in 2004 as a management trainee and has held a number of financial management positions, as well as being the Chief Executive Officer (CEO) of MTG's former gaming entertainment company, Bet24.

David Chance, Chairman of MTG's Board of Directors, commented: "I would like to congratulate Maria on her appointment as Group President and CEO of MTG. She has proven herself over many years at MTG to be a strong and inspirational manager. She knows our business extremely well and, although the Board considered a number of excellent external candidates for the role, her background and skillset were felt to be an excellent fit against the criteria and requirements that the Board considered in making its decision. She is highly respected by her colleagues in our portfolio companies and the continuity she provides will allow MTG to continue to build and strengthen our gaming and esports businesses."

Maria Redin commented: "I am both humbled and proud to take on this new role and lead MTG at a time of both challenges and great opportunities. The company has a strong legacy of innovation and transformation, with many talented people and world class portfolio companies. We are uniquely positioned to deliver on our mission to become the home of esports and gaming entertainment."

As a result of Maria Redin's promotion, the company also announced that Lars Torstensson has been appointed CFO for the company. Lars is currently EVP, Communications & Investor Relations and will combine the CFO role with his current responsibilities. Lars joined MTG in 2019 after holding senior management positions at Sweco AB and Tele2 AB. He has extensive experience in strategic planning, business development and financial and business reporting in a listed company environment.

Maria Redin commented: "Securing a strong leadership team is a priority for MTG as we further develop our two verticals in gaming and esports and Lars will continue to bring huge experience and an excellent understanding of our businesses in his new role with the company."

This information is information that MTG (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 02.00 pm CEST on September 3rd 2020.

For more information:

Oliver Carrà, Public Relations Director

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

Reach us: communications@mtg.com

Download high-resolution photos: Flickr

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 and operational investment holding company in esports and gaming entertainment. Born in Sweden, the shares are listed on Nasdaq Stockholm ('MTGA' and 'MTGB').



MTG announces combination of its two globally leading esports companies ESL and DreamHack

STOCKHOLM, September 30th 2020 — Modern Times Group MTG AB's (publ.) ("MTG") esports portfolio companies ESL Gaming and DreamHack have today jointly announced a combination in order to increase competitiveness, accelerate products and events innovation and to offer the widest portfolio to the market. MTG will update the market on the combination as part of its Q3 2020 financial reporting.

MTG has been the principal owner of ESL Gaming, the world's largest esports company, and DreamHack - the premier gaming lifestyle festival company - since the acquisitions of the respective companies in 2015. The two companies and MTG today announced the decision to combine the two organizations while retaining both brands.

"This is an important step to cement our leading position in esports and gaming lifestyle, and an important milestone in our ownership in both ESL Gaming and DreamHack. The combination will create significant shareholder value both short term through the more efficient organization and operations and long term, through the superior products that the new combined entity can offer the market," says Maria Redin, President and CEO of MTG.

By aligning combined resources and expertise built over two decades of global esports and gaming leadership, the unified company - which will go under the brand name ESL Gaming - will have expanded flexibility and skills to continue meeting the ever-changing desires, demands and needs of its fans, community, players and partners while reaching a broader audience. The new combined company ESL Gaming will be led by Co-CEO's Craig Levine – a long serving ESL Gaming executive and Ralf Reichert, co-Founder of ESL. MTG will hold 91.46 % in ESL Gaming following the combination and ESL Gaming in turn will hold 100% of DreamHack.

MTG will update the market on the progress of the combination as part of the company's Q3 2020 financial reporting.

For more information:

Oliver Carrà, Public Relations Director

Direct: +46 (0)70-464 44 44, [oliver.carra \(at\) mtg.com](mailto:oliver.carra@mtg.com)

Reach us: communications@mtg.com

Download high-resolution photos: [Flickr](#)

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

About MTG

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



MTG increases ownership in InnoGames and partners with company founders to form new holding company for gaming investments

STOCKHOLM, December 7th 2020 – Modern Times Group MTG AB (publ) (“MTG”) has acquired an additional 17% of the shares in leading German games developer and publisher InnoGames GmbH (“InnoGames”) bringing its ownership in the company up to 68%. The transaction also involves the establishment of a new holding company for MTG’s entire gaming business, also including Kongregate. This represents an important step towards creating a stronger gaming vertical that will be able to fully realize synergies, values and strategic opportunities going forward.

MTG announced its initial 21% investment in Hamburg-based InnoGames in October 2016 and increased its ownership to 51% in May 2017. As InnoGames continues to deliver strong performance, MTG has decided to exercise one of its outstanding call options to increase its ownership in InnoGames to 68%. As part of the transaction, the parties have agreed to cancel MTG’s call options for the remaining 32% of the shares in InnoGames. By utilizing its option, MTG is able to acquire an additional 17% of the shares in InnoGames for EUR 106 million (on a cash and debt free basis), implying a 10 times LTM September 2020 EBITDA.

The transaction also involves the establishment of a new holding company, MTG Gaming AB (“GamingCo”), to which 100% of the shares in InnoGames and Kongregate are transferred. Future acquisitions will be held by GamingCo. MTG will hold 71.85% of the shares in GamingCo following the transaction.

MTG’s CEO and Group President, Maria Redin, said: “Through the creation of a new joint gaming group together with InnoGames’ founders, InnoGames’ best-in-class expertise in user acquisition, live operations and business intelligence strategies can now benefit all of MTG’s gaming vertical companies, as well as future new acquisitions.”

Germany’s leading developer and publisher of online and mobile games, InnoGames is the creator of hits like ‘Forge of Empires’, ‘Tribal Wars’ and ‘Elvenar’. InnoGames focuses on high-quality free-to-play strategy and city builder games and has demonstrated 13 years of consecutive double-digit growth since the company launched in 2007. InnoGames passed the EUR 1 billion lifetime revenue milestone in November 2019 and is demonstrating an outstanding performance in 2020. MTG currently experiences a record EBITDA contribution from InnoGames and the company has a strong pipeline of promising games.

Hendrik Klindworth, InnoGames’ Co-founder and CEO, said: “We established InnoGames to make great games that people want to play for decades. Today, we have an iconic set of live games and a strong pipeline of new exciting titles that have shown outstanding results in early tests. 2020 has been another record-breaking year for us



and we are excited to boost the new gaming group's performance with our extensive experience. We already have a successful long-term relationship with MTG, and we see great values in aligning even closer by building up a strong gaming group together with a clear focus on free-to-play casual and mid-core games."

The transaction will be completed in December 2020 and will be financed through a vendor note which is due on March 31st, 2021. The acquisition of shares will have a positive impact on MTG's income statement, through reduced minority interest related to InnoGames, leading to improved EPS.

Advisors

MTG have in connection with the transactions appointed Gernandt & Danielsson Advokatbyrå and Norton Rose Fulbright as legal advisors to MTG.

The InnoGames founders have in connection with the transaction appointed ALANTRA as financial and SKYE Partners as legal 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 02.30pm CET on December 7th 2020.

For more information:

Oliver Carrà, Director of Public Relations, MTG
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)

Peter Meyenburg, Head of PR InnoGames
Direct: +49 151 443 49 840, peter.meyenburg@innogames.com
InnoGames press kits: <https://www.innogames.com/press>
Follow InnoGames: www.innogames.com / [www.linkedin.com/Innogames](https://www.linkedin.com/company/innogames)

About MTG

MTG (www.mtg.com) is a strategic and operational investment holding company in esports and gaming entertainment. Born in Sweden, the shares are listed on Nasdaq Stockholm (('MTG A') and ('MTG B')).

About InnoGames

InnoGames is Germany's leading developer and publisher of mobile and online games. The company based in Hamburg is best known for Forge of Empires, Elvenar and Tribal Wars. InnoGames' complete portfolio encompasses seven live games and several mobile titles in production. Born as a hobby, InnoGames today has a team of 400 employees from more than 30 nations who share the passion of creating unique games that players across the globe enjoy for years. For more information visit <https://www.innogames.com>.



MTG acquires Hutch – a leading developer and publisher of mobile racing games

STOCKHOLM, December 8th 2020 – Modern Times Group MTG AB (publ.) (“MTG”) acquires Hutch Games Ltd. (“Hutch”), a leading developer and publisher of free-to-play mobile games focused on the racing genre in the highly attractive midcore segment (the “Transaction”). The acquisition enables strong growth opportunities within a new and highly attractive game category for MTG while also further diversifying the group’s games portfolio. The up-front consideration amounts to USD 275 million (on a cash and debt free basis) and earn-out payments at an expected value of USD 100 million in aggregate. MTG is evaluating a new issue of shares to refinance the bridge loan facility incurred in connection with the Transaction. Due to the transaction, MTG has decided to postpone the publication of the year-end report for 2020 to February 25th, 2021.

MTG has set out a clear strategy to drive value creation through organic growth and strategic M&A in its esports and gaming verticals. The acquisition of Hutch marks the third material investment in a gaming company by MTG and the first made through the new gaming holding company (“**GamingCo**”) announced yesterday December 7. The acquisition of Hutch is in line with MTG’s strategy to build up a portfolio of high-quality gaming companies and marks the beginning of a new journey with the ambition for further organic and acquisitive growth for MTG.

Transaction highlights

- Hutch is a leading developer and publisher of mobile racing games in the attractive midcore segment, and holds a diversified game portfolio and world-class IP licenses
- The top three titles are F1® Manager, Top Drives, and Rebel Racing, all in early growth phase with large future growth potential. Additionally, Hutch has a promising pipeline of new titles planned for launch in 2021 and 2022
- Hutch has a very strong management team and is made up by a staff of 100+ team members, of whom 70 are developers
- Hutch will become an integral part of the recently announced GamingCo for MTG to fully capture the synergies from shared expertise and studio network effects
- Hutch generated approximately USD 56.3 million in revenues, USD 14.0 million in EBITDA and USD 13.3 million in EBIT, during the first nine months of 2020
- Highly attractive financial profile with a year-over-year sales growth of 158% and improving margins
- Up-front consideration of USD 275 million (on a cash and debt free basis) and earn-out payments at an expected value of approximately USD 100 million in aggregate. The earn-out payments are structured to align MTG’s and Hutch’s long term economic incentives and are based on Hutch’s financial performance in 2021-2024

- The up-front consideration should be seen in the context of continued strong growth going forward and implies an estimated EBITDA 2021 multiple in the low teens
- The up-front consideration will be financed through existing cash held by MTG and a new SEK 1,800 million bridge loan facility. MTG has appointed financial advisors to evaluate a new issue of shares in order to refinance the bridge loan facility
- Due to the transaction, MTG has decided to postpone the publication of the year-end report for 2020 to February 25th, 2021.

Maria Redin, CEO and Group President of MTG, commented: "Hutch is a true front-runner, responsible for some of the most successful titles in the fast-growing mobile racing category and spearheaded by an exceptionally strong and highly-experienced team. We are thrilled to welcome Hutch to MTG, both as a stellar company in its own right, and as the first investment made by our new gaming holding company."

Shaun Rutland, CEO and Co-founder of Hutch commented: "We are excited to join MTG – in them, we have found a home that believes in our values, supports us in our mission and can help take our company and our games to the next level. When we founded Hutch, we wanted to create a world-class working environment and an empowered team dedicated to growing the racing genre on mobile. We made every member of the team a shareholder to recognize the value of their efforts, so this is an important day for all of us."

Maria Redin, CEO and Group President of MTG, continued: "Hutch has fantastic gaming IPs with strong growth potential – this acquisition strengthens our position in the midcore segment and diversifies our gaming portfolio, which already includes leading strategy and city builder games developer InnoGames and Kongregate, a leader in the idle gaming category."

Hutch – A leading developer and publisher of mobile games focused on the racing category

Founded in 2011, Hutch is a London-based free-to-play mobile games developer with 100+ team members, focused on the racing category in the highly attractive midcore segment.

Hutch has developed three category leading mobile racing games - F1® Manager, Top Drives, and Rebel Racing - which have all reached considerable success despite being early in their growth journey and the titles have spearheaded the company's achievement to generate more than 300 million downloads since inception in 2011. Additionally, Hutch holds a broader diversified game portfolio of 13 games and world-class IP licenses with some of the biggest names in the business, including Formula 1®.

The company generated approximately USD 56.3 million in revenues, USD 14.0 million in EBITDA and USD 13.3 million in EBIT, during the first nine months of 2020.

Hutch has a highly attractive financial profile with a year-over-year sales growth of 158% and improving margins. Hutch had an average of 5.4 million MAUs¹, 676 thousand DAUs² and generated USD 0.2 in ARPDau³ during the first nine months in 2020.

Early backers of the company were Venture Capital funds BACKED VC, Index Ventures and Initial Capital and angel investor Chris Lee, who are all selling their stakes in the company as part of the transaction.

Rationale for the acquisition and new GamingCo

MTG sees continued strong growth opportunities through Hutch's three key titles F1® Manager, Top Drives and Rebel Racing, which are all still in an early growth phase with considerable future potential. Additionally, Hutch has a promising pipeline of new games with titles planned for launch in 2021 and 2022. The acquisition of Hutch adds an attractive portfolio of games and knowledge to MTG's other gaming companies and contributes to MTG's overall strategy of continued growth through both strategic acquisitions and organic initiatives.

As announced yesterday, on December 7th, MTG has established a new GamingCo, for MTG's entire gaming business, including InnoGames, Kongregate and now also Hutch. The combination of MTG's current games portfolio in the midcore segment, with Hutch's games in the racing genre, enables the combined organisation to reach a greater audience. The combined company will enable MTG to fully capture the synergies from shared expertise and studio network effects. MTG and Hutch further both believe in cross collaborations between certain game titles and ESL Gaming as well as DreamHack Sports Games.

MTG's ownership in the GamingCo will amount to 77.35 percent following both transactions, with the remaining shares held by the previous InnoGames founders.

Consideration and financing

MTG acquires 100% of the shares in Hutch for an up-front consideration of USD 275 million (on a cash and debt free basis). However, provided that MTG's general meeting of shareholders resolves upon it no later than May 18th 2021, USD 9,660,434 of the up-front consideration will be set-off and paid through an issue of 627,431 new class B shares in MTG at a subscription price corresponding to the volume-weighted average price of the class B shares on Nasdaq Stockholm during November 10th –December 7th, 2020 (i.e. SEK 129.8 per share). Such shares will be subject to customary lock-up undertakings. If such a resolution is not adopted, the entire up-front consideration will be settled in cash. The up-front consideration should be seen in the context of continued strong growth going forward and implies an estimated EBITDA 2021 multiple in the low teens.

¹ Monthly active users

² Daily active users

³ Average revenue per daily active user

The Transaction is structured to align MTG and Hutch's long term economic incentives and includes earn-out payments based on Hutch's financial performance in 2021-2024, at an expected value of USD 100 million in aggregate, payable in cash. The total estimated earn-outs will be balanced as contingent liabilities from 31 December 2020.

The up-front consideration paid for Hutch will be financed through existing cash held by MTG and a new SEK 1,800 million bridge loan facility (the "**Bridge Loan Facility**") with a tenor of 12 months provided by DNB Bank ASA, Sweden branch and Swedbank AB (publ.). The cash component of the earn-out payments intends to be financed through cash at hand and cash generated in the business. MTG has appointed financial advisors to evaluate a new issue of shares in MTG in order to refinance the Bridge Loan Facility.

Conditions and time plan for the acquisition

There are no material conditions for the finalisation of the Transaction. Completion of the Transaction is expected in December 2020.

Invitation to conference call

An audio cast conference with the opportunity to ask questions will be held tomorrow December 9th at 09.00 CET with MTG's CEO and President Maria Redin, CFO Lars Torstensson and EVP Gaming & 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: 4844519

The presentation will be audiocasted on link below:
<https://edge.media-server.com/mmc/p/9k7argjt>

Please note that only dial in participants can ask questions in the Q&A session.

Advisors

MTG has appointed EY as financial advisor, and Gernandt & Danielsson Advokatbyrå and Norton Rose Fulbright as legal advisors to MTG in connection with the Transaction.

Hutch have in connection with the Transaction appointed Aream & Co as financial advisor and Baker & McKenzie as legal advisor, with Goodwin Procter as legal advisor to Index Ventures and BACKED VC, and Gibson Dunn as legal advisor to Initial Capital.

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 10.50pm CET on December 8th 2020.

For more information:

Oliver Carrà, Director of Public Relations

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

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

About MTG

MTG (www.mtg.com) is a strategic and operational investment holding company in esports and gaming entertainment. Born in Sweden, the shares are listed on Nasdaq Stockholm ('MTG A' and 'MTG B')

About Hutch

Since inception in 2011, Hutch has entertained over 300 million mobile players across game titles including Rebel Racing, F1® Manager, Top Drives, and Hot Wheels: Race Off. Hutch is dedicated to growing the racing genre on mobile and enabling communities of players worldwide to celebrate their passion for cars. Hutch has created an award-winning culture for their 100+ world-class team members, housed in their main studio in Shoreditch, London, with wider studios situated in Dundee and Canada. In December 2020 Hutch joined MTG to further accelerate opportunities to build highly diverse automotive experiences on mobile. For more information visit www.hutch.io.

Credits & Legal

<http://www.hutchgames.com/f1-manager-credits/>

Forward looking information

Statements in this press release relating to any future status or circumstances, including statements regarding future performance, growth and other trend projections and other effects of the Transaction, are forward-looking statements. These statements may generally, but not always, be identified by the use of words such as “anticipate”, “believe”, “expect”, “intend”, “plan”, “seek”, “will”, “would” or similar expressions. By their nature, forward-looking statements involve risk and uncertainty because they relate to events and depend on circumstances that could occur in the future. There can be no assurance that actual results will not differ materially from those expressed or implied by these forward-looking statements due to several factors, many of which are outside MTG’s control. Any forward-looking statements in this press release speak only as of the date on which the statements are made and MTG has no obligation (and undertakes no obligation) to update or revise any of them, whether as a result of new information, future events or otherwise.



Not for release, publication or distribution, in whole or in part, directly or indirectly, in or into Australia, Canada, Japan, the United States or any other country where such publication, distribution or release would be unlawful or require additional documents to be prepared or registered or require any other actions to be taken, in addition to the requirements under Swedish law. This press release is not a prospectus or an offer for sale of securities. Securities may not be sold in the United States absent registration with the United States Securities and Exchange Commission or an exemption from registration under the U.S. Securities Act of 1933, as amended. MTG does not intend to register any part of the offering in the United States or to conduct a public offering of the subscription rights or the shares in the United States. Other restrictions are applicable. Please see important information at the end of the press release.

MTG resolves on a rights issue of approximately SEK 2,500 million subject to approval by an extraordinary general meeting

STOCKHOLM, December 17th, 2020 – The board of directors of Modern Times Group MTG AB (publ) (“MTG”) has resolved on a new issue of class B shares of approximately SEK 2,500 million with preferential rights for existing shareholders (the “Rights Issue”). The Rights Issue is subject to approval by an extraordinary general meeting to be held on 21 January 2021. The purpose of the Rights Issue is to repay the bridge loan facility used to finance the acquisition of Hutch Games Ltd. (“Hutch”) and to repay the vendor note incurred in connection with the acquisition of an additional 17 per cent of the shares in InnoGames GmbH (“InnoGames”). The Rights Issue has strong support from MTG's larger shareholders. Shareholders representing 46.4 per cent of the total number of shares and 43.3 per cent of the total number of votes have already informed MTG of their intention to subscribe for their respective pro rata share in the Rights Issue and to vote for the approval of the Rights Issue at the EGM.

The Rights Issue in brief

- The Rights Issue will provide MTG with gross proceeds of approximately SEK 2,500 million before deduction of transaction related costs. The proceeds from the Rights Issue will, together with existing cash on balance, be used to repay the bridge loan facility of SEK 1,800 million (“**Bridge Loan Facility**”) incurred in connection with the acquisition of Hutch and to repay the vendor note incurred in connection with the acquisition of an additional 17 per cent of the shares in InnoGames
- Only class B shares will be issued. The final terms of the Rights Issue, including the subscription price and the number of class B shares to be issued will be announced on 18 January 2021. The subscription period for the Rights Issue will begin on 27 January 2021 and end on 10 February 2021. The record date for the right to receive subscription rights will be 25 January 2021. Subscription rights will be allocated in proportion to the number of MTG shares held on the record date (irrespective of which class of shares held, *i.e.* both holders of class A shares and holders of class B shares will receive subscription rights for new class B shares)
- The Rights Issue is subject to approval by an extraordinary general meeting of MTG, which will be held on 21 January 2021 (the “**EGM**”). A notice of the EGM will be announced separately. The notice of the EGM will also include, *inter alia*, a proposal for a customary authorisation of the board to resolve on new issues of class B shares (separate from the Rights Issue)
- Larger institutional shareholders in MTG such as Active Ownership Capital, Swedbank Robur, Evermore, Nordea Fonder, Länsförsäkringar Fonder, Lannebo Fonder, Handelsbanken Fonder and six other institutions, together representing approximately 46.4 per cent of the total number of shares and approximately 43.3 per cent of the total number

of votes¹, have already informed MTG of their intentions to subscribe for their respective pro rata shares in the Rights Issue and to vote for the approval of the Rights Issue at the EGM. In addition, the shareholding members of the board of directors and executive management of MTG have undertaken to subscribe for their pro rata shares of the share issue and to vote for the approval of the Rights Issue at the EGM

Maria Redin, CEO and Group President of MTG, commented: “Through the creation of the new GamingCo together with the InnoGames minorities and with the acquisition of Hutch, MTG is now well positioned to execute on its Buy & Build strategy. In order to allow all existing shareholders in MTG to participate in the company’s newly ignited growth strategy, MTG has decided to resolve on a rights issue with preferential rights for all existing shareholders. The rights issue will be used for repaying the bridge loan facility used for the Hutch acquisition and the vendor note incurred in connection with the acquisition of an additional 17 per cent of the shares in InnoGames.”

Background and reason

On 8 December 2020, MTG announced the acquisition of Hutch. Hutch is a leading developer and publisher of free-to-play mobile games focused on the racing category in the highly attractive midcore segment. The up-front consideration amounts to USD 275 million on a cash and debt free basis and earn-out payments at an expected value of USD 100 million in aggregate. The acquisition is financed through existing cash held by MTG and a new SEK 1,800 million Bridge Loan Facility provided by DNB Bank ASA, Sweden branch and Swedbank AB (publ).

As InnoGames continues to deliver strong performance, MTG announced on 7 December 2020 the decision to exercise one of its outstanding call options to increase its ownership in InnoGames from 51 per cent to 68 per cent. The additional 17 per cent of the shares were acquired for EUR 106 million (on a cash and debt free basis), initially payable with a vendor note due on 31 March 2021. As part of the transaction, the parties agreed to cancel MTG’s call options for the remaining 32 per cent of the shares in InnoGames. The transaction also involved the establishment of a new holding company, MTG Gaming AB, which holds 100 per cent of the shares in InnoGames and Kongregate and which will also acquire and hold the shares in Hutch.

The purpose of the Rights Issue is to repay the Bridge Loan Facility used to finance the acquisition of Hutch and to repay the vendor note incurred in connection with the acquisition of the additional 17 per cent of the shares in InnoGames.

¹ Calculated exclusive of the 304,880 class B shares held by MTG, which do not entitle to any subscription rights in the Rights Issue or voting rights at the EGM.

The Rights Issue

The board of directors of MTG has today resolved on an issue of class B shares, with preferential rights for the shareholders, of approximately SEK 2,500 million.

The subscription period for the Rights Issue will begin on 27 January 2021 and end on 10 February 2021. The record date for the right to receive subscription rights will be 25 January 2021. Subscription rights will be allocated in proportion to the number of MTG shares held on such record date (irrespective of which class of shares held, *i.e.* both holders of class A shares and holders of class B shares will receive subscription rights for new class B shares).

Pursuant to the board of directors' resolution, the board of directors is authorised to resolve on the highest amount by which the company's share capital shall be increased, the highest number of class B shares which shall be issued and the amount to be paid for each new class B share. Such final terms of the Rights Issue will be announced on 18 January 2021.

The Rights Issue is subject to approval by the EGM (see the section "Extraordinary General Meeting" below).

Strong support from current shareholders

Larger institutional shareholders in MTG such as Active Ownership Capital, Swedbank Robur, Evermore, Nordea Fonder, Länsförsäkringar Fonder, Lannebo Fonder, Handelsbanken Fonder and six other institutions, together representing approximately 46.4 per cent of the total number of shares and approximately 43.3 per cent of the total number of votes², have informed MTG of their intentions to subscribe for their respective pro rata shares in the Rights Issue and to vote for the approval of the Rights Issue at the EGM. In addition, the shareholding members of the board of directors and executive management of MTG have undertaken to subscribe for their pro rata shares of the share issue and to vote for the approval of the Rights Issue at the EGM.

Extraordinary General Meeting

The Rights Issue is subject to approval by the EGM, which will be held on 21 January 2021.

In addition to the Rights Issue, the notice to the EGM will also include, *inter alia*, a proposal for a customary authorisation of the board to resolve on new issues of class B shares representing, in aggregate, not more than 10.0 per cent of the total number shares in the company at the time when the board of directors exercises the authorisation for the first time.

In order to prevent the spread of the coronavirus infection (Covid-19), the board of directors intends to decide that the EGM shall be held without physical presence of shareholders, proxies or external parties and that the shareholders shall exercise their voting rights by post. The notice of the EGM will be announced separately.

Prospectus

MTG will prepare a prospectus regarding the Rights Issue. MTG will publish the prospectus on 22 January 2021.

² Calculated exclusive of the 304,880 class B shares held by MTG, which do not entitle to any subscription rights in the Rights Issue or voting rights at the EGM.

Preliminary timetable for the Rights Issue

- 14 January 2021: Trading update
- 18 January 2021: Announcement of the final terms, including the subscription price and the number of class B shares to be issued under the Rights Issue
- 21 January 2021: Extraordinary general meeting to approve the board of directors' resolution on the Rights Issue
- 21 January 2021: Last day of trading in class B shares including right to receive subscription rights
- 22 January 2021: First day of trading in class B shares excluding right to receive subscription rights
- 22 January 2021: Publication of the prospectus
- 25 January 2021: Record date for right to receive subscription rights
- 27 January–10 February 2021: Subscription period
- 12 February 2021: Estimated date for publication of final results of the Rights issue

Advisors

MTG have appointed ABG Sundal Collier, DNB Markets, a part of DNB Bank ASA, Sweden branch and Swedbank AB (publ) as joint global coordinators. Gernandt & Danielsson Advokatbyrå and Cleary Gottlieb Steen & Hamilton as legal advisors to MTG in connection with the Rights Issue. Linklaters Advokatbyrå AB has been appointed as legal advisor to the joint global coordinators in connection with the Rights Issue.

For more information:

Oliver Carrà, Director of Public Relations

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

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

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 above, at 09.15 CET on December 17th 2020.

About MTG

MTG (www.mtg.com) is a strategic and operational investment holding company in esports and gaming entertainment. Born in Sweden, the shares are listed on Nasdaq Stockholm ('MTG A' and 'MTG B').

Important information

In certain jurisdictions, the publication, announcement or distribution of this press release may be subject to restrictions according to law. Persons in such jurisdictions where this press release has been published or distributed should inform themselves, observe and abide by such restrictions. The recipient of this press release is responsible for using this press release, and the information herein, in accordance with applicable rules in the respective jurisdiction.

This press release does not contain or constitute an invitation nor offer to acquire, sell, subscribe for or otherwise trade in shares, subscription rights or other securities in MTG. Invitation to the persons concerned to subscribe for shares in MTG will only be made by means of the prospectus that MTG intends to publish on MTG's website, following the approval and registration of the prospectus by the Swedish Financial Supervisory Authority (Sw. *Finansinspektionen*). The prospectus will contain, among other things, risk factors and certain selected financial information. This press release has not been approved by any regulatory

Not for release, publication or distribution in Australia, Canada, Japan or the United States.

authority and is not a prospectus. Investors should not subscribe for or purchase any securities referred to in this press release except on the basis of information contained in the prospectus to be published by MTG.

This press release is not directed to persons located in Australia, Canada, Japan or the United States or in any other jurisdiction where the offer or sale of the subscription rights, paid subscribed shares (Sw. *betalda tecknade aktier*) or new class B shares is not permitted. This press release may not be released, published or distributed, directly or indirectly, in or into Australia, Canada, Japan or the United States or any other jurisdiction where such measure is wholly or partially subject to legal restrictions or where such measure would require additional prospectuses, offer documents, registrations or any other measures in addition to what is required under Swedish law. The information in this press release may not be forwarded, reproduced or disclosed in such a manner that would contravene such restrictions or would require such additional prospectuses, offer documents, registrations or any other measure. Failure to comply with this instruction may result in a violation of applicable law.

This press release is not an offer of securities for sale in the United States. Securities may not be offered or sold in the United States absent registration or an exemption from registration under the Securities Act of 1933, as amended (the “**Securities Act**”). Any securities mentioned herein have not been and will not be registered under the Securities Act, and no public offering will be made in the United States.

This press release is directed only at (i) persons who are outside the United Kingdom or (ii) persons who have professional experience in matters relating to investments falling within Article 19(2) of the Financial Services and Markets Act 2000 (Financial Promotion) Order 2005 (the “**Order**”) or (iii) are persons falling within Article 49(2)(a) to (d) or (iv) persons to whom this press release may otherwise be lawfully communicated (all such persons together being referred to as relevant persons). Any investment or investment activity to which this press release relates will only be available to and will only be engaged with, relevant persons. Any person who is not a relevant person should not act or rely on this press release or any of its content.

This press release is distributed in any member state of the European Economic Area under Regulation (EU) 2017/1129 (the “**Prospectus Regulation**”) only to those persons who are qualified investors for the purposes of the Prospectus Regulation in such member state, and such other persons as this press release may be addressed on legal grounds, and no person that is not a relevant person or qualified investor may act or rely on this press release or any of its contents.

Statements in this press release relating to any future status or circumstances, including statements regarding future performance, growth and other trend projections and other effects of the Rights Issue or the other matters described herein, are forward-looking statements. These statements may generally, but not always, be identified by the use of words such as “anticipate”, “believe”, “expect”, “intend”, “plan”, “seek”, “will”, “would” or similar expressions. By their nature, forward-looking statements involve risk and uncertainty because they relate to events and depend on circumstances that could occur in the future. There can be no assurance that actual results will not differ materially from those expressed or implied by these forward-looking statements due to several factors, many of which are outside MTG’s control. Any forward-looking statements in this press release speak only as of the date on which the statements are made and MTG has no obligation (and undertakes no obligation) to update or

Not for release, publication or distribution in Australia, Canada, Japan or the United States.

revise any of them, whether as a result of new information, future events or otherwise.

Interim reports

Continued push on the strategic agenda

- Despite being impacted by the Coronavirus pandemic the esports vertical quickly adapted and ensured business continuity by rescheduling events and moving the Pro Tour online and delivering record viewership in the quarter
- The esports vertical continued to deliver further on the strategic agenda by signing the “Louvre” agreement with the best CS:GO teams in the world, and announced strategic agreements with Blizzard Entertainment, and PUBG Mobile
- The gaming vertical showed more resilience towards the Coronavirus pandemic impact in the quarter, with InnoGames in general and Forge of Empires in particular delivering quarter over quarter increasing Average Daily Active Users (DAU), ending the period close to an all-time high DAU

Q1 2020 financial highlights

- Net sales decline by 2 percent to SEK 924 (940) million
- Adjusted EBITDA of SEK -21 (37) million, including adjustments for Items Affecting Comparability (IAC) of SEK 3 (54) million, Long-term incentive (LTI) programs of SEK 32 (25) million and M&A transaction costs of SEK 13 (-) million
- EBITDA of SEK -69 (-42) million
- Operating income (EBIT) of SEK -142 (-110) million
- Net income from continuing operations of SEK -132 (-133) million
- Basic earnings per share of SEK -2.38 (-2.45)
- Net cash flow from operations of SEK -39 (-102) million

Financial overview

(SEKm)	Q1 2020	Q1 2019	Full year 2019
Continuing operations			
Net sales	924	940	4 242
of which esports	299	336	1 712
of which gaming	625	604	2 531
of which central operations and eliminations	0	1	0
Costs before depreciation and amortization	-993	-982	-4 352
Adjusted EBITDA ¹⁾	-21	37	239
Adjusted EBITDA margin	-2%	4%	6%
Adjustments	-48	-79	-349
EBITDA	-69	-42	-109
Amortization	-50	-44	-202
Depreciation	-22	-24	-96
of which PPA	-31	-30	-120
EBIT	-142	-110	-407
EBIT margin	-15%	-12%	-10%
Net income	-132	-133	-458
Basic earnings per share (SEK)	-2,38	-2,45	-8,19
Discontinued operations ²⁾			
Net income	0	13 597	14 852
Total operations			
Net income	-132	13 464	14 394
Basic earnings per share (SEK)	-2,37	200,24	212,44
Net cash flow from operations	-39	-102	-188
CAPEX	42	37	239
Net sales growth y-o-y			
Organic growth	-6%	3%	7%
Acquisitions/divestments	-	-1%	-1%
Changes in FX rates	4%	6%	4%
Change in reported net sales	-2%	7%	10%

¹⁾ See page 22 for details of adjustments to EBITDA. Alternative performance measures used in this report are explained on page 24

²⁾ Consists of the adjusted result for NENT, Nova and Zoomin in 2019



For further information please contact Investor relations at + 46 (0) 702 73 48 79 / communications@mtg.com

President & CEO's comments

As we now summarize the first quarter of 2020, we can conclude that it has been a quarter unlike any other due to the Coronavirus pandemic. The global impact of this pandemic has been severe on the societies and markets in which we and our portfolio companies operate. Despite the considerable efforts to halt the pandemic, it continues to impact the world we live in, the businesses we invest in and organizations we lead. We are executing on a three phased plan responding to the pandemic, with focus on business continuity, operational efficiency and seizing of new business opportunities. And this is being done from a position of strength with a solid net cash position.

As for basically any company worldwide, this development has impacted the MTG's group companies, but in fundamentally different ways for the two verticals. While the interim regulations on international travel, imposed quarantine regulations and restrictions on hosting events with live audiences have had a negative impact on our esports business, we have quickly adapted and changed to ensure business continuity and performance. Esport has stayed in action through online versions of our big events, to entertain and stay relevant for fans and partners. Our gaming vertical has shown resilience and maintained stable performance in these difficult circumstances and rather seen an upswing in user activations towards the end of the quarter.

Looking into Q2 2020, the priority for us remains the safety of our employees, teams, fans and partners.

Esport – digital and global by design

Government policies to contain the spread of the pandemic have had a negative impact on MTG's esports vertical, which is built around large live events with media rights, brand partnerships and many attending fans who purchase tickets and merchandise. However, our work to further commercialize esports has continued in the quarter. One very important step was the signing of the "Louvre" agreement together with the worlds thirteen leading esports teams in CS:GO. Another pivotal step was the continuation of the Pro Tour format and moving it online to keep consistency in the circuit. As esports is digital by design, this has the potential to offset some of the negative impact as we can continue to deliver great entertainment by moving to online competitions and thereby creating new business opportunities. As a result, we delivered record viewership in the quarter with ESL Pro League season 11 as a highlight.

Going forward, we will continue to adapt to the new circumstances by moving competitions and events online or rescheduling them to later this year or to 2021. This means that between ESL and DreamHack we will have events online more or less every day throughout Q2 2020.

Gaming – performing well despite difficult circumstances

The gaming vertical has proven to be more resilient to the impact from the Coronavirus pandemic. Our products have rather than being negatively impacted, seen an accelerated inflow of new users towards the end of the quarter. In particular InnoGames experienced this trend, ending March with a close to record high DAU.

We have also taken the opportunity to be more aggressive in our marketing strategy, as we are currently experiencing much higher returns on marketing campaigns. This initiative has already yielded positive results in a growing user base and we expect it to continue into Q2 2020.

The development of new games is on track and unaffected for both InnoGames and Kongregate, and our timeline to test and introduce several new titles in 2020 stands firm.

Strategic review – an update

Following the announcement of a strategic review of our gaming vertical in October 2019, MTG has received multiple expressions of interest in the business from both strategic and financial investors. The Board of Directors and the management team continue to believe that a separation of the gaming and esports businesses, which would allow them to adopt their own financial structures and independent strategic objectives, is the best way to maximize shareholder value.

This separation may be implemented either through the divestment of the gaming business or through a listing on the Nasdaq First North Growth Market. Inevitably, the coronavirus pandemic has caused some disruption to the review process and the decision on the best route to separation will be taken once markets have stabilized and the company is able to present two strong equity stories.

Jørgen Madsen Lindemann

President & Chief Executive Officer

Guidance for 1H 2020

Revenue in the esports vertical is expected to decline by 25-35 percent (earlier guidance: decline by 35-45 percent) in 1H 2020, compared with the corresponding period in 2019. This is predominantly driven by Own & Operated (O&O) and Esport Services (ESS) events either being cancelled, moved online or postponed from 1H 2020 to the 2H 2020 and 1H 2021.

From Q2 2020, ESL and DreamHack are reducing both cost of goods sold and fixed costs. These savings will be at least SEK 150 million for 1H 2020 and are designed to protect business continuity and the future potential of the operations when the current crisis comes to an end.

Significant events in and after the quarter

January 7 - MTG's ESL and DreamHack entered into a three-year agreement with Blizzard Entertainment

MTG's portfolio companies ESL and DreamHack announced a three-year-long strategic agreement with Blizzard Entertainment. The world's largest esports company (ESL) and the premier gaming lifestyle festival organizer (DreamHack) will create new ESL Pro Tour formats for both StarCraft® II and Warcraft® III: Reforged™, with Blizzard providing a respective prize pool of over USD 1.8 million and over USD 200,000 for the first season.

January 21 - MTG announced termination by mutual agreement with HUYA of negotiations on definitive agreement for China Joint Venture and ESL investment

MTG announced that MTG and HUYA Inc. have mutually terminated the negotiations related to the definitive agreement for the forming of a strategic Joint Venture for esports expansion into China and a minority stake investment in MTG's portfolio company ESL.

January 21 - MTG announced plan for annual savings and write down of assets

MTG announced annual savings and write down of assets. The company booked one-off charges in Q4 2019 related to redundancy costs and impairment charges at its headquarter and in group companies. This was an effect of the company's ongoing strategic review, operational efficiency programs and evaluation of the gaming portfolio.

February 18 - ESL and DreamHack sign historic agreement with globally leading esports teams, known as "Louvre" agreement

MTG's esports portfolio companies ESL and DreamHack announced an agreement with the world's thirteen leading esports teams for participation in their esports circuits, among these the ESL Pro League.

March 19 - 3 April - Changes to ESL and DreamHack's esports schedules for festivals and Master properties

MTG's esports portfolio companies ESL and DreamHack announced new and revised festival and Master properties schedules, adjusted for impacts caused by precautionary measures taken by regulators in many markets worldwide as a result of the continued spreading of the new Coronavirus and the related COVID-19.

March 25 - Impact of Coronavirus and update on strategic review

MTG provided a preliminary assessment of how the Coronavirus pandemic is expected to affect its esports and gaming verticals as well as an update of the strategic review of its gaming vertical.

March 26 - ESL and PUBG MOBILE entered into a new partnership agreement

MTG's portfolio company ESL announced a new partnership on an Esport Program with PUBG MOBILE – the most popular title from publishers PUBG Corp. and Tencent Games.

April 16 - Marjorie Lao proposed to be elected to the Board of MTG

MTG announced that its Nomination Committee proposes the election of Marjorie Lao to MTG's Board of Directors at the Annual General Meeting in May 2020.

April 24 - Chris Carvalho proposed to be elected to the Board of MTG

MTG announced that its Nomination Committee proposes the election of Chris Carvalho to MTG's Board of Directors at the Annual General Meeting in May 2020.

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

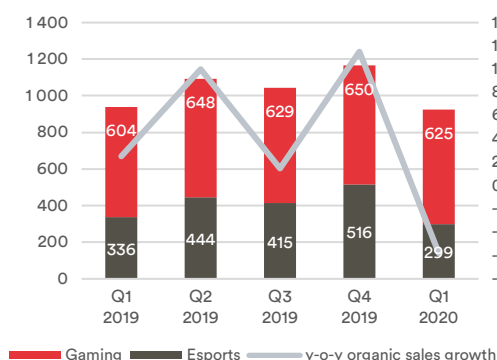
Group performance

Net sales – continuing operations

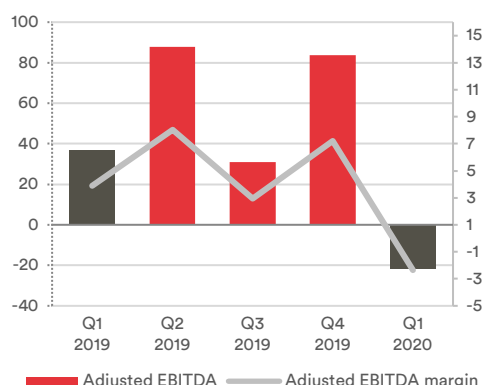
In the first quarter, net sales on a reported basis declined by 2 percent year-on-year to SEK 924 (940) million. On an organic basis, the sales decline was 6 percent as exchange rates changes made a positive contribution of 4 percent, reflecting the further weakening of SEK against both the USD and EUR compared with the first quarter of 2019.

Esport net sales declined by 11 percent in Q1 2020, of which the organic decline represented 15 percent due to Master properties being moved online or postponed due to the Coronavirus pandemic and IEM Katowice not being a Major in 2020. This was partly offset by 3 percent growth in net sales for Gaming, of which organic growth accounted for negative 1 percent.

Net sales & y-o-y organic growth
(SEKm (left side); % (right side))



Adjusted EBITDA and margin
(SEKm (left side); % (right side))



Operating expenditure – continuing operations

Operating costs before depreciation and amortization increased by 1 percent to SEK 993 (982) million. This included Items Affecting Comparability of SEK 3 (54) million, Long-term incentive (LTI) programs of SEK 32 (25) million and M&A transaction costs of SEK 13 (-) million.

Adjusted EBITDA – continuing operations

The Group's adjusted EBITDA in the quarter amounted to SEK -21 (37) million.

Group central operations impacted the quarter by SEK -26 (-38) million.

The adjusted EBITDA margin in the quarter was -2 (4) percent. The margin decline was due to the esport vertical being negatively impacted by the Coronavirus pandemic and being forced to operate events that it had already committed to with no live audience or cancel events at short notice leading to limited possibilities to reduce the cost base in the quarter. This was partially offset by stable margin development in the gaming vertical, as it has been resilient and less exposed to the consequences of the Coronavirus pandemic.

Adjusted EBITDA reflects the underlying performance of the business and SEK 3 million in IAC, SEK 32 million in costs related to LTI programs and SEK 13 million in M&A transaction costs were excluded.

EBITDA was SEK -69 (-42) million.

EBIT – continuing operations

Depreciation and amortization in the first quarter amounted to SEK -72 (-68) million and included amortization on purchase price allocations (PPA) of SEK -31 (-30) million. Excluding PPA, depreciation and amortization increased by SEK 3 million to SEK -41 (-38) million reflecting higher depreciations within the gaming segment.

Group EBIT in the quarter was SEK -142 (-110) million. The EBIT margin was -15 (-12) percent in the quarter.

Net financials and net income from continuing operations

Net financial items amounted to SEK 29 (-7) million, predominantly driven by exchange rate changes. The Group's tax was SEK -20 (-15) million. The net loss for the period from continuing operations thus amounted to SEK -132 (-133) million.

Venture Capital Fund investments

The MTG VC Fund has to date committed a total of SEK 221 million (USD 23 million) including future capital commitments into Bitkraft and Playventures. No new investments were made during Q1 2020 but SEK 10 million was invested into Bitkraft and Playventures as part of MTG's investment commitments.

The companies in the MTG VC portfolio continue to show strong traction. MTG has realized one exit with Phoenix Labs at a return of 175 percent on invested capital.

MTG has invested in 19 portfolio companies thus far from its VC fund to complement its majority stake investments in ESL, DreamHack, Kongregate and InnoGames, and the portfolio assets span start-up game developers across several game genres, including narrative, competitive, social MMO and game creation platforms in the US and Europe as well as pure esports focused companies.

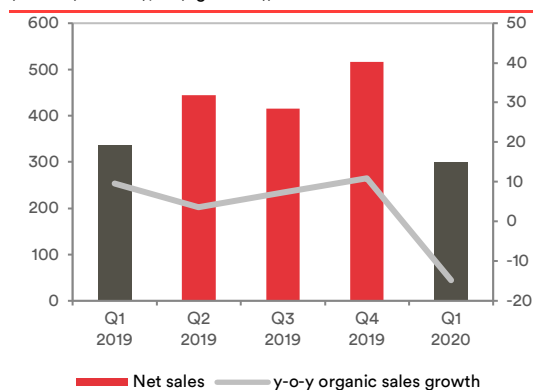
Segmental performance

Esport

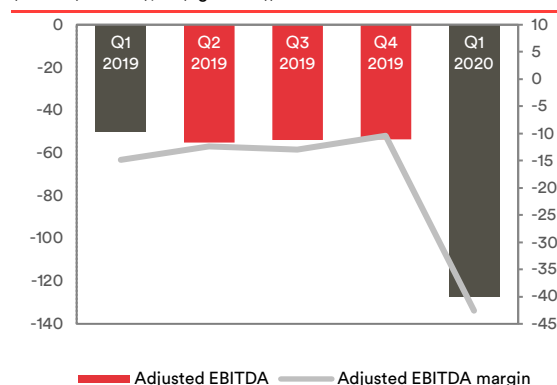
(SEKm)	Q1 2020	Q1 2019	Full year 2019
Net sales	299	336	1,712
Adjusted EBITDA	-127	-50	-213
<i>Adjusted EBITDA margin</i>	<i>-43%</i>	<i>-15%</i>	<i>-12%</i>
<i>Adjustments</i>	<i>-21</i>	<i>-14</i>	<i>-138</i>
EBITDA	-148	-64	-351
Amortization	-6	-6	-26
Depreciation	-12	-14	-53
<i>of which PPA</i>	<i>-4</i>	<i>-4</i>	<i>-15</i>
EBIT	-165	-83	-430
<i>EBIT margin</i>	<i>-55%</i>	<i>-25%</i>	<i>-25%</i>
CAPEX	13	6	34
Net sales growth y-o-y			
<i>Organic growth</i>	<i>-15%</i>	<i>10%</i>	<i>8%</i>
<i>Acquisitions/divestments</i>	<i>-</i>	<i>-</i>	<i>-</i>
<i>Changes in FX rates</i>	<i>4%</i>	<i>6%</i>	<i>5%</i>
<i>Reported growth</i>	<i>-11%</i>	<i>16%</i>	<i>13%</i>

Net sales in the first quarter declined by 11 percent to SEK 299 (336) million, including a positive impact of 4 percentage points from exchange rate changes. Organic net sales declined by -15 (10) percent compared with the same period last year, due to Master properties being moved online or postponed due to the Coronavirus pandemic and IEM Katowice not being a major in 2020.

Net sales & y-o-y organic growth
(SEKm (left side); % (right side))



Adjusted EBITDA and margin
(SEKm (left side); % (right side))



ESL held its annual Master property in Katowice and DreamHack hosted a Dota 2 major in Leipzig during the quarter. Katowice was adversely impacted by a government shutdown at short notice and from a smaller scope compared to 2019. Additionally, ESL's Dota 2 Major in Los Angeles and CS:GO Master property in Denver was moved to an online format and held in Q2 2020, while ESL Pro

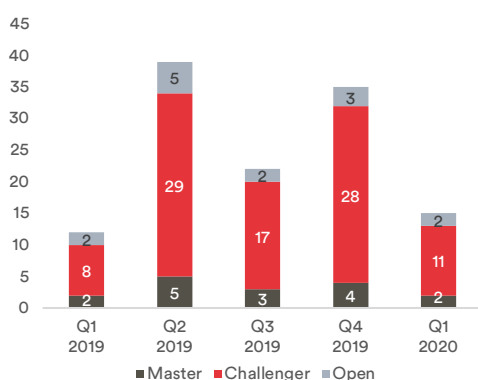
League season 11 qualification was held online in the quarter. This contributed to the double-digit decline in net sales compared with last year. When comparing ESL's operational key performance indicators (KPIs) to the same properties last year, it is still clear that the esports business has positive momentum with another record high viewership achieved in the quarter. As a result of fans not being able to physically attend many of ESL's events in the first quarter, the relevant media KPIs have increased sharply versus the same event one year ago. This demonstrates that the competitions are relevant and can be adapted to an all-digital format if needed. The focus going forward for the vertical is clear: to commercialize the growing audience of esports and make the sport commercially competitive.

DreamHack was able to execute in its O&O event and festival schedule as planned during the first quarter and grew underlying net sales by 11 percent. The newly launched DreamHack Sport Games was due to the Coronavirus pandemic only able to execute with limited scale the tournaments Dutch eDivisie and The European Golf Tour/eTour.

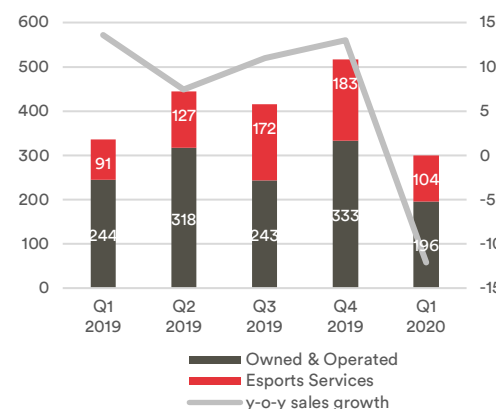
The adjusted EBITDA loss amounted to SEK -127 (-50) million in the first quarter, where the increase was driven by the effects of the Coronavirus. This involved existing plans being changed with short notice, resulting in physical events - in which investments and commitments had been made - being moved online or rescheduled to a later date. The adjusted EBITDA margin declined to -43 (-15) percent.

EBITDA adjustments of SEK -21 (14) million comprised items affecting comparability (IAC) of SEK -3 million, costs for long-term management incentive programs SEK -10 million and M&A transaction costs of SEK -8 million. EBITDA amounted to SEK -148 (-64) million.

Number of O&O properties



Net sales per type & y-o-y sales growth
(SEKm (left side); % (right side))



Sales of O&O properties decreased by 20 percent in the quarter to SEK 196 million, with the same amount of Masters properties compared with the corresponding period last year. Masters properties in the quarter were held in Katowice and Leipzig.

ESS net sales increased by 14 percent in the quarter to SEK 104 million, representing 35 percent of total esports net sales. The focus in ESS is to establish more strategic publisher relationships and, during the quarter, ESL and DreamHack ran, for example, some significant events on behalf of publishers Ubisoft, Supercell and Riot Games.

In the quarter, several new publisher deals were announced including Blizzard and their two titles Starcraft 2 and Warcraft 3, and Tencent Games and their title PUBG.

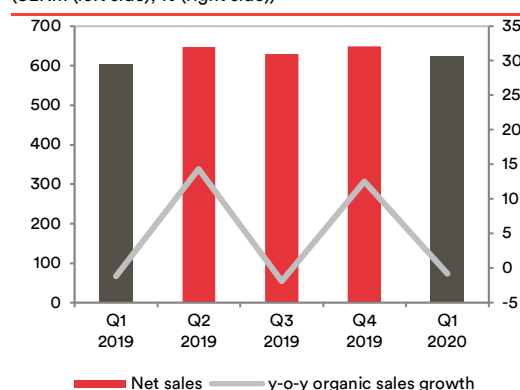
Gaming

(SEKm)	Q1 2020	Q1 2019	Full year 2019
Net sales	625	604	2,531
Adjusted EBITDA	132	127	605
<i>Adjusted EBITDA margin</i>	<i>21%</i>	<i>21%</i>	<i>24%</i>
<i>Adjustments</i>	<i>-26</i>	<i>-6</i>	<i>-120</i>
EBITDA	106	121	485
Amortization	-45	-38	-176
Depreciation	-10	-9	-40
<i>of which PPA</i>	<i>-27</i>	<i>-26</i>	<i>-105</i>
EBIT	51	74	269
<i>EBIT margin</i>	<i>8%</i>	<i>12%</i>	<i>11%</i>
CAPEX	28	28	203
Net sales growth y-o-y			
<i>Organic growth</i>	<i>-1%</i>	<i>-1%</i>	<i>6%</i>
<i>Acquisitions/divestments</i>	<i>-</i>	<i>-</i>	<i>-</i>
<i>Changes in FX rates</i>	<i>4%</i>	<i>6%</i>	<i>5%</i>
<i>Reported growth</i>	<i>3%</i>	<i>5%</i>	<i>10%</i>

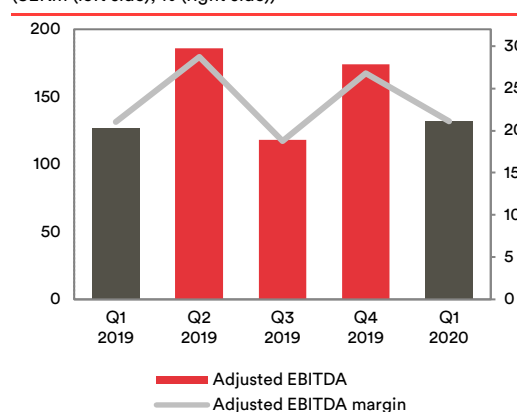
Reported net sales rose by 3 percent to SEK 625 (604) million, including a positive impact of 4 percentage points from exchange rate changes. On an organic basis, net sales in the quarter decreased by -1 (-1) percent.

Adjusted EBITDA was SEK 132 (127) million and EBITDA was SEK 106 (121) million, representing a margin of 21 (21) percent and 17 (20) percent, respectively.

Net sales & y-o-y organic growth
(SEKm (left side); % (right side))



Adjusted EBITDA and margin
(SEKm (left side); % (right side))



Thanks to an accommodating marketing environment, InnoGames increased its investments in marketing campaigns towards the end of the quarter, which had a positive effect on user acquisitions and led to an accelerating development of DAU. Sales were flat as growth in Forge of Empire and Classics were offset by declining revenues in the remaining games portfolio. Adjusted EBITDA

decreased compared with last year, driven by the higher marketing investments. The performance of Forge of Empires improved sequentially within the quarter, supported by improved in-game features and improving DAU. InnoGames' portfolio of classic games continued to record solid performances.

Kongregate continue to yield positive results and although it did not record growth in net sales, it posted adjusted EBITDA improvements compared with last year. This development was mainly attributable to Kongregate discontinuing two of its key third-party publishing titles late last year, which is being offset by its first party games Idle Frontier and BitHeroes which continue to demonstrate positive results. In addition, its most recent acquisition Surviv.io has had a good start. Kongregate, different to InnoGames, did however experience a small negative impact from the Coronavirus pandemic in the quarter on its in-game ad sales, also contributing to the overall sales performance.

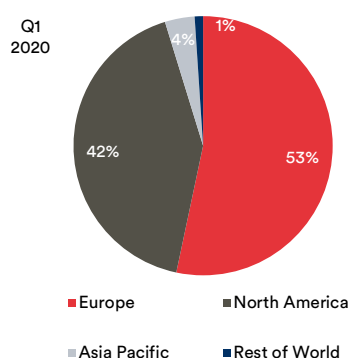
The development pipeline is progressing well within both InnoGames and Kongregate. Kongregate plans to launch 5 new games within the year and InnoGames is having four new games planned to be tested in the market across 2020 - games that will be mobile first and build on our expertise in game development.

EBITDA adjustments of SEK -26 million during the quarter comprised of M&A transaction costs of SEK -5 million and costs for long-term management incentive programs of SEK -21 million.

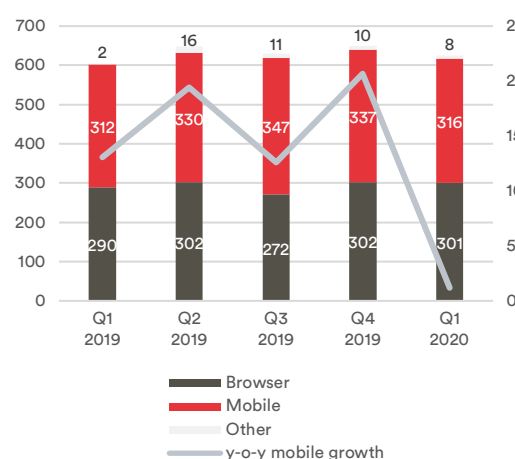
The depreciation and amortization charge in the quarter was higher compared with the corresponding period last year, mainly due to depreciation of the Bit Heroes and Surviv.io acquisitions in Kongregate.

Capex of SEK 28 (28) million was flat compared with the corresponding period last year, mainly driven by the development of unreleased games in InnoGames and Kongregate.

Net sales per Territory
(% split)



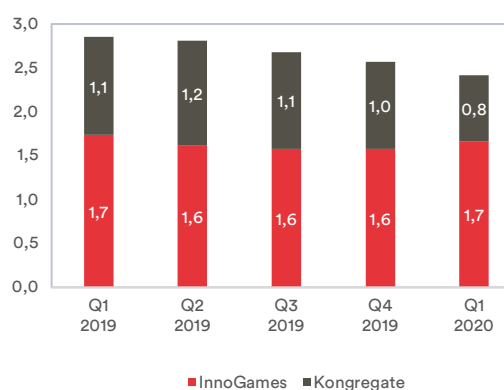
Net sales per Platform & y-o-y sales growth
(SEKm (left side); % (right side))



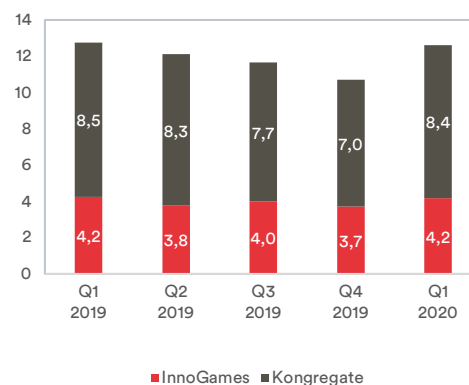
Mobile sales grew by 1 percent to SEK 316 million, representing 49 percent of total revenue in the gaming vertical. Browser revenues also grew by 4 percent, which is demonstrating the strength in older games and was probably positively impacted by the measures taken to control the Coronavirus. InnoGames share of mobile sales increased across most games and more than 90 percent of Kongregate's total revenue is attributable to mobile platforms.

There was no significant movement in the revenue split by territory, with more than 90 percent of revenue in the North American and European markets, which are the target territories for both gaming businesses.

Daily Active Users
(Millions)

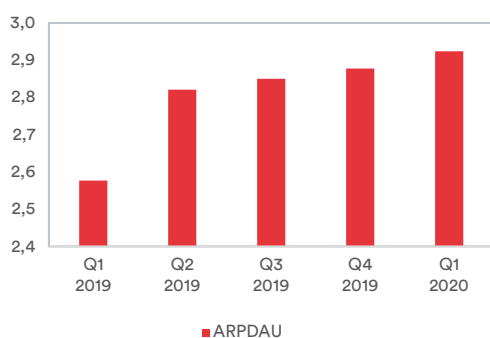


Monthly Active Users
(Millions)



Daily Active Users (DAU) decreased by 6 percent to 2.4 million and Monthly Active Users (MAU) increased by 18 percent, compared with the preceding quarter. InnoGames saw a positive and accelerating DAU growth in the quarter, while Kongregate was adversely impacted by the removal of two third-party games, which was partly offset by the launch of first-party titles. Compared with the corresponding quarter last year, DAU declined by 15 percent and MAU declined by 1 percent. Again, this was mainly due to Kongregate discontinuing publication of a number of third-party games.

Average Revenue per Daily Active User (ARPDau)
(SEK)



Proportions of Revenue generated by the top 3 games
(%)



The average revenue per daily active user (ARPDau) increased to SEK 2.9, up 14 percent from SEK 2.6 in Q1 2019 while increasing by 2 percent versus Q4 2019, supported by positive exchange rates changes. ARPDau at constant currencies increased by 9 percent year-on-year, mainly driven by better in-game monetization in both companies and lower DAU in Kongregate.

The top three titles have remained unchanged in the quarter: Forge of Empires, Elvenar and Animation Throwdown. Net sales generated by these titles were in line with prior periods at 75 percent, compared with both the preceding quarter and the preceding year.

Financial review

Cash flow from continuing operations

Cash flow from operations before changes in working capital amounted to SEK -111 (-15) million. Depreciation and amortization charges were SEK 72 (68) million, of which SEK 31 (30) million to amortization of PPA.

The Group reported a SEK 72 (-87) million change in working capital. The working capital improvement is largely related to the esports businesses' timing of receipts and service delivery according to the anticipated schedule of events. Working capital is further improved as a result of one offs during Q1 2019 as NENT was split from MTG. Net cash flow from operations amounted to SEK -39 (-102) million.

Investing activities

Group capital expenditure on tangible and intangible assets amounted to SEK 42 (37) million, mainly consisting of capitalized development costs for games and platforms that have not yet been released. Net investment in the VC fund was SEK 5 (51) million during the quarter.

Total cash flow relating to investing activities amounted to SEK -46 (-89) million.

Financing activities

Cash flow from financing activities amounted to SEK -10 (229) million, mainly lease payments.

The net change in cash and cash equivalents for continuing operations amounted to SEK -95 (38) million.

The Group had cash and cash equivalents of SEK 1,806 (479) 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 2020	Q1 2019	Full year 2019
Net sales	4	6	20
Net interest and other financial items	62	41	2,302
Income before tax and appropriations	33	-59	2,066

Net interest for the quarter amounted to SEK -2 (42) million. Other financial items are mainly exchange rate effects of SEK 64 (1) million. The parent company had cash and cash equivalents of SEK 1,016 (47) million at the end of the period.

The total number of shares outstanding at the end of the period was 67,342,244 (67,342,244) and excluded the 304,880 class B shares held by MTG as treasury shares. There are no class C shares held by MTG as treasury shares. The total number of issued shares did not change during the period.

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 2019 Annual Report.

Related party transactions

There are no related party relationships other than with subsidiaries, associated companies, and joint ventures.

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 e-sports 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.

Due to the impact from the covid-19 (Corona virus disease), the operational performance of MTG's esport vertical will be negatively affected on revenue and profit in 2020. However, the company's gaming vertical continues to perform well despite the ongoing pandemic.

Risks and uncertainties are also described in more detail in the 2019 Annual Report, which is available at www.mtg.com.

Stockholm, April 28, 2020

Jørgen Madsen Lindemann
President & CEO

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

Condensed consolidated income statement

(SEKm)	Q1 2020	Q1 2019	Full year 2019
Continuing operations			
Net sales	924	940	4 242
Cost of goods and services	-501	-478	-2 293
Gross income	423	463	1 949
Selling expenses	-283	-275	-1 068
Administrative expenses	-275	-238	-1 146
Other operating income	7	9	36
Other operating expenses	-12	-12	-26
Share of earnings in associated companies and joint ventures	0	-2	0
Items affecting comparability	-3	-54	-152
EBIT	-142	-110	-407
Net interest	-1	3	1
Other financial items	31	-10	-28
Income before tax	-112	-118	-435
Tax	-20	-15	-23
Net income for the period, continuing operations	-132	-133	-458
Discontinued operations			
International Entertainment	-	28	1 433
Nordic Entertainment Group	-	13 587	13 646
Other business	0	-17	-227
Net income for the period, discontinued operations	0	13 597	14 852
Total net income for the period	-132	13 464	14 394
Net income for the period, continuing operations attributable to:			
Equity holders of the parent	-160	-164	-551
Non-controlling interest	28	31	93
Net income for the period	-132	-133	-458
Total net income for the period attributable to:			
Equity holders of the parent	-160	13 433	14 293
Non-controlling interest	28	31	101
Total net income for the period	-132	13 464	14 394
Continuing operations			
Basic earnings per share (SEK)	-2,38	-2,45	-8,19
Diluted earnings per share (SEK)	-2,38	-2,45	-8,19
Total			
Basic earnings per share (SEK)	-2,37	200,24	212,44
Diluted earnings per share (SEK)	-2,37	200,24	212,44
Number of shares			
Shares outstanding at the end of the period	67 342 244	67 342 244	67 342 244
Basic average number of shares outstanding	67 342 244	67 085 290	67 278 885
Diluted average number of shares outstanding	67 342 244	67 085 290	67 278 885

Consolidated statement of comprehensive income

(SEKm)	Q1 2020	Q1 2019	Full year 2019
Net income, continuing operations	-132	-133	-458
<i>Other comprehensive income</i>			
<i>Items that are or may be reclassified to profit or loss net of tax:</i>			
Currency translation differences	322	66	128
Total comprehensive income, continuing operations	190	-67	-330
Net income, discontinued operations	0	13,597	14,852
<i>Other comprehensive income</i>			
<i>Items that are or may be reclassified to profit or loss net of tax:</i>			
Currency translation differences	0	-133	-49
Total comprehensive income, discontinued operations	0	13,464	14,803
Total comprehensive income for the period	191	13,397	14,473
Total comprehensive income attributable to:			
Equity holders of the parent	78	13,348	14,349
Non-controlling interest	112	49	124
Total comprehensive income for the period	191	13,397	14,473

Condensed consolidated balance sheet

(SEKm)	Mar 31 2020	Mar 31 2019	Dec 31 2019
Non-current assets			
Goodwill	4,198	3,948	3,961
Other intangible assets	1,467	1,619	1,410
Total intangible assets	5,665	5,567	5,371
Total tangible assets	138	119	126
Right of use assets	139	199	139
Shares and participations in associated and other companies	228	158	220
Other financial receivables	305	260	277
Total non-current financial assets	533	418	497
Total non-current assets	6,475	6,303	6,133
Current assets			
Inventories	23	14	21
Other receivables	1,278	1,085	985
Cash, cash equivalents and short-term investments	1,806	479	1,824
Assets held for sale ¹⁾	-	904	-
Total current assets	3,107	2,482	2,831
Total assets	9,583	8,785	8,963
Equity			
Shareholders' equity	5,251	4,395	5,179
Non-controlling interest	1,514	1,352	1,402
Total equity	6,765	5,747	6,581
Non-current liabilities			
Lease liabilities	104	148	103
Total non-current interest-bearing liabilities	104	148	103
Provisions	567	573	525
Liabilities at fair value	384	403	377
Other non-interest-bearing liabilities	-	0	0
Total non-current non-interest-bearing liabilities	950	977	903
Total non-current liabilities	1,054	1,125	1,006
Current liabilities			
Liabilities at fair value	-	33	-
Borrowings	-	130	0
Lease liabilities	37	51	37
Other non-interest-bearing liabilities	1,726	1,361	1,339
Liabilities related to assets held for sale ¹⁾	-	338	-
Total current liabilities	1,764	1,913	1,376
Total liabilities	2,818	3,038	2,382
Total shareholders' equity and liabilities	9,583	8,785	8,963

¹⁾ Relates to Nova Group in 2019.

The carrying amounts are considered to be reasonable approximations of fair value for all financial assets and financial liabilities.

Condensed consolidated statement of cash flows

(SEKm)	Q1 2020	Q1 2019	Full year 2019
Cash flow from operations	-111	-15	-71
Changes in working capital	72	-87	-117
Net cash flow to/from operations	-39	-102	-188
Proceeds from sales of shares	-	-	1,876
Acquisitions of subsidiaries and associates and other investments	-5	-51	-96
Investments in other non-current assets	-42	-37	-238
Other cash flow from/used in investing activities	0	0	4
Cash flow from/used in investing activities	-46	-89	1,546
Net change in borrowings	0	-3,610	-3,679
Repayment borrowings and other capital restructuring items NENT	-	3,854	3,854
Other cash flow from/used in financing activities	-9	-15	-135
Cash flow from/used in financing activities	-10	229	40
Net change in cash, continuing operations	-95	38	1,398
Net change in cash, discontinued operations	-	-389	-653
Total net change in cash and cash equivalents	-95	-351	746
Cash and cash equivalents at the beginning of the period	1,824	862	862
Translation differences in cash and cash equivalents	77	-9	4
Change in cash and cash equivalents in assets held for sale	-	-24	213
Cash and cash equivalents at end of the period	1,806	479	1,824

Condensed consolidated statement of changes in equity

(SEKm)	Mar 31 2020	Mar 31 2019	Dec 31 2019
Opening balance	6,581	6,997	6,997
Net income for the period	-132	13,465	14,394
Other comprehensive income for the period	322	161	80
Total comprehensive income for the period	191	13,626	14,474
Effect of employee share programmes	-1	5	17
Change in non-controlling interests	-5	-16	-42
Dividend Nordic Entertainment Group	-	-14,866	-14,866
Closing balance	6,766	5,747	6,581

Parent company condensed income statement

(SEKm)	Q1 2020	Q1 2019	Full year 2019
Net sales	4	6	20
Gross income	4	6	20
Administrative expenses	-33	-105	-256
Operating income	-29	-99	-236
Net interest and other financial items	62	41	2,302
Income before tax and appropriations	33	-59	2,066
Appropriations	-4	-	223
Tax	0	0	0
Net income for the period	29	-59	2,289

Parent company condensed statement of comprehensive income

(SEKm)	Q1 2020	Q1 2019	Full year 2019
Net income for the period	29	-59	2,289
Other comprehensive income for the period	-	-	-
Total comprehensive income for the period	29	-59	2,289

Parent company condensed balance sheet

(SEKm)	Mar 31 2020	Mar 31 2019	Dec 31 2019
Non-current assets			
Capitalized expenditure	1	0	0
Machinery and equipment	2	3	3
Shares and participations	5 849	6 025	5 849
Other financial receivables	0	12 067	0
Total non-current assets	5 852	18 095	5 852
Current assets			
Current receivables	21	65	101
Cash, cash equivalents and short-term investments	1 016	47	1 123
Total current assets	1 037	113	1 224
Total assets	6 889	18 208	7 076
Shareholders' equity			
Restricted equity	338	338	338
Non-restricted equity	5 259	2 944	5 230
Total equity	5 598	3 282	5 568
Untaxed reserves	115	239	109
Non-current liabilities			
Provisions	0	-2	0
Total non-current liabilities	0	-2	0
Current liabilities			
Other interest-bearing liabilities	1 094	14 550	1 308
Non-interest-bearing liabilities	82	137	91
Total current liabilities	1 176	14 688	1 399
Total shareholders' equity and liabilities	6 889	18 208	7 076

Net sales and EBIT by segment

	Esport		Gaming		Central operations and eliminations		Total operations	
(SEKm)	Q1 2020	Q1 2019	Q1 2020	Q1 2019	Q1 2020	Q1 2019	Q1 2020	Q1 2019
Net sales	299	336	625	604	0	1	924	940
EBIT	-165	-83	51	74	-28	-101	-142	-110

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, Acquisition/Divestments, and changes in FX rates

Adjusted EBITDA

(SEKm)	Q1 2020	Q1 2019	Full year 2019
EBIT	-142	-110	-407
Amortizations	50	44	202
Depreciation	22	24	96
EBITDA	-69	-42	-109
Items affecting comparability	3	54	152
Impairment own capitalized costs	-	-	93
Long-term incentive programs	32	25	76
M&A transaction costs	13	-	28
Adjusted EBITDA	-21	37	239

Items affecting comparability (IAC) contain costs for strategic review and a capital loss related to options to acquire shares.

Sales growth by segment

	Q1 2020	Q1 2019
Esport		
Organic growth	-15%	10%
Acquisition/divestments	-	-
Changes in FX rates	4%	6%
Reported growth (%)	-11%	16%
Gaming		
Organic growth	-1%	-1%
Acquisition/divestments	-	-
Changes in FX rates	4%	6%
Reported growth (%)	3%	5%
Total operations		
Organic growth	-6%	3%
Acquisition/divestments	-	-1%
Changes in FX rates	4%	6%
Reported growth (%)	-2%	7%

Discontinued operations

Net income - Discontinued operations

(SEKm)	Q1 2020	Q1 2019	Full year 2019
International entertainment	-	28	27
Nordic Entertainment Group	-	13,587	167
Zoomin	-	-17	-68
Other business	0	-	-72
Capital Gain / Loss	-	-	14,798
Net income - Discontinued operations	0	13,597	14,852

Definitions

Adjusted EBITDA

In order to assess the operating performance of the business, MTG management will, going forward, focus on Adjusted EBITDA, and Adjusted EBITDA Margin, these do not include the impact of items affecting comparability, long-term incentive programs, acquisition-related transaction expenses 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.

ARPDau

Average revenue per daily active user

CAPEX

Capital expenditures

Cash flow from operations

Cash flow from operations comprises operating cash flow before financial items and tax payments, taking into account other financial cash flow.

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

EBIT (operating income) comprise earnings before interest and tax.

EBITDA

Earnings Before Interest, Tax, Depreciation, and Amortization.

ESS

Esport 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

Change in net sales compared with the corresponding period of the previous year, excluding acquisitions and divestments and adjusted for currency effect

Shareholders information

2020 Annual General Meeting

The 2020 Annual General Meeting will be held on Monday May 18, 2020 at 13.00 CEST at Wallenbergsalen, IVA Konferenscenter, Grev Turegatan 16 in Stockholm, Sweden.

In light of the outbreak of the corona virus and COVID-19 and for the safety of all shareholders, MTG encourage that shareholders seriously consider to not attend the 2020 Annual General Meeting in person. Shareholders are instead requested to attend by way of a proxy holder or vote via remote access by post.

All information relating to the Annual General Meeting, including the notice and related materials, and further details on registration, proxy services and voting by post can be found at www.mtg.com.

Financial calendar

Annual General Meeting 2020	May 18, 2020
Q2 2020 results announcement	July 23, 2020
Capital Markets Day 2020	October 9, 2020
Q3 2020 results announcement	November 4, 2020

Questions?

communications@mtg.com (or Lars Torstensson, EVP Communications & IR; +46 702 73 48 79)

Download high-resolution photos: [Flickr](#)

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

Conference call

The company will host a conference call today at 3:00 p.m. CEST. To participate in the conference call, please dial:

Sweden:	+46 850 692 180
UK:	+44 844 571 8892
US:	+1 631 510 7495

The access pin code for the call is 675 72 09

The conference call will be held in English and will be available live in "listen-only" mode at www.mtg.com.



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

MTG (Modern Times Group MTG AB (publ.)) is a strategic operational and investment holding company in esports and gaming entertainment. Born in Sweden, our shares are listed on Nasdaq Stockholm ('MTGA' and 'MTGB'). This information is information that MTG (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 person set out above, at 2:00 CEST on April 28, 2020.

Record quarter for the gaming vertical

- The gaming vertical delivered its best quarter ever in respect to both revenue and profits, while investing heavily into marketing to support future growth. The positive performance was driven by growing Daily Active Users (DAU) and Average Revenue Per Daily Active User (ARPDau) in the wake of the ongoing pandemic.
- Despite being impacted by the ongoing coronavirus pandemic, the esports vertical performed relatively strongly compared to the financial guidance provided for H1 2020. This was driven by higher esports services (ESS) revenue, good cost control and a more favorable revenue mix with a larger media component during the quarter.

Q2 2020 financial highlights

- Net sales level with last year at SEK 1,096 (1,095) million
- Adjusted EBITDA of SEK 167 (88) million, with adjustments for Long-term incentive (LTI) programs of SEK 60 (23) million and M&A transaction costs of SEK 3 (4) million
- EBITDA of SEK 104 (61) million
- Operating income (EBIT) of SEK 31 (-10) million
- Net income from continuing operations of SEK -19 (-38) million
- Basic earnings per share of SEK -1.00 (-1.19)
- Net cash flow from operations of SEK 121 (-69) million

Financial overview

(SEKm)	Q2 2020	Q2 2019	H1 2020	H1 2019	FY 2019
Continuing operations					
Net sales	1,096	1,095	2,020	2,035	4,242
of which esports	353	444	652	780	1,712
of which gaming	743	648	1,368	1,252	2,531
of which central operations and eliminations	0	3	0	3	0
Costs before depreciation and amortization	-992	-1,034	-1,985	-2,016	-4,352
Adjusted EBITDA ¹⁾	167	88	146	125	239
Adjusted EBITDA margin	15%	8%	7%	6%	6%
Adjustments	-63	-27	-111	-106	-349
EBITDA	104	61	35	19	-109
Amortization	-49	-45	-100	-89	-202
Depreciation	-23	-25	-45	-49	-96
of which PPA	-30	-30	-61	-60	-120
EBIT	31	-10	-110	-120	-407
EBIT margin	3%	-1%	-5%	-6%	-10%
Net income	-19	-38	-151	-171	-458
Basic earnings per share (SEK)	-1.00	-1.19	-3.37	-3.64	-8.19
Discontinued operations ²⁾					
Net income	-1	1,458	0	15,055	14,852
Total operations					
Net income	-19	1,420	-151	14,884	14,394
Basic earnings per share (SEK)	-1.01	20.42	-3.38	219.89	212.44
Net cash flow from operations	121	-69	82	-171	-188
CAPEX	44	67	86	105	239
Net sales growth y-o-y					
Organic growth	0%	10%	-3%	6%	7%
Acquisitions/divestments	-	-1%	-	-1%	-1%
Changes in FX rates	0%	4%	2%	5%	4%
Change in reported net sales	0%	13%	-1%	10%	10%

¹⁾ See page 24 for details of adjustments to EBITDA. Alternative performance measures used in this report are explained on page 25

²⁾ Consists of the adjusted result for NENT, Nova and Zoomin in 2019



President & CEO's comments

Pushing the strategic agenda despite challenging environment

The corona pandemic is still heavily affecting the world and our industry. As expected, it also had a clear impact on MTG in the second quarter. But despite the severity of the situation and all the challenges it brings, a crisis can also lead to progress and development. MTG has forcefully taken the opportunity to make relevant operational adjustments in both our esports and gaming verticals, invested to move the business forward, and taken a broad range of proactive measures for the long term. We can see clear positive results from our efforts, which will make us even stronger and our products even more relevant as we eventually move towards a normalized business environment.

Esports – new strategic partnerships and good cost control

Our esports vertical continues to deliver on the strategic objective to professionalize the commercial part of esports by onboarding more strategic partners to our tournaments, despite the challenging circumstances. The focus has been to move our events online, in order to ensure continued attractiveness towards all our stakeholders. The vertical performed better than anticipated compared with the financial guidance for the first half of 2020. This was driven by new agreements with media partners such as Twitch, higher esports services (ESS) revenue and stronger performance by our business to consumer (B2C) product. Equally important factors included good cost control and a more favorable revenue mix with a larger high margin media component during the quarter.

We will continue to develop and invest into our B2C experience and further online capabilities to make us even more relevant to the fans, even in the current situation when arranging large live and world-leading physical esports events is not possible. Already today, as one of the global leaders in this segment, we offer advertisement-funded and subscription-based B2C products. However, there is a clear opportunity to further leverage our two strong esports brands ESL and DreamHack, through coordinated events and new story telling.

We secured several new key commercial agreements during the quarter. These included contracts with Mastercard and Barclays Bank for our UK National League of Legends (LoL) championship tournament, where BBC Sport will be our broadcast partner. Telia Company joined as sponsor for the Nordic LoL tournament NLC and DreamHack announced a global strategic partner deal with Epic Games regarding their title Fortnite. This tournament will be performed as an open tournament for all North American and European players with a monthly prize pool of USD 250,000, and an aggregated prize pool of USD 1.75 million.

Gaming – record results

InnoGames demonstrated strong performance in the second quarter and continued to invest heavily into marketing to support future growth. The positive development was driven in part by effects of the ongoing coronavirus pandemic, which has led to increased gaming. This resulted in higher Daily Active Users (DAU) and Average Revenue Per Daily Active User (ARPDau), which grew by 10 percent and 17 percent, respectively, compared with the corresponding period last year. In June, the operational trends began to normalize as lockdowns globally were gradually rolled back. However, we expect that DAU will also remain at an elevated level also going forward.

Looking ahead, the focus for InnoGames is also to successfully launch several new mobile first titles. The tests performed to date on the new games have shown promising results with better than anticipated feedback from players.

Kongregate was impacted by the fact that two third-party games are no longer being part of the games portfolio in the quarter, as part of the company's focus on own development of IPs and profitable long-term partnerships. The company introduced three new games to the market and one additional title, Teenage Mutant Ninja Turtles, will be released during the second half of 2020.

Clear focus going forward

Moving into the second half of the year, the main priority for us remains the safety of our employees, the teams, fans and our partners. The ongoing coronavirus pandemic will continue to impact our two verticals, but in different ways. Most esports events will remain predominantly online for the remainder of the year and our expectation is that we will be able to host physical live events as of 2021. Gaming, on the other hand, will largely operate at an elevated performance level, thanks to the strong inflow of customers that occurred in the second quarter. That said, we expect a more normal growth pattern for the remainder of the year.

MTG management and the Board of Directors remain convinced that a separation of the gaming and esports businesses, which would allow them to adopt their own financial structures and independent strategic objectives, is the best way to maximize shareholder value. This separation may be implemented either through the divestment of the gaming business or through a listing. Inevitably, the coronavirus pandemic has caused some disruption to the review process and the decision on the best route to separation will be taken once markets have stabilized and the company is able to present two strong equity stories.

Going forward, we will remain focused on business continuity, operational efficiency and to seize new business opportunities. We have taken the necessary and critical short-term actions for both verticals, while in parallel proactively taken measures to also drive future growth. My firm belief is that we - with our intense efforts - have laid a solid foundation for further shareholder value creation once we're back in a more normalized operating environment.

Jørgen Madsen Lindemann

President & Chief Executive Officer

Guidance for H2 2020

Revenue in the esports vertical is expected to decline by 30-40 percent in 2H 2020, compared with the corresponding period in 2019, as a result of the ongoing coronavirus pandemic and its impact on conducting physical live events with audience, players and partners present. This decline is predominantly driven by most Own & Operated (O&O) and Esport Services (ESS) events being either moved online in H2 2020, postponed to 2021, or in a few occasions canceled. MTG expects a return to a more normal operational performance starting from when borders are fully open, and it is allowed to conduct large physical and live events under safe conditions. The negative impact is skewed toward Q3 2020, with very few events being held, due to active decisions to move the majority of ESL and DreamHack's properties into Q4 2020 and Q1 2021, to cater for lesser impact from the pandemic.

ESL and DreamHack will continue to reduce both cost of goods and services sold and fixed costs. These savings will be at least SEK 325 million for H2 2020 vs H2 2019, and are designed to deliver operational efficiency and enhance the future potential of the operations when the current crisis comes to an end. As a result, **Group** adjusted EBITDA for H2 2020 is expected to amount to between SEK 250–300 million, supported by strong performance in the gaming vertical.

Significant events in and after the quarter

April 28 - MTG's esports companies ESL and DreamHack entered streaming deal with Twitch

MTG's portfolio companies ESL and DreamHack announced that they had entered into a three-year streaming agreement with Twitch, the leading service and community for multiplayer entertainment.

May 4 – DreamHack presented an updated 2020 esports schedule for festivals and Master properties

MTG's portfolio company DreamHack announced further changes to its 2020 festival and Master properties schedule, adjusted for impacts from the ongoing coronavirus pandemic.

May 5 - ESL presented an updated 2020 esports schedule for Master properties

MTG's portfolio company ESL announced further changes to its 2020 Master properties schedule, adjusted for impacts from the ongoing coronavirus pandemic.

May 18 – MTG held its Annual General Meeting 2020

MTG held its Annual General Meeting (AGM). The AGM resolved in accordance with all the proposals of the Board and Nomination Committee.

May 18 – Marjorie Lao, Chris Carvalho and Dawn Hudson elected to the Board of MTG

MTG announced that Marjorie Lao, Chris Carvalho and Dawn Hudson were elected to the Board of MTG at the AGM in May 2020.

June 22 - DreamHack announced an agreement with Epic Games on new Fortnite tournament series

MTG's esports portfolio company DreamHack announced the launch of a new tournament series featuring Fortnite following the conclusion of a new agreement with Epic Games. The tournament – with a monthly prize pool of USD 250,000 and a total of USD 1.75 million – will be broadcast live on Twitch.

July 4 – DreamHack announced agreement for DreamHack to be the production partner for Rocket League Championship Series X

The Rocket League Championship Series (RLCS) is the premier esports league in Rocket League hosted by Psyonix, the game's developer. RLCS Season X introduces a brand new format for the league, starting in July this year and ending in the first half of 2021. As part of the partnership, DreamHack will produce all of the series.

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

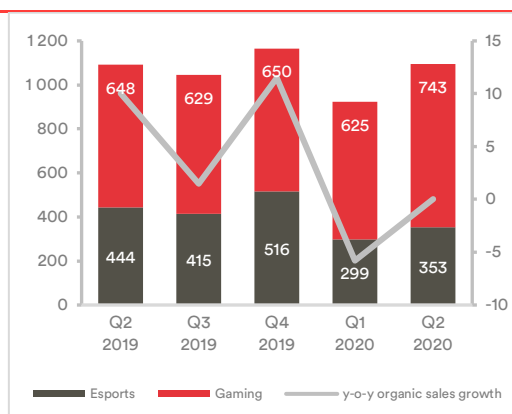
Group performance

Net sales – continuing operations

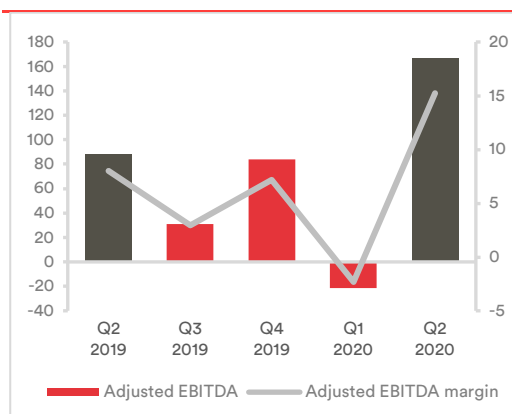
In the second quarter, net sales were level with the preceding year at SEK 1,096 (1,095) million.

The gaming vertical's net sales grew by 15 percent year on year driven by strong underlying in-game monetization and boosted by high user engagement as several core markets saw various degrees of lockdown due to the coronavirus. This was offset by esports net sales that declined by 21 percent in Q2 2020, due to Master and Challenger properties being moved online, postponed or cancelled due to the coronavirus pandemic.

Net sales & y-o-y organic growth
(SEKm (left side); % (right side))



Adjusted EBITDA and margin
(SEKm (left side); % (right side))



Operating expenditure – continuing operations

Operating costs before depreciation and amortization decreased by 4 percent to SEK 992 (1,034) million. This included long-term incentive (LTI) programs of SEK 60 (23) million and M&A transaction costs of SEK 3 (4) million.

The Group's adjusted EBITDA in the quarter amounted to SEK 167 (88) million.

Group central operations impacted the quarter by SEK -28 (-43) million.

The adjusted EBITDA margin in the quarter was 15 (8) percent. The margin increase was due to the cost savings made within the esports vertical by operating online instead of offline formats, as well as the benefits from a more favorable revenue mix. Within the gaming vertical, the margin was seasonally high and flat compared with last year's margin, which was an all-time high as many games were able to capitalize on the opportunities to extend the user base and simultaneously increased efforts for user acquisition.

Adjusted EBITDA reflects the underlying performance of the business and LTI programs of SEK 60 (23) million and M&A transaction costs of SEK 3 (4) million were excluded.

EBITDA was SEK 104 (61) million.

EBIT – continuing operations

Depreciation and amortization in the second quarter amounted to SEK -73 (-70) million and included amortization of purchase price allocations (PPA) of SEK -30 (-30) million. Excluding PPA, depreciation and amortization increased by SEK 3 million to SEK -43 (-40) million, reflecting higher depreciations within the gaming segment.

Group EBIT in the quarter was SEK 31 (-10) million. The EBIT margin was 3 (-1) percent in the quarter.

Net financials and net income from continuing operations

Net financial items amounted to SEK -29 (-7) million, predominantly driven by exchange rate changes. The Group's tax was SEK -21 (-22) million. The net loss for the period from continuing operations thus amounted to SEK -19 (-38) million.

Venture Capital Fund investments

To date, the MTG VC fund has to date invested a total of SEK 221 million (USD 23 million), including future capital commitments into Bitkraft and Playventures. No new investments were made during Q2 2020.

Thus far, MTG's VC fund has invested in 19 portfolio companies to complement its majority stake investments in ESL, DreamHack, Kongregate and InnoGames, 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.

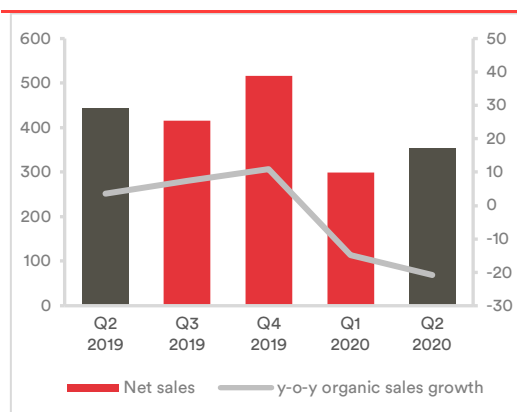
Segmental performance

Esport

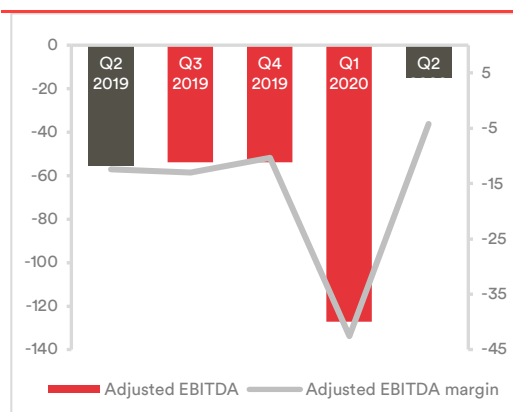
(SEKm)	Q2 2020	Q2 2019	H1 2020	H1 2019	FY 2019
Net sales	353	444	652	780	1,712
Adjusted EBITDA	-15	-55	-142	-105	-213
Adjusted EBITDA margin	-4%	-12%	-22%	-13%	-12%
Adjustments	-11	-16	-32	-30	-138
EBITDA	-26	-71	-175	-135	-351
Amortization	-6	-6	-11	-13	-26
Depreciation	-12	-13	-23	-27	-53
of which PPA	-4	-4	-7	-7	-15
EBIT	-44	-90	-209	-174	-430
EBIT margin	-12%	-20%	-32%	-22%	-25%
CAPEX	10	8	23	14	34
Net sales growth y-o-y					
Organic growth	-21%	4%	-18%	6%	8%
Acquisitions/divestments	-	-	-	-	-
Changes in FX rates	0%	4%	2%	5%	5%
Reported growth	-21%	8%	-16%	11%	13%

In the second quarter, net sales declined by 21 percent to SEK 353 (444) million, mainly due to Master, challenger and festival properties being moved online, postponed or cancelled due to the coronavirus pandemic.

Net sales & y-o-y organic growth
(SEKm (left side); % (right side))



Adjusted EBITDA and margin
(SEKm (left side); % (right side))



Despite the impact from the pandemic, ESL was able to deliver on its Master properties schedule by moving from live to online events in Q2 2020. Additionally, several Master properties rescheduled

from Q1 2020, such as ESL's Dota 2 Major in Los Angeles and the CS:GO Master property in Denver, were held in Q2 2020.

ESL's B2C (ESEA, ESL Play and other products) business experienced strong sequential growth in monthly active users and achieved all-time highs in engagement due largely to the global lockdowns. The long-term goal is to elevate the B2C business, enabling it to become a much more meaningful contributor and to improve diversification of ESL and DreamHack's revenue streams.

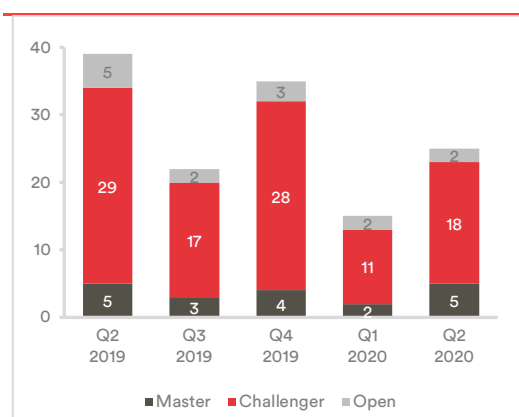
When comparing ESL's operational key performance indicators (KPIs) to the same properties last year, it is clear that the esports business had an enhanced momentum from the effects of the coronavirus pandemic with record high viewership once again achieved in the quarter. This demonstrates that the competitions are relevant and can be adapted to an all-digital format if needed. The focus going forward for the vertical is clear: to commercialize the growing audience of esports and make the sport commercially competitive.

DreamHack was able to execute its Master event, DreamHack Summer, online but without any festival component. However, several other DreamHack events were postponed, which had a significant impact on revenues in the quarter. DreamHack Sport Games was only able to execute a limited amount of its football and golf tournaments, leading to a negative impact on operations.

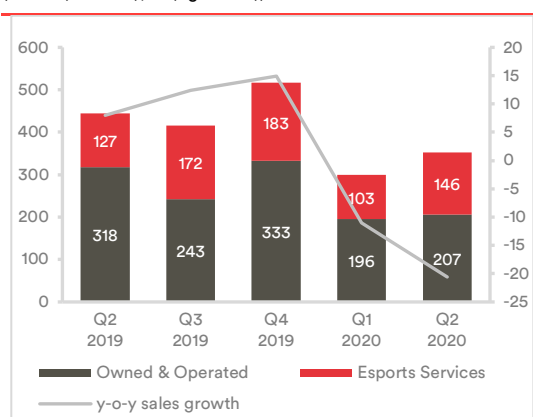
Adjusted EBITDA loss amounted to SEK -15 (-55) million in the second quarter, where the improvement was driven by a more favorable revenue mix as the share of media revenue increased. Moreover, re-adjusted variable costs for running online events and a review of the fixed cost base provided additional support. During the quarter, adjusted EBITDA included a positive effect from government subsidies of SEK 10 million. The adjusted EBITDA margin improved to -4 (-12) percent.

EBITDA adjustments of SEK -11 (-16) million comprised of costs for long-term management incentive programs of SEK -9 million and M&A transaction costs of SEK -2 million. EBITDA amounted to SEK -26 (-71) million.

No of O&O properties



Net sales by type & y-o-y sales growth
(SEKm (left side); % (right side))



Sales of Own & Operated (O&O) properties decreased by 35 percent in the quarter to SEK 207 million, with the same amount of Master properties compared with the corresponding period last year. The scope and format of the Master changed drastically as a result of the coronavirus, with the majority of games being played online. Despite significant growth in the media product and yet another all-time high for viewership, sponsorship sales in particular were notably lower.

Esport Services' (ESS) net sales increased by 15 percent in the quarter to SEK 146 million, representing 41 percent of total esport net sales. The focus in ESS is to establish more strategic publisher relationships and, during the quarter, ESL and DreamHack ran, for example, some significant events on behalf of publishers Epic Games and Tencent. Additionally, ESL was the supplier to the esport charity event "Gamers without borders".

During the quarter, a new O&O publisher deal was announced with Epic Games and its title Fortnite. Furthermore, a new ESS agreement was signed with Psyonix and its title Rocket League.

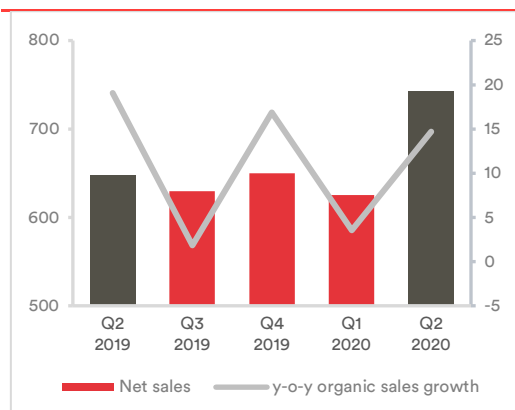
Gaming

(SEKm)	Q2 2020	Q2 2019	H1 2020	H1 2019	FY 2019
Net sales	743	648	1,368	1,252	2,531
Adjusted EBITDA	211	186	343	313	605
Adjusted EBITDA margin	28%	29%	25%	25%	24%
Adjustments	-52	-9	-78	-15	-120
EBITDA	160	177	265	299	485
Amortization	-43	-39	-88	-77	-176
Depreciation	-11	-11	-20	-20	-40
of which PPA	-26	-26	-53	-52	-105
EBIT	105	127	156	201	269
EBIT margin	14%	20%	11%	16%	11%
CAPEX	34	58	62	86	203
Net sales growth y-o-y					
Organic growth	15%	14%	7%	6%	6%
Acquisitions/divestments	-	-	-	-	-
Changes in FX rates	0%	5%	2%	5%	5%
Reported growth	15%	19%	9%	11%	10%

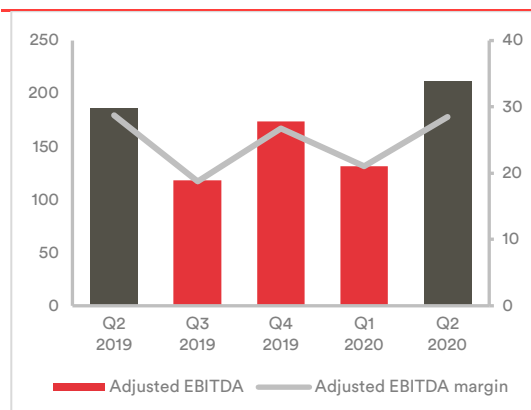
Reported net sales rose by 15 percent to SEK 743 (648) million. As foreign exchange rates had a marginal impact, organic net sales also increased by 15 (14) percent.

Adjusted EBITDA was SEK 211 (186) million and EBITDA was SEK 160 (177) million, representing a margin of 28 (29) percent and 22 (27) percent, respectively.

Net sales & y-o-y organic growth
(SEKm (left side); % (right side))



Adjusted EBITDA and margin
(SEKm (left side); % (right side))



Due to an accommodating marketing environment, InnoGames increased its investments in marketing campaigns during the quarter, leading to a positive effect on user acquisitions and an accelerating DAU development. These effects started to unwind towards the end of the quarter, in line with a normal seasonality pattern and the easing of general public restrictions. Sales increased

across the existing games portfolio, which was partly offset by declining revenues from discontinued games. Adjusted EBITDA increased compared with last year, driven by high user inflow and monetization, partly offset by increased marketing investments. The performance of Forge of Empires improved sequentially to a new record high quarter, supported by improved in-game features and improving DAU. InnoGames' portfolio of classic games also continued to report solid performances.

Kongregate's underlying business continue to yield results but did not record growth in net sales or EBITDA. This was mainly attributable to the discontinuation of two of its key third-party publishing titles late last year, which was partly offset by its first party games, Idle Frontier and BitHeroes, which continue to demonstrate positive results. In addition, its most recent acquisition, Surviv.io, developed according to plan. However, Kongregate, in contrast to InnoGames, experienced a negative impact during the quarter from the coronavirus pandemic on its in-game advertisement sales.

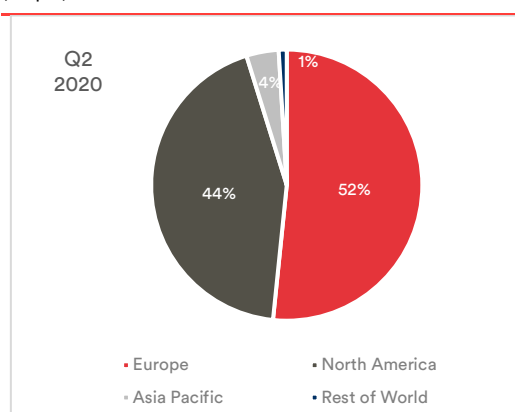
The game development pipeline is progressing well. Kongregate plans to launch one more new game within the year and InnoGames has four new games to be tested in the market across 2020 - games that will be mobile first and build on the company's expertise in game development.

EBITDA adjustments of SEK -52 million during the quarter comprised of costs for long-term management incentive programs.

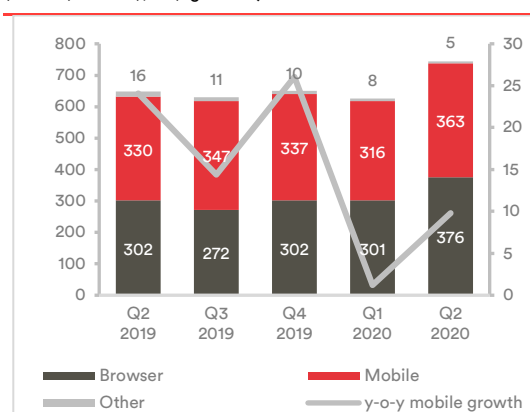
Depreciation and amortization charges for the quarter were slightly higher compared with the corresponding period last year, mainly due to depreciation of the Bit Heroes and Surviv.io acquisitions in Kongregate.

Capex of SEK 34 (58) million was down compared with the corresponding period last year, mainly related to a smaller acquisition in Q2 2019.

Net sales per territory
(% split)



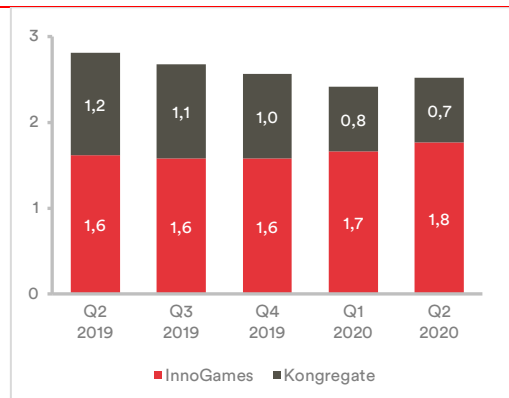
Net sales per platform & y-o-y mobile sales growth
(SEKm (left side); % (right side))



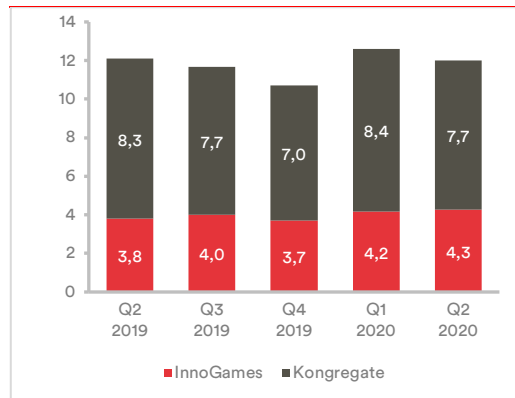
Mobile sales grew by 10 percent to SEK 363 million, representing 49 percent of total revenue in the gaming vertical. Browser revenues also grew by 24 percent, which demonstrated the strength in older games and was positively impacted by the measures taken to control the coronavirus. InnoGames share of mobile sales was largely flat across most games compared with last year, and more than 90 percent of Kongregate's total revenue was attributable to mobile platforms.

There was no significant movement in the revenue split by territory, with more than 90 percent of revenue generated in the North American and European markets, which are the target territories for both gaming businesses.

Daily active users
(Millions)

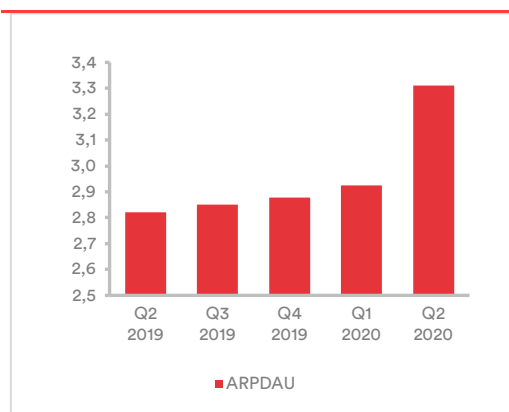


Monthly active users
(Millions)

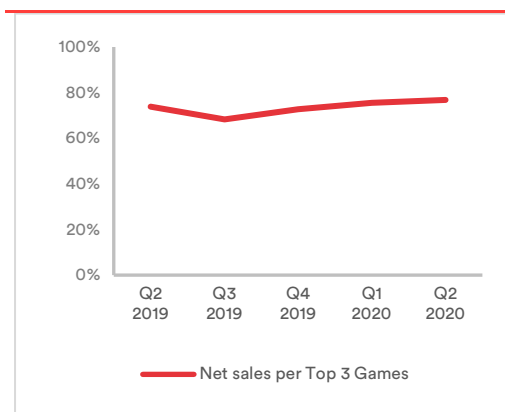


DAU increased by 4 percent to 2.5 million while Monthly Active Users (MAU) decreased by 5 percent, compared with the preceding quarter. InnoGames increased both DAU and MAU compared with the preceding quarter as well as Q2 2019, supported by strong positive momentum going into the quarter. Growth subsequently decelerated during the quarter and started to normalize toward the end of the quarter. Kongregate was adversely impacted by the removal of two third-party games, partly offset by the launch of first-party titles and compared with the preceding quarter, DAU declined by 1 percent and MAU by 8 percent.

Average Revenue per Daily Active User (ARPDau)
(SEK)



Proportions of Revenue generated by the top 3 games
(%)



The average revenue per daily active user (ARPDau) increased to SEK 3.3, up 17 percent from SEK 2.8 in Q2 2019, while it increased by 13 percent versus Q1 2020. ARPDau at constant currencies increased by 17 percent year-on-year, mainly driven by better in-game monetization in InnoGames and lower DAU in Kongregate.

The top three titles have changed in the quarter and are now Forge of Empires, Elvenar and Tribal Wars, the latter of which replaces Animation Throwdown. Net sales generated by these titles

increased marginally to 77 percent, compared with both the preceding quarter and the preceding year.

Financial review

Cash flow from continuing operations

Cash flow from operations before changes in working capital amounted to SEK 164 (-40) million. Depreciation and amortization charges were SEK 73 (70) million, of which SEK 30 (30) million to amortization of PPA.

The Group reported a SEK -43 (-29) million change in working capital. Net cash flow from operations amounted to SEK 121 (-69) million.

Investing activities

Cash flow used in investing activities contain earn-outs within our esport vertical, totaling SEK 38 million. Capital expenditure on tangible and intangible assets, mainly consisting of capitalized development costs for games and platforms that have not yet been released were SEK 44 million in the quarter. There were no investments in the VC funds during the quarter.

Total cash flow relating to investing activities amounted to SEK -81 (1,773) million, where last year contain the sales of shares in Nova.

Financing activities

Cash flow from financing activities amounted to SEK -202 (119) million, mainly dividend paid to minority owners.

The net change in cash and cash equivalents for continuing operations amounted to SEK -162 (1,348) million.

The Group had cash and cash equivalents of SEK 1,571 (2,085) 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)	Q2 2020	Q2 2019	H1 2020	H1 2019	FY 2019
Net sales	4	5	8	11	20
Net interest and other financial items	-52	51	10	92	2,302
Income before tax and appropriations	-81	11	-47	-48	2,066

Net interest for the quarter amounted to SEK -1 (34) million. Other financial items are mainly exchange rate effects of SEK -51 (17) million. The parent company had cash and cash equivalents of SEK 864 (1,657) million at the end of the period.

The total number of shares outstanding at the end of the period was 67,342,244 (67,342,244) and excluded the 304,880 class B shares held by MTG as treasury shares. There are no class C shares held by MTG as treasury shares. The total number of issued shares did not change during the period.

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 2019 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 e-sports 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.

The ongoing coronavirus pandemic will continue to impact our two verticals, but in different ways. Esport events will remain predominantly online for the remainder of the year and our expectation is that we will be able to host live events as of 2021. Gaming, on the other hand, will to a large extent operate on an elevated performance level, thanks to the strong inflow of customers that occurred in the second quarter. With that said, we expect a more normal seasonal pattern for the remainder of the year.

Risks and uncertainties are also described in more detail in the 2019 Annual Report, which is available at www.mtg.com.

Stockholm, July 23, 2020

Jørgen Madsen Lindemann
President & CEO

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

Condensed consolidated income statement

(SEKm)	Q2 2020	Q2 2019	H1 2020	H1 2019	FY 2019
Continuing operations					
Net sales	1,096	1,095	2,020	2,035	4,242
Cost of goods and services	-506	-594	-1,007	-1,071	-2,293
Gross income	590	501	1,013	964	1,949
Selling expenses	-308	-215	-591	-490	-1,068
Administrative expenses	-267	-292	-542	-530	-1,146
Other operating income	7	1	14	10	36
Other operating expenses	11	-4	-1	-17	-26
Share of earnings in associated companies and joint ventures	0	-1	0	-3	0
Items affecting comparability	0	0	-3	-54	-152
EBIT	31	-10	-110	-120	-407
Net interest	-3	3	-5	6	1
Other financial items	-26	-10	5	-21	-28
Income before tax	3	-16	-110	-134	-435
Tax	-21	-22	-41	-37	-23
Net income for the period, continuing operations	-19	-38	-151	-171	-458
Discontinued operations					
International Entertainment	-	1,431	-	1,459	1,433
Nordic Entertainment Group	-	60	-	13,646	13,646
Other business	-1	-33	0	-50	-227
Net income for the period, discontinued operations	-1	1,458	0	15,055	14,852
Total net income for the period	-19	1,420	-151	14,884	14,394
Net income for the period, continuing operations attributable to:					
Equity holders of the parent	-67	-80	-227	-245	-551
Non-controlling interest	49	42	76	74	93
Net income for the period	-19	-38	-151	-171	-458
Total net income for the period attributable to:					
Equity holders of the parent	-68	1,375	-227	14,808	14,293
Non-controlling interest	49	45	76	76	101
Total net income for the period	-19	1,420	-151	14,884	14,394
Continuing operations					
Basic earnings per share (SEK)	-1.00	-1.19	-3.37	-3.64	-8.19
Diluted earnings per share (SEK)	-1.00	-1.19	-3.37	-3.64	-8.19
Total					
Basic earnings per share (SEK)	-1.01	20.42	-3.38	219.89	212.44
Diluted earnings per share (SEK)	-1.01	20.42	-3.38	219.89	212.44
Number of shares					
Shares outstanding at the end of the period	67,342,244	67,342,244	67,342,244	67,342,244	67,342,244
Basic average number of shares outstanding	67,342,244	67,342,244	67,342,244	67,214,477	67,278,885
Diluted average number of shares outstanding	67,342,244	67,342,244	67,342,244	67,214,477	67,278,885

Condensed consolidated income statement

(SEKm)	Q2 2020	Q2 2019	H1 2020	H1 2019	FY 2019
Net income, continuing operations	-19	-38	-151	-171	-458
<i>Other comprehensive income</i>					
<i>Items that are or may be reclassified to profit or loss net of tax:</i>					
Currency translation differences	-311	91	11	157	128
Total comprehensive income, continuing operations	-330	53	-139	-14	-330
Net income, discontinued operations	-1	1,458	0	15,055	14,852
<i>Other comprehensive income</i>					
<i>Items that are or may be reclassified to profit or loss net of tax:</i>					
Currency translation differences	0	75	0	-58	-49
Total comprehensive income, discontinued operations	-1	1,533	0	14,998	14,803
Total comprehensive income for the period	-330	1,586	-140	14,983	14,473
Total comprehensive income attributable to:					
Equity holders of the parent	-303	1,524	-224	14,872	14,349
Non-controlling interest	-28	62	85	111	124
Total comprehensive income for the period	-330	1,586	-140	14,983	14,473

Condensed consolidated balance sheet

(SEKm)	Jun 30 2020	Jun 30 2019	Dec 31 2019
Non-current assets			
Goodwill	3,976	3,992	3,961
Other intangible assets	1,377	1,645	1,410
Total intangible assets	5,354	5,637	5,371
Total tangible assets	125	118	126
Right of use assets	132	192	139
Shares and participations in associated and other companies	220	180	220
Other financial receivables	293	277	277
Total non-current financial assets	513	457	497
Total non-current assets	6,124	6,404	6,133
Current assets			
Inventories	32	19	21
Other receivables	1,215	1,231	985
Cash, cash equivalents and short-term investments	1,571	2,085	1,824
Total current assets	2,818	3,335	2,831
Total assets	8,941	9,739	8,963
Equity			
Shareholders' equity	4,948	5,700	5,179
Non-controlling interest	1,299	1,391	1,402
Total equity	6,247	7,091	6,581
Non-current liabilities			
Lease liabilities	98	141	103
Other non-current interest-bearing liabilities	-	3	-
Total non-current interest-bearing liabilities	98	144	103
Provisions	579	598	525
Liabilities at fair value	345	385	377
Other non-interest-bearing liabilities	2	1	0
Total non-current non-interest-bearing liabilities	926	984	903
Total non-current liabilities	1,024	1,129	1,006
Current liabilities			
Liabilities at fair value	-	26	-
Borrowings	-	1	0
Lease liabilities	36	51	37
Other non-interest-bearing liabilities	1,635	1,441	1,339
Total current liabilities	1,670	1,519	1,376
Total liabilities	2,694	2,648	2,382
Total shareholders' equity and liabilities	8,941	9,739	8,963

Condensed consolidated statement of cash flows

(SEKm)	Q2 2020	Q2 2019	H1 2020	H1 2019	FY 2019
Cash flow from operations	164	-40	53	-56	-71
Changes in working capital	-43	-29	29	-116	-117
Net cash flow to/from operations	121	-69	82	-171	-188
Proceeds from sales of shares	-	1,868	-	1,868	1,876
Acquisitions of subsidiaries, associates and other investments	-38	-22	-42	-74	-96
Investments in other non-current assets	-44	-67	-86	-105	-238
Other cash flow from/used in investing activities	1	-5	1	-5	4
Cash flow from/used in investing activities	-81	1,773	-127	1,685	1,546
Net change in borrowings	0	-130	0	-3,740	-3,679
Repayment borrowings and other capital restructuring items NENT	-	-	-	3,854	3,854
Dividends to shareholders	-	-	-	-	-
Dividends to minority owners	-188	-	-188	-	-
Other cash flow from/used in financing activities	-14	11	-23	-5	-135
Cash flow from/used in financing activities	-202	-119	-211	109	40
Net change in cash, continuing operations	-162	1,585	-257	1,623	1,398
Net change in cash, discontinued operations	-	-237	-	-626	-653
Total net change in cash and cash equivalents	-162	1,348	-257	997	746
Cash and cash equivalents at the beginning of the period	1,806	479	1,824	862	862
Translation differences in cash and cash equivalents	-73	21	3	13	4
Change in cash and cash equivalents in assets held for sale	-	237	-	213	213
Cash and cash equivalents at end of the period	1,571	2,085	1,571	2,085	1,824

Condensed consolidated statement of changes in equity

(SEKm)	Jun 30 2020	Jun 30 2019	Dec 31 2019
Opening balance	6,581	6,997	6,997
Net income for the period	-151	14,884	14,394
Other comprehensive income for the period	11	100	80
Total comprehensive income for the period	-140	14,984	14,474
Effect of employee share programmes	-1	14	17
Change in non-controlling interests	-5	-40	-42
Dividend Nordic Entertainment Group	-	-14,866	-14,866
Dividends to shareholders	-	-	-
Dividends to non-controlling interests	-188	-	-
Closing balance	6,247	7,091	6,581

Financial instruments at fair value

The carrying amounts are considered to be reasonable approximations of fair value for all financial assets and liabilities.

(SEKm)	Jun 30 2020		Jun 30 2019	
	Carrying value	Level 3	Carrying value	Level 3
Financial assets measured at fair value				
Shares and participations in other companies	200	200	160	160
Financial liabilities measured at fair value				
Contingent consideration	345	345	411	411

Valuation techniques

Shares and participations in other companies – acquisition value is considered to be a representative estimate of fair value.

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.

Contingent considerations

	Jun 30 2020	Jun 30 2019
Opening balance 1 January	377	442
Distribution of NENT	-	-20
Exercised payments	-38	-19
Interest expense	4	-2
Translation differences	2	10
Closing balance	345	411

Parent company condensed income statement

(SEKm)	Q2 2020	Q2 2019	H1 2020	H1 2019	FY 2019
Net sales	4	5	8	11	20
Gross income	4	5	8	11	20
Administrative expenses	-32	-45	-65	-150	-256
Operating income	-28	-40	-57	-139	-236
Net interest and other financial items	-52	51	10	92	2,302
Income before tax and appropriations	-81	11	-47	-48	2,066
Appropriations	-	-	-4	-	223
Tax	-	-	-	-	-
Net income for the period	-81	11	-51	-48	2,289

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

Parent company condensed balance sheet

(SEKm)	Jun 30 2020	Jun 30 2019	Dec 31 2019
Non-current assets			
Capitalized expenditure	1	0	0
Machinery and equipment	2	3	3
Shares and participations	5,849	6,025	5,849
Other financial receivables	-	8,772	-
Total non-current assets	5,852	14,800	5,852
Current assets			
Current receivables	28	65	101
Cash, cash equivalents and short-term investments	864	1,657	1,123
Total current assets	892	1,722	1,224
Total assets	6,744	16,522	7,076
Shareholders' equity			
Restricted equity	338	338	338
Non-restricted equity	5,179	2,971	5,230
Total equity	5,517	3,309	5,568
Untaxed reserves	115	239	109
Non-current liabilities			
Provisions	0	0	0
Non-interest-bearing liabilities	0	0	0
Total non-current liabilities			
Current liabilities	1,052	12,882	1,308
Other interest-bearing liabilities	60	91	91
Non-interest-bearing liabilities	1,112	12,973	1,399
Total current liabilities	6,744	16,522	7,076

Net sales and result by segment

	Esport		Gaming		Central operations and eliminations		Total operations	
(SEKm)	Q2 2020	Q2 2019	Q2 2020	Q2 2019	Q2 2020	Q2 2019	Q2 2020	Q2 2019
Net sales	353	444	743	648	0	3	1,096	1,095
EBIT	-44	-90	105	127	-30	-46	31	-10
Income before tax	-47	-79	105	125	-56	-62	3	-16

	Esport		Gaming		Central operations and eliminations		Total operations	
(SEKm)	H1 2020	H1 2019	H1 2020	H1 2019	H1 2020	H1 2019	H1 2020	H1 2019
Net sales	652	780	1,368	1,252	0	3	2,020	2,035
EBIT	-209	-174	156	201	-57	-147	-110	-120
Income before tax	-215	-169	156	197	-51	-163	-110	-134

Discontinued operations

Net income - Discontinued operations

(SEKm)	Q2 2020	Q2 2019	H1 2020	H1 2019	FY 2019
International entertainment	-	-	-	29	27
Nordic Entertainment Group	-	-	-	165	167
Zoomin	-	-	-	-	-68
Other business	-1	-	0	-	-72
Capital Gain / Loss	-	1,490	-	14,911	14,798
Net income - Discontinued operations	-1	1,490	0	15,105	14,852

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, Acquisition/Divestments, and changes in FX rates

Adjusted EBITDA

(SEKm)	Q2 2020	Q2 2019	H1 2020	H1 2019	FY 2019
EBIT	31	-10	-110	-120	-407
Amortizations	49	45	100	89	202
Depreciation	23	25	45	49	96
EBITDA	104	61	35	19	-109
Items affecting comparability	0	0	3	54	152
Impairment own capitalized costs	-	-	-	-	93
Long-term incentive programs	60	23	92	48	76
M&A transaction costs	3	4	16	4	28
Adjusted EBITDA	167	88	146	125	239

Sales growth by segment

(SEKm)	Q2 2020	Q2 2019	H1 2020	H1 2019
Esport				
Organic growth	-21%	4%	-18%	6%
Acquisition/divestments	-	-	-	-
Changes in FX rates	0%	4%	2%	5%
Reported growth (%)	-21%	8%	-16%	11%
Gaming				
Organic growth	15%	14%	7%	6%
Acquisition/divestments	-	-	-	-
Changes in FX rates	0%	5%	2%	5%
Reported growth (%)	15%	19%	9%	11%
Total operations				
Organic growth	0%	10%	-3%	6%
Acquisition/divestments	-	-1%	-	-1%
Changes in FX rates	0%	4%	2%	5%
Reported growth (%)	0%	13%	-1%	10%

Definitions

Adjusted EBITDA

In order to assess the operating performance of the business, MTG management will, going forward, focus on Adjusted EBITDA, and Adjusted EBITDA Margin, these do not include the impact of items affecting comparability, long-term incentive programs, acquisition-related transaction expenses 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.

ARPDau

Average revenue per daily active user

CAPEX

Capital expenditures

Cash flow from operations

Cash flow from operations comprises operating cash flow before financial items and tax payments, taking into account other financial cash flow.

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

EBIT (operating income) comprise earnings before interest and tax.

EBITDA

Earnings Before Interest, Tax, Depreciation, and Amortization.

ESS

Esport 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

Change in net sales compared with the corresponding period of the previous year, excluding acquisitions and divestments and adjusted for currency effect

The Board of Directors and the President certify that this report gives a fair view of the performance of the business, position and profit or loss of the Company and the Group, and describes the principal risks and uncertainties that the Company and the companies in the Group face.

David Chance

Chairman of the Board

Simon Duffy

Non-Executive Director

Natalie Tydeman

Non-Executive Director

Gerhard Florin

Non-Executive Director

Dawn Hudson

Non-Executive Director

Marjorie Lao

Non-Executive Director

Chris Carvalho

Non-Executive Director

Jørgen Madsen Lindemann

President & Chief Executive Officer

Shareholders information

Financial calendar

Capital Markets Day 2020

October 9, 2020

Q3 2020 results announcement

November 4, 2020

Questions?

communications@mtg.com (or Lars Torstensson, EVP Communications & IR; +46 702 73 48 79)

Download high-resolution photos: [Flickr](#)

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

Conference call

The company will host a conference call today at 3:00 pm CEST. To participate in the conference call, please dial:

Sweden:	+46 (0) 856 618 467
UK:	+44 (0) 800 279 6619
US:	+1 646 741 3167

The access pin code for the call is 3974438

The conference call will be held in English and will be available live in “listen-only” mode at www.mtg.com.



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

MTG (Modern Times Group MTG AB (publ.)) is a strategic operational and investment holding company in esports and gaming entertainment. Born in Sweden, our shares are listed on Nasdaq Stockholm ('MTGA' and 'MTGB'). This information is information that MTG (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 person set out above, at 2:00 pm CEST on July 23, 2020.

Record-high profit for the Group & gaming vertical

- The gaming vertical delivered yet another strong quarter with record-high profit, on the back of continued strong user engagement and a return to normalized marketing spend. The positive performance was manifested through growing Average Revenue Per Daily Active User (ARPDau) as a result of successful in-game campaigns for the InnoGames portfolio
- The ongoing coronavirus pandemic continued to impact the esports vertical with several properties either being cancelled or postponed in Q3 2020. However, through good cost control and a more favorable revenue mix with a larger media component, the results were better than anticipated

Q3 2020 financial highlights

- Net sales declined by 13% to SEK 912 (1,044) million where underlying net sales declined by 9 percent
- Adjusted EBITDA amounted to SEK 196 (31) million, with adjustments for Items affecting comparability (IAC) of SEK 13 (-) million, Impairment of own capitalized costs of SEK 9 (-) million, Long-term incentive (LTI) programs of SEK 50 (17) million and M&A transaction costs of SEK 1 (19) million
- EBITDA was SEK 124 (-5) million
- Operating income (EBIT) totaled SEK 54 (-82) million
- Net income from continuing operations was SEK -11 (-80) million
- Basic earnings per share amounted to SEK -1.00 (-1.47)
- Net cash flow from operations totaled SEK 93 (-33) million

Financial overview

(SEKm)	Q3 2020	Q3 2019	Nine months 2020	Nine months 2019	FY 2019
Continuing operations					
Net sales	912	1,044	2,932	3,079	4,242
of which esports	234	415	885	1,196	1,712
of which gaming	679	629	2,047	1,881	2,531
of which central operations and eliminations	0	-1	0	3	0
Costs before depreciation and amortization	-788	-1,049	-2,774	-3,066	-4,352
Adjusted EBITDA ¹⁾	196	31	342	155	239
Adjusted EBITDA margin	22%	3%	12%	5%	6%
Adjustments	-72	-36	-183	-142	-349
EBITDA	124	-5	159	13	-109
Amortization	-47	-53	-147	-143	-202
Depreciation	-23	-23	-68	-72	-96
of which PPA	-27	-30	-88	-90	-120
EBIT	54	-82	-56	-201	-407
EBIT margin	6%	-8%	-2%	-7%	-10%
Net income	-11	-80	-162	-251	-458
Basic earnings per share (SEK)	-1.00	-1.47	-4.37	-5.11	-8.19
Discontinued operations ²⁾					
Net income	-	-43	-	15,012	14,852
Total operations					
Net income	-11	-123	-162	14,761	14,394
Basic earnings per share (SEK)	-1.00	-2.08	-4.37	217.81	212.44
Net cash flow from operations	93	-33	175	-205	-188
CAPEX	80	69	166	174	239
Net sales growth y-o-y					
Organic growth	-9%	2%	-5%	7%	7%
Acquisitions/divestments	-	0%	-	-1%	-1%
Changes in FX rates	-4%	4%	0%	5%	4%
Change in reported net sales	-13%	6%	-5%	10%	10%

1) See page 24 for details of adjustments to EBITDA. Alternative performance measures used in this report are explained on page 25

2) Consists of the adjusted result for NENT, Nova and Zoomin in 2019



For further information please contact Investor relations at + 46 (0) 702 73 48 79 / communications@mtg.com

President & CEO's comments

I am very pleased and honored to present a strong set of numbers in my first quarter as the new President & CEO of MTG. The continued global pandemic provided a unique set of challenges in Q3, but through the hard work of the MTG team and the talented people in our portfolio companies, we have managed to adapt to the new circumstances, redesigning our esports operations and capitalizing on the strong sustained trend for gaming.

Gaming: Exceeding expectations and building for the future

We're pleased to see continued strong operational performance from our gaming vertical in the third quarter, as well as high levels of engagement from the player base. InnoGames stands out in particular, delivering an all-time high Adjusted EBITDA driven primarily by *Forge of Empires*. Despite rollbacks of lockdown restrictions in Q3 in several countries, players in-game spending remained at elevated levels, resulting in better-than-expected growth. Boosting the positive EBITDA margin, our marketing spend on games – especially at InnoGames – returned to more normal levels in the quarter.

In September, Kongregate successfully launched *Teenage Mutant Ninja Turtles: Mutant Madness*, which was highlighted as a 'game of the week' by Apple and Google and has received strong reviews on both platforms. The title represents our continued effort to launch games on the back of strong IP:s – an opportunity for further growth in Q4 and beyond.

The game development pipeline is progressing according to plan, and we look forward to launching several new titles in 2021, which we expect will drive increased growth, but also marketing spend.

Esports: Making industry history

I'm proud of how we and our portfolio companies have adapted to the new circumstances dictated by the coronavirus pandemic. We have changed our operations, continued to successfully convert live audience events to digital only, and retained high levels of fan engagement across the board.

The highlight of the quarter was the combination of ESL and DreamHack, an important strategic move to take the esports business to the next level. The newly combined ESL Gaming creates more expansive opportunities for partners and provides a bigger platform for MTG to leverage for continued and more efficient growth.

Even though the number of Master properties in Q3 was reduced due to our decision to push several events into Q4 2020 and Q1 2021, we're pleased to have seen ESL Cologne and ESL One Thailand executed successfully as online events in the quarter. Although the intentionally reduced activity meant lower revenues in the quarter, we substantially offset this by tightening cost structures as previously announced in Q2 with savings in line with forecast. And while our ESL Pro Tour schedule has been subject to changes due to the pandemic, we have continued to operate it and successfully sell media rights agreements for it in major new markets during the quarter, for instance with Chinese leading live game streaming platforms Douyu and Huya, and Brazilian media companies Globo and Omelete.

Continuing to drive growth in Q4 and beyond

We recently concluded our strategic review process, initiated in Q3 2019. While the creation of two separate equity stories remains our long-term goal, for the foreseeable future we intend to retain both verticals within MTG and to concentrate on building their value, both organically and through acquisition. We will secure operational improvements within our existing businesses and broaden our

portfolios in both gaming and esports. We will revisit splitting MTG into two companies only after we have achieved step changes in the value of each vertical.

Despite the pandemic's continued impact on our portfolio companies, we look forward to an exciting and intensive fourth quarter and a strong end to the year.

Maria Redin

President and CEO, Modern Times Group MTG AB

Guidance for H2 2020

Revenue in the esports vertical is expected to decline by approximately 27-32 (previously 30-40) percent in 2H 2020, compared with the corresponding period in 2019, as a result of the ongoing coronavirus pandemic and its impact on conducting physical live events with audiences, players and partners present. This decline is predominantly driven by most Own & Operated (O&O) and Esport Services (ESS) events being either moved online in H2 2020, postponed to 2021, or in a few instances canceled. MTG expects a return to a more normal operational performance starting from when borders are fully open, and when it is allowed to conduct large physical and live events under safe conditions.

ESL and DreamHack will continue to reduce both cost of goods and services sold and fixed costs. These savings will be at least SEK 325 (no change) million for H2 2020 vs H2 2019 and are designed to deliver operational efficiency and enhance the future potential of the operations when the current pandemic comes to an end.

Group-adjusted EBITDA for H2 2020 is expected to amount to between SEK 375–400 (earlier 250–300) million. The improvement is on the back of continued strong user engagement and successful in-game events in the gaming vertical where we continue to see a stronger momentum also post lock-downs.

Significant events in and after the quarter

July 4 – DreamHack announced agreement for DreamHack to be the production partner for Rocket League Championship Series X

The Rocket League Championship Series (RLCS) is the premier esports league in Rocket League hosted by Psyonix, the game's developer. RLCS Season X introduces a brand new format for the league, starting in July this year and ending in the first half of 2021. As part of the partnership, DreamHack will produce all of the series.

July 23 - ESL and DreamHack extended streaming portfolio with Huya Inc deal

ESL and DreamHack announced a one-year deal with Huya for The ESL Pro Tour for CS:GO and Dota2 that will be live streamed exclusively on Huya in 2020 and 2021, covering standard Mandarin and other Chinese languages and dialects.

August 3 - DreamHack and ESL expand reach with DouYu streaming deal

ESL and DreamHack announced a one-year deal with DouYu for The ESL Pro Tour for StarCraft II and WarCraft III that will be live streamed exclusively on DouYu in 2020 and 2021, covering standard Mandarin and other Chinese languages and dialects.

August 5 - ESL and DreamHack in three-year media rights deal with Brazil's leading media outlets

ESL and DreamHack announced the entering into a three-year media rights deal with Brazil's leading media outlets Globo and Omelete. The partnership aims to bring Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO) in Portuguese to the passionate Brazilian CS:GO community.

September 3 - MTG appointed new President and CEO and CFO

MTG announced the appointment of Maria Redin as Group President and CEO with immediate effect. The appointment follows the resignation in July of Jorgen Madsen Lindemann. MTG also announced the appointment of Lars Torstensson as new Chief Financial Officer.

September 30 - MTG announces combination of its two globally leading esports companies ESL and DreamHack

ESL Gaming and DreamHack announced a combination in order to increase competitiveness, accelerate products and events innovation and to offer the widest portfolio to the market.

The transaction will be finalized during Q4 2020 and the new combined company ESL Gaming will be led by Co-CEO's Craig Levine, a long serving ESL Gaming executive, and Ralf Reichert, co-Founder of ESL.

MTG will after the transaction hold 91.46 % in ESL Gaming and ESL Gaming in turn will hold 100% of DreamHack.

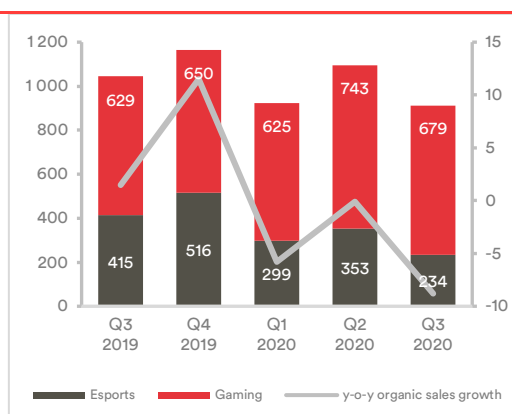
A full list of MTG's announcements and reports can be found at www.mtg.com.

Group performance

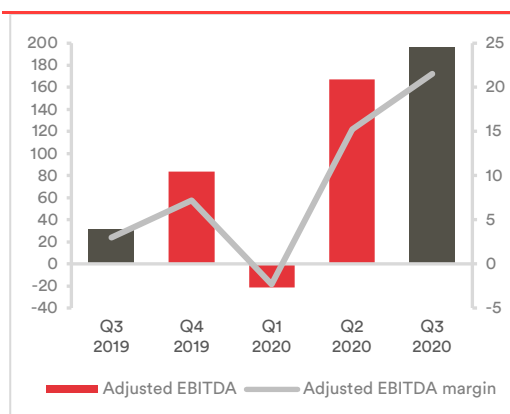
Net sales – continuing operations

Net sales declined in the third quarter to SEK 912 (1,044) million, where underlying net sales declined by 9 percent. The gaming vertical's net sales grew by 8 percent which included an adverse currency effect as underlying net sales grew by 12 percent. This was predominantly driven by continued strong mobile in-game monetization and positive developments in the browser user base. However, this was offset by the esports vertical, where net sales declined by 44 percent in Q3 2020, including a 4 percent currency headwind. This was largely due to Masters and Open properties being moved online, postponed or cancelled due to the coronavirus pandemic.

Net sales & y-o-y organic growth
(SEKm (left side); % (right side))



Adjusted EBITDA and margin
(SEKm (left side); % (right side))



Operating expenditure – continuing operations

Operating costs before depreciation and amortization decreased by 25 percent to SEK 788 (1,049) million. This included Items affecting comparability (IAC) of SEK 13 (-) million, Impairment of own capitalized costs of SEK 9 (-) million, Long-term incentive (LTI) programs of SEK 50 (17) million and M&A transaction costs of SEK 1 (19) million.

Group central operations impacted the quarter by SEK -22 (-33) million.

The Group's adjusted EBITDA in the quarter amounted to SEK 196 (31) million and the adjusted EBITDA margin in the quarter was 22 (3) percent. This was mainly driven by the gaming vertical, where the margin was exceptionally strong and nearly doubled compared to last year. This development was better than previously expected and was a result of continued high user engagement while marketing costs were lower.

The esports vertical's adjusted EBITDA improved versus last year mainly driven by significant cost savings from operating online instead of offline formats, as well as OPEX savings. Despite the savings, the margin was negative in the quarter driven by the lower net sales.

Adjusted EBITDA reflects the underlying performance of the business and Items affecting comparability (IAC) of SEK 13 (-) million, Impairment of own capitalized costs of SEK 9 (-) million, Long-term incentive (LTI) programs of SEK 50 (17) million and M&A transaction costs of SEK 1 (19) million were excluded.

EBITDA was SEK 125 (-5) million driven by the above-mentioned changes in both gaming and esports verticals.

EBIT – continuing operations

Depreciation and amortization in the third quarter amounted to SEK -70 (-76) million and included amortization of purchase price allocations (PPA) of SEK -27 (-30) million. Excluding PPA, depreciation and amortization decreased by SEK 3 million to SEK -43 (-46) million.

Group EBIT in the quarter was SEK 54 (-82) million, corresponding to an EBIT margin of 6 (-8) percent.

Net financials and net income from continuing operations

Net financial items amounted to SEK -5 (10) million. The Group's tax was SEK -59 (-8) million, predominantly reflecting the increased result in the Gaming vertical. The net loss for the period from continuing operations thus amounted to SEK -11 (-80) million.

Venture Capital Fund investments

To date, the MTG VC fund has invested a total of SEK 224 million (USD 24 million). In the quarter, MTG made a follow-on investment in Play Ventures of SEK 3 million.

MTG's VC fund has to date invested in 19 portfolio companies to complement its majority stake investments in ESL, DreamHack, Kongregate and InnoGames, 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.

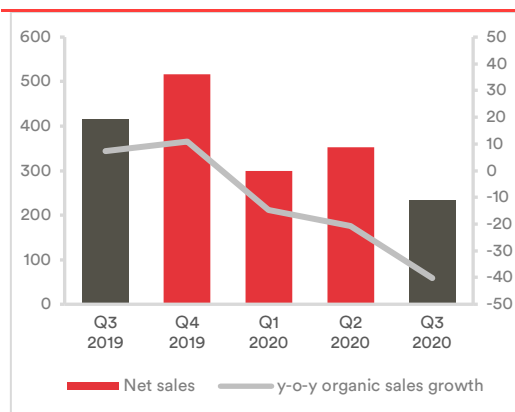
Segmental performance

Esport

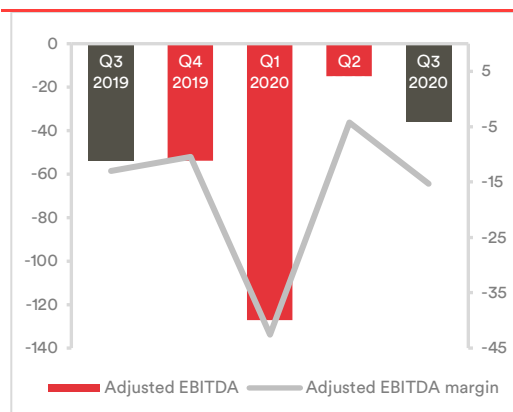
(SEKm)	Q3 2020	Q3 2019	Nine months 2020	Nine months 2019	FY 2019
Net sales	234	415	885	1,196	1,712
Adjusted EBITDA	-36	-54	-178	-159	-213
Adjusted EBITDA margin	-15%	-13%	-20%	-13%	-12%
Adjustments	-13	-13	-45	-42	-138
EBITDA	-49	-66	-223	-201	-351
Amortization	-6	-6	-17	-19	-26
Depreciation	-12	-12	-35	-39	-53
of which PPA	-4	-4	-11	-11	-15
EBIT	-66	-85	-275	-259	-430
EBIT margin	-28%	-21%	-31%	-22%	-25%
CAPEX	3	14	27	28	34
Net sales growth y-o-y					
Organic growth	-40%	7%	-26%	7%	8%
Acquisitions/divestments	-	-	-	-	-
Changes in FX rates	-4%	5%	0%	5%	5%
Reported growth	-44%	12%	-26%	12%	13%

In the third quarter, net sales for esport recorded a 44 percent decline to SEK 234 (415) million, including adverse currency changes of 4 percent. This was mainly due to Master, Challenger and Open properties either being moved online, postponed or - in some cases - cancelled, due to the coronavirus pandemic.

Net sales & y-o-y organic growth
(SEKm (left side); % (right side))



Adjusted EBITDA and margin
(SEKm (left side); % (right side))



ESL successfully produced two Master Properties in the quarter – ESL One Cologne and ESL One Thailand – despite the impact of the Coronavirus pandemic, by running them as digital events, broadcasted through a studio instead of as arena events with live audience attending.

The growing niche genre of competitive mobile gaming that the esports vertical invested in during 2019 continues to show strong traction: ESL Mobile's North American season has seen over 1 million registrations to date in 2020. Meanwhile, the DreamHack studio remained fully active throughout the quarter and produced content that included the Nordic League Championship in League of Legends and Fortnite Tournament series. DreamHack Sports Games successfully arranged one European eTour golf tournament during the quarter.

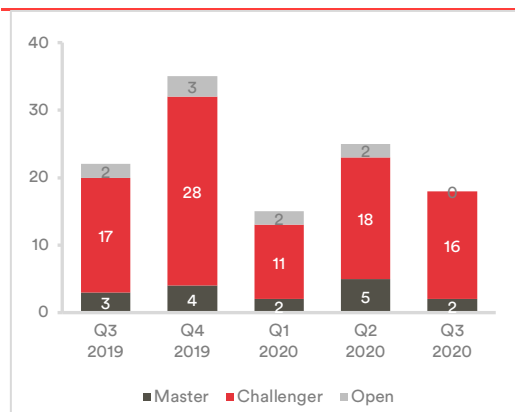
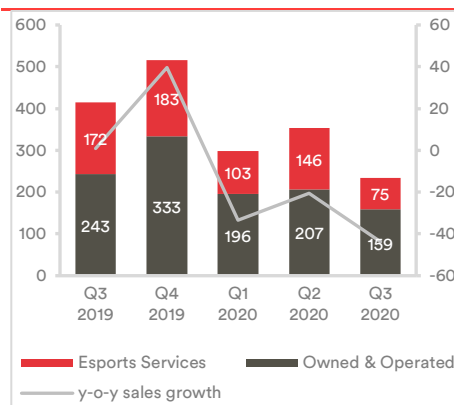
ESL's B2C (ESEA, ESL Play and other products) business continued to experience sequential growth in monthly active users on the back of the ongoing pandemic and improved product features. The long-term goal is to elevate the B2C business, enabling it to become a much more meaningful contributor and to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

When comparing operational performance for Master properties in Q3 to similar properties last year, the esports vertical continues to see a positive momentum, even though the main events have a different format and took place during the traditional summer vacation period. Furthermore, the recently announced merger of ESL and DreamHack on September 30 was a natural step to deliver and achieve operational synergies and strengthen the commercial proposition of the esports vertical. The transaction will be finalized during Q4 2020 and the new combined company, ESL Gaming, will be led by Co-CEOs Craig Levine, a long serving ESL Gaming executive, and Co-CEO Ralf Reichert, co-Founder of ESL.

Adjusted EBITDA amounted to SEK -36 (-54) million in the third quarter, where the improvement was driven by a more favorable revenue mix as the share of media revenue increased. Moreover, re-adjusted variable costs for running online events and a review of the fixed cost base provided additional support. During the quarter, adjusted EBITDA included a positive effect from government subsidies of SEK 5 million. The adjusted EBITDA margin declined somewhat to -15 (-13) percent as a result of the decline in net sales.

EBITDA adjustments of SEK -13 (-13) million comprised costs for long-term management incentive programs of SEK -11 million and IAC costs of SEK -1 million and M&A transaction costs of SEK -1 million. EBITDA amounted to SEK -49 (-66) million.

No of O&O properties

Net sales by type & y-o-y sales growth
(SEKm (left side); % (right side))

Sales of Own & Operated (O&O) properties decreased by 35 percent in the quarter to SEK 159 million, with two less Open and one less Master property compared with the corresponding period last year. The scope and format of Master properties have shifted to online and Open properties have been cancelled as a result of the coronavirus. During the quarter, the esports vertical saw positive developments and further growth in its media product. However, sponsorship sales in particular were notably lower, as well as sales of tickets and merchandise.

Esport Services' (ESS) net sales decreased by 57 percent in the quarter to SEK 75 million, representing 32 percent of total esports net sales. The business area has been significantly impacted by the coronavirus pandemic as a result of publishers and other partners deciding to cancel or postpone their events. The focus in ESS is to establish more strategic publisher relationships, and both ESL and DreamHack carried out a number of significant events on behalf of publishers Epic Games and Tencent, to highlight a few, during the third quarter.

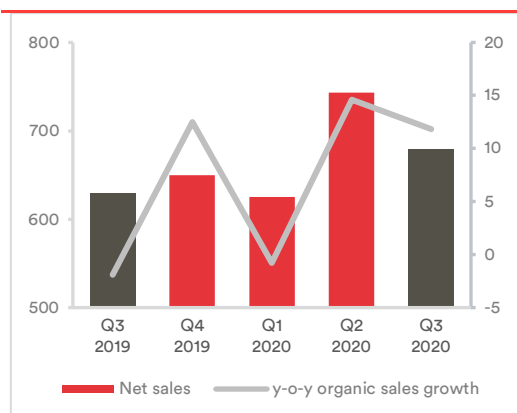
Gaming

(SEKm)	Q3 2020	Q3 2019	Nine months 2020	Nine months 2019	FY 2019
Net sales	679	629	2,047	1,881	2,531
Adjusted EBITDA	255	118	599	431	605
Adjusted EBITDA margin	38%	19%	29%	23%	24%
Adjustments	-48	-16	-126	-30	-120
EBITDA	207	102	472	401	485
Amortization	-42	-47	-130	-123	-176
Depreciation	-10	-10	-30	-30	-40
of which PPA	-23	-27	-77	-79	-105
EBIT	156	46	312	247	269
EBIT margin	23%	7%	15%	13%	11%
CAPEX	78	55	140	141	203
Net sales growth y-o-y					
Organic growth	12%	-2%	9%	7%	6%
Acquisitions/divestments	-	-	-	-	-
Changes in FX rates	-4%	4%	0%	4%	5%
Reported growth	8%	2%	9%	11%	10%

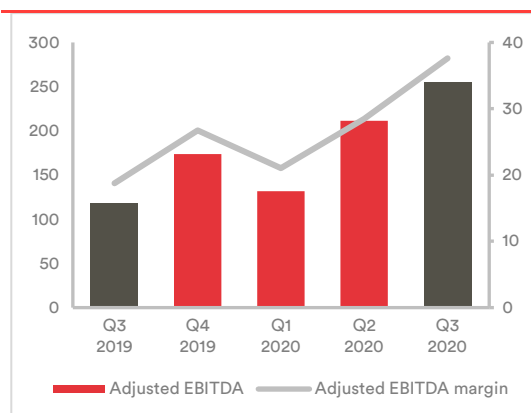
Reported net sales increased by 8 percent to SEK 679 (629) million with an impact of foreign exchange rates of 4 percent. Organic net sales increased by 12 percent.

Adjusted EBITDA was SEK 255 (118) million and EBITDA was SEK 207 (102) million, representing a margin of 38 (19) percent and 30 (16) percent, respectively.

Net sales & y-o-y organic growth
(SEKm (left side); % (right side))



Adjusted EBITDA and margin
(SEKm (left side); % (right side))



Building on a very strong second quarter that ended with higher DAU, InnoGames balanced its investments in user acquisition during the third quarter, leading to all-time high profitability. Sales increased across the existing games portfolio, which was partly offset by declining revenues from

games being phased-out. Adjusted EBITDA increased compared with last year, driven by continued strong user engagement and high in-game monetization.

Kongregate's underlying business continued to yield improving results but did not record growth in net sales or EBITDA in the third quarter. This was mainly attributable to the discontinuation of two of its key third-party publishing titles late last year. Kongregate successfully launched a new licensed IP, "Teenage Mutant Ninja Turtles - Mutant Madness" (TMNT), by the end of the quarter and also started onboarding newly acquired licensed IP titles. Kongregate, in contrast to InnoGames, has overall experienced a negative impact from the coronavirus pandemic on its in-game advertisement sales and engagement within the idle games segment.

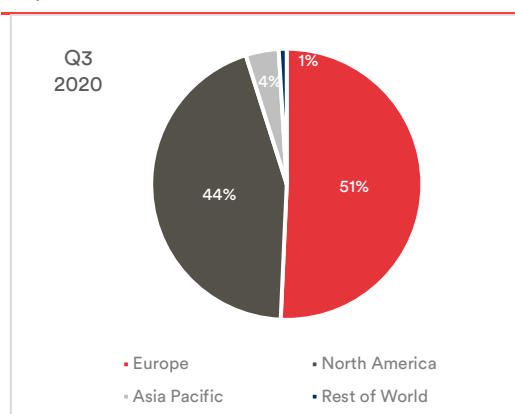
The game development pipeline is progressing according to plan. InnoGames has two mobile games in retention testing that have exceeded benchmarks. Both games are planned to be released during 1H 2021 on the back of increased marketing. Furthermore, InnoGames has two additional titles in development. Kongregate plans to launch its next game, based on the character SpongeBob SquarePants, during Q2 2021.

EBITDA adjustments of SEK -48 million during the quarter comprised mainly of costs for long-term management incentive programs.

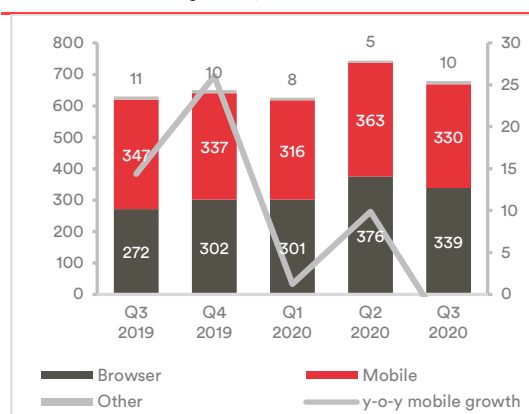
Depreciation and amortization charges for the quarter were slightly lower compared with the corresponding period last year, mainly due to lower depreciation of capitalized development costs in InnoGames.

Capex of SEK 78 (55) million was higher compared with the corresponding period last year, mainly related to IP acquisition cost in the quarter.

Net sales per territory
(% split)



Net sales per platform & y-o-y mobile sales growth
(SEKm (left side); % (right side))

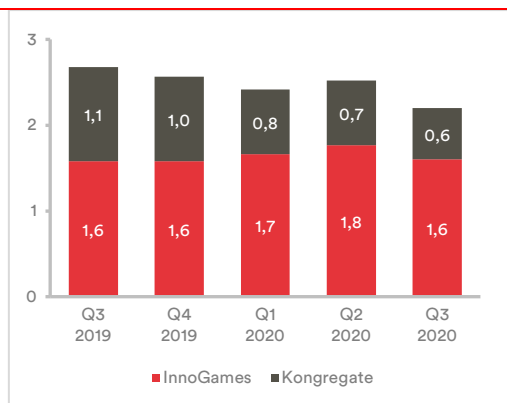


InnoGames had an impressive growth in the third quarter where both mobile and browser sales increased by more than 20 percent. However, Kongregate more than offset that mobile growth and declined as a result of the discontinued third-party games, AdCom and AdCap. In total, Mobile sales were almost flat in local currency but declined by 5 percent including currency headwind to SEK 330 million, representing 49 percent of total revenue in the gaming vertical. Browser revenues were positively impacted by the measures taken to control the coronavirus and grew by 25 percent, which again demonstrates the longevity of older games. InnoGames' mobile sales share of total revenues

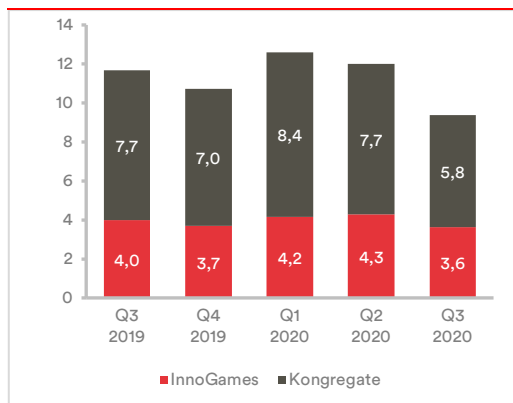
was largely flat across most games compared with last year, and more than 90 percent of Kongregate's total revenue was attributable to mobile platforms.

There was no significant movement in the revenue split by territory, with more than 90 percent of revenue generated in the North American and European markets, which are the target territories for both gaming businesses.

Daily active users
(Millions)

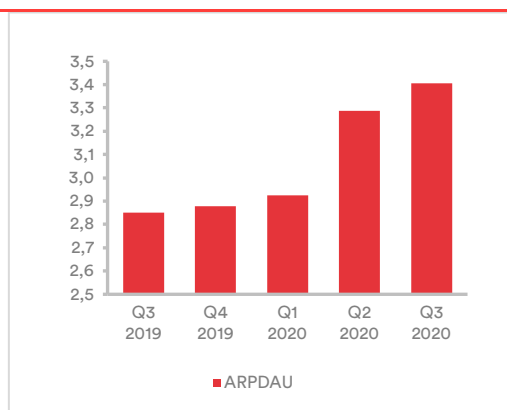


Monthly active users
(Millions)

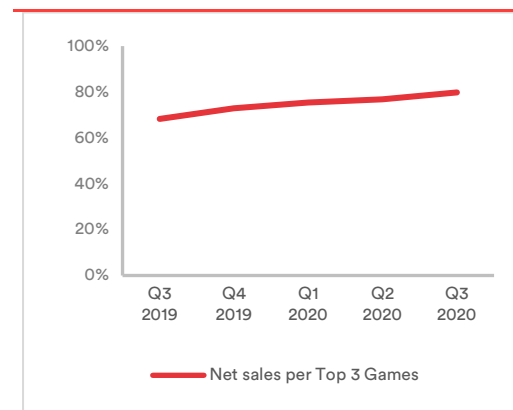


DAU decreased by 18 percent to 2.2 million while Monthly Active Users (MAU) decreased by 20 percent, compared to same quarter last year. InnoGames increased DAU while MAU was slightly down compared with Q3 2019, supported by a high ingoing userbase. Kongregate was adversely impacted by the removal of two third-party games and Surviv.io, which was partly offset by the launch of first-party titles and compared with the preceding quarter, DAU declined by 22 percent and MAU by 25 percent.

Average Revenue per Daily Active User (ARPDau)
(SEK)



Proportions of Revenue generated by the top 3 games
(%)



The average revenue per daily active user (ARPDau) increased to SEK 3.4, up 19 percent from SEK 2.8 in Q3 2019, while it increased by 4 percent versus Q2 2020. ARPDau at constant currencies increased by 23 percent year-on-year, mainly driven by better in-game monetization at InnoGames and lower DAU at Kongregate.

The top three titles have changed during the quarter and are now Forge of Empires, Elvenar and Tribal Wars, the latter of which replaced Animation Throwdown in Q2 2020. Net sales generated by

these titles increased marginally to 80 percent, compared with both the preceding quarter and the preceding year.

Financial review

Cash flow from continuing operations

Cash flow from operations before changes in working capital amounted to SEK 135 (-38) million. Depreciation and amortization charges were SEK 70 (76) million, of which SEK 27 (30) million related to amortization of PPA.

The Group reported a SEK -42 (5) million change in working capital. Net cash flow from operations amounted to SEK 93 (-33) million.

Investing activities

Cash flow used in investing activities contain additional investment in the VC funds of SEK 3 million. Capital expenditure on tangible and intangible assets was SEK 80 million in the quarter, mainly related to investments in IP rights at Kongregate.

Total cash flow relating to investing activities amounted to SEK -83 (-70) million.

Financing activities

Cash flow from financing activities amounted to SEK -7 (-38) million, mainly comprising leasing payments.

The net change in cash and cash equivalents for continuing operations amounted to SEK 3 (-77) million.

The Group had cash and cash equivalents of SEK 1,590 (2,019) 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)	Q3 2020	Q3 2019	Nine months 2020	Nine months 2019	FY 2019
Net sales	4	5	12	15	20
Net interest and other financial items	1	2,242	11	2,333	2,302
Income before tax and appropriations	-34	2,205	-81	2,157	2,066

Last year in Q3 the parent company merged with MTG Publishing AB during the third quarter. A positive effect of SEK 2.3 billion in finance net derive from MTG Publishing AB and was a net capital gain from dividend from its subsidiary MTG Broadcasting AB less write-down of shares in the same subsidiary. Net interest for the quarter amounted to SEK -1 (-81) million. Last year net interest for the third quarter was also affected by the fact that the main part of the previously reported interest income came from an internal loan to MTG Publishing AB.

The parent company had cash and cash equivalents of SEK 764 (1,539) million at the end of the period.

The total number of shares outstanding at the end of the period was 67,342,244 (67,342,244) and excluded the 304,880 class B shares held by MTG as treasury shares. There are no class C shares held by MTG as treasury shares. The total number of issued shares did not change during the period.

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 2019 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.

MTG Group reports government grants when it is reasonably certain that it will be received and that the conditions for receiving the grants have been met. Reporting is done in the income statement, and allocation is done based on when the costs that the grants are intended to compensate are incurred.

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 e-sports 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.

The ongoing coronavirus pandemic will continue to impact our two verticals, but in different ways. For esports, we expect a return to a more normal operational performance starting from when borders are fully open, and when it is allowed to conduct large physical and live events under safe conditions. With that said, we expect a more normal seasonal pattern for gaming, for the remainder of the year.

Risks and uncertainties are also described in more detail in the 2019 Annual Report, which is available at www.mtg.com.

Stockholm, November 4, 2020

Maria Redin
President & CEO

Auditors' Review Report

Introduction

We have reviewed the summary interim financial information (interim report) of Modern Times Group MTG AB (publ.) as of 30 September 2020 and the nine month period then ended. The Board of Directors and the President & CEO are responsible for the preparation and presentation of this interim report in accordance with IAS 34 and the Annual Accounts Act. Our responsibility is to express a conclusion on this interim report based on our review.

Scope of review

We conducted our review in accordance with International Standard on Review Engagements ISRE 2410 Review of Interim Financial Information Performed by the Independent Auditor of the Entity. A review of interim financial information consists of making inquiries, primarily of persons responsible for financial and accounting matters, and applying analytical and other review procedures. A review is substantially less in scope than an audit conducted in accordance with International Standards on Auditing and other generally accepted auditing practices and consequently does not enable us to obtain assurance that we would become aware of all significant matters that might be identified in an audit. Accordingly, we do not express an audit opinion.

Conclusion

Based on our review, nothing has come to our attention that causes to believe that the interim report is not prepared, in all material respects, for the Group in accordance with IAS 34 and the Annual Accounts Act, and for the Parent Company in accordance with the Annual Accounts Act.

Stockholm, 4 November 2020
KPMG AB

Helena Nilsson
Authorized Public Accountant

Condensed consolidated income statement

(SEKm)	Q3 2020	Q3 2019	Nine months 2020	Nine months 2019	FY 2019
Continuing operations					
Net sales	912	1,044	2,932	3,079	4,242
Cost of goods and services	-333	-555	-1,339	-1,626	-2,293
Gross income	580	489	1,593	1,453	1,949
Selling expenses	-219	-288	-811	-778	-1,068
Administrative expenses	-312	-302	-854	-832	-1,146
Other operating income	12	11	26	21	36
Other operating expenses	6	9	6	-8	-26
Share of earnings in associated companies and joint ventures	-1	0	-1	-3	0
Items affecting comparability	-13	-	-16	-54	-152
EBIT	54	-82	-56	-201	-407
Net interest	-1	-1	-6	5	1
Other financial items	-4	11	1	-10	-28
Income before tax	49	-72	-61	-206	-435
Tax	-59	-8	-100	-45	-23
Net income for the period, continuing operations	-11	-80	-162	-251	-458
Discontinued operations					
International Entertainment	-	-26	-	1,433	1,433
Nordic Entertainment Group	-	-	-	13,646	13,646
Other business	-	-18	-	-67	-227
Net income for the period, discontinued operations	-	-43	-	15,012	14,852
Total net income for the period	-11	-123	-162	14,761	14,394
Net income for the period, continuing operations attributable to:					
Equity holders of the parent	-67	-99	-294	-344	-551
Non-controlling interest	56	19	133	93	93
Net income for the period	-11	-80	-162	-251	-458
Total net income for the period attributable to:					
Equity holders of the parent	-67	-140	-294	14,668	14,293
Non-controlling interest	56	17	133	93	101
Total net income for the period	-11	-123	-162	14,761	14,394
Continuing operations					
Basic earnings per share (SEK)	-1.00	-1.47	-4.37	-5.11	-8.19
Diluted earnings per share (SEK)	-1.00	-1.47	-4.37	-5.11	-8.19
Total					
Basic earnings per share (SEK)	-1.00	-2.08	-4.37	217.81	212.44
Diluted earnings per share (SEK)	-1.00	-2.08	-4.37	217.81	212.44
Number of shares					
Shares outstanding at the end of the period	67,342,244	67,342,244	67,342,244	67,342,244	67,342,244
Basic average number of shares outstanding	67,342,244	67,342,244	67,342,244	67,257,534	67,278,885
Diluted average number of shares outstanding	67,342,244	67,342,244	67,342,244	67,257,534	67,278,885

Consolidated statement of comprehensive income

(SEK.m)	Q3 2020	Q3 2019	Nine months 2020	Nine months 2019	FY 2019
Net income, continuing operations	-11	-80	-162	-251	-458
<i>Other comprehensive income</i>					
<i>Items that are or may be reclassified to profit or loss net of tax:</i>					
Currency translation differences	-9	115	2	272	128
Total comprehensive income, continuing operations	-20	35	-159	21	-330
Net income, discontinued operations	-	-43	-	15,012	14,852
<i>Other comprehensive income</i>					
<i>Items that are or may be reclassified to profit or loss net of tax:</i>					
Currency translation differences	0	2	0	-56	-49
Total comprehensive income, discontinued operations	0	-41	0	14,956	14,803
Total comprehensive income for the period	-20	-6	-159	14,977	14,473
Total comprehensive income attributable to:					
Equity holders of the parent	-81	-46	-305	14,826	14,349
Non-controlling interest	61	40	146	151	124
Total comprehensive income for the period	-20	-6	-159	14,977	14,473

Condensed consolidated balance sheet

(SEKm)	Sep 30 2020	Sep 30 2019	Dec 31 2019
Non-current assets			
Goodwill	3,969	4,079	3,961
Other intangible assets	1,389	1,660	1,410
Total intangible assets	5,358	5,739	5,371
Total tangible assets	116	142	126
Right of use assets	133	175	139
Shares and participations in associated and other companies	221	202	220
Other financial receivables	284	268	277
Total non-current financial assets	505	471	497
Total non-current assets	6,113	6,527	6,133
Current assets			
Inventories	35	22	21
Other receivables	1,035	1,180	985
Cash, cash equivalents and short-term investments	1,589	2,019	1,824
Total current assets	2,659	3,221	2,831
Total assets	8,772	9,748	8,963
Equity			
Shareholders' equity	4,868	5,653	5,179
Non-controlling interest	1,361	1,429	1,402
Total equity	6,230	7,082	6,581
Non-current liabilities			
Lease liabilities	99	129	103
Other non-current interest-bearing liabilities	-	-	-
Total non-current interest-bearing liabilities	99	129	103
Provisions	630	628	525
Liabilities at fair value	338	400	377
Other non-interest-bearing liabilities	3	1	0
Total non-current non-interest-bearing liabilities	971	1,028	903
Total non-current liabilities	1,070	1,158	1,006
Current liabilities			
Liabilities at fair value	11	29	-
Borrowings	-	2	0
Lease liabilities	36	47	37
Other non-interest-bearing liabilities	1,426	1,429	1,339
Total current liabilities	1,472	1,508	1,376
Total liabilities	2,542	2,666	2,382
Total shareholders' equity and liabilities	8,772	9,748	8,963

Condensed consolidated statement of cash flows

(SEKm)	Q3 2020	Q3 2019	Nine months 2020	Nine months 2019	FY 2019
Cash flow from operations	135	-38	188	-94	-71
Changes in working capital	-42	5	-12	-111	-117
Net cash flow to/from operations	93	-33	175	-205	-188
Proceeds from sales of shares	-	-	-	1,868	1,876
Acquisitions of subsidiaries, associates and other investments	-3	-6	-45	-79	-96
Investments in other non-current assets	-80	-69	-166	-173	-238
Other cash flow from/used in investing activities	-1	5	0	0	4
Cash flow from/used in investing activities	-83	-70	-211	1,615	1,546
Net change in borrowings	0	63	0	-3,677	-3,679
Repayment borrowings and other capital restructuring items NENT	-	-	-	3,854	3,854
Dividends to minority owners	-	-	-188	-	-
Other cash flow from/used in financing activities	-7	-38	-31	-43	-135
Cash flow from/used in financing activities	-7	26	-218	135	40
Net change in cash, continuing operations	3	-77	-254	1,545	1,398
Net change in cash, discontinued operations	-	-	-	-626	-653
Total net change in cash and cash equivalents	3	-77	-254	920	746
Cash and cash equivalents at the beginning of the period	1,571	2,084	1,824	862	862
Translation differences in cash and cash equivalents	16	13	19	24	4
Change in cash and cash equivalents in assets held for sale	-	-	-	213	213
Cash and cash equivalents at end of the period	1,590	2,019	1,589	2,019	1,824

Condensed consolidated statement of changes in equity

(SEKm)	Sep 30 2020	Sep 30 2019	Dec 31 2019
Opening balance	6,581	6,997	6,997
Net income for the period	-162	14,761	14,394
Other comprehensive income for the period	2	217	80
Total comprehensive income for the period	-159	14,978	14,474
Effect of employee share programmes	-1	15	17
Change in non-controlling interests	-5	-42	-42
Dividend Nordic Entertainment Group	-	-14,866	-14,866
Dividends to non-controlling interests	-186	-	-
Closing balance	6,230	7,082	6,581

Financial instruments at fair value

The carrying amounts are considered to be reasonable approximations of fair value for all financial assets and liabilities.

(SEKm)	Sep 30 2020		Sep 30 2019	
	Carrying value	Level 3	Carrying value	Level 3
Financial assets measured at fair value				
Shares and participations in other companies	202	202	182	182
Financial liabilities measured at fair value				
Contingent consideration	348	348	429	429

Valuation techniques

Shares and participations in other companies – acquisition value is considered to be a representative estimate of fair value.

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.

Contingent considerations

(SEKm)	Sep 30 2020	Sep 30 2019
Opening balance 1 January	377	442
Distribution of NENT	-	-20
Exercised payments	-38	-19
Revaluation	-	7
Interest expense	6	1
Translation differences	3	18
Closing balance	348	429

Parent company condensed income statement

(SEKm)	Q3 2020	Q3 2019	Nine months 2020	Nine months 2019	FY 2019
Net sales	4	5	12	15	20
Gross income	4	5	12	15	20
Administrative expenses	-39	-42	-104	-192	-256
Operating income	-35	-37	-93	-177	-236
Net interest and other financial items	1	2,242	11	2,333	2,302
Income before tax and appropriations	-34	2,205	-81	2,157	2,066
Appropriations	-	-	-4	-	223
Tax	-	21	-	-	-
Net income for the period	-34	2,225	-85	2,157	2,289

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

Parent company condensed balance sheet

(SEKm)	Sep 30 2020	Sep 30 2019	Dec 31 2019
Non-current assets			
Capitalized expenditure	1	-	0
Machinery and equipment	2	3	3
Shares and participations	5,849	5,850	5,849
Total non-current assets	5,851	5,852	5,852
Current assets			
Current receivables	33	61	101
Cash, cash equivalents and short-term investments	764	1,539	1,123
Total current assets	798	1,601	1,224
Total assets	6,649	7,453	7,076
Shareholders' equity			
Restricted equity	338	338	338
Non-restricted equity	5,145	5,128	5,230
Total equity	5,483	5,466	5,568
Untaxed reserves	115	256	109
Current liabilities			
Other interest-bearing liabilities	988	1,658	1,308
Non-interest-bearing liabilities	63	73	91
Total current liabilities	1,051	1,731	1,399
Total shareholders' equity and liabilities	6,649	7,453	7,076

Net sales and result by segment

	Esport		Gaming		Central operations		Total operations	
(SEKm)	Q3 2020	Q3 2019	Q3 2020	Q3 2019	Q3 2020	Q3 2019	Q3 2020	Q3 2019
Net sales	234	415	679	629	0	-1	912	1,044
EBIT	-66	-85	156	46	-35	-42	54	-82
Income before tax					49	-72	49	-72

	Esport		Gaming		Central operations		Total operations	
(SEKm)	Nine months 2020	Nine months 2019	Nine months 2020	Nine months 2019	Nine months 2020	Nine months 2019	Nine months 2020	Nine months 2019
Net sales	885	1,196	2,047	1,881	0	3	2,932	3,079
EBIT	-275	-259	312	247	-93	-189	-56	-201
Income before tax					-61	-206	-61	-206

Discontinued operations

Net income - Discontinued operations

(SEKm)	Q3 2020	Q3 2019	Nine months 2020	Nine months 2019	FY 2019
International entertainment	-	-	-	27	27
Nordic Entertainment Group	-	-	-	167	167
Zoomin	-	-18	-	-68	-68
Other business	-	-	-	-	-72
Capital Gain / Loss	-	-26	-	14,885	14,798
Net income - Discontinued operations	-	-43	-	15,012	14,852

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, Acquisition/Divestments, and changes in FX rates

Adjusted EBITDA

(SEKm)	Q3 2020	Q3 2019	Nine months 2020	Nine months 2019	FY 2019
EBIT	54	-82	-56	-201	-407
Amortizations	47	53	147	143	202
Depreciation	23	23	68	72	96
EBITDA	124	-5	159	14	-109
Items affecting comparability	13	-	16	54	152
Impairment own capitalized costs	9	-	9	-	93
Long-term incentive programs	50	17	142	65	76
M&A transaction costs	1	19	16	23	28
Adjusted EBITDA	196	31	342	156	239

IAC in the third quarter contain restructuring costs connected to the merger of ESL and DreamHack and severance payment for former CEO.

Sales growth by segment

(SEKm)	Q3 2020	Q3 2019	Nine months 2020	Nine months 2019
Esport				
Organic growth	-40%	7%	-26%	7%
Acquisition/divestments	-	-	-	-
Changes in FX rates	-4%	5%	0%	5%
Reported growth (%)	-44%	12%	-26%	12%
Gaming				
Organic growth	12%	-2%	9%	7%
Acquisition/divestments	-	-	-	-
Changes in FX rates	-4%	4%	0%	4%
Reported growth (%)	8%	2%	9%	11%
Total operations				
Organic growth	-9%	2%	-5%	7%
Acquisition/divestments	-	0%	-	-1%
Changes in FX rates	-4%	4%	0%	5%
Reported growth (%)	-13%	6%	-5%	10%

Definitions

Adjusted EBITDA

In order to assess the operating performance of the business, MTG management will, going forward, focus on Adjusted EBITDA, and Adjusted EBITDA Margin, these do not include the impact of items affecting comparability, long-term incentive programs, acquisition-related transaction expenses 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.

ARPDau

Average revenue per daily active user

CAPEX

Capital expenditures

Cash flow from operations

Cash flow from operations comprises operating cash flow before financial items and tax payments, taking into account other financial cash flow.

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

EBIT (operating income) comprise earnings before interest and tax.

EBITDA

Earnings Before Interest, Tax, Depreciation, and Amortization.

ESS

Esport 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

Change in net sales compared with the corresponding period of the previous year, excluding acquisitions and divestments and adjusted for currency effect

Shareholders information

MTG's Annual General Meeting 2021

The Annual General Meeting will be held on 18 May 2021 in Stockholm. Shareholders wishing to have matters considered at the Annual General Meeting should submit their proposals in writing either by post to the Company Secretary, Modern Times Group MTG AB, Annual General Meeting, P.O. Box 2094, SE-103 13 Stockholm, Sweden or by email to agm@mtg.com at least seven weeks before the Annual General Meeting in order for the proposal to be included in the notice to the meeting. Further details on how and when to register will be published in advance of the meeting.

Nomination Committee ahead of 2021 Annual General Meeting

In accordance with the resolution by the Annual General Meeting regarding the procedure for the Nomination Committee, a Nomination Committee has been convened to prepare proposals for the 2021 Annual General Meeting. The Nomination Committee comprises Klaus Roehrig, appointed by Active Ownership Corporation; Joachim Spetz, appointed by Swedbank Robur Fonder; David Marcus, appointed by Evermore Global Advisors, LLC and David Chance, the Chairman of the Board. In line with past practice, the members of the Committee have appointed Klaus Roehrig, representing the largest shareholder on the last business day of August 2020, as the Committee Chairman.

Information about the work of the Nomination Committee can be found on [MTG.com/governance](https://mtg.com/governance).

Shareholders wishing to submit proposals to the Nomination Committee may do so in writing either by post to the Company Secretary, Modern Times Group MTG AB, P.O. Box 2094, SE-103 13 Stockholm, Sweden or by email to agm@mtg.com.

Financial calendar

Interim financial report Q4 2020	February 4th 2021
Interim financial report Q1 2021	April 29th 2021
Annual General Meeting 2021	May 18th 2021
Interim financial report Q2 2021	July 20th 2021
Interim financial report Q3 2021	October 28 2021

Questions?

communications@mtg.com (or Lars Torstensson, EVP CFO & IR; +46 702 73 48 79)

Download high-resolution photos: [Flickr](#)

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

Conference call

The company will host a conference call today at 3:00 pm CET. 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

The access pin code for the call is 747 68 15. The conference call will be held in English.



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

MTG (Modern Times Group MTG AB (publ.)) is a strategic operational and investment holding company in esports and gaming entertainment. Born in Sweden, our shares are listed on Nasdaq Stockholm ('MTGA' and 'MTGB'). This information is information that MTG (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 person set out above, at 2:00 pm CET on November 4, 2020.