

Välpositionerat för tillväxt

- Gaming-vertikalen levererade ett stabilt kvartal, främst till följd av bra intäktsgenerering och inkludandet av Ninja Kiwi, en ledare inom Tower Defense-spel
- Esport-vertikalen återvände till en positiv omsättningstillväxt, drivet av en bra utveckling för både O&O och ESS. ESL Gaming anordnade sex helt digitala Masterturneringar och producerade framgångsrikt ytterligare en säsong av "Gamers Without Borders"
- MTG fortsatte att leverera i enlighet med sin Buy & Build-strategi i gaming-vertikalen och offentliggjorde förvärvet av PlaySimple, en snabbväxande, mycket lönsam indisk spelstudio och en av de globala ledarna inom den snabbt växande ordspelsgenren för mobilspel. Under andra kvartalet omsatte gaming-vertikalen på proformabasis 1 169 miljoner kronor, motsvarande en organisk tillväxt om 8 procent
- MTG bibehöll en hög nivå av strategiska investeringar i sin esport-vertikals produktportfölj och B2C-plattformar för att stärka sin position och diversifiera sitt nuvarande erbjudande inför en återgång till event med live-publik, som förväntas i slutet av 2021

Finansiella höjdpunkter

- Nettoomsättningen ökade med 9 procent till 1 198 Mkr (1 096), eller 15 procent rensat för valutaeffekter. Organisk tillväxt uppgick till -3 procent
- Justerad EBITDA uppgick till 155 Mkr (167). Justeringar innefattade långsiktiga incitamentsprogram om 25 Mkr (60) och förvärvsrelaterade transaktionskostnader om 16 Mkr (3)
- EBITDA uppgick till 114 Mkr (104) och rörelseresultat (EBIT) till 12 Mkr (31)
- Resultat efter skatt om -11 Mkr (-19) motsvarande ett resultat per aktie, före utspädning, om -0,25 kr (-0,89)
- Likvida medel uppgick till 1 229 Mkr (1 571)

Finansiellt sammandrag

(Mkr)	Kv2 2021	Kv2 2020	Första halvåret 2021	Första halvåret 2020	Helår 2020
Nettoomsättning	1 198	1 096	2 210	2 020	3 997
varav Gaming	810	743	1 578	1 368	2 682
varav Esport	388	353	632	652	1 315
EBIT	12	31	-31	-110	35
EBITDA	114	104	168	35	319
Justerad EBITDA	155	167	255	146	535
Periodens resultat	-11	-19	-135	-151	-96
Resultat per aktie före utspädning, kr	-0,25	-0,89	-1,55	-2,99	-2,99
Försäljningstillväxt, %	9%	0%	9%	-1%	-6%
Valutakurseffekter, %	-6%	0%	-9%	2%	-2%
Försäljningstillväxt rensat för valutaeffekter, %	15%	0%	18%	-3%	-4%
varav organisk tillväxt, %	-3%	0%	2%	-3%	-4%

Koncernchefen har ordet

Det har gått över ett år sedan pandemin började påverka våra liv. För MTG har påverkan på våra två vertikaler skiljt sig åt. Vår gaming-vertical har gynnats av att många människor stannat hemma vilket lett till fler nya användare och ett högre användarengagemang. Mot bakgrund av dessa gynnsamma grundförutsättningar börjar vi nu, som förväntat, stå inför starkare jämförelsetal. Vår esport-vertical har å andra sidan drabbats hårt, men börjar nu förbättras som ett resultat av vår flexibla övergång till online-event och den gradvisa öppningen av allt fler samhällen. Till skillnad från gaming kommer esporten att stå inför en lättare jämförelse framåt.

Vår omsättning ökade med 15 procent rensat för valutaeffekter, med tvåsiffrig tillväxt i båda vertikaler. Justerad EBITDA var i stort sett oförändrad under kvartalet, eftersom högre vinst i vår gaming-vertical motverkades av tidigare meddelade strategiska investeringar i esport-verticalen.

De starka jämförelsetal som vi upplevde under andra kvartalet i vår gaming-vertical kommer vi att fortsätta se påverka oss även i det tredje kvartalet. Mot den bakgrunden fortsätter vi framåt med vår strategi och känner oss mycket trygga när det gäller våra möjligheter på lång sikt. Gaming-verticalen är mer diversifierad, med bättre kunskaper och med en starkare pipeline av nya spel än någonsin tidigare. Vår esport-verksamhet fortsätter att påverkas av att det inte går att anordna events med live-publik, och vi ser fram emot att återigen kunna anordna dessa, vilket förväntas ske i slutet av 2021. Samtidigt fortsätter vi att investera för ett 2022 som förväntas bli mer normalt.

Gaming – bygger en storskalig aktör

Arbetet för att ytterligare diversifiera vår gaming-vertical genom strategiska förvärv har fortsatt. Den 1 juni lade vi till den starka IP:n Bloons till vår Casual Games-portfölj i samband med slutförandet av Ninja Kiwi-transaktionen. Den 2 juli offentliggjorde vi förvärvet av PlaySimple, en snabbväxande, mycket lönsam indisk spelstudio och en global ledare inom ordspelsgenren för mobila plattformar. Genom de förvärv som har gjorts de senaste åtta månaderna har MTG blivit en storskalig aktör i branschen och vår gaming-vertical genererade proforma-intäkter och justerad EBITDA för andra kvartalet om cirka 1 169 Mkr respektive 367 Mkr, vilket motsvarar en organisk tillväxt om 8 procent.

Rent operativt har våra live-spel fortsatt att generera goda resultat. Gaming-intäkterna ökade med 14 procent vid oförändrade valutakurser, pådrivet av inkludandet av Hutch och Ninja Kiwi. Den organiska försäljningstillväxten minskade främst till följd av de svåra jämförelsetalen. Vi förväntar oss att den här utvecklingen fortsätter in i tredje kvartalet 2021.

Förändringarna i Apples "Identifier for Advertisers" (IDFA) har nu varit i bruk i över två månader på Apple iOS. Den finansiella påverkan har hittills varit begränsad, men vi fortsätter att följa upp påverkan och vi ser positivt på det koncernövergripande samarbetet i frågan.

Vår pipeline av nya spel fortsatte att utvecklas väl under kvartalet, men med vissa förseningar på grund av identifierade förbättringsområden i de testlanserade titlarna. Vi ser fram emot att vår pipeline ska stärkas ytterligare genom tillskottet av PlaySimple.

Esport – kommer tillbaka starkare än någonsin

Trots den fortsatta påverkan från pandemin ökade esport-intäkterna med 18 procent vid oförändrade valutakurser. Vi upprätthöll ett framgångsrikt online-schema för esport-turneringar, vilket togs mycket väl emot av fansen och med ett fortsatt engagemang från våra samarbetspartners.

ESL Gaming levererade och producerade med framgång sex Masterturneringar som var planerade som helt digitala event, däribland "DH Masters Spring 2021", "IEM Summer 2021" och "ESL One Summer 2021". Dessutom var vår ESS-verksamhet meningsfull; ESL Gaming producerade ytterligare en säsong av "Gamers Without Borders" samt ett "Rainbow Six"-liveevent i Paris. Därutöver inledde DreamHack Sports Games produktionen av "Olympic Virtual Series", som kommer löpa fram till OS i Tokyo. Rent allmänt fortsätter vi att tro att vi kommer att få se en återgång till live-publik i slutet av 2021.

Vi har byggt vidare på vår ledande ställning inom esport i avvaktan på ett mer normalt 2022, och vi fortsätter att göra accelererade investeringar för att bättre positionera och vässa vårt esportutbud och ta tillvara tillväxtmöjligheter. Det omfattar expansionen av ESL Gamings esport-produkter för B2C och mobilt, digitaliseringen av traditionella sporter till esportprodukter samt förberedelser för en expansion till nya geografiska områden och marknader.

Utsikter – välpositionerat för att ta tillvara möjligheter till tillväxt och värdeskapande

Samtidigt som det ännu väntar en del utmaningar framöver är vi optimistiska när det gäller båda våra vertikaler – och med all rätt.

Genom den framgångsrika expansionen av vår gaming-vertikal har vi nu en ännu större kompetens inom användarförvärv, live-ops och business intelligence i koncernen. Tillsammans med vår växande spelarbas skapar det operativa synergier som kommer att hjälpa oss att förbli konkurrenskraftiga i den dynamiska gaming-branschen. Dessutom skapar en mycket stark pipeline av nya spel förutsättningar för en fortsatt organisk tillväxt för vår gaming-vertikal.

Trots att det förblir svårt att förutsäga utvecklingen för esport på kort sikt, förblir vi trygga med vår strategi och vår anpassningsförmåga. Pandemin kommer att påverka vår verksamhet under resten av 2021, men vi blir alltmer optimistiska om en återgång till en normal verksamhet 2022. Vi kommer att fortsätta att göra strategiska investeringar för att till fullo dra nytta av de utvecklingstrender som har växt fram under pandemin, och vi kommer att säkerställa att vi utnyttjar lärdomarna från att arrangera helt digitala event och att bedriva en mer plattformsbaserad verksamhetsmodell.

Ser vi framåt kommer vi att fortsätta att genomföra vår Buy & Build-strategi. Båda våra vertikaler har starka tillväxtprognoser, och vi förväntar oss att skapa värde för aktieägarna både genom organiska och oorganiska investeringar i såväl gaming som esport.

Maria Redin

Koncernchef & VD, Modern Times Group MTG AB

Väsentliga händelser under och efter kvartalet

13 april – MTG publicerade sin års- och hållbarhetsredovisning för 2020

MTG:s års- och hållbarhetsredovisningen för räkenskapsåret 2020 publicerades som en kombinerad, samlad rapport och gjordes tillgänglig på engelska och svenska. Rapporten finns digitalt på [mtg.com](https://www.mtg.com).

20 april – DreamHack släppte "DreamHack Beyond"

DreamHack släppte trailer, grafik och gameplay för den kostnadsfria hybridfestivalen och online-spelet, "DreamHack Beyond", ett interaktivt event som pågår den 24 till 31 juli, och innehåller temavärldar, över 20 festivalhallar, speldemos, turneringar en gång i timmen (inklusive Hearthstone och Rocket League), cosplay, live-streamad musik och mycket mer.

26 april – DreamHack i nytt samarbetsavtal med Epic Games rörande återkomsten av populärt esport-turneringsformat i Fortnite

DreamHack offentliggjorde ingåendet av ett samarbetsavtal med spelutgivaren Epic Games rörande återkomsten av turneringen "DreamHack Open Featuring Fortnite" från 2020. Varje säsong av Fortnites tävlingskalender – vår, sommar och höst – kommer innehålla en "DreamHack Open"-tävling med en prispott om 200 000 USD per tävling och kommer att livesändas på Twitch. Dessutom kommer det under 2021 att anordnas 18 evenemang under namnet "Cash Cup Extra Presented by DreamHack", en samling duo-turneringar där de bästa spelarna gör upp om en samlad prispott på över 17 000 USD per tävling.

28 april – ESL Gaming och Intel® offentliggjorde förlängningen av varumärkessamarbetet och firade 20 års esport-samarbete

ESL Gaming offentliggjorde förlängningen av sitt långa partnerskap med Intel® i vad som är det största varumärkessamarbetet hittills i esportens historia. Avtalsförlängningen innebär fortsatta leveranser av tekniska lösningar för att möjliggöra alla ESL Gamings turneringar och evenemang på professionell (pro) nivå. Det bryter också ny mark för Intel och ESL då partnerskapet nu expanderas till att inkludera "DreamHack Open" och DreamHacks festivaler för första gången någonsin.

12 maj – Hutch omprofilerade sin titel F1 Manager till F1 Clash och lanserade 2021 års uppdatering

Hutch offentliggjorde omprofileringen av sin populära F1-titel samtidigt som bolaget också släppte en uppdatering för 2021 av spelet, med nya officiella förare, team och livréer tillsammans med 48 nya bildelar att samla på, tillsammans med förbättrad 3D-grafik samt förbättringar av spelet för att säkerställa en ännu mer spännande spelupplevelse.

14 maj – DHL förlängde ett framgångsrikt samarbete med ESL Gaming

DHL – som har varit Official Logistics Partner till ESL sedan 2018 – och ESL Gaming offentliggjorde en mångårig förlängning av sitt framgångsrika samarbete. Genom förlängningen fortsätter DHL sin omfattande delaktighet i esport. Det gamla avtalet som har byggt på en etablerad närvaro och framgångsrika aktiveringskampanjer i turneringsserien "ESL One" under tidigare år ska expanderas till att omfatta hela ESL "CS:GO Pro Tour", alla ESL:s globala Dota 2-turneringar samt "ESL Mobile", ett helt nytt ekosystem för mobil esport.

18 maj – MTG höll sin årsstämma

Årsstämman beslutade, i enlighet med alla förslag från styrelsen och valberedningen, om omval av Chris Carvalho, Simon Duffy, Gerhard Florin, Dawn Hudson, Marjorie Lao och Natalie Tydeman som styrelseledamöter, samt nyval av Simon Leung. Vidare valde årsstämman Simon Duffy till styrelseordförande.

1 juni – MTG slutförde förvärvet av Ninja Kiwi, den ledande studion inom Tower Defence-spel samt utgivare och skapare bakom Bloons

MTG slutförde förvärvet av 100 procent av aktierna i den ledande studion inom Tower Defense-spel och utgivaren Ninja Kiwi Limited, vilket offentliggjordes genom ett pressmeddelande den 24 mars 2021. För vidare information se förvärvsnot på sida 21.

15 juni – Ninja Kiwi lanserade den nya titeln Bloons Pop!

I juni gjorde Ninja Kiwi en testlansering av Bloons Pop! Det fick ett starkt mottagande av fansen i den lojala spelarbasen. Spelets är tillgängligt för både Apple iOS och Google Android-användare.

2 juli – MTG offentliggjorde förvärvet av den ledande ordspelsutvecklaren PlaySimple och redovisade proformasiffror för sin gaming-vertikal

MTG offentliggjorde förvärvet av 100 procent av PlaySimple, en snabbväxande verksamhet med mycket god lönsamhet och en av de globala ledarna inom den attraktiva ordspelsgenren för mobila plattformar, med bas i Bangalore i Indien, för en initial köpeskillning uppgående till cirka 3 090 Mkr (på kontant- och skuldfri basis) och resultatbaserade tilläggsköpeskillningar uppgående till ett förväntat värde om sammanlagt 1 287 Mkr. Som en del av offentliggörandet redovisade MTG proformasiffror för sin gaming-vertikal. MTG förväntar sig att slutföra transaktionen den 29 juli, eller då närliggande datum, 2021.

2 juli – MTG håller en extra bolagsstämma den 28 juli 2021

MTG:s styrelse har kallat till en extra bolagsstämma som hålls den 28 juli 2021 i syfte att besluta om bland annat en riktad nyemission av C-aktier samt överlåtelse av B-aktier.

Med anledning av coronapandemin har styrelsen beslutat att den extra bolagsstämman enbart ska genomföras genom poströstning i enlighet med den tillfälliga lagstiftningen. Det kommer inte att vara möjligt för aktieägare att delta fysiskt eller via ombud på den extra bolagsstämman. All information relaterat till den extra bolagsstämman, inklusive kallelsen, finns på www.mtg.com.

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

Koncernens finansiella sammanfattning

Nettoomsättning

Koncernens nettoomsättning ökade under kvartalet med 9 procent till 1 198 Mkr (1 096), eller 15 procent rensat för valutaeffekter. Organisk tillväxt uppgick till -3 procent. Gaming-vertikalens nettoomsättning ökade med 9 procent, eller 14 procent rensat för valutaeffekter, drivet av förvärven av Hutch och Ninja Kiwi som anslöt sig till koncernen i slutet av december 2020 respektive juni 2021. Den organiska nettoomsättningen minskade med 14 procent, till stor del på grund av starka jämförelsetal i andra kvartalet 2020, som inkluderar den inledande påverkan av nedstängningarna i coronavirusets kölvatten. Esport-vertikalens nettoomsättning ökade med 10 procent, eller 18 procent rensat för valutaeffekter, främst tack vare större ESS-produktioner.

(Mkr)	Kv2 2021	Kv2 2020	Första halvåret 2021	Första halvåret 2020	Helår 2020
Nettoomsättning	1 198	1 096	2 210	2 020	3 997
varav Gaming	810	743	1 578	1 368	2 682
varav Esport	388	353	632	652	1 315
Försäljningstillväxt, %	9%	0%	9%	-1%	-6%
Valutakurseffekter, %	-6%	0%	-9%	2%	-2%
Försäljningstillväxt rensat för valutaeffekter, %	15%	0%	18%	-3%	-4%
varav organisk tillväxt, %	-3%	0%	2%	-3%	-4%

Justerad EBITDA, EBITDA och rörelseresultat (EBIT)

Justerad EBITDA för koncernen uppgick till 155 Mkr (167), vilket motsvarar en marginal på 13 procent (15) då ökade vinster i gaming-vertikalen mer än uppvägdes av ökade förluster i esport-vertikalen på grund av strategiska investeringar.

EBITDA-justeringar om 41 Mkr (63) bestod av långsiktiga incitamentsprogram (LTI) på 25 Mkr (60) och transaktionskostnader för rörelseförvärv på 16 Mkr (3).

Koncernens EBITDA uppgick till 114 Mkr (104), till följd av ett högre resultat inom gaming, tack vare mer normaliserade LTI-kostnader, delvis motverkat av ökade förluster inom esport.

Koncernens centrala verksamheters påverkan på kvartalet uppgick till -25 Mkr (-30).

(Mkr)	Kv2 2021	Kv2 2020	Första halvåret 2021	Första halvåret 2020	Helår 2020
EBIT	12	31	-31	-110	35
Avskrivningar immateriella anläggningstillgångar	81	49	156	100	195
Avskrivningar materiella anläggningstillgångar	22	23	43	45	88
EBITDA	114	104	168	35	319
Jämförelsestörande poster	-	0	-	3	9
Nedskrivning av egenupparbetade tillgångar	-	-	-	-	20
Långsiktigt incitamentsprogram	25	60	44	92	132
Förvärvskostnader	16	3	43	16	56
Justerad EBITDA	155	167	255	146	535
varav Gaming	228	211	432	343	800
varav Esport	-48	-15	-130	-142	-163
varav Centrala verksamheter	-25	-30	-47	-56	-102
Justerad EBITDA marginal, %	13%	15%	12%	7%	13%

Avskrivningar uppgick till 102 Mkr (73) och inkluderade avskrivning på övervärden (PPA) om 54 Mkr (30). Exklusive avskrivning på övervärden låg avskrivningarna något högre, 48 Mkr (43).

Koncernens rörelseresultat (EBIT) uppgick till 12 Mkr (31), vilket motsvarar en EBIT-marginal om 1 (3) procent. Rörelsekostnader före avskrivningar ökade med 9 procent till 1 084 Mkr (992).

Finansnetto och periodens nettoresultat

Finansnetto uppgick till 26 Mkr (-29), främst till följd av valutakursförändringar. Räntekostnader uppgick till 1 Mkr (3). Koncernens skattekostnad uppgick till 49 Mkr (21), vilket resulterade i ett nettoresultat för perioden om -11 Mkr (-19).

VC fond-investeringar

MTG:s VC-fond har hittills investerat totalt 256 Mkr (30 miljoner USD). Under kvartalet gjorde MTG ytterligare en investering om 26 Mkr (3 miljoner USD) i Joyride, en lovande casual competitive spelplattform för mobil-spelare. MTG har hittills investerat i 21 portföljbolag genom sin VC-fond för att komplettera sitt majoritetsinnehav i ESL Gaming, DreamHack Sports Games, Kongregate, InnoGames, Hutch och Ninja Kiwi. Tillgångarna i portföljen omfattar allt från nystartade spelutvecklare inom ett flertal genrer, inklusive narrativgenren, tävlingsinriktade och sociala MMO:s (massively multiplayer online) samt plattformar för spelutveckling i USA och Europa, till renodlade esport-fokuserade företag.

Segmentsöversikt

Gaming

(Mkr)	Kv2 2021	Kv2 2020	Första halvåret 2021	Första halvåret 2020	Helår 2020
Nettoomsättning	810	743	1 578	1 368	2 682
Försäljningstillväxt, %	9%	15%	15%	9%	6%
Valutakurseffekter, %	-5%	0%	-7%	2%	-1%
Försäljningstillväxt rensat för valutaeffekter, %	14%	15%	22%	7%	7%
varav organisk tillväxt, %	-14%	15%	-3%	7%	7%
EBIT	122	105	224	156	436
EBITDA	209	160	392	265	648
Justerad EBITDA	228	211	432	343	800
Justerad EBITDA marginal, %	28%	28%	27%	25%	30%

Nettoomsättningen för gaming-vertikalen ökade med 9 procent till 810 Mkr (743) med en negativ valutakurseffekt om 5 procent, vilket resulterade i tillväxt om 14 procent vid oförändrade valutakurser. Organisk tillväxt var -14 procent.

Justerad EBITDA ökade med 8 procent till 228 Mkr (211), vilket motsvarar en marginal på 28 procent (28), främst med stöd av de senaste tillskotten genom nyligen gjorda förvärv, samt en underliggande justerad EBITDA-tillväxt.

InnoGames viktigaste titlar och portfölj av klassiska spel levererade ett stabilt resultat. Hutch populära titel F1 Clash upplevde en starkare tillströmning av kunder och ökade intäkter med stöd av högre marknadsföring i och med säsongstarten för FIA Formula One World Championship 2021. Ninja Kiwis Bloons TD6 behöll ett högt engagemang inom sin spelarbas och lägre säsongseffekter än normalt.

MTG:s pipeline av nya spel fortsatte att utvecklas väl, men med vissa förseningar på grund av identifierade förbättringsområden i de testlanserade titlarna. InnoGames har för närvarande två spel, Rise of Cultures och Lost Survivors, under testlansering. Ninja Kiwi gjorde i slutet av kvartalet en testlansering av ett spel, Bloons Pop!, med lovande resultat, medan Hutch tidigare testlanserade titel, Puzzle Heist, hittills inte har gått som förväntat. Respektive företag fortsätter att övervaka framstegen noggrant, samtidigt som de finslipar funktionerna och fortlöpande lägger till marknader och innehåll. Totalt är fyra spel under testlansering.

EBITDA-justeringar om 19 Mkr (52) bestod av långsiktiga incitamentsprogram på 13 Mkr (51) hänförliga till de pågående planerna samt transaktionskostnader för rörelseförvärv på 6 Mkr (0). EBITDA uppgick till 209 Mkr (160).

Investeringar uppgick till 47 Mkr (34), drivet av att det är fler spel under utveckling och fler företag som blir en del av gaming-vertikalen.

	Kv2 2021	Kv1 2021	Kv4 2020	Kv3 2020	Kv2 2020
DAU, miljoner ¹	4,3	4,2	2,2	2,2	2,5
MAU, miljoner ¹	24,6	26,0	9,3	9,4	12,0
ARPDau, kr ¹	2,7	2,2	3,2	3,4	3,3
Omsättning av topp 3-spel, %	66%	68%	75%	80%	77%
Nettoomsättning per platform, %					
Mobile	61%	58%	48%	49%	49%
Browser	39%	42%	50%	50%	51%
Övrigt	0%	0%	2%	1%	1%
Nettoomsättning per marknad, %					
Europa	51%	54%	51%	51%	52%
Nordamerika	42%	41%	44%	44%	44%
Asien och Stillahavsområdet	5%	4%	4%	4%	4%
Övriga världen	1%	1%	1%	1%	1%

1) Kv1 DAU, MAU och ARPDau blev korrigerade i Kv2

Dagliga aktiva användare (DAU) ökade med 69 procent och månatliga aktiva användare (MAU) ökade med 104 procent. Utvecklingen berodde till stor del på inkluderingen av Hutch och Ninja Kiwi, och genom utökningen med dessa företag har MTG etablerat en betydligt bredare användarbas för intäktsgenerering. Underliggande DAU och MAU minskade något, främst hänförligt till den starka ökningen av antalet användare under den första vågen av nedstängningar 2020.

Genomsnittlig nettoomsättning per daglig aktiv användare (ARPDau) minskade med 17 procent som ett resultat av starka jämförelsetal och inkluderingen av Hutch samt Ninja Kiwi. Organisk ARPDau minskade med 10 procent jämfört med samma period föregående år, främst till följd av den höga aktiviteten föregående år.

De tre ledande titlarna har förändrats under kvartalet och är nu Forge of Empires, Elvenar och F1 Clash, varav den senare ersatte Top Drives. Nettoomsättningen som genererades av dessa titlar, som en andel av gaming-vertikalens totala nettoomsättning, minskade till 66 procent (77), som ett resultat av en betydligt förbättrad diversifiering i gaming-vertikalen, med en bredare portfölj av spel och bolag.

Andelen mobilförsäljning ökade till 61 procent (49) av den totala omsättningen genom utökningen med Hutch och Ninja Kiwi.

Under kvartalet var nettoomsättningen per geografiskt område stabil. Nordamerika och Europa är och fortsätter vara MTG:s målmarknader för gaming-vertikalen.

Esport

(Mkr)	Kv2 2021	Kv2 2020	Första halvåret 2021	Första halvåret 2020	Helår 2020
Nettoomsättning	388	353	632	652	1 315
Försäljningstillväxt, %	10%	-21%	-3%	-16%	-23%
Valutakurseffekter, %	-8%	0%	-8%	2%	-1%
Försäljningstillväxt rensat för valutaeffekter, %	18%	-21%	5%	-18%	-22%
varav organisk tillväxt, %	18%	-21%	5%	-18%	-22%
EBIT	-83	-44	-201	-209	-288
EBITDA	-69	-26	-170	-175	-220
Justerad EBITDA	-48	-15	-130	-142	-163
Justerad EBITDA marginal, %	-12%	-4%	-21%	-22%	-12%

Nettoomsättningen för esport-vertikalen ökade med 10 procent till 388 Mkr (353), med en negativ valutakurseffekt om 8 procent. Organisk tillväxt var 18 procent. Den positiva nettoomsättningsutvecklingen berodde till stor del på stark prestation inom ESL Gamings ESS-verksamhet och lättare jämförelser med 2020.

Som planerat levererade och producerade ESL Gaming under kvartalet 6 Masterturneringar med framgång. Samtliga O&O-event producerades online. Betydande ESS-event var "Gamers Without Borders" och "Six Invitational 2021". ESL fortsätter att utöka sina investeringar i mobilspelestävlingar och uppnådde starka nyckeltal för engagemang i kvartalet vilket uppmuntrar till vidareutveckling.

DreamHack Sport Games levererade med framgång ett flertal online-serier som en del av det pågående arbetet inom e-fotbolls- och e-golfligorna, samt ESS-produktionen, "Olympic Virtual Series", för Internationella olympiska kommitténs räkning.

Justerad EBITDA uppgick till -48 Mkr (-15), vilket motsvarar en marginal på -12 procent (-4). Lönsamheten påverkades negativt, främst på grund av accelererade strategiska investeringar i B2C och esport-produkter för mobila enheter, digitaliseringen av traditionella sporter till esport-produkter samt förberedelser för en expansion till nya geografiska områden och marknader.

EBITDA-justeringarna om 21 (11) Mkr bestod av kostnader för långsiktiga incitamentsprogram om 10 Mkr (9) samt transaktionskostnader för rörelseförvärv 11 Mkr (2). EBITDA uppgick till -69 Mkr (-26).

Investeringar uppgick till 13 Mkr (10), främst till följd av fortsatta investeringar i studioproduktioner från ESL Gaming.

	Kv2 2021	Kv1 2021	Kv4 2020	Kv3 2020	Kv2 2020
Antal O&O properties	26	10	22	18	25
Master	6	3	6	2	5
Challenger	20	7	15	16	18
Open	-	-	1	-	2
Nettoomsättning per kategori, %					
Owned & operated	52%	81%	75%	68%	59%
Esport services	48%	19%	25%	32%	41%

Nettoomsättningen inom Own & Operated (O&O) minskade med 2 procent till 202 Mkr, inklusive en negativ valutakurseffekt om 8 procent. Den organiska tillväxten var 6 procent till följd av förnyade sponsringsavtal med stora sponsorer, såsom Intel, DHL och Monster.

Nettoomsättningen inom Esports Services (ESS) ökade med 27 procent till 186 Mkr, inklusive en negativ valutakurseffekt om 9 procent. Den organiska tillväxten var 36 procent till följd av större ESS-produktioner.

Finansiell ställning

Kassaflöde

Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapital uppgick till -3 Mkr (164). Långsiktiga incitamentsprogram till ledningen, uppgående till 85 Mkr, har betalats ut av gaming-vertikalen under kvartalet. Kostnaden för det fyraåriga programmet har reserverats för på kvartalsbasis, och under kvartalet har den första delen av programmet betalats ut. Avskrivningar uppgick till 102 Mkr (73), varav 54 Mkr (30) är hänförligt till avskrivning av övervärden från förvärv (PPA). Ökningen är hänförlig till förvärven av Hutch och Ninja Kiwi.

Koncernen redovisade en förändring i rörelsekapital om -9 Mkr (-43). Nettokassaflöde från den löpande verksamheten uppgick till -12 Mkr (121).

Investeringsaktiviteter

Kassaflöde som använts i investeringsaktiviteter inkluderar den kontanta betalningen för förvärvet av Ninja Kiwi om 507 Mkr samt den slutliga betalningen för förvärvet av Hutch om 30 Mkr.

Nettoinvesteringar i VC-fonden som påverkar kassaflödet uppgick till 28 Mkr (0), varav 26 Mkr var ett konvertibelt lån. Investeringar i materiella och immateriella anläggningstillgångar, främst bestående av aktiverade utvecklingskostnader för spel och plattformar som ännu inte har släppts, uppgick till 59 Mkr (44).

Det totala kassaflödet hänförligt till investeringsaktiviteter uppgick till -624 Mkr (-81).

Finansieringsaktiviteter

Det totala kassaflödet hänförligt till finansieringsaktiviteter uppgick till 128 Mkr (-202), främst från ett kapitaltillskott från minoritetsägare till gaming-vertikalen om 154 Mkr, som en följd av saminvesteringen i nyligen gjorda förvärv.

Förändringar av likvida medel uppgick till -508 Mkr (-162).

Koncernen hade likvida medel motsvarande 1 229 Mkr (1 571) vid periodens slut.

Moderbolaget

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

(Mkr)	Kv2 2021	Kv2 2020	Första halvåret 2021	Första halvåret 2020	Helår 2020
Nettoomsättning	4	4	7	8	16
Räntenetto och övrigt finansnetto	-1	-52	3	10	-33
Resultat föreskatt och bokslutsdispositioner	-26	-81	-51	-47	-173

Räntenetto och övrigt finansnetto för kvartalet uppgick till -1 Mkr (-52), där ränteintäkter uppgick till 4 Mkr (-1) och valutaeffekter uppgick till -5 Mkr (-51).

Moderbolagets likvida medel uppgick till 632 Mkr (864) vid periodens slut.

Det totala antalet utestående aktier vid periodens utgång uppgick till 110 385 832 (76 190 509) och var exklusive de 304 880 B-aktier och de 130 000 C-aktier som MTG innehar i eget lager. Den 4 juni emitterades totalt 4 435 936 nya B-aktier till säljarna av Ninja Kiwi.

Övrig information

Redovisningsprinciper

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

Koncernens och moderbolagets finansiella rapporter har upprättats enligt samma redovisningsprinciper och beräkningsmetoder som årsredovisningen 2020.

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

Transaktioner med närstående

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

Risker & osäkerheter

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

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

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

Stockholm den 20 juli 2021

Maria Redin

Koncernchef & VD, Modern Times Group MTG AB

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

Resultaträkning för koncernen i sammandrag

(Mkr)	Kv2 2021	Kv2 2020	Första halvåret 2021	Första halvåret 2020	Helår 2020
Nettoomsättning	1 198	1 096	2 210	2 020	3 997
Kostnad för sålda varor och tjänster	-595	-506	-1 059	-1 007	-1 777
Bruttoresultat	603	590	1 151	1 013	2 219
Försäljningskostnader	-293	-308	-589	-591	-1 062
Administrationskostnader	-274	-267	-570	-542	-1 130
Övriga rörelseintäkter	4	7	16	14	32
Övriga rörelsekostnader	-28	11	-39	-1	-16
Resultat från andelar i intresseföretag & joint ventures	0	0	-1	0	1
Jämförelsestörande poster	-	0	-	-3	-9
EBIT/Rörelseresultat	12	31	-31	-110	35
Räntenetto	-1	-3	-16	-5	-8
Övrigt finansnetto	27	-26	-7	5	54
Resultat före skatt	38	3	-55	-110	81
Skatt	-49	-21	-80	-41	-177
Totalt resultat för perioden	-11	-19	-135	-151	-96
Totalt resultat för perioden, hänförligt till:					
Moderbolagets aktieägare	-26	-68	-151	-227	-228
Innehav utan bestämmande inflytande	15	49	16	76	132
Totalt resultat för perioden	-11	-19	-135	-151	-96
Totalt resultat per aktie före utspädning, kr	-0,25	-0,89	-1,55	-2,99	-2,99
Totalt resultat per aktie efter utspädning, kr	-0,25	-0,89	-1,55	-2,99	-2,99
Antal aktier¹					
Utestående aktier vid periodens slut	110 385 832	76 190 509	110 385 832	76 190 509	76 190 509
Genomsnittligt antal aktier före utspädning	107 217 306	76 190 509	97 078 292	76 190 509	76 190 509
Genomsnittligt antal aktier efter utspädning	107 341 988	76 190 509	97 167 658	76 190 509	76 190 509

1) Retroaktiv justering för nyemission med fondemissionselement

Rapport över totalresultat för koncernen i sammandrag

(Mkr)	Kv2 2021	Kv2 2020	Första halvåret 2021	Första halvåret 2020	Helår 2020
Periodens resultat	-11	-19	-135	-151	-96
Övrigt totalresultat					
Poster som omförs eller kan omföras till periodens resultat					
Årets omräkningsdifferenser	-150	-311	226	11	-314
Summa totalresultat för perioden	-161	-330	91	-139	-410
Summa totalresultat hänförligt till					
Moderbolagets aktieägare	-147	-303	28	-224	-421
Innehav utan bestämmande inflytande	-14	-28	63	85	11
Summa totalresultat för perioden	-161	-330	91	-140	-410

Rapport över finansiell ställning för koncernen i sammandrag

(Mkr)	30 jun 2021	30 jun 2020	31 dec 2020
Anläggningstillgångar			
Goodwill	7 460	3 976	6 078
Övriga immateriella tillgångar	2 394	1 377	1 973
Summa immateriella tillgångar	9 854	5 354	8 052
Summa materiella tillgångar	120	125	104
Nyttjanderättstillgångar	130	132	129
Aktier och andelar i intresse- och övriga bolag	322	220	272
Övriga finansiella tillgångar	255	293	242
Summa finansiella tillgångar	577	513	514
Summa anläggningstillgångar	10 680	6 124	8 799
Kortfristiga fordringar			
Varulager	12	32	11
Övriga fordringar	920	1 215	837
Likvida medel	1 229	1 571	1 153
Summa kortfristiga fordringar	2 161	2 818	2 000
Summa tillgångar	12 842	8 941	10 800
Eget kapital			
Eget kapital	7 925	4 948	3 840
Innehav utan bestämmande inflytande	1 679	1 299	1 375
Summa eget kapital	9 604	6 247	5 216
Långfristiga skulder			
Leasingskulder	89	98	90
Summa långfristiga räntebärande skulder	89	98	90
Avsättningar	718	579	706
Villkorad köpeskilling	719	345	589
Övriga ej räntebärande skulder	-	2	-
Summa långfristiga ej räntebärande skulder	1 436	926	1 295
Summa långfristiga skulder	1 526	1 024	1 385
Kortfristiga skulder			
Villkorad köpeskilling	271	-	11
Skulder till kreditinstitut	1	-	1 800
Leasingskulder	45	36	42
Övriga räntebärande skulder	97	-	1,144 ¹
Övriga ej räntebärande skulder	1 299	1 635	1 202
Summa kortfristiga skulder	1 713	1 670	4 199
Summa skulder	3 238	2 694	5 584
Summa eget kapital och skulder	12 842	8 941	10 800

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

Rapport över kassaflöden för koncernen i sammandrag

(Mkr)	Kv2 2021	Kv2 2020	Första halvåret 2021	Första halvåret 2020	Helår 2020
Kassaflöde från den löpande verksamheten	-3	164	-12	53	242
Förändringar i rörelsekapitalet	-9	-43	0	29	28
Kassaflöde till/från rörelsen	-12	121	-11	82	270
Förvärv av dotterbolag och intressebolag samt övriga investeringar	-539	-38	-558	-42	-2 263
Investeringar i andra anläggningstillgångar	-59	-44	-112	-86	-208
Övrigt kassaflöde från/använt i investeringsaktiviteter	-26	1	-28	1	0
Kassaflöde från/använt i investeringsaktiviteter	-624	-81	-698	-127	-2 471
Nettoförändring lån	0	0	-1 800	0	1 800
Återbetalning revers	-	-	-1 142	-	-
Nyemission	-	-	3 605	-	-
Kapitaltillskott från innehav utan bestämmande inflytande	154	-	154	-	-
Utdelning till minoritetsägare	-	-188	-	-188	-188
Övrigt kassaflöde från/använt i finansiella aktiviteter	-26	-14	-40	-23	-55
Kassaflöde från/använt i finansieringsaktiviteter	128	-202	777	-211	1 558
Total förändring i likvida medel	-508	-162	68	-257	-644
Likvida medel vid periodens början	1 750	1 806	1 153	1 824	1 824
Omräkningsdifferens likvida medel	-12	-73	9	3	-28
Likvida medel vid periodens slut	1 229	1 571	1 229	1 571	1 153

Rapport över förändring i eget kapital i sammandrag

(Mkr)	30 jun 2021	30 jun 2020	31 dec 2020
Ingående balans	5 216	6 581	6 581
Periodens resultat	-135	-151	-96
Övrigt totalresultat för perioden	226	11	-314
Summa totalresultat för perioden	91	-140	-410
Effekter av aktieprogram	3	-1	-1
Återkallande av köpoptionsskuld till minoritet ESL	-	-	315
Avtal om att reglera förvärvad verksamhet med aktier	-	-	81
Förvärv från innehavare utan bestämmande inflytande i InnoGames	-	-	-1 162
Nyemission ¹	4 140	-	-
Kapitaltillskott från innehav utan bestämmande inflytande	154	-	-
Förändring av innehav utan bestämmande inflytande	-	-5	-
Utdelning till innehav utan bestämmande inflytande	-	-188	-188
Utgående balans	9 604	6 247	5 216

1) Nyemission är presenterad efter avdrag för transaktionskostnader på 40 Mkr

Moderbolagets resultaträkning i sammandrag

(Mkr)	Kv2 2021	Kv2 2020	Första halvåret 2021	Första halvåret 2020	Helår 2020
Nettoomsättning	4	4	7	8	16
Bruttoresultat	4	4	7	8	16
Administrationskostnader	-28	-32	-62	-65	-156
EBIT/Rörelseresultat	-25	-28	-55	-57	-140
Räntenetto och övrigt finansnetto	-1	-52	3	10	-33
Resultat före skatt och bokslutsdispositioner	-26	-81	-51	-47	-173
Bokslutsdispositioner	-	-	-	-4	160
Skatt	-	-	-	-	-
Periodens resultat	-26	-81	-51	-51	-13

Periodens resultat överensstämmer med Totalresultat för moderbolaget.

Moderbolagets balansräkning i sammandrag

(Mkr)	30 jun 2021	30 jun 2020	31 dec 2020
Anläggningstillgångar			
Aktiverade utgifter	1	1	1
Maskiner och inventarier	1	2	2
Aktier och andelar	9 363	5 849	7 813
Summa anläggningstillgångar	9 365	5 852	7 815
Omsättningstillgångar			
Kortfristiga fordringar	25	28	207
Kassa, bank och kortfristiga placeringar	632	864	516
Summa omsättningstillgångar	657	892	723
Summa tillgångar	10 022	6 744	8 538
Eget kapital			
Bundet eget kapital	532	338	338
Fritt eget kapital	9 195	5 179	5 299
Summa eget kapital	9 727	5 517	5 637
Obeskattade reserver	43	115	43
Kortfristiga skulder			
Räntebärande skulder	185	1 052	2 782
Ej räntebärande skulder	68	60	77
Summa kortfristiga skulder	252	1 112	2 858
Summa eget kapital och skulder	10 022	6 744	8 538

Verkligt värde på finansiella instrument

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

(Mkr)	30 jun 2021		30 jun 2020	
	Verkligt värde	Nivå 3	Verkligt värde	Nivå 3
Finansiella tillgångar värderade till verkligt värde				
Aktier och investeringar i andra bolag	301	301	200	200
Finansiella skulder till verkligt värde				
Villkorad köpeskilling	990	990	345	345

Värderingstekniker

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

(Mkr)	30 jun 2021	30 jun 2020
Ingående balans 1 januari	252	198
Redovisade vinster och förluster i periodens resultat	16	-3
Förvärv	26	10
Försäljning	-	-6
Omräkningsdifferenser	7	0
Utgående balans	301	200

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

(Mkr)	30 jun 2021	30 jun 2020
Ingående balans 1 januari	600	377
Årets förvärv	389	-
Reglerade betalningar	-11	-38
Omvärdering	-6	-
Räntekostnader	0	4
Omräkningsdifferenser	17	2
Utgående balans	990	345

Nettoomsättning och resultat per segment

	Esport		Gaming		Centrala verksamheter		Totala verksamheter	
(Mkr)	Kv2 2021	Kv2 2020	Kv2 2021	Kv2 2020	Kv2 2021	Kv2 2020	Kv2 2021	Kv2 2020
Nettoomsättning	388	353	810	743	0	0	1 198	1 096
EBIT	-83	-44	122	105	-27	-30	12	31
Resultat före skatt					38	3	38	3

	Esport		Gaming		Centrala verksamheter		Totala verksamheter	
(Mkr)	Första halvåret 2021	Första halvåret 2020	Första halvåret 2021	Första halvåret 2020	Första halvåret 2021	Första halvåret 2020	Första halvåret 2021	Första halvåret 2020
Nettoomsättning	632	652	1 578	1 368	0	0	2 210	2 020
EBIT	-201	-209	224	156	-55	-57	-31	-110
Resultat före skatt					-55	-110	-55	-110

Förvärv

Förvärvade verksamheter 2021

Mkr	Ninja Kiwi
Kontant betalning	583
Betalning med MTG aktier	541
Villkorade köpeskillningar och övriga regleringar, obetalda	487
Summa köpeskillning	1 611
Redovisade identifierbara tillgångar och skulder	
Nettotillgångar	60
Likvida medel	76
Uppskjuten skattefordran/skuld	-97
Immateriella anläggningstillgångar	400
Netto identifierbara tillgångar och skulder	439
Goodwill	1 172
Totalt värde	1 611

Kontant köpeskillning

Mkr	Ninja Kiwi
Kontant betalning	583
Likvida medel i förvärvade bolag	-76
Kontant köpeskillning	507

Ninja Kiwi

Koncernen slutförde förvärvet av 100 procent av aktierna i Ninja Kiwi Ltd. den 1 juni. Ninja Kiwi är den Nya Zeelands-baserade ledande utvecklaren och utgivaren av Tower Defense-spel för mobil. Ninja Kiwi har en diversifierad spelportfölj som består av över 25 premium- och gratis-spel som företaget har lyckats förnya genom att bygga och förbättra spel kring den långsiktigt framgångsrika IP:n och spelserien Bloons. Ninja Kiwi breddar MTG:s gaming-vertikal till att även omfatta Tower Defense-genren. Förvärvet av Ninja Kiwi utgör ett viktigt nästa steg i uppbyggnaden av ett mer diversifierat gaming-segment med högkvalitativa spelbolag, och ligger i linje med MTG:s strategi att driva värdeskapande genom organisk tillväxt samt strategiska förvärv.

Köpeskillingen för förvärvet av Ninja Kiwi (på kontant- och skuldfri basis) bestod av en initial köpeskillning om 1 223 Mkr (204 miljoner NZD). Av den initiala köpeskillingen betalades 541 Mkr (90 miljoner NZD) genom en riktad nyemission till säljarna av Ninja Kiwi om 4 435 936 nya B-aktier i MTG, som betalades genom en kvittning. Teckningspriset per aktie uppgår till motsvarande 121,9 kr. vilket motsvarar det volymviktade genomsnittspriset för B-aktier på Nasdaq Stockholm under perioden 24 februari-23 mars 2021. Av den återstående initiala köpeskillingen, motsvarande 682 Mkr (114,5 miljoner NZD), betalades 583 Mkr (98 miljoner NZD) kontant, och återstående 98 Mkr (16,5 miljoner NZD) kommer att betalas kontant i slutet av 2021. De uppskattade nivåerna på Ninja Kiwis nettoskuld och rörelsekapital kan eventuellt behöva justeras när Ninja Kiwis räkenskapsår, som slutar den 31 mars 2021, har reviderats. Utöver detta kan MTG behöva betala en tilläggsköpeskillning där det diskonterade värdet beräknas uppgå till 389 Mkr (64,5 miljoner NZD), men avvikelser kan inträffa beroende på resultatutfallet de närmaste 1,5 åren. Beräknad goodwill för Ninja Kiwi baseras på ett antal faktorer. Bland dessa finns Ninja Kiwis starka portfölj av live-spel och spel under utveckling, dess befästa ställning som mästare inom sin genre, samt potential för ytterligare koncernövergripande synergier i MTG:s gaming-vertikal, vilket kommer att möjliggöra ytterligare ökade nivåer av användarförvärv och LTV (livstidsvärde) för befintliga och nya titlar, liksom verksamhetsförbättringar genom implementeringen av ny bästa praxis i hela gaming-vertikalen.

Transaktionskostnader om 7 Mkr redovisas som administrationskostnader i resultaträkningen och i justerad EBITDA som transaktionskostnader för rörelseförvärv.

Bidrag under 2021 från förvärvsdatum

Mkr	Ninja Kiwi
Försäljning	24
EBIT/Rörelseresultat ¹	-2

1) EBIT/Rörelseresultat inkluderar avskrivning på övervärden av 3 Mkr

Bidrag från förvärvade bolag om förvärvet hade gjorts den 1 januari 2021

Mkr	Ninja Kiwi
Försäljning	237
EBIT/Rörelseresultat ¹	87

1) EBIT/Rörelseresultat inkluderar avskrivning på övervärden av 20 Mkr

Alternativa resultatmått

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

- Justerad EBITDA
- Förändring av nettoomsättningen från organisk tillväxt

Avstämning justerad EBITDA

Justerad EBITDA används för att bedöma MTG:s underliggande lönsamhet. Justerad EBITDA definieras som EBITDA justerad för effekter av jämförelsestörande poster, långsiktiga incitamentsprogram, förvärvsrelaterade transaktionskostnader och nedskrivningar av kapitaliserat internt arbete. Jämförelsestörande poster avser materiella poster och händelser i koncernens struktur eller verksamheter som är relevanta för förståelsen av koncernens utveckling på jämförbar basis.

(Mkr)	Kv2 2021	Kv2 2020	Första halvåret 2021	Första halvåret 2020	Helår 2020
EBIT	12	31	-31	-110	35
Avskrivningar immateriella anläggningstillgångar	81	49	156	100	195
Avskrivningar materiella anläggningstillgångar	22	23	43	45	88
EBITDA	114	104	168	35	319
Jämförelsestörande poster	-	0	-	3	9
Nedskrivning av egenupparbetade tillgångar	-	-	-	-	20
Långsiktigt incitamentsprogram	25	60	44	92	132
Förvärvskostnader	16	3	43	16	56
Justerad EBITDA	155	167	255	146	535

Avstämning av försäljningstillväxt

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

(Mkr)	Kv2 2021	Kv2 2020	Första halvåret 2021	Första halvåret 2020
Gaming				
Organisk tillväxt	-14%	15%	-3%	7%
Förvärvade/avvecklade enheter	27%	-	25%	-
Valutakurseffekter	-5%	0%	-7%	2%
Rapporterad tillväxt	9%	15%	15%	9%
Esport				
Organisk tillväxt	18%	-21%	5%	-18%
Förvärvade/avvecklade enheter	-	-	-	-
Valutakurseffekter	-8%	0%	-8%	2%
Rapporterad tillväxt	10%	-21%	-3%	-16%
Totala verksamheter				
Organisk tillväxt	-3%	0%	2%	-3%
Förvärvade/avvecklade enheter	19%	-	16%	-
Valutakurseffekter	-6%	0%	-9%	2%
Rapporterad tillväxt	9%	0%	9%	-1%

Definitioner

AMA

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

ARPDau

Genomsnittlig nettoomsättning per daglig aktiv användare.

Challenger

Mindre tävlingar med semi-professionella spelare.

DAU

Daglig aktiv användare.

EBIT/Rörelseresultat

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

EBITDA

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

ESS

Esport Services – kontrakterade esporttjänster för tredje part.

Justerad EBITDA

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

Jämförelsestörande poster

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

Master

Storskaliga tävlingar som lockar professionella globala spelare.

MAU

Månatlig aktiv användare.

Omräkningsvalutaeffekt

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

O&O

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

Open

Amatörtävlingar som är öppna för alla deltagare.

Organisk tillväxt

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

Transaktionsvalutaeffekt

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

UA

Användarförvärv.

Vinst per aktie

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

Aktieägarinformation

Extra bolagsstämma juli 2021

MTG:s extra bolagsstämma kommer att hållas onsdagen den 28 juli 2021 i Stockholm.

Med anledning av coronapandemin har styrelsen beslutat att den extra bolagsstämman enbart ska genomföras genom poströstning i enlighet med den tillfälliga lagstiftningen. Det kommer inte att vara möjligt för aktieägare att delta fysiskt eller via ombud på den extra bolagsstämman.

All information som rör den extra bolagsstämman, inklusive kallelsen, finns på www.mtg.com.

Finansiell kalender

Händelse	Datum
Extra bolagsstämma juli 2021	28 juli 2021
Kvartalsrapport Kv3 2021	28 oktober 2021
Kapitalmarknadsdag 2021	7 december 2021

Frågor?

Lars Torstensson, Chief Financial Officer and EVP Communications & IR

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

Oliver Carrà, Director of Public Relations & Public Affairs

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

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

Telekonferens

Företaget bjuder in till en telefonkonferens den 20 juli klockan 15:00 CEST. Telefonkonferensen kommer att hållas på engelska. Använd följande nummer för att delta i telefonkonferensen:

Sverige	+46 (0) 856 618 467
Storbritannien	+44 (0) 844 481 9752
USA	+1 646 741 3167
Std. Internationell	+44 (0) 2071 928 338
Pinkod:	404 31 77

Vänligen observera att endast deltagare som ringer in kan ställa frågor. Telefonkonferensen strömmas också endast med medlyssning på följande länk:

<https://edge.media-server.com/mmc/p/se68gwcz>



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

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

Denna information är sådan information som Modern Times Group MTG AB (publ) är skyldigt att offentliggöra enligt EU:s marknadsmissbruksförordning och lagen om värdepappersmarknaden. Informationen lämnades, genom nedanstående kontaktpersoners försorg, för offentliggörande den 20 juli 2021 kl. 14.00 CEST.

Signaturer

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

Stockholm, 20 juli 2021

Simon Duffy
Styrelseordförande

Christopher Carvalho
Styrelseledamot

Dawn Hudson
Styrelseledamot

Gerhard Florin
Styrelseledamot

Marjorie Lao
Styrelseledamot

Natalie Tydeman
Styrelseledamot

Simon Leung
Styrelseledamot

Maria Redin
VD & koncernchef