



Kv2 2019 Kvartalsrapport april-juni

- MTG fortsätter agera enligt sin lagda strategi och ökar försäljningstillväxten i sina två investeringsvertikaler esport och gaming med 14 procent
- Esport "Owned & Operated" (O&O) försäljningstillväxt ökade 15 procent. Försäljningstillväxten för gaming ökade 19 procent i andra kvartalet vilket resulterade i rekordhög justerad EBITDA-marginal om 29 procent
- Fortsatt hög aktivitet genom MTG:s VC-fond, som investerat 22 miljoner kronor i tre tillväxtbolag under kvartalet

Måndag, 22 juli, 2019 — Modern Times Group MTG AB (MTG) offentliggör idag sitt resultat för det andra kvartalet 2019. MTG fortsätter att leverera i enlighet med sin strategiska inriktning och ökar försäljningstillväxten med 14 procent i sina båda investeringsvertikaler esport och gaming.

"När vi nu sammanfattar och rapporterar det andra kvartalet 2019 så kan vi konstatera stora förbättringar i både vår esport- och gamingvertikal. Vi levererar rekordhög justerad EBITDA-marginal om 29 procent, och vi fortsätter att vara en av de mest aktiva aktörerna inom VC på området genom vår VC-fond med tre nya investeringar under kvartalet," säger Koncernchef och VD Jørgen Madsen Lindemann.

Nedan följer redogörelse av höjdpunkter i första kvartalet 2019 samt VD-ordet. Den fullständiga kvartalsrapporten återfinns bifogat till pressmeddelandet (pdf) samt finns publicerad och tillgänglig för nedladdning på <http://www.mtg.com>.

MTG Kv2 2019 finansiell rapport

Rekordhög omsättning och EBITDA i andra kvartalet 2019

- MTG fortsatte att leverera på sin strategi, med en omsättningstillväxt i sina båda vertikaler på 14 procent
- Försäljning för esports "Owned & Operated" (O&O) ökade med 15 procent
- Försäljning för gaming ökade med 19 procent och justerad EBITDA marginal uppgick till rekordhöga 29 procent
- MTGs VC-fond investerade 22 Mkr i tre stycken tillväxtbolag

Höjdpunkter andra kvartalet 2019

- Nettoomsättningstillväxt på 11 procent till 1 117 (1 004) varav en organisk tillväxt på 7 procent
- EBITDA uppgick till 39 Mkr (-67), varav 13 Mkr på grund av IFRS 16
- Justerad EBITDA uppgick till 71 Mkr (-26) inklusive justeringar för jämförelsestörande poster på 4 Mkr (23), justeringar för långsiktiga incitamentsprogram på 23 Mkr (11) och transaktionskostnader på 4 Mkr (6)¹⁾
- Rörelseresultatet (EBIT) uppgick till -35 Mkr (-125)
- Periodens resultat från kvarvarande verksamheter uppgick till -71 Mkr (-136) Mkr och resultat per aktie före utspädning uppgick till -1,68 kr (-2,35)
- Totala verksamhetens resultat uppgick till 1 419 Mkr (348) inklusive en reavinst på 1 490 Mkr (-) som främst hör ihop med avyttringen av Nova
- Nettokassan i kvarvarande verksamheter uppgick till 2 085 Mkr (1 026)



Koncernchefen har ordet

På MTG är vi övertygade om att esport och gaming tillsammans utgör framtidens underhållning. Det är därför vi ingår partnerskap med och investerar i de bästa entreprenörerna, de mest lovande utgivarna och de ledande varumärkena inom dessa sektorer. Och det finns goda skäl till det: antalet personer som spelar datorspel i världen förväntas öka till 2,9 miljarder redan till 2022, från dagens nivå på 2,4 miljarder (2018)¹ – och den globala esport-publiken förväntas öka till 645 miljoner under 2022 från 395 miljoner i dag (2018)². Datorspel – vare sig de spelas hemma, av en pendlare på språng eller av ett proffs inom esport på en massiv arena – utgör en omfattande kommersiell möjlighet.

Närmare integration av portföljbolag – och intressanta satsningar genom VC

MTG:s andra kvartal 2019 visade på tydliga framsteg i genomförande av den satta strategiska agendan inom våra vertikaler. Vi levererade en rekordförsäljning för kvartalet och förbättrade lönsamheten jämfört med motsvarande kvartal föregående år. ARPDau för vår gaming vertikal växte med 27 procent, ett bevis på att vi kan leverera när det kommer till att ge ut och utveckla engagerande mobilspel. Nya rekord för sponsorintäkter och biljettförsäljning visar att vår esport vertikal håller på att växa fram som nästa stora arena inom sportens värld.

Vi har fokuserat på att skapa en plattform för framtida tillväxt, både inom esport och gaming och vi har fört ESL och DreamHack närmare varandra för att skapa det ledande ekosystemet för esport och de bästa produkterna. Vi har också implementerat en ny verksamhetsstruktur för Kongregate som gör det möjligt för dem att fokusera på ett färre antal framgångsrika förstapartsspel och tredjepartsutgivning.

MTG:s VC-fond har slutfört ett flertal spännande såddfinansieringar och serie A-investeringar i nystartade bolag inom gaming och esport som innebär högre risk men också höga potentiella vinster att hämta ut. Över tid kommer dessa antingen att förbli finansiella investeringar, eller vara en intressant ingång till bolag som kan bli medlemmar i vårt växande nätverk inom esport och gaming.

Fortsatt tillväxt inom esport

Vårt strategiska beslut att fokusera på vårt Owned & Operated segment, ("O&O") och att bli mer krävande i fråga om esport-tjänster ("ESS") fortsatte att ge positiva resultat och vertikalen växte med 8 procent. Trots en sekventiell nedgång i tillväxttakten under andra kvartalet 2019 - främst till följd av en långsammare intäktsgenerering för media rättigheter och säsongsmässigt mindre Master-properties för ESL – så uppnådde vi ett flertal positiva indikatorer för vår långsiktiga affärsplan för esport:

För det första upprätthölls trenden med förbättrade operativa nyckeltal för Master-properties. ESL One Birmingham och DreamHack Dallas var bra exempel på detta med fler besökande fans och högre tittarstatistik jämfört med motsvarande evenemang föregående år.

¹ NewZoo

² AT Kearney



För det andra, som ett resultat av ett växande antal fans fick vi fler sponsorer, både inom våra Masters- och Challenger-properties. Under kvartalet var sponsorintäkter en viktig drivkraft jämfört med motsvarande period föregående år.

För det tredje genererade DreamHacks nyligen lanserade e-FIFA-ligor i Danmark och Sverige kraftigt ökande intäkter och visar på en lovande potential för utsikterna om en bredare lansering av e-ligor inom traditionella sporter.

Men som sagt, mycket återstår för att göra denna framväxande sport till en mer kommersiellt attraktiv produkt: bristen på kvalitativa data kring våra properties lägger fortfarande hinder i vägen för vårt arbete att sälja och prissätta media rättigheter och framgångsrikt konkurrera med traditionell sport. Det är en viktig utmaning för oss att tackla framöver. Dessutom vill vi integrera våra esportbolag ytterligare, för att skapa förutsättningar för skalfördelar och på så sätt göra dem mer konkurrenskraftiga och kostnadseffektiva.

Gaming genererade nettoomsättningstillväxt och bättre marginaler

InnoGames levererade ännu ett kvartal med ett exceptionellt starkt verksamhetsresultat, under vilket Forge of Empires fortsatte att utvecklas positivt framförallt tack vare framgångsrika events i spelet under andra kvartalet 2019. Det nya spelet God Kings visade goda och tidiga resultat, och vi planerar för ökad marknadsföringen av spelet under andra halvåret 2019. Forge of Empires fortsatte att imponera, och i juni passerade spelet som lanserades 2012 ackumulerade intäkter på 500 miljoner EUR sedan lansering. Det är en imponerande bedrift av InnoGames och ett utmärkt exempel på deras klassledande förmåga att upprätthålla en framgångsrik titels popularitet och attraktivitet och dess användarbas engagerad, år efter år.

På Kongregate började vändningen att ge resultat med förbättrade intäkter och justerad EBITDA – utvecklingar som båda återspeglar bolagets fokus på ett mindre antal mer framgångsrika spel, så som det nyligen förvärvade spelet Bit Heroes.

Jørgen Madsen Lindemann
Koncernchef och VD

Finansiella ambitioner för helåret 2019

Gruppens ambition för helåret 2019 har justerats för att bättre reflektera en långsammare utveckling och intäktsgenerering för media rättigheter inom esport. Som ett resultat är den nya ambitionen att leverera en organisk försäljningsökning mellan 8-12 procent (tidigare: gruppens organiska försäljningsökning kring 15 procent) och en ensiffrig justerad EBITDA-marginal i mittenspannet, efter MTG:s centrala kostnader och exklusive påverkan från IFRS 16 (tidigare: för gruppen en ensiffrig justerad EBITDA-marginal efter MTG:s centrala kostnader och exklusive påverkan från IFRS 16) för bolagets två vertikaler, esport och gaming. Koncernens försäljningsutveckling för 2019 förväntas reflektera en förbättrad kommersialisering i O&O, en fortsatt stark utveckling för InnoGames och operativa förbättringar för Kongregate.



Aktieägarinformation

Finansiell kalender

Presentation Kv3 2019	29 oktober 2019
Presentation Kv4 och helåret 2019	6 februari 2020

Konferenssamtal:

MTG håller en presentation av kv2 i dag kl 09.00 lokal tid Stockholm (CEST). För att lyssna till och delta i konferenssamtalet vänligen ring in via något av följande nummer:

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

Ange efter anslutning vid begäran PIN-koden 598 60 46.

För att lyssna på konferenssamtalet online besök:
<https://edge.media-server.com/mmc/p/43ih7wt6>

För mer information besök: www.mtg.com.

För mer information:

Lars Torstensson, EVP Communications & Investor Relations
Direct: +46 (0)702-734 879, [lars.torstensson \(at\) mtg.com](mailto:lars.torstensson@mtg.com)

Oliver Carrà, Public Relations Director
Direct: +46 708 666 433, [oliver.carra \(at\) mtg.com](mailto:oliver.carra@mtg.com)

Nå oss: communications@mtg.com

Högupplösta pressbilder för medier: [Flickr](#)

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

Om MTG

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



Denna information är sådan information som MTG (Modern Times Group MTG AB (publ.)) är skyldigt att offentliggöra enligt EU:s marknadsmissbruksförordning. Informationen lämnades, genom ovanstående kontaktpersoners försorg, för offentliggörande den 22 juli 2019 kl. 07:30 CEST.