



2020 ÅRS- OCH HÅLLBARHETS- REDOVISNING

MTG

INNEHÅLLS- FÖRTECKNING



2.	MTG I KORTHET
3.	2020 I KORTHET
4.	VÄSENTLIGA HÄNDELSE
6.	VD HAR ORDET
10.	DET NYA MTG
14.	VARFÖR GAMING SPELAR ROLL
18.	VÅRA VÄRDEKEDJOR
20.	VERKSAMHETER
21.	SEGMENTSÖVERSIKT
23.	HÅLLBARHETSSTRATEGI OCH RISKHANTERING
26.	SKYDD AV MINDERÅRIGA OCH ANSVARSFULLT SPELANDE FÖR ALLA
30.	JÄMSTÄLLDHET, MÅNGFALD OCH INKLUDERING
32.	SÄKERSTÄLLA SÄKERHET OCH TRYGGHET
34.	GE TILLBAKA TILL SAMHÄLLET
36.	VERKSAMHETENS EFTERLEVNAD
38.	STRATEGISKA MEDLEMSKAP
40.	VÅRT MILJÖARBETE
42.	FÖRVALTNINGSBERÄTTELSE
43.	Verksamhetsöversikt
46.	Finansiell översikt
49.	Affärssegment
51.	Övrig information om koncernen
52.	MTG-aktien
54.	Finansiella policies och riskhantering
56.	Ansvar och bolagsstyrning
61.	Intern kontroll över finansiell rapportering
62.	Styrelse
65.	Koncernledning
66.	FINANSIELLA RAPPORTER
78.	NOTER
115.	SIGNATURER
116.	REVISIONSBERÄTTELSE
120.	FYRAÅRSÖVERSIKT
121.	HÅLLBARHETSNOTER OCH GRI INDEX
136.	OBEROENDE YTTRANDE AVSEENDE HÅLLBARHETSRAPPORTEN
139.	DEFINITIONER
140.	ALTERNATIVA RESULTATMÅTT
141.	FINANSIELL KALENDER

Den legala årsredovisningen omfattar sidorna 23–115 samt 121–131. MTG:ss lagstadgade hållbarhetsrapport omfattar sidorna 23-41 samt 121-131. MTG upprättar även Hållbarhetsredovisning enligt GRI Standards vars omfattning definieras på sidan 132-134.



MTG I KORTHET

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

Gamingvertikalen

Vår gamingvertikal består av det tysk-baserade InnoGames och det USA-baserade Kongregate, samt brittiska pionjären inom racingspel för mobil, Hutch Games. Dotterbolagen utvecklar och publicerar free-to-play-spel så som Forge of Empires, Teenage Mutant Ninja Turtles: Mutant Madness, Rebel Racing och Top Drives, som konstant utvecklas genom speluppdateringar och skapandet av nytt innehåll. Alla tre bolagen samarbetar med globala online-communities. Deras främsta intäktsströmmar är från köp i spelen samt från annonsintäkter.

MTG förvärvade under 2020 Hutch Games, en ledande utvecklare av free-to-play racingspel för mobil. Hutch har en attraktiv finansiell profil med stark och stabil omsättningstillväxt och som också visar stigande marginaler. Förvärvet av Hutch är i linje med MTGs strategi att bygga upp en portfölj av spelbolag av hög kvalitet, och markerar början på en ny resa med ambitionen med ytterligare organisk tillväxt och tillväxt genom förvärv för MTG.

Esport-vertikalen

Vår esportvertikal leds av ESL Gaming under våra varumärken ESL, världens största esportsföretag, och Dreamhack, det främsta företaget för gaming lifestyle-festivaler. De primära intäktsflödena består av sponsoravtal, försäljning av mediarättigheter, evenemangsbiljetter och souvenirer.

De två varumärkena har dokumenterad erfarenhet av att utveckla ledande varumärken i sin genre, så som Intel Extreme Masters (IEM), ESL One och DreamHack Masters. Under 2020 omvandlade ESL med framgång sina evenemang med fysisk publik till att genomföras digitalt eller i studio, och bibehöll samtidigt ett högt engagemang hos fansen. DreamHack har på samma sätt arbetat för att utveckla ett digitalt koncept för sina evenemang som ännu inte är lanserat.

ESL Gaming kommer fortsätta att ta fram nya innovativa koncept för att serva fans och communities genom event, plattformar, format och speltitlar – och på sätt maximera värdet för spelare, varumärken och spelutgivare över hela världen.

DreamHack Sports Games utvecklar, producerar och distribuerar esportligor i nära samarbete med några av de ledande internationella sportligorna.

Målet är att dra nytta av trenden med konvergens mellan sportligor och esportvärlden.

Dreamhack Sports Games har för närvarande eFotbollsligor med eSuperligaen i Danmark, eAllsvenskan i Sverige, eDivisie i Nederländerna och det första konceptet inom golf med European eTour som levererar medieprodukter, attraherar publik och media- och sponsorpartners.

GRI 102-1-6

25

Antal spel

+32%

Tillväxt



223

Antal utvecklare



10,8

MAU - Monthly Active Users
(miljoner)

535

Justerad
EBITDA för
koncernen, Mkr

800

Gaming justerad
EBITDA, Mkr

2 682

Gaming för-
säljning, Mkr



3 997

Försäljning, Mkr



+124%

Tillväxt

* Ett land där MTG bedriver verksamhet är ett land där MTGs legala enheter är baserade/registrerade.

VÄSENTLIGA HÄNDELSER

■ Påverkan från Covid-19

Bolagets esportvertikal påverkades negativt av pandemin, medan gamingvertikalen redovisade ett bra resultat. Pandemin minskade intäkterna i esportvertikalen med cirka 22 procent under 2020, till följd av att stora liveevent sköts upp eller i vissa fall ställdes in. ESL Gaming lyckades dock med framgång omstöpa större tävlingar till att levereras digitalt eller i studio-miljö, och skapade därigenom nya affärsmöjligheter. ESL och DreamHack genomförde också kostnadsbesparingar om 445 miljoner kronor under andra halvåret för att skydda kontinuiteten i verksamheten och dess framtida potential. MTGs gamingvertikal påverkades tvärtom positivt av pandemins följd effekter, och levererade rekordresultat för verksamhetsåret 2020.

■ DreamHack håller en ny turneringsserie för Fortnite

Avtalet med Epic Games omfattade en månatlig turnering med Fortnite från juli 2020 till januari 2021, med en total prispool om 1,75 miljoner USD. Fans i hela Europa och Nordamerika kunde delta i turneringen, som sändes live via Twitch.

■ ESL and DreamHack ingick streamingavtal med DouYu och Huya

Kinesiska strömningsplattformen Huya förvärvade exklusiva rättigheterna att sända och distribuera ESL och DreamHacks större esporttävlingar på mandarin och andra kinesiska språk, inkluderandes ESL Pro Tour samt DreamHack CS:GO och Dota 2-turneringar via ett underlicensieringsavtal.

Det årsavtal som DouYu slöt med ESL och DreamHack innebar exklusiva rättigheter att digitalt liveströmma ledande ESL och DreamHack-turneringar inom ESL Pro Tour för StarCraft II och Warcraft III på mandarin och andra kinesiska språk till och med augusti 2021.

■ Maria Redin blev ny VD för MTG

I september blev Maria Redin koncernchef och VD. Maria Redin var tidigare koncernens CFO, och har ingått i koncernledningen sedan 2015. Maria började på MTG 2004.

Som en följd av Maria Redins befordran offentliggjorde bolaget även att Lars Torstensson hade utnämnts till CFO.

■ Kongregate lanserade TMNT:MM

Nya spelet Teenage Mutant Ninja Turtles: Mutant Madness som utvecklats av Kongregates Chicago-baserade studio Synapse lanserades som ett free-to-play-spel i Apples App Store och Google Play i september och togs väl emot av fans och recensenter. Spelet kombinerar ett unikt anslag för franchiset med spännande realtidsstrider, ett djupgående system för att samla och låsa upp karaktärer och såväl spelare-mot-miljö (PvE) som spelare-mot-spelare (PvP)-lägen.

■ ESL och DreamHack slogs samman

Sammanslagningen mellan ESL Gaming och DreamHack är avsedd att stärka konkurrenskraften, accelerera produkt- och eventinnovationen och för att kunna erbjuda marknaden den bredaste produktportföljen. MTG har varit huvudägare i båda bolagen sedan de förvärvades 2015, och det nya sammanslagna bolaget – ESL Gaming – kommer att förvalta och behålla båda varumärkena.

■ ESL Gaming expanderade Mobile Open till MENA för Säsong 2

ESL Gaming offentliggjorde detaljer om ESL Mobile Open Europe & MENA (Middle East and Northern Africa) säsong två. Den bygger på framgångarna med 2019 års Säsong 1, med totalt över 500 000 deltagare, genom att utöka tävlingen till att även omfatta MENA-regionen. med online-esportturneringen i Asphalt 9, Auto Chess, Clash of Clans och PUBG Mobile ingår där spelarna tävlar om en prispool på 85 000 EUR.

■ ESL Gaming meddelade inriktning samt eventkalender för 2021

Enligt guidningen för 2021 är majoriteten av esporttävlingarna med ESL and DreamHack schemalagda för att spelas i studiomiljö utan publik under 2021. ESL One Cologne powered by Intel® förbli planerad som en fysisk tävling med publik i juli 2021, beroende på lokal lagstiftning och riktlinjer, med fler tävlingar med publik och en fysisk DreamHack-festival senare under 2021.

■ InnoGames klassiker Tribal Wars lanserades på Steam

Vad som startade som ett hobbyprojekt 2003 blev grunden för den framgångssaga inom gaming som InnoGames är i dag. Tribal Wars är tillgänglig och flitigt spelat på mobila plattformar sedan länge så som iOS och Android, men lanseringen av strategiklassikern Tribal Wars på Steam möjliggör för än fler spelare världen över att ta del av titeln.

■ Ökat ägande i InnoGames och bildandet av GamingCo

I december förvärvade MTG ytterligare 17 procent av aktierna i den ledande tyska spelutvecklaren och utgivaren InnoGames GmbH för en total köpeskilling om 106 miljoner EUR (på kontant- och skuldfri basis), och ökade sitt innehav i bolaget till 68 procent. Transaktionen slutfördes i december och finansierades genom en säljrevers, som förfaller den 31 mars 2021. Transaktion innefattar också etableringen av ett nytt holdingbolag för hela MTGs gamingverksamhet, inklusive Kongregate. Bildandet av MTG Gaming AB är ett viktigt steg mot att skapa en starkare gamingvertikal som till fullo kommer att realisera synergier, värden och strategiska möjligheter i framtiden.

■ MTG förvärvade Hutch, en ledande utvecklare av racingspel för mobil

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

■ InnoGames rapporterade rekordförsäljning om 220 miljoner Euro

Under verksamhetsåret 2020 kunde InnoGames nå nya rekordnivåer för försäljning om 220 miljoner Euro, vilket är en ökning motsvarande mer än 15 procents ökning jämfört med föregående år. 2020 var också det 14:e året i rad med tillväxt för InnoGames. InnoGames visade därmed än en gång på sin effektivitet som bolag, med stabilt hög EBITDA-marginal om 29 procent för året.

■ En företrädesemission för att finansiera en ambitiös agenda av förvärv

Den 17 december 2020 beslutade MTGs styrelse om en nyemission av B-aktier på cirka 2 500 miljoner kronor med företrädesrätt för befintliga aktieägare som var föremål för godkännande av en extra bolagsstämma som den senare erhöll ("Företrädesemissionen"). Syftet med företrädesemissionen var att återbetala brygg-lånefaciliteten som används för att finansiera förvärvet av Hutch Games och att återbetala säljarnoten som uppkommit i samband med förvärvet av ytterligare 17 procent av aktierna i InnoGames.

■ Extra bolagsstämma

Som nämnts ovan beslutade den extra bolagsstämman, som hölls den 21 januari 2021, att godkänna MTGs styrelsens beslut om företrädesemissionen. Den extra bolagsstämman beslutade också, i enlighet med styrelsens förslag, om:

- bemyndigande för styrelsen att fram till nästa årsstämma besluta om emission av B-aktier som totalt representerar högst 10 procent av det totala antalet aktier i bolaget från den tidpunkt då styrelsen utövar bemyndigandet för första gången.
- en emission av högst 627 431 B-aktier riktade till vissa säljare av Hutch Games med betalning genom kvittning mot en leverantörsnot på 81 442 288 SEK.
- godkännande av en emission av nya aktier i ett dotterbolag med betalning in natura i syfte att möjliggöra en konsolidering av MTGs innehav av vissa esporttillgångar.
- Implementering av ett långsiktigt incitamentsprogram (LTIP 2021) och vissa arrangemang för att säkerställa leverans av aktier till deltagarna i programmet.

■ Företrädesemissionen övertecknades och slutfördes

Maximalt 28 320 697 B-aktier erbjöds i Företrädesemissionen till ett teckningskurs om 90 SEK per aktie. 27 913 880 B-aktier (motsvarande 98,6 procent av Företrädesemissionen) tecknades genom utnyttjande av teckningsrätter. De återstående 406 817 B-aktierna tilldelades de som har ansökt om teckning av aktier utan teckningsrätter. Företrädesemissionen gav MTG intäkter om 2 549 MSEK före avdrag för transaktionskostnader. Investerarnas intresse var högt och Företrädesemissionen tecknades med 101,8 procent.

■ MTG förvärvade Ninja Kiwi och genomförde en riktad nyemission

MTG förvärvade den 24 mars 2021 den Nya Zeeland-baserade inom tower defense-spel för mobila plattformar ledande spelutvecklaren och spelutgivaren Ninja Kiwi. Den initiala köpeskillingen uppgick till cirka 1 217 miljoner kronor (203 miljoner NZD) och en tilläggsköpeskilling förväntas uppgå till totalt 406 miljoner kronor (68 miljoner NZD), inklusive kontant- och aktiekomponenter. Vidare finansierade MTG förvärvet och stärkte bolagets finansiella flexibilitet med en riktad nyemission, som genomfördes genom ett så kallat accelererat book building-förfarande.

VD HAR ORDET

Maria Redin, VD och koncernchef för MTG, reflekterar över ett 2020 fullt av oväntade utmaningar och helt nya möjligheter.

När jag ser tillbaka på ett verksamhetsår utöver det vanliga – som också råkade bli mitt första som VD och koncernchef – slås jag av hur mycket vi har uppnått som bolag, förutom att hela året har varit väldigt intensivt.

Det är ingen överdrift att säga att 2020 inte liknar något annat år. Pandemin som kom i februari 2020 skakade om samhället och näringslivet i lika hög grad. Pandemins första påverkan blev snabbt kännbar, men vi återfick snabbt fotfästet genom ett impo-nerande hårt arbete och engagemang från alla i koncernen. Våra team har förblivit fokuse-rade, de har trott på sig själva och varit mot-ståndskraftiga, och vi hade modet att vända på varenda sten för att säkerställa kontinui-tet i verksamheten. Vi är fortsatt påverkade av pandemins effekter, men vi står starkare som koncern nu när vi avslutar räkenskaps-året 2020, än vi gjorde när vi inledde det.

Gaming: Ett avgörande år

År 2020 utgjorde en milstolpe för vår gamingvertikal, som redovisade ett starkt resultat under pandemin, betydande förvärv och en ambitiös ny tillväxtresa som omfattar att få portföljen att växa såväl organiskt som genom förvärv.

Våra gamingbolag har stått starka under pandemin, vars konsekvenser ledde till en ökad aktivitet inom gaming på global nivå. InnoGames levererade ett starkt resultat under årets lopp och deras plan för utveck-

ling och lansering av nya spel har legat fast. Kongregate uppvisade stabila framsteg under året och i september lanserades ett nytt spel som bygger på Teenage Mutant Ninja Turtles IP.

Övergripande, så ser vår lanseringsplan för nya spel starkare ut än någonsin förut, och vi ser fram emot ett intensivt 2021 under vilket vi ser fram emot lanseringen av upp till sju nya titlar från hela gamingvertikalen.

I december ökade vi vårt ägande i InnoGames till 68 procent för en total köpeskilling om 106 miljoner EUR. Som en del av den här transaktionen fördjupade vi vår relation med InnoGames grundare och enades om att bilda ett gemensamt ägt holdingbolag, GamingCo, för MTGs investe-ringar i gaming, inklusive InnoGames, Kongregate och framtida gamingförvärv.

Kort efter skapandet av GamingCo offent-liggjorde vi förvärvet av Hutch, vår första investering genom det nya holdingbolaget.

Hutch är inte bara ett lysande tillskott till vår portfölj i sin egen rätt, med tre framgångs-rika spel och ett kreativt och mycket erfaret team, utan introducerar även kategorin racing-spel för mobil i portföljen och kompletterar GamingCo:s redan starka ställning i midcore-segmentet med kategorierna city-building/strategi och Idle-spel. Transaktionerna gav ett ägande om 77,35 procent i det nya bolaget.

GRI 102-14
GRI 102-15

A portrait of Maria Redin, a woman with long, wavy blonde hair, resting her head on her hand. She is wearing a light-colored, ribbed, short-sleeved top and a necklace with a small pendant. She is also wearing a silver chain bracelet on her left wrist and a ring on her finger. The background is a soft, out-of-focus light color.

**“Vi hade modet att vända på
varenda sten för att säkerställa
kontinuitet i verksamheten.
Det innebär att vi står starkare
som koncern”**

MARIA REDIN
VD OCH KONCERNCHIEF, MTG

För att säkra finansiering för denna förnyade tillväxtresa, fattade styrelsen i december beslut om en nyemission av B-aktier med företrädesrätt för befintliga aktieägare, som gjorde det möjligt för alla våra aktieägare att följa med oss på resan. Det bekräftades genom att erbjudandet blev övertecknat den 12 februari.

Vårt erbjudande till bolag som vi approcherar i samband med utvärdering att förvärva dem fortsätter att tas emot väl. Vi erbjuder dem ett långsiktigt hem för deras bolag, deras personal, varumärken och spel – och vi skapar möjligheter för dem att växa genom att lära sig från våra bolag i respektive vertikal på viktiga områden så som effektiviserad marknadsföring- och kundanskaffning, kundkännedom och kundrelationsbyggande, merförsäljningsmekanismer, tillgång till avancerade egenutvecklade techplattformar och mycket mer. Att vi lyckats samla några av de främsta människorna i globala gamingindustrin och får dem att arbeta tillsammans med gemensam målsättning, motiverade av formandet av vårt GamingCo, skapar tydliga synergier i koncernen – och därigenom med tiden aktieägarvärde.

När vi nu inleder verksamhetsåret 2021 stärkta av de framsteg vi har gjort under 2020, är det med ett bibehållet fokus på förvärv och organisk tillväxt för att leverera utifrån vår strategi och skapa aktieägarvärde. Under det kommande året ska vi fortsätta att identifiera fler högkvalitativa gamingbolag som skapar fantastiska spel, med hopp om att vidare bredda vår gamingvertikal.

Esport: ett utmanande men givande år

För vår esportvertikal har 2020 krävt flexibilitet och en förmåga till snabba omställningar inför de ständigt föränderliga omständigheterna kring pandemin, särskilt med tanke på den inverkan den har haft på våra liveevent.

I februari 2020 fick vi information om att vi inte skulle kunna ha någon publik under esporttävlingen 2020 IEM Katowice i Polen. Att vi snabbt kunde anpassa oss till den här oväntade utmaningen och att vi kunde arrangera ett mycket framgångsrikt event för en virtuell publik, är ett bevis på styrkan och uthålligheten hos det team vi har på ESL Gaming.

Under årets lopp omvandlade vi sedan resten av vår esportkalender till att genomföras digitalt.

Utöver ett framgångsrikt virtuellt event-program lyckades esportvertikalen behålla sina partnerrelationer och bygga upp nya strategiska partnerskap med viktiga intressenter och branschaktörer under 2020. Ett viktigt utvecklingssteg för kommersialiseringen av esporten var att 13 av världens ledande CS:GO-team under första kvartalet undertecknade "Louvrenavtalet", vilket utgör ett långsiktigt engagemang i framtiden för ESL Pro League. Under året offentliggjordes nya strategiska avtal med företag som Blizzard Entertainment, PUBG Mobile, Epic Games (Fortnite), Psyonix (Rocket League) och Twitch, medan vi säkrade nya streamingavtal med de ledande kinesiska streamingplattformarna Huya och Douyu, vilket innebar en enorm ökning av våra möjligheter att distribuera esportunderhållning till den betydande kinesiskspråkiga publiken.

I september offentliggjorde vi sammanslagningen mellan ESL och DreamHack för att bilda ESL Gaming. Vi har varit huvudägare i båda bolagen sedan de förvärvades 2015, och det nya sammanslagna bolaget utgör en viktig milstolpe i ägandet av båda varumärkena och skapar en stabil grund för att skala upp dem ytterligare. Sammanslagningen kommer att öka innovationstakten inom såväl produkter som event, öka konkurrenskraften och resultera i den mest heltäckande esportportföljen som finns på marknaden.

Under verksamhetsåret fortsatte DreamHack Sports Games att leverera enligt sin strategi att etablera samarbeten med traditionella sportligor för att skapa esportligor och medieprodukter för dessa. Under året har bolaget producerat och distribuerat efootballsligor i Danmark med sSuperligaen, Sverige med eAllsvenskan, i Nederländerna med eDivisie samt golfens första esportturnering genom European eTour.

Under verksamhetsåret kunde vi konstatera en nedgång i försäljningen inom esport, till följd av att Master, Challenger och Open-turneringar konverterades till att genomföras digitalt, samt till följd av lägre aktivitet från spelutgivare till följd av coronaviruspandemin. Med det sagt är vi mycket glada att ha framgångsrikt producerat och genomfört en rad högprofilerade esport-evenemang digitalt och i studiomiljö.

När vi blickar framåt på esportverksamheten 2021, så är det tydligt att osäkerhet kvarstår till följd av pandemin. Vi ser fram emot att förhoppningsvis återintroducera liveevenemang med närvarande publik

“När vi nu inleder verksamhetsåret 2021 stärkta av de framsteg vi har gjort under 2020, är det med ett bibehållet fokus på förvärv och organisk tillväxt för att leverera utifrån vår strategi och skapa aktieägarvärde.”

MARIA REDIN
VD & KONCERNCHIEF, MTG

under den senare halvan av året, men vi förväntar oss att pandemin fortsätter påverka vår affär med viktiga kommersiella partners, så som sponsorer och spelutgivare.

Ansvarsfull underhållning: Vår syn på hållbarhet

Efter ett spännande och utmanande år har vår hållbarhetsstrategi, som lanserades under 2019, fortsatt att ligga nära verksamhetens kärna. Våra dotterbolag har i ännu högre grad integrerat CR-strategin i sina bolagsstrukturer och gjort förändringar i den löpande verksamheten. I takt med att vi fortsätter att förändra underhållningens framtid förblir vår vision densamma: att erbjuda ansvarsfull gaming- och esportverksamhet. Vi anser att ansvarsfull underhållning är bättre underhållning – för alla.

I takt med att hållbarhet och ansvar får allt större betydelse inom gaming och esport, vill vi ligga steget före med att förvandla risker till möjligheter och spela en drivande roll i att bygga upp en bransch som är hållbar nu och i framtiden. Under 2021 ska vi finslipa vår hållbarhetsstrategi ytterligare och se över våra processer för att säkerställa att vi inte bara fortsätter att leva upp till förväntningarna från våra partners, leve-

rantörer och andra företag i branschen, utan också till förväntningarna från våra slutanvändare: spelarna som spelar våra spel och fansen som vi underhåller med esportinnehållet.

Nytt för i år är publiceringen av vår CR-rapport integrerad med vår årsredovisning, vilket möjliggör en mer samordnad bild för läsarna. Jag vill också lyfta fram vår inkludering i SAM ESG Sustainability Year – book 2021 – vilket är ett erkännande för våra ansträngningar, men absolut inget som får oss att vila på våra lagrar.

Sammanfattning

Det är ingen överdrift att säga att 2020 inte blev vad någon av oss hade förväntat sig. Ändå går vi in i verksamhetsåret 2021 drivna av vårt engagemang för en ambitiös tillväxtresa för såväl gaming- som esportvertikalen, och uppmuntrade av den flexibilitet och optimism som våra team och portföljbolag har visat prov på.

När vi nu inlett 2021 konstaterar vi att osäkerheten kvarstår kring framtiden, trots framsteg kring vaccin som inger hopp när de distribueras på marknader där vi verkar, och vi räknar med att pandemin fortsätter att påverka vår affär även 2021.

Med fortsatt hårt arbete från våra team, stöd från våra partners och lojalitet från våra slutkunder inom såväl gaming som esport - gamers och esportfans - så är vi motiverade att fortsätta leverera starka resultat, vad än för utmaningar vi möter framöver.



Maria Redin
VD & koncernchef, MTG

DET NYA MTG – HEMVISTEN FÖR UNDERHÅLLNING INOM GAMING OCH ESPORT

MTGS VISION

ÄR ATT VARA DET FÖREDRAGNA HEMMET
FÖR BOLAG INOM GAMING OCH ESPORT.

MTGS MISSION

ÄR ATT UTVECKLA EKOSYSTEMET INOM
GAMING OCH ESPORT OCH GAGNA DESS
COMMUNITIES GENOM MENINGSFULL
STORYTELLING MED SKICKLIGHET, INNO-
VATION OCH HÅLLBARHET I CENTRUM.

VÅR STRATEGI

ÄR ATT DRIVA LÖNSAMHET OCH ORGANISK
TILLVÄXT I BOLAGEN INOM KONCERNEN
SAMT ATT INVESTERA I GAMING- OCH
ESPORTBOLAG MED HÖG POTENTIAL SOM
KOMPLETTERAR MTGS VARUMÄRKEN OCH
PRODUKTER.



“I takt med att hållbarhet och ansvar får allt större betydelse inom gaming och esport, vill vi ligga steget före med att förvandla risker till möjligheter”

MARIA REDIN
VD & KONCERNCHEF, MTG

VÅR STRATEGI

Ett strategiskt förvärvs- och driftsbolag inom gaming och esport

MTGs strategi erbjuder flexibilitet och smidighet i ett snabbt växande underhållningslandskap. Genom att kombinera kärnprinciperna med vår "bygg och köp"-strategi strävar MTG efter att driva lönsamhet och organisk tillväxt i våra portföljbolag och att investera i esport- och gamingbolag med hög potential.

Bygga

MTGs portfölj inom gaming och esport innefattar hela resan för gamingkunder – från att titta och interagera till att lära och dela. Med egna IP, plattformar för online-spel, och internationella megaevents är MTGs egna varumärken marknadsledande inom sina kategorier.

Vår gamingvertikal utgörs av tyska InnoGames, amerikanska Kongregate och brittiska pionjären inom mobil racing, Hutch. Vertikalbolagen utvecklar och förlägger gratisspel på flera plattformar så som Forge of Empires, Teenage Mutant Ninja Turtles: Mutant Madness, Top Drives och Rebel Racing som ständigt utvecklas genom live ops och utveckling av nytt innehåll. Samtliga bolag samspelar med globala uppkopplade communities. Deras främsta intäktsströmmar är köp i spelen, samt annonsintäkter.

Vår esportvertikal leds av ESL Gaming under våra varumärken ESL och Dreamhack. Vertikalen utvecklar befintliga såväl som nya IP för att kapitalisera på den snabba tillväxten när det gäller tävlings- och livsstilsgaming. Originalinnehållet omfattar nationella och internationella ligor, turneringar och festivaler på ett flertal språk som under normala omständigheter, utan pandemi, ses på plats av hundratusentals fans över hela världen och följs av miljontals tittare online på flera olika distributionsplattformar.

Som en följd av pandemin har esporten under 2020 framgångsrikt konverterat events med publik på plats till digitalt producerad och sänd esportunderhållning.

Aktiviteter under året

- DreamHack byggde vidare på sin dokumenterade erfarenhet av att leda esport-event och höll en månatlig turnering med Fortnite från juli 2020 till januari 2021 för Epic Games.
- ESL och DreamHack tecknade exklusiva streamingavtal för mandarin och andra kinesiska språk.

- ESL och DreamHack offentliggjorde en sammanslagning för att bilda ESL Gaming – ett bolag som rymmer båda varumärkena.
- MTG bildade den nya gruppen GamingCo tillsammans med InnoGames grundare för att bättre driva synergier mellan koncernens gamingbolag.

Köpa

Förutom att växa organiskt är MTGs strategi att också växa genom förvärv och investeringar i unga företag med hög potential och i de talangfulla entreprenörerna som står bakom dem. Sådana investeringar utvärderas baserat på hur väl de kompletterar den befintliga verksamheten och hur väl deras kultur passar in i MTGs värderingar. Genom att stödja innovativa idéer och de passionerade och entreprenörsdrivna teamen bakom dem, förstärker MTG esport- och gaming-sektorn och tar fram nya och innovativa lösningar till nytta för hela ekosystemet – däribland spelare, fans, sponsorer och utgivare.

Aktiviteter under året

- Hutch Games, som är en ledande utvecklare och utgivare av free-to-play mobilspel inom racinggenren, förvärvades i slutet av 2020.

Värdedrivna underhållning

Som ett värdedrivet bolag, med varumärket djupt förankrat inom hållbarhet, är MTG byggt av motiverade och kompetenta medarbetare med mångskiftande bakgrunder och en delad kultur.

Drivkrafter för framtida avkastning

Vår vision, mission och strategi är avsedda att ta till vara på karaktären hos globala gamers, samt esportfans och communities. Med det som bakgrund förblir MTGs sju långsiktiga initiativ för att driva resultaten hos existerande innehav och skapa tillväxt:

1. Öka användande och livslängd för produkter och "games-as-a-service"
2. Fortsätta gränsöverskridande samarbeten och dela kunskap inom portföljen
3. Få esport som mainstream-underhållning att växa organiskt, genom utökad distribution och nya spelgenrer
4. Skala upp esportverksamheten genom strategiska partnerskap
5. Etablera en stark position i esportens ekosystem, från amatörnivå till professionella ligor
6. Innovera genom utveckling av existerande och nya produkter och varumärken
7. Upprätthålla en effektiv och välbalanserad kapitalallokering



VARFÖR GAMING SPELAR ROLL

Gå tillbaka femtio år i tiden och gamingbranschen är nästan helt oigenkännlig. Från en blygsam början med de första hemdatorerna har gaming vuxit, utvecklats och professionaliserats enormt under de senaste årtiondena.

I dag utgör den en av världens största och mest lönsamma underhållningsbranscher, med en global gamingmarknad värderad till 152 miljarder USD i 2019¹.

Men i en tid när det dyker upp nya former av underhållning dagligen, kan gaming fortsätta att dominera marknaden?

Gaming har utvecklats fantastiskt tills i dag, men branschen har framtiden framför sig. En snabb titt på spelats nuvarande status, och det blir uppenbart att det bästa ligger framför oss.

Från individuellt spelande till multiplayer: utvecklingen mot en global gemenskap
I början handlade gaming helt och hållet om en ensam spelare. Spelaren antog utmaningarna från utvecklaren – vare sig det handlade om att lösa en komplicerad gåta eller att besegra alla helvetets horder i FPS-spel, first person shooter-spel.

Internets framväxt, förbättrade uppkopplingsmöjligheter och mobilteknologi har revolutionerat vårt sätt att spela och gjort det betydligt mer socialt. Vare sig du spelar för nöjes skull eller professionellt handlar det inte längre bara om vad du spelar, utan vem du spelar med.

Självklart har den här förändringen fört med sig stora mängder nya spelare, och branschen har fortsatt att växa och utvecklas i

snabb takt. År 2020 fick den här tillväxten återigen nytt bränsle, när länder över hela världen stängdes ner till följd av Covid-19-pandemin och miljontals människor insåg att gaming var ett säkert och roligt sätt att umgås. Genom spelen bygger människor upp och vårdar sociala nätverk och finner tröst, glädje och kreativitet.

Under 2020 fanns det hela 2,7 miljarder spelare över hela världen. Enligt Statista kan vi räkna med att den siffran stiger till över 3 miljarder till 2023. I och med dagens utbredda tillgång på mobilteknik väljer många av de här nya spelarna mobilspel. Faktum är att 2,4 miljarder människor över hela världen nu spelar mobilspel.

Det är nästan en tredjedel av världens befolkning – och antalet fortsätter att öka.

En självklar del av samhället – både i dag och i morgon

Med en så betydande – och ökande – räckvidd börjar gaming bli en plattform för att påverka olika delar av samhället. Gaming har redan förändrat hur många andra former av media produceras och konsumeras; från musik till film och även hur människor umgås och skapar band till varandra. I och med popstjärnor som Stormzy till politiker som Alexandria Ocasio-Cortez, började ledande personer runtom i världen bli medvetna om vilken enorm makt och påverkan gaming har och de börjar ge sig in i samtalen som pågår i spelen.

1) Mordor Intelligence (2019). Gaming market – growth, trends, forecasts (2020 - 2025); Newzoo (2019). Global Esports Market Report.



Framför allt förstår de att det inte bara handlar om att nå ut till barn. Faktum är att genomsnittsåldern på spelarna idag är runt 35 år. Den första generationens spelare – uppvuxna på 1970-, 1980- och 1990-talen omgivna av vid det här laget legendariska spelkonsoler som SNES och Sega Mega Drive – är dagens föräldrar, som fortsätter att åtnjuta spelens fördelar samtidigt som de umgås med sina barn genom spelen och uppmuntrar nästa generations spelare.

I takt med att samhällets syn på gaming utvecklas erbjuder det inte bara nya utbildningsmöjligheter - nyligen publicerade studier har visat att spelande också innebär ett positivt samband med emotionellt välbefinnande – ett påstående som många spelare själva står bakom².

Emedan det är rimligt med en fortsatt diskussion och dialog kring effekterna av spelande, så menar vi att det är rättvist att säga att gamingindustrin och gaminggemenskapen har mognat och utvecklats positivt med åren.

Gamingcommunityn fortsätter växa och utvecklas och det gör även dess makt, potential och inflytande. För innovatörer, entreprenörer och ledare i hela gaming-

branschen innebär det verkligen spännande framtidsutsikter.

Det bästa ligger framför oss

Det är tydligt att gaming håller på att bli en integrerad del av samhällets alla delar, från utbildning till populärkultur. Metaverse – en digital plats för sömlös social interaktion – är på uppåtgående och den digitala ekonomin blomstrar tillsammans med den.

För gaming är de möjligheter det för med sig oändliga. Den globala gamingmarknaden förväntas nå ett värde om 257 miljarder USD till 2025. Det är värt att notera att cirka 45 procent av den här marknaden kommer från mobilspelet – ett område som fortfarande har en enorm outnyttjad potential.

På MTG är vårt mål att vara hemvisten inom gaming när det här nya kapitlet inleds. Vårt nybildade holdingbolag inom gaming – GamingCo – utgör början på en ny resa och ger oss en unik ställning för att vi ska kunna dra nytta av utvecklingen i branschen genom såväl organisk tillväxt som förvärv.

GamingCos första drag? Förvärvet av mobilspeletsutvecklaren- och utgivaren, Hutch. Nästa drag? Du får vänta och se, men vi kan säga en sak: vi har bara börjat.

¹ Banbrytande ny studie säger att tid som spenderas spelande videospel kan vara bra för ditt välbefinnande – Oxford University (november 2020)

² 2018 Qutee Data Report: Gaming and You:
• 89% av spelarna uppgav att de tror att spel är fördelaktigt för sig själva och samhället som helhet
• 44% av respondenterna hävdar att den största fördelen är deras förbättrade emotionella välbefinnande



”I takt med att spelandet
roll i samhället utvecklas
erbjuder det inte bara nya
utbildningsmöjligheter, utan
de mentala hälsofördelarna
med spelen får också ett
brett erkännande”



VÅRA VÄRDEKEDJOR

Våra värdekedjor för gaming och esport är ekosystemen i vår verksamhet som skapar värde för våra kunder, partners, medarbetare och aktieägare så väl som för samhället i stort.

GRI 102-4
GRI 102-6
GRI 102-7
GRI 102-9

Gaming

Våra gamingbolag InnoGames (Tyskland), Kongregate (USA) och Hutch (Storbritannien) utvecklar free-to-play-spel för mobil och dator. De arbetar med alla delar av utvecklingen och lanseringen av spel – från idéer och IP-utveckling till kodning, grafik och marknadsföring.

IP-licensiering

Kongregate arbetar regelbundet med stora välkända IP-ägare, så som underhållnings- och produktionsbolag, som licensierar rätten att utveckla och ge ut spel som är baserade på deras IP. Kongregates "TMNT: Mutant Madness" är ett exempel på en sådan titel.

Alla InnoGames IP är helägda av bolaget.

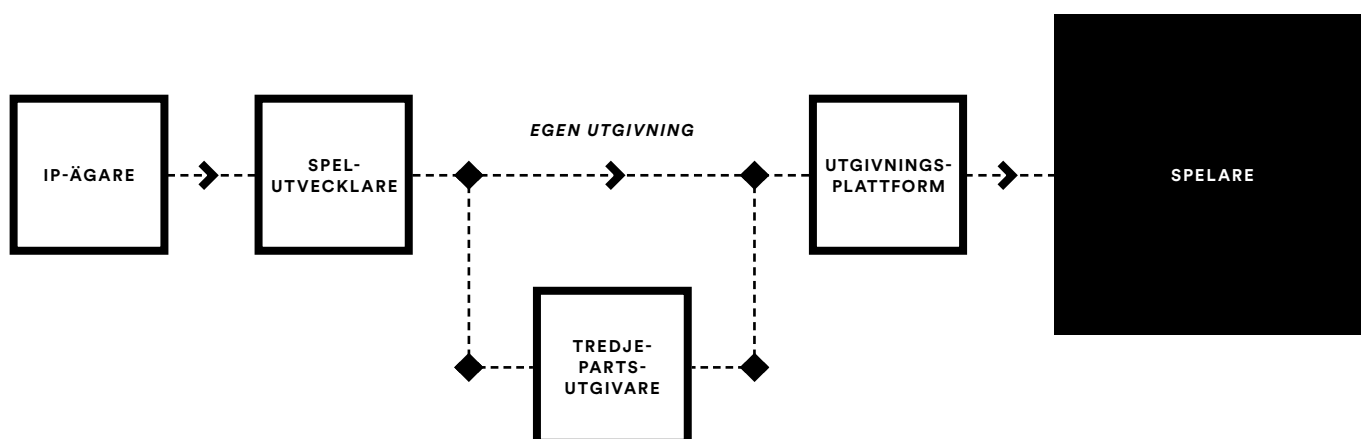
Hutch har licensen att utveckla och marknadsföra mobilspel under IP-licensen F1, som är grunden för F1® Manager.

Distribution och publicering

Våra free-to-play-spel distribueras via olika publiceringsplattformar. För de titlar vi äger fungerar det som vid egenutgivning med hjälp av vanliga appstores till smartphone (Google Play och App Store). Kongregate verkar även som tredjepartsutgivare, vilket innebär att bolaget sköter distribution och marknadsföring för andra spelutvecklare. Dessutom driver Kongregate sin egen utgivningsplattform, Kongregate.com, en stor community av oberoende spelutvecklare och spelare.

Spelare

Spelutvecklare och utgivare interagerar löpande med sina spelare och har en stor uppsättning verktyg för att generera intäkter från spelarna, främst genom köp i apparna och annonser. Eftersom Kongregate, Hutch och InnoGames har fokus på free-to-play-spel genererar de här bolagen huvuddelen av sina intäkter genom köp i apparna från en liten del av den totala spelarbasen som vill avancera snabbare eller låsa upp ytterligare funktioner i spelen.



Esport

Vår värdekedja för esport är centrerad kring våra esportvarumärken som ryms inom ESL Gaming: DreamHack (huvudkontor i Stockholm, Sverige) och ESL (huvudkontor i Köln, Tyskland). Det är två av världens största oberoende arrangörer av esportturneringar. De arrangerar esportturneringar och gamingfestivaler över hela världen, främst i Europa och Nordamerika, som lockar till sig ett brett spektrum av esportpublik och spelare – från entusiaster till professionella utövare av esport. Därtill äger och driver vi DreamHack Sports Games, som i partnerskap med ägare till sportligor utvecklar och driver esportsligor.

Distribution (online och offline)

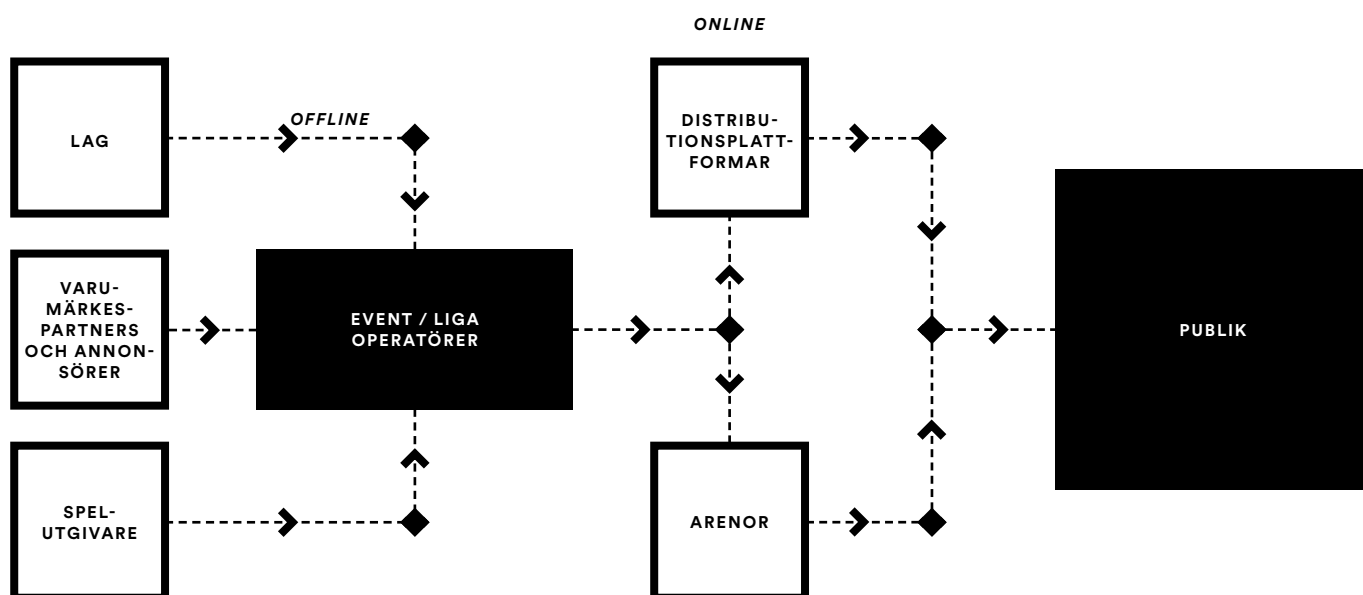
Vårt esportinnehåll distribueras genom online- och offlinekanaler. För online-distribution kan esportentusiasterna ta del av innehållet från våra BYOD-event och LAN-festivaler med hjälp av digitala distributionsplattformar som tillhandahålls av tredje parter. I och med att våra esportbolag äger distributionsrättigheterna till den ursprungliga esportproduktionen underlicencieras innehållsrättigheterna till nätverk och digitala tjänster på ett flertal olika språk. Entusiaster kan uppleva tävlingarna live på plats efter att de har köpt biljetter.

Varumärkespartners och annonsörer

Under esportevent och festivaler säljer vi sponsoringmöjligheter och reklamutrymme till varumärkespartners och annonsörer. Det finns ett antal olika köpmöjligheter för att marknadsföra produkter i olika delar av värdekedjan (såsom reklampausar, marknadsföring på sociala medier och reklamkampanjer på plats där tävlingarna hålls). Vi erbjuder både endemiska- och icke endemiska varumärken med effektiva exponeringskanaler med inriktning på esportpubliken.

Övriga intressenter

ESL och DreamHack har ett nära samarbete med alla intressenter genom hela värdekedjan. Detta innefattar samarbeten med spelutgivare på licensbasis för att säkerställa en effektiv hantering av deras spel. Dessutom samarbetar vi fortlöpande med esportorganisationer, utövare och lag för att garantera att de kan tävla på sin högsta nivå i våra turneringar.





VERKSAMHETER

Under 2020 inkluderade MTGs verksamhet två segment/vertikaler – gaming, esport – samt centrala verksamheter.

Gaming

Bolagets gamingvertikal består av InnoGames, Kongregate, Hutch och MTG VC-fondens investeringar i gamingrelaterade bolag. MTG undersöker olika synergier mellan sina spelbolag.

InnoGames, med bas i Tyskland, är en ledande utvecklare och utgivare av mobil- och onlinespel. Bolaget är baserat i Hamburg och är mest känt för Forge of Empires, Elvenar och Tribal Wars. InnoGames fullständiga portfölj omfattar sju live-spel och ett flertal mobiltitlar under produktion. InnoGames är fokuserat på free-to-play-segmentet och ger spelarna en plattformsberoende spelupplevelse över både datorer och mobila enheter. I slutet av 2020 hade bolaget livstidsintäkter på över 1 miljard EUR.

Kongregate, baserat i San Francisco, är en ledande utgivare och utvecklare av mobilspel och är en erkänd innovatör inom utbrytargenrer som Idle Games. Kongregate utvecklar spel i sina förstapartsstudior Ultra-bit i San Diego och Synapse i Chicago. Bland de mest hyllade och uppskattade titlarna finns Idle Frontier, Animation Throwdown och, senaste lanseringen, Teenage Mutant Ninja Turtles: Mutant Madness. Kongregate ger också ut och skalar upp plattformsberoende spel i nära samarbete med tredjepartsutvecklare och tillhandahåller olika servicetjänster som omfattar produktrekommendationer, dataanalys, användarförvärv och plattformsrelationer. Kongregates

mobilspele har laddats ned hundratals miljoner gånger och har spelats miljarder gånger.

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

Esport

Esportvertikalen leds av ESL Gaming, som bildades 2020 efter sammanslagningen av våra varumärken ESL och DreamHack. Trots att ESL och DreamHack är en del av samma organisation fortsätter de att drivas som separata varumärken.

Genom ESL Gaming är MTG världens ledande esportföretag och driver nationella och internationella turneringar samt amatör-cuper på gräsrotsnivå, ligor och festivaler. Inom detta relativt nya kulturella fenomen är ESL och DreamHack etablerade globala varumärken och förstahandsval bland såväl tittare, spelare, partners som spelutgivare.

ESL är världens största esportföretag. ESL grundades år 2000 och har format branschen genom de mest populära dataspelen under årens lopp – med ett stort antal esporttävlingar, både online och offline.

Bolaget driver högprofilerade ligor och turneringar under eget varumärke inom ramen för ESL Pro Tour som inkluderar Intel® Extreme Masters, ESL Pro League och andra viktiga turneringar av arenastorlek. ESL producerar även nationella mästerskap i ett flertal länder, amatör-cuper på gräsrotsnivå och ett onlinebaserat matchningssystem för att lägga grunden till en sport där vem som helst kan bli en stjärna. De kombinerade ESL-eventen (på Pro Tour-nivå) attraherar hundratals miljoner tittare varje år med en väsentligt yngre åldersstruktur än de etablerade sporterna som amerikansk fotboll och ishockey.

DreamHack är en uppslukande gaminglivsstilsupplevelse där hela communityn väcks till liv. Miljontals fans går in på DreamHacks sändningar varje år. Festivalerna pågår dygnet runt, under en helg, och erbjuder all gaming på ett och samma ställe. Deltagarna upplever professionella esport-turneringar, amatör- och varsity-spelturneringar, den världsberömda LAN-festen: bring-your-own computer (BYOC), cosplay-mästerskap, paneler, konst, aktiviteter, expo, visningar, levande musik och mer.

SEGMENTS- ÖVERSIKT

Koncernens försäljning för kvarvarande verksamheter minskade med 6 procent och justerad EBITDA ökade med 124 procent.



(Mkr)	2020	2019
Nettoomsättning per segment		
Gaming	2 682	2 531
Esport	1 315	1 712
Centrala verksamheter och elimineringar	0	0
Summa nettoomsättning	3 997	4 242
Justerad EBITDA per segment		
Gaming	800	605
Esport	-163	-213
Centrala verksamheter och elimineringar	-102	-153
Justerad EBITDA	535	239
Jämförelsestörande poster	-9	-152
Nedskrivningar av egna aktiverade kostnader	-20	-93
Långsiktiga incitamentsprogram	-132	-76
Transaktionskostnader för förvärv	-56	-28
EBITDA	319	-109
Justerad EBITDA-marginal per segment		
Gaming	30%	24%
Esport	-12%	-12%
Justerad EBITDA-marginal	13%	6%



HÅLLBARHETS- STRATEGI OCH RISKHANTERING

Hållbarhet är en viktig hörnsten i vår verksamhet, och vår vision är att erbjuda ansvarsfull gaming-och esportunderhållning eftersom vi anser att ansvarig underhållning är bättre underhållning för alla.

Vår vision om ansvarsfull underhållning återspeglas i vår hållbarhetsstrategi, som är uppbyggd kring tre fokusområden: miljö, samhälle och bolagsstyrning (ESG) – miljöhänsyn (t.ex. klimatpåverkan), social påverkan (t.ex. mångfald och inkludering) och bolagsstyrning (t.ex. utbildning och policys). För att formulera vår hållbarhetsstrategi genomfördes under 2019 en väsentlighetsanalys för att avspegla den nya strukturen och organisationen inom MTG med fokus på gaming och esport. Analysen innefattade en benchmark, riskanalys och identifieringen av de mest väsentliga områdena för MTG som helhet och i synnerhet för våra två vertikaler – gaming och esport. Vi kommer under 2021 att ytterligare förfina vår hållbarhetsstrategi för att anpassa den till vår nya bolagsstruktur, vilket kommer att innebära framtagande av mål och nyckeltal för att mäta våra framsteg inom hållbarhet.

Riskhantering

Under arbetet med att utveckla vår nya strategi under 2019 identifierades och analyserades hållbarhetsrisker för hela verksamheten och dotterbolagen inom våra två vertikaler. Vi anser att de främsta riskerna för MTG är:

Gaming

- Diskriminering
- Oansvarig marknadsföring
- Utnyttjande och/eller exponering av minderåriga
- Otillräcklig internetsäkerhet
- Spelberoende och psykisk ohälsa
- Arbetsrelaterade risker för arbetsstyrkan

Esport

- Diskriminering
- Säkerhet under event
- Utnyttjande av minderåriga
- Korruption
- Arbetsmiljörisker för arbetare
- Psykisk hälsa och den upplevda negativa sociala påverkan från spel

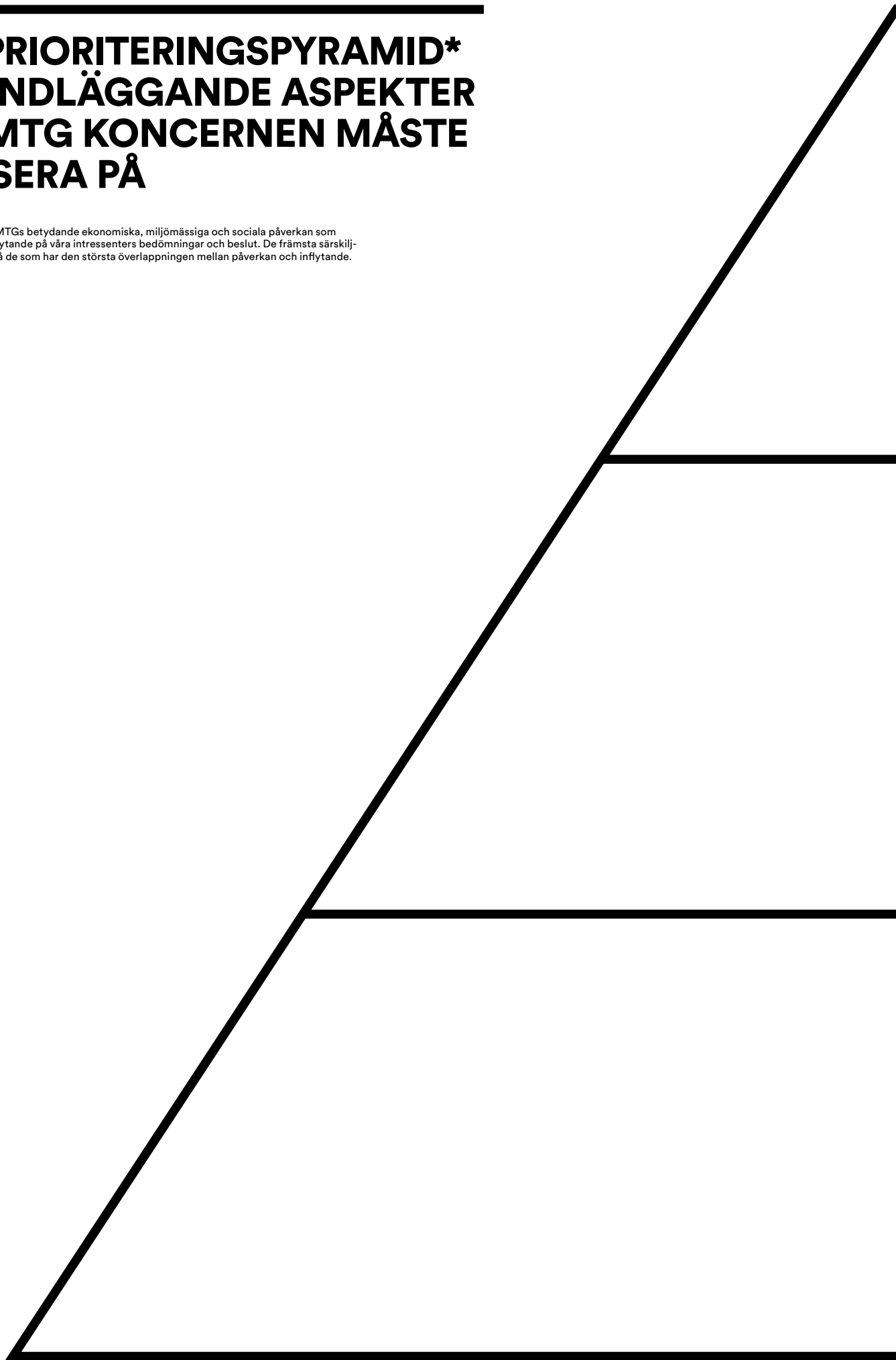
Våra väsentliga områden

Våra mest väsentliga områden identifierades genom frågeformulär, enkäter och intervjuer mer våra huvudsakliga interna och externa intressenter – inklusive våra medarbetare på alla nivåer, vår styrelse, kunder, investerare, leverantörer och ideella organisationer. Intressentanalysen korsrefererades mot en påverkansanalys av MTGs positiva och negativa påverkan på ekonomi, samhället och miljön genom hela värdekedjan. Den inkluderade även lagkrav och vår påverkansförmåga. Det resulterade i framtagandet av vår prioriteringspyramid, som utgör grunden för vår hållbarhetsstrategi.

GRI 102-15
GRI 102-46
GRI 102-47

MTG PRIORITERINGSPYRAMID* – GRUNDLÄGGANDE ASPEKTER SOM MTG KONCERNEN MÅSTE FOKUSERA PÅ

* Pyramiden avspeglar MTGs betydande ekonomiska, miljömässiga och sociala påverkan som även styrker och har inflytande på våra intressenters bedömningar och beslut. De främsta särskiljande faktorerna är också de som har den största överlappningen mellan påverkan och inflytande.



UNIKT

De här två översta aspekterna är våra viktigaste särskiljande faktorer där vi kan skapa det största avtrycket i vår bransch

- Hälsa och välmående
- Jämställdhet

FOKUS

Det här är våra fokusaspekter, områden som vi behöver prioritera och fortlöpande arbeta med och förbättra

- Utbildning och träning för medarbetare, föräldrar och barn
- Internetsäkerhet
- Rättvisa marknadsmetoder
- Dopning, korruption och andra typer av fusk

BAS

Det här är våra grundläggande aspekter – områden som vi arbetar fortlöpande med i vår dagliga verksamhet

- Tillgänglighet till event
- Skydd av minderåriga
- Samhällspåverkan
- Mångfald och inkludering
- Miljöhänsyn
- Säkerhet och trygghet vid event



SKYDD AV MINDERÅRIGA OCH ANSVARSFULLT SPELANDE FÖR ALLA

Alla – framförallt minderåriga, ska erbjudas trygga, säkra och underhållande gaming- och esportupplevelser.

Skydd av minderåriga inom gaming

Både InnoGames och Kongregate anser att det är viktigt att barn och minderåriga skyddas. InnoGames målgrupp är spelare som är 16 år och äldre och deras spel klassificeras av IARC (International Age Rating Coalition).

För mobilspel från InnoGames och Kongregate används klassificeringssystemen i Google Play och Appstore för att ge åldersrekommendationer till föräldrar och spelare. Åldergränserna kan variera mellan olika länder och regioner.

Kongregates Children's Privacy Policy, som gäller för barn under 13 år i USA (eller upp till 16 års ålder för barn i vissa europeiska länder), definierar och förtydligar vilken information om användarna som samlas in och hur föräldrars samtycke kan användas. Barn under 13 år får inte skapa konton på Kongregate.com – i enlighet med den amerikanska COPPA-lagstiftningen och sekretesskraven för barn.

Ett konto på Kongregate.com är också en förutsättning för att kunna skapa ett konto på Kartridge.com, som är vår plattform för direktförsäljning.

Kongregate påbörjade under 2020 en granskning av spel som anses locka barn (Kid-Appealing), i enlighet med kidSAFEs COPPA-certifieringsprogram. kidSAFE är en oberoende tredjepartsorganisation som arbetar för att skydda barns personuppgifter som samlas in på nätet. Så snart granskningen är slutförd kommer Kongregate ha en fortsatt lag efterlevnad av skydd av barns personuppgifter.

Chattfilter, moderatorer och åldergränser
InnoGames och Kongregate har tydliga riktlinjer, på flera olika språk, om vad som är acceptabelt och oacceptabelt beteende inom respektive gamingcommunity.

InnoGames har Globala regler som tydligt förbjuder användning av ett diskriminerande språk och publicering av material med våld samt innehåll. Utöver det har varje spel en

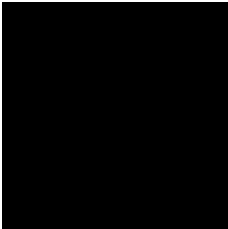
GRI 103-1-3
SKYDD AV
MINDER-
ÅRIGA

egen uppsättning Globala regler. Kongregate har en Uppförandekod som beskriver hur spelarna ska uppträda i chattrum och forum. Riktlinjerna är skrivna på ett enkelt och tillgängligt sätt och innehåller avsnitt som *Var snäll mot varandra*, ett avsnitt där spelare informeras om att inte använda ett diskriminerande språk och *Var snäll mot barn*.

Som ett sätt att säkerställa att användarna följer riktlinjerna har Kongregate och InnoGames implementerat olika verktyg och processer. Båda bolagen har supportteam som spelarna kan kontakta och få sina frågor och klagomål undersökta efter en negativ chattupplevelse.

Kongregate använder sig också av ett automatiskt chattfilter som utvärderar ord och uttalanden genom vissa nyckelord och stänger av spelare som inte följer riktlinjerna.

Om en användare regelbundet "missköter sig" klassificeras den som opålitlig och deras chattar ställs under ett ännu hårdare filter. Filtret kan också användas i forum för att hantera delningen av länkar och bilder. För att skapa ytterligare skydd på våra chattar har Kongregate en grupp frivilliga moderatorer som har till uppgift att finnas på chattarna för att hålla dem fria från olämpligt uppträdande och skapa en inkluderande miljö. Moderatorerna har befogenhet att straffa antisocialt beteende – med åtgärder som sträcker sig från en tillfällig avstängning från sociala funktioner till en varning som kan följas av en permanent avstängning.



Skydd av minderåriga inom esport

Under 2020 flyttade både ESL och DreamHack sina esportevent och turneringar till ett digitalt format, och det saktade ner implementeringen av nya processer och åtgärder för att skydda minderåriga under våra esportevenemang. Skyddet av minderåriga är trots det en prioritet och vi är medvetna om riskerna det innebär, och även möjligheterna som finns att skapa säkra och inkluderande event.

DreamHack

Den allmänna åldersgränsen på DreamHack-festivalerna är att barn under 18 måste ha ett intyg undertecknat av föräldrarna eller en förmyndare för att få delta. Barn under 13 måste ha med sig en förälder eller förmyndare. För att försäkra sig om att barn som deltar på ett DreamHack-event är förberedda tillhandahålls grundläggande information på eventets hemsida till föräldrarna om hur de ska förbereda sina barn för det som väntar under evenemanget. Informationen täcker ämnen som att få tillräckligt mycket vila, att inte bli uttröad, betydelsen av att äta regelbundet samt att uppdatera barnens mobiltelefoner med nummer att ringa i nödfall.

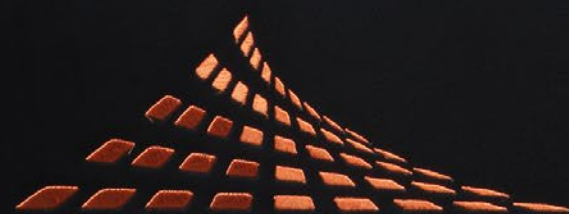
DreamHack påbörjade under 2020 arbetet med att ta fram ett nytt policyramverk och processer för att hantera och minska risker som trakasserier mot- och diskriminering av unga vuxna. Planen är att implementera ramverket och de nya processerna så fort det går att återgå till liveevent.

ESL

ESL åldersklassar sina event i enlighet med åldersgränserna på de spel som spelas samt lokala lagar och regler. Professionella spelare måste vara 16+ för att få tävla.



MAXNOMIC®

DREAMHACK

“Vårt erbjudande till bolag som vi approcherar i samband med utvärdering att förvärva dem fortsätter att tas emot väl. Vi erbjuder dem ett långsiktigt hem för deras bolag, deras personal, varumärken och spel – och vi skapar möjligheter för dem att växa”

MARIA REDIN
VD OCH KONCERNCHIEF, MTG



JÄMSTÄLLD- HET, MÅNGFALD OCH INKLUDERING

Vår hållbarhetsstrategi lyfter fram behovet av att ha ett fortsatt fokus på jämställdhet, mångfald och inkludering – både internt inom verksamheten och externt gentemot våra kunder och andra intressenter.

Vårt förhållningssätt

Vår vision, som också uttrycks i vår Uppförandekod, är att skapa och främja jämställdhet, mångfald och inkludering inom MTG och våra dotterbolag. Vi anser att det inte bara är avgörande för MTGs framtida framgångar utan för hela gaming- och esportbranschen. Vårt holistiska förhållningssätt till de här frågorna omfattar att vara en bra arbetsplats, fri från diskriminering, mobbing, kränkande behandling eller någon form av trakasserier, samt att ha öppna och inkluderande produkter som ligger till grund för våra framtida affärsframgångar och vårt hållbarhetsarbete. Vår målsättning är att fortsätta skapa en arbetsstyrka med större mångfald som attraherar och behåller talanger med olika bakgrund.

Det interna perspektivet

På MTG är vi medvetna om att en arbetsplats som är öppen och inkluderande, med en mångfaldig arbetsstyrka där medarbetarna behandlas lika, är mer kreativ, innovativ och konkurrenskraftig. Däremot är både gaming och esport i nuläget mansdominerade, vilket också avspeglas på MTG, där kvinnorna utgör 24 procent av arbetsstyrkan och 17 procent av ledningen.

Det har traditionellt sett funnits ett svagt intresse bland kvinnor att satsa på en karriär inom gaming och esport samt även en ojämn könsfördelning vid rekryteringar och otidliga karriärvägar. Det här försöker vi ändra på genom att skapa rätt interna strukturer inom våra dotterbolag för att både locka till och behålla fler kvinnliga medarbetare. Dessutom måste vi samarbeta mer med skolor och universitet för att skapa ett tidigt intresse för karriärmöjligheter i gaming- och esportbranschen.

Även om jämställdhet, mångfald och inkludering är frågor som kräver en hel del arbete inom gaming- och esportbranschen gäller inte samma sak för mångfald i fråga om nationaliteter. MTGs medarbetare representerar 50 olika nationaliteter.

Löpande kompetens- och karriärutveckling ligger i såväl arbetsgivarens som de anställdas intresse. På InnoGames delas karriärplaneringen upp i två grenar – specialist och ledning. Beroende på vald inriktning erbjuds medarbetarna ett antal olika personliga utvecklingsåtgärder, så som att delta på konferenser samt utbildning inom hårda och mjuka kompetenser. InnoGames erbjuder

GRI 103-1-3
för 401, 404
och 405
GRI 404-3
GRI 405-1

dessutom olika möjligheter att inleda en karriär genom lärlingsplatser, praktikplatser samt att arbeta under studietiden, till exempel genom InnoMaster, som är ett treårigt program där en universitetsexamen kombineras med arbetslivserfarenhet.

Alla dotterföretag genomför karriärs- och utvecklingssamtal tillsammans med medarbetarna för att maximera och frigöra potentialen hos varje enskild individ, vilket gynnar både medarbetaren och bolaget. Under 2020 fick 95 procent av medarbetarna dessa samtal. På ESL implementerades ett nytt 360-program under 2020 för att ytterligare utvärdera och utveckla det interna ledarskapet och ledningen. Under 2021 kommer ett nytt ledarskapsprogram att lanseras bland alla medarbetare på ESL för att ytterligare lyfta ledarskapet. På InnoGames har vissa medarbetare anslutit sig till ett tyskt statligt program med syftet att utbilda sig, utveckla sitt ledarskap och ta sig an nya roller inom InnoGames.

Under 2020 ställdes esportbranschen inför utmaningar gällande olämpligt beteende, och både ESL och DreamHack vidareutvecklade existerande och nya verktyg och processer för att säkerställa deras arbete med att minska och hantera olämpligt beteende. Under hösten 2020 implementerade ESL och DreamHack ett externt visselblåsar-system där alla typer av överträdelse kan rapporteras och hanteras genom en tredje part. ESL har även inrättat ett råd för mångfald och inkludering för att höja kunskapsnivån bland medarbetarna om olika typer av överträdelse, detta för att driva en förändring internt. Nya riktlinjer gällande olämpligt beteende har också tagits fram och implementerats hos ESL och DreamHack.

MTGs hållbarhetsstrategi lyfter fram betydelsen av rättvis rekrytering och en jämn könsfördelning, till exempel genom ledarskapsprogram och stöd till personer som vill utforska nya karriärmöjligheter.

InnoGames har "fair play" som en av sina kärnvärderingar. För att stärka den här värderingen i termer av lika lön använder ledningen ett system med lönegrader för att säkerställa att lönerna sätts på en rättvis och jämställd grund. InnoGames COO Michael Zillmer har signerat "Hier spielt Vielfalt"-kampanjen (här spelar mångfalden) för att främja alla typer av mångfald inom branschen. Utöver det inledde InnoGames under året ett samarbete med ett lokalt

universitet för att skapa ett program för att öka antalet kvinnliga ingenjörer som ett sätt att expandera poolen av potentiella rekryteringar. Ett annat initiativ som har genomförts för att öka mångfalden på våra arbetsplatser är Kongregates omstrukturering av sin arbetsbeskrivningsmall, för att få en mer mångfaldsbaserad strategi för att söka personal och för att minska risken för snedvriden rekrytering.

MTG anser att balansen mellan arbete och privatliv är en viktig del av att främja medarbetarnas välbefinnande och minska personalomsättningen. Både gaming- och esportbranschen är kända för problem med intensiva arbetsperioder. InnoGames har tydliga riktlinjer för projektledning och planering för att minska risken för extrema arbetstoppar inför deadline, och under 2020 tog DreamHack fram riktlinjer för övertid, inklusive övertidsersättning och betydelsen av att ta regelbundna pauser.

Det externa perspektivet

Vi vill att alla våra kunder och besökare ska tycka att det är roligt att spela våra spel och besöka våra evenemang, och känna sig inkluderade och välkomna. Det är anledningen till att vi utökar vårt arbete med jämställdhet, inkludering och mångfald till våra externa intressenter.

Spelutvecklarna på InnoGames bedriver ett kontinuerligt arbete för att öka mångfald och inkludering i spelen genom ett erbjudande om brett utbud av avatarer, av olika kön och etnisk bakgrund men även genom att undvika stereotyper. Vissa spel erbjuder även möjligheten att skräddarsy tillbehören, utseende eller kön, vilket ökar mångfalden i spelen.

Inför halloween 2020 inledde InnoGames ett samarbete med MAC Cosmetics i spelet Elvenar för att öka medvetenheten om mångfald i såväl den verkliga som den virtuella världen. "Vi uppmuntrar spelarna att vara den de är och hitta sitt sätt att uttrycka sig i de virtuella världarna i våra spel. Våra spel är skapade för alla människor – var som helst, när som helst", säger InnoGames Chief Product Officer Christian Reshöft.

ESL är grundare och partner i nätverksgruppen AnyKey, som stödjer mångfald, inkludering och rättvis behandling inom professionell gaming. Ett av initiativen som ESL fortsätter att stödja är "Good Luck, Have Fun (GLHF) Pledge" som hade samlat in närmare 1 miljon namnunderskrifter i slutet av 2020. Uppropet har som mål att skapa en mer inkluderande onlineupplevelse genom att uppmana människor att säga till när det förekommer trakasserier och diskriminering på nätet.

Efter framgången med "DreamHack Showdown" 2019, som var en CS:GO-turnering bara för kvinnor i Valencia (Spanien) med samma prissumma, support och faciliteter som vid turneringar för män, arrangerade DreamHack en Summer and Winter Edition online under 2020, i Europa och Nordamerika. Turneringen syftar till att lyfta fram kvinnliga CS:GO-spelare och tillhandahålla en dedikerad plattform för att ge dem stöd som globala esportspelare i deras professionella utveckling. DreamHack Showdown syftar till att öka synligheten av kvinnliga esportspelare, erbjuda samma tillgång till tävlingsupport och inspirera fler kvinnor att bli proffs.



SÄKERSTÄLLA SÄKERHET OCH TRYGGHET

Vårt mål är att kunna garantera fysisk säkerhet och trygghet för alla våra intressenter – både på våra esportfestivaler och turneringar som på våra kontor.

I vår risk- och väsentlighetsanalys rankas säkerhet och trygghet på våra esportfestivaler högt av intressenterna. Våra event och turneringar kan innebära farliga arbetsmiljöer med risk för våra medarbetare- och den externa personalens hälsa och säkerhet.

Hur vi hanterar säkerhet och trygghet

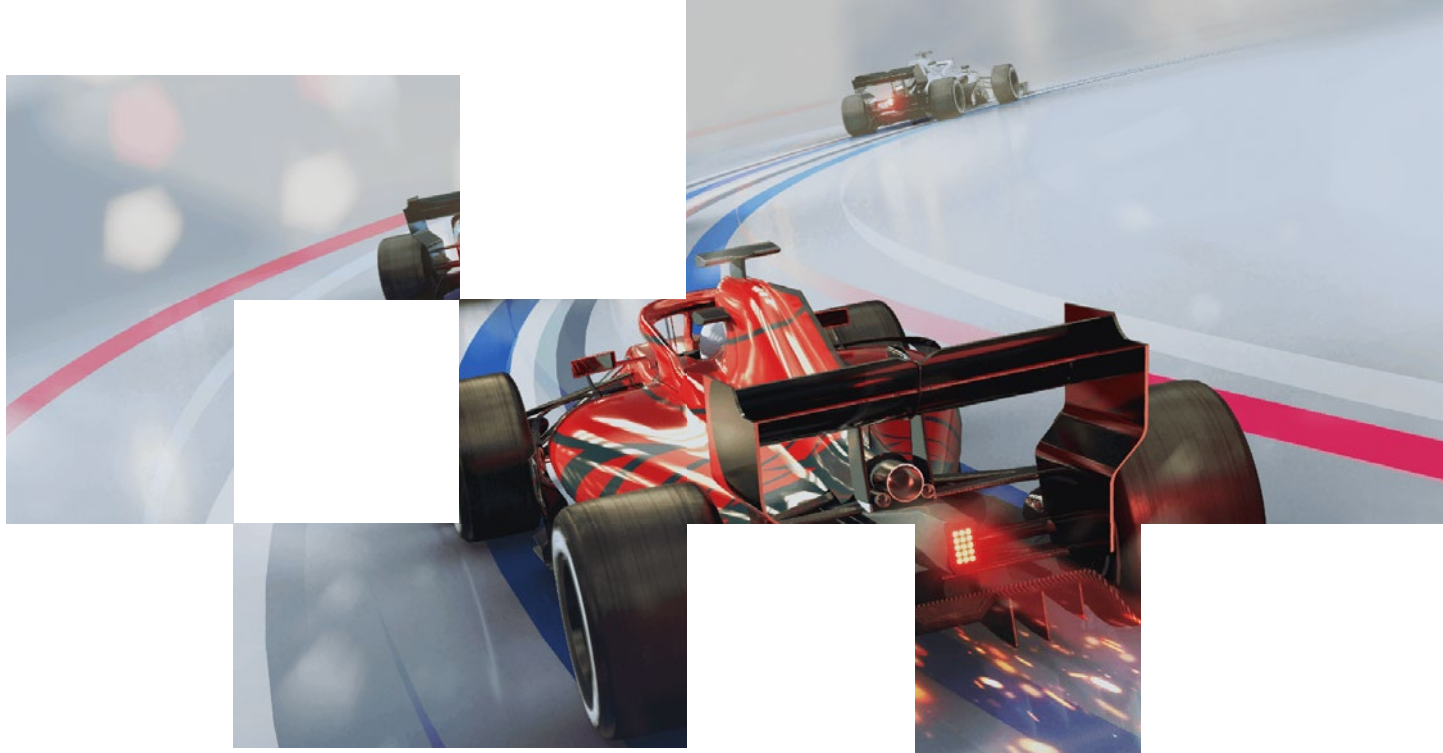
Som en global verksamhet har MTG sin Uppförandekod som det övergripande styrningsdokument som gäller för alla medarbetare, underentreprenörer, frilansare och konsulter inom MTG koncernen och i de företag där MTG utövar beslutanderätt. I vår Uppförandekod uttrycker vi tydligt målet att upprätthålla en säker arbetsmiljö som främjar den fysiska och psykosociala hälsan. Koden uttrycker även att våra kontor och faciliteter där vi bedriver verksamhet ska följa alla tillämpliga hälso- och säkerhetsregler. Alla bolag har tagit fram egna policys anpassade till landets lagar, baserat på deras identifierade hälso- och säkerhetsrisker. Det är på denna grund, som bolagen har tagit fram och implementerat egna hälso- och säkerhetssystem för att säkerställa en bra och trygg arbetsmiljö för alla medarbetare.

Främja säkerhet och trygghet

Före alla event identifierar och utvärderar lokala säkerhetschefer, på både ESL och DreamHack, potentiella risker tillsammans med projektledaren för evenemanget. Vid de muntliga säkerhetsgenomgångar inför evenemangen diskuteras frågor som nödutrymning, publikkontroll samt enskilda risker.

Vid event används metalldetektorer och väskkontroller för att garantera besökarnas trygghet och säkerhet. Alla besökare och medarbetare bär ackrediteringskort eller armband och alla som går backstage kontrolleras. Det finns sjukvårdsteam på plats för att hjälpa till vid eventuella skador eller hälsoproblem. Vi arbetar för att säkerställa att alla i eventteamet kan rapportera identifierade risksituationer och att de har rätten att förflyttas från situationer där de inte känner sig bekväma. Under evenemangen har säkerhetsansvarige dagliga genomgångar med projektledaren om den aktuella situationen och eventuella identifierade problem. En plan för att hantera nya identifierade risker och problem tas fram och implementeras tillsammans med den som är projektledare för evenemanget.

GRI 103-1-3
för 403
GRI 403-1-7
GRI 403-9



Till följd av att event och turneringar innefattar farliga arbetsmiljöer är det viktigt att alla medarbetare förstår våra riktlinjer inom hälsa- och säkerhet, hur skador eller ohälsa rapporteras, samt hur förslag på förbättringar kan tas upp. Majoriteten av våra dotterbolag har ett arbetstagarråd och en kommitté med ansvar för att hantera ämnen som rör arbetsskador och arbetsrelaterad ohälsa samt att lägga fram förslag om förändringar och justeringar av aktuella riktlinjer och processer. Hur ofta de har möten varierar eftersom alla våra bolag har olika strukturer. InnoGames kommunicerar till exempel regelbundet via mejl till alla medarbetare om problem som rör arbetsmiljön och eventuella uppdateringar i riktlinjer och processer.

Våra framsteg under året

DreamHack implementerade en policy gällande rapportering av arbetsskador och arbetsrelaterad ohälsa för medarbetare och personal för att säkerställa att alla incidenter rapporteras direkt till den lokala HR-avdelning. Rapporterade incidenter utreds av HR tillsammans med externa experter vid behov, och i allvarliga fall kan även myndigheter vara delaktiga.

Under Covid-19-pandemin har majoriteten av våra anställda arbetat hemifrån för att främja medarbetarnas hälsa. På InnoGames blev medarbetarna ombudade att delta i en undersökning om arbetsmiljön hemma, för

att säkerställa att de hade en bra arbetsmiljö trots det förändrade arbetssättet.

För våra esportbolag är det viktigt, på grund av det farliga arbete som utförs vid event och turneringar, att alla medarbetare, personal och volontärer förstår de riktlinjer och processer som finns för att garantera ett säkert evenemang. DreamHack uppdaterade och implementerade under 2020 nya processer och rutiner för att skapa en förståelse för det hälso- och säkerhetsramverk som används vid alla DreamHack-event. Utbildningen om det uppdaterade ramverket sköts upp till dess att det återigen går att genomföra liveevent efter pandemin. Ett av de nya inslagen i ramverket är en presentation och utbildning före evenemangen som kommer att hållas av DreamHack HR för alla medarbetare, personal och volontärer inför ett event, för att försäkra sig om att alla förstår de riktlinjer och processer som finns för att säkerställa ett säkert och tryggt event.

Kontinuerliga förbättringar av säkerhet och trygghet

För att säkerställa kontinuerliga förbättringar arbetar vi med due diligence och rutiner som kan återskapas, oavsett vem som är arrangör. Både DreamHack och ESL använder sig av standardiserade formulär som innehåller säkerhets- och trygghetskriterier för att verifiera att en potentiell arena lämpar sig för ett esportevent.

ESL och DreamHack implementerar bästa praxis från tidigare event för att kontinuerligt förbättra processerna för säkerställan av säkerhet- och trygghet, och följer rekommendationer från lokala experter, de olika arenornas säkerhetsteam samt lokala lagkrav. DreamHacks arbetsmiljökommitté genomför årligen en granskning av sin arbetsmiljöpolicy för att kunna driva ständiga förbättringar.

Hantera vår indirekta påverkan på hälsa och säkerhet

Vi är medvetna om den påverkan vi har på hälsa och säkerhet utöver vår direkta verksamhet. Vår Uppförandekod för leverantörer omfattar krav på att våra leverantörer erbjuder sina anställda en säker och trygg arbetsmiljö. Vi bedriver också verksamhet i enlighet med internationella standarder som ILOs grundläggande konventioner (International Labour Organization) och FN:s deklaration om de mänskliga rättigheterna.

GE TILLBAKA TILL SAMHÄLLET

Att vara en positiv kraft i samhället är viktigt för MTG och våra dotterbolag eftersom vi direkt och indirekt har en påverkan på de samhällen där vi bedriver verksamhet.

Vi berör många människors liv genom våra mobilspel, våra esportfestivaler och turneringar. Vi stödjer också ett antal olika initiativ som syftar till att gagna samhället, och donerade över 678 000 kronor SEK, samt produkter och tjänster till ett värde över 299 000 kronor, till ett flertal olika organisationer och rörelser under året. Varje dotterbolag får bestämma vilka organisationer och initiativ de vill stötta och samarbeta med. Vi anser att våra dotterbolag själva har störst kunskap om hur de kan stötta lokalsamhällen och lokala organisationer.

InnoGames stödjer digitaliseringen i skolan
I en alltmer digitaliserad värld behöver skolorna digitala verktyg för inlärning. Under 2020 donerade InnoGames över 80 datorer, surfplattor och IT-utrustning till lokala skolor och ungdomscenter i norra Tyskland för att förbättra deras kapacitet för distansundervisning och stödjade den digitala omställningen.

DreamHack ökar medvetenheten om återvinning
Tillsammans med Pantamera (ett svenskt företag för återvinning av PET-flaskor) ökar DreamHack medvetenheten om återvinning

och samlar in pengar till välgörenhet. Under 2020 producerades en talkshow i en DreamHack-studio, där esportspelare blev intervjuade och spelade spel, allt i syfte att öka medvetenheten om återvinning.

ESL lyfter fram ett mer inkluderande spelande

Genom att arbeta tillsammans med AnyKey inom ramen för uppropet "Good luck, have fun", bidrar ELS till ett mer inkluderande gaming- och esportcommunity oavsett könstillhörighet, etnisk bakgrund, funktionsvariation och religion. "Det finns en ökande medvetenhet om de kulturella mönstren av toxicitet och trakasserier som får en oproportionerligt stor påverkan på marginaliserade spelare", säger Morgan Romine, Director of Initiatives, AnyKey. Twitch-användare som har undertecknat uppropet får ett chattmärke som de kan ha på sitt konto för att visa sitt engagemang.

Kongregate stödjer program för mat och direkta hjälpinsatser under pandemin.
Under 2020 donerade Kongregate pengar till matprogram och direkta hjälpinsatser för att stödja lokalsamhällen under en tid då mat- och sjukvårdstjänster var begränsade.

GRI 103-1-3
FÖRETAGS-
GÅVOR



VERKSAMHETENS EFTERLEVNAD

Vi vill skapa en kultur av öppenhet, ansvar och tillförlitlighet genom vårt fortsatta arbete inom bolagsstyrning.

MTG och dess dotterbolag strävar efter att bedriva verksamhet i enlighet med lagar, regler, internationella initiativ och standarder. Genom vårt ramverk av riktlinjer och våra due diligence-processer är målet att uppnå öppenhet, ansvar och tillförlitlighet.

Uppdaterade riktlinjer för koncernen

Under 2020 såg vi över koncernens ramverk för att avspegla det nya MTG och dess verksamhetsmodell, samt som en del av det årliga godkännandet av riktlinjer. De riktlinjer som sågs över i december 2020 och som kommer att godkännas av styrelsen under andra kvartalet 2021 var:

1. Policy för insiderhandel
2. Visselblåsarpolicy
3. Policy för efterlevnad av sanktioner
4. Riskhanteringspolicy
5. Koncernens dataskyddspolicy
6. Uppförandekoden
7. Hållbarhetspolicy
8. Koncernens policy för skydd av tillgångar
9. Policy mot mutor och korruption
10. Uppförandekod för leverantörer

Uppförandekod

Vår Uppförandekod ("Koden"), som ger uttryck för våra värderingar och hjälper oss att navigera genom etiska och juridiska frågor, är styrdokumentet för hela vårt ramverk och är en praktisk guide till vårt sätt att bedriva verksamhet. I varje enskild riktlinje finns sedan mer detaljerad information om specifika ämnen som tas upp i Koden, till

exempel antikorrupsionspraxis, datasekretess och skydd av tillgångar.

Uppförandekoden täcker in alla områden av hållbarhet; mänskliga rättigheter, arbetsrätt, miljö och antikorrupcion. Koden grundar sig på vårt åtagande till internationella initiativ och standarder, så som OECDs riktlinjer för multinationella företag, FN:s Global Compact, ILOs grundläggande konventioner (International Labour Organization), FN:s deklaration om mänskliga rättigheter, och FN:s vägledande principer om företag och mänskliga rättigheter.

Alla medarbetare inom MTG koncernen, inklusive anställda i bolag där MTG utövar beslutanderätt, förväntas efterleva Koden. Under 2020 hade 98 procent av alla medarbetare undertecknat Koden och 96 procent av alla nya medarbetare hade undertecknat Uppförandekoden. Andelen av dem som har undertecknat Koden innefattar inte ESL eller MTGs centrala verksamheter till följd av förändringar i processen för undertecknande av Uppförandekoden som gjordes under 2020. Dessa kommer att inkluderas i 2021.

Visselblåsarpolicy

MTGs visselblåsarpolicy uppmanar medarbetare att rapportera olagligt, oetiskt eller olämpligt beteende eller agerande. Riktlinjerna för visselblåsning avser endast allvarliga överträdelser som har begåtts av medarbetare i nyckelpositioner inom MTG AB eller dess dotterbolag.

GRI 102-12
GRI 102-16
GRI 102-17
GRI 103-1-3
för 205
GRI 205-3



Frågor som trakasserier, klagomål, bristande efterlevnad, disciplinära eller andra åtgärder omfattas inte eftersom de vanligtvis täcks in av andra riktlinjer och processer direkt i dotterbolagen. Om de lokala åtgärderna inte räcker till kan visselblåsarprocessen användas som en sista utväg. Oavsett vem som rapporterar och när det görs, kan visselblåsaren göra det utan rädsla för repressalier.

Eskaleringsprocessen innebär vanligtvis att visselblåsaren rapporterar till sin chef eller någon på nästa ledningsnivå. Om det inte är möjligt går det att skicka ett mejl till whistleblower@mtg.com, som hanteras av koncernens chefsjurist och CFO. Alla rapporterade frågor kommer att granskas utifrån graden av allvar, trovärdighet och sannolikheten för att det går att bekräfta påståendet från tillförlitliga och oberoende källor. Majoriteten av MTGs dotterbolag har antagit egna riktlinjer och processer gällande visselblåsar-systemet. DreamHack och ESL har båda tagit fram nya rutiner och processer för visselblåsning som justerats utifrån deras organisationsstruktur och behov.

Antikorrupcion

Polycyn mot mutor och korruption justerades och ytterligare förtydliganden lades till för att säkerställa fortsatt efterlevnad. Vi tar arbetet med antikorrupcion på största allvar och har en nolltolerans mot korruption.

Policy mot mutor och korruption erbjuder vägledning om hur vi bedriver verksamhet för att säkerställa efterlevnad av Policy mot mutor och korruption och internationella standarder. Under året förekom det inga bekräftade fall av korruption och inga inci-

denter som har lett till att någon medarbetare har sagts upp eller blivit föremål för disciplinära åtgärder. Det var heller inga avtal med affärspartners som avslutades eller inte förnyades till följd av brott hänförliga till korruption och inga rättsliga förfaranden inleddes mot bolaget eller medarbetarna.

Fortsatte efterlevnad av GDPR

Alla bolag inom MTG fortsatte sitt arbete med efterlevnad av EU:s dataskyddsförordning (GDPR) genom ett fortsatt fokus på riskbedömning och ytterligare implementering av Ramverket för efterlevnad av sekretessregler, vilket de måste införa och regelbundet rapportera om till vår dataskyddsansvariga. Ramverket omfattar områden såsom bolagsstyrningsstruktur, personuppgiftslagring, datasekretess, dataöverföringsmekanismer, utbildning och program för ökad medvetenhet, notiser samt förfrågningar om dataåtkomst. Framstegen varierar mellan våra bolag och arbetet har gått långsammare på grund av pandemin. I vårt åtagande till fortsatt integritet genomfördes under 2020 en revision av efterlevnad av Ramverket för att granska och identifiera gap i efterlevnad, revisionen täckte alla aspekter av Ramverket. En plan för att minska identifierade gap och justera aktuella processerna för uppföljning och övervakning ska sättas upp under 2021.

MTG har ett sekretessteam på koncernnivå som består av koncernens dataskyddsansvariga och en tillfällig projektledare för GDPR. Alla dotterbolag har fått i uppgift att anställa en dataskyddsansvarig på heltid för att genomföra och bana väg för det fortsatta arbetet med efterlevnaden.

STRATEGISKA MEDLEMSKAP

För att utveckla gaming- och esportbranschen, såväl som samhället vi bedriver verksamhet i, är våra dotterbolag medlemmar i branschorganisationer samt nationella och internationella organisationer.

Följande medlemskap betraktas som strategiska för våra dotterbolag:

AnyKey

ESL är partner och sponsor till AnyKey, som är en organisation som arbetar för mångfald, inkludering och jämställdhet inom gaming och livestreaming. Dess mål är att stärka, koppla samman och ge en röst åt underrepresenterade spelare genom forskning och strategiska initiativ.

Dataspelsbranschen

DreamHack är stödjande medlem i Dataspelsbranschen – en intresseorganisation som sammanställer och kommunicerar data- och tevespelsbranschens gemensamma ansvar. Dataspelsbranschen representerar branschen som helhet och för dess talan i media.

ESBD

ESL är av grundarna av den tyska sammanslutningen – Esport Bund Deutschland (ESBD). ESBD är kontaktpunkten för esport, samt esportutövarnas och deras organisationers intressen.

ESIC

Både DreamHack och ESL är medlemmar i Esports Integrity Commission (ESIC) – en ideell organisation som grundades av intressenterna inom esport i syfte att arbeta med integritetsfrågor, i synnerhet för att förhindra, utreda och lagföra alla former av fusk och matchmanipulation. ESIC agerar som en neutral tredje part för att hjälpa till att medla i och övervaka situationer där det går att ifrågasätta parternas integritet.

Fair Play Alliance

Kongregate är medlem i Fair Play Alliance, som är en global sammanslutning av bolag inom gamingbranschen. Organisationen erbjuder ett forum för professionella spelare och bolag där de kan arbeta tillsammans för att främja bästa praxis, sunda communities och interaktion mellan spelarna inom online-spel. Deras vision är att vara med och skapa en värld där spelen är fria från trakasserier, diskriminering och övergrepp, och där spelarna kan uttrycka sig genom sitt spelande utan rädsla.

GRI 102-13

game

ESL och InnoGames är båda medlemmar i German Games Industry Association (game), som har som sitt mål att göra Tyskland till det bästa landet för spel. game är expertpartner för medierna, samhällsorgan och politiska institutioner och tar upp frågor som marknadsutveckling, spelkultur och mediekunskap.

Leaders for climate action

InnoGames är medlem i Leaders for climate action, som har till syfte att bekämpa klimatförändringarna genom olika åtgärder och initiativ, tillsammans med sina över 900 medlemmar från ett antal olika tyska digitala företag. Deras vision är en global ekonomi som drivs med 100 procent förnyelsebar energi till 2050.

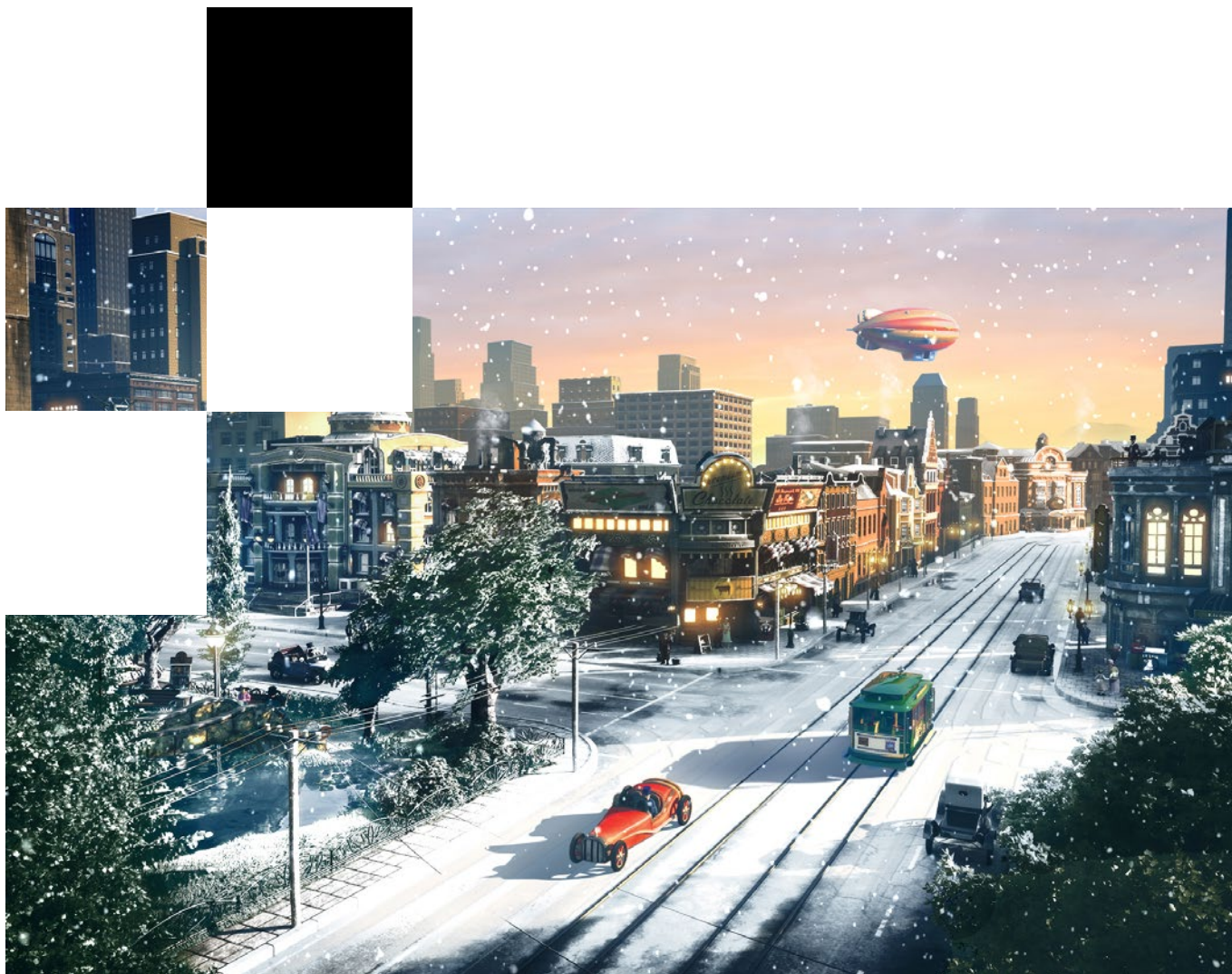
USK – Unterhaltungssoftware

Selbstkontrolle

InnoGames och ESL är medlemmar i det tyska organet för självreglering av underhållningsmjukvara (USK), som har ett brett utbud av tjänster för utvecklare, utgivare och skapare av innehåll, så som information om klassificeringen av spel, appar, online-innehåll samt branschmässor och event. USK säkerställer att spelen kan testas såväl tekniskt som i termer av sitt innehåll till en lång rad spelplattformar. USK övervakar också Klassificeringskommittéerna, deadlines för klassificeringar och regleringar samt tillhandahåller utbildning för alla som är delaktiga i klassificeringsprocesserna.

WESA

ESL är en av medgrundarna till World Esports Association (WESA) och har en plats i dess styrelse. WESA har som mål att ytterligare professionalisera esporten genom att utveckla och implementera element av spelarrepresentation, standardiserade regler och vinstutdelning till lagen.



VÅRT MILJÖARBETE

Vi strävar efter att agera på ett miljömässigt ansvarsfullt sätt och samarbetar med partners som stödjer vårt förhållningssätt. Vi implementerade en ny datainsamlingsprocess under 2020 som kommer att möjliggöra för våra bolag att enklare rapportera miljödata.

Hur vi arbetar med miljöfrågor

Vår långsiktiga ambition är att erbjuda upplevelser som är underhållande och dessutom hållbara. Detta omfattar att ta sitt miljömässiga ansvar genom att arbeta med rätt partners som stödjer vårt förhållningssätt, vare sig det är de platser där vi håller våra event eller varuleverantörer. I vår Uppförandekod och Uppförandekod för leverantörer uttrycker vi behovet av att följa upp våra koldioxidutsläpp, kartlägga vår energiförbrukning samt främja avfallsåtervinning och återanvändning av utrustning där det är möjligt.

Vårt mål är att implementera rätt riktlinjer och strukturer internt så att alla agerar på samma sätt. Vår uppfattning är att vi kan nå fram till ett mer hållbart tillvägagångssätt genom att arbeta tillsammans med våra partners och leverantörer och tydliggöra vad vi förväntar oss och vill uppnå framöver. Resor är ett viktigt område där vi kan agera smartare – både genom att bara resa när det är nödvändigt för att undvika onödiga resor och genom att resa på ett mer hållbart sätt, som exempelvis med tåg när det är möjligt.

Vi tillämpar försiktighetsprincipen när vi bedömer miljöpåverkan från vår verksamhet. Vi har inga företag som enligt lokala lagar eller regler kräver separat miljörapportering eller tillstånd för att få bedriva verksamhet.

En ny metod för rapportering och uppföljning

Under hösten 2020 implementerade MTG ett nytt online-verktyg och process för att rapportera miljödata från alla dotterbolag. Online-verktyget gör det möjligt för våra bolag att rapportera miljödata och information från den egna verksamheten och beräkna sina utsläpp av växthusgaser.

Den nya processen för datainsamling kommer att bidra till vår ambition om att kunna mäta klimatpåverkan från våra esportfestivaler och event, eftersom vi är medvetna om den betydande påverkan dessa har på vår sammantagna klimatpåverkan. Vi vill skapa en mer systematisk och strukturerad metod för våra miljökrav på de platser där våra evenemang äger rum, eftersom deras miljöpåverkan skiljer sig från land till land.

Vårt resultat

Under året har pandemin lett till att event och turneringar har skjutits upp till 2021 eller flyttats till offline-sändningar och att våra anställda har arbetat hemifrån, vilket minskade den totala klimatpåverkan till följd av färre resor och en lägre energiförbrukning. Den nya processen för datainsamling påverkade även vår energi- och klimatrapportering eftersom nya utsläppsfaktorer har använts och vi har gjort förändringar av hur data samlas in. Vår ambition är att processen för datainsamling och de allmänna förändringarna i resande och energiförbrukning ska bli mer stabila under 2021, vilket kommer att öka vår förmåga att mäta och jämföra data på lång sikt. Trots restriktionerna och förändringarna som har gjorts i verksamheten under året har våra bolag implementerat åtgärder för att minska utsläppen av växthusgaser. InnoGames utökade antalet elbilar i sin bilpark för att minska utsläppen från företagets bilar.

När vi blickar framåt är vår vision att öka miljömedvetenheten bland våra kollegor, publiken och de samhällen vi samverkar med. Vi vill också ta ett större miljöansvar genom att bli bättre på att välja rätt partners som delar vårt förhållningssätt och vår vision.

GRI 102-11
GRI 103-1-3
för 305 och
302



FÖRVALTNINGS- BERÄTTELSE

43	VERKSAMHETSÖVERSIKT
46	FINANSIELL ÖVERSIKT
49	AFFÄRSSEGMENT
51	ÖVRIG INFORMATION OM KONCERNEN
52	MTG-AKTIE
54	FINANSIELLA POLICIES OCH RISKHANTERING
56	ANSVAR OCH BOLAGSSTYRNING
61	INTERN KONTROLL ÖVER FINANSIELL RAPPORTERING
62	STYRELSE
65	KONCERNLEDNING

VERKSAMHETS- ÖVERSIKT

Modern Times Group (MTG) AB (publ.) är ett noterat bolag som investerar i underhållning inom gaming och esport. MTG:s A- och B-aktier är noterade på Nasdaq Stockholms Mid Cap-lista under symbolerna MTG A och MTG B. MTG har sitt säte på Skeppsbron 18, Box 2094, 103 13 Stockholm. Organisationsnumret är 556309-9158.

MTG:s vision är att vara hemvisten inom gaming och esport. Bolagets mission är att utveckla ekosystemet inom gaming och esport och att gagna dess communities genom meningsfull storytelling med skicklighet, innovation och hållbarhet i centrum. MTG:s strategi är att driva lönsamhet och organisk tillväxt i sina vertikalarbolag samt att investera i gaming- och esportbolag med hög potential som kompletterar MTG:s varumärken och produkter.

Under 2020 var strukturen i MTG:s finansiella rapportering uppdelad i tre segment/vertikaler – esport, gaming och centrala verksamheter. Bolagets gamingvertikal består av InnoGames, Kongregate och MTG VC-fondens investeringar i gamingrelaterade bolag. I december 2020 utökades gamingvertikalen med förvärvet av Hutch. Esportvertikalen består av ESL Gaming (som består av ESL och DreamHack), Dreamhack Sport Games och MTG VC-fondens investeringar i esportrelaterade bolag.

Förvärv och avyttringar

Aktiv portföljförvaltning är en naturlig del av MTG:s omvandling till att bli hemvisten för underhållning inom esport och gaming. Under 2020 och efter året slut genomfördes eller tillkännagavs ett antal strategiska avyttringar, förvärv samt strategiska partnerskap, vilka inkluderade:

7 januari 2020 – MTG:s ESL och Dreamhack ingick ett treårigt avtal med Blizzard Entertainment

MTG:s 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 prispool för spelen på över 1,8 miljoner USD respektive över 200 000 USD för första säsongen.

21 januari 2020 – MTG meddelade att man ömsesidigt beslutat att avbryta förhandlingarna om ett slutgiltigt avtal för formande HUYA om förhandlingar kring ett definitivt avtal gällande Kina Joint Venture i Kina och en investering i ESL

MTG meddelade att MTG och HUYA Inc. ömsesidigt har avslutat förhandlingarna gällande det definitiva avtalet för bildandet av ett strategiskt joint venture för en esportexpansion till Kina och ett minoritetsinnehav i MTG:s portföljbolag ESL.

21 januari 2020 – MTG meddelade en plan för årliga besparingar och nedskrivning av tillgångar

MTG annonserade årliga besparingar och nedskrivning av tillgångar. Bolaget redovisade engångsposter under fjärde kvartalet 2019 relaterade till uppsägningskostnader och nedskrivningar på huvudkontoret och i koncernbolagen. Detta till följd av företagets pågående strategiöversyn, effektiviseringsprogram och utvärdering av gamingportföljen.

18 februari 2020 – ESL och Dreamhack undertecknar historiskt avtal med globalt ledande esportteam, kallat "Louvre"-avtalet

MTG:s portföljbolag inom esport, ESL och Dreamhack, tillkännagav ett avtal med världens tretton ledande esportteam kring deras deltagande i esportturneringar, bland dessa ESL Pro League.

19 mars – 3 april 2020 - Förändringar av ESL:s och DreamHacks esportkalender för festivaler och Masterturneringar

MTG:s portföljbolag inom esport, ESL och DreamHack, offentliggjorde en reviderad evenemangskalender för sina Masterturneringar och festivaler. Justeringen var en följd av de försiktighetsåtgärder och begränsningar som införts av myndigheter och regeringar i många länder, med målet att begränsa spridningen av coronaviruset samt covid-19.

25 mars 2020 – Coronavirusets påverkan och en uppdatering av strategiöversynen

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

26 mars 2020 – ESL och PUBG MOBILE ingick nytt samarbetsavtal

MTG:s portföljbolag inom esport, ESL, offentliggjorde ett nytt partnerskap inom ett esportprogram med PUBG MOBILE – den mest populära titeln från utgivaren PUBG Corp. och Tencent Games.

16 april 2020 – Marjorie Lao, Chris Carvalho och Dawn Hudson valdes in i styrelsen för MTG

MTG offentliggjorde att valberedningen föreslår att Marjorie Lao väljs in i MTG:s styrelse vid årsstämman i maj 2020.

24 april 2020 – förslag om att välja in Chris Carvalho och Dawn Hudson i styrelsen för MTG

MTG offentliggjorde att valberedningen föreslår att Chris Carvalho väljs in i MTG:s styrelse vid årsstämman i maj 2020.

28 april 2020 – MTG:s esportbolag ESL och DreamHack ingick ett streaming-avtal med Twitch

MTG:s portföljbolag ESL och DreamHack tillkännagav att de hade ingått ett treårigt avtal med Twitch, den ledande tjänsten för esport och så kallad multiplayer-underhållning.

4 maj 2020 – DreamHack offentliggjorde en uppdatering av 2020 års evenemangskalender för festivaler och Masterturneringar

MTG:s portföljbolag DreamHack har offentliggjort ytterligare förändringar i bolagets evenemangskalender för 2020 års festivaler och Masterturneringar, justerad för påverkan från den pågående coronaviruspandemin.

5 maj 2020 – DreamHack offentliggjorde en uppdatering av 2020 års evenemangskalender för Masterturneringar

MTG:s portföljbolag ESL offentliggjorde ytterligare förändringar i bolagets evenemangskalender för 2020 års Masterturneringar, justerad för påverkan från den pågående coronaviruspandemin.

18 maj 2020 – MTG höll sin årsstämma 2020

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

18 maj 2020 – 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 MTG:s styrelse vid årsstämman i maj 2020.

22 juni 2020 – DreamHack offentliggjorde ett avtal med Epic Games om en ny turneringsserie för Fortnite

MTG:s esportportföljbolag DreamHack offentliggjorde lanseringen av en ny turneringsserie för Fortnite efter slutförandet av 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 2020 – DreamHack offentliggjorde avtal för DreamHack om att vara produktionspartner för Rocket League Championship Series X

Rocket League Championship Series (RLCS) är den främsta esportligan i Rocket League, värd är 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.

23 juli 2020 – ESL och DreamHack breddade streamingportföljen genom avtal med Huya Inc

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

3 augusti 2020 – DreamHack och ESL utökar närvaron genom streamingavtal med DouYu

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

5 augusti 2020 – ESL och DreamHack i treårigt avtal om medierättigheter med Brasiliens ledande mediebolag

ESL och DreamHack offentliggjorde ingåendet av ett treårigt 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.

3 september 2020 – 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 (CFO).

30 september 2020 – MTG offentliggjorde sammanslagning av bolagets ledande esportportföljbolag ESL och DreamHack

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

Transaktionen kommer att slutföras under fjärde kvartalet 2020 och det nya sammanslagna bolaget ESL Gaming kommer att ledas av en delad VD-duo, Craig Levine, som länge har haft ledande befattningar inom ESL Gaming, och Ralf Reichert, medgrundare av ESL.

MTG kommer efter transaktion att äga 91,46 procent av ESL Gaming och ESL Gaming kommer i sin tur att äga 100 procent av DreamHack.

5 oktober 2020 – ESL Gaming expanderade Mobile Open till MENA för Säsong 2

I oktober meddelade ESL Gaming detaljer om ESL Mobile Open Europe & MENA Säsong 2. Den bygger på framgångarna med 2019 års Säsong 1, med totalt över 500 000 deltagare, genom att utöka tävlingen till att även omfatta MENA-regionen utöver Europa. Tävlingen kommer även att dubblera titlarna inom gaming i Säsong 2, med online-esportturneringen där Asphalt 9, Auto Chess, Clash of Clans och PUBG Mobile ingår. Spelarna tävlar om en prispool på 85 000 EUR.

7 december 2020 – ökat ägande av InnoGames och bildandet av det nya holdingbolaget för spel

I december förvärvade MTG ytterligare 17 procent av aktierna i den ledande tyska spelutvecklaren och utgivaren InnoGames GmbH, för en total köpeskilling om 106 miljoner EUR (på skuld- och kontantfri basis), vilket medförde att ägarandelen i företaget ökade till 68 procent. Transaktionen slutfördes i december och finansierades genom en säljrevers, som förfaller den 31 mars 2021. Transaktion innefattar också etableringen av ett nytt holdingbolag – GamingCo – för hela MTG:s gamingverksamhet, inklusive InnoGames, Kongregate och framtida gaminginvesteringar. Skapandet av GamingCo är ett viktigt steg mot att skapa en starkare gamingvertikal som till fullo kommer att realisera synergier, värden och strategiska möjligheter i framtiden.

8 december 2020 – MTG förvärvade Hutch, en ledande utvecklare och utgivare av racingspel för mobil

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

17 december 2020 – En företrädesemission för att finansiera en ambitiös agenda av förvärv

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

21 december 2020 – Extra bolagsstämma

Den extra bolagsstämman beslutade att godkänna styrelsens beslut den 17 december 2020 om en nyemission av B-aktier med företrädesrätt för aktieägarna ("företrädesemissionen"). Det beslutades att högst 28 320 697 B-aktier skulle emitteras i företrädesemissionen till en teckningskurs om 90 kronor per aktie.

21 januari 2021 – ESL Gaming meddelade guidning för 2021 och eventkalender

Enligt guidningen för 2021 är majoriteten av esporttävlingarna med ESL and DreamHack schemalagda för att spelas i studiomiljö utan publik under 2021. ESL One Cologne powered by Intel® förblir planerad som en fysisk tävling med publik i juli 2021, beroende på lokal lagstiftning och riktlinjer, med fler tävlingar med publik och en fysisk DreamHack-festival senare under 2021. Beslutet om ESL One Cologne ska förbli en fysisk turnering ska omvärderas närmare startdatumet för tävlingen.

12 februari 2021 – företrädesemissionen övertecknad och slutförd
MTG offentliggjorde den 17 december 2020 att styrelsen hade fattat beslut om en nyemission av B-aktier med företrädesrätt för befintliga aktieägare ("företrädesemissionen"). Styrelsens beslut om företrädesemissionen godkändes av den extra bolagsstämman i MTG den 21 januari 2021. Teckningstiden för företrädesemissionen avslutades den 10 februari 2021. Den 11 februari 2021 offentliggjorde MTG att preliminära uppskattningar visade att företrädesemissionen hade övertecknats med 101,8 procent. MTG bekräftade senare, den 12 februari, att 27 913 880 B-aktier hade tecknats genom utnyttjande av teckningsrätter och att 406 817 B-aktier hade tilldelats till dem som hade ansökt om att teckna sig för aktier utan teckningsrätter. Det innebar följaktligen att företrädesemissionen blev fulltecknad.

17 februari 2021 – Återbetalning av bryggglånefacilitet med medel från företrädesemissionen

Den 17 februari återbetalade MTG bryggglånet om 1 800 Mkr, som användes för att finansiera förvärvet av Hutch Games i december 2020.

24 mars 2021 – MTG förvärvade Ninja Kiwi och genomförde en riktad nyemission

MTG förvärvade den Nya Zeeland-baserade inom tower defense-spel för mobila plattformar ledande spelutvecklaren och spelutgivaren Ninja Kiwi. Den initiala köpeskillingen uppgick till cirka 1 217 miljoner kronor (203 miljoner NZD) och en tilläggsköpeskillning förväntas uppgå till totalt 406 miljoner kronor (68 miljoner NZD), inklusive kontant- och aktiekomponenter. Vidare finansierade MTG förvärvet och stärkte bolagets finansiella flexibilitet med en riktad nyemission, som genomfördes genom ett så kallat accelererat book building-förfarande.

FINANSIELL ÖVERSIKT

HÖJDPUNKTER 2020

- Nettoomsättningen minskade med 6 procent till 3 997 Mkr (4 242)
- Justerad EBITDA om 535 Mkr (239)
- EBITDA uppgick till 319 Mkr (-109)
- Rörelseresultatet (EBIT) uppgick till 35 Mkr (-407)
- Periodens resultat från kvarvarande verksamheter uppgick till -96 Mkr (-458)
- Resultat per aktie före utspädning -3,39 kronor (-8,19)
- Årets resultat uppgick till -96 Mkr (14 394)
- Nettokassaflöde från den löpande verksamheten uppgick till 270 Mkr (-188)
- Styrelsen föreslår att MTG inte betalar någon utdelning för 2020

Finansiellt sammandrag, Mkr	2020	2019
Kvarvarande verksamheter		
Nettoomsättning	3 997	4 242
varav esport	1 315	1 712
varav gaming	2 682	2 531
varav centrala verksamheter och eliminerings	0	0
Kostnader före avskrivningar	-3 678	-4 352
Justerad EBITDA	535	239
Justerad EBITDA-marginal	13%	6%
Justerings	-217	-349
EBITDA	319	-109
Avskrivningar immateriella anläggningstillgångar	-195	-202
Avskrivningar materiella anläggningstillgångar	-88	-96
varav avskrivningar på övervärden	-112	-120
Rörelseresultat (EBIT)	35	-407
EBIT-marginal	1%	-10%
Årets resultat	-96	-458
Resultat per aktie, före utspädning (kr)	-3,39	-8,19
Avvecklade verksamheter¹⁾		
Årets resultat	-	14 852
Totala verksamheter		
Årets resultat	-96	14 394
Resultat per aktie, före utspädning (kr)	-3,39	212,68
Kassaflöde från den löpande verksamheten	270	-188
Investeringar	208	238
Nettoomsättningstillväxt/år		
Organisk tillväxt	-4%	7%
Förvärvade/avvecklade enheter	-	-1%
Valutakurseffekter	-2%	4%
Förändring av rapporterad nettoomsättning	-6%	10%

1) Består av justerade resultat för NENT, Nova, Zoomin och andra verksamheter 2019

Kvarvarande verksamheter

Nettoomsättning

Rapporterad nettoomsättning minskade med 6 procent till 3 997 Mkr (4 242) jämfört med samma period föregående år. På organisk basis minskade omsättningen med 4 procent. Valutaeffekterna bidrog med -2 procent.

Nettoomsättningstillväxten för gaming ökade med 6 procent, varav organisk tillväxt stod för 7 procent. Detta motverkades av tillväxten i esport som minskade med 23 procent under 2020, varav den organiska tillväxten minskade med 22 procent.

Rörelsekostnader

Rörelsekostnader före avskrivningar minskade med 15 procent till 3 678 Mkr (4 352). Detta inkluderar jämförelsestörande poster om 9 Mkr (152), nedskrivning av egna aktiverade kostnader om 20 Mkr (93), kostnader om 132 Mkr (76) hänförliga till långsiktiga incitamentsprogram och transaktionskostnader för rörelseförvärv om 56 Mkr (28).

Justerad EBITDA

Koncernens justerade EBITDA uppgick till 535 Mkr (239). Förbättringen drevs av båda vertikaler där gamingvertikalen redovisade en högre försäljning till följd av nedstängningarna på grund av den pågående pandemin samt ett fortsatt starkt användarengagemang och en hög grad av monetarisering i spelen. Justerad EBITDA för esportvertikalen ökade främst som ett resultat av fortsatta kostnadsbesparingar till följd av att online-event ersatte event i fysisk form, och i slutet av året av operativa synergier tack vare sammanläggningen mellan ESL och DreamHack. Justerad EBITDA inkluderar i år en positiv effekt från statligt stöd hänförliga till Covid-19 på 17 Mkr. Den justerade EBITDA-marginalen under kvartalet uppgick till 13 procent (6).

Koncernens centrala verksamheters påverkan på kvartalet uppgick till -102 Mkr (-153).

EBITDA uppgick till 319 Mkr (-109).

Rörelseresultat (EBIT) – kvarvarande verksamheter

Avskrivningar uppgick till -283 Mkr (-298) och inkluderade avskrivning på övervärden (PPA) om -112 Mkr (-120). Exklusive avskrivningar på övervärden minskade avskrivningar med 7 Mkr till -171 Mkr (-178).

Koncernens rörelseresultat (EBIT) uppgick till 35 Mkr (-407). EBIT-marginalen uppgick till 1 procent (-10) under kvartalet.

Finansnetto och periodens nettoresultat från kvarvarande verksamheter

Finansnetto uppgick till 46 Mkr (-27), huvudsakligen till följd av vinster från finansiella tillgångar bestående av omvärdering av VC-fonder och en orealiserad valutakursvinst. Koncernens skatt uppgick till -177 Mkr (-23). Aktuell skatt uppgick till -197 Mkr (-149) och uppskjuten skatt till 20 Mkr (121), av vilka 14 Mkr (32) är hänförliga till obeskattade reserver i de svenska enheterna.

Årets resultat och resultat per aktie

Koncernen redovisade en nettoförlust från kvarvarande verksamheter som uppgick till -96 Mkr (-458) och resultat per aktie före utspädning uppgick till -3,39 kr (-8,19) och -3,39 kr (-8,19) efter utspädning.

Årets resultat och resultat per aktie

Koncernen redovisade ett resultat om -96 Mkr (14 394) samt ett resultat per aktie före utspädning om -3,39 kr (212,68) och efter utspädning -3,39 kr (212,68).

Kassaflöde och finansiell ställning

Koncernen redovisade en förändring i rörelsekapital om 28 Mkr (-117). Nettokassaflöde från den löpande verksamheten uppgick till 270 Mkr (-188).

Koncernens investeringar i materiella och immateriella anläggnings-tillgångar uppgick till 208 Mkr (238), främst bestående av aktiverade utvecklingsutgifter för spel och plattformar som ännu inte har släppts. Investeringar i VC-fonden uppgick till 31 Mkr (98) under året. Den inledande betalningen av Hutch uppgick till 2 202 Mkr. Det totala kassaflödet hänförligt till investeringsaktiviteter uppgick till -2 471 Mkr (1 546).

Kassaflöde från finansieringsaktiviteter uppgick till 1 558 Mkr (40). MTG finansierade den initiala köpeskillingen för Hutch med befintliga likvida medel och genom ett bryggglån om 1 800 Mkr från DNB Bank ASA, filial Sverige och Swedbank. Utdelning betalades till minoritetsägarna till ett belopp om 188 Mkr.

Förändringar av likvida medel för den kvarvarande verksamheten uppgick till -644 Mkr (1 398).

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

Kassaflöde (Mkr)	2020	2019
Kassaflöde från den löpande verksamheten	242	-71
Förändringar i rörelsekapital	28	-117
Kassaflöde från rörelsen, netto	270	-188
Investeringsaktiviteter (samma som KFA)	-2 471	1 546
Finansieringsaktiviteter	1 558	40
Nettoförändringar av likvida medel, kvarvarande verksamheter	-644	1 398
Nettoförändringar av likvida medel, verksamheter under avveckling	-	-653
Summa nettoförändring i likvida medel	-644	746
Likvida medel	1 153	1 824

AFFÄRSSEGMENT

Gaming

Gaming (Mkr)	2020	2019
Nettoomsättning	2 682	2 531
Justerad EBITDA	800	605
<i>Justerad EBITDA-marginal</i>	30%	24%
Justeringar	-153	-120
EBITDA	648	485
Avskrivningar immateriella anläggningstillgångar	-172	-176
Avskrivningar materiella anläggnings-tillgångar	-40	-40
<i>varav avskrivningar på övervärden</i>	-97	-105
Rörelseresultat (EBIT)	436	269
<i>EBIT-marginal</i>	16%	11%
Investeringar	177	203
Nettoomsättningstillväxt/år		
Organisk tillväxt	7%	6%
Förvärvade/avvecklade enheter	-	-
Valutakurseffekter	-1%	5%
Rapporterad tillväxt	6%	10%

Nettoomsättningen under 2020 ökade med 6 procent till 2 682 Mkr (2 531), inklusive en negativ valutakurseffekt om 1 procent. Den organiska nettoomsättningen ökade med 7 procent (6) under 2020.

InnoGames omsättning och justerade EBITDA ökade betydligt jämfört med föregående år. Det berodde på den starka underliggande monetariseringen i spelen och lyftes av ett högre användarengagemang, som var en positiv effekt av nedstängningarna på grund av pandemin. Resultatet för InnoGames största spel, Forge of Empires fortsatte att öka med stöd av förbättringar av funktioner i spelen och bättre DAU. InnoGames portfölj av klassiska spel fortsätter att uppvisa goda resultat.

Kongregate redovisade ingen tillväxt för nettoomsättning. Det berodde främst på att man avslutade två av sina viktigaste tredjepartstitlar i slutet av föregående år. Kongregate lanserade framgångsrikt en ny licensierad IP, "Teenage Mutant Ninja Turtles - Mutant Madness" (TMNT) under tredje kvartalet och inledde också integreringen av de förvärvda licensierade IP-titlarna från Disney universe. Kongregate har till skillnad mot InnoGames upplevt en sammanlagd negativ påverkan från coronapandemin i sin annonsförsäljning inne i spelen och engagemanget inom segmentet "idle games" eller klickspel.

Justerad EBITDA uppgick till 800 Mkr (605), vilket motsvarar en marginal på 30 procent (24).

EBITDA-justeringar om -153 Mkr under 2020 utgjordes av jämförelsestörande poster om -5 Mkr, nedskrivningar av aktiverade utvecklingskostnader om -20 Mkr, transaktionskostnader för rörelseförvärv om -37 Mkr samt återförda kostnader för långsiktiga incitamentsprogram om -91 Mkr.

EBITDA uppgick till 648 Mkr (485).

Investeringar om 177 Mkr (203) utgjorde en minskning jämfört med föregående år, främst hänförligt till en kostnad för ett IP-förvärv under 2019.

Webbförsäljningen ökade med 15 procent till 1 335 Mkr, vilket motsvarar 50 procent av de totala intäkterna för bolagets gamingvertikal. Det beror på att fansen spelade mer hemifrån än "on-the-go" som en följd av att nedstängningar i olika länder på grund av pandemin. På grund av den här tillfälliga övergången och de utvecklade tredjepartsspele, AdCom och AdCap föregående år minskade mobilförsäljningen med 1 procent till 1 312 Mkr.

InnoGames andel av mobilförsäljningen uppgick till 43 procent och mer än 80 procent av Kongregates totala intäkter var hänförliga till mobilplattformar.

Det skedde inga väsentliga förändringar i intäktsfördelningen per marknad, över 95 procent av intäkterna kommer från nyckelmarknaderna för båda spelverksamheterna, såväl i Nordamerika som i Europa.

De tre ledande titlarna har förändrats under året och är nu Forge of Empires, Elvenar och Tribal Wars, varav den senare ersatte Animation Throwdown. Nettoomsättningen som genererades av dessa titlar utgör 77 procent.

Esport

Esport (Mkr)	2020	2019
Nettoomsättning	1 315	1 712
Justerad EBITDA	-163	-213
<i>Justerad EBITDA-marginal</i>	-12%	-12%
Justeringar	-56	-138
EBITDA	-220	-351
Avskrivningar immateriella anläggningstillgångar	-23	-26
Avskrivningar materiella anläggnings-tillgångar	-45	-53
<i>varav avskrivningar på övervärden</i>	-15	-15
Rörelseresultat (EBIT)	-288	-430
<i>EBIT-marginal</i>	-22%	-25%
Investeringar	34	34
Nettoomsättningstillväxt/år		
Organisk tillväxt	-22%	8%
Förvärvade/avvecklade enheter	-	-
Valutakurseffekter	-1%	5%
Rapporterad tillväxt	-23%	13%

Esportvertikalen består av ESL, världens största esportsföretag, Dreamhack, den främsta festivalarrangören för gaming lifestyle-festivaler och DreamHack Sports Games, som har fokus på traditionella sporter i digitalt format. Sammanslagningen mellan ESL och DreamHack som följde i slutet av 2020 kommer att fortsätta att leverera och leda till operativa synergier och stärka esportvertikals kommersiella erbjudande.

Den redovisade nettoomsättningen 2020 minskade med 23 procent till 1 315 Mkr (1 712), inklusive 1 procents minskning till följd av negativa valutakurseffekter. Minskningen av den organiska nettoomsättningen under 2020 var 22 procent (+8) med 15 Master properties (14) jämfört med förra året.

ESL anordnade 12 Masterturneringar under 2020 – trots påverkan från coronaviruspandemin, genom att göra dem digitala, och sända dem via en studio i stället som arenaevent med publik på plats, vilket bidrog till att nettoomsättningen minskade jämfört med föregående år. Verksamheterna ESL B2C (ESEA, ESL Play och liknande tjänster) upplevde en fortsatt stark tillväxt jämfört med föregående kvartal för månatliga aktiva användare som en följd av den pågående pandemin och förbättrade produkttegenskaper. Det långsiktiga målet är att lyfta B2C-verksamheten för att den ska ge ett betydligt mer meningsfullt bidrag och förbättra diversifieringen av ESLs och DreamHacks intäktsströmmar.

DreamHacks nettoomsättning minskade under 2020 till följd av att fysiska event ställdes in på grund av pandemin. Trots det kunde DreamHack ändå genomföra 3 Masterturneringar under året.

Justerat EBITDA-resultat uppgick till -163 Mkr (-213) under 2020.

Förbättringen berodde på ett intensivt schema med event, fortsatta kostnadsbesparingar till följd av att online-event ersatte event i fysisk form och sammanslagningen mellan ESL och DreamHack, som gav operativa synergier. Justerad EBITDA för året inkluderar en positiv effekt från statliga stöd om 17 Mkr. Den justerade EBITDA-marginalen låg kvar oförändrad på -12 procent (-12).

EBITDA-justeringar om -56 (-138) Mkr utgjordes av kostnader för långsiktiga incitamentsprogram om -41 Mkr samt transaktionskostnader för rörelseförvärv -15 Mkr.

EBITDA uppgick till -220 Mkr (-351).

Försäljningen inom O&O-properties minskade med 25 procent under 2020 till 884 Mkr, med samma antal Masterturneringar jämfört med föregående år, men till följd av pandemin har omfattningen och formatet gått över till online-event.

Nettoomsättningen för ESS minskade med 22 procent under 2020 till 430 Mkr, vilket motsvarar 32 procent av den totala omsättningen för esport. Fokus inom ESS är att etablera mer strategiska relationer med utgivarna, och under året höll ESL några betydelsefulla events för utgivaren Epic Games räkning.

ÖVRIG INFORMATION OM KONCERNEN

Moderbolag

Modern Times Group MTG AB (publ.) är koncernens moderbolag och ansvarigt för koncernövergripande lednings-, administrations- och ekonomifunktioner. MTGs treasury-enhet tillhandahåller en central cash-pool eller finansiering genom interna lån som stöd till koncernens bolag.

Nettoförsäljning för moderbolaget uppgick till 16 (20) Mkr under 2020. Finansnettot uppgick till -33 Mkr (2 302), varav huvuddelen utgörs av valutakurseffekter och räntenettot uppgick till -4 Mkr (-1). Resultat efter skatt och bokslutsdispositioner uppgick till -9 (2 285) Mkr. Moderbolagets likvida medel uppgick till 516 Mkr (1 123) vid periodens slut. Moderbolaget MTG AB hade vid rapportperiodens slut ett externt lån om 1 800 Mkr.

Förslag till vinstdisposition

Följande medel står till aktieägarnas förfogande:

Förslag till vinstdisposition

(SEK)	2020
Överkursfond	351 386 104
Balanserade vinstmedel	4 956 053 076
Årets resultat 2020	-8 613 273
Totalt till förfogande	5 298 825 907

Styrelsen föreslår att MTG inte betalar någon utdelning till aktieägarna för räkenskapsåret 2020 och att de balanserade vinstmedlen om 5 298 825 907 kronor överförs i ny räkning.

Framtidsutsikter

MTG är ett strategiskt rörelsedrivande bolag och investmentbolag som kombinerar investeringsexpertis med ett ”handfast” verksamhetsengagemang, och som avser att ta ägarmajoriteten i de etablerade företag i vilka det investerar, medan grundarna behåller en minoritetsandel och/eller ges incitament att lyckas.

MTGs aktuella portfölj består av digitala underhållningsverksamheter med hög tillväxt som är fokuserade på två nyckelvertikaler – gaming och esport – samt MTGs egen gaming- och esportinriktade riskkapitalfond. MTG tänker fortsätta att utveckla och utöka sin portfölj genom en flexibel buy and build-strategi.

På grund av den fortsatta påverkan från coronaviruspandemin kommer det att vara svårt att förutse det operativa resultatet för MTG verksamhet under 2021.

Hållbarhet

Hållbarhetsrapporten i enlighet med 6 kap. Svenska årsredovisningslagen ÅRL finns på sidorna 23-41 och 121-131.

MTG-AKTIE

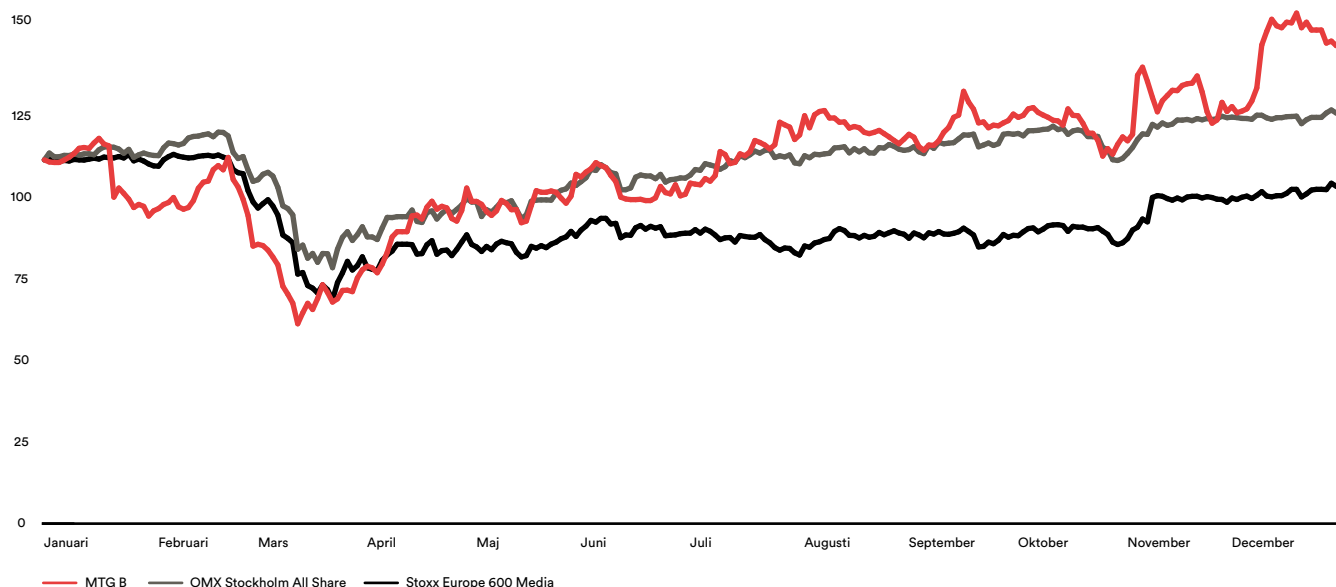
Aktiekursutveckling och total avkastning

MTGs aktier är noterade på Nasdaq Stockholms Mid Cap-lista under symbolerna "MTG A" och "MTG B". Aktienkursen för en MTG B-aktie har gått upp med 31,39 procent (-8) under 2020 till 146,7 kronor (112,00), motsvarande ett börsvärde om 9,9 miljarder kronor (7,6). Moderbolaget betalade inte ut någon ordinarie utdelning.

Ägarstruktur

Antalet aktieägare, enligt aktieregistret som förs av Euroclear Sweden AB, var 54 698 (61 112) vid årets slut 2020. De tio största aktieägarnas innehav motsvarar 49 procent (46) av aktiekapitalet och 45 procent (43) av rösterna. Svenska institutioner och aktiefonder äger 46 procent (48) av aktiekapitalet och internationella investerare äger 54 procent (52).

Aktiekursutveckling 2020, indexerad



Aktieägare per 31 december 2020

#	Ägare	MTG A	MTG B	Kapital	Röster	Verifierade
1	Active Ownership Capital S.à r.l.		5 718 626	8,45%	7,88%	2020-12-31
2	Swedbank Robur Fonder		5 714 732	8,45%	7,91%	2020-12-31
3	Evermore Global Advisors, LLC		3 863 336	5,71%	5,32%	2020-12-31
4	Nordea Fonder		3 379 785	5,00%	4,66%	2020-12-31
5	Lannebo Fonder		3 027 209	4,48%	4,17%	2020-12-31
6	Länsförsäkringar Fonder		2 613 211	3,86%	3,62%	2020-12-31
7	Norges Bank		2 500 706	3,70%	3,46%	2020-12-31
8	Marathon Asset Management LLP		2 232 997	3,30%	3,08%	2020-12-31
9	Vanguard		1 926 122	2,85%	2,65%	2020-12-31
10	Lansdowne Partners		1 864 649	2,76%	2,57%	2020-05-12
Totalt de 10 största				48,56%	45,33%	
Övriga						
Totalt						

Aktiekapital och röster

En A-aktie berättigar till tio röster, en B-aktie och en C-aktie till en röst vardera. C-aktier är inte berättigade till utdelning. MTG höll

inga egna C-aktier under 2020. Av totalt utfärdade aktier har moderbolaget 304 880 (304 880) B-aktier i eget lager.

Fördelning av aktier

Storleksklass	Antal aktier	Kapital	Röster	Antal kända ägare	Del av kända ägare
1 - 100	903 235	1,34%	1,52%	43 107	78,81%
101 - 200	659 503	0,98%	1,13%	4 377	8,00%
201 - 500	1 292 132	1,91%	2,06%	3 895	7,12%
501 - 1000	1 286 903 810	1,90%	2,03%	1 694	3,10%
1001 - 2000	1 255 628	1,86%	1,97%	859	1,57%
2 001 - 5 000	1 484 034	2,19%	2,39%	476	0,87%
5 001 - 10 000	847 671	1,25%	1,38%	115	0,21%
10 001 - 20 000	799 692	1,18%	1,14%	57	0,10%
20 001 - 50 000	1 457 158	2,15%	2,98%	47	0,09%
50 001 - 100 000	1 226 359	1,81%	1,72%	18	0,03%
100 001 - 200 000	2 567 542	3,80%	5,05%	17	0,03%
200 001 - 500 000	4 324 251	6,39%	6,01%	13	0,02%
500 001 - 1 000 000	6 287 236	9,30%	10,69%	9	0,02%
1 000 001 - 2 000 000	9 967 610	14,73%	13,74%	6	0,01%
2 000 001 - 5 000 000	17 617 244	26,05%	24,31%	6	0,01%
5 000 001 - 10 000 000	11 433 358	16,91%	15,79%	2	0,00%
10 000 001 - 20 000 000	0	0,00%	0,00%	0	0,00%
20 000 001 -	0	0,00%	0,00%	0	0,00%
Anonymt ägarskap	4 237 661	6,25%	6,09%		
Totalt					

Aktiebaserade långsiktiga incitamentsprogram

2020 inlöstes inga aktier under de långsiktiga incitamentsprogrammen. 2019 inlöstes 361 342 B-aktier under 2016 och 2017 års långsiktiga incitamentsprogram. Inga ändringar i antalet utfärdade aktier gjordes 2020 eller 2019. Ytterligare information återfinns i not 18.

Det förekom inga omvandlingar av A-aktier till B-aktier under 2020 och 2019.

Rösträtt

Då det inte förekom någon omvandling av aktier under 2020 var det totala antalet röster inklusive egna aktier 72 558 082 (72 558 082) per den 31 december 2020. Det totala antalet utestående aktier, exklusive emitterade aktier låg kvar på 67 342 244 (67 342 244).

Aktiekapital

Koncernens aktiekapital uppgick till 338 (338) Mkr vid årets slut. För förändringar i aktiekapitalet mellan 2020 och 2019, se "Rapport över förändringar i eget kapital" för koncernen.

Antalet utgivna aktier är oförändrat sedan 2014.

Aktiebaserade långsiktiga incitamentsprogram

Om alla teckningsoptioner som tilldelats ledande befattningshavare och andra nyckelpersoner per den 31 december 2020 skulle ha utnyttjats, skulle bolagets antal utfärdade aktier öka med 426 420 (611 125) B-aktier och motsvara en utspädning om 0,63 (0,91) procent av kapitalet och 0,59 (0,85) procent av rösterna vid utgången av 2020. För mer information om de aktiebaserade långsiktiga incitamentsprogrammen, se not 26.

Återköp av aktier

Styrelsen erhöll mandat av årsstämman 2020 att återköpa MTG A- eller B-aktier fram till årsstämman 2021. Koncernens innehav av egna aktier får inte överstiga 10 procent av det totala antalet utestående aktier. Inga A- eller B-aktier återköptes under 2020.

Bolagsordning

Bolagsordningen innefattar inga bestämmelser för att utse eller entlediga styrelseledamöter eller för att ändra bolagsordningen. Utestående aktier kan fritt överlåtas utan restriktioner. MTG känner inte till några avtal mellan aktieägare som kan begränsa rätten att överlåta aktier.

För effekter av transaktioner som skett efter balansdagen, se not 26 och 31.

FINANSIELLA POLICIES OCH RISKHANTERING

Risker och osäkerheter

Konkurrensmässiga risker

Konkurrensmässiga risker inkluderar konkurrens från online- och mobiloperatörer, spelsajter, tittare och abonnenter. Bolagets förmåga att framgångsrikt konkurrera beror på ett antal faktorer, inklusive möjligheten att anpassa sig till ny teknologi och produktinnovation, att uppnå en bred distribution och att uthålligt utveckla användarcommunities på ett hållbart sätt.

MTG är också i allt större utsträckning beroende av ett antal olika tekniska plattformar och kan därför stå inför nya konkurrenter på marknaden. Detta kan medföra stora förändringar för underhållningsindustrin och potentiellt få en negativ inverkan på etablerade kontrakt och förhandlingsstrukturer, såväl som på affärsmetoder och på hur reklam handlas och säljs online.

Förlitande på ett fåtal speltitlar (Gaming)

Intäkterna i MTGs gamingvertikal är koncentrerade till ett fåtal mycket lönsamma speltitlar (i synnerhet Forge of Empires). Om populariteten för de här titlarna minskar bland spelarna kan det få en betydande negativ effekt på MTGs lönsamhet.

Nya titlar som släpps kanske inte är framgångsrika

Det är en viktig del av MTGs strategi att släppa nya speltitlar och hantera dem för lönsamhet. Om företagen inom MTGs gamingvertikal inte lyckas släppa nya titlar, eller de nya titlar som släpps inte vinner popularitet bland spelarna kanske inte MTG kan nå sina intäkt- och lönsamhetsmål.

Beroende av större plattformar för distribution av speltitlarna

MTG distribuerar sina mobilspel genom tredjepartsplattformar som Apples App Store, Googles Google Play, Amazons Appstore, Huawei's App Gallery och Microsoft Store. Det innebär att MTG är beroende av dessa tredjepartsplattformar. Tekniska problem med plattformarna och en ofördelaktig placering av MTGs speltitlar i sökresultat och kategorilistning av plattformarnas automatiserade algoritmer kan minska antalet nedladdningar av MTGs spel. Det kan förhindra bolaget från att nå sina intäkt- och lönsamhetsmål.

Beroende av varumärken och immateriella tillgångar från tredje part

Några av Kongregates och Hutch's främsta titlar innehåller licensierade varumärken från tredje part (t.ex. Formel 1 och Teenage Mutant Ninja Turtles). Om sådana licenser dras in, eller om licensieringskostnaderna överstiger prognoserna kan MTG behöva avveckla de spel som berörs. Det kan få en negativ påverkan på bolagets intäkter och lönsamhet.

MTGs varumärken, copyrights och andra immateriella rättigheter kanske inte erbjuder ett tillräckligt skydd för MTG, eller ansökningar om registrering av immateriella rättigheter kanske inte godkänns, eller MTGs rättigheter kanske inte upprätthålls i vissa jurisdiktioner. MTG kan bli föremål för rättstvister gällande intrång i bolagets

immateriella rättigheter, eller så kan andra företag stämma MTG för påstådda eller faktiska intrång i deras immateriella rättigheter, till exempel på grund av MTGs användning av tredjepartskomponenter och mjukvara med öppen källkod i samband med spelutveckling. Om något av ovanstående inträffar finns det en risk för att MTGs investeringar i immateriella rättigheter inte genererar de förväntade förmånerna, eller att MTG åläggs att betala skadestånd eller andra avgifter, vilket i sin tur kan få en negativ påverkan på MTGs intäkter och lönsamhet.

MTG kanske inte kan locka till sig rätt talanger till en godtagbar kostnad

En framgångsrik design, utveckling, marknadsföring och monetarisering av spelen kräver mycket kompetent input från mjukvaruprogrammerare, artister, dataanalytiker och andra experter. Under omständigheter med en ökad efterfrågan på den typen av kompetens från MTGs konkurrenter kanske inte MTG kan locka till sig den personal som bolaget behöver till en godtagbar kostnad, eller inte alls. Det kan få en negativ påverkan på MTGs förmåga att släppa nya speltitlar, eller uppdateringar av befintliga spel, vilket potentiellt kan leda till intäktsbortfall och försämrad lönsamhet liksom förlorade användare.

Förlitan på ett fåtal speltitlar (Esport)

Huvuddelen av de esportevenemangen som lockar en stor publik och skickliga spelare är koncentrerade till ett relativt litet antal speltitlar (i synnerhet CS:GO, Dota 2, Overwatch, Starcraft II, Warcraft III, League of Legends och FIFA). MTG måste erhålla licenser från respektive innehavare av speltitlarna för att kunna anordna esportsevenemang kring dessa spel.

Om MTG inte kan säkra sådana licenser kanske bolaget inte kan organisera esportevenemang, med en motsvarande negativ påverkan på intäkter och lönsamhet.

Fortsatta restriktioner av fysiska evenemang

MTGs esportevenemang har traditionellt varit fysiska event som har hållits på tredjepartslokaler inför publik. Med den pågående pandemin är MTGs förmåga att organiserade sådana event begränsad. Det råder osäkerhet kring när det kommer att gå att återuppta liveevent på bolagets viktigaste marknader. Av den anledningen är vissa format för evenemangen (i synnerhet festivaler) för närvarande inte genomförbara, och onlineevent kanske inte ger samma intäkter från annonser och sponsring som liveevent. Kombinationen av de här faktorerna kan få en negativ påverkan på bolagets intäkter och lönsamhet.

Beroende av större plattformar för distribution av sändningar från evenemangen

MTG är beroende av tredjepartsplattformar för distribution av live-sända och inspelade filmer från esportevenemang (främst Twitch, YouTube och Huya). Det finns för närvarande inga kommersiellt gångbara alternativ till de här plattformarna som skulle nå samma publik.

Det innebär därmed att tekniska problem med tredjepartsplattformar för innehållsdistribution kan få en negativ påverkan på de publikvolymerna som MTGs esportevenemang lockar till sig. Plattformarna för innehållsdistribution kan också avsluta sina avtal med bolaget eller införa ogynnsamma kommersiella villkor för MTGs fortsatta närvaro på plattformarna. Samtliga av de här händelserna skulle kunna få en negativ påverkan på MTGs intäkter och lönsamhet.

Nya aktörer på marknaden

Det finns relativt få ingångshinder till esportmarknaden utöver startkapital. Det innebär därmed att MTG kan förlora marknadsandelar till välfinansierade nya aktörer som kommer in på marknaden och som åtminstone inte inledningsvis behöver oroa sig för lönsamheten.

Störningar i verksamheten

MTGs företag kan drabbas av störningar orsakade av en mängd olika faktorer. Fysiska esportevenemang kan påverkas av omständigheter som påverkar infrastrukturen som stöder evenemanget – strömbavbrott, extrema väderförhållanden, fel på utrustningen och kommunikationsavbrott.

Gaming och esportsevenemang som hålls online kan påverkas av cyberattacker externt eller inifrån företagen. Om de drabbade företagen inte kan snabbt återhämta sig efter avbrott i sin verksamhet kan MTG drabbas av omedelbar intäktsförlust och längre sikt på rykte.

Skatterelaterade risker

MTGs verksamhet bedrivs genom dotterbolag i olika jurisdiktioner. Verksamheten bedrivs i enlighet med MTGs förståelse och tolkning av gällande skattelagar, skatteavtal, andra skatteföreskrifter och krav från de berörda skattemyndigheterna. Ändrade lagar, avtal och andra bestämmelser kan påverka koncernens skatteställning liksom om skattemyndigheterna skulle ifrågasätta koncernens tolkning av gällande skatteregler.

Regulatoriska risker

Koncernens verksamheter regleras i flera olika jurisdiktioner. De system som reglerar bolagets verksamhet innefattar både Europeiska Unionen (EU) och nationella lagar och förordningar som rör konkurrens (antitrust), skydd av personuppgifter, bestämmelser till behandling av hasardspel ("loot boxes"), bestämmelser om personals arbetstid och övertid, skyldighet om rapportering och offentliggörande och beskattning. Förändringar i sådana lagar och förordningar, särskilt med avseende krav på åtkomst, konsumentskydd, beskattning eller andra aspekter av koncernens verksamhet, eller för någon av dess konkurrenter, kan ha en väsentlig negativ effekt på koncernens verksamhet, finansiella ställning eller resultat.

EU-lagstiftning, och förändringar av denna, som kan ha en negativ effekt på koncernens verksamhet, inkluderar följande:

EU:s nya dataskyddsförordning (GDPR) trädde i kraft den 25 maj 2018 och ersätter Dataskyddsdirektivet 95/46/EC. Den nya förordningen resulterar i förändringar när det gäller hur koncernen hanterar EU-medborgares personuppgifter. MTG har implementerat ändringar i nuvarande policies för dataskydd samt rutiner och processer för att efterleva den nya lagstiftningen. Men i och med att medlemsstaterna har rätt att tolka bestämmelserna i GDPR, och de lokala metoderna för att införa förordningen hela tiden förändras, kan MTG riskera böter enligt GDPR när det anpassas till lokala krav.

Finansieringsrisker

MTG kan i framtiden bli beroende av tillgång till finansiering och

skulle då exponeras för risker kopplat till störningar på finansmarknaderna, vilket kan innebära att framtida erhållande av finansiering försvåras och/eller fördröjas. Till exempel kan beslut om nya förordningar, genomförande av nyligen antagna lagar eller nya tolkningar, eller att existerande lagar och regler avseende finansiella institutioner, finansmarknaderna eller finansiella tjänster görs gällande, vilket kan resultera i en minskning av mängden tillgängliga krediter eller en ökning av kostnaden för krediter.

Externa lån hanteras centralt i enlighet med koncernens finanspolicy. Lån tas huvudsakligen upp av moderbolaget och överförs till dess dotterbolag som interna lån eller kapitaltillskott. Det kan vid vissa tidpunkter förekomma att bolag har mindre externa lån och/eller checkräkningskrediter.

Finanspolicy

Koncernens finansiella riskhantering är centraliserad till moderbolaget för att tillvarata stordriftsfördelar och synergieffekter samt för att minimera operativa risker. Koncernens finanspolicy granskas och godkänns av styrelsen och består av ett ramverk av riktlinjer och regler för riskhantering och finansverksamheten i stort. Koncernens finansiella risker utvärderas löpande och följs upp för att säkerställa att finanspolicyn följs. Exponeringarna finns beskrivna i not 22.

Valutarisk

Valutarisk delas in i transaktionsexponering och omräkningsexponering.

Transaktionsexponering

Transaktionsexponering är inte säkrad.

Omräkningsexponering

Omräkningsexponering uppkommer vid omräkningen av dotterbolagens och intressebolagens resultat- och balansräkningar till rapportvalutan svenska kronor från andra valutor. Eftersom flera dotterbolag rapporterar i en annan valuta än svenska kronor är koncernen exponerad för förändringar i valutakurser. Omräknings-exponering är inte valutasäkrad.

Ränterisk

MTGs finansieringskällor utgörs i huvudsak av eget kapital från aktieägare och kassaflöde från löpande verksamhet. Upplåning, som är räntebärande, medför att koncernen exponeras för ränterisk. Koncernen använder för närvarande inte finansiella instrument för att säkra ränterisker.

Refinansieringsrisk

Refinansieringsrisken, om tillämplig, hanteras genom att använda flera finansieringskällor, att förfallodagarna på lånen är utspridda över tid och genom att normalt initiera refinansiering av alla lån senast 12 månader före förfallodagen.

Kreditrisk

Kreditrisken med avseende på MTGs kundfordringar är spridd på ett stort antal kunder, både privatpersoner och företag. Hög kreditvärdighet krävs vid större försäljningsbelopp och kreditupplysningar inhämtas för att minska risken för kreditförluster.

Försäkringsbara risker

Moderbolaget tillser att koncernen har tillräckligt försäkringsskydd för styrelseledamöter och VD. Övriga försäkringar, såsom för avbrott i verksamheten, förlust av tillgångar och reseförsäkringar täcks in av lokala försäkringslösningar i respektive underkoncern eller företag.

ANSVAR OCH BOLAGS-STYRNING

Bolagsstyrning

Bolagsstyrningen inom MTG utgår från svensk lagstiftning, Nasdaq Stockholms Nordic Main Market Regelverk för emittenter och Svensk kod för bolagsstyrning ("Koden"), se www.bolagsstyrning.se. MTG rapporterar inga avvikelser från Koden under 2020. Vidare har inga överträdelser begåtts av MTG av tillämpliga regler på börsen och inte heller några brott mot allmänt godtagna principer på värdepappersmarknaden som har rapporterats av Disciplinnämnden vid Nasdaq Stockholm eller Aktiemarknadsnämnden under 2020, med undantag av MTGs överträdelse av punkt 3.1 i Koden, då insiderinformation från MTGs kvartalsrapport för det fjärde kvartalet och bokslutskommunikén för 2019 tillgängliggjordes på MTGs webbplats innan informationen lämnades ut genom ett pressmeddelande i enlighet med artikel 17 i EU:s marknadsmissbruksförordning och tillhörande tillämpningsförfordning. Till följd av detta beordrades MTG, den 5 mars 2021, av Nasdaq Stockholms disciplinnämnd att betala ett vite på två årsavgifter.

Aktieägare

För information om Bolagets ägarstruktur, aktiekapital och MTG-aktien, vänligen se avsnittet "MTG-aktien" på sidorna 52–53.

Information till aktieägarna inkluderar delårsrapporter och bokslutskommunikéer, årsredovisningar och pressmeddelanden om betydande händelser som inträffar under året. Alla sådana rapporter, pressmeddelanden och övrig information återfinns på MTGs webbplats www.mtg.com, under rubriken Nyheter.

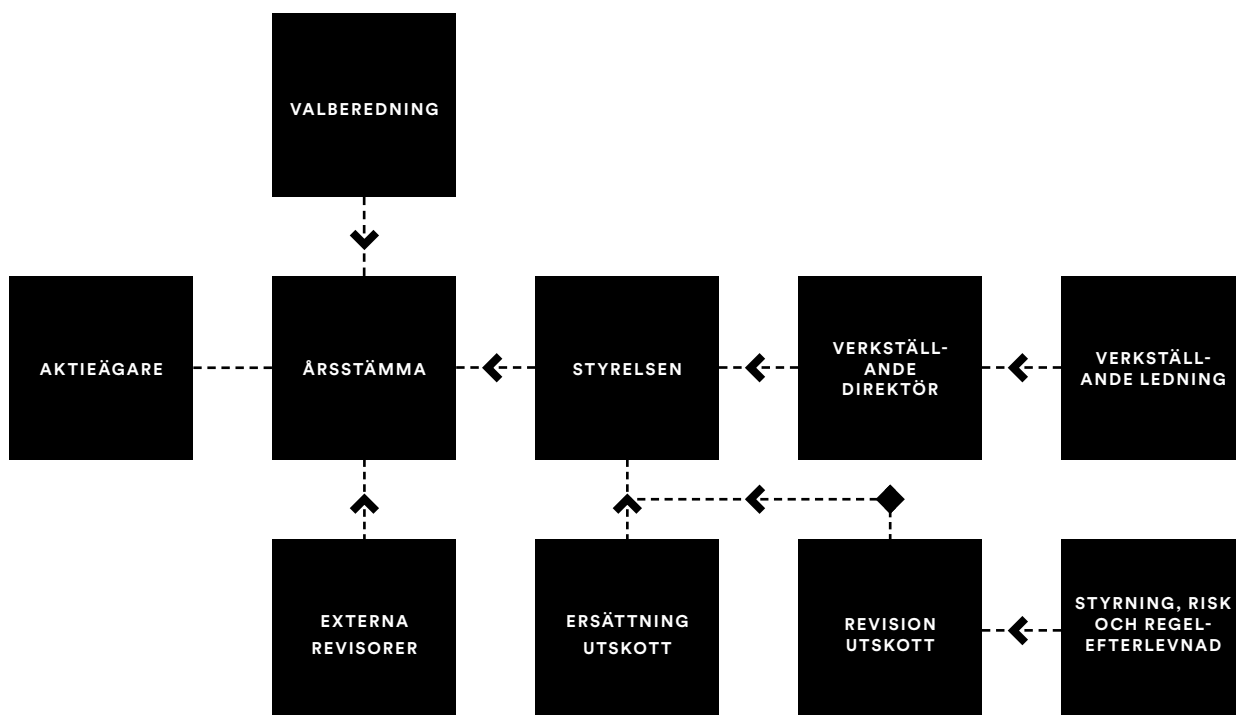
Årsstämma

Av aktiebolagslagen (2005:551) ("aktiebolagslagen"), lag (2020:198) om tillfälliga undantag för att underlätta genomförandet av bolags- och föreningsstämmor, som har införts till följd av coronapandemin, och av bolagsordningen framgår hur kallelse till årsstämma och extra bolagsstämmor ska ske, samt vem som har rätt att delta och rösta vid stämman. Inga begränsningar gäller för hur många röster varje aktieägare kan avge vid stämman. A-aktier medför rätt till tio röster, medan B- och C-aktier medför rätt till en röst. Årsstämman 2020 beslutade att ändra bolagsordningen för att tillåta att styrelsen fattar beslut om att aktieägarna ska ha rätt att rösta via post före årsstämman även efter att den tillfälliga lagstiftningen har slutat gälla.

Valberedningen

Valberedningen består av representanter för några av MTGs största aktieägare och i dess uppgifter ingår:

- Att utvärdera styrelsens arbete och sammansättning
- Att lämna förslag till årsstämman avseende val av styrelse och styrelseordförande
- Att tillsammans med revisionsutskottet ta fram förslag avseende val av revisorer (när det är lämpligt)
- Att lägga fram förslag avseende ersättning till styrelsen och bolagets revisorer
- Att lämna förslag avseende ordförande vid årsstämman
- Att lämna förslag till nästa årsstämma avseende tillsättning av valberedningen



I enlighet med den process som beslutades av MTGs aktieägare vid MTGs årsstämma 2019 sammankallades en valberedning för att ta fram förslag till årsstämman 2021. Valberedningen består av Klaus Roehrig, utnämnd av Active Ownership Corporation, Joachim Spetz, utnämnd av Swedbank Robur Fonder, David Marcus, utnämnd av Evermore Global Advisors LLC och David Chance, styrelseordförande. De tre aktieägare som har utsett representanter till valberedningen står för uppskattningsvis 21,11 procent av de totala rösträtterna i MTG. I enlighet med tidigare praxis utnämnde valberedningens ledamöter Klaus Roehrig, som representerade den största aktieägaren den sista vardagen i augusti 2020, till valberedningens ordförande. Information om hur aktieägare kan lämna förslag till valberedningen har publicerats på www.mtg.com, där även valberedningens motiverade yttrande till årsstämman samt en kort redogörelse för dess arbete kommer att offentliggöras i god tid före årsstämman 2021. I sitt arbete tillämpar valberedningen regel 4.1 i Svensk kod för bolagsstyrning som mångfaldspolicy. Valberedningen beaktar följaktligen vikten av en ökad mångfald i styrelsen, när det gäller kön, ålder och nationalitet samt erfarenhet, yrkesbakgrund och verksamhetsområden. Närmare information om detta framgår av valberedningens motiverade yttrande beträffande sitt förslag till styrelse som lämnades i samband med årsstämman 2020.

Styrelsen

Styrelseledamöterna väljs årligen på årsstämman för tiden intill slutet av nästa årsstämma. Bolagsordningen innehåller inga begränsningar angående styrelseledamöternas valbarhet. Enligt bolagsordningen ska styrelsen bestå av lägst tre och högst nio stämmovalda styrelseledamöter. Styrelsen består av sju styrelseledamöter. Styrelseledamöterna är David Chance, Simon Duffy, Natalie Tydeman, Gerhard Florin, Marjorie Lao, Chris Carvalho och Dawn Hudson. Vid årsstämman 2020 skedde omval av David Chance, Simon Duffy, Gerhard Florin och Natalie Tydeman, samt nyval av Marjorie Lao, Chris Carvalho och Dawn Hudson. Årsstämman beslutade även om omval av David Chance som styrelseordförande. Under 2020 uppfyllde styrelsen i MTG Kodens krav på att majoriteten av ledamöterna ska vara oberoende i förhållande till bolaget och bolagsledningen, samt att minst två av dessa även ska vara oberoende i förhållande till bolagets större aktieägare (dvs. ägande som överstiger 10 procent). Biografiska data om var och en av styrelsens ledamöter finns på sidorna 62–63.

Styrelsens ansvar och arbetsuppgifter

MTGs styrelse ansvarar för den övergripande strategin för koncernen och för att organisera förvaltningen av den i enlighet med aktiebolagslagen. Styrelsens arbets- och delegationsordning, instruktion till verkställande direktören och rapporteringsinstruktioner uppdateras och godkänns minst en gång per år i samband med styrelsens möte under fjärde kvartalet i december. Precis som tidigare år har ett ersättnings- och revisionsutskott utsetts inom styrelsen. Dessa utskott är för styrelsen beredande organ och inskränker inte styrelsens övergripande ansvar för styrningen av bolaget och de beslut som fattas.

Styrelsens arbete

Styrelsen har under året haft 14 styrelsemöten (inklusive det konstituerande mötet i samband med årsstämman 2020). Inför varje ordinarie styrelsemöte får styrelseledamöterna en skriftlig dagordning, som grundar sig på den av styrelsen fastställda arbetsordningen, och ett fullständigt informations- och beslutsunderlag. Återkommande punkter är bland annat bolagets finansiella resultat och ställning, marknadsläge, investeringar och fastställande av finansiella

rapporter. Löpande under året behandlas också rapporter från revisions- och ersättningsutskottet samt rapporter avseende intern kontroll och finansieringsverksamhet. Vid mötena presenterar verkställande direktören de ämnen som ska diskuteras under mötet, bolagets finanschef och andra personer ur ledningen deltar och presenterar särskilda ärenden. Koncernens chefsjurist är styrelsens sekreterare. Styrelseledamöternas närvaro vid styrelse- och utskottsmöten framgår av tabellen på sida 64. Bland de viktiga frågor som har tagit upp under året finns strategiska frågor, med ett särskilt fokus på förvärv, finansiering och strukturella alternativ (så som sammanslagningen mellan ESL och DreamHack).

Säkerställande av kvalitet i finansiell rapportering

I den arbetsordning som årligen beslutas av styrelsen ingår instruktioner om bland annat vilka finansiella rapporter och liknande information som ska lämnas till styrelsen. Utöver bokslutskommuniké, delårsrapporter och årsredovisning granskar och utvärderar styrelsen omfattande finansiell information som avser såväl koncernen i sin helhet som de olika enheter som ingår i koncernen. Styrelsen granskar också, i första hand genom revisionsutskottet, de mest väsentliga redovisningsprinciper som tillämpas i koncernen avseende den finansiella rapporteringen, liksom väsentliga förändringar av principerna. I revisionsutskottets uppgifter ingår även att granska rapporter om internkontroll och processerna för finansiell rapportering såväl som interna revisionsrapporter som sammanställs av koncernens internrevisionsfunktion (allmänt känt som GRC). Koncernens externa revisorer rapporterar till styrelsen vid behov. Koncernens externa revisorer deltar också i revisionsutskottets möten. Samtliga revisionsutskottsmöten protokollförs och protokollen är tillgängliga för alla styrelseledamöter och för revisorerna.

Utvärdering av styrelse och verkställande direktör

Styrelsen följer ett fastställt förfarande för att årligen utvärdera resultatet av styrelsens och utskottets arbete, hur väl arbetssättet fungerar och hur det kan förbättras. Frågorna fokuserar på huruvida styrelsen adderar värde till organisationen, förstärker utförandet genom granskning av styrelsens sammansättning och struktur, arbetets utförande och effektivitet och dess roll i granskningen av verkställandets av överenskomna strategier. Enkäten inkluderar också genomgång av individuella prestationer. Frågorna avser både betygsättning enligt färdiga skalor och erbjuder också möjligheten att ge relevanta kommentarer, särskilt avseende konkreta förslag till förbättringar. Ordföranden avlämnar därefter i fjärde kvartalet en rapport över utfallet av utvärderingen till styrelsen. Ordföranden presenterar och diskuterar också denna sammanfattning med valberedningen. Därtill genomförs vart tredje år vanligtvis en mer utförlig utvärdering av styrelsen av en oberoende styrelseledamot eller en extern konsult. Senast en sådan mer utförlig utvärdering genomfördes var år 2017.

Ersättningsutskott

Ersättningsutskottet består av Natalie Tydeman (ordförande), David Chance och Gerhard Florin. Ersättningsutskottets uppgifter framgår av avsnitt 9.1 i Kodex, och omfattar frågor om löner, pensionsvillkor, incitamentsprogram och övriga anställningsvillkor för ledande befattningshavare. Ersättningsutskottets samtliga möten protokollförs och protokollen görs tillgängliga för styrelsen.

Revisionsutskottet

Revisionsutskottet består av Simon Duffy (ordförande), Marjorie Lao, Chris Carvalho och Dawn Hudson. Revisionsutskottets uppgifter framgår av 8 kap 49b § aktiebolagslagen. I dessa uppgifter ingår att revisionsutskottet ska övervaka MTGs finansiella rapportering och effektivitet i bolagets interna kontroll och internrevision, såväl som att upprätthålla löpande kontakt med MTGs externa och interna revisorer. Revisionsutskottets arbete inriktas primärt på kvaliteten och riktigheten i koncernens finansiella redovisning och därtill hörande rapportering samt arbetet med den interna kontrollen av den finansiella rapporteringen inom MTG. Revisionsutskottet utvärderar vidare revisorernas arbete, kvalifikationer och oberoendeställning. Revisionsutskottet följer hur redovisningsprinciper och krav på redovisning utvecklas, diskuterar andra väsentliga frågor som har samband med MTGs ekonomiska redovisning och rapporterar sina iakttagelser till styrelsen. Revisionsutskottets samtliga möten protokollförs och protokollen görs tillgängliga för styrelsen.

Ersättning till styrelseledamöter

Ersättning till styrelseledamöter för styrelsearbete och för utskottsarbete föreslås av valberedningen och godkänns av årsstämman. Valberedningens förslag baseras på jämförelse med ersättningen i andra bolag i samma bransch och storlek. Information om ersättning till styrelseledamöter återfinns i not 26. Styrelseledamöter deltar inte i koncernens incitamentsprogram.

Externa revisorer

KPMG valdes som MTGs revisorer för räkenskapsåret 2020 intill slutet av årsstämman 2021. Helena Nilsson, auktoriserad revisor, utnämndes till ansvarig revisor och ersätter Joakim Thilstedt, som hade ansvarat för revisionen av bolaget för KPMGs räkning sedan december 2013. Revisionsuppdraget omfattar granskning av årsredovisningen, bokföringen, styrelsens och verkställande direktörens förvaltning, övriga uppgifter som det ankommer på bolagets revisor att utföra och rådgivning eller annat arbete som kan förädlas på grundval av iakttagelser vid granskning eller vid genomförandet av andra sådana uppdrag. Alla andra uppdrag definieras som övriga uppdrag. Revisorerna rapporterar resultatet av sin granskning för aktieägarna genom revisionsberättelsen, som de presenterar för årsstämman. Dessutom rapporterar revisorerna resultatet av sin granskning till revisionsutskottet vid varje ordinarie möte och till styrelsen vid behov. KPMG arbetade även med andra ärenden utöver revisionen under 2020. Dessa tjänster omfattade arbete i samband med MTGs företrädesemission i början av 2021, skatteregler och dess efterlevnad, rådgivning i redovisningsfrågor, rådgivning kring processer och internkontroll liksom andra uppdrag av liknande karaktär nära relaterat till revisionsprocessen. För mer detaljerad information om revisionsarvoden för året, se not 27.

Förhandsgodkännandepolicy och rutiner för icke-revisionsrelaterade tjänster

Revisionsutskottet har etablerat godkännandepolicies och rutiner för andra tjänster än revisionstjänster för att säkra revisorernas oberoende. Nuvarande policy godkändes i november 2020 av revisionsutskottet.

Verkställande ledning

Per årsskiftet 2020 bestod den verkställande ledningen i MTG av verkställande direktör Maria Redin, CFO och Head of Communications & Investor Relations Lars Torstensson, EVP Esports & Gaming Arnd Benninghoff samt chefsjurist Johan Levinsson. I september 2020 slutade den tidigare verkställande direktören Jørgen Madsen Lindemann på MTG. Information om respektive ledande befattningshavare, inklusive aktieinnehav per 31 december 2020, finns på sidan 65.

Verkställande direktör

VD ansvarar för att den löpande förvaltningen av bolaget sköts enligt styrelsens riktlinjer och anvisningar. VD tar i samråd med styrelsens ordförande fram nödvändig information och dokumentation som underlag för styrelsens arbete och för att styrelsen ska kunna fatta väl underbyggda beslut. VD stöds av den verkställande ledningen. Styrelsen utvärderar VDs arbete fortlöpande. Styrelsen har därutöver haft ett utvärderingsmöte avseende VD utan närvaro av VD eller annan person från ledningen. Verkställande direktören och verkställande ledningen, med stöd av olika stabsfunktioner, ansvarar för koncernens efterlevnad avseende övergripande strategi, ekonomisk kontroll och verksamhetskontroll, koncernens finansiering, kapitalstruktur, riskhantering och förvärv. Detta inkluderar bland annat framtagande av finansiella rapporter, information till och kommunikation med aktiemarknaden och andra uppgifter. De policies som bolaget har tagit fram omfattar bland annat Uppförandekod, arbete mot mutor och korruption, riskhantering samt finansiell kontroll.

Ersättning till Verkställande Ledningen

Nuvarande riktlinjer för ersättning till Ledande Befattningshavare som godkändes vid årsstämman 2020 återfinns i not 26 till koncernen. De medarbetare som omfattas av dessa riktlinjer är företagets verkställande ledning.

Förslag till riktlinjer för ersättning till Ledande Befattningshavare 2021

Till årsstämman 2021 har styrelsen beslutat att föreslå att riktlinjerna i allt väsentligt ska vara oförändrade. Mindre justeringar kommer dock att föreslås för att återspegla den nuvarande sammansättningen av koncernledningen och dess ersättning.

Styrelsen föreslår därför följande riktlinjer för att fastställa ersättning till MTGs VD och andra ledande befattningshavare i MTG-koncernen ("Ledande Befattningshavare") samt till styrelseledamöter om de erhåller ersättning för arbete utöver styrelsearbetet. Koncernledningen består för närvarande av fyra Ledande Befattningshavare (VD, finansdirektör och två andra Ledande Befattningshavare).

Riktlinjerna ska tillämpas på ersättningar som avtalas, och på förändringar som görs i redan avtalade ersättningar, efter det att riktlinjerna antagits av årsstämman 2021. Riktlinjerna ska gälla till dess att nya riktlinjer antagits av bolagsstämman. Avsikten är att riktlinjerna ska gälla i upp till fyra år, styrelsen kommer dock att upprätta förslag till nya riktlinjer när det uppkommer behov av väsentliga ändringar i riktlinjerna. Riktlinjerna omfattar inte ersättningar som beslutas eller godkänns av bolagsstämman såsom långsiktiga aktie- eller aktiekursrelaterade incitamentsprogram och ordinarie styrelsearvode.

Styrelsen har inrättat ett ersättningsutskott. För att undvika intressekonflikter ska ersättningsutskottet enbart bestå av medlemmar som är oberoende i förhållande till bolaget och bolagsledningen. Ersättningen styrs genom väldefinierade processer som säkerställer att ingen individ deltar i beslutsfattandet rörande sin egen ersättning. I ersättningsutskottets uppgifter ingår att bereda styrelsens beslut om förslag till riktlinjer för ersättning till Ledande Befattningshavare. Styrelsen ska upprätta förslag till nya riktlinjer åtminstone vart fjärde år och lägga fram förslaget för beslut vid årsstämman. Riktlinjerna ska gälla fram till dess att nya riktlinjer antagits av bolagsstämman. Ersättningsutskottet ska även följa och utvärdera program för rörliga ersättningar till bolagsledningen, tillämpningen av riktlinjerna för ersättning till Ledande Befattningshavare samt gällande ersättningsstrukturer och ersättningsnivåer i bolaget.

MTG är ett strategiskt operationellt investeringsbolag som kombinerar investeringskompetens med aktivt engagemang i sina verksamheter. MTGs vision är att vara hemvisten för underhållning inom gaming och esport. MTGs mission är att utveckla ekosystemen inom gaming och esport och gagna respektive community genom meningsfulla produkter och storytelling med skicklighet, innovation och hållbarhet i centrum. MTGs strategi är att driva lönsamhet och organisk tillväxt i sina koncernbolag samt investera i gaming- och esportbolag med hög potential som kompletterar MTGs varumärken och produkter.

En framgångsrik implementering av bolagets affärsstrategi och tillvaratagandet av bolagets långsiktiga intressen, inklusive bolagets hållbarhet, förutsätter att bolaget kan rekrytera och behålla kvalificerade medarbetare. För detta krävs att bolaget kan erbjuda konkurrenskraftig ersättning. Ersättningsstrukturerna ska motivera medarbetare att göra sitt yttersta för att säkerställa aktieägarnas intressen och därmed bolagets hållbarhet och långsiktiga värdeskapande.

För ytterligare information om MTGs affärsstrategi, se MTGs hemsida och den senaste årsredovisningen, www.mtg.com.

Ersättningsprinciper

Ersättningsriktlinjerna ger en struktur som sammankopplar ersättningen med ett framgångsrikt genomförande av vår långsiktiga strategi: att driva lönsamhet och organisk tillväxt i våra koncernbolag och investera i esport- och gamingbolag med hög potential som kompletterar MTGs varumärken och produkter. Riktlinjerna anger vägledande principer i valet av prestationsmål och prestationsperioder för långsiktiga incitamentsprogram, för att säkerställa kopplingen till aktieägarvärde, och därigenom bidrar riktlinjerna till långsiktig framgång och värdeskapande i bolaget. Riktlinjerna ger möjligheten att sätta relevanta finansiella och icke-finansiella STI-prestationsmål, relaterat till bland annat bolagsstyrning, sociala förhållanden och miljö, vilket ytterligare bidrar till att sammankoppla riktlinjerna med hållbarhet samt bolagets kärnvärden "Bold", "Smart", "Engaging" och "Fun". Prestationsmålen för STI bestäms av ersättningsutskottet baserat på prioriteringar inom verksamheten under året. Varje år fastställs maximinivåer i ljuset av bolagets årliga affärsplan och marknadsförhållanden. Riktlinjerna ger incitament för VD och övriga Ledande Befattningshavare att främja en innovativ, prestationsbaserad kultur vilket bidrar till att uppnå MTGs mission. Ersättningen till VD och övriga Ledande Befattningshavare består av grundlön, kort- och långsiktiga incitament, pension och andra förmåner.

Grundlön

Attraherar och behåller VD och övriga Ledande Befattningshavare, med beaktande av deras individuella ansvar och prestationer, bety-

delsen av deras roller och verksamhetens komplexitet. Grundlönen för VD och Ledande Befattningshavare ska vara konkurrenskraftig. Grundlönen revideras årligen, vanligtvis med effekt från 1 januari. Ersättningsutskottet beaktar lönesättningen i utvalda jämförelsegrupper. Benchmarking görs genom oberoende rådgivare. När beslut tas om lön beaktas också prestation och erfarenhet hos den anställde, förändringar i storlek och omfattning av dennes roll, och den övergripande lönenivån i verksamheten.

Kortsiktig rörlig ersättning (STI)

Driver och belönar uppfyllandet av våra årliga finansiella, strategiska, operativa och hållbarhetsrelaterade mål i enlighet med vår affärsstrategi. STI-ersättningen har ett tak på 125 % av den individuella grundlönen. Prestationsmål och viktningar granskas i början av varje år för att beakta aktuella affärsplaner och säkerställa att dessa fortsatt är i linje med kortsiktiga affärsstrategier. Dessa mål kan variera från år till år för att återspegla affärsprioriteringar, och vanligtvis inkluderar affärsmålen en balans mellan bolagets finansiella prestationsmål (exempelvis kopplade till lönsamhet, intäkter och kassaflöde) och icke-finansiella prestationsmål (exempelvis prioriterade operationella, strategiska, relaterade till bolagsstyrning, sociala förhållanden och miljö eller andra hållbarhetsrelaterade områden), men med majoriteten av viktningen mot de finansiella prestationsmålen under varje givet år. Genom att kombinera finansiella och icke-finansiella mål kommer STI bidra till bolagets långsiktiga och hållbara intressen. Information om de aktuella prestationsmål som tillämpas varje år, och hur dessa främjar affärsstrategin, kommer redovisas i den årliga ersättningsrapporten. Prestationer i förhållande till målen bevakas och fastställs genom en bedömning av nivån på prestationen i förhållande till varje målnivå. Styrelsen utvärderar prestationen och avgör i vilken utsträckning varje mål har uppnåtts, för att fastställa den slutliga nivån på utbetalningen. Beträffande finansiella kriterier ska bedömningen baseras på den av MTG senast offentliggjorda finansiella informationen. Styrelsen har möjlighet att justera utfallet av STI om omständigheter förändras, för att stärka kopplingen mellan utbetalningar och värdeskapande för aktieägarna, och för att säkerställa att utfallet på ett rimligt sätt återspeglar bolagets resultat. Vid fastställandet av ersättningarna ska ersättningsutskottet också beakta relevanta omständigheter avseende miljö, sociala förhållanden samt bolagsstyrning. För att ytterligare förstärka kopplingen mellan aktieägarnas intressen och bolagets långsiktiga värdeskapande kan delar av utbetalningarna under STI skjutas upp och levereras i form av MTG-aktier villkorat av att sådana aktier behålls av mottagaren under en överenskommen tidsperiod. Utbetalningar kan även komma att återkrävas om den slutliga utbetalningen är baserad på en bedömning av uppfyllandet av ett prestationsmål som visar sig vara uppenbart felaktig. Styrelsen har möjlighet att återkräva hela, eller en del av, den slutliga betalningen. Styrelsen har rätt att efter eget gottfinnande minska beloppet som ska återbetalas av den anställde om den anställde inte direkt har bidragit till resultatet av prestationsmålet och/eller har rapporterat den uppenbart felaktiga bedömningen av uppfyllandet av prestationsmålet.

Extraordinära omständigheter

I undantagsfall kan andra överenskommelser av engångskaraktär träffas på individnivå när det bedöms vara nödvändigt, villkorat av att syftet med en sådan extraordinär överenskommelse är att rekrytera eller behålla en Ledande Befattningshavare, under förutsättning av styrelsegodkännande. En sådan överenskommelse ska vara beloppsbegränsad och ska aldrig överstiga 200 % av individens årliga grundlön.

Långsiktiga incitamentsprogram

Styrelsen kan föreslå långsiktiga incitamentsprogram för att attrahera och behålla nyckelindivider och för att låta deltagare ta del av bolagets värdetillväxt. Incitamentsprogrammen som kan föreslås är tre eller fyraåriga aktie- eller aktiekursrelaterade program (exempelvis prestationsaktieprogram och/eller teckningsoptionsprogram), vilka kommer läggas fram för beslut vid bolagsstämman – oberoende av dessa riktlinjer. Aktie- och aktiekursrelaterade långsiktiga incitamentsprogram ska struktureras på ett sätt som säkerställer ett långsiktigt engagemang för MTGs utveckling, och med avsikten att Ledande Befattningshavare ska ha betydande, långsiktiga aktieinnehav i MTG. Utfallet ska sammanlänkas med särskilda förbestämda prestationskriterier, baserade på MTGs aktiekurs och värdeutveckling. Styrelsen kan också erbjuda Ledande Befattningshavare, som har en direkt påverkan på värdeskapandet i MTGs vertikaler och dotterbolag, deltagande i lokala incitamentsprogram (så kallade "Management Incentive Program"), dvs. kontantbaserade långsiktiga incitamentsprogram kopplade till förutbestämda nivåer för värdeskapandet i en särskild vertikal eller dotterbolag inom MTG. Det maximala utfallet ska ha ett förutbestämt tak.

För ytterligare information om MTGs pågående långsiktiga incitamentsprogram, inklusive de kriterier som utfallet baseras på, se MTGs hemsida och den senaste årsredovisningen, www.mtg.com.

Pension

Erbjuder konkurrenskraftiga och välavvägda pensionsvillkor i ljuset av vad som gäller enligt marknadspraxis i det land där individen är anställd eller bosatt samt totalersättningen. Pension ska tillhandahållas i form av avgiftsbestämd förmån eller som kontant pensionsbidrag och premien ska uppgå till högst 20 procent av individens årliga fasta grundlön.

Andra förmåner

Erbjuder konkurrenskraftiga förmåner som stöder rekrytering och retention. Förmånerna kan omfatta bilförmån, tjänstebil och bostad. Det sammanlagda värdet av dessa förmåner ska normalt utgöra en begränsad andel av det totala ersättningspaketet och ska överensstämma med marknadspraxis. Ytterligare förmåner kan tillhandahållas ledande befattningshavare i specifika situationer, såsom omlokalisering eller internationella uppdrag, med beaktande av det övergripande syftet med dessa riktlinjer.

Anställningens upphörande och avgångsvederlag

I allmänhet är anställningsavtal för ledande befattningshavare tillsvidareanställningar. Uppsägningstid kan uppgå till maximalt ett år för vardera part och kan innehålla konkurrensbegränsning om maximalt ett år. Bolaget kan, men kommer inte nödvändigtvis, kräva att den anställda fortsätter att utföra sina arbetsuppgifter under uppsägningstiden.

Om en ledande befattningshavares anställning upphör utvärderas STI och utbetalas pro rata för perioden fram till datumet då anställningen upphörde, när tillämpligt. Det bör noteras att dessa fall hanteras diskretionärt av styrelsen.

Lön och anställningsvillkor för anställda

Vid styrelsens beredning av förslaget om antagande av dessa riktlinjer har lön och anställningsvillkor för företagets övriga anställda beaktats genom att styrelsen har inkluderat information om anställdas sammanlagda inkomst, komponenterna i deras ersättning och ökning och tillväxt över tid, i den information på vilken styrelsen grundat sin utvärdering av huruvida riktlinjerna och de begränsningar som anges häri är rimliga.

Avvikelser från riktlinjerna

Styrelsen får besluta att tillfälligt frånga riktlinjerna helt eller delvis, om det i ett enskilt fall finns särskilda skäl för det och ett avsteg är nödvändigt för att tillgodose bolagets långsiktiga intressen, inklusive hållbarhet, eller för att säkerställa bolagets ekonomiska bärkraft. Det ingår i ersättningsutskottets uppgifter att bereda styrelsens beslut i ersättningsfrågor, vilket innefattar beslut om avsteg från riktlinjerna.

För mer information om särskilda ersättningsfrågor görs hänvisningar till styrelsens ersättningsrapport för 2020, som finns på bolagets hemsida.

INTERN KONTROLL ÖVER FINANSIELL RAPPORTERING

Rutinerna för intern kontroll, riskbedömningar, kontrollaktiviteter, information och kommunikation samt uppföljning avseende den finansiella rapporteringen har skapats för att säkra en tillförlitlig övergripande finansiell rapportering och en extern finansiell rapportering i enlighet med International Financial Reporting Standards, tillämpliga lagar och regler samt övriga krav för bolag noterade på Nasdaq Stockholm. Detta arbete involverar styrelsen, ledningen och övrig personal.

Kontrollmiljö

Styrelsen har tagit fram instruktioner och arbetsprocesser som rör roller och ansvarsområden för den verkställande direktören och styrelseledamöterna. Styrelsen har vidare fastställt ett antal grundläggande riktlinjer av betydelse för arbetet med den interna kontrollen. I dessa ingår kontroll och uppföljning av utfall jämfört med planer och tidigare år. Revisionsutskottet bistår styrelsen i olika frågor, såsom övervakning av internrevision och fastställande av de redovisningsprinciper som Koncernen tillämpar.

Ansaret för att upprätthålla en effektiv kontrollmiljö och intern kontroll avseende den finansiella rapporteringen är delegerat till verkställande direktören. Chefer på olika nivåer i bolaget har i sin tur detta ansvar inom sina specifika ansvarsområden. Koncernledningen rapporterar regelbundet till styrelsen enligt fastställda rutiner och utöver revisionsutskottets rapporter. Ansvar och befogenheter, instruktioner, riktlinjer, manualer och policies bildar tillsammans med lagar och föreskrifter kontrollmiljön. Alla anställda ansvarar för att riktlinjerna följs.

Riskbedömning och kontrollaktiviteter

Bolaget har bedömt risker i samtliga bolag, segment och verksamheter inom koncernen genom att använda en strukturerad metod. I de fall där riskexponeringen har bedömts som oacceptabel av ledningen har riskreducerande åtgärder formulerats och vidtagits. En sammanfattning av de huvudsakliga riskerna presenteras årligen för styrelsen och revisionsutskottet. Den övergripande samordningen av riskhanteringsprocessen genomförs centralt av koncernens internrevisionsfunktion. De viktigaste riskerna för esport handlar om fortsatt tillgång till relevanta speltitlar, den konkurrensmässiga miljön och beroendet av ett begränsat antal plattformar för innehållsdistribution. De största riskerna för spelbolag har att göra med framgångsrika lansering av nya titlar och avkastning på investeringar i nyutvecklade spel. Respektive ledning ansvarar för riskhantering i koncernens bolag, segment och affärsenheter. Ansaret inbegriper det dagliga arbetet med fokus på verksamheten och övriga relevanta risker och att driva riskhanteringen inom sina egna ansvarsområden. Ledningarna har stöd av koncernens centrala funktioner i sitt riskhanteringsarbete vid behov.

Information och kommunikation

Väsentliga riktlinjer av betydelse för den finansiella rapporteringen uppdateras och kommuniceras till berörda medarbetare löpande. Det finns såväl formella som informella informationskanaler till bolagsledningen och styrelsen för väsentlig information från medarbetarna. För extern kommunikation finns riktlinjer som säkerställer att bolaget lever upp till högt ställda krav på korrekt information till marknaden.

Uppföljning

Styrelsen utvärderar kontinuerligt den information som bolagsledningen och revisionsutskottet lämnar. Styrelsen erhåller regelbundet uppdaterad information om koncernens utveckling mellan varje styrelsemöte. Koncernens finansiella ställning, strategier och investeringar diskuteras vid varje styrelsemöte. Varje kvartalsrapport granskas av revisionsutskottet före publicering. Revisionsutskottet ansvarar även för uppföljning av den interna kontrollen. Arbetet innefattar att säkerställa att åtgärder vidtas rörande eventuella brister och förslag till åtgärder som framkommit vid den externa revisionen.

Bolaget har en oberoende internrevisionsfunktion som ansvarar för att följa upp och utvärdera arbetet med riskhantering och intern kontroll. Arbetet innefattar bland annat att granska hur fastställda riktlinjer efterlevs, och vid behov, att stötta med utformning och implementering av ytterligare kontrollrutiner. Internrevisionen planerar sitt arbete i samråd med revisionsutskottet och rapporterar löpande resultatet av sin granskning till revisionsutskottet.

De externa revisorerna rapporterar till revisionsutskottet vid varje ordinarie utskottsmöte.

Internrevision

Mot bakgrund av den riskbedömning som beskrivs ovan samt hur kontrollverksamheten utformas, inklusive självbedömning och djupgående analys av den interna kontrollen, har styrelsen valt att inte upprätthålla en specifik internrevisionsfunktion. Med tanke på uppdelningen mellan de funktioner som utformar och genomför de interna kontrollerna anser styrelsen att bolagets internrevision är tillräckligt oberoende för att kunna utföra internrevisioner som en del av sitt bredare ansvarsområde.

STYRELSEN



David Chance
Styrelseordförande,
amerikansk och brittisk medborgare,
född 1957
Vald 1998

David har varit styrelseordförande sedan maj 2003. David var vice VD i BSKYB mellan 1993 och 1998. Han har också varit styrelseledamot i ITV plc och O2 plc.

David är för närvarande styrelseordförande i PCCW Limited (Hongkong) och styrelseordförande i Nordic Entertainment Group. David utexaminerades från University of North Carolina med Bachelor of Arts i psykologi, Bachelor of Science i industriella relationer och en MBA.

Ledamot i ersättningsutskottet.
Oberoende i förhållande till bolaget, bolagsledningen och bolagets större ägare.

Direkt och indirekt innehav: 3 565 MTG B-aktier aktier per 31 december 2020.



Chris Carvalho
Styrelseledamot,
amerikansk medborgare, född 1965
Vald 2020

Chris Carvalho har stor erfarenhet som rådgivare och styrelseledamot för flertalet spel- och startup-företag. Chris var under fyra år mellan 2010 och 2013 COO på Kabam och tio år på Lucasfilm, där han var ansvarig för affärsutveckling och drev bolagets internet-division, StarWars.com. Chris har även varit styrelseledamot för G5 Entertainment, en global utvecklare och utgivare av free-to-play-spel till mobiltelefoner och surfplattor som är noterat på Nasdaq Stockholm.

Chris är för närvarande styrelseledamot i Roblox och Rogue Games samt rådgivare till Chalk, Specifio, MTGx gaming och 4D Sight. Chris har en MBA från UCLA Anderson School of Management och en Bachelor of Science från University of California, Berkeley.

Ledamot i revisionsutskottet
Oberoende i förhållande till bolaget, bolagsledningen och bolagets större ägare.

Direkt och indirekt innehav: 2 500 MTG-aktier per 31 december 2020.



Dawn Hudson
Styrelseledamot,
amerikansk medborgare,
född 1957
Vald 2020

Dawn Hudson var under åren 2014–2018 EVP och Chief Marketing Officer på National Football League (NFL), där hon bland annat var ansvarig för att bygga NFLs varumärke och drev såväl planeringen som genomförandet av alla större NFL-evenemang. Innan Dawn började på NFL var hon vice ordförande för strategikonsultbolaget Parthenon Group, där hon byggde upp och drev Parthenons konsumentgrupp med fokus på sektorerna mat-, dryck- och restaurang, och hon har även haft seniora befattningar på PepsiCo under mer än 10 års tid, inklusive VD och koncernchef för Pepsi-Cola North America och VD för PepsiCo Food-services.

Dawn Hudson är för närvarande styrelseledamot i NVIDIA, ett visuellt datorteknik-bolag fokuserat på bland annat datorspel noterat på Nasdaq i USA, samt styrelseledamot och medlem i ledningsgruppen på Interpublic Group, ett av världens ledande företag inom reklam och marknadsföringstjänster noterat på New York-börsen och styrelseledamot samt ledamot i ersättningsutskottet i Rodan and Fields. Dawn har en Bachelor of Arts i engelska från Dartmouth College.

Ledamot i revisionsutskottet
Oberoende i förhållande till bolaget, bolagsledningen och bolagets större ägare.

Direkt och indirekt innehav: 0 MTG-aktier per 31 december 2020.



Gerhard Florin
Styrelseledamot,
tysk medborgare, född 1959
Vald 2018

Gerhard har arbetat i över 20 år i underhållnings- och spelbranschen. Gerhard har tidigare suttit i styrelserna för Codemasters plc, Funcom, Kobojo och King Digital Entertainment, och var styrelseordförande i sistnämnda mellan 2014 och 2016. Mellan 2006 och 2010 var Gerhard EVP och General Manager för förlagsverksamheten på Electronic Arts, där han ansvarade för bolagets internationella förlagsverksamhet. Dessförinnan innehade han olika befattningar i Electronic Arts tyska och brittiska verksamheter. Innan Gerhard började på Electronic Arts arbetade han på Bertelsmann Music Group och McKinsey.

Gerhard är också styrelseledamot i MTGs dotterbolag InnoGames. Gerhard har en masterexamen och en doktorsexamen i nationalekonomi från Augsburgs universitet i Tyskland.

Ledamot i ersättningsutskottet.
Oberoende i förhållande till bolaget, bolagsledningen och bolagets större ägare.

Direkt och indirekt innehav: 0 MTG-aktier per 31 december 2020.



Marjorie Lao
Styrelseledamot,
filippinsk medborgare, född 1974.
Vald 2020

Marjorie Lao var under åren 2017–2020 CFO på LEGO Group, där hon drev bolagets globala verksamhet med ett brett ansvar som spände över samtliga områden för en traditionell CFO men hade även ansvar för juridik, public affairs och hållbarhet. Från 2014 till 2016 var hon Senior Vice President of Finance. Innan Marjorie började på LEGO Group 2014 var hon under 2006–2010 CFO på Tandberg ASA, ett bolag noterat på Oslo Börs, innan bolaget köptes ut från börsen av Cisco. Hon har även haft seniora befattningar med ansvar för finansiella frågor, strategi och affärsutveckling på Cisco 2010–2012, McKinsey 2002–2005 och Procter & Gamble 1996–2000.

Hon är för närvarande styrelseledamot och ledamot i revisionsutskottet i Logitech International, styrelseledamot och ordförande i revisionsutskottet i MyTheresa Netherlands samt även ledamot av Europe Advisory Board vid Harvard Business School. Marjorie har en MBA från Harvard Business School och en Bachelor of Science från University of Philippines.

Ledamot i revisionsutskottet
Oberoende i förhållande till bolaget, bolagsledningen och bolagets större ägare.

Direkt och indirekt innehav: 0 MTG-aktier per 31 december 2020.



Natalie Tydeman
Styrelseledamot,
brittisk medborgare, född 1971
Vald 2017

Mellan 2007 och 2016 var Natalie på GMT Communications Partners, en av Europas ledande private equity-specialister inom media- och kommunikationssektorn, där hon blev Partner 2010 och efter det befordrad till Senior Partner 2014. Natalie hjälpte till att lansera Excites europeiska verksamhet, bygga upp Discovery Communications europeiska internetverksamhet, var Managing Director på Fox Kids Europas Online & Interactive-division och som Senior Vice President ledde hon Fremantle Medias diversifiering av sin verksamhet och bolagets riskkapitalinvesteringar.

Natalie är för närvarande Senior Investment Director på Kinnevik AB (publ). Natalie är även styrelseledamot i Nordic Entertainment Group och FutureLearn Ltd. Natalie har en Bachelor of Arts i matematik från University of Oxford och en MBA från Harvard Business School.

Ordförande i ersättningsutskottet.
Oberoende i förhållande till bolaget, bolagsledningen och bolagets större ägare.

Direkt och indirekt innehav: 0 MTG-aktier per 31 december 2020.



Simon Duffy
Styrelseledamot,
brittisk medborgare, född 1949
Vald 2008

Simon var arbetande styrelseordförande i Tradus plc fram till bolagets försäljning i mars 2008. Simon var också vice styrelseordförande i ntl:Telewest fram till 2007 efter att ha börjat som VD 2003. Simon var finanschef på Orange SA, VD på End2End AS, en specialist på trådlös datatrafik, VD och vice styrelseordförande i WorldOnline International BV, och har haft ledande befattningar i EMI Group plc och Guinness plc. Simon har också varit styrelseordförande i Bwin.party digital entertainment plc och Mblox Inc. samt styrelseledamot i Millicom International Cellular och Avito AB.

Simon är för närvarande styrelseordförande i Telit Communications Plc och YouView TV Ltd, styrelseordförande i Manchester Metropolitan University samt styrelseledamot i Wizz Air Holdings Plc, Nordic Entertainment Group och Oger Telecom Limited. Simon har en Masterexamen från University of Oxford och MBA från Harvard Business School.

Ordförande i revisionsutskottet.
Oberoende i förhållande till bolaget, bolagsledningen och bolagets större ägare.

Direkt och indirekt innehav: 1 750 MTG
B-aktier aktier per 31 december 2020.

Styrelsens sammansättning 2020 och närvaro vid styrelse- och utskottsmöten

Styrelsen	Styrelsemöten närvaro ^{1), 2)}	Revisionsutskott närvaro	Ersättningsutskott närvaro ¹⁾	Oberoende i förhållande till större aktieägare	Oberoende i förhållande till bolaget och ledningen
David Chance	14/14	-	3/3	Ja	Ja
Simon Duffy	14/14	6/6	-	Ja	Ja
Natalie Tydeman	14/14	3/6	3/3	Ja	Ja
Gerhard Florin	13/14	-	3/3	Ja	Ja
Marjorie Lao ³⁾	11/14 (sedan utnämning 11/11)	3/6 (sedan utnämning 3/3)	-	Ja	Ja
Chris Carvalho ⁴⁾	11/14 (sedan utnämning 11/11)	3/6 (sedan utnämning 3/3)	-	Ja	Ja
Dawn Hudson ⁵⁾	10/14 (sedan utnämning 10/11)	3/6 (sedan utnämning 3/3)	-	Ja	Ja
Donata Hopfen ⁶⁾	3/14	2/6	-	Ja	Ja

1) Total antal styrelsemöten under 2020 var fjorton (inklusive det konstituerande mötet efter årsstämman 18 maj 2020), varav tre hölls före årsstämman 2020 och elva hölls efter Årsstämma 2020.

2) Det totala antalet möten i revisionsutskottet under 2020 var sex, varav tre hölls före årsstämman 2020 och tre hölls efter årsstämman 2020.

3) Marjorie Lao valdes till ny styrelseledamot vid årsstämman den 18 maj 2020 och kunde därför endast delta i högst 11 styrelsemöten respektive tre revisionsutskottsmöten under 2020.

4) Chris Carvalho valdes till ny styrelseledamot vid årsstämman den 18 maj 2020 och kunde därför endast delta i högst 11 styrelsemöten respektive tre revisionsutskottsmöten under 2020.

5) Dawn Hudson valdes till ny styrelseledamot vid årsstämman den 18 maj 2020 och kunde därför endast delta i högst 11 styrelsemöten respektive tre revisionsutskottsmöten under 2020.

6) Donata Hopfen avgick från sin befattning som styrelseledamot i samband med årsstämman den 18 maj 2020 och kunde därför bara delta i en högst tre styrelsemöten respektive tre revisionsutskottsmöten under 2020.

KONCERNLEDNING



Maria Redin
VD

Maria utnämndes till verkställande direktör i september 2020. Hon tjänstgjorde tidigare som CFO från december 2015 (och tillförordnad CFO mellan juni och november 2015). Maria har även tidigare innehaft ett antal ledande befattningar inom MTG, däribland som chef för Group Finance, samt koncerncontroller. Hon har även fungerat som finanschef och senare VD för spelbolaget Bet24 som tidigare ingick i koncernen. Maria inledde sin karriär på MTG som mana-

gement trainee 2004 och avancerade sedan snabbt till en rad olika finansroller. Maria var tidigare styrelseledamot i NetEnt. Hon har en masterexamen i internationell företagsekonomi från Göteborgs universitet.

Direkt och indirekt innehav: 10 036 MTG B-aktier och 58 284 teckningsoptioner serie 2019/2022 per 31 december 2020.



Lars Torstensson
CFO och Head of Communications & Investor Relations

Utöver att ha varit Head of Communications & Investor Relations sedan juni 2019 utsågs Lars till CFO i september 2020. Innan Lars började på MTG tjänstgjorde han som Chief Communications officer på Sweco AB och har innehaft positioner inom kommunikation, investerarrelationer, strategi och affärsutveckling på Gelato AS och Tele2 Group. Han har tidigare arbetat på Swedbank Robur and Handelsbanken Asset

Management. Lars har en Magisterexamen i företagsekonomi från Jönköpings internationella Handelshögskola.

Direkt och indirekt innehav: 10 000 MTG B-aktier och 25 904 teckningsoptioner serie 2019/2022 per 31 december 2020.



Arnd Benninghoff, EVP
Esport & Gaming

Arnd började på MTG i november 2014 och leder MTGs strategiska investeringar i esport och onlinespel. Innan Arnd började på MTG arbetade han som Chief Digital Officer för Digital & Adjacent på ProSiebenSat.1 Media AG, och som chef för SevenVentures, koncernens riskkapitalavdelning. Arnd har också varit VD för Holtzbrinck eLAB, inkubatorenheten för Holtzbrinck Publishing Group, grundat och byggt upp 15 bolag samt innehaft olika chefsbefattningar på

Tomorrow Focus AG. Han började sin karriär som journalist och arbetade för Deutsche Presse Agentur och TV-nätverk. Arnd var tidigare styrelseledamot i Edgewise AB. Han har en examen ("Diplom-Kaufmann") i företagsförvaltning (Business and Administration) från Münsters universitet.

Direkt och indirekt innehav: 0 MTG-aktier per 31 december 2020.



Johan Levinsson
Chefsjurist

Johan utnämndes till MTG Group General Counsel i maj 2018. Han började på MTG i februari 2017 som Head of Legal – M&A and Corporate Legal Affairs i MTG Group. Dessförinnan arbetade han i 11 år i privatpraktik på advokatbyråerna Roschier, Ashurst (inklusive sju månaders stationering på Ashursts London-kontor) och Hamilton. Han har en jur.kand. (LLM) från Uppsala universitet.

Direkt och indirekt innehav: 410 MTG B-aktier och 14 247 teckningsoptioner serie 2019/2022 per 31 december 2020.

FINANSIELLA RAPPORTER

- 65. FINANSIELLA RAPPORTER
- 78. NOTER
- 115. SIGNATURER
- 116. REVISIONSBERÄTTELSE
- 120. FYRAÅRSÖVERSIKT
- 121. HÅLLBARHETSNOTER OCH GRI INDEX
- 136. OBEROENDE YTTRANDE AVSEENDE
HÅLLBARHETSRAPPORTEN
- 139. DEFINITIONER
- 140. ALTERNATIVA RESULTATMÅTT
- 141. FINANSIELL KALENDER

RESULTATRÄKNING FÖR KONCERNEN

(Mkr)	Not	2020	2019
Kvarvarande verksamheter			
Nettoomsättning	3, 4	3 997	4 242
Kostnad för sålda varor och tjänster		-1 777	-2 293
Bruttoresultat		2 219	1 949
Försäljningskostnader		-1 062	-1 068
Administrationskostnader		-1 130	-1 146
Övriga rörelseintäkter	6	32	36
Övriga rörelsekostnader	6	-16	-26
Resultatandelar i intressebolag och joint ventures	7	1	0
Jämförelsestörande poster	10	-9	-152
Rörelseresultat	3, 4, 5, 11, 12, 24, 26, 27, 29	35	-407
Räntenetto	8	-8	1
Övrigt finansnetto	8	54	-28
Resultat före skatt		81	-435
Skattekostnader	9	-177	-23
Årets resultat, kvarvarande verksamheter		-96	-458
Avvecklade verksamheter			
	30		
International Entertainment		-	1 433
Nordic Entertainment Group		-	13 646
Övriga verksamheter		-	-227
Årets resultat, avvecklade verksamheter		-	14 852
Årets resultat, total verksamhet		-96	14 394
Årets resultat, kvarvarande verksamhet, hänförligt till:			
Moderbolagets aktieägare		-228	-551
Innehav utan bestämmande inflytande		132	93
Årets resultat, kvarvarande verksamhet		-96	-458
Totalt årets resultat, hänförligt till:			
Moderbolagets aktieägare		-228	14 293
Innehav utan bestämmande inflytande		132	101
Årets resultat		-96	14 394
Kvarvarande verksamheter			
Resultat per aktie före utspädning (kr)	17	-3,39	-8,19
Resultat per aktie, efter utspädning (kr)	17	-3,39	-8,19
Totalt verksamheter			
Resultat per aktie, före utspädning (kronor)	17	-3,39	212,68
Resultat per aktie, efter utspädning (kronor)	17	-3,39	212,68
Antal aktier			
Utestående aktier vid periodens slut		67 342 244	67 342 244
Genomsnittligt antal aktier före utspädning	17	67 342 244	67 278 885
Genomsnittligt antal aktier efter utspädning	17	67 342 244	67 278 885

RAPPORT ÖVER TOTALRESULTAT FÖR KONCERNEN

(Mkr)	Not	2020	2019
Årets resultat, kvarvarande verksamheter		-96	-458
Övrigt totalresultat			
<i>Poster som omförts eller kan omföras till periodens resultat, netto efter skatt:</i>			
Årets omräkningsdifferenser	18	-314	128
Övrigt totalresultat, kvarvarande verksamheter		-314	128
Årets totalresultat, kvarvarande verksamheter		-410	-330
Årets resultat, avvecklade verksamheter	30	-	14 852
Övrigt totalresultat			
<i>Poster som omförts eller kan omföras till periodens resultat, netto efter skatt:</i>			
Årets omräkningsdifferenser	18	0	-49
Årets totalresultat, avvecklade verksamheter		0	14 803
Årets totalresultat		-410	14 473
Hänförligt till:			
Moderbolagets aktieägare		-421	14 349
Innehav utan bestämmande inflytande		11	124
Summa totalresultat för året		-410	14 473

BALANSRÄKNING FÖR KONCERNEN

(Mkr)	Not	31 dec 2020	31 dec 2019
TILLGÅNGAR			
Anläggningstillgångar			
<i>Immateriella anläggningstillgångar</i>	11		
Aktiverade utgifter		621	316
Varumärken		851	734
Kundrelationer		502	360
Goodwill		6 078	3 961
Summa immateriella anläggningstillgångar		8 052	5 371
<i>Materiella anläggningstillgångar</i>	12		
Maskiner		12	14
Inventarier, verktyg och installationer		92	112
Summa materiella anläggningstillgångar		104	126
Nyttjanderättstillgångar	24	129	139
<i>Finansiella anläggningstillgångar</i>			
Aktier och andelar i intressebolag och joint ventures	7	20	21
Fordringar på intressebolag		0	0
Aktier och investeringar i andra företag		252	198
Övriga långfristiga fordringar		23	30
Summa finansiella anläggningstillgångar		295	250
Uppskjutna skattefordringar	9	219	247
Summa anläggningstillgångar		8 799	6 133
Omsättningstillgångar			
<i>Lager</i>			
Färdiga varor och handelsvaror		11	13
Förskott till leverantörer		-	8
Summa lager		11	21
<i>Kortfristiga fordringar</i>			
Kundfordringar	15	465	433
Skattefordringar		35	8
Övriga fordringar, ej räntebärande		142	221
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter		194	322
Summa kortfristiga fordringar		837	985
Likvida medel		1 153	1 824
Summa omsättningstillgångar		2 000	2 831
Summa tillgångar		10 800	8 963

(Mkr)	Not	31 dec 2020	31 dec 2019
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
Eget kapital hänförligt till moderbolagets aktieägare	18		
Aktiekapital		338	338
Övrigt tillskjutet kapital		1 783	1 797
Omräkningsreserv		-260	-66
Omvärderingsreserv		-12	-12
Balanserade vinstmedel inklusive årets resultat		1 991	3 123
Summa eget kapital hänförligt till moderbolagets aktieägare		3 841	5 179
Innehav utan bestämmande inflytande			
Innehav utan bestämmande inflytande		1 375	1 402
Totalt eget kapital		5 216	6 581
Långfristiga skulder	22		
<i>Räntebärande</i>			
Leasingskulder	24	90	103
Summa långfristiga räntebärande skulder		90	103
<i>Ej räntebärande</i>			
Ej räntebärande skulder		-	0
Uppskjutna skatteskulder	9	501	416
Avsättningar	19	205	109
Skulder värderade till verkligt värde	22	589	377
Summa långfristiga ej räntebärande skulder		1 295	903
Summa långfristiga skulder		1 385	1 006
Kortfristiga skulder	22		
<i>Räntebärande</i>			
Skulder till kreditinstitut		1 800	0
Leasingskulder	24	42	37
Övriga räntebärande skulder ¹⁾		1 144	-
Summa kortfristiga räntebärande skulder		2 986	37
<i>Ej räntebärande</i>			
Förskott från kunder		72	73
Leverantörsskulder	22	253	251
Skatteskulder		20	16
Avsättningar	19	17	9
Villkorad köpeskilling	22	11	-
Övriga skulder		154	189
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter		686	800
Summa kortfristiga ej räntebärande skulder		1 213	1 339
Summa kortfristiga skulder		4 199	1 376
Summa skulder		5 584	2 382
Summa eget kapital och skulder		10 800	8 963

För information om ställda säkerheter och eventalförpliktelser se not 21.

1) Kortfristig skuld i form av en säljrevers i samband med förvärvet av ytterligare 17 procent av aktierna i InnoGames. Reversen förfaller i mars 2021.

RAPPORT ÖVER FÖRÄNDRINGAR I EGET KAPITAL FÖR KONCERNEN

(Mkr)	Eget kapital hänförligt till moderbolagets aktieägare						Totalt	Innehav utan bestämmande inflytande	Totalt eget kapital
	Aktie-kapital	Övrigt tillskjutet kapital	Omräk-nings-reserv	Säkrings-reserv	Omvärde-ringsreserv	Balanserade vinstmedel inkl. årets resultat			
Ingående balans 1 januari 2019	338	1 797	-123	57	-12	3 621	5 678	1 320	6 997
Årets resultat						14 293	14 293	101	14 394
Övrigt totalresultat			56				56	23	79
Årets totalresultat för 2019			56			14 293	14 349	124	14 473
Effekter av aktiebaserade ersättningar						17	17		17
Förändring i innehav utan bestämmande inflytande							-	-41	-41
Utdelning Nordic Entertainment Group				-57		-14 807	-14 864		-14 864
Utdelning till aktieägare							-		-
Utdelning till aktieägare utan bestämmande inflytande							-		-
Utgående balans 31 december 2019	338	1 797	-67	-	-12	3 123	5 179	1 402	6 581
Årets resultat						-228	-228	132	-96
Övrigt totalresultat			-193				-193	-121	-314
Årets totalresultat för 2020			-193			-228	-421	11	-410
Effekt av aktieoptionsprogram för anställda						-1	-1		-1
Förändring i innehav utan bestämmande inflytande, Gaming						-421	-421	421	0
Förändring i innehav utan bestämmande inflytande, ESL						-194	-194	194	0
Annullering av skuld för säljoption till innehav utan bestämmande inflytande, etc.						315	315		315
Avtal om att reglera förvärvade verksamheter med aktier		81					81		81
Förvärv av innehav utan bestämmande inflytande, InnoGames						-697	-697	-465	-1162
Utdelning till aktieägare utan bestämmande inflytande							-	-188	-188
Överföring inom eget kapital		-94				94	-		-
Utgående balans 31 december 2020	338	1 783	-260	-	-12	1 991	3 841	1 375	5 216

För information om förändringar i eget kapital för koncernen se not 18.

RAPPORT ÖVER KASSAFLÖDEN FÖR KONCERNEN

(Mkr)	Not	2020	2019
Kassaflöde från den löpande verksamheten			
Årets resultat		-96	-458
Justeringar av poster i årets resultat som ej genererat kassaflöde från rörelsen	23	337	388
Kassaflöde från rörelsen, kvarvarande verksamheter		242	-71
<i>Förändringar i rörelsekapital</i>			
Ökning (-)/minskning (+) programvarulager netto		10	-8
Ökning (-)/minskning (+) övriga kortfristiga fordringar		188	-284
Ökning (+)/minskning (-) leverantörsskulder		-6	42
Ökning (+)/minskning (-) övriga kortfristiga skulder		-163	134
Summa förändring i rörelsekapital		28	-117
Kassaflöde från rörelsen netto, kvarvarande verksamheter		270	-188
Investeringsaktiviteter			
Investeringar i anläggningstillgångar		-208	-238
Förvärv av dotterbolag, intressebolag	29	-2 202	-
Förvärv av övriga företag		-61	-96
Försäljning av dotterbolag och intressebolag och övriga företag	30	-	1 876
Övrigt kassaflöde från investeringsaktiviteter		0	4
Kassaflöde från investeringsaktiviteter, kvarvarande verksamheter		-2 471	1 546
Finansieringsaktiviteter			
Upplåning	23	1 800	-
Amortering av lån	23	-	-3 679
Återbetalning upplåning och övriga kapitalomstruktureringsposter NENT		-	3 854
Minskning av övriga räntebärande fordringar		-15	-87
Leasingavgifter		-41	-48
Utdelning till aktieägare utan bestämmande inflytande		-188	-
Kassaflöde från finansieringsaktiviteter, kvarvarande verksamheter		1 557	40
Årets kassaflöde, kvarvarande verksamheter		-644	1 398
Kassaflöde, avvecklade verksamheter		-	-653
Årets kassaflöde		-644	746
Likvida medel vid årets början		1 824	862
Omräkningsdifferenser likvida medel		-27	4
Förändring i likvida medel relaterat till tillgångar som innehas för försäljning		-	213
Likvida medel vid årets slut		1 153	1 824

MODERBOLAGETS RESULTATRÄKNING

(Mkr)	Not	2020	2019
Nettoomsättning		16	20
Bruttoresultat		16	20
Administrationskostnader		-156	-256
Rörelseresultat	26, 27	-140	-236
Resultat från andelar i koncernföretag	8	0	2 300
Räntetäkter och liknande resultatposter	8	1	15
Räntekostnader och liknande resultatposter	8	-34	-13
Resultat före skatt och bokslutsdispositioner		-173	2 066
Koncernbidrag		92	78
Obeskattade reserver, periodiseringsfond		72	141
Resultat före skatt		-9	2 285
Skattekostnader	9	0	0
Årets resultat		-9	2 285

Årets resultat överensstämmer med Totalresultat för moderbolaget.

MODERBOLAGETS BALANSRÄKNING

(Mkr)	Not	31 dec 2020	31 dec 2019
TILLGÅNGAR			
Anläggningstillgångar			
<i>Immateriella anläggningstillgångar</i>	11		
Aktiverade utgifter		0	0
Summa immateriella anläggningstillgångar		0	0
<i>Materiella anläggningstillgångar</i>	12		
Inventarier, verktyg och installationer		2	3
Summa materiella anläggningstillgångar		2	3
<i>Finansiella anläggningstillgångar</i>			
Aktier och andelar i koncernföretag	13	7 813	5 849
Aktier och andelar i andra företag		-	0
Summa finansiella anläggningstillgångar		7 813	5 849
Summa anläggningstillgångar		7 815	5 852
Omsättningstillgångar			
<i>Kortfristiga fordringar</i>			
Fordringar hos koncernföretag		192	81
Skattefordran		3	2
Övriga fordringar		13	21
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	16	9	-
Summa kortfristiga fordringar		216	104
Likvida medel		516	1 123
Summa omsättningstillgångar		733	1 227
Summa tillgångar		8 548	7 079

(Mkr)	Not	31 dec 2020	31 dec 2019
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
Eget kapital	18		
<i>Bundet eget kapital</i>			
Aktiekapital		338	338
Övriga bundna reserver		-	94
Summa bundet eget kapital		338	433
<i>Fritt eget kapital</i>			
Överkursfond		351	270
Balanserat resultat		4 956	2 577
Årets resultat		-9	2 285
Summa fritt eget kapital		5 298	5 132
Totalt eget kapital		5 637	5 565
Obeskattade reserver, periodiseringsfond		43	115
Kortfristiga skulder			
<i>Räntebärande</i>			
Skulder till koncernföretag		994	1 308
Skulder till kreditinstitut	22	1 800	-
Summa kortfristiga räntebärande skulder		2 794	1 308
<i>Ej räntebärande</i>			
Leverantörsskulder		15	4
Skulder till koncernföretag		-	2
Övriga skulder		2	8
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	20	57	77
Summa kortfristiga ej räntebärande skulder		74	90
Summa kortfristiga skulder		2 868	1 399
Summa skulder		2 911	1 514
Summa eget kapital och skulder		8 547	7 079

MODERBOLAGETS FÖRÄNDRING I EGET KAPITAL

(Mkr)	Aktiekapital	Övriga bundna reserver	Överkurs-fond	Balanserade vinstmedel inkl. årets resultat	Totalt
Ingående balans 1 januari 2019	338	0	267	4 735	5 341
Årets resultat				2 285	2 285
Övrigt totalresultat					-
Årets totalresultat för 2019				2 285	2 285
Utdelning av Nordic Entertainment Group AB				-2 001	-2 001
Effekter av aktiebaserade ersättningar (LTIP)				6	6
Effekt av sammanslagning		94		-161	-67
Övriga justeringar			3	-3	0
Utgående balans 31 december 2019	338	94	270	4 862	5 565
Årets resultat				-9	-9
Övrigt totalresultat					0
Årets totalresultat för 2020				-9	-9
Avtal om att reglera förvärvade verksamheter med aktier			81		81
Överföring inom eget kapital		-94		94	-
Utgående balans 31 december 2020	338	-	351	4 948	5 637

För information om förändringar i eget kapital för moderbolaget, se not 18.

MODERBOLAGETS KASSAFLÖDESANALYS

(Mkr)	Not	2020	2019
Kassaflöde från den löpande verksamheten	23		
Årets resultat		-9	2 285
<i>Justeringar av poster som ej genererar kassaflöde från rörelsen:</i>			
Avskrivningar och nedskrivningar	11, 12	1	1
Avskrivningar, leasing		2	2
Avsättningar, koncernbidrag och obeskattade reserver		-164	-219
Orealiserad förändring i värdet för långsiktiga incitamentsprogram		-	6
Förändring i avsättningar		-	26
Fusionsresultat		-	-2 300
Orealiserade kursdifferenser		-12	12
Summa justeringar av poster som ej genererar kassaflöde från rörelsen		-173	-2 473
Kassaflöde från den löpande verksamheten		-182	-187
<i>Förändringar i rörelsekapital</i>			
Ökning (-)/minskning (+) övriga kortfristiga fordringar		-27	770
Ökning (+)/minskning (-) leverantörsskulder		10	-12
Ökning (+)/minskning (-) övriga kortfristiga skulder		-24	-172
Summa förändringar i rörelsekapital		-41	586
Kassaflöde från rörelsen, netto		-223	398
Investeringsaktiviteter			
Investering i dotterbolag		-1 964	-
Investeringar i anläggningstillgångar		-1	-2
Likvid från likvidation av dotterbolag		-	2
Kassaflöde från investeringsverksamheter		-1 964	0
Finansieringsaktiviteter			
Fordringar/skulder koncernföretag		-220	589
Förändringar i finansiering till/från NENT		-	3 854
Upplåning		1 800	-
Amortering av lån		-	-3 740
Förändring i övriga fordringar		2	-
Leasingavgifter		-2	-2
Kassaflöde från finansieringsaktiviteter		1 581	701
Årets kassaflöde		-607	1 099
Likvida medel vid årets början		1 123	24
Likvida medel vid årets slut		516	1 123

NOTER

1

Redovisnings- och värderingsprinciper

Modern Times Group MTG AB (publ.) har sitt säte i Sverige. Bolagets adress är Skeppsbron 18, Box 2094, 103 13 Stockholm. Bolagets konsoliderade resultat- och balansräkningarna per den 31 december 2020 inkluderar moderbolaget och dess dotterbolag samt andelar i joint ventures och intressebolag.

De finansiella rapporterna godkändes för utfärdande av styrelsen den 13 april 2021. Koncernens resultaträkning och rapport över finansiell ställning samt moderbolagets resultat- och balansräkning blir föremål för fastställelse på årsstämman den 18 maj 2021.

Koncernredovisningen har upprättats i enlighet med International Financial Reporting Standards (IFRS) utgivna av International Accounting Standards Board (IASB) samt tolkningsuttalanden från IFRS Interpretations Committee som har godkänts av EU-kommisionen. Rekommendation RFR 1 Kompletterande redovisningsregler för Koncerner utgiven av Rådet för finansiell rapportering har likaledes tillämpats vid upprättandet av denna årsredovisning.

Koncernredovisningen har upprättats på grundval av historiska anskaffningsvärden, förutom vissa finansiella tillgångar och skulder som redovisas till verkligt värde. De senare består av villkorade köpeskillingar samt aktier och investeringar i andra företag, där anskaffningsvärdet inledningsvis anses vara en representativ uppskattning av verkligt värde. Därefter omvärderas värdena till verkligt värde, och vinster/förluster redovisas när det finns en efterföljande finansiering med deltagande av en tredjepartsinvesterare. I sådana fall används priset per aktie i den finansieringen, när det finns en realiserad försäljning eller när det finns indikationer på att kostnaden inte motsvarar verkligt värde och det även finns tillräcklig, senare inhämtad information för att mäta verkligt värde.

De nedan angivna redovisningsprinciperna för koncernen har tillämpats konsekvent för samtliga perioder som redovisas i koncernens finansiella rapporter, om inte annat framgår nedan. För redovisningsprinciper avseende individuella poster i de finansiella sammanställningarna, se respektive not.

Ändrade och nya redovisningsprinciper

Koncernredovisningen har upprättats enligt samma redovisningsprinciper och med samma beräkningsmetoder som för årsredovisningen 2019.

MTG har bedömt att nya eller ändrade standarder och tolkningar inte kommer att ha någon väsentlig påverkan på koncernens finansiella rapporter.

Koncernredovisning

Koncernredovisningen omfattar moderbolaget och samtliga dotterbolag samt andelen i joint ventures och intressebolag.

Dotterbolag

Dotterbolag är bolag där koncernen utövar kontroll, vilket innebär att koncernen har inflytande över dotterbolaget samt är exponerad för eller har rätt till rörlig avkastning. Koncernen måste också kunna använda sitt inflytande till att påverka avkastningen från dotterbolaget. I samtliga bolag i vilka koncernen innehar mer än 50 procent av rösterna är kriterierna för kontroll uppfyllda och bolagen konsolideras som dotterbolag.

Förvärvade bolag ingår i koncernredovisningen från de månadsbokslut som är närmst förvärvstidpunkten.

Samtliga förvärv redovisas i enlighet med förvärvsmetoden. På förvärvsdagen värderas förvärvade tillgångar och skulder (identifierbara nettotillgångar) till verkligt värde. Skillnaden mellan anskaffningsvärde av aktier i ett dotterbolag och identifierbara tillgångar och skulder värderade till verkligt värde på förvärvsdagen, redovisas som goodwill. Anskaffningsvärden som är lägre än verkligt värde på förvärvade identifierbara nettotillgångar redovisas i resultaträkningen för perioden när förvärvet gjordes. Förvärvsrelaterade kostnader kostnadsförs löpande. Resultaten för under året förvärvade bolag inkluderas i koncernens rapport över totalresultat för perioden från och med förvärvet.

Innehav utan bestämmande inflytande

För dotterföretag som inte är helägda redovisas den del av totalt eget kapital som tillhör externa aktieägare som innehav utan bestämmande inflytande. Det finns två alternativ för redovisning av innehav utan bestämmande inflytande. Ett alternativ är att redovisa innehav utan bestämmande inflytande till dess andel av verkligt värde av det förvärvade bolaget. Det andra är att redovisa innehavet till dess andel av verkligt värde av de förvärvade nettotillgångarna. Den förra metoden (full goodwill-metod) leder till ett högre värde av innehavet och goodwill än den senare metoden (partiell goodwill-metod). Valet av metod görs för varje förvärv separat.

Intressebolag

Intressebolag redovisas enligt kapitalandelsmetoden. Som intressebolag räknas företag där koncernen har ett betydande inflytande. Normalt betyder detta en rösträtsandel uppgående till minst 20 procent och högst 50 procent.

Joint ventures

Joint ventures är bolag där två eller flera parter har gemensam kontroll och rätt till nettotillgångarna motsvarande sin andel av bolaget. Joint ventures redovisas enligt kapitalandelsmetoden (se Intressebolag).

Avvecklade verksamheter/Tillgångar som innehas för försäljning

Avvecklade verksamheter är bolag som har avyttrats eller är klassificerade som tillgångar som innehas för försäljning och bolaget eller bolagen utgör ett större separat verksamhetsområde eller geografiskt område. Koncernen klassificerar normalt sett bolag som tillgångar som innehas för försäljning när det finns ett signerat avtal avseende försäljning. Resultat och kassaflöde från avvecklade verksamheter redovisas separat från resultat och kassaflöde från kvarvarande verksamheter.

Koncernen redovisar värdeöverföring av icke-kontanta tillgångar i enlighet med IFRIC 17 Värdeöverföring av icke-kontanta tillgångar genom utdelning till ägare. Skulder för utdelning redovisas till verkligt värde per beslutsdatumet med en motsvarande minskning i balanserade vinstmedel. Per datumet för regleringen redovisar koncernen skillnaden mellan verkligt värde för den överförda tillgången och koncernens redovisade värde för nettotillgångar i nettoresultatet.

Funktionell valuta och rapportvaluta

Moderbolagets funktionella valuta är svenska kronor som även utgör rapporteringsvaluta för koncernen och moderbolaget.

Finansiella rapporter för utländska dotterbolag

Koncernens utländska dotterbolags balansposter omräknas till svenska kronor. Omräkning av balansposterna görs till balansdagens valutakurser, medan resultaträkningens poster räknas om till genomsnittliga valutakurser. De omräkningsdifferenser som uppkommer redovisas i övrigt totalresultat och ackumuleras i omräkningsreserven i eget kapital. De ackumulerade omräkningsdifferenserna omklassificeras till resultaträkningen när ett utländskt dotterbolag avyttras.

MTG koncernen rapporterar statliga bidrag när det är rimligt säkert att de kommer att mottas och att villkoren för att få bidrag har uppfyllts. Rapportering sker i resultaträkningen och fördelning sker utifrån när de kostnader, som bidraget avser att kompensera, uppstår.

Moderbolaget

Moderbolaget har upprättat årsredovisningen i enlighet med Årsredovisningslagen och Redovisningsrådets rekommendation RFR 2 Redovisning för juridiska personer. RFR 2 innebär att moderbolaget i årsredovisningen för den juridiska personen skall tillämpa samtliga av EU-kommissionen godkända IFRS och uttalanden så långt detta är möjligt inom ramen för årsredovisningslagen och med hänsyn till sambandet mellan redovisning och beskattning. Innehav av aktier i dotterbolag redovisas i moderbolaget enligt anskaffningsvärdesmetoden, som innebär att transaktionskostnaderna inkluderas i värdet av aktier i dotterbolag. Koncernen redovisar dessa kostnader direkt i resultatet när de uppkommer.

Koncernbidrag

Moderbolaget redovisar erhållna och lämnade koncernbidrag som bokslutsdispositioner i resultaträkningen.

Obeskattade reserver

Moderbolaget har obeskattade reserver bestående av periodiseringsfonder. Periodiseringsfonder innebär att skattebetalningar skjuts upp till nästkommande år och jämnar därmed ut resultat mellan åren.

Aktieägartillskott

Aktieägartillskott redovisas som en ökning av aktier i dotterbolag. När tillskottet ges för att täcka gjorda förluster, görs en nedskrivningsprövning av värdet. Nedskrivning redovisas i resultaträkningen.

Leasingskulder

Moderbolaget tillämpar inte IFRS 16 i enlighet med undantaget i RFR 2. Som leasetagare redovisas leasingavgifter som en kostnad linjärt över leasingperioden och därmed redovisas inte nyttjanderätts-tillgångar och leasingskulder i balansräkningen.

Att upprätta de finansiella rapporterna i enlighet med IFRS kräver att styrelsen och företagsledningen gör bedömningar och uppskattningar, samt gör antaganden som påverkar tillämpningen av redovisningsprinciperna och de redovisade beloppen av tillgångar, skulder, intäkter och kostnader. Uppskattningarna och antagandena är baserade på historiska erfarenheter och ett antal andra faktorer som under rådande förhållanden synes vara rimliga. Resultatet av dessa uppskattningar och antaganden används sedan för att bedöma de redovisade värdena på tillgångar och skulder som inte annars framgår tydligt från andra källor. Det verkliga utfallet kan avvika från dessa uppskattningar och bedömningar.

Uppskattningarna och antagandena ses över regelbundet. Ändringar av uppskattningar redovisas i den period ändringen görs om ändringen endast påverkat denna period, eller i den period ändringen görs och framtida perioder om ändringen påverkar både aktuell period och framtida perioder. Utveckling, urval av och upplysningar avseende koncernens viktiga redovisningsprinciper och uppskattningar, samt tillämpningen av dessa principer och uppskattningar, granskas av Revisionsutskottet.

Viktiga källor till osäkerhet i uppskattningar

Noterna 11 Immateriella tillgångar och 29 Rörelseförvärv innehåller information om antaganden och riskfaktorer gällande nedskrivningsbehov av goodwill. I not 19 redovisas gjorda avsättningar och tvister.

Goodwill och övriga immateriella anläggningstillgångar

Immateriella anläggningstillgångar, med undantag för goodwill och immateriella tillgångar med obestämbar ekonomisk livslängd, skrivs av över uppskattad nyttjandeperiod. Uppskattad nyttjandeperiod baseras på företagsledningens uppskattning av den period under vilken tillgången kommer att generera intäkter.

Goodwill och immateriella anläggningstillgångar med obestämbar ekonomisk livslängd nedskrivningsprövas årligen eller när indikationer visar på behov av nedskrivning. Nedskrivningsprövningen fordrar att företagsledningen fastställer verkligt värde för kassagenererande enheter på basis av prognostiserade kassaflöden och interna affärsplaner och prognoser. För ytterligare information, se not 11 Immateriella tillgångar.

Värdering av tillgångar till verkligt värde

Beräkningen av verkligt värde på aktier i andra företag värderas initialt till anskaffningsvärde, som bedöms utgöra en representativ

uppskattning av verkligt värde därefter omvärderas värdena till verkligt värde. Vinster/förluster redovisas när det finns en efterföljande finansiering med deltagande av en tredjepartsinvestorare, då priset per aktie i den finansieringen används, när det finns en realiserad försäljning eller när det finns indikationer på att kostnaden inte motsvarar verkligt värde och att tillräcklig, senare inhämtad information finns tillgänglig för att mäta verkligt värde.

Värdering av finansiella instrument till verkligt värde

Verkligt värde på optioner att förvärva minoriteter i dotterbolag samt verkligt värde på tilläggsköpeskillningar beräknas utifrån villkor i de avtal som ingåtts i samband med respektive förvärv. Värderingen baseras i normalfallet på projektioner och prognoser av framtida försäljning och rörelsemarginal. Utfallet av framtida försäljning och rörelsemarginal kan komma att skilja sig från prognoserna och därmed påverka värderingen och den slutliga betalningen för minoriteten eller tilläggsköpeskillningen. Detta skulle påverka företagets framtida resultat och finansiella ställning.

Avsättningar och eventalförpliktelser

En avsättning redovisas när det finns en befintlig förpliktelse till följd av en inträffad händelse, när det är sannolikt att ett utflöde av ekonomiska resurser kommer att inträffa och en tillförlitlig bedömning av beloppet kan göras. I de fall förutsättningarna är uppfyllda görs en beräkning av avsättningen och denna redovisas i balansräkningen över finansiell ställning. En eventalförpliktelse redovisas i not när en möjlig förpliktelse har uppkommit, men vars förekomst endast kan bekräftas av en eller flera osäkra framtida händelser utanför koncernens kontroll, eller när det inte är möjligt att beräkna beloppet. Realisering av sådana eventalförpliktelser för vilka inga belopp redovisas, eller som inte upptagits i årsredovisningen, kan ha en väsentlig effekt på koncernens finansiella ställning.

Koncernen granskar regelbundet väsentliga utestående tvister för att avgöra behovet av avsättningar. Bland de faktorer som beaktas vid en sådan bedömning återfinns bland annat typ av rättstvist eller stämning, eventuella skadestånd, utvecklingen av tvisten, uppfattningar hos juridiska rådgivare och andra rådgivare och beslut fattade av koncernledningen angående koncernens agerande avseende dessa tvister. Gjorda uppskattningar behöver dock inte nödvändigtvis reflektera utgången av avgjorda rättstvister och skillnader mellan utfall och uppskattning kan väsentligt påverka företagets finansiella ställning och ha en ofördelaktig inverkan på rörelseresultat och likviditet. För ytterligare information, se not 19 Avsättningar.

Intäktsredovisning

Intäkter från externa kunder kommer huvudsakligen från försäljning av onlinespel och esportevents, inklusive reklamtid, abonnemangsavgifter, biljettförsäljning samt försäljningen av varor. Redovisningsprinciperna för de huvudsakliga intäktsströmmarna beskrivs närmare nedan.

Intäkter från onlinespel

Inom onlinespelsegmentet erbjuder MTG både egna och tredjepartsspel. Kunden spelar free-to-play-spel och köper varor som används virtuellt i spelet. Intäkterna redovisas över tid.

Eventintäkter

Inom esport erbjuder koncernen evenemangsdrivna varor och tjänster från produktion av online och fysiska events till egna ligor eller på uppdrag av tredje part. Intäkter från att producera events på uppdrag av tredje part redovisas vid en tidpunkt. Intäkter från att försäljning av varor relaterade till specifika events (produkter och biljetter mm) redovisas vid en tidpunkt.

Övrigt

Övriga intäkter består främst av reklamintäkter och redovisas över tid.

Väsentliga bedömningar vid intäktsredovisning

Agent eller huvudman

En bedömning görs om koncernen agerar som huvudman eller agent i alla transaktioner där en annan part är inblandad i att tillhandahålla produkter eller tjänster till kunden. I transaktioner där koncernen agerar som agent redovisas intäkterna netto i resultaträkningen. I transaktioner där koncernen är huvudman redovisas intäkterna brutto i resultaträkningen.

Uppdelning av intäkter

Intäkter från externa kunder kommer huvudsakligen från försäljning av onlinespel och esport.

2020

(Mkr)	Esport	Gaming	Centrala verksamheter	Eliminerings	Totalt
Nettoomsättning externt	1 315	2 682			3 997
Nettoomsättning internt			15	-15	0
Totala intäkter för segmentet	1 315	2 682	15	-15	3 997

Intäktsströmmar					
Nettoomsättning externt	1 315	2 682	-	-	3 997
Intäkter från externa kunder	1 315	2 682	-	-	3 997

Tidpunkt för intäktsredovisning					
Vid en tidpunkt	663	-	-	-	663
Över tid	652	2 682	-	-	3 334
Intäkter från externa kunder	1 315	2 682	0	0	3 997

2019

(Mkr)	Esport	Gaming	Centrala verksamheter	Eliminerings	Totalt
Nettoomsättning externt	1 712	2 531	-	-	4 242
Nettoomsättning internt	0	-	18	-18	-
Totala intäkter för segmentet	1 712	2 531	18	-18	4 242

Intäktsströmmar					
Totala intäkter	1 712	2 531	-	-	4 242
Intäkter från externa kunder	1 712	2 531	-	-	4 242

Tidpunkt för intäktsredovisning					
Vid en tidpunkt	131	-	-	-	131
Över tid	1 581	2 531	-	-	4 112
Intäkter från externa kunder	1 712	2 531	-	-	4 242

Kontraktsskulder

Kontraktsskulder består av förutbetalda intäkter från onlinespel som uppkommer när kunderna köper virtuella varor som intäktsförs över tid beroende på om det är förbruknings- eller varaktiga varor.

De kontraktsskulder som redovisades vid ingången av 2020 och 2019 har redovisats som intäkter under respektive år.

Prestationsåtaganden som är återstående

Koncernen lämnar inte information om återstående prestationsåtaganden per den 31 december, eftersom prestationsåtagandena avser kontrakt där kontraktperioden är 12 månader eller kortare.

Koncernen (Mkr)	2020	2019
Ingående balans 1 januari	190	362
Nettoförändring av kontraktsskulder under året	-33	-40
Förändringar i koncernstrukturen	-	-132
Utgående balans 31 december	157	190

MTG:s finansiella rapportering är indelad i följande segment:

Gaming

Bolagets gamingvertikal består av InnoGames, Kongregate, Hutch och MTG VC-fondens investeringar i gamingrelaterade bolag. InnoGames är Tyskland ledande utvecklare och utgivare av mobil- och onlinespel. Bolaget är baserat i Hamburg och är mest känt för Forge of Empires, Elvenar och Tribal Wars. InnoGames fullständiga portfölj omfattar sju live-spel och ett flertal mobiltitlar under produktion. InnoGames är fokuserat på free-to-play-segmentet och ger spelarna en plattformsoberoende spelupplevelse över både datorer och mobila enheter. Kongregate, baserat i San Francisco, är en ledande utgivare och utvecklare av mobilspel och är en erkänd innovatör inom utbrytargenrer som Idle Games. MTG förvärvade i slutet av 2020 Hutch, en ledande utvecklare av free-to-play spel fokuserat på racinggenren för mobil i det mycket attraktiva mellansegmentet. Förvärvet av Hutch påverkade inte gamingvertikalen under 2020.

Esport

Esportssegmentet består av ESL Gaming bestående av kombinerade ESL och DreamHack, DreamHack Sports Games, och MTG VC-fondens investeringar i esportrelaterade bolag. Genom ESL och

DreamHack är MTG världens ledande esportföretag och driver nationella och internationella turneringar samt amatörcuper på gräsrotsnivå, ligor och festivaler. Inom detta relativt nya kulturella fenomen är ESL och DreamHack etablerade globala varumärken och förstahandsval bland såväl tittare, spelare, partners som spelutgivare.

(Mkr)	Nettoomsättning	
	2020	2019
Esport	1 315	1 712
Gaming	2 682	2 531
Centrala verksamheter	15	18
Elimineringar	-15	-18
Totalt	3 997	4 242

Affärssegmenten ansvarar för de operativa tillgångarna och utfallet följs upp på segmentsnivå.

Finansiering hanteras centralt i koncernen, och av detta skäl fördelas inte likvida medel, räntebärande fordringar och skulder på respektive affärssegment.

(Mkr)	Extern omsättning		Intern omsättning	
	2020	2019	2020	2019
Esport	1 315	1 712		0
Gaming	2 682	2 531		-
Centrala verksamheter	-	-	15	18
Elimineringar	-	-	-15	-18
Totalt, koncernen	3 997	4 242	0	-

(Mkr)	Rörelseresultat EBIT		EBITDA		Justerad EBITDA	
	2020	2019	2020	2019	2020	2019
Esport	-288	-430	-220	-351	-163	-213
Gaming	436	269	648	485	800	605
Centrala verksamheter	-112	-246	-110	-243	-102	-153
Totalt, koncernen	35	-407	319	-109	535	239

För att kunna bedöma verksamhetens rörelseresultat fokuserar MTG:s ledning på justerad EBITDA. Detta resultatmått innefattar inte påverkan från jämförelsestörande poster, långsiktiga incitamentsprogram, förvärvsrelaterade transaktionskostnader samt nedskrivning av eget aktiverat arbete, vilka kallas justeringar. Jämförelsestörande poster avser materiella poster och händelser i koncernens struktur eller verksamheter som är relevanta för förståelsen av koncernens utveckling på jämförbar basis.

Justeringar görs för jämförelsestörande poster på 9 Mkr (152), nedskrivning av egna aktiverade kostnader på 20 Mkr (93), långsiktiga incitamentsprogram på 132 Mkr (76) och transaktionskostnader för rörelseförvärv på 56 Mkr (28).

EBITDA är resultat före ränta, skatt och avskrivningar.

(Mkr)	Tillgångar		Skulder och eget kapital		Avkastning på eget kapital % (ROE)	
	2020	2019	2020	2019	2020	2019
Esport	2 846	2 984	1 083	976	1 790	1 632
Gaming	6 523	3 705	1 452	429	5 923	3 276
Övrigt	20	21	-	-	20	21
Centrala verksamheter	416	500	129	909	-305	-32
Totalt	9 804	7 210	2 665	2 313	7 428	4 897
Totalt likvida medel och räntebärande tillgångar	1 153	1 824	-	-		
Total upplåning	-	-	3 076	140		
Eget kapital inkl. innehav utan bestämmande inflytande	-	-	5 216	6 581		
Elimineringar	-157	-71	-157	-71		
Totalt för kvarvarande verksamheter	10 800	8 963	10 800	8 963	7 428	4 897
Totalt	10 800	8 963	10 800	8 963	7 428	4 897

(Mkr)	Investeringar exklusive företagsförvärv		Avskrivningar	
	2020	2019	2020	2019
Esport	34	34	68	79
Gaming	174	203	212	216
Centrala verksamheter	1	2	3	3
Totalt	208	239	283	298

Koncernens segment verkar huvudsakligen i Europa och USA. Nettoomsättning och anläggningstillgångar redovisas nedan per geografiskt område. Anläggningstillgångar består av immateriella

och materiella anläggningstillgångar. Försäljningen redovisas i de länder där försäljningen gjorts.

(Mkr)	Nettoomsättning		Anläggningstillgångar	
	2020	2019	2020	2019
Sverige	97	232	249	253
Danmark	38	50	4	3
Tyskland	2 982	2 678	4 095	4 325
Storbritannien	-	-	2 997	-
Övriga Europa	38	126	28	46
USA	804	1 072	755	839
Övriga regioner	38	84	29	31
Totalt	3 997	4 242	8 156	5 497

Rörelsens kostnader fördelade på kostnadsslag

I koncernens räkenskaper presenteras en funktionsindeldad resultaträkning. Nedanstående tabell presenterar de rörelserelaterade kostnaderna fördelade per kostnadsslag.

Koncernen (Mkr)	2020	2019
Nettoomsättning	3 997	4 242
Övriga rörelseintäkter	32	36
Kostnader för program och varor	-671	-962
Distributionskostnader	-1 312	-1 260
Löner, ersättningar och sociala kostnader	-961	-966
Avskrivningar	-244	-252
Avskrivningar leasingavtal	-39	-46
Nedskrivningar	-26	-104
Övriga kostnader	-732	-944
Resultatandelar i intressebolag och joint ventures	1	0
Jämförelsestörande poster	-9	-152
Rörelseresultat	35	-407

Koncernen (Mkr)	2020	2019
Övriga rörelseintäkter		
Kursvinster	3	6
Omvärdering av optionsskulder	2	-
Statliga bidrag/skattelättnader	18	2
Hysesintäkter	0	5
Övrigt	9	23
Totalt	32	36
Övriga rörelsekostnader		
Kursförluster	0	-3
Upplupna legala tvister		-10
Omvärdering av optionsskulder		-8
Övrigt	-16	-4
Totalt	-16	-26

Koncernen (Mkr)	2020	2019
Resultat från andelar	1	0
Nettoresultat, kvarvarande verksamheter	1	0
Verksamheter under avveckling	-	-2
Totalt årets resultat	1	-2

Intressebolag och joint ventures redovisas enligt kapitalandelsmetoden. Resultatandelarna utgörs av koncernens andel av nettoresultatet i respektive intressebolag eller joint ventures efter omräkning till svenska kronor. Beräkningen av kapitalandelen bygger på senast tillgängliga redovisning. Intressebolag och joint ventures redovisas enligt kapitalandelsmetoden.

Summerad finansiell information för intressebolag och joint ventures

Koncernen (Mkr)	2020	2019
Nettoomsättning	-	-
Nettoresultat	3	-10
Övrigt totalresultat	-	-
Anläggningstillgångar	-	-
Omsättningstillgångar	43	51
Summa tillgångar	43	51
Långfristiga skulder	22	29
Kortfristiga skulder	17	20
Summa skulder	39	50

Aktier och andelar i intressebolag och joint ventures

Koncernen (Mkr)	2020	2019
Redovisat värde	20	21
Totalt	20	21

Koncernen (Mkr)	2020	2019
Ränteintäkter	1	11
Räntekostnader på upplåning	-9	-10
Räntenetto	-9	1
Valutakursdifferenser netto	33	-17
Lånekostnader	-6	-5
Räntekostnader från diskontering	-6	-3
Finansiella tillgångar värderade till verkligt värde via resultatet	31	-
Vinst från finansiella anläggningstillgångar	2	-
Övrigt	0	-3
Övrigt finansnetto	54	-28
Finansnetto	46	-28

Moderbolaget (Mkr)	2020	2019
Ränteintäkter från externa parter	-	0
Ränteintäkter från dotterbolag	1	3
Valutakursdifferenser netto	-	11
Totala ränteintäkter och liknande resultatposter	1	15
Valutakursdifferenser netto	-26	-
Räntekostnader till externa parter	-5	-8
Räntekostnader till dotterbolag	-1	0
Lånekostnader	-2	-4
Totala räntekostnader och liknande resultatposter	-34	-13
Utdelningar från dotterbolag	-	-
Resultat från rörelseförvärv	-	2 300
Resultat från andelar i dotterbolag	-	2 300
Finansnetto	-33	2 302

Ränteintäkter- och kostnader på upplåning hänförs sig till finansiella tillgångar och skulder som värderas till upplupet anskaffningsvärde.

Redovisning av inkomstskatter

Redovisade skattekostnader inkluderar aktuella svenska och utländska inkomstskatter och uppskjuten skatt som uppkommit till följd av temporära skillnader. Sådana temporära skillnader orsakas av skillnader mellan skattemässigt värde och bokfört värde på tillgångar och skulder. En uppskjuten skattefordran redovisas motsvarande skattevärdet av underskottsavdrag om det bedöms vara troligt att underskottsavdragen kommer att användas mot beskattningsbara inkomster inom överskådlig tid. Årets resultat har belastats med skatt på årets skattepliktiga resultat samt med skatt till följd av temporära skillnader som uppstått under perioden. Skatten redovisas som aktuell skatt respektive uppskjuten skatt i varje bolag som ingår i koncernen.

Fördelning av skattekostnader

Koncernen (Mkr)	2020	2019
Aktuell skatt		
Årets skattekostnad	-198	-150
Justering hänförlig till tidigare år	1	6
Totalt	-197	-145
Uppskjuten skatt		
Skatt hänförlig till temporära skillnader	20	121
Totalt	20	121
Totalt redovisad skattekostnad i resultaträkningen	-177	-23

Avstämning skattekostnad

Koncernen (Mkr)	2020	%	2019	%
Resultat före skatt	81		-435	
Skatt/Skattesats i Sverige	-17	21,4	93	21,4
Skillnad i utländska skattesatser	-64	78,8	-26	-6,1
Ej skattepliktiga intäkter	9	-10,7	30	7,0
Ej avdragsgilla kostnader	12	-14,9	-42	-9,7
Utnyttjade underskottsavdrag, tidigare ej redovisade	7	-8,6	3	0,7
Ny förlust för vilken uppskjuten skatt ej redovisats	-115	142,3	-96	-22,0
Övriga permanenta effekter	-7	8,6	8	1,8
Skatt hänförlig till tidigare år	0	-0,3	7	1,5
Övrigt	-1	1,7	-	-
Effektiv skatt/skattesats	-177	218,2	-23	-5,4

Uppskjuten skatt

Koncernen (Mkr)	31 dec 2020	31 dec 2019
Uppskjuten skattefordran hänförlig till:		
Goodwill	2	-
Materiella anläggningstillgångar	5	4
Immateriella anläggningstillgångar	29	20
Avsättningar	7	5
Kortfristiga fordringar	3	2
Kortfristiga skulder	18	32
Finansiella tillgångar	6	12
Skattevärdet av värderade underskottsavdrag	149	172
Totalt	219	247

Koncernen (Mkr)	31 dec 2020	31 dec 2019
Uppskjuten skatteskuld hänförlig till:		
Goodwill	10	9
Materiella anläggningstillgångar	1	1
Immateriella anläggningstillgångar	457	381
Avsättningar	0	-
Kortfristiga fordringar	33	-
Kortfristiga skulder	0	26
Finansiella tillgångar	-	0
Totalt	501	416
Uppskjuten skatt, netto	-282	-169

Koncernen (Mkr)	2020					
	Ingående balans 1 januari	Uppskjuten skatt redovisad i resultaträkningen	Förvärv av dotterbolag	Uppskjuten skatt redovisad i övrigt totalresultat	Omräknings-differenser	Utgående balans 31 december
Underskottsavdrag	172	-13	-	-	-10	149
<i>Temporära skillnader i:</i>						
Goodwill	-9	-1	-	-	1	-8
Materiella anläggningstillgångar	3	2	-	-	-1	5
Immateriella anläggningstillgångar	-361	45	-123	-	11	-428
Avsättningar	5	2	-	-	0	7
Kortfristiga fordringar	2	-24	-	-12	4	-30
Kortfristiga skulder	6	15	-	-	-3	18
Finansiella tillgångar	13	-6	-	-1	-1	6
Totalt	-169	20	-123	-13	2	-282

2019						
Koncernen (Mkr)	Ingående balans 1 januari	Uppskjuten skatt redovisad i resultaträkningen	Omklassificeringar till tillgångar som innehas för försäljning	Uppskjuten skatt redovisad i övrigt totalresultat	Omräknings-differenser	Utgående balans 31 december
Underskottsavdrag	177	-25	16	-	6	172
<i>Temporära skillnader i:</i>						
Goodwill	-147	-11	149	-	0	-9
Materiella anläggningstillgångar	11	3	-11	-	0	3
Immateriella anläggningstillgångar	-611	57	194	-	-2	-361
Avsättningar	-32	0	37	-	0	5
Kortfristiga fordringar	11	2	-11	-	0	2
Kortfristiga skulder	9	3	-6	-	0	6
Finansiella tillgångar	-13	5	21	-	0	13
Totalt	-596	34	389	-	3	-169

Totala skattemässiga underskott utan förfallodag, för vilka uppskjutna skattefordringar har redovisats, uppgår till 498 (548) Mkr för koncernen per den 31 december 2020. Den uppskjutna skatten för dessa underskott är 149 (172) Mkr. Redovisningen 2020 och 2019 inkluderar skattevärdet av underskottsavdrag i alla länder där det bedöms sannolikt att underskottsavdragen kommer att kunna användas mot skattepliktiga överskott inom en överskådlig tid. Som en konsekvens redovisas ingen uppskjuten skattefordran avseende underskottsavdrag i vissa länder.

Moderbolaget

2020 och 2019 fanns inga underskottsavdrag i moderbolaget.

Fördelning av skattekostnader

Moderbolaget (Mkr)	2020	2019
Aktuell skatt	0	0
Total skattekostnad	0	0

Underskottsavdrag för vilka ingen uppskjuten skattefordran redovisas, per förfallodag

Koncernen (Mkr)	2020	2019
2021	-	-
2022	-	0
2023	-	0
2024 och därefter	117	87
Utan förfallodag	1 027	614
Totalt	1 145	701

Avstämning skattekostnad

Moderbolaget (Mkr)	2020	%	2019	%
Resultat före skatt	-9		2 285	
Skatt/Skattesats i Sverige	2	21,4	-458	21,4
Ej avdragsgilla kostnader	-2	-21,4	-33	1,5
Ej skattepliktiga intäkter	-	-	491	-22,9
Effektiv skatt/skattesats	-	-	0	0,0

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

Koncernen (Mkr)	2020	2019
Avknoppning NENT Group	-	-54
Uppsägningskostnader huvudkontoret	7	-17
Uppsägningskostnader ESL	-4	-35
Kostnader för nedlagda projekt, ESL	-	-12
Nedskrivningar i balansräkningen, ESL	-	-34
Avgångsvederlag VD	-11	-
Återföring av nedskrivning av mjukvara	8	-
Stängning av produktionsanläggning	-1	-
Förvärvsförsäkring	-5	-
Nettoresultat hänförligt till optioner att förvärva aktier	-3	-
Totalt	-9	-152

Under 2020 utgjordes jämförelsestörande poster i MTG av avgångsvederlag till tidigare VD, en upplösning av en del av reserven för uppsägningskostnader vid huvudkontoret från 2019 samt en förvärvsförsäkring. För ESL utgjordes jämförelsestörande poster av kostnader för ett effektiviseringsprojekt kopplat till sammanslagningen med DreamHack, inklusive avgångsvederlag och uppsägningskostnader. En nedskrivning av mjukvara 2019 har återförts

eftersom mjukvaran har tagits i bruk igen. ESL hade en kapitalförlust hänförlig till optioner att förvärva aktier i WIM Australia. ESL har också kostnader för stängningen av en produktionsanläggning i Storbritannien.

Under 2019 var jämförelsestörande poster kostnader i MTG AB förknippade med avknoppningen av NENT Group och uppsägningskostnader hänförliga till ett effektiviseringsprogram för verksamheten på huvudkontoret. För ESL utgjordes jämförelsestörande poster av uppsägningskostnader, till följd av en minskning av arbetsstyrkan. Nedskärningen är en del av införandet av en ny verksamhetsmodell för att göra ESL ännu mer anpassad till nästa tillväxtfas. En annan del av införandet har varit att sätta stopp för projekt hänförliga till den tidigare verksamhetsmodellen, som ledde till en engångskostnad. I den interna granskningen av ESLs balansräkning har nedskrivningsposter tagits upp hänförliga till leverantörsfordringar och tidigare tillgångar.

Jämförelsestörande poster klassificerade per funktion

Koncernen (Mkr)	2020	2019
Kostnad för sålda varor	-1	-36
Administrationskostnader	-13	-116
Övriga rörelseintäkter	10	-
Övriga rörelsekostnader	-4	-
Nettoresultat	-9	-152

Redovisning av immateriella tillgångar

Anläggningstillgångar redovisas netto efter avdrag för ackumulerade avskrivningar enligt plan och nedskrivningar. Avskrivningar enligt plan görs normalt linjärt baserat på anläggningstillgångarnas anskaffningsvärden och bedömd ekonomisk livslängd. De immateriella tillgångarna klassificeras i följande kategorier:

Tillgångsslag	Avskrivningsperiod
Aktiverade utvecklingsutgifter	3–10 år
Varumärken	Varumärken som är en del av ett företagsförvärv bedöms normalt ha en obestämbar livslängd och testas årligen för nedskrivning eller om det inträffar händelser som föranleder ett sådant test
Kundrelationer	10–15 år
Kommersiella rättigheter/sändningstillstånd	Beräknad avskrivningsperiod baserat på licensvillkoren
Goodwill	Årliga prövningar av nedskrivningsbehov för tillgångar med obestämbar livslängd eller oftare om det triggas av händelser

Aktiverade utvecklingsutgifter

Utgifter för utveckling av nya eller förbättrade produkter och processer redovisas som en tillgång i balansräkningen om processen är tekniskt och kommersiellt användbar och koncernen har tillräckliga resurser för färdigställande. De aktiverade utvecklingsutgifterna

inkluderar direkta kostnader och, när det är tillämpligt, utgifter för löner och andel av omkostnader. Övriga utgifter kostnadsförs i resultaträkningen när de uppkommer. I balansräkningen är redovisade aktiverade utvecklingsutgifter upptagna till anskaffningsvärde med avdrag för ackumulerade avskrivningar och nedskrivningar. Aktiverade utgifter avser huvudsakligen mjukvara och mjukvaruplattformar.

Goodwill

Goodwill som uppkommer vid konsolideringen representerar skillnaden mellan anskaffningsvärdet för rörelseförvärvet och det verkliga värdet av förvärvade tillgångar och övertagna skulder. Goodwill redovisas som en tillgång och prövas för nedskrivningsbehov minst en gång per år. Eventuell nedskrivning redovisas som kostnad i resultaträkningen omedelbart och kan inte återföras. Goodwill som uppkommer vid förvärv av intressebolag inkluderas i det redovisade värdet för andelar i intressebolag. Prövning av nedskrivningsbehov görs för den kassagenererande enheten i sin helhet.

Övriga immateriella tillgångar

Övriga immateriella tillgångar, såsom förvärvade kundrelationer, nyttjanderätter, sändningslicenser och varumärken redovisas till anskaffningskostnad efter avdrag för ackumulerade avskrivningar och eventuella nedskrivningar.

(Mkr)	Koncernen					Moderbolaget
	Aktiverade utvecklingsutgifter	Varumärken	Kundrelationer och övrigt ¹⁾	Goodwill	Totalt	Aktiverade utgifter
Anskaffningsvärden						
Ingående balans den 1 januari 2019	1 111	1 412	1 285	6 537	10 345	55
Årets investeringar	91	-	91	-9	174	-
Årets försäljning och utrangeringar	-	-	-	-	-	-
Förändringar i koncernens sammansättning, omklassificeringar mm	-591	-603	-749	-2 064	-4 547	-
Omklassificering till tillgångar som innehas för försäljning	-	-	-	-	-	-
Avvecklade verksamheter	-	-	-	-	-	-
Omräkningsdifferenser	10	16	10	87	123	-
Utgående balans den 31 december 2019	621	825	638	4 011	6 095	55
Ingående balans den 1 januari 2020	621	825	638	4 011	6 095	55
Årets investeringar	100	0	63	-	163	1
Årets försäljning och utrangeringar	-	0	0	-	0	-
Investeringar genom förvärv	265	181	221	2 325	2 992	-
Förändringar i koncernens sammansättning, omklassificeringar mm	0	-1	-156	-	-156	-
Omklassificering till tillgångar som innehas för försäljning	-	-	-	-	-	-
Avvecklade verksamheter	-	-	-	-	-	-
Omräkningsdifferenser	-32	-36	-45	-214	-327	-
Utgående balans den 31 december 2020	954	969	722	6 122	8 767	56
Akkumulerade av- och nedskrivningar						
Ingående balans den 1 januari 2019	-593	-62	-408	-378	-1 441	-55
Årets försäljning och utrangeringar	0	0	-	-	0	-
Årets avskrivningar	-51	-33	-119	-	-202	0
Årets nedskrivningar	-78	-14	-	-	-93	-
Förändringar i koncernens sammansättning, omklassificeringar mm	418	18	252	331	1 019	-
Omräkningsdifferenser	-1	0	-2	-2	-5	-
Utgående balans den 31 december 2019	-305	-91	-277	-49	-722	-55
Ingående balans den 1 januari 2020	-305	-91	-277	-49	-722	-55
Årets försäljning och utrangeringar	-	-	0	-	0	-
Årets avskrivningar	-36	-28	-132	0	-195	-1
Årets uppskrivningar	8	0	0	0	8	-
Årets nedskrivningar	-15	-5	0	0	-20	-
Förändringar i koncernens sammansättning, omklassificeringar mm	0	1	162	0	163	-
Omräkningsdifferenser	14	5	27	6	52	-
Utgående balans den 31 december 2020	-333	-118	-220	-43	-714	-56
Redovisade värden						
Per den 1 januari 2019	518	1 350	877	6 159	8 904	0
Per den 31 december 2019	316	734	360	3 961	5 371	0
Per den 1 januari 2020	316	734	361	3 960	5 371	0
Per den 31 december 2020	621	851	502	6 079	8 052	0

1) Övrigt avser licenser och sändningsrättigheter.

Avskrivningar per funktion

Koncernen (Mkr)	2020	2019
Kostnad för sålda varor och tjänster	128	149
Administrationskostnader	62	53
Försäljningskostnader	5	-
Övriga rörelsekostnader	0	-
Totalt	195	202

Nedskrivningar per funktion

Koncernen (Mkr)	2020	2019
Kostnad för sålda varor och tjänster	20	93
Totalt	20	93

Nedskrivningsprövningar för kassagenererande enheter

Kassagenererande enheter med betydande goodwillvärden:

Koncernen (Mkr)	2020	2019
ESL	1 185	1 245
InnoGames	2 037	2 120
Kongregate	386	441
DreamHack	156	156
Hutch	2 314	-
Totalt	6 078	3 961

Kassagenererande enheter med betydande varumärken med obestämbar nyttjandeperiod:

Koncernen (Mkr)	2020	2019
ESL	365	382
InnoGames	177	216
Kongregate	63	72
DreamHack	64	64
Hutch	181	-
Totalt	851	733

Dessa varumärken har en stark position på respektive marknad och används aktivt i verksamheten. De bedöms därmed ha en obestämbar nyttjandeperiod. Förbättring och utveckling av varumärkena görs kontinuerligt och nettokassaflöden genererade via dessa bedöms inte upphöra inom en förutsebar framtid.

Test av nedskrivningsbehov

Nedskrivningsbehovet för goodwill och övriga immateriella tillgångar med obestämbar nyttjandeperiod för kassagenererande enheter inom affärssegmentet baseras på återvinningsvärdet (nyttjandevärdet), beräknat genom en modell för diskonterade kassaflöden. Kassaflödet diskonteras med en ränta på 9,5 (8,3) procent före skatt med hänsyn till kapitalkostnad och risk. Specifik individuell diskonteringsränta kan användas, relaterat till exempelvis marknaden i landet eller övriga ekonomiska omständigheter. Om skillnaden i beräknat och redovisat värde är lågt, används specifikt beräknat WACC för verksamheten ifråga. Modellen innehåller viktiga antaganden såsom marknadsstorlek, -andelar och tillväxttakt, försäljningspriser och kostnadsökningar samt behovet av rörelsekapital. Kassaflödet beräknas över en femårsperiod och baseras på aktuella resultat och prognoser, tidigare års utfall, allmänna marknadsförhållanden, branschutveckling och övrig tillgänglig information. Efter femårsperioden tillämpas normalt en tillväxttakt på 2,5 (2,5) procent.

Prognostiserat kassaflöde baseras i sin tur på en uthållig tillväxttakt som är individuellt beräknad baserat på varje enhets framtidsutsikter. Individuella antaganden görs också för kostnader och kapitalomsättningshastighetens utveckling.

Nedskrivningsprövning

Nedskrivningsprövningar genomförs regelbundet, dvs årligen eller när de triggas av händelser. Nedskrivningsprövningarna 2020 gav inte upphov till några nedskrivningar för koncernen.

Känslighetsanalys

De nedskrivningsprövningar som genomförts och som inte visar på ett behov av nedskrivning, har en marginal som innebär att eventuella negativa förändringar av enskilda parametrar rimligen inte medför att återvinningsvärdet sjunker under bokfört värde. Emellertid är prognostiserade kassaflöden mer osäkra till sin natur och kan också påverkas av faktorer utanför företagets kontroll. Sådana faktorer kan vara politiska risker och marknadsförhållanden generellt, som snabbt kan försämrats på grund av en finansiell kris såsom kriser på grund av instabilitet i den finansiella sektorn.

Av följande tabeller framgår redovisat värde och återvinningsvärde för DreamHack. Den aktuella beräkningen, med tillämpning av en individuell WACC på 9,5 procent, ger ingen indikation om nedskrivning, men en förändring i återvinningsvärdet, beroende på förändringar i marknadsvillkoren eller andra parametrar, skulle kunna leda till en nedskrivning. En förändring i tillväxttakt skulle ge följande resultat:

(Mkr)	DreamHack
Återvinningsvärde	264
Redovisat värde	261

Återvinningsvärdet i relation till det redovisade värdet i händelse av en nedgång i tillväxttakten:

- 0,5 procentenhet	236
- 1,0 procentenhet	212

Redovisning av materiella anläggningstillgångar

Materiella anläggningstillgångar redovisas till anskaffningskostnad efter avdrag för ackumulerade avskrivningar och nedskrivningar. Där delar av materiella anläggningstillgångar har olika nyttjande-

tider redovisas de som separata poster under materiella anläggningstillgångar. Avskrivningar görs normalt linjärt baserat på anläggningstillgångarnas anskaffningsvärden och bedömd ekonomisk livslängd. Avskrivningstiden för maskiner och inventarier är 3–5 år.

(Mkr)	Koncernen			Moderbolaget
	Maskiner	Inventarier, verktyg och installationer	Totalt	Inventarier
Anskaffningsvärden				
Ingående balans den 1 januari 2019	157	701	859	8
Årets investeringar	4	61	65	2
Investeringar genom förvärv	-	-	-	-
Årets försäljning och utrangeringar	-	-1	-1	-
Förändringar i koncernens sammansättning, omklassificeringar mm	-150	-567	-717	-
Omräkningsdifferenser	2	5	6	-
Utgående balans den 31 december 2019	13	200	212	10
Ingående balans den 1 januari 2020	13	200	212	10
Årets investeringar	8	36	45	-
Investeringar genom förvärv	-	3	3	-
Årets försäljning och utrangeringar	-1	-9	-10	-
Förändringar i koncernens sammansättning, omklassificeringar mm	-	-19	-19	-
Omräkningsdifferenser	-6	-16	-22	-
Utgående balans den 31 december 2020	14	195	209	10
Ackumulerade av- och nedskrivningar				
Ingående balans den 1 januari 2019	-103	-486	-589	-7
Årets försäljning och utrangeringar	-	-1	-1	-
Årets avskrivningar	-9	-41	-49	-1
Årets nedskrivningar	-	-11	-11	-
Förändringar i koncernens sammansättning, omklassificeringar mm	113	454	567	-
Omräkningsdifferenser	-1	-2	-3	-
Utgående balans den 31 december 2019	1	-88	-87	-8
Ingående balans den 1 januari 2020	1	-88	-87	-8
Årets försäljning och utrangeringar	1	7	9	-
Årets avskrivningar	-9	-40	-49	-
Årets nedskrivningar	-	-6	-6	-
Förändringar i koncernens sammansättning, omklassificeringar mm	-	13	13	-
Omräkningsdifferenser	5	11	15	-
Utgående balans den 31 december 2020	-2	-103	-105	-8
Redovisat värde				
Per den 1 januari 2019	55	215	270	2
Per den 31 december 2019	14	112	126	3
Per den 1 januari 2020	14	112	126	3
Per den 31 december 2020	12	92	104	3

Avskrivningar per funktion

Koncernen (Mkr)	2020	2019
Kostnad för sålda varor och tjänster	10	22
Försäljningskostnader	2	2
Administrationskostnader	35	24
Övriga rörelsekostnader	1	1
Totalt	49	49

Nedskrivningar per funktion

Koncernen (Mkr)	2020	2019
Kostnad för sålda varor och tjänster	6	11
Administrationskostnader	-	-
Övriga rörelsekostnader	-	-
Jämförelsestörande poster	-	-
Totalt	6	11

13

Finansiella anläggningstillgångar

Koncernbolag

Av följande tabell framgår de största bolagen som ingår i MTG-koncernen. En detaljerad specifikation av koncernbolagen har

lämnats in till Bolagsverket och kan erhållas på begäran från Modern Times Group MTG AB Investor Relations.

Aktier och andelar i koncernbolag

Moderbolaget (Mkr)	Organisations-nummer	Säte	Antal aktier	Aktiekapital (%)	Rösträttsandelar (%)	Bokfört värde 31 dec 2019	Bokfört värde 31 dec 2020
MTG Broadcasting AB	556353-2687	Stockholm	1 000	100	100	5 849	7 813
Totalt						5 849	7 813

Aktiekapital (%) och rösträttsandelar (%) per den 31 dec 2020.

Innehav i koncernbolag	Organisations-nummer	Säte	Aktiekapital (%)	Rösträttsandelar (%)
MTG Broadcasting AB	556353-2687	Sverige	100	100
DreamHack AB	556845-8763	Sverige	91	91
DreamHack Sports Games A/S		Danmark	100	100
ESL Gaming GmbH		Tyskland	91	91
InnoGames GmbH		Tyskland	77	77
Kongregate Inc.		USA	77	77
Hutch Games Ltd.		Storbritannien	77	77

Aktier och andelar i koncernbolag

Moderbolaget (Mkr)	2020	2019
Ingående balans 1 januari	5 848	8 024
Utdelning Nordic Entertainment Group	-	-2 000
Aktieägartillskott	1 964	-
Försäljning, koncernintern	-	-176
Utgående balans 31 december	7 813	5 848

Innehav utan bestämmande inflytande

MTG ökade sitt innehav i ESL till 91,46 procent efter sammanslagningen mellan ESL och DreamHack under fjärde kvartalet. MTG ökade också sitt innehav i Innogames till 68 procent och bildade ett nytt holdingbolag, MTG Gaming AB, tillsammans med grundarna av Innogames. MTG Gaming AB äger 100 procent av aktierna i InnoGames, Kongregate och Hutch. MTG äger 77,35 procent av aktierna och kapitalet i MTG Gaming AB.

14 Långfristiga fordringar

Långfristiga fordringar på koncernbolag

Moderbolaget (Mkr)	2020	2019
Ingående balans 1 januari	-	12 067
Återbetalningar		-12 067
Totala skulder	-	-

16 Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter

Moderbolaget (Mkr)	2020	2019
Förutbetalda finansieringskostnader	5	-
Övrigt	3	-
Totalt	9	-

15 Kundfordringar

Koncernen (Mkr)	2020	2019
Kundfordringar		
Kundfordringar, brutto	495	462
Avgår reserv för osäkra kundfordringar	-30	-28
Totalt	465	433
Reserv för osäkra kundfordringar		
Ingående balans 1 januari	28	62
Avsättning för befarade förluster	22	4
Verkliga förluster	0	-17
Återförda nedskrivningar	-20	-99
Avyttring av dotterbolag	-	77
Omräkningsdifferenser	-1	1
Utgående balans 31 december	30	28
Analys av kundfordringar		
Ej förfallna	372	234
< 30 dagar	37	99
30–90 dagar	29	36
> 90 dagar	27	64
Totalt	465	433

Koncernen (Mkr)	2020	2019
Resultat per aktie före utspädning		
Årets resultat hänförligt till moderbolagets aktieägare	-228	14 293
Utestående aktier den 1 januari	67 342 244	66 980 902
Effekt av utnyttjade aktierätter		297 983
Vägt genomsnittligt antal aktier före utspädning	67 342 244	67 278 885
Resultat per aktie före utspädning, kronor	-3,39	212,68
Resultat per aktie efter utspädning		
Årets resultat hänförligt till moderbolagets aktieägare efter utspädning	-228	14 293
Vägt genomsnittligt antal aktier före utspädning	67 342 244	67 278 885
Effekt av aktierätter		-
Vägt genomsnittligt antal aktier efter utspädning	67 342 244	67 278 885
Resultat per aktie efter utspädning, kronor	-3,39	212,68
Resultat per aktie före utspädning, kvarvarande verksamhet		
Årets resultat hänförligt till moderbolagets aktieägare, kvarvarande verksamhet	-228	-551
Resultat per aktie före utspädning, kronor, kvarvarande verksamhet	-3,39	-8,19
Resultat per aktie efter utspädning, kronor, kvarvarande verksamhet	-3,39	-8,19

Möjlig utspädning genom finansiella instrument

Modern Times Group MTG AB har utestående långfristiga incitamentsprogram. Beräkning av potentiell utspädning görs för att bestämma antal aktier som kan förvärfvas till verkligt värde baserat på värdet av aktierätterna. Prestationsbaserade aktierätter inkluderas i antalet möjligt utspädande aktier från programmets början enligt de uppnådda målen. Bolaget har utestående program från 2019 där mål och prestationer inte uppnåddes, och som därmed inte ger någon utspädningseffekt. Per den 31 december 2020 uppgick antalet utställda teckningsoptioner till 426 420 (426 420).

Se not 26 och 31 för effekten av utestående aktier efter balansdagen.

Moderbolaget	2020		2019	
	Antal aktier	Kvotvärde (Mkr)	Antal aktier	Kvotvärde (Mkr)
MTG A-aktier	545 662	3	545 662	3
MTG B-aktier	67 101 462	336	67 101 462	335
Antal utfärdade aktier/totalt kvotvärde den 31 december	67 647 124	338	67 647 124	338

En A-aktie berättigar till tio rösträtter, en B-aktie och en C-aktie till en rösträtt. Under 2019 konverterades C-aktierna till B-aktier. C-aktier berättigade inte till utdelning. Kvotvärdet per aktie är 5 (5) kronor.

Av totalt utfärdade aktier har moderbolaget 304 880 (304 880) B-aktier i eget lager.

Styrelsen föreslog årsstämman 2021 att ingen utdelning skulle betalas till MTG:s aktieägare för räkenskapsåret 2020. Styrelsen bemyndigades att återköpa aktier vid årsstämman 2020. Mandatet utnyttjades inte.

Övrigt tillskjutet kapital/Överkursfond

Överkursfond uppstår när aktier utfärdas till överkurs, dvs aktierna betalas till ett högre pris än kvotvärdet. Överkursfonden i moderbolaget avser endast personaloptioner som lösts in under 2010, 2009 och 2008 samt det verkliga värdet på aktierna.

Det verkliga värdet på köpeskillingen i aktier för förvärvet av Hutch uppgår till 81 Mkr.

Övriga bundna reserver om 94 Mkr har lösts upp från bunden till fri reserv efter fem år som bunden reserv.

Omräkningsreserv

Omräkningsreserven består av samtliga utländska omräkningsdifferenser som uppstår vid omräkningen av resultat- och balansräkningar till svenska kronor i de konsoliderade räkenskaperna.

Koncernen (Mkr)	2020	2019
Ingående balans 1 januari	-67	-123
Årets omräkningsdifferens, netto efter skatt, kvarvarande verksamheter	-193	105
Årets omräkningsdifferens, netto efter skatt, avvecklade verksamheter	0	-49
Totalt ackumulerade omräkningsdifferenser den 31 december	-260	-67

Koncernen (Mkr)	2020	2019
Ingående balans 1 januari	-	57
Utdelning NENT Group	-	-57
Utgående balans 31 december	-	0

Omvärderingsreserv

Omvärderingsreserven innefattar omvärdering hänförligt till varumärken i samband med successivt förvärv.

Koncernen (Mkr)	2020	2019
Ingående balans 1 januari	-12	-12
Utgående balans 31 december	-12	-12

Balanserade vinstmedel

Balanserade vinstmedel innefattar tidigare intjänat resultat.

Innehav utan bestämmande inflytande

För dotterbolag som inte är helägda redovisas den del av totalt eget kapital som tillhör externa aktieägare som innehav utan bestämmande inflytande.

19**Avsättningar****Redovisning av avsättningar**

En avsättning redovisas i balansräkningen när koncernen har en befintlig legal eller indirekt förpliktelse som en följd av en inträffad händelse och det är troligt att ett utflöde av ekonomiska resurser kommer att krävas för att reglera förpliktelsen samt en tillförlitlig uppskattning av beloppet kan göras. Där effekten av när i tiden betalning sker är väsentlig, beräknas avsättningar genom diskontering av det förväntade framtida kassaflödet till en räntesats före skatt som återspeglar aktuella marknadsbedömningar av pengars tidsvärde och, om det tillämpligt, de risker som är förknippade med skulden.

Redovisning av pensioner

Koncernen har huvudsakligen så kallade avgiftsbestämda pensionsplaner. Koncernens betalningar till de avgiftsbestämda planerna redovisas som kostnad i den period som de anställda utfört de tjänster avgiften avser. En avgiftsbestämd pensionsplan är en förmån efter anställningens upphörande där ett bolag betalar fasta avgifter till ett separat bolag och därefter inte har några legala eller indirekta förpliktelser att göra ytterligare betalningar.

Koncernen (Mkr)	Avsättningar för omstruktureringar	Royalties och övriga avsättningar	Pensions-avsättningar	Totalt
Ingående balans den 1 januari 2019	47	344	7	398
Avsättningar under året	-1	212	-	211
Utnyttjat under året	-	-21	-	-21
Återfört under året	-	-158	-	-158
Avvecklade verksamheter	-35	-273	-7	-314
Omräkningsdifferenser	0	2	-	2
Utgående balans den 31 december 2019	12	106	-	118
Ingående balans den 1 januari 2020	12	106	-	118
Avsättningar under året	13	144	-	157
Avsättningar från förvärv av enheter	-	16	-	16
Utnyttjat under året	-16	-22	-	-38
Återfört under året	-1	-33	-	-34
Omklassificeringar	8	-	-	8
Omräkningsdifferenser	-	-5	-	-5
Utgående balans den 31 december 2020	17	206	-	222

Inom koncernen finns inte längre några förmånsbestämda pensionsplaner. Planerna var hänförliga till ett fåtal medarbetare i NENT Group och beloppet var oväsentligt. I Sverige finns en så kallad multi-employer-plan. Koncernen rapporterar dessa pensionskostnader på samma sätt som avgiftsbestämda planer.

Avsättningar för royalties och övriga avsättningar är huvudsakligen relaterade till incitament program.

Moderbolaget (Mkr)	31 dec 2020	31 dec 2019
Upplupna personalkostnader	53	68
Upplupna konsultarvoden	3	9
Övrigt	1	-
Totalt	57	77

Under 2019 startades omstruktureringsprogram i ESL och på huvudkontoret i Stockholm. Dessa kostnader redovisas som upplupna kostnader.

Det finns inga ställda säkerheter i koncernen för 2020 eller 2019.

MTG bedriver verksamhet i flera länder och inom ramen för den löpande verksamheten blir MTG från tid till annan föremål för tvister, krav och administrativa förfaranden. (Historiskt har en stor del av sådana tvister involverat rättsliga förfaranden mot kunder av främst företag inom esportvertikalen som inte har betalat överenskomna avgifter eller för sponsring, i tid eller alls.) Bolaget bedömer dock inte att de skyldigheter dessa tvister, krav och administrativa förfaranden skulle kunna medföra kommer att få någon materiell negativ effekt på koncernens finansiella ställning. Dessa processer är därför inte inkluderade i eventalförpliktelserna. I koncernen finns inga eventalförpliktelser för 2020 eller 2019.

Eventalförpliktelser

Moderbolaget (Mkr)	31 dec 2020	31 dec 2019
Garantier för dotterbolag	4	7
Totalt	4	7

Moderbolaget ställer ut garantier till förmån för dotterbolagen. Dessa inkluderar hyreskontrakt.

Kapitalhantering

Koncernens kapitalhantering har som mål att tillförsäkra koncernen finansiell stabilitet, hantera finansiella risker och säkra koncernens kort- och långsiktiga behov av kapital.

Nuvarande kapitalstruktur baseras på en blandning av nya aktier och skulder där målet är att bedriva låg skuldsättningsgrad. Hävstängsgraden kan öka under specifika perioder men bör över tiden förbli låg. Kapitalstrukturen tar också hänsyn till den optimala strukturen för att sänka kapitalkostnaden.

Finansiell riskhantering

Utöver affärsrisker är MTG exponerat för finansiella risker i sin verksamhet. De viktigaste finansiella riskerna är refinansierings-, kredit-, ränte- och valutakursrisker. Riskerna regleras av den av MTG:s styrelse antagna finanspolicyn.

Koncernens finanspolicy består av ett ramverk av riktlinjer och regler för riskhantering och finansverksamheten i stort. Policyn revideras årligen. Koncernens finansiella risker sammanställs kontinuerligt och följs upp på koncernnivå av koncernens treasuryfunktion för att säkra finanspolicyns efterlevnad. Moderbolagets treasuryfunktion ansvarar för hanteringen av finansiella risker. Målet är att begränsa koncernens finansiella risker och att säkerställa koncernens aktuella behov av ändamålsenlig och säker finansiering.

Koncernens likviditet ska placeras av den centrala finansfunktionen och i lokala koncernkonton (cash pools) i Sverige. Överskottslikviditet kan investeras under en period om maximalt sex månader. Finanspolicyn inkluderar regler om maximal exponering gentemot motparter för att minimera risker.

Finansierings- och refinansieringsrisk

Finansieringsrisk är risken att inte kunna möta behovet av framtida finansieringsbehov. Koncernens finansieringskällor är i första hand eget kapital, kassaflöde från verksamheten samt lån. I syfte att reducera refinansieringsrisker strävar koncernen efter att diversifiera finansieringskällor och förfallotider samt att i normalfallet påbörja refinansiering av lånen 12 månader innan förfall. Koncernen ska sträva efter relevanta nyckeltal som motsvarar en kreditrating av "investment grade".

Extern upplåning hanteras centralt i enlighet med koncernens finanspolicy. Lån tas huvudsakligen upp av moderbolaget och överförs till dotterbolagen som interna lån eller kapitaltillskott.

Per den 31 december 2020 hade koncernen ett bryggglån om 1 800 Mkr (-) från DNB Bank ASA, filial Sverige och Swedbank. Bryggglånet hade en initial löptid på sex månader, med en option för MTG att förlänga löptiden med ytterligare sex månader. Räntan baseras på IBOR (ej lägre än 0 procent), plus en marginal på 1,25 procent de första sex månaderna och 2,25 procent de följande sex månaderna.

Optioner att förvärva minoriteter i dotterbolag samt tilläggsköpeskillingar

Verkligt värde på optioner att förvärva minoriteter i dotterbolag samt verkligt värde på tilläggsköpeskillingar beräknas utifrån villkor i de avtal som ingåtts i samband med respektive förvärv. Värderingen baseras i normalfallet på projektioner och prognoser av framtida intäkter och rörelsemarginal.

Finansiella leasingsskulder

Information om leasingsskulder kan hittas i not 24 Leasingavtal.

Nettoskuld

Koncernen (Mkr)	31 dec 2020	31 dec 2019
Skulder till kreditinstitut	1 800	-
Kortfristig upplåning	1 800	-
Övriga räntebärande skulder ¹⁾	1 144	-
Leasingskulder	42	37
Total kortfristig upplåning	2 986	37
Leasingskulder	90	103
Total långfristig upplåning	90	103
Total upplåning	3 076	140
Likvida medel	1 153	1 824
Övriga lång- och kortfristiga räntebärande tillgångar	0	0
Totalt likvida medel och räntebärande tillgångar	1 153	1 824
Nettoskuld exklusive tillgångar för försäljning	1 923	-1 685
Total nettoskuld	1 923	-1 685

¹⁾ Kortfristig skuld i form av säljrevers i samband med förvärvet av ytterligare 17 procent av aktierna i InnoGames med förfalldatum i mars 2021.

Villkor och återbetalningstid, bruttovärden

Koncernen (Mkr)	2020					
	Räntesats	Fast ränta:	Effektiv räntesats	Totalt	Förfall 2021	Förfall 2022 eller senare
Banklån	1,25%	3 månader	1,55%	1 800	1 800	
Leasingskulder				131	42	32
Övriga räntebärande skulder				1 144	1 143	
Leverantörsskulder				253	253	
				3 328	3 238	32
						58

Koncernen (Mkr)	2019					
	Räntesats	Fast ränta:	Effektiv räntesats	Totalt	Förfall 2020	Förfall 2021 eller senare
Leasingskulder				140	37	30
Leverantörsskulder				251	251	-
				391	288	30
						73

Räntan har beräknats med den ränta som förelåg på balansdagen den 31 december. Skulder har inkluderats i den period när återbetalning tidigast kan krävas.

Marknadsrisk

Ränterisk

Ränterisk är risken att förändringar i marknadsräntor påverkar kassaflöden, finansiella tillgångar och skulder negativt. Koncernen är exponerad för ränterisk hänförlig till lån, derivat, övriga finansiella tillgångar och utnyttjad del av de räntebärande kreditfaciliteterna. Koncernens finanspolicy strävar efter finansiell flexibilitet genom att ha en balanserad portfölj av rörliga och fasta räntor och att sprida förfalloperioder för att matcha finansieringsbehoven. Under 2019–2020 har räntebindningstiden varit kortare än tre månader.

Kortfristiga investeringar och likvida medel uppgick till 1 153 (1 824) Mkr per 31 december och genomsnittlig räntebindningstid var cirka noll månader för dessa tillgångar. Förutsatt oförändrad skuld för helåret skulle en ökning om 1 procentenhet ge en effekt på koncernens räntekostnader om cirka - (-) Mkr. En sänkning om 1 procentenhet bedöms minska räntekostnaden med cirka - (-) Mkr.

Kreditrisk

Kreditrisk innebär exponering för förluster om en motpart i en transaktion inte kan möta sina åtaganden och eventuella säkerheter inte täcker koncernens krav. Kreditrisken i koncernen består av finansiell kreditrisk och kreditrisker avseende kundfordringar.

Finansiell kreditrisk innebär risken som uppstår för koncernen i relationer med finansiella motparter. Hanteringen av koncernens finansiella kreditrisk regleras i finanspolicyen.

Finansiella motparter måste inneha en kreditvärdering som motsvarar minst S&P:s A eller jämförbar värdering vid annat institut för större depositioner av kassa eller överskottslikviditet. MTG har undertecknat standardiserade netting-avtal (ISDA) med alla motparter i valutatransaktioner. Transaktioner görs inom fastställda gränser och exponeringar övervakas kontinuerligt.

Kreditrisken med avseende på koncernens kundfordringar är spridd över ett stort antal kunder, både privatpersoner och företag. Utifrån historisk data gör koncernen bedömningen att ingen nedskrivning av kundfordringar som ännu inte är förfallna är nödvändig per balansdagen. Majoriteten av utestående kundfordringar utgörs av för koncernen tidigare kända kunder med god kreditvärdighet. Se även not 15 Kundfordringar.

Koncernens exponering för kreditrisk uppgick till 1 870 (2 469) Mkr per den 31 december. Exponeringen baseras på redovisat värde för de finansiella tillgångarna, där merparten består av kundfordringar och likvida medel.

Försäkringsbara risker

Moderbolaget säkerställer att koncernen har tillräckligt försäkringskydd för styrelseledamöter och VD. Övriga försäkringar såsom avbrottsförsäkring, förlust av tillgångar, reseförsäkringar täcks av lokala försäkringslösningar i respektive underkoncern eller bolag.

Valutarisk

Valutarisken är risken för att fluktuationer i valutakurser får effekt på resultaträkningen, finansiell ställning och/eller kassaflödet. Risken kan delas in i transaktionsexponering och omräkningsexponering. Se även avsnittet "Risker och osäkerheter" i förvaltningsberättelsen.

Transaktionsexponering

Transaktionsexponering är den risk som uppstår när in- och utflöden i utländska valutor i de i koncernen ingående enheternas separata finansiella rapporter inte överensstämmer. Koncernens treasury-funktion strävar efter att matcha in- och utflöden i samma valuta och att dra fördel av naturliga säkringar för valutor.

Koncernens transaktionsexponeringar uppstår främst där dotterbolag har externa och interna transaktioner i andra valutor än bolagets egna funktionella valuta.

Valuta uttryckt i Mkr	USD	EUR	DKK	CHF	GBP
Transaktionsutflöden	-474	-374	-2	-7	-243
Transaktionsinlöden	597	523	6	20	257
Transaktionsflöden, netto	123	148	4	13	13
Förändring om SEK faller med 5 procent	7	7	0	1	1

En valutakursförändring om 5 procent på alla utestående positioner per den 31 december skulle ha en effekt om cirka 16 (0) Mkr, påverkan på eget kapital skulle vara efter avdrag för skatt.

Omräkningsexponering

Omräkningsexponering är den risk som uppstår vid omräkning av eget kapital i utländska dotterbolag, intressebolag och joint ventures. Omräkningsexponeringen valutasäkras inte.

Utländska nettotillgångar inklusive goodwill och övriga immateriella tillgångar som uppstått vid förvärv fördelas enligt nedan:

Valuta	2020		2019	
	Mkr	%	Mkr	%
USD	626	9	722	15
EUR	3 808	53	3 914	84
GBP	2 724	38	-	-
Övriga valutor	33	0	44	1
Totalt motvärde i svenska kronor	7 191	100	4 680	100

En valutakursförändring om 5 procent för EUR/SEK skulle få en effekt på eget kapital om cirka 190 (196) Mkr och för GBP/SEK om 136 (-) Mkr.

Redovisning av finansiella instrument

Finansiella tillgångar och skulder inkluderar likvida medel, värdepapper, derivat och finansiella fordringar, kundfordringar, leverantörsskulder, villkorade köpeskillningar och låneskulder.

Finansiella instrument - kategorier

Finansiella tillgångar till verkligt värde via resultatet

Aktier och investeringar i andra företag

Koncernens aktier och andelar är värderade initialt till anskaffningskostnad och anses vara en representativ uppskattning av verkligt värde. Därefter sker omvärdering till verkligt värde och vinster/förluster redovisas när det finns en efterföljande finansiering med en tredjepart investerare, i vilket fall används priset per aktie i finansieringen, när det finns en realiserad exit eller när det finns indikationer på att anskaffningsvärdet inte är representativt för verkligt värde och ny information finns för att göra en ny bedömning på verkligt värde.

Finansiella anläggningstillgångar värderade till upplupet anskaffningsvärde

Koncernens finansiella tillgångar redovisas till upplupet anskaffningsvärdet och omfattas huvudsakligen av likvida medel, kundfordringar och andra kortfristiga fordringar av operativ karaktär. Fordringar belastas med förväntande kreditförluster.

Finansiella skulder värderade till verkligt värde via resultatet Villkorade köpeskillningar och optioner att förvärva ytterligare aktier i dotterbolag

Då ett dotterbolag förvärvas och tidigare ägare kvarstår som minoritetsägare innehåller avtalet i vissa fall en option som ger minoritetsägaren rätt att sälja resterande innehav i det förvärvade bolaget till koncernen i ett senare skede. I dessa fall redovisas inget innehav utan bestämmande inflytande utan istället redovisas en finansiell skuld. Skulden redovisas till det diskonterade nuvärdet av inlösenbeloppet för aktierna. Villkorade köpeskillningar såväl som optioner att förvärva ytterligare aktier i dotterbolag värderas till verkligt värde via resultatet och är i viss utsträckning baserade på framtida resultat.

Redovisat värde för likvida medel, övriga fordringar, kundfordringar, övriga långfristiga fordringar, övriga ej räntebärande fordringar samt räntebärande skulder, leverantörsskulder och övriga skulder utgör en rimlig bedömning av verkligt värde.

	31 december 2020							
Koncernen (Mkr)	Verkligt värde via resultatet	Finansiella tillgångar/skulder till upplupet anskaffningsvärde	Totalt	Nivå 1	Nivå 2	Nivå 3	Totalt	
Finansiella tillgångar värderade till verkligt värde								
Aktier och investeringar i andra företag	252	-	252	-	-	252	252	
Totalt	252	-	252	-	-	252	252	
Finansiella anläggningstillgångar värderade till upplupet anskaffningsvärde								
Övriga långfristiga fordringar		23	23					
Övriga fordringar, ej räntebärande		142	142					
Kundfordringar	-	465	465	-	-	-	-	
Likvida medel	-	1 153	1 153	-	-	-	-	
Totalt	-	1 783	1 783	-	-	-	-	
Finansiella skulder till verkligt värde								
Villkorad tilläggsköpeskilling	599	-	599	-	-	599	599	
Totalt	599	-	599	-	-	599	599	
Finansiella skulder värderade till upplupet anskaffningsvärde								
Övriga räntebärande skulder		1 144	1 144					
Skulder till kreditinstitut		1 800	1 800					
Leverantörsskulder	-	253	253	-	-	-	-	
Totalt	-	3 197	3 197	-	-	-	-	

	31 december 2019						
Koncernen (Mkr)	Verkligt värde via resultatet	Finansiella tillgångar/skulder till upplupet anskaffningsvärde	Totalt	Nivå 1	Nivå 2	Nivå 3	Totalt
Finansiella tillgångar värderade till verkligt värde							
Aktier och investeringar i andra företag	198	-	198	-	-	198	198
Totalt	198	-	198	-	-	198	198
Finansiella anläggningstillgångar värderade till upplupet anskaffningsvärde							
Kundfordringar	-	442	442	-	-	-	-
Likvida medel	-	1 824	1 824	-	-	-	-
Totalt	-	2 266	2 266	-	-	-	-
Finansiella skulder till verkligt värde							
Villkorad tilläggsköpeskilling	377	-	377	-	-	377	377
Totalt	377	-	377	-	0	377	-
Finansiella skulder värderade till upplupet anskaffningsvärde							
Leverantörsskulder	-	251	251	-	-	-	-
Totalt	-	251	251	-	-	-	-

31 december 2020

Moderbolaget (Mkr)	Verkligt värde via resultatet	Finansiella tillgångar/skulder till upplupet anskaffningsvärde	Totalt	Nivå 1	Nivå 2	Nivå 3	Totalt
Finansiella anläggningstillgångar värderade till upplupet anskaffningsvärde							
Kundfordringar	-	192	192	-	-	-	-
Likvida medel	-	516	516	-	-	-	-
Totalt	-	708	708	-	-	-	-
Finansiella skulder värderade till upplupet anskaffningsvärde							
Skulder till kreditinstitut		1 800	1 800				
Leverantörsskulder	-	994	994	-	-	-	-
Totalt	-	2 794	2 794	-	-	-	-

31 december 2019

Moderbolaget (Mkr)	Verkligt värde via resultatet	Finansiella tillgångar/skulder till upplupet anskaffningsvärde	Totalt	Nivå 1	Nivå 2	Nivå 3	Totalt
Finansiella anläggningstillgångar värderade till upplupet anskaffningsvärde							
Kundfordringar	-	81	81	-	-	-	-
Likvida medel	-	1 123	1 123	-	-	-	-
Totalt	-	1 204	1 204	-	-	-	-
Finansiella skulder värderade till upplupet anskaffningsvärde							
Leverantörsskulder	-	1 314	1 314	-	-	-	-
Totalt	-	1 314	1 314	-	-	-	-

Värderingstekniker nivå 1, 2 och 3

Aktier och investeringar i andra företag – anskaffningsvärde bedöms utgöra en representativ uppskattning av verkligt värde. Därefter sker omvärdering till verkligt värde och vinster/förluster redovisas när det finns en efterföljande finansiering med en tredje-part investerare, i vilket fall används priset per aktie i finansieringen, när det finns en realiserad exit eller när det finns indikationer på att anskaffningsvärdet inte är representativt för verkligt värde och ny information finns för att göra en ny bedömning på verkligt värde.

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

Finansiella skulder, nivå 3

Koncernen (Mkr)	2020	2019
Ingående balans 1 januari	377	442
Årets förvärv	600	-
Utdelning av NENT	-	-20
Utnyttjande	-38	-19
Förändring i verkligt värde	2	-23
Räntekostnader från diskontering av optionernas verkliga värde	6	-2
Omklassificeringar	-320	-
Omräkningsdifferenser	-28	-1
Utgående balans 31 december	599	377

Justeringar av poster i årets resultat som ej genererat kassaflöde från rörelsen

Koncernen (Mkr)	2020	2019
Avskrivningar	244	252
Avskrivningar leasing	39	46
Nedskrivningar	25	104
Uppskrivningar	-8	-
Avsättningar	128	131
Resultatandelar i intressebolag och joint ventures	3	0
Omvärdering av skulder för optioner att förvärva aktier	-	-54
Omvärdering av verkligt värde	-27	-
Orealiserade valutakursdifferenser	-46	11
Uppskjuten skatt	-21	-123
Övriga poster	0	19
Totalt	337	388

Betalningar för ränta och inkomstskatt

Koncernen (Mkr)	2020	2019
Erlagd ränta	-2	-9
Erhållen ränta	0	0
Inkomstskatt	-199	-232
Totalt	-201	-241

Moderbolaget (Mkr)	2020	2019
Erlagd ränta	-2	-8
Erhållen ränta	0	0
Inkomstskatt	-2	-36
Erhållen betalning för utdelningar från koncernbolag	0	0
Totalt	-4	-44

Avstämning av skulder som härrör från finansieringsaktiviteter

Koncernen (Mkr)	Ingående balans 2020	Kassaflöden	Övriga förändringar	Utgående balans 2020
Kortfristiga lån	0	1 800	-	1 800
Långfristig upplåning	-	-	-	-
Leasingskuld	140	-41	32	131
Totalt	140	1 759	32	1 931

Koncernen (Mkr)	Ingående balans 2019	Kassaflöden	Övriga förändringar	Utgående balans 2019
Kortfristiga lån	3 179	-3 179	-	0
Långfristig upplåning	500	-500	-	0
Leasingskuld	198	-48	-10	140
Totalt	3 877	-3 727	-10	140

Moderbolaget har räntebärande fordringar och skulder mot övriga koncernbolag. Moderbolagets skulder till koncernbolag uppgick vid slutet av året till 989 (1 308) Mkr. Moderbolagets fordringar hos koncernbolag uppgick vid slutet av året till 79 (0) Mkr.

Koncernen redovisar nyttjanderättstillgångar och leasingkulder för de flesta leasingavtal och leasingavtalen inkluderas därmed i balansräkningen. Undantag listas nedan.

Leasingkulder är värderade till nuvärdet av återstående leasingavgifterna, diskonterat för lokala marknadsräntor (tillämplig lokal IBOR-ränta) med ett riskpåslag beroende av leasingavtalets löptid.

Kostnader redovisas i resultaträkningen som en avskrivning på tillgången och som en räntekostnad för leasingkulden.

Koncernen har valt att inte redovisa nyttjanderättstillgångar och leasingkulder för leasingavtal som har en leasingperiod på 12 månader eller kortare eller underliggande tillgångar av lågt värde. Leasingavgifterna för dessa leasingavtal redovisas som en kostnad linjärt över leasingperioden.

De redovisade nyttjanderättstillgångarna är i huvudsak hänförliga till fastigheter som utgör 99 procent av de totala nyttjanderättstillgångarna. Övrigt handlar i huvudsak om leasingavtal för bilar.

Vissa leasingavtal för fastigheter har möjligheter till förlängning som kan utnyttjas upp till ett år innan den icke-uppsägningsbara avtalsperioden löper ut. Förlängningsmöjligheten kan utnyttjas av koncernen och inte av leasegivaren. När leasingavtalet börjar gälla bedömer koncernen om det finns rimlig säkerhet att den kommer att utnyttja möjligheten. En förnyad bedömning görs om en viktig händelse eller andra omständigheter inträffar. Koncernen har uppskattat att de potentiella leasingavgifterna skulle leda till en ökning av leasingkulden på 5,6 Mkr om koncernen väljer att utnyttja möjligheten.

Nyttjanderättstillgångar

Koncernen (Mkr)	Fastighet	Övrigt	Totalt
Ingående balans den 1 januari 2019	191	6	198
Nya/avslutade leasingkontrakt	-8	-4	-13
Årets avskrivningar	-45	-1	-46
Utgående balans den 31 december 2019	138	1	139

Nyttjanderättstillgångar

Koncernen (Mkr)	Fastighet	Övrigt	Totalt
Ingående balans den 1 januari 2020	138	1	139
Nya/avslutade leasingkontrakt	29	1	30
Årets avskrivningar	-39	-1	-40
Utgående balans den 31 december 2020	128	1	129

Förfalloanalys – avtalsenliga icke diskonterade kassaflöden

Koncernen (Mkr)	31 dec 2020	31 dec 2019
Mindre än ett år	36	37
Ett till fem år	89	97
Mer än fem år	7	6
Totalt icke diskonterade leasingkulder per 31 december	132	140
Leasingkulder inkluderas i rapporten över finansiell ställning per 31 december	132	140
Kortfristiga	42	37
Långfristiga	90	103

Koncernen (Mkr)	2020	2019
Redovisat i resultaträkningen		
Ränta på leasingkulder	-3	-3
Kostnader hänförliga till kortfristiga leasingavtal	-7	-4
Kostnader hänförliga till tillgångar med lågt värde, exklusive leasingavtal om 12 månader eller mindre för tillgångar av lågt värde.	0	-1
Totalt	-10	-8
Redovisat i rapport över kassaflöden		
Totalt kassautflöde för leasingavtal	-41	-48

Koncernen (Mkr)	31 dec 2020	31 dec 2019
Äldersanalys av leasingkulder		
Mindre än 6 månader	20	16
6–12 månader	22	21
1–2 år	32	30
2–5 år	51	67
> 5 år	6	6
Totala leasingkulder	132	140

Koncernen	2020		2019	
	Män	Kvinnor	Män	Kvinnor
Sverige	57	17	63	24
Tyskland	450	127	480	114
Storbritannien	8	2	10	-
Danmark	13	4	10	3
Frankrike	11	3	11	3
USA	99	23	121	47
Övrigt	89	38	91	23
Totalt	727	214	786	214
Totalt medelantal anställda		941		1 000

Moderbolaget	2020	2019
Män	10	15
Kvinnor	6	14
Totalt	16	29

Könsfördelning ledande befattningshavare

Koncernen	2020		2019	
	Män %	Kvinnor %	Män %	Kvinnor %
Styrelsen	56	44	57	43
Ledande befattningshavare	91	9	92	8
Totalt	78	22	82	18

Moderbolaget	2020		2019	
	Män %	Kvinnor %	Män %	Kvinnor %
Styrelsen	57	43	60	40
VD	-	100	100	-
Övriga ledande befattningshavare	100	-	80	20
Totalt	64	36	73	27

Koncernen (Mkr)	2020	2019
Löner	850	834
Sociala kostnader	100	111
Pensionskostnader	12	5
Kostnader för aktierelaterade ersättningar	-	10
Sociala kostnader för aktierelaterade ersättningar	-	6
Totalt	961	966

Koncernen (Mkr)	2020	2019
Styrelse, VD och övriga ledande befattningshavare ¹⁾	82	60
varav rörlig del	38	25

Moderbolaget (Mkr)	2020	2019
Styrelse, VD och övriga ledande befattningshavare	59	37
varav rörlig del	26	13
Övriga anställda	17	29
Totala lönekostnader och andra ersättningar	76	67
Sociala kostnader	28	33
varav pensionskostnader	4	5
varav pensionskostnader VD	1	1

1) Inkluderar 5,3 (4,2) Mkr i styrelsearvoden godkända av årsstämman.

Ersättning till övriga ledande befattningshavare i moderbolaget 4 (4) personer var 14 (14) Mkr, varav rörlig ersättning 6 (6) Mkr.

Ersättning till styrelseledamöter och ledande befattningshavare 2020

Arvoden till styrelseledamöter betalas i enlighet med beslut på årsstämma. Ersättningen till ledande befattningshavare betalas i enlighet med de riktlinjer som beslutats på årsstämman 2020.

Ersättningsprinciper

Ersättningsriktlinjerna ger en struktur som sammankopplar ersättningen med ett framgångsrikt genomförande av vår långsiktiga strategi: att driva lönsamhet och organisk tillväxt i våra portföljbolag och investera i esport- och gamingbolag med hög potential. Riktlinjerna anger vägledande principer i valet av prestationsmål och prestationsperioder för långsiktiga incitamentsprogram, för att säkerställa kopplingen till aktieägarvärde, och därigenom bidrar riktlinjerna till långsiktig framgång och värdeskapande i bolaget. Riktlinjerna ger möjligheten att sätta relevanta finansiella och icke-finansiella prestationsmål för kortsiktig rörlig ersättning (STI), relaterat till bland annat bolagsstyrning och antikorruption, sociala förhållanden och miljö, vilket ytterligare bidrar till att sammankoppla riktlinjerna med hållbarhet samt bolagets kärnvärden "Bold", "Smart", "Engaging" och "Fun". Prestationsmålen för STI bestäms av ersättningsutskottet baserat på prioriteringar inom verksamheten under året. Varje år fastställs maximinivåer i ljust av bolagets årliga affärsplan och marknadsförhållanden. Riktlinjerna ger incitament för VD och ledande befattningshavare att främja en innovativ, prestationsbaserad kultur vilket bidrar till att uppnå MTG:s mission.

Ersättningen till VD och ledande befattningshavare består av grundlön, kort- och långsiktiga incitament, pension och andra förmåner.

Grundlön

Attraherar och bibehåller VD och ledande befattningshavare, med beaktande av deras individuella ansvar och prestationer, betydelsen av deras roller och verksamhetens komplexitet. Grundlönen för VD och ledande befattningshavare ska vara konkurrenskraftig. Grundlönen revideras årligen, vanligtvis med effekt från 1 januari. Ersättningsutskottet beaktar lönesättningen i utvalda jämförelsegrupper. Benchmarking görs genom oberoende rådgivare. När beslut tas om lön beaktas också prestation och erfarenhet hos den anställde, förändringar i storlek och omfattning av dennes roll, och den övergripande lönenivån i verksamheten.

Rörlig ersättning (STI)

Driver och belönar uppfyllandet av våra årliga finansiella, strategiska, operativa och hållbarhetsrelaterade mål i enlighet med vår affärsstrategi. STI-ersättningen har ett tak på 125 procent av den individuella grundlönen. Prestationsmål och viktningar granskas i början av varje år för att beakta aktuella affärsplaner och säkerställa att dessa fortsatt är i linje med kortsiktiga affärsstrategier. Dessa mål kan variera från år till år för att återspegla affärsprioriteringar, och vanligtvis inkluderar affärsmålen en balans mellan bolagets finansiella prestationsmål (exempelvis kopplade till lönsamhet, intäkter och kassaflöde) och icke-finansiella prestationsmål (exempelvis prioriterade operationella och strategiska mål, mål relaterade till bolagsstyrning, miljö, sociala förhållanden eller hållbarhet), men med majoriteten av viktningen mot de finansiella prestationsmålen

under varje givet år. Genom att kombinera finansiella och icke-finansiella mål kommer STI bidra till bolagets långsiktiga intressen och hållbarhet. Information om de aktuella prestationsmål som tillämpas varje år, och hur dessa främjar affärsstrategin, kommer redovisas i den årliga ersättningsrapporten. Prestationer i förhållande till målen bevakas och fastställs genom en bedömning av nivån på prestationen i förhållande till varje målnivå. Styrelsen utvärderar prestationen och avgör i vilken utsträckning varje mål har uppnåtts, för att fastställa den slutliga nivån på utbetalningen. Beträffande finansiella kriterier ska bedömningen baseras på den av MTG senast offentliggjorda finansiella informationen. Styrelsen har möjlighet att justera utfallet av STI om omständigheter förändras, för att stärka kopplingen mellan utbetalningar och värdeskapande för aktieägarna, och för att säkerställa att utfallet på ett rimligt sätt återspeglar bolagets resultat. Vid fastställandet av ersättningarna ska ersättningsutskottet också beakta relevanta omständigheter avseende miljö, sociala förhållanden samt bolagsstyrning. För att ytterligare förstärka kopplingen mellan aktieägarnas intressen och bolagets långsiktiga värdeskapande kan delar av utbetalningarna under STI skjutas upp och levereras i form av MTG-aktier villkorat av att sådana aktier behålls av mottagaren under en överenskommen tidsperiod. Utbetalningar kan även komma att återkrävas om den slutliga utbetalningen är baserad på en bedömning av uppfyllandet av ett prestationsmål som visar sig vara uppenbart felaktig. Styrelsen har möjlighet att återkräva hela, eller en del av, den slutliga betalningen. Styrelsen har rätt att efter eget gottfinnande minska beloppet som ska återbetalas av den anställde om den anställde inte direkt har bidragit till resultatet av prestationsmålet och/eller har rapporterat den uppenbart felaktiga bedömningen av uppfyllandet av prestationsmålet.

Extraordinära omständigheter

I undantagsfall kan andra överenskommelser av engångskaraktär träffas på individnivå när det bedöms vara nödvändigt, villkorat av att syftet med en sådan extraordinär överenskommelse är att rekrytera eller behålla en ledande befattningshavare, under förutsättning av styrelsegodkännande. En sådan överenskommelse ska vara beloppsbegränsad och ska aldrig överstiga 200 procent av individens årliga grundlön.

Långsiktiga incitamentsprogram

Styrelsen kan föreslå långsiktiga incitamentsprogram för att attrahera och behålla nyckelindivider och för att låta deltagare ta del av bolagets värdetillväxt. Incitamentsprogrammen som kan föreslås är tre- eller fyraåriga aktie- eller aktiekursrelaterade program (exempelvis prestationsaktieprogram och/eller teckningsoptionsprogram), vilka läggs fram för beslut vid bolagsstämman – oberoende av dessa riktlinjer. Aktie- och aktiekursrelaterade långsiktiga incitamentsprogram ska struktureras på ett sätt som säkerställer ett långsiktigt engagemang för MTG:s utveckling, med avsikten att ledande befattningshavare ska ha betydande, långsiktiga aktieinnehav i MTG. Utfallet ska sammanlänkas med särskilda förbestämda prestationskriterier, baserade på MTG:s aktiekurs och värdeutveckling. Styrelsen har dessutom – oberoende av dessa riktlinjer – 2018 avtalat om att en anställd, som i dag är en ledande befattningshavare, ska erbjudas att delta i ett lokalt incitamentsprogram för ledningen (ett så kallat "Management Incentive Program"), dvs. ett kontantbaserat långsiktigt incitamentsprogram kopplat till förutbestämda

nivåer för värdeskapande av en särskild vertikal eller ett särskilt dotterbolag inom MTG. Det maximala utfallet har ett förutbestämt tak.

För ytterligare information om MTG:s pågående långsiktiga incitamentsprogram, inklusive de kriterier som utfallet baseras på, se MTG:s hemsida och den senaste årsredovisningen, www.mtg.com.

Pension

Erbjuder konkurrenskraftiga och välavvägda pensionsvillkor i ljuset av vad som gäller enligt marknadspraxis i det land där individen är anställd eller bosatt samt totalersättningen. Pension ska tillhandahållas i form av avgiftsbestämd förmån eller som kontant pensionsbidrag och premien ska uppgå till högst 20 procent av individens årliga fasta grundlön.

Övriga förmåner

Erbjuder konkurrenskraftiga förmåner som stöder rekrytering och möjligheten att behålla personal. Förmånerna kan omfatta bilförmån, tjänstebil och bostad. Det sammanlagda värdet av dessa förmåner ska normalt utgöra en begränsad andel av det totala ersättningspaketet och ska överensstämma med marknadspraxis.

Ytterligare förmåner kan tillhandahållas ledande befattningshavare i specifika situationer, såsom omlokalisering eller internationella uppdrag, med beaktande av det övergripande syftet med dessa riktlinjer.

Anställningens upphörande och avgångsvederlag

I allmänhet är anställningsavtal för ledande befattningshavare tillsvidareanställningar. Uppsägningstid kan uppgå till maximalt ett år för vardera part och kan innehålla konkurrensbegränsning om maximalt ett år. Bolaget kan, men kommer inte nödvändigtvis, kräva att den anställda fortsätter att utföra sina arbetsuppgifter under uppsägningstiden.

Om en ledande befattningshavares anställning upphör utvärderas STI och utbetalas pro rata för perioden fram till datumet då anställningen upphörde, om tillämpligt. Det bör noteras att styrelsen har ensam beslutanderätt i dessa fall.

Lön och anställningsvillkor för anställda

Vid styrelsens beredning av förslaget om antagande av dessa riktlinjer har lön och anställningsvillkor för bolagets övriga anställda beaktats genom att styrelsen har inkluderat information om anställdas sammanlagda inkomst, komponenterna i deras ersättning och ökning och tillväxt över tid, i den information på vilken styrelsen grundat sin utvärdering av huruvida riktlinjerna och de begränsningar som anges häri är rimliga.

Avvikelser från riktlinjerna

Styrelsen får besluta att tillfälligt frågå riktlinjerna helt eller delvis, om det i ett enskilt fall finns särskilda skäl för det och ett avsteg är nödvändigt för att tillgodose bolagets långsiktiga intressen, inklusive hållbarhet, eller för att säkerställa bolagets ekonomiska bärkraft. Det ingår i ersättningsutskottets uppgifter att bereda styrelsens beslut i ersättningsfrågor, vilket innefattar beslut om avsteg från riktlinjerna.

Ledande befattningshavare

Ledande befattningshavare inkluderar verkställande direktör och koncernchef, finanschef, operativa chefer och chefsjuristen. Ledande befattningshavare återfinns på sidan 63. Följande förändringar i koncernledningen genomfördes under 2020: Jørgen Madsen Lindeman lämnade koncernen i september 2020 och Maria Redin utsågs till ny VD. Lars Torstensson, EVP Head of Communications & Investor Relations utsågs till ny CFO. Peter Nørrelund lämnade koncernen i juli 2020.

Ersättningar och övriga förmåner 2020

(Tkr)	Styrelse- arvode	Grundlön	Rörlig ersättning	Övriga förmåner	Pensions- kostnader	Extraordinära kostnader	Totalt
David Chance, styrelseordförande	1 503						1 503
Simon Duffy	735						735
Gerhard Florin	553						553
Natalie Tydeman	640						640
Dawn Hudson	630						630
Marjorie Lao	630						630
Chris Carvalho	630						630
Jørgen Madsen Lindemann, VD		9 303	18 571	936	930	9 923	39 664
Maria Redin, VD		1 924	1 413	45	194		3 576
Ledande befattningshavare (fem personer)		13 584	17 808	1 146	1 079		33 617
Totalt	5 320	24 811	37 793	2 127	2 204	9 923	82 177

Jørgen Madsen Lindeman var VD fram till slutet av september 2020 och Maria Redin utsågs till ny VD från den 3 september 2020. Rörlig ersättning omfattar kontantbaserad kvarhållandebonus som VD och vissa ledande befattningshavare beviljades i deras egenskap som bidragande vid uppdelningen av MTG i två bolag. Den kontantbaserade kvarhållandebonusen beviljades före delningen av MTG

och NENT första kvartalet 2019 och reserverades för under 2019. Bonusen betalades ut i april 2020.

De extraordinära kostnaderna för Jørgen Madsen Lindemann avser betalning för uppsägningstid, det vill säga hans lön under återstoden av hans uppsägningstid till den 23 juli 2021. Såsom det anges i

Jørgens anställningsavtal undertecknat 2012, kan styrelsen när uppsägning har gjorts när som helst säga upp avtalet med omedelbar verkan och göra en utbetalning i stället för fortsatta tjänster. Styrelsen beslutade att använda sig av det här alternativet och fattade beslut om att avsluta anställningen per 30 september 2020 och göra en utbetalning. Betalningen motsvarar Jørgens grundlön, inga andra förmåner eller pension, för återstoden av uppsägningstiden. Upplupen rörlig ersättning att utbetalas efter årets slut är för VD 3 (5) Mkr.

I tillägg till detta uppgår beräknade, ej kassapåverkande kostnader för incitamentsprogrammen enligt IFRS 2 till 0 (0,3) Mkr för VD och 0 (0,4) Mkr för övriga medlemmar i koncernledningen. Av ersättningen till övriga medlemmar i koncernledningen kostnadsfördes 18 (14) Mkr i moderbolaget och 16 (14) Mkr i dotterbolagen.

Ersättningar och övriga förmåner 2019

(Tkr)	Styrelsearvode	Grundlön	Rörlig ersättning	Övriga förmåner	Pensionskostnader	Totalt
David Chance, styrelseordförande	1 503					1 503
Simon Duffy	735					735
Gerhard Florin	553					553
Donata Hopfen	630					630
Natalie Tydeman	770					770
Jørgen Madsen Lindemann, VD		12 481	6 961	318	1 225	20 985
Ledande befattningshavare (fyra personer)		15 592	12 589	275	1 152	29 608
Totalt	4 190	28 073	19 550	593	2 377	54 783

Beslutsprocess

Ersättning till VD beslutas av styrelsen. Ersättning till ledande befattningshavare följs upp och granskas av styrelsen.

Aktiebaserade ersättningar

Koncernen har eget kapital-reglerade aktieprogram som riktar sig till vissa anställda. Verkligt värde på eget kapital-reglerade aktieprogram beräknas vid tilldelningstidpunkten. Det verkliga värdet, vilket inkluderar sociala kostnader och baseras på koncernens bedömning av hur många aktier som kommer att tjäna in, kostnadsförs linjärt över intjänandeperioden. Kostnaden för verkligt värde exklusive sociala avgifter rapporteras i resultaträkningen som personalkostnad och med motsvarande ökning i eget kapital. För den löpande beräkningen av sociala avgifter omvärderas verkligt värde varje kvartal. MTG:s aktieprogram har en treårig intjänandeperiod och tilldelningen baseras på utfallet av vissa bestämda mål.

Årsstämmorna har, med början 2005, fastställt incitamentsprogram för ledande befattningshavare och nyckelpersoner. För 2018 utfärdades dock inga incitamentsprogram på grund av den föreslagna uppdelningen av MTG i två företag. Det långsiktiga incitamentsprogrammet (LTIP) 2017 avslutades under första kvartalet 2019 av samma anledning.

Långsiktiga incitamentsprogram (LTIP) 2019

Det långsiktiga incitamentsprogrammet 2019 omfattade både en plan för prestationsbaserade aktierätter och teckningsoptioner. Programmet för prestationsbaserade aktierätter riktade sig till 25 ledande befattningshavare och andra nyckelpersoner. VD och övriga ledande befattningshavare måste bygga ett eget aktieäggande i MTG (Aktieäggandemålet) för att aktierätterna ska ge rätt till tilldelning av aktier. Aktieäggandemålet var för VD ett ägande motsvarande en årslön netto vid tiden för tilldelning och för övriga ledande befattningshavare 50 procent av en årslön netto. Baserat på deltagarnas årliga bruttolön och aktiepriset vid tilldelningen,

tilldelades VD aktierätter motsvarande 56 procent av den årliga bruttolönen, övriga ledande befattningshavare motsvarande 50–65 procent av den årliga bruttolönen och för nyckelanställda 57–75 procent av årlig bruttolön. Antalet är beroende av att vissa bestämda mål uppfylls. Målen hänförde sig till MTG:s organiska intäkstillväxt och den organiska EBITDA-marginalen. Målnivån för målen fastställdes av styrelsen för 2019, med en relativ viktning mellan de båda villkoren på 70 respektive 30 procent, där varje villkor mäts separat. Aktierätterna tilldelades gratis av bolaget i maj 2019 och kan utnyttjas dagen efter offentliggörandet av delårsrapporten för första kvartalet 2022. Utdelningar för underliggande aktier under intjänandeperioden skulle öka antalet aktierätter för att aktieägare och deltagare ska behandlas lika. Programmet bestod av 213 833 aktier. Målen för 2019 uppfylldes inte, så det blev inget utfall från planen för prestationsbaserade aktierätter.

Optionsplanen riktar sig till VD och ledande befattningshavare. De utställda teckningsoptionerna ger rätt till maximalt 434 667 B-aktier. Varje teckningsoption berättigar innehavaren att under perioden 15 juni 2022 till 15 juni 2023 teckna nya B-aktier till 115 procent av den volymvägda genomsnittskursen under perioden 9 maj 2019 till 22 maj 2019. MTG subventionerar deltagarnas köp av teckningsoptioner genom att bevilja dem en kontantärsättning som motsvarar mellan 25–75 procent (beroende på i vilken kategori deltagaren befinner sig) netto efter skatt för de optioner som förvärvats av deltagaren. Denna subvention kommer att betalas ut vid tidpunkten för köpet av teckningsoptionerna. Om deltagaren lämnar MTG under den treåriga intjänandeperioden för subventionen kan MTG under vissa omständigheter återkräva subventionen helt eller delvis i förhållande till längden på intjänandeperioden. Deltagarnas maximala vinst har ett tak på fyra gånger aktiekursen på 117,24 kronor, den volymvägda genomsnittskursen under de fem sista handelsdagarna i mars 2019.

Långsiktiga incitamentsprogram (LTIP) 2017

Programmen är prestationsbaserade och riktar sig till 85 ledande befattningshavare och andra nyckelpersoner. VD och övriga ledande befattningshavare måste bygga ett eget aktieäggande i MTG (Aktieäggandemålet) för att aktierätterna ska ge rätt till tilldelning av aktier. Aktieäggandemålet är för VD ett äggande motsvarande en årslön netto vid tiden för tilldelning och för övriga ledande befattningshavare 50 procent av en årslön netto. Baserat på deltagarnas årliga bruttolön och aktiepriset vid tilldelningen, tilldelas VD aktierätter motsvarande 125 procent av den årliga bruttolönen, övriga ledande befattningshavare motsvarande 100 procent av den årliga bruttolönen och för nyckelpersoner 75 procent av årlig bruttolön. Antalet är beroende av att vissa bestämda mål uppfylls. Målen hänför sig till den totala avkastningen för aktieägarna, MTG:s EBIT-nivå samt värde-

skapande i MTGx. Målnivån för MTG:s normaliserade EBIT fastställs av styrelsen för varje kalenderår, med en relativ viktning mellan var och en av de tre ettåriga intjänandeperioderna, som ska vara en tredjedel. Värdeskapandemålet i MTGx inkluderar organisk försäljningstillväxt och normaliserad rörelsemarginal och fastställs av styrelsen årligen. Aktierätterna tilldelades gratis av bolaget i slutet av maj 2017 och kan utnyttjas dagen efter offentliggörandet av delårsrapporten för första kvartalet 2020. Utdelningar för underliggande aktier under intjänandeperioden kommer att öka antalet aktierätter för att aktieägare och deltagare ska behandlas lika. Programmet beräknades till ett maximum om 500 000 aktier. Programmet utnyttjades i mars 2019 innan den första kvartalsrapporten publicerades, genom accelererad intjänning på grund av uppdelningen av bolaget. För måluppfyllnad, se tabellerna nedan.

2019 års program	2019 ingångsmål	2019 utfall	Utfall (% intjänade aktierätter per kategori)
Försäljningstillväxt (genomsnittlig viktning 70%)	8,40%	5,80%	Uppfylldes ej
Justerad EBITDA-marginal (genomsnittlig viktning 30%)	6,00%	3,40%	Uppfylldes ej
MÅLUPPFYLLNAD			0%

Siffrorna inkluderar Zoomin Group till och med Q3 2019.

2017 års program	Treårigt mål	Utfall per den 31 dec 2018 (2 år)	Utfall efter två år (% intjänade aktierätter per kategori)	2018 mål	2018 utfall	Utfall (% intjänade aktierätter per kategori)	2017 mål	2017 utfall	Utfall (% intjänade aktierätter per kategori)
Absolut TSR (genomsnittlig viktning 40%)	10%	17%	44%						
MTG normaliserat rörelseresultat 2018 ²⁾ /2017 (genomsnittlig viktning 40%)				1 643	1 561	44%	1 264	1 318	83%
MTGx organisk försäljningstillväxt (genomsnittlig viktning 20%)				58%	34%	Uppfylldes ej	38%	37%	52%
MTGx rörelsemarginal (genomsnittlig viktning 20%)				4%	0%	Uppfylldes ej	-10%	-18%	Uppfylldes ej
Esports organisk försäljningstillväxt (genomsnittlig viktning 4%)				29%	11%	Uppfylldes ej	49%	53%	95%
Esports rörelsemarginal (genomsnittlig viktning 4%)				0%	-14%	Uppfylldes ej	-6%	-16%	Uppfylldes ej
Digital Video organisk försäljningstillväxt (genomsnittlig viktning 4%)				0%	-14%	Uppfylldes ej	38%	11%	Uppfylldes ej
Digital Video rörelsemarginal (genomsnittlig viktning 4%)				-9%	-29%	Uppfylldes ej	-3%	-10%	Uppfylldes ej
44% MÅLUPPFYLLNAD (GENOMSNIITTLIG VIKTNING)			17%			9%			18%

Observera att måluppfyllnaden har olika relativ vikt för beräkningen av utfallet beroende på vilken kategori deltagaren ingår i. Då programmet intjänats under två av tre år är tilldelningen 29 procent.

Kostnadseffekter av incitamentsprogrammen

Programmen är aktierelaterade. Det ursprungliga verkliga värdet för optionsprogrammen kostnadsförs under intjänandeperioden. Kostnaden för programmen redovisas i eget kapital och som rörelsekostnad. Kostnaden är baserad på det verkliga värdet av MTG:s B-aktier vid tilldelningsdatum och antalet aktier som förväntas intjänas. Kostnaden för programmen under 2020 uppgick till 0 (10) Mkr exklusive sociala kostnader. Avsättning för sociala kostnader i balansräkningen uppgick till 0 (0,3) Mkr.

I slutet av 2020 fanns inga inlösningsbara aktierätter.

Utspädning

Om alla teckningsoptioner som tilldelats ledande befattningshavare och andra nyckelpersoner per den 31 december 2020 skulle ha utnyttjats, skulle bolagets antal utfärdade aktier öka med 426 420 (611 125) B-aktier och motsvara en utspädning om 0,63 (0,91) procent av kapitalet och 0,59 (0,85) procent av rösterna vid utgången av 2020.

Fördelning av utfärdade aktierätter och teckningsoptioner

Beviljade teckningsoptioner	Koncernchef	Ledande befattningshavare	Nyckelpersoner	Totalt
LTIP 2019	250 253	136 759	39 408	426 420
Totalt utestående per den 31 december 2020	250 253	136 759	39 408	426 420

	2020		2019	
	Antal aktierätter	Antal teckningsoptioner	Antal aktierätter	Antal teckningsoptioner
Utestående aktierätter per den 1 januari	-	426 420	630 883	-
Omräknat antal på grund av utdelning	-		15 787	-
Utställda aktierätter under året	-		213 833	-
Utställda teckningsoptioner under året	-		-	434 667
Inlösta aktierätter under året	-		-361 342	-
Återköp av teckningsoptioner	-		-	-8 247
Förverkade aktierätter under året	-		-499 161	-
Totalt utestående per den 31 december	-	426 420	0	426 420

Den genomsnittliga återstående löptiden för utestående teckningsoptioner är 2,0 år och kan lösas in mellan 15 juni 2022 och 15

juni 2023. Vägt inlösenpris för teckningsoptionerna utställda under 2019 var 134,80 kr.

Teckningsoptioner, antaganden för beräkning av värde vid tilldelning

Förväntad volatilitet 28,5 procent, förväntad livslängd 3,5 år och riskfri ränta 0 procent.

Långsiktiga incitamentsprogram/räkenskapsår	Antal tilldelade aktierätter och teckningsoptioner	Antal deltagare	Lösenpris per option	Teoretiskt värde vid tilldelning	Inlösenperiod	Utestående aktierätter och teckningsoptioner per 1 januari	Omräknat antal på grund av utdelning	Förverkade under året	Inlösta under året	Utestående aktierätter och teckningsoptioner per 31 december
Tilldelning 2016										
2019						270 057	13 194	-30 018	-253 233	0
Tilldelning 2017										
2019						360 826	2 593	-255 310	-108 109	0
Tilldelning 2019										
2020						426 420				426 420
2019	648 500	25	134,80	115,63	2022			-222 080		426 420
Total tilldelning										
2020						426 420	0	0	0	426 420
2019						630 883	15 787	-507 408	0	426 420

Vissa nyckelpersoner i MTG-koncernen har också deltagit i kontant-baserad LTI, kopplat till värdeskapandet av en viss vertikal eller dotterbolag inom MTG. För ledande befattningshavare uppskattades värdet för sådana program till 29 miljoner kronor per den 31 december 2020.

Aktiebaserad långsiktig incitamentsplan 2021

Den extra bolagsstämman 21 januari 2021 godkände en långsiktig incitamentsplan med cirka 17 deltagare. Deltagarna är skyldiga att inneha aktier i MTG motsvarande minst 5 procent och upp till 20 procent av varje deltagares bruttobaslön, antingen redan innehavda aktier eller köpta aktier på marknaden i samband med anmälan om deltagande i LTIP 2021.

För varje aktie som deltagaren innehar erhåller denne rätt att erhålla B-aktier utan kostnad ("Aktierätterna"), beroende av om förutbestämda prestationskriterier uppfylls (se nedan) och det maximala antalet Aktierätter som kan beviljas enligt LTIP 2021 är 363 331 (före eventuell omräkning), vilket motsvarar cirka 0,38 procent av de utestående aktierna och 0,36 procent av de utestående rösterna. Aktierättigheterna intjänas utan kostnad efter en treårsperiod som

slutar den 31 december 2023 och antalet Aktierättigheter som intjänas bestäms utifrån den årliga totala aktieägaravkastningen (dvs värdeökningen plus (i) eventuell utdelning som betalas under sådan period och (ii) det teoretiska värdet av eventuella teckningsrätter som tilldelats aktieägarna i någon nyemission, inklusive företrädesmissionen som beslutades av styrelsen den 17 december 2020) på B-aktier vid intjänandeperiodens slut ("TSR"). TSR ska bestämmas utifrån en initial aktiekurs motsvarande VWAP under perioden 1 oktober 2020 till 31 december 2020 och en slutlig aktiekurs motsvarande VWAP under perioden 1 oktober 2023 till 31 december 2023 (plus (i) eventuell utdelning under denna period och (ii) det teoretiska värdet av teckningsrätter som tilldelats aktieägarna i någon nyemission, inklusive den nyemission som styrelsen beslutade om den 17 december 2020). Om TSR är mindre än 8 procent per år ("Tröskel-TSR") får deltagarna inga aktierätter. Om TSR är lika med tröskelns TSR (dvs. 8 procent per år), ska 25 procent av aktierättigheterna delas ut. Om TSR motsvarar 35 procent per år eller mer ("Maximal TSR") ska 100 procent av Aktierättigheterna delas ut. Om TSR är mellan tröskelvärden och Maximal TSR ska aktierättigheterna fördelas med en linjär proportion.

27

Revisionsarvoden

Mkr	Koncernen		Moderbolaget	
	2020	2019	2020	2019
KPMG, revisionsarvode	8	6	1	2
KPMG, arvode för revisionsnära konsulttjänster	0	0	-	-
KPMG, övriga bestyrkandetjänster	2	-	2	-
KPMG, övriga tjänster	9	11	1	-
Övrigt, revisionsarvode	0	0	-	-
Totalt	19	18	3	2

28

Transaktioner med närstående

Närstående

Koncernen har närstående relationer med sina dotterbolag, intressebolag och joint ventures (se not 7 och 13).

Samtliga transaktioner mellan närstående parter baseras på marknadsmässiga villkor och förhandlingar har gjorts på "armlängds avstånd". Under 2020 gjordes inga transaktioner med intressebolag eller ventures.

Ersättning till ledande befattningshavare

Chris Carvalho har varit styrelseledamot i MTG sedan årsstämman 2020, dvs. sedan den 18 maj 2020. Parallellt med sitt styrelseupp-

drag har Chris Carvalho ett uppdrag som konsult och rådgivare hos MTGx Gaming Holding AB. Det uppdraget påbörjades han i februari 2019. Konsultarvode som betalades av MTGx Gaming Holding AB till Chris Carvalho under perioden 18 maj 2020 till 31 december 2020 uppgick till 456 tusen kronor.

Gerhard Florin har varit styrelseledamot i MTG sedan årsstämman 2018. Han är också utnämnd till ordförande i styrelsen för InnoGames. InnoGames har under 2020 betalat 767 tusen kronor i styrelsearvode till Gerhard Florin. Betalningen från InnoGames ligger utanför MTG:s styrelsearvoden som godkändes vid årsstämman 2020.

Förvärvade verksamheter 2020

Mkr	Hutch Games Ltd
Kontant betalning	2 346
Villkorade köpeskillingar och övriga regleringar, obetalda	682
Total köpeskillning	3 028

Redovisade identifierbara tillgångar och skulder

Nettotillgångar	15
Likvida medel	144
Uppskjuten skattefordran/skuld	-123
Immateriella anläggningstillgångar	667
Netto identifierbara tillgångar och skulder	703
Goodwill	2 325
Totalt värde	3 028

Förvärv 2020

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

Köpeskillingen för förvärvet av Hutch (på skuld- och kontantfri basis) bestod av en initial kontant köpeskillning om 265,34 MUSD (motsvarande 2 224 Mkr) och 627 431 nya B-aktier i MTG, som vissa av säljarna tecknade sig för mot kvittning till en teckningskurs motsvarande det volymviktade genomsnittspriset för B-aktien på Nasdaq Stockholm under perioden 10 november–7 december 2020 (dvs. 129,8 kr per aktie). Det verkliga värdet på köpeskillingen i aktier uppgick därmed till 81 Mkr. De uppskattade nivåerna på Hutchs nettoskuld och rörelsekapital är föremål för en potentiell justering under första eller andra kvartalet 2021, baserat på de

Kontant köpeskillning

Mkr	Hutch Games Ltd
Kontant betalning	2 346
Likvida medel i förvärvade bolag	-144
Kontant köpeskillning	2 202

faktiska nivåerna på bolagets nettoskuld och rörelsekapital enligt finansiella rapporter för ändamålet upprättade av parterna. Utöver detta kan MTG behöva betala en tilläggsköpeskillning som enligt en beräkning av nuvärdet bedöms uppgå till 71,6 MUSD (motsvarande 600 Mkr), men avvikelser kan inträffa beroende på resultatutfallet de närmaste fyra åren. Den kontanta förskottsbetalningen uppgick till 2 346 Mkr. Beräknad goodwill för Hutch baseras på flera faktorer; såsom expertis att framgångsrikt utveckla racingspel för mobil, förverkliga synergier tillsammans med andra spelbolag i MTG:s gamingvertikal, expandera befintliga och framtida spel samt operativa förbättringar genom att implementera MTG:s bästa praxis.

Transaktionskostnader om 31 Mkr redovisas som administrationskostnader i resultaträkningen och i justerad EBITDA som transaktionskostnader för rörelseförvärv.

Under 2020 har de förvärvade bolagen bidragit med följande från förvärvsdagen

Mkr	Hutch Games Ltd
Nettoomsättning	-
Årets resultat	-

Om förvärvet hade skett den 1 januari 2020 hade de förvärvade bolagen bidragit med

Mkr	Hutch Games Ltd
Nettoomsättning	639
EBIT ¹⁾	46

1) EBIT inkluderar förvärvsrelaterade kostnader om 105 Mkr

Inga nya verksamheter förvärvades under 2019.

Avvecklade verksamheter

Avvecklade verksamheter består av bolag som har avyttrats. Resultat och kassaflöde från avvecklade verksamheter redovisas separat från resultat och kassaflöde från kvarvarande verksamheter.

2020

Inga verksamheter avyttrades under 2020.

2019**Utdelning av Nordic Entertainment Group AB (NENT)**

Vid den extra bolagsstämman 7 februari 2019 beslutades att dela koncernen och distribuera aktierna i Nordic Entertainment Group AB (NENT) till aktieägare i MTG. I mars fick aktieägarna en NENT-aktie för varje MTG-aktie. NENT börjsnoterades på Nasdaq Stockholm 28 mars 2019.

Vid utdelningen av NENT-aktierna redovisade MTG en kapitalvinst om 13 480 Mkr, vilket motsvarar skillnaden mellan verkligt värde för NENT och det redovisade värdet på NENTs nettotillgångar per tidpunkten för utdelningen.

Övriga avvecklade verksamheter

MTG slutförde försäljningen av sitt innehav om 95 procent i Nova Broadcasting Group i Bulgarien till Advance Media Group den 10 april 2019. MTG redovisade en kapitalvinst om 1 405 Mkr. MTG kommer att använda avkastningen till att utveckla sina globala digitala underhållningsvertikaler genom organiska investeringar och företagsförvärv.

Nova har redovisats som en tillgång som innehas för försäljning sedan första kvartalet 2018, och från första kvartalet 2019 redovisades den som en avvecklad verksamhet.

MTG slutförde försäljningen av sitt innehav om 100 procent i Zoomin till Azerion den 28 oktober 2019. MTG redovisade en kapitalförlust om 88 Mkr. Under perioden som föregick avyttringen genererade Zoomin intäkter om 79 Mkr och ett nettoresultat om -68 Mkr.

Övrig verksamhet omfattar vidare en nedskrivning av tillgångar på 69 Mkr som är hänförliga till en investering och en omvärdering av ett intressebolag.

Årets resultat – avvecklade verksamheter

Mkr	Helår 2019
International Entertainment	27
Nordic Entertainment Group	167
Zoomin	-68
Övriga verksamheter	-72
Realisationsresultat	14 798
Årets resultat - avvecklade verksamheter	14 852

Nedanstående tabell visar utdelad verksamhet hänförlig till Nordic Entertainment Group 2019.

	2019
Koncernen (Mkr)	NENT
Nettoomsättning	3 727
Rörelsens kostnader	-3 535
Övriga rörelseintäkter och kostnader	27
Finansiella kostnader	2
Resultat före skatt	221
Skatt	-54
Årets resultat	167
Vinst från utdelning av verksamheter	13 480
Totalt årets resultat, utdelade verksamheter	13 647

	2019
Koncernen (Mkr)	NENT
Kassaflöde från:	
Den löpande verksamheten	-157
Investeringsaktiviteter	-33
Finansieringsaktiviteter	466
Periodens resultat	276

Nedanstående tabell visar avyttrade verksamheter hänförliga till Nova och Zoomin under 2019.

	2019
Koncernen (Mkr)	Nova, Zoomin
Nettoomsättning	336
Rörelsens kostnader	-368
Övriga rörelseintäkter och rörelsekostnader	6
Finansiella kostnader	-11
Resultat före skatt	-37
Skatt	-4
Årets resultat	-40
Vinst från försäljning av verksamheter	1 317
Totalt årets resultat, avvecklade verksamheter	1 277

	2019
Koncernen (Mkr)	Nova, Zoomin
Anläggningstillgångar	336
Omsättningstillgångar	454
Likvida medel	242
Totala tillgångar	1 032
Långfristiga skulder	76
Kortfristiga skulder	442
Skulder relaterade till MTG	130
Totala skulder	648
Netto avyttrade tillgångar och skulder	384
Erhållen köpeskilling	1 876
Likvida medel i avyttrade bolag	-242
Kontanteffekt	1 635

Den extra bolagsstämman den 21 januari 2021 godkände (i) styrelsens beslut att emittera B-aktier med företrädesrätt på 2 549 MSEK, och (ii) emission av B-aktier till vissa av säljarna av Hutch Games Ltd (inklusive anställda i Hutch) med betalning genom kvittning av en leverantörsnota utfärdad i samband med slutförandet av förvärvet av Hutch Games Ltd.

Teckning av nya B-aktier med företrädesrätt gjordes den 10 februari 2021. Betalningarna av teckningarna gjordes kontant. Företrädesrätten på totalt 28 320 697 B-aktier erbjöds till ett teckningskurs om 90 SEK per aktie. Syftet med företrädesemissionen var att återbetala bryggånefaciliteten som uppstod i samband med bolagets förvärv av Hutch Games Ltd. och att återbetala skulden som uppkom i samband med förvärvet av ytterligare 17 procent av aktierna i InnoGames GmbH.

Den fulltecknade Företrädesemissionen gav MTG intäkter om 2 549 MSEK före avdrag för transaktionskostnader. MTG har använt nettovinsten för att återbetala bryggånefaciliteten på 1 800 miljoner kronor som uppstod i samband med förvärvet av Hutch Games Ltd i december 2020 samt för att återbetala skulden på ett preliminärt belopp på 113,6 miljoner euro utfärdad i samband med förvärvet av ytterligare aktier i InnoGames i december 2020 (tillsammans med ytterligare befintliga likvida medel).

Emissionen av 627 431 B-aktier till säljarna av Hutch Games Ltd gjordes den 29 januari 2021. Antalet aktier motsvarade 81 MSEK, vilket innebär en teckningskurs för de nya B-aktierna på 129,80 SEK per B-aktie.

Som ett resultat av den totala emissionen ökade MTG:s aktiekapital med totalt 144 740 640 SEK från 338 235 620 SEK till 482 976 260 SEK och det totala antalet aktier ökade från 67 647 124 aktier (varav 545 662 A-aktier och 67 101 462 B-aktier) till 96 595 252 aktier (varav 545 662 A-aktier och 96 049 590 B-aktier). Följaktligen är det totala antalet röster i MTG 101 506 210.

24 mars 2021 förvärvade MTG Nya Zeeland-baserade Ninja Kiwi Ltd (Ninja Kiwi), en ledande utvecklare och utgivare av Tower Defense-spel för mobil. Förvärvet av Ninja Kiwi utgör ett viktigt nästa steg på vägen att uppnå ytterligare organisk och förvärvad tillväxt för MTG och är i linje med företagets övergripande strategi att bygga en ytterligare diversifierad gamingvertikal och ett starkare holding-bolag för gaming. Den initiala köpeskillingen uppgår till cirka 1 217 miljoner kronor (203 miljoner NZD) och en tilläggsköpeskillning förväntas uppgå till totalt 406 miljoner kronor (68 miljoner NZD), inklusive kontant- och aktiekomponenter.

För att finansiera förvärvet av Ninja Kiwi och för att förbättra bolagets framtida finansiella flexibilitet har MTG, baserat på bemyndigandet från den extra bolagsstämman den 21 Januari 2021, genomfört en riktad nyemission av 9 659 524 B-aktier till en teckningskurs om 112,9 kronor per B-aktie genom ett accelererat book-building-förfarande ("nyemissionen"). Likviden från nyemissionen uppgår till cirka 1,1 miljarder kronor före transaktionskostnader. Nyemissionen blev väsentligt övertecknad och riktades till svenska och internationella institutionella investerare, inklusive vissa befintliga institutionella aktieägare och Atairos, ett oberoende privat bolag fokuserat på att stödja tillväxtorienterade företag med en unik kombination av aktivt strategiskt partnerskap och långsiktigt kapital. Teckningskursen motsvarar en rabatt om cirka 3,0 procent jämfört med stängningskursen för B-aktien på Nasdaq Stockholm den 24 mars 2021.

32

Förslag till vinstdisposition

Följande medel står till aktieägarnas förfogande per den 31 december 2020 (kronor):

Moderbolaget (Mkr)

Överkursfond	351 386 104
Balanserade vinstmedel	4 956 053 076
Årets resultat 2020	-8 613 273
Totalt per den 31 december 2020	5 298 825 907

Styrelsen föreslår att MTG inte betalar någon utdelning till aktieägarna för räkenskapsåret 2020 och att balanserade vinstmedel överförs i ny räkning.

SIGNATURER

Styrelsen och verkställande direktören försäkrar att årsredovisningen har upprättats i enlighet med god redovisningssed i Sverige och koncernredovisningen har upprättats i enlighet med de internationella redovisningsstandarder som avses i Europaparlamentets och rådets förordning (EG) nr 1606/2002 av den 19 juli 2002 om tillämpning av internationella redovisningsstandarder. Årsredovisningen respektive koncernredovisningen ger en rättvisande bild av moderbolagets och koncernens ställning och resultat.

Förvaltningsberättelsen för moderbolaget respektive koncernen ger en rättvisande översikt över utvecklingen av moderbolagets och koncernens verksamhet, ställning och resultat samt beskriver väsentliga risker och osäkerhetsfaktorer som moderbolaget och de företag som ingår i koncernen står inför.

Årsredovisningen och koncernredovisningen har godkänts av styrelsen samt VD och koncernchef den 13 april 2021. Koncernens resultat- och balansräkning och moderbolagets resultat- och balansräkning blir föremål för fastställelse på årsstämman den 18 maj 2021.

Stockholm 13 april 2021

Gerhard Florin
Styrelseledamot

David Chance
Styrelseordförande

Simon Duffy
Styrelseledamot

Marjorie Lao
Styrelseledamot

Dawn Hudson
Styrelseledamot

Natalie Tydeman
Styrelseledamot

Chris Carvalho
Styrelseledamot

Maria Redin
Verkställande direktör och koncernchef

Vår revisionsberättelse har avgivits den
13 april 2021
KPMG AB

Helena Nilsson
Auktoriserad revisor

REVISIONSBERÄTTELSE

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

Rapport om årsredovisningen och koncernredovisningen Uttalanden

Vi har utfört en revision av årsredovisningen och koncernredovisningen för Modern Times Group MTG AB (publ) för år 2020 med undantag för hållbarhetsrapporten på sidorna 23-41 samt 121-131. Bolagets årsredovisning och koncernredovisning ingår på sidorna 23-115 samt 121-131 i detta dokument.

Enligt vår uppfattning har årsredovisningen upprättats i enlighet med årsredovisningslagen och ger en i alla väsentliga avseenden rättvisande bild av moderbolagets finansiella ställning per den 31 december 2020 och av dess finansiella resultat och kassaflöde för året enligt årsredovisningslagen. Koncernredovisningen har upprättats i enlighet med årsredovisningslagen och ger en i alla väsentliga avseenden rättvisande bild av koncernens finansiella ställning per den 31 december 2020 och av dess finansiella resultat och kassaflöde för året enligt International Financial Reporting Standards (IFRS), så som de antagits av EU, och årsredovisningslagen. Våra uttalanden omfattar inte hållbarhetsrapporten på sidorna 23-41 samt 121-131.

En bolagsstyrningsrapport har upprättats. Förvaltningsberättelsen och bolagsstyrningsrapporten är förenliga med årsredovisningens och koncernredovisningens övriga delar, och bolagsstyrningsrapporten är i överensstämmelse med årsredovisningslagen.

Vi tillstyrker därför att bolagsstämman fastställer resultaträkningen och balansräkningen för moderbolaget och för koncernen.

Våra uttalanden i denna rapport om årsredovisningen och koncernredovisningen är förenliga med innehållet i den kompletterande rapport som har överlämnats till moderbolagets revisionsutskott i enlighet med revisorsförordningens (537/2014) artikel 11.

Grund för uttalanden

Vi har utfört revisionen enligt International Standards on Auditing (ISA) och god revisionssed i Sverige. Vårt ansvar enligt dessa standarder beskrivs närmare i avsnittet Revisorns ansvar. Vi är oberoende i förhållande till moderbolaget och koncernen enligt god revisorssed i Sverige och har i övrigt fullgjort vårt yrkesetiska ansvar enligt dessa krav. Detta innefattar att, baserat på vår bästa kunskap och övertygelse, inga förbjudna tjänster som avses i revisorsförordningens (537/2014) artikel 5.1 har tillhandahållits det granskade bolaget eller, i förekommande fall, dess moderföretag eller dess kontrollerade företag inom EU.

Vi anser att de revisionsbevis vi har inhämtat är tillräckliga och ändamålsenliga som grund för våra uttalanden.

Särskilt betydelsefulla områden

Särskilt betydelsefulla områden för revisionen är de områden som enligt vår professionella bedömning var de mest betydelsefulla för revisionen av årsredovisningen och koncernredovisningen för den aktuella perioden. Dessa områden behandlades inom ramen för revisionen av, och i vårt ställningstagande till, årsredovisningen och koncernredovisningen som helhet, men vi gör inga separata uttalanden om dessa områden.

Värdering av goodwill och andra immateriella tillgångar

Se not 2 och 11 i årsredovisningen och koncernredovisningen för detaljerade upplysningar och beskrivning av området.

Beskrivning av området

Det redovisade värdet på goodwill och andra immateriella tillgångar i form av varumärken och kundrelationer uppgick per den 31 december 2020 till 7 miljarder kronor, vilket motsvarar ca 69% av de totala tillgångarna.

Goodwill och immateriella tillgångar med obestämbar livslängd ska provas för nedskrivning årligen. Övriga immateriella tillgångar provas när det finns en indikation på ett nedskrivningsbehov.

Nedskrivningsprövningarna är komplexa och innefattar betydande uppskattningar. Det beräknade återvinningsvärdet för tillgångarna är baserat på prognoser och diskonterade framtida kassaföden där uppskattningar av diskonteringsränta, intäktsprognoser och långsiktig tillväxttakt per definition är beroende av bedömningar, vilka kan påverkas av ledningen.

Hur området har beaktats i revisionen

Vi har inhämtat och beaktat koncernens nedskrivningsprövningar för att säkerställa att de är upprättade i enlighet med den metodik IFRS föreskriver.

Vidare har vi utvärderat prognoserna för framtida kassaföden och de antaganden som ligger till grund för dessa vilket inkluderar den långsiktiga tillväxttakten och använda diskonteringsräntor. Vi har även utvärderat den precision prognoserna haft historiskt.

Vi har haft genomgångar med ledningen som bland annat innefattat särskilt fokus på de antaganden som ligger till grund för nedskrivningsprövningen avseende DreamHack, där en rimlig förändring i antaganden kan resultera i en nedskrivning. Vi har beaktat ledningens känslighetsanalyser som visat effekten av rimliga förändringar i antaganden för att avgöra om en nedskrivning är nödvändig.

Vidare har vi säkerställt att tilläggsupplysningarna uppfyller redovisningsstandardernas krav.

Förvärv av Hutch Games Ltd

Se not 29 och redovisningsprinciper i not 1 i årsredovisningen och koncernredovisningen för detaljerade upplysningar och beskrivning av området.

Beskrivning av området

I december 2020 har samtliga aktier i Hutch Games Ltd förvärvats för en total köpeskilling om 3 028 MSEK.

I samband med rörelseförvärv ska den nya verksamheten redovisas i koncernredovisningen vilket kräver att förvärvade tillgångar och övertagna skulder identifieras och åsätts belopp som motsvarar deras verkliga värden på förvärvsdagen. Skillnaden mellan köpeskilling och identifierade tillgångar och skulder utgör goodwill.

Förvärvsanalysen fordrar bedömningar av vilka tillgångar som ska tas upp i koncernredovisningen – i synnerhet de immateriella tillgångarna kan här vara svårbedömda – och vilka värden dessa ska åsättas i koncernredovisningen. Dessa bedömningar påverkar koncernens framtida resultat, bland annat beroende på om avskrivningsbara eller ej avskrivningsbara tillgångar tas upp i koncernredovisningen.

Av den totala köpeskillingen utgör 600 MSEK villkorade tilläggsköpeskillingar vilken baseras på resultatutvecklingen för de kommande fyra åren. Värdet beräknas baserat på villkoren i avtalet och innefattar bedömningar om framtida intäktstillväxt och rörelsemarginal som nuvärdesberäknats. Beräkningen av värdet är beroende av betydande uppskattningar som kan påverkas av ledningen.

Hur området har beaktats i revisionen

Vi har analyserat den upprättade förvärvsanalysen i syfte att bedöma huruvida den är framtagen med användande av etablerade metoder och att samtliga tillgångar, i synnerhet de immateriella, och skulder har medtagits. Vi har tagit del av och utvärderat den dokumentation av förvärvsanalysen som ledningen upprättat med stöd av externa experter.

Vidare har vi bland annat fokuserat på att de tekniker som använts för att åsätta förvärvade tillgångar och skulder värden i redovisningen är förenliga med regelverket och etablerade värderingstekniker. I förvärvsanalysen har immateriella tillgångar om 667 MSEK identifierats. Dessa avser främst egenupparbetade utgifter för spelutveckling, rättigheter och kundrelationer. Goodwill utgör 2 325 MSEK.

Vi har inhämtat och beaktat koncernens beräkning av villkorade köpeskillingar och utvärderat prognoserna avseende intäktstillväxt och rörelsemarginal samt den diskonteringsränta som använts. Vi har också bedömt innehållet i den information som presenteras i årsredovisningens och koncernredovisningens upplysningar om företagsförvärvet.

Annan information än årsredovisningen och koncernredovisningen
Detta dokument innehåller även annan information än årsredovisningen och koncernredovisningen och återfinns på sidorna 1-22, 120 samt 132-141. Den andra informationen består också av ersättningsrapporten som vi inhämtade före datumet för denna revisionsberättelse. Det är styrelsen och verkställande direktören som har ansvaret för denna andra information.

Vårt uttalande avseende årsredovisningen och koncernredovisningen omfattar inte denna information och vi gör inget uttalande med bestyrkande avseende denna andra information.

I samband med vår revision av årsredovisningen och koncernredovisningen är det vårt ansvar att läsa den information som identifieras ovan och överväga om informationen i väsentlig utsträckning är oförenlig med årsredovisningen och koncernredovisningen. Vid denna genomgång beaktar vi även den kunskap vi i övrigt inhämtat under revisionen samt bedömer om informationen i övrigt verkar innehålla väsentliga felaktigheter.

Om vi, baserat på det arbete som har utförts avseende denna information, drar slutsatsen att den andra informationen innehåller en väsentlig felaktighet, är vi skyldiga att rapportera detta. Vi har inget att rapportera i det avseendet.

Styrelsens och verkställande direktörens ansvar

Det är styrelsen och verkställande direktören som har ansvaret för att årsredovisningen och koncernredovisningen upprättas och att de ger en rättvisande bild enligt årsredovisningslagen och, vad gäller koncernredovisningen, enligt IFRS så som de antagits av EU. Styrelsen och verkställande direktören ansvarar även för den interna kontroll som de bedömer är nödvändig för att upprätta en årsredovisning och koncernredovisning som inte innehåller några väsentliga felaktigheter, vare sig dessa beror på oegentligheter eller misstag. Vid upprättandet av årsredovisningen och koncernredovisningen ansvarar styrelsen och verkställande direktören för bedömningen av bolagets och koncernens förmåga att fortsätta verksamheten. De upplyser, när så är tillämpligt, om förhållanden som kan påverka förmågan att fortsätta verksamheten och att använda antagandet om fortsatt drift. Antagandet om fortsatt drift tillämpas dock inte om styrelsen och verkställande direktören avser att likvidera bolaget, upphöra med verksamheten eller inte har något realistiskt alternativ till att göra något av detta.

Styrelsens revisionsutskott ska, utan att det påverkar styrelsens ansvar och uppgifter i övrigt, bland annat övervaka bolagets finansiella rapportering.

Revisorns ansvar

Våra mål är att uppnå en rimlig grad av säkerhet om huruvida årsredovisningen och koncernredovisningen som helhet inte innehåller några väsentliga felaktigheter, vare sig dessa beror på oegentligheter eller misstag, och att lämna en revisionsberättelse som innehåller våra uttalanden. Rimlig säkerhet är en hög grad av säkerhet, men är ingen garanti för att en revision som utförs enligt ISA och god revisionssed i Sverige alltid kommer att upptäcka en väsentlig felaktighet om en sådan finns. Felaktigheter kan uppstå på grund av oegentligheter eller misstag och anses vara väsentliga om de enskilt eller tillsammans rimligen kan förväntas påverka de ekonomiska beslut som användare fattar med grund i årsredovisningen och koncernredovisningen.

Som del av en revision enligt ISA använder vi professionellt omdöme och har en professionellt skeptisk inställning under hela revisionen. Dessutom:

- identifierar och bedömer vi riskerna för väsentliga felaktigheter i årsredovisningen och koncernredovisningen, vare sig dessa beror på oegentligheter eller misstag, utformar och utför granskningsåtgärder bland annat utifrån dessa risker och inhämtar revisionsbevis som är tillräckliga och ändamålsenliga för att utgöra en grund för våra uttalanden. Risken för att inte upptäcka en väsentlig felaktighet till följd av oegentligheter är högre än för en väsentlig felaktighet som beror på misstag, eftersom oegentligheter kan innefatta agerande i maskopi, förfalskning, avsiktliga utelämnanden, felaktig information eller åsidosättande av intern kontroll.
- skaffar vi oss en förståelse av den del av bolagets interna kontroll som har betydelse för vår revision för att utforma granskningsåtgärder som är lämpliga med hänsyn till omständigheterna, men inte för att uttala oss om effektiviteten i den interna kontrollen.
- utvärderar vi lämpligheten i de redovisningsprinciper som används och rimligheten i styrelsens och verkställande direktörens uppskattningar i redovisningen och tillhörande upplysningar.
- drar vi en slutsats om lämpligheten i att styrelsen och verkställande direktören använder antagandet om fortsatt drift vid upprättandet av årsredovisningen och koncernredovisningen. Vi drar också en slutsats, med grund i de inhämtade revisionsbevisen, om huruvida det finns någon väsentlig osäkerhetsfaktor som avser sådana händelser eller förhållanden som kan leda till betydande tvivel om bolagets och koncernens förmåga att fortsätta verksamheten. Om vi drar slutsatsen att det finns en väsentlig osäkerhetsfaktor, måste vi i revisionsberättelsen fästa uppmärksamheten på upplysningarna i årsredovisningen och koncernredovisningen om den väsentliga osäkerhetsfaktorn eller, om sådana upplysningar är otillräckliga, modifiera uttalandet om årsredovisningen och koncernredovisningen. Våra slutsatser baseras på de revisionsbevis som inhämtas fram till datumet för revisionsberättelsen. Dock kan framtida händelser eller förhållanden göra att ett bolag och en koncern inte längre kan fortsätta verksamheten.

- utvärderar vi den övergripande presentationen, strukturen och innehållet i årsredovisningen och koncernredovisningen, däribland upplysningarna, och om årsredovisningen och koncernredovisningen återger de underliggande transaktionerna och händelserna på ett sätt som ger en rättvisande bild.

- inhämtar vi tillräckliga och ändamålsenliga revisionsbevis avseende den finansiella informationen för enheterna eller affärsaktiviteterna inom koncernen för att göra ett uttalande avseende koncernredovisningen. Vi ansvarar för styrning, övervakning och utförande av koncernrevisionen. Vi är ensamt ansvariga för våra uttalanden.

Vi måste informera styrelsen om bland annat revisionens planerade omfattning och inriktning samt tidpunkten för den. Vi måste också informera om betydelsefulla iakttagelser under revisionen, däribland de eventuella betydande brister i den interna kontrollen som vi identifierat.

Vi måste också förse styrelsen med ett uttalande om att vi har följt relevanta yrkesetiska krav avseende oberoende, och ta upp alla relationer och andra förhållanden som rimligen kan påverka vårt oberoende, samt i tillämpliga fall åtgärder som har vidtagits för att eliminera hoten eller motåtgärder som har vidtagits.

Av de områden som kommuniceras med styrelsen fastställer vi vilka av dessa områden som varit de mest betydelsefulla för revisionen av årsredovisningen och koncernredovisningen, inklusive de viktigaste bedömda riskerna för väsentliga felaktigheter, och som därför utgör de för revisionen särskilt betydelsefulla områdena. Vi beskriver dessa områden i revisionsberättelsen såvida inte lagar eller andra författningar förhindrar upplysning om frågan.

Rapport om andra krav enligt lagar och andra författningar Uttalanden

Utöver vår revision av årsredovisningen och koncernredovisningen har vi även utfört en revision av styrelsens och verkställande direktörens förvaltning för Modern Times Group MTG AB (publ) för år 2020 samt av förslaget till dispositioner beträffande bolagets vinst eller förlust.

Vi tillstyrker att bolagsstämman disponerar vinsten enligt förslaget i förvaltningsberättelsen och beviljar styrelsens ledamöter och verkställande direktören ansvarsfrihet för räkenskapsåret.

Grund för uttalanden

Vi har utfört revisionen enligt god revisionssed i Sverige. Vårt ansvar enligt denna beskrivs närmare i avsnittet Revisorns ansvar. Vi är oberoende i förhållande till moderbolaget och koncernen enligt god revisorssed i Sverige och har i övrigt fullgjort vårt yrkesetiska ansvar enligt dessa krav.

Vi anser att de revisionsbevis vi har inhämtat är tillräckliga och ändamålsenliga som grund för våra uttalanden.

Styrelsens och verkställande direktörens ansvar

Det är styrelsen som har ansvaret för förslaget till dispositioner beträffande bolagets vinst eller förlust. Vid förslag till utdelning innefattar detta bland annat en bedömning av om utdelningen är försvarlig med hänsyn till de krav som bolagets och koncernens verksamhetsart, omfattning och risker ställer på storleken av moderbolagets och koncernens egna kapital, konsolideringsbehov, likviditet och ställning i övrigt.

Styrelsen ansvarar för bolagets organisation och förvaltningen av bolagets angelägenheter. Detta innefattar bland annat att förlöpande bedöma bolagets och koncernens ekonomiska situation och att tillse att bolagets organisation är utformad så att bokföringen, medelsförvaltningen och bolagets ekonomiska angelägenheter i övrigt kontrolleras på ett betryggande sätt.

Verkställande direktören ska sköta den löpande förvaltningen enligt styrelsens riktlinjer och anvisningar och bland annat vidta de åtgärder som är nödvändiga för att bolagets bokföring ska fullgöras i överensstämmelse med lag och för att medelsförvaltningen ska skötas på ett betryggande sätt.

Revisorns ansvar

Vårt mål beträffande revisionen av förvaltningen, och därmed vårt uttalande om ansvarsfrihet, är att inhämta revisionsbevis för att med en rimlig grad av säkerhet kunna bedöma om någon styrelseledamot eller verkställande direktören i något väsentligt avseende:

- företagit någon åtgärd eller gjort sig skyldig till någon försummelse som kan föranleda ersättningsskyldighet mot bolaget, eller
- på något annat sätt handlat i strid med aktiebolagslagen, årsredovisningslagen eller bolagsordningen.

Vårt mål beträffande revisionen av förslaget till dispositioner av bolagets vinst eller förlust, och därmed vårt uttalande om detta, är att med rimlig grad av säkerhet bedöma om förslaget är förenligt med aktiebolagslagen.

Rimlig säkerhet är en hög grad av säkerhet, men ingen garanti för att en revision som utförs enligt god revisionssed i Sverige alltid kommer att upptäcka åtgärder eller försummelser som kan föranleda ersättningsskyldighet mot bolaget, eller att ett förslag till dispositioner av bolagets vinst eller förlust inte är förenligt med aktiebolagslagen.

Som en del av en revision enligt god revisionssed i Sverige använder vi professionellt omdöme och har en professionellt skeptisk inställning under hela revisionen. Granskningen av förvaltningen och förslaget till dispositioner av bolagets vinst eller förlust grundar sig främst på revisionen av räkenskaperna. Vilka tillkommande granskningsåtgärder som utförs baseras på vår professionella bedömning med utgångspunkt i risk och väsentlighet. Det innebär att vi fokuserar granskningen på sådana åtgärder, områden och förhållanden som är väsentliga för verksamheten och där avsteg och överträdelser skulle ha särskild betydelse för bolagets situation. Vi går igenom och prövar fattade beslut, beslutsunderlag, vidtagna åtgärder och andra förhållanden som är relevanta för vårt uttalande om ansvarsfrihet. Som underlag för vårt uttalande om styrelsens förslag till dispositioner beträffande bolagets vinst eller förlust har vi granskat om förslaget är förenligt med aktiebolagslagen.

Revisorns yttrande avseende den lagstadgade hållbarhetsrapporten

Det är styrelsen som har ansvaret för hållbarhetsrapporten på sidorna 23-41 samt 121-131 och för att den är upprättad i enlighet med årsredovisningslagen.

Vår granskning har skett enligt FAR:s rekommendation RevR 12 Revisorns yttrande om den lagstadgade hållbarhetsrapporten. Detta innebär att vår granskning av hållbarhetsrapporten har en annan inriktning och en väsentligt mindre omfattning jämfört med den inriktning och omfattning som en revision enligt International Standards on Auditing och god revisionssed i Sverige har. Vi anser att denna granskning ger oss tillräcklig grund för vårt uttalande.

En hållbarhetsrapport har upprättats.

KPMG AB, Box 382, 101 27, Stockholm, utsågs till Modern Times Group MTG ABs revisor av bolagsstämman den 18 maj 2020 KPMG AB eller revisorer verksamma vid KPMG AB har varit bolagets revisor sedan 1997.

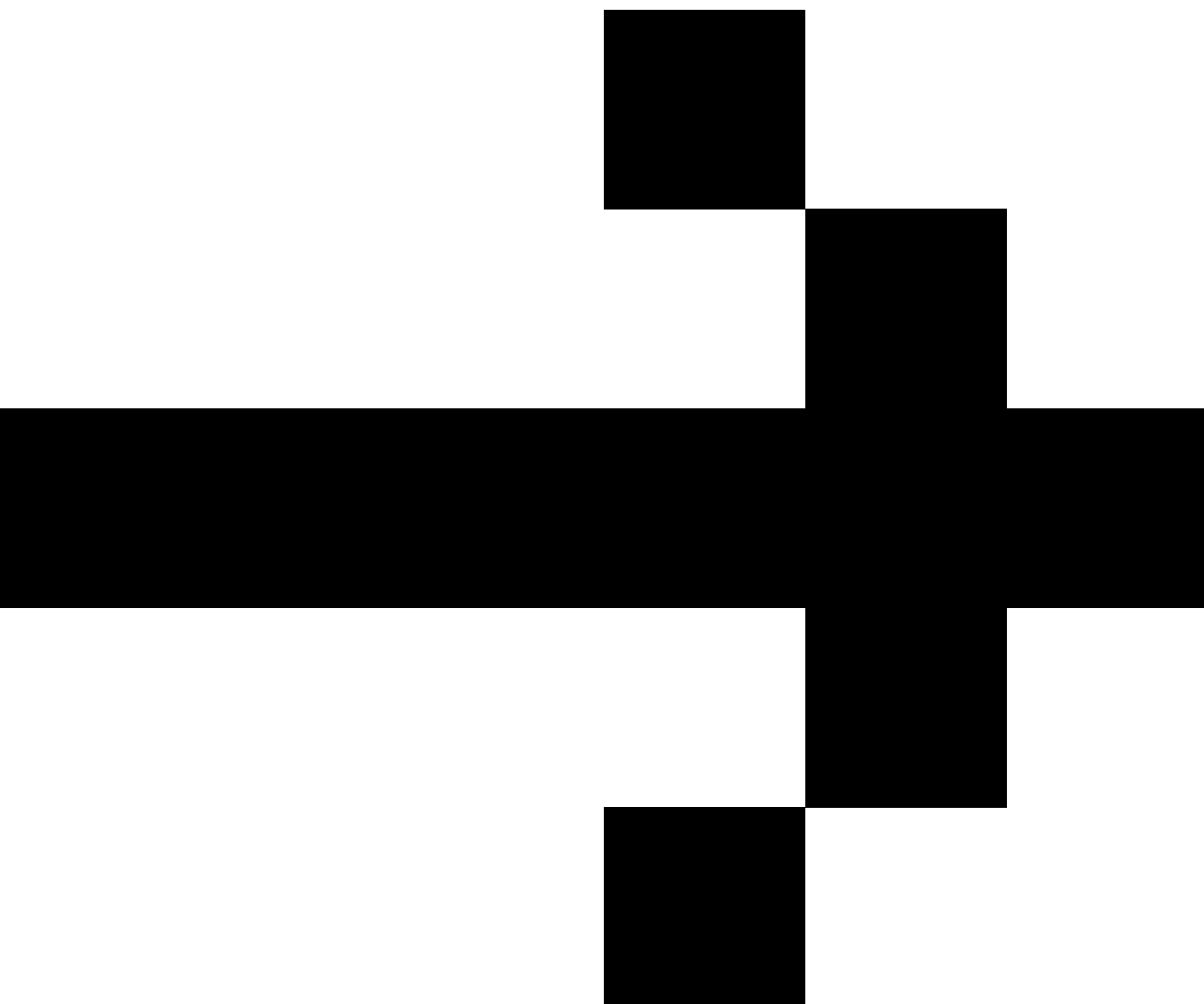
Stockholm den 13 april 2021
KPMG AB

Helena Nilsson
Auktoriserad revisor

FYRAÅRSÖVERSIKT

Koncernen (Mkr)	2020	2019	2018	2017
Kvarvarande verksamheter				
Nettoomsättning	3 997	4 242	3 841	2 851
Förändringar i rapporterad nettoomsättning %	-6,1	10,4	34,3	-
Organisk tillväxt %	-4,4	6,5	9,1	-
Förvärv/avyttringar %	-	-0,6	19,1	-
Valutakurseffekter %	-1,7	4,4	6,2	-
Rörelseresultat före jämförelsestörande poster	45	-255	-180	-417
Rörelsemarginal före jämförelsestörande poster %	1,1	-6,0	-4,7	-14,6
Jämförelsestörande poster	-9	-152	139	-424
Rörelseresultat	35	-407	-41	-841
Rörelsemarginal %	0,9	-9,6	-1,1	-29,5
Årets resultat	-96	-458	-107	-857
Avvecklade verksamheter				
Årets resultat	-	14 852	1 260	2 217
Totalt verksamheter				
Totalt årets resultat	-96	14 394	1 153	1 360
Kassaflöde, kvarvarande verksamheter				
Kassaflöde från den löpande verksamheten	242	-71	1 610	1 311
Förändring i rörelsekapital	28	-117	-568	-725
Kassaflöde från rörelsen, netto	270	-188	1 042	586
Investeringar i anläggningstillgångar	-208	-238	-765	-330
Nettoinvesteringar i verksamheter och avyttringar	-2 263	1 780	62	763
Nyckeltal per aktie				
Antal utestående aktier vid periodens utgång	67 342 244	67 342 244	66 980 902	66 725 249
Genomsnittligt antal aktier före utspädning	67 342 244	67 278 885	66 854 133	66 706 398
Genomsnittligt antal aktier efter utspädning	67 342 244	67 278 885	67 362 405	67 142 319
Totalt resultat per aktie för kvarvarande verksamheter (kronor)	-3,39	-8,19	-3,17	-13,55
Totalt resultat per aktie före utspädning (kronor)	-3,39	212,68	15,52	18,84
Föreslagen ordinarie kontantutdelning/Ordinarie kontantutdelning (kronor)	-	-	-	12,50
Börskurs sista handelsdagen för B-aktier	146,70	112,00	293,00	344,80

HÅLLBARHETS- NOTER



DIALOG MED INRESSENTER

Vår hållbarhetsstrategi bygger på information från våra viktigaste intressenter genom olika typer av dialoger.

Intressenterna formar vår hållbarhetsstrategi

Vår hållbarhetsstrategi godkändes av styrelsen i maj 2019 baserad på en väsentlighetsanalys som genomförts av en konsultfirma inom hållbarhet. I analysen ingick en kartläggning av intressenter för att identifiera vilka intressenter som kan påverka eller påverkas av MTG:s verksamhet. Informationen och synpunkterna användes för att ta fram vår hållbarhetsstrategi och vi planerar att se över väsentlighetsanalysen vart tredje år för att säkerställa att vi bedriver en verksamhet som överensstämmer med våra intressenters förväntningar.

Enligt kartläggningen är våra viktigaste intressenter: kunderna, aktieägarna, styrelsen, medarbetarna, leverantörerna, ideella organisationer, branschorganisationer samt företag och kollegor i vår bransch. Våra dotterbolag strävar efter att ha dialog med en rad olika intressenter för att få deras synpunkter på de frågor som ingår i vår hållbarhetsstrategi. Det finns olika metoder för dialog med intressenterna, men den vanligaste är nätbaserade enkäter och intervjuer.

Hur ofta dialog sker beror på intressentgruppen och behovet, och om väsentliga händelser har påverkat intressenterna.

Eventbesökare och volontärer tillfrågas att besvara enkäter under eller efter evenen för att lämna återkoppling till DreamHack och ESL. Kunder till InnoGames och Kongregate kan alltid ta kontakt via särskilda e-postadresser eller spelsupporten. Dialog med styrelsen planeras alltid ett år i förväg, medan dialog med leverantörerna sker löpande vid behov.

Kunder

Omfattar deltagare och fans inom esport samt spelare, utvecklare, sponsorer och annonsörer inom mobilspel.

Regelbundna metoder för dialog: Dialoger, möten, kundnöjdhetsundersökningar efter event, bloggar, webbplatser, sociala medier, nyhetsbrev och kundservicekanaler.

Viktiga frågor: Jämställdhet, inkludering, mångfald, trygghet och säkerhet, miljöpåverkan, dopning, korruption och andra typer av fusk.

GRI 102-40
GRI 102-42-
44

Aktieägare

Regelbundna metoder för dialog:

Årsstämma, kapitalmarknadsdag, års- och hållbarhetsredovisning, kvartalsrapporter, pressmeddelanden, enskilda möten och roadshows där företaget presenterar sitt arbete med miljö, samhälle och bolagsstyrning (ESG).

Viktiga frågor: skydda barn och minderåriga, eventsäkerhet, miljö, bolagsstyrning, skydd av personuppgifter och sekretess, jämställdhet, bekämpning av korruption och fusk.

Styrelse

Regelbundna metoder för dialog: Styrelsemöten, intervjuer för insamling av återkoppling och möten på förfrågan.

Viktiga frågor: Vår hållbarhetsstrategi – i synnerhet jämställdhet och mångfald, säkerhet och trygghet under event, styrningsramverk och strategihantering.

Medarbetare

Regelbundna metoder för dialog: Styrningsramverk (läsa och underteckna vår Uppförandekod och policyer), lokala enkätundersökningar, utvecklingssamtal, utbildningar, workshops, dagliga dialoger, verktyg för insamling av statistik från medarbetare, rutiner för introduktion och avslut av anställning.

Viktiga frågor: jämställdhet och inkludering, miljö, medarbetarnas hälsa och trivsel samt skydd av barn och minderåriga.

Leverantörer och partners

Regelbundna metoder för dialog: regelbundna möten och samtal inklusive öka medvetenheten om hållbarhetsfrågor, t.ex. jämställdhet och inkludering, miljö, skydd av personuppgifter och sekretess.

Viktiga frågor: diskussioner om implementering av hållbarhetsfrågor och partners kravställan.

Ideella organisationer

Regelbundna metoder för dialog: Löpande dialog (lokalt och centralt), stödja forskning och delta i forum och workshops.

Viktiga frågor: skydda barn och minderåriga, jämställdhet, mångfald och inkludering.

Branschorganisationer och branschen

Regelbundna metoder för dialog: möten och samtal, föreningsevent, workshops och konferenser, diskussioner med intressenter, dela bästa praxis med andra företag och kollegor i branschen, långsiktiga projekt och gemensamma insatser.

Viktiga frågor: reglering av gaming- och esportbranschen, skydd av barn och minderåriga, jämställdhet, mångfald och inkludering, medarbetarnas hälsa och trivsel samt skydd av personuppgifter och sekretess.

HUR VI STYR

Modern Times Group MTG AB är ett svenskt publikt aktiebolag. Bolagets styrning baseras på bolagsordningen, den svenska aktiebolagslagen, Nasdaq Stockholms regelverk för emittenter, Svensk kod för bolagsstyrning och övriga relevanta svenska och internationella lagar och regler.

Aktieägare

De av våra investerare som kan utöva sina rättigheter som aktieägare på årsstämman.

Årsstämman

Årsstämman är bolagets högsta beslutsfattande organ där MTG:s aktieägare röstar i olika frågor, godkänner räkenskaperna, utser MTG:s styrelse och dess ordförande, utser MTG:s revisorer och lägger fram andra förslag. Aktieägare som önskar få ett ärende behandlat på årsstämman ska inkomma med skriftligt förslag senast sju veckor före årsstämman.

Valberedning

Valberedningen bedömer styrelsens arbete och sammansättning, lämnar förslag till årsstämman på val av styrelse, styrelseordförande och revisorer och tar fram förslag på arvoden till styrelse och revisorer samt förslag på ordförande för årsstämman. Vidare tar valberedningen fram förslag till årsstämman avseende administration och tillsättning av valberedningen.

Externa revisorer

De externa revisorererna granskar årsredovisningen, bokföringen samt styrelsens och verkställande direktörens förvaltning av bolaget. De rapporterar sina resultat till aktieägarna i en revisionsberättelse som läggs fram inför årsstämman. Dessutom rapporterar de detaljerade resultat vid möten i revisionsutskottet och till styrelsen vid behov.

Styrelse

Styrelsen består av sju styrelseledamöter varav samtliga är oberoende av bolaget, dess ledning och större aktieägare. Styrelsen har det övergripande ansvaret för MTG:s organisation och förvaltning och leder MTG:s hållbarhetsarbete.

Ersättningsutskott

Ersättningsutskottet utses av styrelsen och ansvarar för frågor som rör löner, pensionsplaner, bonus- och ersättningsprogram, strukturen och nivåerna på ersättning i MTG samt för att ge råd om långsiktiga incitamentsprogram och riktlinjer för ersättning till VD och koncernledning.

Revisionsutskottet

Revisionsutskottet utses av styrelsen och övervakar MTG:s finansiella rapportering, effektiviteten i internkontroll, internrevision och riskhantering samt revisorns opartiskhet och oberoende. Det biträder också valberedningen vid upprättandet av förslag på revisorer till årsstämman samt övervakar och säkerställer kvalitet och korrekthet på transaktioner med närstående parter om tillämpligt.

Koncernledning

Koncernledningen ser över att affärsstrategin och hållbarhetsfrågorna implementeras i den dagliga verksamheten.

Lokala företag

Det är den lokala VD:ns ansvar att implementera MTG:s hållbarhetsstrategi, som utgör en integrerad del av våra olika företag. Vi kommunicerar också med kollegor i olika delar av organisationen för att driva på och genomföra hållbarhetsinitiativ på koncernnivå.

GRI 102-18
GRI 102-23



PERSONAL- UPPGIFTER

GRI 102-7
GRI 102-8
GRI 102-41
GRI 103-1-3
för 401,
403-405
GRI 401-1
GRI 401-3
GRI 403-9
GRI 404-1
GRI 404-3
GRI 405-1
GRI 405-2

Anställda per affärsverksamhet	2020	2019
Totalt	970	1 097
Kvinnor	228	246
Män	742	851
Centrala verksamheter	18	32
Kvinnor	7	15
Män	11	17
Esport	446	497
Kvinnor	89	91
Män	357	406
Gaming	506	568
Kvinnor	132	140
Män	374	428

Alla siffror avser perioden 1 januari–31 december 2020. All rapporterad data gäller per 31 december 2020 för alla bolag som ingår i hållbarhetsredovisningen ("Redovisningen").

All information avser endast anställda, förutom där det uttryckligen anges att uppgifterna avser och/eller inkluderar arbetstagare som inte är anställda.

Antal anställda uttrycks konsekvent som "antal" (headcount) i hela redovisningen. Alla siffror för anställda baseras på både fast anställda och tillfälligt anställda, förutom heltidsanställda och deltidanställda som endast baseras på fast anställda.

Data har samlats in av respektive dotterbolag och sedan rapporterats in i koncernens gemensamma rapporteringsplattform. Merparten av datan har hämtats från interna HR-system, lönelistor eller Excel-filer som fyllts i med hjälp av ett lönesystem eller manuellt. Annan data har extraherats från lönelistor i Excel och budgetfiler, skriftliga kontrakt, fil över personalkostnader ifylld med hjälp av löneprogram och bolagets bokföring.

Data över anställda omfattar alla juridiska personer som ingår i MTG, har aktiva anställda och tillräckligt stort innehav (över 50 procent).

Centrala verksamheter omfattar MTG:s huvudkontor och dess affärsenhet i Tyskland.

Esport inkluderar DreamHack, DreamHack Sports Games och ESL.

Gaming inkluderar InnoGames och Kongregate.

Anställda per anställningskontrakt	2020	2019
Fast anställda	819	918
Kvinnor	181	202
Män	638	716
Centrala verksamheter	18	31
Kvinnor	7	14
Män	11	17
Esport	403	434
Kvinnor	80	83
Män	323	351
Gaming	398	453
Kvinnor	94	105
Män	304	348
Tillfälligt	151	179
Kvinnor	47	44
Män	104	135
Centrala verksamheter	0	1
Kvinnor	0	1
Män	0	0
Esport	43	63
Kvinnor	9	8
Män	34	55
Gaming	108	115
Kvinnor	38	35
Män	70	80

I alla regioner där MTG har verksamhet utfördes en stor del av arbetet under 2020 av arbetstagare som inte är anställda. Dessa arbetstagare utförde till exempel följande arbetsuppgifter: produktion, kommentatorer och rekryteringstjänster, projektledning, kundservice, löneadministration, försäljning, community-hantering, stöd att organisera och genomföra esportevent och turneringar, sociala medier, skapa videoinnehåll, onlinesändningar, grafisk design, logistik, ekonomi och redovisning, företagsekonomi, undersökningar, försäljnings- och affärsutveckling samt legala frågor.

Med arbetare avses personer som arbetar för vår organisation, men som inte räknas som anställda. Gruppen kan till exempel omfatta konsulter, frilansare och egenföretagare.

I denna hållbarhetsredovisning avses att en stor andel av arbetet har utförts av arbetstagare när i) personalen utförde arbetsuppgifter som är vår kärnverksamhet eller mycket viktiga för vår verksamhet; ii) eftersom det arbete som de utförde var mycket viktigt för vår verksamhet kunde vi inte bedriva den utan deras medverkan eller iii) mer än 50 procent av den totala arbetsstyrkan utgjordes av denna personal som inte är anställd. De tre kraven är utbytbara, det vill säga det räcker med ett av de tre för att anse att en stor del av arbetet under 2020 utfördes av arbetstagare som inte är anställda.

Anställda per anställningstyp	2020	2019
Heltid	773	900
Kvinnor	162	186
Män	611	714
Deltid	46	48
Kvinnor	19	18
Män	27	30

Anställda som omfattas av kollektivavtal	2020	2019
% av totalt antal anställda	13,8	7,5

Totalt antal anställda användes som grund för att beräkna andel anställda som omfattades av kollektivavtal.

Nyrekryteringar	2020	2019
Totalt	143 (15%)	251 (23%)
Kvinnor	49 (5%)	68 (6%)
Män	94 (10%)	183 (17%)
Ålder		
<30	77 (8%)	130 (12%)
30-50	61 (6%)	114 (10%)
>50	5 (0,5%)	8 (0,7%)
Affärsverksamhet		
Centrala verksamheter	0 (0%)	7 (22%)
Esport	82 (18%)	124 (25%)
Gaming	61 (12%)	120 (21%)

Andel nyanställda per åldersgrupp har beräknats med hjälp av totalt antal anställda och totalt antal anställda för respektive affärsverksamhet.

Antal anställda per 31 december 2020 (rapportperiodens slut) har använts för att beräkna andel nyanställda.

Personalomsättning	2020	2019
Totalt	215 (22%)	243 (22%)
Kvinnor	60 (6%)	50 (5%)
Män	155 (16%)	193 (18%)
Ålder		
<30	64 (7%)	106 (10%)
30-50	146 (15%)	130 (12%)
>50	5 (0,5%)	7 (0,6%)
Affärsverksamhet		
Centrala verksamheter	11 (61%)	2 (6%)
Esport	111 (25%)	146 (29%)
Gaming	93 (18%)	95 (17%)

Personalomsättningen per åldersgrupp har beräknats med hjälp av totalt antal anställda per åldersgrupp, och totalt antal anställda för respektive affärsverksamhet.

Antal anställda per 31 december 2020 (rapportperiodens slut) har använts för att beräkna personalomsättningen.

Föräldraledighet	2020	2019
Antal anställda med rätt till föräldraledighet	961	1 038
Kvinnor	226	232
Män	735	806
Antal anställda som tog ut föräldraledighet	51	68
Kvinnor	13	22
Män	38	46
Antal anställda som återgick till arbetet under rapporteringsperioden efter att föräldraledigheten upphört	44	55
Kvinnor	7	11
Män	37	44
Antal anställda som återgick till arbetet efter att föräldraledigheten upphört som fortfarande var anställda 12 månader efter att de återgått till arbetet	40	55
Kvinnor	7	11
Män	33	44
Andel av återgång till arbetet	65%	102%
Kvinnor	32%	79%
Män	80%	110%
Andel av bibehållande av anställda	108%	100%
Kvinnor	70%	200%
Män	122%	84%

I vissa fall erkänns och följs rätten till föräldraledighet enligt vad som föreskrivs i lag, utan att den lagliga rätten till föräldraledighet förstärks och/eller omformuleras internt i skriftlig form. I andra fall aktiveras rätten till föräldraledighet endast när den anställda har arbetat i det aktuella företaget under en viss tid, till exempel 12 månader. Rätten till föräldraledighet kan också inträda när en anställd blir förälder. Dessa omständigheter har tagit med i beaktande i rapporteringen av hur många anställda som hade rätt till föräldraledighet under 2020.

För vissa anställda som återgick till arbetet efter att deras föräldraledighet hade avslutats gick det inte att fastställa om de var kvar 12 månader senare, eftersom den tidsperioden ännu inte har passerat.

Återgången till arbetet och andelen av vibehållande av anställda är mer än 100 procent på grund av anställda som tog ut längre föräldraledighet än 12 månader, men återgick till arbetet under rapporteringsåret.

Arbetsrelaterade skador; antal och grad	2020 ¹⁾
Dödsfall	0 (0)
Arbetsrelaterade skador med allvarliga följder (exklusive dödsfall)	0 (0)
Registreringsbara arbetsrelaterade skador	3 (1,6)

1) Data rapporteras enbart för anställda på grund av begränsningar i datainsamling för arbetare.

MTG bedriver verksamhet i länder där anställda har tillgång till hälso- och sjukvård utanför arbetsplatsen. I samband med pandemin krävde exempelvis DreamHack att anställda, arbetare och externa intressenter testas för covid-19 och då tillhandahöll DreamHack denna tjänst. InnoGames erbjuder även sin anställda personalvård om de behöver externt stöd för att till exempel hantera stress.

MTG kan inte presentera data för arbetare som inte är anställda men vilkas arbete och/eller arbetsplats styrs av organisationen. Det beror på begränsningar i datainsamlingsprocessen. Under 2021 kommer en granskning att genomföras för att bedöma möjligheten att rapportera data för arbetare.

Graden beräknas utifrån ett antagande om 8 timmar per dag; 253 arbetsdagar per år gånger antal anställda och per 1 000 000 arbetade timmar. Uppskattat antal arbetstimmar för 2020: 1 926 848

Genomsnittlig utbildning i timmar	2020	2019 ¹⁾
Genomsnittliga utbildningstimmar per anställd	12,3	1,02
Kvinnor	9,5	0,8
Män	5,1	1,1
EVP	15,6	-
VD, CFO, COO	9,3	5,3
SVP, VP, Head of	6,7	3,1
Chefer	9,0	2,8
Anställda	5,5	0,4

1) Om [-] anges fanns inga anställda inom den anställningskategorin.

Utvecklingssamtal	2020	2019 ¹⁾
% av totalt antal anställda	95%	87%
Kvinnor	89%	82%
Män	97%	88%
EVP	100%	-
VD, CFO, COO	81%	67%
SVP, VP, Head of	95%	84%
Chefer	98%	93%
Anställda	96%	87%

1) Om [-] anges fanns inga anställda inom den anställningskategorin.

Anställda i den centrala verksamheten som får regelbundna utvecklingssamtal, räknas inte in i andelen (%) eftersom att det inte är möjligt att identifiera om de är kvinnor, män eller vilken anställningskategori de tillhör.

MTG har ingen central HR-funktion som skulle kunna ge en överblick över utvecklingssamtalen på koncernnivå. I vissa av bolagen finns ingen HR-funktion, vilket ger samma resultat. I vissa fall inleds utvecklingssamtal först efter provanställningsperioden för den anställda och i andra fall omfattas nyanställda inte direkt av processen för utvecklingssamtal. Det betyder att det finns en brytperiod för deltagande i utvecklingssamtalen. De som anställs efter brytdatumet utesluts automatiskt från utvecklingssamtalen under samma år de började på bolaget.

Mångfald	2020	2019
Styrelse		
Kvinnor	43%	40%
Män	57%	60%
<30	0%	0%
30-50	14%	40%
>50	86%	60%
Representerade nationaliteter	4	3
EVP		
Kvinnor	38%	0%
Män	62%	100%
<30	0%	0%
30-50	38%	100%
>50	62%	0%
Representerade nationaliteter	4	1
VD, CFO, COO		
Kvinnor	10%	19%
Män	90%	82%
<30	10%	4%
30-50	90%	89%
>50	0%	7%
Representerade nationaliteter	8	8
SVP, VP, Head of		
Kvinnor	10%	8%
Män	90%	92%
<30	12%	4%
30-50	86%	96%
>50	2%	0%
Representerade nationaliteter	15	15
Chefer		
Kvinnor	23%	24%
Män	77%	76%
<30	9%	11%
30-50	88%	85%
>50	3%	4%
Representerade nationaliteter	20	19
Anställda		
Kvinnor	26%	24%
Män	74%	74%
<30	34%	39%
30-50	64%	59%
>50	2%	2%
Representerade nationaliteter	45	50
Representerade nationaliteter totalt i MTG	50	53

Anställningskategorierna avser vilken befattning den anställda har, vilket anges i anställningskontraktet. Chefer är anställda med personalansvar, medan anställda är personer utan chefsbefattning och som inte har personalansvar och således inte har någon som rapporterar till dem. Anställda som inte har en chefsbefattning omfattar även teamledare.

Löneskillnad (kvinnor till män)¹⁾	2020	2019
Löneskillnad i procent		
Centrala verksamheter		
EVP	-	-
VD, CFO, COO	215%	36%
SVP, VP, Head of	-	-
Chefer	100%	100%
Anställda	42%	72%
Esport		
EVP	-	-
VD, CFO, COO	9%	93%
SVP, VP, Head of	39%	20%
Chefer	27%	34%
Anställda	71%	42%
Gaming		
EVP	52%	-
VD, CFO, COO	-	66%
SVP, VP, Head of	12%	102%
Chefer	22%	88%
Anställda	26%	85%

1) Om [-] anges fanns antingen ingen kvinna eller anställd inom den anställningskategorin.

Skillnad i ersättning (kvinnor till män)¹⁾	2020	2019
Skillnad i ersättning i procent		
Centrala verksamheter		
EVP	-	-
VD, CFO, COO	160%	51%
SVP, VP, Head of	-	-
Chefer	100%	100%
Anställda	40%	15%
Esport		
EVP	-	-
VD, CFO, COO	8%	59%
SVP, VP, Head of	39%	21%
Chefer	30%	30%
Anställda	74%	40%
Gaming		
EVP	50%	-
VD, CFO, COO	-	51%
SVP, VP, Head of	13%	101%
Chefer	22%	88%
Anställda	27%	91%

1) Om [-] anges fanns antingen ingen kvinna eller anställd inom den anställningskategorin.

EVPs löner och ersättningar för 2019 undantas från årsredovisningen, eftersom det bara fanns en EVP på MTG 2019. För att skydda sekretessen för EVPs lön lämnas ingen information för 2019. Siffrorna visar skillnaden mellan kvinnors och mäns löner som andel av kvinnors procent av mäns löner bland samtliga anställda med fast månadslön. Förhållandet för 2019 är inte jämförbart med 2020 till följd av en ändrad datainsamlingsprocess och ändrade beräkningsmetoder.

Lönesiffrorna speglar den genomsnittliga årslönen per kön i respektive anställningskategori.

Med ersättning avses grundlön och hela bonuspotentialen för 2020 (maximal rätt till ersättning).

DATA OM FÖRETAGSGÅVOR

FÖRETAGS-
GÅVOR

Företagsgåvor	2020	2019
Volontärtimmar	0	0
Donation av produkter och tjänster, Tkr	299	612
Donation av kontanter, Tkr	679	1 328
Medel insamlade till välgörenhet, Tkr	127	77

Insamlade medel omfattar MTG och dotterbolagens egna insamlingskampanjer och medel insamlade tillsammans med ideella organisationer.

MILJÖDATA

GRI 103-1-3
för 302 och
305
GRI 302-1
GRI 302-3
GRI 305-1
GRI 305-2
GRI 305-3
GRI 305-4

Klimatpåverkan (tCO ₂ e)	2020	2019
Scope 1	29	38
Scope 2 (location-based) ¹⁾	804	1 130
Scope 3	5 261	26 223
Totala utsläpp	6 094	27 391
Utsläpp per anställd (tCO ₂ e/anställd)	6,3	25

1) Scope 2 (market-based) utsläpp för 2020 är: 669 tCO₂e

Under 2020 infördes en ny plattform för datainsamling och beräkning för hela MTG. Den nya processen för datainsamling och rapportering har lett till vissa antaganden och undantag:

- Presenterad data för 2020 exkluderar DreamHack Sports Games i Danmark efter ändringar i datainsamlingsprocessen.
- Energianvändning för de centrala verksamheterna har beräknats utifrån data för 2019.

Data för beräkning av utsläpp av tCO₂e har samlats in av respektive verksamhet och sedan rapporterats på koncernens gemensamma plattform. På plattformen har beräkningar gjorts av växthusgasutsläpp med tillämpning av utsläppsfaktorer från till exempel DEFRA, AIB och leverantörsspecifika faktorer om tillgängligt. Data har samlats in från researrangörer och fastighetsförvaltare.

Det finns affärsresor som görs med bil och tåg som inte redovisas eftersom reseleverantören inte kan rapportera data i det format som MTG efterfrågar. Detta ska ses över under 2021 för att identifiera möjligheter att inkludera även dessa i växthusgasrapporteringen.

Vår metod för beräkning och kategorisering av utsläpp i Scope 1,2 och 3 bygger på Greenhouse Gas Protocol, och kompletteras vid behov av ytterligare data och antaganden.

GWP 100 från IPCC:s femte utvärderingsrapport har tillämpats. Alla sex växthusgaserna ingår och uttrycks i koldioxidekvivalenter (CO₂e).

Energiförbrukning (MWh)	2020 ¹⁾	2019 ¹⁾
Förnyelsebart bränsle	-	-
Icke-förnyelsebart bränsle	-	-
El	1 293	1 974
Uppvärmning	105	726
Kylning	2	471
Total energiförbrukning	1 400	3 171
Energiförbrukning per anställd (MWh/anställd)	1,4	2,9

1) MTG kan inte dela in bränsleförbrukningen i förnyelsebart och icke-förnyelsebart på grund av begränsningar i datainsamlingsprocessen. Detta ska ses över under 2021.

DATA ÖVER EFTERLEVNAD

GRI 205-3

Efterlevnadsdata	2020	2019
Bekräftade incidenter av korruption	0	0
Rapporterade visseblåsningsfall*	2	0

*Antalet grundade visseblåsningsfall där en noggrann utredning inleddes.

De båda rapporterade visseblåsningsfallen utreddes av MTG Compliance. Ett av fallen hänvisades tillbaka till det aktuella dotterbolagets HR-funktion, i enlighet med MTG:s policy. Det andra fallet utreddes och löstes av MTG Compliance.

GRI 102: Generella upplysningar 2016

Organisationsprofil	Hänvisning	Bestyrkande	Uppfylland av GRI Standards
102-1 Organisationens namn	Översikt MTG		Fullständigt
102-2 Aktiviteter, varumärken, produkter och tjänster	Översikt MTG		Fullständigt
102-3 Organisationens huvudkontor	Översikt MTG		Fullständigt
102-4 Länder där organisation är verksam	Våra värdekedjor	✓	Fullständigt
102-5 Ägarstruktur och juridisk form	Översikt MTG		Fullständigt
102-6 Marknadsnärvaro	Översikt MTG och Våra värdekedjor	✓	Fullständigt
102-7 Organisationens storlek och omfattning	Våra värdekedjor och Personaluppgifter	✓	Fullständigt
102-8 Information om anställda och andra arbetare	Personaluppgifter	✓	Fullständigt
102-9 Beskrivning av leverantörskedjan	Våra värdekedjor	✓	Fullständigt
102-10 Väsentliga förändringar i organisationen och dess leverantörskedja	Redovisningens avgränsning och omfattning	✓	Fullständigt
102-11 Försiktighetsprincipens tillämpning	Vårt miljöarbete	✓	Fullständigt
102-12 Externa stadgor, principer och initiativ	Skydd av minderåriga och ansvarsfullt spelande för alla och Verksamhetens efterlevnad	✓	Fullständigt
102-13 Medlemskap i organisationer	Strategiska medlemskap	✓	Fullständigt
Strategi	Hänvisning	Bestyrkande	Uppfyllande av GRI Standards
102-14 Kommentar från senior beslutsfattare	VD har ordet		Fullständigt
102-15 Huvudsaklig påverkan, risker, och möjligheter	Hållbarhetsstrategi och riskhantering	✓	Fullständigt
Etik och integritet	Hänvisning	Bestyrkande	Uppfyllande av GRI Standards
102-16 Värderingar, principer, standarder och normer gällande uppförande	Verksamhetens efterlevnad	✓	Fullständigt
102-17 Mekanismer för rådgivning och rapportering av angelägenheter gällande etikfrågor	Verksamhetens efterlevnad	✓	Fullständigt
Styrning	Hänvisning	Bestyrkande	Uppfyllande av GRI Standards
102-18 Organisationens värderingar, principer, standarder och normer för uppträdande	Hur vi styr	✓	Fullständigt
102-23 Ordförande för det högsta styrande organet	Hur vi styr	✓	Fullständigt
Engagemang med intressenter	Hänvisning	Bestyrkande	Uppfyllande av GRI Standards
102-40 Lista på intressentgrupper	Dialog med intressenter	✓	Fullständigt
102-41 Kollektivavtal	Personaluppgifter	✓	Fullständigt
102-42 Grund för identifiering och urval av intressenter	Dialog med intressenter	✓	Fullständigt
102-43 Tillvägagångssätt för intressentdialog	Hållbarhetsstrategi och riskhantering samt Dialog med intressenter	✓	Fullständigt
102-44 Huvudfrågor och områden som lyfts vid intressentdialoger	Dialog med intressenter	✓	Fullständigt

Rapporteringsprofil	Hänvisning	Bestyrkande	Uppfyllande av GRI Standards
102-45 Affärsenheter inkluderade i redovisningen	Redovisningens avgränsning och omfattning	✓	Fullständigt
102-46 Process för att identifiera väsentliga aspekter	Hållbarhetsstrategi, riskhantering och redovisningens avgränsning och omfattning	✓	Fullständigt
102-47 Lista på väsentliga aspekter	Hållbarhetsstrategi och riskhantering	✓	Fullständigt
102-48 Förklaringar till korrigeringar från tidigare redovisningar	Redovisningens avgränsning och omfattning	✓	Fullständigt
102-49 Förändringar i redovisning	Redovisningens avgränsning och omfattning	✓	Fullständigt
102-50 Redovisningsperiod	Redovisningens avgränsning och omfattning	✓	Fullständigt
102-51 Datum för senast publicerad redovisning	Redovisningens avgränsning och omfattning	✓	Fullständigt
102-52 Redovisningscykel	Redovisningens avgränsning och omfattning	✓	Fullständigt
102-53 Kontaktuppgifter för frågor om redovisning	Redovisningens avgränsning och omfattning	✓	Fullständigt
102-54 Tillämpningsnivå enligt GRI Standards	Redovisningens avgränsning och omfattning	✓	Fullständigt
102-55 GRI index	GRI index	✓	Fullständigt
102-56 Externt bestyrkande	Oberoende yttrande	✓	Fullständigt

GRI 200 Ekonomistandarder

Eget nyckeltal: Företagsgåvor	Hänvisning	Bestyrkande	Uppfyllande av GRI Standards
103-1 till 103-3 Styrning	Ge tillbaka till samhället	✓	Fullständigt
Eget nyckeltal: Företagsgåvor	Ge tillbaka till samhället och Data om företagsgåvor	✓	Fullständigt

GRI 205: Antikorrupktion 2016	Hänvisning	Bestyrkande	Uppfyllande av GRI Standards
103-1 till 103-3 Styrning	Verksamhetens efterlevnad	✓	Fullständigt
205-3 Bekräftade fall av korruption och vidtagna åtgärder	Verksamhetens efterlevnad och Data över efterlevnad	✓	Fullständigt

GRI 300: Miljöstandarder

GRI 302: Energi 2016	Hänvisning	Bestyrkande	Uppfyllande av GRI Standards
103-1 till 103-3 Styrning	Vårt miljöarbete och Miljödata	✓	Fullständigt
302-1 Organisationens energiförbrukning	Miljödata	✓	Fullständigt
302-3 Energiintensitet	Miljödata	✓	Fullständigt

GRI 305: Utsläpp 2016	Hänvisning	Bestyrkande	Uppfyllande av GRI Standards
103-1 till 103-3 Styrning	Vårt miljöarbete och Miljödata	✓	Fullständigt
305-1 Direkta (scope 1) utsläpp av växthusgaser	Miljödata	✓	Fullständigt
305-2 Indirekta (scope 2) utsläpp av växthusgaser	Miljödata	✓	Fullständigt
305-3 Andra indirekta (scope 3) utsläpp av växthusgaser	Miljödata	✓	Fullständigt
305-4 Utsläppsintensitet av växthusgaser	Miljödata	✓	Fullständigt

GRI 400: Sociala standarder

GRI 401: Anställning 2016	Hänvisning	Bestyrkande	Uppfyllande av GRI Standards
103-1 till 103-3 Styrning	Jämställdhet, mångfald och inkludering, Verksamhetens efterlevnad och Personaluppgifter	✓	Fullständigt
401-1 Nyanställningar och personalomsättning	Personaluppgifter	✓	Fullständigt
401-3 Föräldraledighet	Personaluppgifter	✓	Fullständigt

GRI 403: Hälsa och säkerhet 2018	Hänvisning	Bestyrkande	Uppfyllande av GRI Standards
103-1 till 103-3 Styrning	Säkerställa säkerhet och trygghet	✓	Fullständigt
403-1 Ledningssystem för arbetsrelaterad hälsa och säkerhet	Säkerställa säkerhet och trygghet	✓	Fullständigt
403-2 Riskidentifiering, bedömning och indictionhantering	Säkerställa säkerhet och trygghet	✓	Fullständigt
403-3 Företagshälsovård	Säkerställa säkerhet och trygghet	✓	Fullständigt
403-4 Arbetstagarrepresentation, samråd och kommunikation om hälsa och säkerhet	Säkerställa säkerhet och trygghet	✓	Fullständigt
403-5 Utbildning inom hälsa och säkerhet för arbetstagare	Säkerställa säkerhet och trygghet	✓	Fullständigt
403-6 Främjande av arbetstagarnas hälsa	Säkerställa säkerhet och trygghet	✓	Fullständigt
403-7 Förebyggande och begränsning av effekter av hälsa och säkerhets direkt kopplade till affärsrelati	Säkerställa säkerhet och trygghet	✓	Fullständigt
403-9 Arbetsrelaterade skador	Säkerställa säkerhet och trygghet samt Personaluppgifter	✓	Delvis (Data rapporteras enbart för anställda på grund av begränsningar i datainsamling för arbetare)

GRI 404: Utbildning och kompetensutveckling 2016	Hänvisning	Bestyrkande	Uppfyllande av GRI Standards
103-1 till 103-3 Styrning	Jämställdhet, mångfald och inkludering samt Säkerställa säkerhet och trygghet	✓	Fullständigt
404-1 Genomsnittligt antal utbildningstimmar per år och per anställd	Personaluppgifter	✓	Fullständigt
404-3 Andel av anställda som får regelbunden utvärdering av sin prestation och karriärutveckling	Jämställdhet, mångfald och inkludering samt Personaluppgifter	✓	Fullständigt

GRI 405: Mångfald och lika möjligheter 2016	Hänvisning	Bestyrkande	Uppfyllande av GRI Standards
103-1 till 103-3 Styrning	Jämställdhet, mångfald och inkludering	✓	Fullständigt
405-1 Mångfald inom styrande organ och bland anställda	Jämställdhet, mångfald och inkludering samt Personaluppgifter	✓	Fullständigt
405-2 Löneskillnad i procent mellan män och kvinnor	Personaluppgifter	✓	Fullständigt

Skydd av minderåriga

Eget nyckeltal: Skydd av minderåriga	Hänvisning	Bestyrkande	Uppfyllande av GRI Standards
103-1 till 103-3 Styrning	Skydd av minderåriga och ansvarsfullt spelande för alla	✓	Fullständigt
Eget nyckeltal: Skydd av minderåriga	Skydd av minderåriga och ansvarsfullt spelande för alla	✓	Fullständigt

REDOVISNINGENS AVGRÄNSNING OCH OMFATTNING

GRI 102-10
GRI 102-45-46
GRI 102-48-54

Hållbarhetsredovisningens avgränsning:

Hållbarhetsavsnittet (sid 23-41 och 121-137) i denna års- och hållbarhetsredovisning sammanfattar vårt hållbarhetsarbete i verksamheten.

Redovisningens avgränsning har definierats av Global Reporting Initiative (GRI) Standards och fullständighetsprincipen för att spegla MTG:s väsentliga ekonomiska, miljömässiga och samhällspåverkan.

De frågor som vi rapporterar kring har identifierats utifrån sin betydelse för vårt företag i vår egenskap av ett strategiskt ledande investment- och holdingbolag inom gaming och esport. Vår hållbarhetsrapportering baseras på Global Reporting Initiative Standards Framework (GRI Standards), EU-direktivet om icke-finansiell information (direktiv 2014/95/EU), som också har införlivats i svensk lagstiftning samt de rättsliga kraven om icke-finansiell information i årsredovisningslagen (ÅRL).

Ethos International, som har verifierat våra årsredovisningar sedan 2012, har intygat att vår hållbarhetsredovisning i denna årsredovisning har upprättats i överensstämmelse med GRI Standards: nivå Core.

Redovisningens omfattning

Redovisningens omfattning inkluderar verksamhet där vi utövar ett bestämmande inflytande (det vill säga dotterbolag där MTG AB äger minst 51 procent).

I september 2020 slog MTG ihop sina båda esportverksamheter DreamHack och ESL, men behöll båda varumärkena. MTG äger 91,46 procent i det sammanslagna bolaget ESL Gaming, och ESL Gaming äger 100 procent i DreamHack.

Hutch Games förvärvades i slutet av 2020 och Ninja Kiwi under våren 2021. Data och information avseende Hutch och Ninja Kiwi kommer att ingå i Hållbarhetsrapporteringen för 2021.

Rapporteringsändringar under 2020

För att ta hänsyn till de organisatoriska förändringarna till följd av den nya bolagsstrukturen och införlivandet av hållbarhetsrapporteringen i årsredovisningen har förändringar gjorts i rapporteringen av hållbarhetsdata och -information. Data rapporteras för respektive vertikal: Esport, Gaming och Centrala verksamheter.

Information om hållbarhetsredovisningen

Rapportperiod 01/01/2020-31/12/2020

Rapportperiodicitet: Årligen

Ramverk för rapportering: GRI Standards

Föregående hållbarhetsredovisning: 02/04/2020

Synpunkter skickas till: communications@mtg.com

Independent assurance statement

Scope and objectives

Ethos International AB has undertaken independent assurance of the 2020 Annual and Corporate Responsibility Report (the Report) that disclose MTG's governance of and performance on corporate responsibility for the operations where MTG exercise decisive control. The assurance process was conducted in accordance with AA1000AS v3. We were engaged to provide moderate level Type 2 assurance, which covers:

- Evaluation of adherence to the AA1000APS (2018) principles of inclusivity, materiality, responsiveness and impact (the Principles) and;
- The reliability of specified Corporate Responsibility performance information and data.

The performance information included in the scope was all data and key claims in the Report expect for data that is subject to mandatory auditing included in the Annual Report 2020. We provide a third-party control on the application of the GRI Standards and the legal requirements of sustainability reporting in the Annual Accounts Act (ÅRL). The GRI Standard's Reporting Principles for defining quality as criteria were applied to evaluate performance information.

Limitation

Due to the covid pandemic, no site visit could be conducted at a physical event. Instead, a site visit was conducted on an online event at a recording studio.

Responsibilities of the Directors of MTG and the Assurance providers

The Directors of MTG have sole responsibility for the preparation of the Report. The Board of Directors emits the report for MTG jointly with the President and CEO of MTG. This is the tenth year Ethos International has provided corporate responsibility assurance, with the recommendable rotation of team members.

Our statement represents our independent opinion and is intended to inform all of MTG's stakeholders including management. We adopt a balanced approach towards all MTG stakeholders. Our assurance team comprised of Malin Lindfors Speace, Sandra Rumélius and Timmy Rosendal. Further information relating to the team is available at: www.ethosinternational.se.

Basis of our opinion

Our work was to gather evidence with the objective to provide moderate assurance as defined in AA1000AS v3. We undertook the following activities:

- Review of the current Corporate Responsibility issues that are material to MTG and are of interest to stakeholders.
- Interviews with Board of Director responsible for Corporate Responsibility, selected directors and senior managers responsible for the management of Corporate Responsibility issues and review of selected evidence to support issues discussed. These were freely selected by the assurers. The main focus of the interviews was the understanding of the Corporate Responsibility strategy, the implementation of set strategy, risks and opportunities related to Corporate Responsibility, communication and changes during the year.
- A site visit, the only one available to the assurers regarding health and safety during the pandemic, to DreamHack's recording studio in Stockholm.
- Review of the report texts, graphs and tables.
- Review of the processes for gathering and consolidating data and supporting evidence for all claims. For both data and claims checking, this included accessing all key internal reporting and performance management systems as well as reviewing electronic documents, e-mails, external reports alongside other sources of evidence.

Omissions

There is an omission for the GRI material disclosure 403-9 Work-related injuries, were data is only presented for employees due to limitations in the data collection process regarding work-related injuries for workers.

Findings and Opinion

We reviewed and provided feedback on drafts of the Report and where necessary changes were needed these were made. Based on the work undertaken, nothing came to our attention to suggest that the Report does not properly describe MTG's adherence to the Principles or its performance on Corporate Responsibility.

In terms of data accuracy, nothing came to our attention to suggest that the data have not been compiled to an accurate level, or that the assumptions used were inappropriate. We are not aware of any errors that would materially affect the data or information.

We can confirm that we have made an independent assessment of the legal requirements in the Annual Accounts Act (ÅRL) and MTG's self-declared application of the GRI Standards. We can confirm the Corporate Responsibility report to be a Core level "in Accordance" report.

Observations

Without affecting our assurance opinion, we also provide the following observations:

Performance information and impact

Overall, we have confidence in the level of accuracy of the performance information presented in the Report. Data collection processes are described and supported through evidence seen during the assurance process.

It has been noted that the covid pandemic, together with a lack of resources, has put a strain on the implementation of GDPR compliance measures within the MTG subsidiaries.

MTG would benefit from continuing the implementation of the Corporate Responsibility strategy within all parts of MTG and its subsidiaries, with a focus on mergers and organisational changes.

Materiality

We believe the report describes the majority of MTG's material impacts in an adequate and good manner that enables all stakeholders to engage with MTG to co-create in moving Corporate Responsibility to a broader and more incorporated level both in MTG and as a stakeholder in an external context.

Areas that should be highlighted and addressed in MTG's forthcoming Corporate Responsibility performance is the protection of minors, health and safety, as well as equality and diversity in operations, specifically with a focus on a management approach. MTG also needs to strengthen the adherence to the Supplier Code of Conduct and ensure adequate follow-up on a responsible supply chain.

If MTG's expansion continues it will be important, given MTG's material topics, that MTG have sufficient processes implemented that provides necessary support when entering new markets, especially if those markets are complex.

Inclusivity and responsiveness

During the year, MTG and subsidiary companies have stayed responsive and held dialogues, under the circumstances given during the pandemic, with respective key stakeholders to discuss and inform them of external and internal expectations and demands that may impact the actions and goals each company set forthcoming.

Ethos International

Stockholm

12th Mars 2021



Malin Lindfors Speace, Partner and Senior Advisor



Sandra Rumélius, Senior advisor



Timmy Rosendal, Sustainability advisor

Ethos International AB is a Nordic Sustainability Advisory firm licensed by AccountAbility to provide AA1000AS v3 assurance.



AA1000
Licensed Assurance Provider
000-118

ETHOS
INTERNATIONAL



DEFINITIONER

Justerad EBITDA

För att kunna bedöma verksamhetens rörelseresultat fokuserar MTG:s ledning på justerad EBITDA och justerad EBITDA-marginal. Dessa innefattar inte påverkan från jämförelsestörande poster, långsiktiga incitementsprogram, förvärvsrelaterade transaktionskostnader samt nedskrivning av eget aktiverat arbete, vilka kallas justeringar.

ARPAU

Genomsnittlig nettoomsättning per daglig aktiv användare.

Investeringar (CAPEX)

Investeringar

Kassaflöde från den löpande verksamheten

Kassaflöde från den löpande verksamheten omfattar operativt kassaflöde före finansiella poster och tar hänsyn till övriga finansiella kassaflöden.

Challenger

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

DAU

Daglig aktiv användare.

Resultat per aktie

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

Rörelseresultat

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

EBITDA

Resultat före räntor, skatter och avskrivningar.

ESS

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

Jämförelsestörande poster

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

Master

Storskaliga tävlingar som lockar till sig de professionella globala spelarna.

MAU

Månatlig aktiv användare.

O&O

Owned and Operated – en oberoende enhet som kontrolleras och drivs inom koncernen.

Open

Amatörtävlingar som är öppna för alla deltagare.

Organisk tillväxt

Visar förändringen i nettoomsättning jämfört med motsvarande period föregående år, exklusive förvärv och försäljningar och justerat för valutaeffekter.

ALTERNATIVA RESULTATMÅTT

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

- Justerad EBITDA
- Förändring av nettoomsättning från organisk tillväxt, förvärvade/avyttrade verksamheter samt valutakurseffekter

Justerad EBITDA

(Mkr)	Helår 2020	Helår 2019
Rörelseresultat	35	-407
Avskrivningar immateriella anläggningstillgångar	195	202
Avskrivningar materiella anläggningstillgångar	88	96
EBITDA	319	-109
Jämförelsestörande poster	9	152
Nedskrivning av egenutvecklade aktiverade kostnader	20	93
Långsiktiga incitamentsprogram	132	76
Transaktionskostnader vid förvärv	56	28
Justerad EBITDA	535	239

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

Försäljningstillväxt per segment

(Mkr)	Helår 2020	Helår 2019
Esport		
Organisk tillväxt	-22%	8%
Förvärv/avyttringar	-	-
Valutakurseffekter	-1%	5%
Rapporterad tillväxt (%)	-23%	13%
Gaming		
Organisk tillväxt	7%	6%
Förvärv/avyttringar	-	-
Valutakurseffekter	-1%	5%
Rapporterad tillväxt (%)	6%	10%
Totalt		
Organisk tillväxt	-4%	7%
Förvärv/avyttringar	-	-1%
Valutakurseffekter	-2%	4%
Rapporterad tillväxt (%)	-6%	10%

FINANSIELL KALENDER

Kvartalsrapport, Kv1 2021

Torsdag, 29 april 2021

Årsstämma 2021

Tisdag, 18 maj 2021

Kvartalsrapport, Kv2 2021

Tisdag, 20 juli 2021

Kvartalsrapport, Kv3 2021

Torsdag, 28 oktober 2021

KONTAKTA OSS

communications@mtg.com
+46 8 562 000 50

Modern Times Group MTG AB
Skeppsbron 18, Box 2094
Stockholm
+46 8 562 000 50
www.mtg.com

