

MTG levererar organisk tillväxt i Kv3 med en nettoomsättnings-tillväxt på 6% pro forma, en justerad EBITDA-marginal på 27% och lanserar ett nytt aktieåterköpsprogram om 400 Mkr

MTG levererar organisk tillväxt på 4 procent, och 6 procent pro forma, i det tredje kvartalet tack vare tillväxt i flera viktiga franchises. Investeringar i marknadsföring låg på en stabil nivå och uppgick till 35 procent av kvartalets nettoomsättning. Tack vare detta kunde MTG redovisa en förbättrad lönsamhetsmarginal på 27 procent och en justerad EBITDA om 374 Mkr i kvartalet. Detta resultat bidrar till koncernens redan starka balansräkning, som fick ännu ett lyft tack vare positiva realiserade och orealiserade valutakurseffekter i kvartalet, till följd den stärkta amerikanska dollarn. Styrelsen har därför lanserat ett nytt aktieåterköpsprogram på 400 Mkr som löper fram till årsstämman 2023, i linje med den begränsning på 10% för det mandat som godkändes av årsstämman.

Finansiella höjdpunkter tredje kvartalet – kvarvarande verksamheter

- Intäkterna ökade med 6 procent på årsbasis pro forma. Nettoomsättningen ökade med 31 procent till 1 412 Mkr (1 081) på årsbasis och den organiska tillväxten ökade med 4 procent jämfört med samma period föregående år
- Stabila nivåer av kostnader för kundanskaffning på 499 Mkr (405), motsvarande 35 procent av intäkterna (500 Mkr under Kv2)
- Justerad EBITDA uppgick till 374 Mkr (339) med en justerad EBITDA-marginal på 27 procent (31)
- Redovisad EBITDA om 325 Mkr (284) och ett rörelseresultat (EBIT) om 193 Mkr (155), inklusive EBITDA-justeringar om 29 Mkr från engångsposter för bonusprogram och 3 Mkr från transaktionskostnader för förvärv
- Finansnettot uppgick till 304 Mkr (-117), främst på grund av orealiserade och realiserade valutakursdifferenser om 255 Mkr, omvärdering av finansiell skuld om 50 Mkr och diskonterade räntor på tilläggsköpeskillningar om -52 Mkr
- Totalt nettoresultat på 336 Mkr (45) och totalt resultat per aktie före utspädning var 2,75 kronor (0,39). Nettoresultat från kvarvarande verksamheter uppgick till 385 Mkr (2)
- Kassaflöde från den löpande verksamheten under kvartalet uppgick till 291 Mkr (-9), inklusive en realiserad valutakursvinst om 95 Mkr i kvartalet
- Likvida medel vid periodens slut uppgick till 4 695 Mkr (1 048). Därutöver placerades 407 Mkr i långfristiga banktillgodohavanden

Finansiell översikt

(Mkr)	Kv3 2022	Kv3 2021	9M 2022	9M 2021	Helår 2021
Kvarvarande verksamheter					
Nettoomsättning	1 412	1 081	4 149	2 659	3 931
EBIT/Rörelseresultat	193	155	437	323	513
EBITDA	325	284	925	620	978
Justerad EBITDA	374	339	1 074	724	1 102
Periodens resultat	385	2	521	68	-248
Resultat per aktie före utspädning, kr	3,14	0,00	5,11	0,49	-1,86
Resultat per aktie efter utspädning, kr	3,13	0,00	5,10	0,49	-1,86
Avvecklade verksamheter					
Periodens resultat	-48	43	6 240	-157	-207
Totalt verksamheter					
Periodens resultat	336	45	6 760	-90	-454
Resultat per aktie före utspädning, kr	2,75	0,39	60,04	-1,06	-3,85
Resultat per aktie efter utspädning, kr	2,74	0,39	59,92	-1,05	-3,85
Tillväxt, kvarvarande verksamheter					
Försäljningstillväxt	31%	59%	56%	30%	47%
Valutakurseffekter	11%	-4%	9%	-6%	-4%
Försäljningstillväxt rensat för valutaeffekter	20%	63%	47%	36%	51%
varav organisk tillväxt	4%	-19%	-4%	-9%	-9%
Pro forma tillväxt ¹	6%	8%	8%	12%	12%

1) Vänligen se sida 21 för en detaljerad tabell över pro forma tillväxt

Koncernchefen har ordet



Uthållighet tack vare starka tillgångar

Vi kan med stolthet rapportera att MTG har levt upp till ambitionen att återigen leverera organisk tillväxt, trots en utmanande makroekonomisk miljö och begränsad visibilitet på marknaden. Detta demonstrerar kvaliteten i våra spel, styrkan i

vår portfölj samt styrkan som gaming har som industri.

Omsättningen för tredje kvartalet gynnades också av betydande valutaeffekter. Vi redovisade därför en tillväxt på 31 procent på årsbasis och 2 procent på sekventiell basis. Den starka omsättningen gick hand i hand med höga marginaler under kvartalet. Detta resultat i kombination med en stark balansräkning som dessutom får stöd av våra dollarkassa under kvartalet, gör det nu möjligt för oss att lansera årets tredje aktieåterköpsprogram.

Vi är tillbaka till organisk tillväxt i Kv3

Vi levererade en pro forma-tillväxt på 6 procent på årsbasis under tredje kvartalet, med en organisk tillväxt på 4 procent. Både InnoGames och Hutch återgick till organisk tillväxt i kvartalet, men växte mindre än vi förväntade oss i början av året. PlaySimple fortsatte i kvartalet att leverera en exceptionell tillväxt på årsbasis, delvist stärkt av en engångseffekt.

Vår tillväxt på årsbasis motverkades delvis av en nedgång i försäljningen från Ninja Kiwi och Kongregate. Ninja Kiwis resultat på årsbasis avspeglade framför allt spelutvecklarens framgångsrika rea på Steam-plattformen under tredje kvartalet förra året, delvis motverkat av en stor och framgångsrik innehållsuppdatering och prisökning för Bloons TD6. Kongregates resultat återspeglar försäljningsnedgången i bolagets portfölj av äldre spel tidigare under året.

Vi expanderar våra franchises inom gaming

Vi är övertygade om att våra starka franchises har stor potential för framtida expansion och att ett starkt fokus på live-ops är nyckeln till långsiktig framgång.

Våra studios fortsatte att introducera viktiga speluppdateringar under kvartalet. Hutch firade Top Drives femårsjubileum med släppet av "World Expo"-uppdateringen och introducerade en ny Battle Pass-funktion i F1 Clash. Detta ger spelarna mer långsiktiga incitament att engagera sig i spelet och förbättrar spelets övergripande prestation.

InnoGames hade ett aktivt kvartal, med ett antal evenemang i Forge of Empires, samt uppdateringar och events i Rise of Cultures och Elvenar. Sunrise Village

fortsätter att utvecklas väl och rör sig gradvis mot sin kommersiella lansering.

Ninja Kiwi lanserade en stor uppdatering och höjde priset för Bloons TD6 under kvartalet. Studio har också fortsatt att arbeta med att förbättra spelarupplevelsen i Bloons TD Battles 2.

PlaySimple implementerade nya funktioner i Word Trip och Word Search för att förbättra spelets LTV (life time value). Studio skalar för närvarande upp Crossword Explorer och har framgångsrikt testlanserat det nya pusselspelet Jigsaw.

Goda framsteg för vår "Flow Platform"

Vi är även nöjda med att kunna rapportera konkreta framsteg för vårt Flow Platform-initiativ. Detta är det gemensamma lager som löper genom MTG, som vi har etablerat för att hjälpa våra gamingbolag att förbättra sina resultat och se till att vi effektivt kan fördela resurser över hela koncernen.

Flow-Plattformen är en viktig del av MTGs strategi och vi har uppnått ett antal milstolpar här. Vårt marknadsföringsteam, som var på plats redan under det andra kvartalet, har haft ett nära samarbete med Hutch för att hjälpa studios team att implementera nya verktyg och processer.

Det centrala teamet har även implementerat ett gemensamt ramverk för Business Intelligence för hela koncernen och även gjort molnversioner av InnoGames verktyg för marknadsföringseffektivitet tillgängliga för alla våra bolag. Våra bolag har börjat använda verktygen och utrullningen löper på i ett bra tempo.

Stark lönsamhet och investeringar i användarförvärv på 35 procent av intäkterna.

MTG investerade totalt 499 Mkr i användarförvärv under kvartalet, vilket motsvarade 35 procent av intäkterna och var oförändrat jämfört med andra kvartalet. Våra kostnader för användarförvärv under kvartalet blev lägre än vad vi ursprungligen hade förväntat oss, eftersom bolagen skalade ner sina investeringar något under kvartalet på grund av den osäkerhet som råder på marknaden.

Koncernen levererade därför höga lönsamhetsnivåer under kvartalet. Vår totala justerade EBITDA landade på 374 Mkr med en marginal på 27 procent, vilket återspeglade lägre än förväntade investeringar i marknadsföring. Resultatet gynnades dessutom av en engångseffekt under kvartalet.

MTG levererade en kassakonvertering på 53 procent för årets första nio månader, väl inom det förväntade intervallet. Detta fortsätter att återspegla styrkan i koncernens gamingportfölj och vår engagerade spelarbas. Koncernen hade 4 695 Mkr i likvida medel i slutet av

perioden, plus 407 Mkr placerade i långfristiga banktillgodohavanden.

Lansering av ett nytt aktieåterköpsprogram på 400 Mkr

Vi har fortsatt att generera goda kassaflöden från verksamheten under årets första nio månader. Vi har också gynnats av positiva valutaeffekter från våra innehav i amerikanska dollar. Koncernen hade tack vare detta en mycket stark balansräkning vid periodens slut.

MTGs styrelse har därför beslutat att lansera ett nytt program för återköp av aktier. Programmet uppgår till 400 Mkr och återköp kommer att genomföras från 27 oktober och fram till årsstämman 2023.

Vi tittar framåt

Vi har nu gått in i det fjärde kvartalet, vilket är den viktigaste perioden utifrån ett användarförvärv- och försäljningsperspektiv. Vårt fokus på live-ops och Flow-plattformen är viktigare än någonsin givet det rådande marknadsklimatet. Vår intention är också att öka investeringar i användarförvärv i det fjärde kvartalet.

MTG är väl positionerat för att fortsätta växa våra marknadsandelar, tack vare vår den höga kvaliteten i gamingportfölj och vårt enastående team. Vi förväntar oss fortfarande att gamingmarknaden kommer att prestera bättre än den generella marknaden och uppvisa en relativt hög grad av motståndskraft, men vi fortsätter att vara ödmjuka inför den potentiella effekt som en bredare lågkonjunktur skulle kunna ha.

Vi planerar att hålla en Game Makers' Day i London den 30 november, där gäster kommer att kunna höra direkt från seniora ledare från våra gamingbolag. Vi vill gärna att ni är med på plats, men kommer självklart att streama dagen för de gäster som inte kan komma till London. Man kan enkelt registrera sig för evenemanget via vår hemsida.

Tack för att ni är med på vår resa. Vi ser fram emot att dela fler nyheter med er i framtiden.

Maria Redin

Koncernchef & VD, Modern Times Group MTG AB

Framtidsutsikter för helåret 2022

Kortsiktiga utsikter

Efter publiceringen av resultaten för det första kvartalet 2022 lämnade MTG en prognos som indikerade en 10-procentig intäktstillväxt pro forma och justerade EBITDA-marginaler på 23,5 procent för helåret. Dessa utsikter baserades på en marknad som vid den tidpunkten förväntades växa med 5 procent. I september reviderade Sensor Tower ned sina helårsprognoser för spelarnas konsumtion och räknar för närvarande med att marknaden kommer att minska med 2 procent för helåret.

MTG räknar fortfarande med att växa betydligt mer än marknaden, men måste ta hänsyn till de nuvarande marknadstrenderna. MTG reviderar därför sina utsikter för helåret 2022 till pro forma-tillväxt på mellan 5–6 procent justerat för valutaeffekter.

Det fjärde kvartalet har stor vikt för gamingindustrin i termer av användarintag och de möjligheter som perioden historiskt har erbjudit. Vi planerar för närvarande att ta vara på dessa möjligheter och därför öka våra investeringar i användarintag jämfört med föregående kvartal. Om vår marknadsplan får stöd av den rådande miljön på marknaden förväntar vi oss att vår justerade EBITDA-marginal kommer att vara runt 23-24 procent för helåret, i linje med våra tidigare kommunicerade utsikter för helåret.

Viktiga händelser

24 januari – MTG tillkännager försäljningen av ESL Gaming till Savvy Gaming Group i en transaktion som genomförs med likvida medel. I transaktionen värderades ESL Gaming till 1 050 miljoner dollar.

25 januari – Global lansering av City Building-spelet Rise of Cultures

14 februari – Kongregate meddelar ett nytt partnerskap inom blockchain med Immutable X, Ethereums ledande skalbara Layer 2-lösning (L2) för NFT (Non Fungible Tokens).

30 mars – InnoGames globala framgångssaga Forge of Empires firade 10-årsjubileum.

21 april – Koncernen slutförde framgångsrikt försäljningen av ESL Gaming till Savvy Gaming Group. ESL Gaming ingår därmed inte längre i MTG och redovisas under "Avvecklade verksamheter" i MTGs finansiella resultat för första kvartalet 2022. Verksamheten konsolideras inte längre från och med andra kvartalet.

29 april – Styrelsen beslutade att lansera ett aktieåterköpsprogram med ambitionen att återköpa aktier för ett totalt belopp på upp till 125 Mkr. Programmet avslutades den 7 juni. Totalt har 1 053 868 B-aktier återköpts under programmets löptid, för ett totalt belopp om cirka 117 Mkr.

8 juni – MTGs årsstämma godkänner alla förslag, inklusive planen för aktieinlösen och byte av EHMs minoritetsaktier. Årsstämman beslutade också om en extraordinär överföring av kontantvärde till MTGs aktieägare genom en aktieinlösenplan, som gav innehavarna rätt till en inlösen om 25,00 kronor per aktie.

17 juni – MTG slutför bytet av de aktier som MTG inte tidigare ägde i MTG Gaming AB som innehades av EHM Holding. Processen resulterade i en utspädningseffekt (baserat på antalet aktier i MTG efter att aktieinlösenprogrammet slutfördes) om 18 074 753 B-aktier. Det motsvarade cirka 14,2 procent av det totala antalet aktier i MTG efter apportemissionen. Detta innebär att EHMs ägare nu är den största aktieägaren i MTG, efter genomförandet av transaktionen.

21 juni – Koncernledningen höll under en halvdag en streamad uppdatering för analytiker, investerare och andra intressenter. Presentationerna under dagen fokuserade på bolagets vision, affärsstrategi, portfölj och finansiella förvaltning. Mer information och allt material från dagen finns [på koncernens hemsida](#)

7 juli – Kongregate expanderar genom förvärvet av det chilenska spelutvecklingsbolaget Gamaga. Vid förvärvet värderades Gamaga till mellan 5 och 7 miljoner dollar.

8 augusti – MTG slutförde det aktieåterköpsprogram som tillkännagavs den 17 juni. Sammantaget gjorde koncernen återköp av 2 155 553 B-aktier under programmets löptid, för ett totalt belopp om cirka 200 Mkr. I och med avslutandet av detta program uppfyllde MTG sitt åtagande att återföra minst 40 procent av nettointäkterna från avyttringen av ESL Gaming till koncernens aktieägare.

10 oktober – MTG tillkännagav sin Game Makers' Day 2022 och bjuder in till en heldag i London den **30 november**. Mer information om denna dag finns [på koncernens hemsida](#).

Mer information om väsentliga händelser i koncernen finns på MTGs hemsida på www.mtg.com

Resultat från koncernens verksamheter

Nettoomsättning

Koncernens konsoliderade nettoomsättning ökade med 31 procent till 1 412 Mkr (1 081) på årsbasis och gynnades av positiva valutaeffekter om 11 procent. Den organiska tillväxten på årsbasis uppgick till 4 procent, vilket var en signifikant förbättring jämfört med nedgången på 7 procent under det andra kvartalet. Koncernen redovisade en pro forma tillväxt på 6 procent på årsbasis vid oförändrade valutakurser. Nettoomsättningen ökade med 2 procent på kvartalsbasis men minskade med 1 procent vid oförändrade valutakurser.

Resultatet på årsbasis berodde främst på att InnoGames och Hutch återvände till organisk tillväxt under kvartalet, samt att två månader av det starkt presterande PlaySimple inkluderades i beräkningen av den organiska tillväxten. Hutch växte sina tre huvudspel under kvartalet, tack vare framgångsrika innehållsuppdateringar och introduktionen av en Battle Pass-funktion i F1 Clash. InnoGames förbättring kom från betydande tillväxt från deras nya spel och PlaySimple fortsatte att skala upp sina anagramspel under kvartalet. PlaySimples största korsordsspel – "Daily Themed Crossword" – minskade något, men det nya spelet "Crossword Explorer" har utvecklats väl sedan den kommersiella lanseringen. PlaySimple planerar att skala upp denna titel ytterligare under det fjärde kvartalet.

Ninja Kiwi redovisade en lägre försäljning jämfört med året innan, trots en större innehållsuppdatering för Bloons TD6. Uppdateringen innehöll ett nytt evenemang, nya hjältar och ett nytt teamsystem, som alla mottogs positivt av spelets fans. Som en del av uppdateringen meddelade Ninja Kiwi också att de höjde priset på spelet, för att återspegla den stora mängd av innehåll som har lagts till genom åren. Minskningen av intäkterna under tredje kvartalet var ett resultat av höga jämförelsetal från år till år, som fick ett betydande uppsving tack vare en framgångsrik rea på Steam-plattformen under tredje kvartalet 2021 vilken i år kommer att äga rum i oktober.

MTG fortsatte att skala upp sina nya spel under tredje kvartalet. Rise of Cultures hade ännu en rekordmånad i augusti och nådde nya rekordhöga intäkter tack vare det framgångsrika evenemanget Mali Empire. Sunrise Village redovisade också ett starkt kvartal och växte tvärsiffrigt från årets andra kvartal. PlaySimple fortsätter att skala upp Crossword Explorer, medan Ninja Kiwis främsta fokus är att förbättra spelupplevelsen av Bloons TD Battles 2.

(Mkr)	Kv3 2022	Kv3 2021	9M 2022	9M 2021	Helår 2021
Nettoomsättning	1 412	1 081	4 149	2 659	3 931
Försäljningstillväxt	31%	59%	56%	30%	47%
Valutakurseffekter	11%	-4%	9%	-6%	-4%
Försäljningstillväxt rensat för valutaeffekter	20%	63%	47%	36%	51%
varav organisk tillväxt	4%	-19%	-4%	-9%	-9%
Pro forma tillväxt	6%	8%	8%	12%	12%

Justerad EBITDA, EBITDA och rörelseresultat (EBIT)

MTGs justerade EBITDA uppgick till 374 Mkr (339) för kvartalet. Resultatet återspeglade stabila nivåer av investeringar för användarförvärv i kvartalet då MTGs spelstudios fortsatte att justera sina marknadsföringsnivåer på grund av den låga marknadsvisibiliteten.

Koncernens lönsamhet gynnades också av en betalning till PlaySimple i samband med migration av reklamplattformar. Betalningen skedde i det andra kvartalet men koncernen har periodiserat den under årets första nio månader. PlaySimple slutförde plattformsmigrationen tidigare under kvartalet och är nu helt operativa på den nya plattformen. Koncernens justerade EBITDA-marginal ökade därför påtagligt till 27 (31) procent jämfört med föregående kvartal, jämfört med 26 procent i det tredje kvartalet.

MTG ändrade sin definition av justerad EBITDA under det andra kvartalet och justerar nu endast EBITDA för bonusstrukturer av engångskaraktär, transaktionskostnader för förvärv, jämförelsestörande poster och nedskrivning av egna aktiverade kostnader. Den nya definitionen av justerad EBITDA, som började gälla under andra kvartalet, omfattar inte justeringar för koncernens olika operativa incitamentsprogram. Dessa poster påverkade koncernens redovisade EBITDA med 23 Mkr under andra kvartalet.

Justeringarna för total redovisad EBITDA uppgick till 49 Mkr (55) under kvartalet. Detta inkluderade en justering för bonusprogram av engångskaraktär på 29 Mkr (19), motverkat av en justering på 3 Mkr (37) för transaktionskostnader relaterade till förvärv och en justering för nedskrivning av egna aktiverade kostnader som uppgår till 17 Mkr (0). Nedskrivningen var relaterad till en titel från InnoGames, där utvecklingen stoppades under kvartalet på grund av otillfredsställande nyckeltal för spelarbibehållande under testning.

Koncernen redovisade en EBITDA om 325 Mkr (284) med en marginal på 23 procent (26). De största bidragen till EBITDA kom från PlaySimple, InnoGames och Ninja Kiwi.

(Mkr)	Kv3 2022	Kv3 2021	9M 2022	9M 2021	Helår 2021
EBIT/Rörelseresultat	193	155	437	323	513
Avskrivningar immateriella anläggningstillgångar	124	120	463	274	433
Avskrivningar materiella anläggningstillgångar	8	8	25	23	32
EBITDA	325	284	925	620	978
Nedskrivning av egenupparbetade tillgångar	17	-	24	-	-
Icke återkommande bonusprogram ¹	29	19	114	43	49
Förvärvskostnader	3	37	10	61	75
Justerad EBITDA	374	339	1 074	724	1 102
<i>Justerad EBITDA marginal</i>	<i>27%</i>	<i>31%</i>	<i>26%</i>	<i>27%</i>	<i>28%</i>

Avskrivningar uppgick till 132 Mkr (128) under kvartalet och inkluderade avskrivning på övervärden (PPA) om 90 Mkr (90). Exklusive PPA uppgick avskrivningarna till 42 Mkr (38).

Koncernens rörelseresultat (EBIT) under kvartalet uppgick till 193 Mkr (155), vilket motsvarar en EBIT-marginal på 14 (14) procent. Rörelsekostnader före avskrivningar ökade med 36 procent till 1 087 Mkr (797).

Nyckeltal

	Kv3 2022	Kv2 2022	Kv1 2022	Kv4 2021	Kv3 2021
DAU, miljoner	6,4	6,7	7,0	6,5	6,2
MAU, miljoner	31,4	33,3	35,2	33,8	32,4
ARPDau, kr	2,3	2,1	2,1	2,1	1,9
Omsättning av topp 3-spel, %	40%	42%	44%	45%	46%
Nettoomsättning per plattform, %					
Mobile ¹	73%	73%	70%	68%	70%
Browser ¹	18%	20%	21%	23%	24%
Övrigt ¹	8%	7%	9%	9%	7%
Nettoomsättning per marknad, %					
Europa ¹	31%	32%	34%	35%	40%
Nordamerika ¹	61%	63%	59%	59%	53%
Asien och Stillahavsområdet ¹	7%	4%	6%	4%	6%
Övriga världen ¹	1%	1%	1%	2%	1%
Pro forma utgifter för användarförvärv (UA), Mkr	499	500	576	497	405

¹⁾ KV3 2021 Nettoomsättning per plattform och marknad blev korrigerade i Kv4 2021

Antalet dagliga aktiva användare (DAU) ökade med 4 procent medan månatliga aktiva användare (MAU) minskade med 3 procent på årsbasis. DAU minskade med 4 procent och MAU med 6 procent på kvartalsbasis, vilket reflekterar normal säsongsvariation i användarengagemang. Genomsnittlig nettoomsättning per daglig aktiv användare (ARPDau) ökade med 2 procent, vid oförändrade valutakurser, mot föregående kvartal. Detta återspeglade främst förbättrad intäktsgenerering för Hutch och, i mindre utsträckning, InnoGames.

Forge of Empires, Word Trip och Word Jam fortsätter att vara koncernens tre mest framgångsrika spel. De tre största spelens andel av koncernens intäkter under kvartalet uppgick till 40 procent, jämfört med 42 procent under första kvartalet vilket avspeglar den pågående diversifieringen av intäktsmixen och tillväxten i nya titlar.

Koncernens andel av intäkterna från mobil ökade något, till 73 procent (70), och var stabil på kvartalsbasis. Koncernen redovisade också en mindre förändring i intäktsfördelningen per marknad, med totalt 92 procent av intäkterna genererade från Nordamerika och Europa, som fortsätter vara nyckelmarknaderna för gamingbolagen.

Pro forma försäljning per franchiseverksamhet

(Mkr)	Kv3 2022	Kv2 2022	Kv1 2022	Kv4 2021	Kv3 2021
Strategy & Simulation	425	442	439	431	393
Word Games	525	490	499	387	331
Tower Defense	114	130	118	135	114
Racing	196	168	140	156	177
Andra mindre franchises	152	148	162	164	173
Total pro forma försäljning	1 412	1 379	1 357	1 272	1 190

1) Brygga från rapporterad till pro forma siffror visas på sidan 21 där rapporterad försäljning per franchise visas också.

Koncernens målsättning som mobilspelsbolag är att engagera och locka spelare till våra väletablerade globala spelfranchises, med en väl beprövad förmåga att generera intäkter. Koncernens studios engagerar spelarna i sina populära etablerade spel och arbetar samtidigt med att lansera och skala upp nya speltitlar. Denna mix av aktiviteter stöder den totala livslängden för våra franchiseverksamheter.

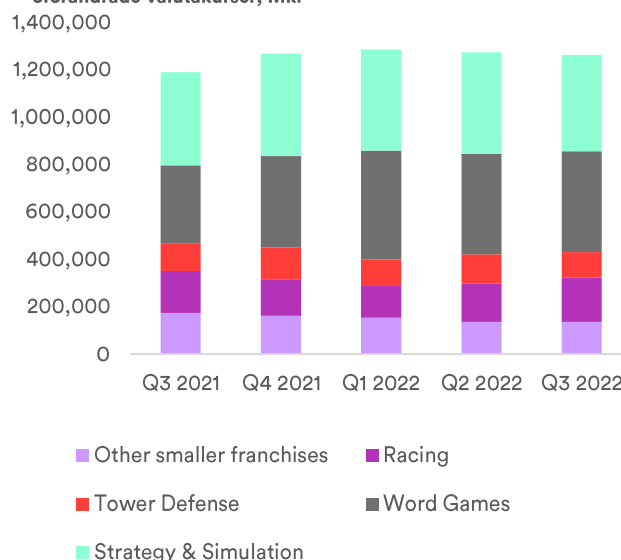
Intäkterna för franchiseverksamheten Strategy & Simulation växte 3 procent på årsbasis men minskade på kvartalsbasis vid oförändrade valutakurser. Portföljen med nya spel fortsatte att växa, medan de väletablerade spelen Forge of Empires och Elvenar båda minskade, främst på grund av den strukturellt minskande webbläsarmarknaden som fortfarande är den föredragna plattformen för många trogna spelare.

Intäkterna för franchiseverksamheten Word Games förblev stabila sekventiellt, men växte med 29 procent på årsbasis vid oförändrade valutakurser. Tillväxten beror på kontinuerliga innehållsuppdateringar i alla titlar i kombination med framgångsrika investeringar i UA. Under kvartalet införde Word Trip Expert Puzzles och Word Search dagliga pusselfunktioner. Uppdateringarna resulterade i en stark ensiffrig ökning av LTV för respektive spel.

Intäkterna för Tower Defense minskade med 14 procent sekventiellt vid oförändrade valutakurser, som ett resultat av svagare resultat från det största spelet i serien, Bloons TD6, under kvartalet. Nedgången kan tillskrivas lägre nedladdningar än väntat för spelet efter prishöjningen, vilket förväntas vara en kortsiktig effekt. Intäkterna från franchiseverksamheten inom Tower Defense minskade med 7 procent jämfört med föregående år, vilket beror på starka jämförelsetal under samma period 2021 drivet av en framgångsrik rea på Steam-plattformen.

Intäkterna för franchiseverksamheten för Racing ökade sekventiellt med 16 procent, vilket återspeglade Top Drives femårsjubileumsuppdatering World Expo, F1 Clashs nya Battle Pass-funktion och Rebel Racings Americana Series. Dessa betydande uppdateringar fick ett varmt mottagande från spelarbasen. Intäkterna från Racing Franchise ökade med 6 procent vid konstanta valutor jämfört med året innan, vilket främst återspeglade

Pro forma omsättning per franchiseverksamhet vid oförändrade valutakurser, Mkr



det arbete som spelteamet utförde för att jämna ut intäktskurvan från den årliga ekonomiska ombalanseringen av spelet.

Övriga initiativ

Under kvartalet lanserade Kongregate sin förförsäljning av Bitverse så att spelarna kan köpa sin Bitverse-hjälte som en NFT. Varje unik hjälte ger sin ägare möjlighet att förflytta sig mellan olika spel i Bitverse. Kongregates vision är att utforska nya sätt att introducera NFT i spelupplevelsen och att bli en av de viktigaste knutpunkterna för utvecklare av NFT-spel. Som en del av detta initiativ kommer Kongregate att utveckla blockchain-baserade spel varav tre stycken redan är planerade för lansering under det fjärde kvartalet i år.

Finansnetto och periodens nettoresultat från kvarvarande verksamheter

Finansnettot uppgick till 304 Mkr (-117) i kvartalet varav orealiserade och realiserade valutakursdifferenser uppgick till 255 Mkr. Av dessa är orealiserade valutakursdifferenser 163 Mkr (varav 269 Mkr avser omvärdering av banktillgodohavanden samt -138 Mkr avser omvärdering av tilläggsköpeskillning och 32 Mkr övrigt). Vinst och förlust på finansiella tillgångar och skulder uppgick till 80 Mkr varav 50 Mkr avser omvärdering av finansiell skuld relaterat till förvärvet av de återstående 23 procent av PlaySimple och 30 Mkr omvärdering av VC fonder. Diskonterad ränta på tilläggsköpeskillning uppgick till -52 Mkr och räntenettot uppgick till 21 Mkr (0). Koncernens skatt uppgick till -112 Mkr (-36), förändringen beror på underskottsavdrag, ej skattepliktiga intäkter och ej avdragsgilla kostnader i koncernen. Nettoresultatet för kvartalet uppgick till 385 Mkr (2).

Avvecklade verksamheter

MTG slutförde försäljningen av ESL Gaming till Savvy Gaming Group den 21 april 2022. Som ett resultat har koncernens esportvertikal och relaterade verksamheter klassificerats som avvecklade verksamheter i den här rapporten. Försäljningen gav koncernen en nettointäkt på 880 miljoner dollar (8 281 Mkr). MTG har åtagit sig att betala tillbaka minst 40 procent av likviden från intäkterna till sina aktieägare genom en kombination av ett aktieåterköpsprogram under det andra kvartalet och två avslutade aktieåterköpsprogram. Detaljerad information om programmet för inlösen av aktier och de två programmen för återköp av aktier finns i kallelsen till årsstämman 2022 och i nyhetsavsnittet på MTGs webbplats <https://www.mtg.com/pressroom/>. Det resterande beloppet kommer att användas för att stärka MTGs ställning på den globala gamingmarknaden och att med framgång fortsätta genomförandet av koncernens M&A-strategi.

VC fond-investeringar

Hittills har MTGs VC-fond investerat totalt 339 Mkr (34 miljoner dollar) i 24 företag. VC-investeringarna kompletterar MTGs majoritetsinvestering i Kongregate, InnoGames, Hutch, Ninja Kiwi och PlaySimple. Portföljtillgångarna sträcker sig från nystartade spelutvecklingsbolag inom flera olika spelgenrer, plattformar för spelskapande i USA och Europa, till företag med fokus enbart på esport. VC-investeringar relaterade till esport förblir en del av MTG efter avyttringen av ESL Gaming.

Finansiell ställning

Jämförelsetal för balansräkning och kassaflöde i denna rapport har inte räknats om med hänsyn till avyttringen av esportsverksamheten.

Kassaflöde från kvarvarande verksamheter

Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar i rörelsekapital uppgick till 540 Mkr (209) under kvartalet, vilket återspeglar underliggande kassaflöden från koncernens gamingstudios och även inkluderade 95 Mkr i realiserade positiva valutakurseffekter relaterade till bankdeponeringar. Förändringar i avskrivningar uppgick till 132 Mkr (128), varav 90 Mkr (90) avsåg avskrivningen av PPA.

Betald skatt uppgick till -119 Mkr (-47). Ökningen förklaras av konsolideringen av nyligen förvärvade bolag.

Koncernen redovisade en förändring i rörelsekapital om -129 Mkr (-171). Bonus för plattformsbrytet i PlaySimple är den främsta anledningen till den negativa effekten, vilken motverkar den positiva effekten i andra kvartalet.

Nettokassaflöde från den löpande verksamheten uppgick därmed till 291 Mkr (-9).

Investeringsaktiviteter

Kassaflöde som använts i investeringsaktiviteter innefattar en långsiktig bankdeposition om 407 Mkr i PlaySimple, 50 Mkr relaterat till förvärvet av Gamaga samt en tilläggsköpeskilling till Hutch om 101 Mkr. Investeringar i materiella och immateriella anläggningstillgångar, främst bestående av aktiverade utvecklingskostnader för spel och plattformar som ännu inte har släppts, uppgick till -63 Mkr (-73) under kvartalet. Det totala kassaflödet hänförligt till investeringsaktiviteter uppgick till -625 Mkr (-2 242).

Finansieringsaktiviteter

Det totala kassaflödet hänförligt till finansieringsaktiviteter uppgick till -2 898 Mkr (2 056), varav -2 733 Mkr avser betalningen av aktieinlösen, -172 Mkr återköp av aktier.

Förändringar av likvida medel för den kvarvarande verksamheten uppgick till -3 232 Mkr (-196).

Förändringar av likvida medel för avvecklade verksamheter uppgick till -538 Mkr (-), främst hänförligt till betalningen till minoritetsinnehavaren i ESL Gaming. Koncernen hade likvida medel motsvarande 4 695 Mkr (1 048) vid periodens slut.

Nettoskuld

Nettoskuld är summan av räntebärande skulder minus likvida medel. Räntebärande skulder så som ytterligare köpeskillingar eller leasingskulder ingår inte.

Nettoskulden per den 30 september 2022 uppgick till -4 695 Mkr (950). Beräkningen av nettoskulden omfattar extern finansiering om 0 Mkr (1 998) minus 4 695 Mkr (1 048) i likvida medel.

Moderbolaget

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

(Mkr)	Kv3 2022	Kv3 2021	9M 2022	9M 2021	Helår 2021
Nettoomsättning	9	4	31	11	15
Räntenetto och övrigt finansnetto	373	-7	7 885	-4	-10
Resultat före skatt och bokslutsdispositioner	346	-30	7 782	-81	-117

Finansnetto och övriga finansiella poster för kvartalet uppgick till 373 Mkr (-7). Räntekostnader, netto, uppgick till 16 Mkr (-4). Orealiserade och realiserade valutakursdifferenser uppgick till 360 Mkr (1) och övriga finansiella poster till -3 Mkr (-4).

Moderbolagets aktier och innehav har ökat med 11 091 Mkr jämfört med föregående år, på grund av en erhållen utdelning, netto efter nedskrivningar.

Moderbolagets likvida medel uppgick till 4 085 Mkr (288) i slutet av perioden. Ökningen är hänförlig till avyttringen av ESL Gaming. Det påverkar även andra räntebärande skulder eftersom nettolikviden redovisades på ett cash pool-konto inom koncernen.

Det totala antalet utestående aktier i slutet av perioden var 125 251 164 (110 385 832) och exkluderade de 2 460 433 B-aktier och de 6 324 343 C-aktier som MTG innehar i eget lager. Inga nya aktier emitterades under kvartalet.

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 2021.

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

Transaktioner med närstående

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

Risker och osäkerheter

Koncernen och moderbolaget står inför betydande risker och osäkerheter. Dessa faktorer inkluderar rådande ekonomiska och affärsmässiga förutsättningar, 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 spelutvecklingsverksamheter är beroende av sin förmåga att fortsätta utveckla framgångsrika titlar som lockar till sig betalande spelare, omständigheter som koncernen inte styr över.

Risker och osäkerhetsfaktorer beskrivs mer detaljerat i årsredovisningen för 2021, som finns tillgänglig på www.mtg.com

Stockholm, 26 oktober 2022

Maria Redin

Koncernchef & VD, Modern Times Group MTG AB

Granskningsrapport

Inledning

Vi har utfört en översiktlig granskning av den finansiella delårsinformationen i sammandrag (delårsrapporten) för Modern Times Group MTG AB (publ.) per den 30 september 2022 och den niomånadersperiod som slutade per detta datum. Det är styrelsen och verkställande direktören som har ansvaret för att upprätta och presentera denna delårsrapport i enlighet med IAS 34 och årsredovisningslagen. Vårt ansvar är att uttala en slutsats om denna delårsrapport grundad på vår översiktliga granskning.

Den översiktliga granskningens inriktning och omfattning

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

Slutsats

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

Stockholm, 26 oktober 2022

KPMG AB

Helena Nilsson

Auktoriserad revisor

Koncernens resultaträkning i sammandrag

(Mkr)	Kv3 2022	Kv3 2021	9M 2022	9M 2021	Helår 2021
Kvarvarande verksamheter					
Nettoomsättning	1 412	1 081	4 149	2 659	3 931
Kostnad för sålda varor och tjänster ¹	-373	-421	-1 059	-921	-1 567
Bruttoresultat	1 039	660	3 090	1 738	2 364
Försäljningskostnader	-530	-244	-1 638	-770	-1 014
Administrationskostnader ²	-331	-288	-1 043	-644	-845
Övriga rörelseintäkter	14	6	31	5	11
Övriga rörelsekostnader	0	21	-3	-4	-3
Resultat från andelar i intresseföretag	0	0	0	-1	-1
EBIT/Rörelseresultat	193	155	437	323	513
Räntenetto	21	0	18	-16	-24
Övrigt finansnetto ³	283	-117	313	-124	-533
Resultat före skatt	496	38	768	183	-43
Skatt	-112	-36	-247	-115	-204
Periodens resultat kvarvarande verksamheter	385	2	521	68	-248
Avvecklade verksamheter ²					
Esport	-48	43	6 240	-157	-207
Periodens resultat från avvecklade verksamheter	-48	43	6 240	-157	-207
Totalt resultat för perioden	336	45	6 760	-90	-454
Periodens resultat hänförligt till:					
Moderbolagets aktieägare	336	44	6 865	-107	-400
Innehav utan bestämmande inflytande	0	2	-104	18	-54
Resultat för perioden	336	45	6 760	-90	-454
Kvarvarande verksamheter					
Resultat per aktie före utspädning, kr	3,14	0,00	5,11	0,49	-1,86
Resultat per aktie efter utspädning, kr	3,13	0,00	5,10	0,49	-1,86
Totalt					
Totalt resultat per aktie före utspädning, kr	2,75	0,39	60,04	-1,06	-3,85
Totalt resultat per aktie efter utspädning, kr	2,74	0,39	59,92	-1,05	-3,85
Antal aktier					
Utestående aktier vid periodens slut ⁴	125 251 164	110 385 832	125 251 164	110 385 832	110 385 832
Genomsnittligt antal aktier före utspädning	122 519 386	110 385 832	114 324 384	101 562 884	103 786 751
Genomsnittligt antal aktier efter utspädning	122 728 111	110 554 289	114 561 429	101 700 616	103 942 052

1) Omklassificering av 310 Mkr från "Kostnad för sålda varor och tjänster" till "Försäljningskostnader". Detta avser Kv2 2022 och påverkar resultaträkningen för 9M 2022

2) Transaktionskostnader på 24 Mkr hänförliga till avyttring av ESL Gaming blev omklassificerad från "Administrationskostnader" till "Avvecklade verksamheter". Detta avser Kv1 2022 och påverkar resultaträkningen för 9M 2022

3) Övrigt finansnetto publicerad i Kv2 har blivit justerad med 242 Mkr och påverkar periodens resultat för avvecklade verksamheter med en effekt av 161 Mkr och Årets omräkningsdifferenser i Övrigt totalresultat med en effekt om 357 Mkr efter skatt på 92 Mkr.

Utöver det, 100 Mkr i valutakursförlust har reverserats och Övriga räntebärande skulder har omvärderats med 79 Mkr.

Detta avser H1 2022 och påverkar resultaträkningen för 9M 2022

4) Exkluderar aktieinlösen

Rapport över totalresultat för koncernen

(Mkr)	Kv3 2022	Kv3 2021	9M 2022	9M 2021	Helår 2021
Periodens resultat	336	45	6 760	-90	-454
Övrigt totalresultat					
Poster som omförts eller kan omföras till periodens resultat:					
Årets omräkningsdifferenser	383	171	1 093	398	704
Summa totalresultat för perioden	719	216	7 853	308	250
Summa totalresultat hänförligt till					
Moderbolagets aktieägare	719	181	7 938	209	160
Innehav utan bestämmande inflytande	0	35	-85	99	90
Summa totalresultat för perioden	719	216	7 853	308	250

Koncernens balansräkning i sammandrag

(Mkr)	30 sep 2022	30 sep 2021	31 dec 2021
Anläggningstillgångar			
Goodwill	10 465	10 652	11 032
Övriga immateriella tillgångar	2 573	3 317	3 294
Summa immateriella tillgångar	13 037	13 969	14 326
Summa materiella tillgångar	61	121	119
Nyttjanderättstillgångar	74	130	123
Aktier och andelar i intresse- och övriga bolag	424	444	502
Övriga finansiella tillgångar	614	308	311
Summa finansiella tillgångar	1 038	752	814
Summa anläggningstillgångar	14 210	14 972	15 381
Kortfristiga fordringar			
Varulager	-	12	10
Övriga fordringar	638	1 103	1 102
Likvida medel	4 695	1 048	943
Summa kortfristiga fordringar	5 333	2 163	2 054
Summa tillgångar	19 543	17 134	17 436
Eget kapital			
Eget kapital	14 593	8 052	8 002
Innehav utan bestämmande inflytande	-	1 929	1 921
Summa eget kapital	14 593	9 981	9 923
Långfristiga skulder			
Skulder till kreditinstitut	-	900	900
Leasingskulder	40	88	83
Summa långfristiga räntebärande skulder	40	988	983
Avsättningar	715	930	955
Villkorad köpeskillning	1 863	1 625	1 994
Övriga ej räntebärande skulder	0	11	-
Summa långfristiga ej räntebärande skulder	2 578	2 566	2 949
Summa långfristiga skulder	2 618	3 554	3 932
Kortfristiga skulder			
Villkorad köpeskillning	721	384	325
Skulder till kreditinstitut	-	1 000	1 000
Leasingskulder	35	43	42
Övriga räntebärande skulder ¹	613	820	743
Övriga ej räntebärande skulder	963	1 352	1 471
Summa kortfristiga skulder	2 332	3 599	3 581
Summa skulder	4 950	7 153	7 513
Summa eget kapital och skulder	19 543	17 134	17 436

1) Skuld för förvärv av resterande 23% av PlaySimple uppgår till 613 Mkr.

Rapport över kassaflöden för koncernen i sammandrag

(Mkr)	Kv3 2022	Kv3 2021	9M 2022	9M 2021	Helår 2021
Årets resultat före skatt justerad för poster som ej ingår i kassaflödet	540	209	1 026	301	618
Betalda skatter	-119	-47	-303	-150	-286
Förändringar i rörelsekapitalet	-129	-171	-85	-172	-27
Kassaflöde från löpande verksamhet	291	-9	638	-21	306
Investeringar i bankdeposition	-407	-	-407	0	0
Förvärv av dotterbolag och intressebolag samt övriga investeringar	-54	-2 168	-92	-2 726	-3 088
Tilläggsköpeskilling, betalning	-101	-	-317	-	-
Investeringar i andra anläggningstillgångar	-63	-73	-174	-185	-252
Övrigt kassaflöde från/ använt i investeringsaktiviteter	0	-2	0	-30	-32
Kassaflöde från investeringsaktiviteter	-625	-2 242	-990	-2 940	-3 372
Nettoförändring lån	0	-	-1 900	100	100
Återbetalning revers	-	-	-	-1 142	-1 142
Betalning av aktieinlösen	-2 733	-	-2 733	-	-
Nyemission	-	-	-	3 605	3 605
Återköp aktier	-172	-	-318	-	-
Kapitaltillskott från innehav utan bestämmande inflytande	-	160	-	314	314
Återbetalning av lån från avvecklade verksamheter	0	-	154	-	-
Övrigt kassaflöde från/ använt i finansiella aktiviteter	7	-4	-38	-44	-62
Kassaflöde från finansieringsaktiviteter	-2 898	2 056	-4 835	2 833	2 816
Förändring i likvida medel, kvarvarande verksamheter	-3 232	-196	-5 187	-128	-251
Kassaflöde från avvecklade verksamheter ¹	-538	-	8 592	-	-
Total förändring i likvida medel	-3 770	-196	3 405	-128	-251
Likvida medel vid periodens början	8 183	1 229	943	1 153	1 153
Omräkningsdifferens likvida medel	282	14	347	23	41
Förändring i likvida medel relaterat till tillgångar som innehas för försäljning	0	-	0	-	-
Likvida medel vid periodens slut	4 695	1 048	4 695	1 048	943

1) Vänligen se sida 19 för en detaljerad tabell över kassaflöde från avvecklade verksamheter

Rapport över förändring i eget kapital i sammandrag

(Mkr)	30 sep 2022	30 sep 2021	31 dec 2021
Ingående balans	9 923	5 216	5 216
Periodens resultat	6 760	-90	-454
Övrigt totalresultat för perioden	1 093	398	704
Summa totalresultat för perioden	7 854	308	250
Effekter av aktieprogram	7	5	8
Nyemission	-	4 169	4 168
Återköp av aktier	-318	-31	-32
Kapitaltillskott från innehav utan bestämmande inflytande	-	314	314
Förändring i innehavare utan bestämmande inflytande	-138	-	-
Aktieinlösen	-2 733	-	-
Utgående balans	14 593	9 981	9 923

Moderbolagets resultaträkning i sammandrag

(Mkr)	Kv3 2022	Kv3 2021	9M 2022	9M 2021	Helår 2021
Nettoomsättning	9	4	31	11	15
Bruttoresultat	9	4	31	11	15
Administrationskostnader	-36	-26	-134	-88	-121
EBIT/Rörelseresultat	-27	-23	-103	-77	-106
Räntenetto och övrigt finansnetto ¹	373	-7	7 885	-4	-10
Resultat före skatt och bokslutsdispositioner	346	-30	7 782	-81	-117
Bokslutsdispositioner	-	-	-	-	22
Skatt	0	-	0	-	-
Periodens resultat	346	-30	7 782	-81	-94

1) Erhållen utdelning efter nedskrivningar för 7,6 Mjdr

Periodens resultat överensstämmer med totalresultat för moderbolaget.

Moderbolagets balansräkning i sammandrag

(Mkr)	30 sep 2022	30 sep 2021	31 dec 2021
Anläggningstillgångar			
Aktiverade utgifter	0	1	1
Maskiner och inventarier	1	1	1
Aktier och andelar	22 463	11 372	11 372
Summa anläggningstillgångar	22 465	11 374	11 374
Omsättningstillgångar			
Kortfristiga fordringar	36	31	27
Likvida medel	4 085	288	167
Summa omsättningstillgångar	4 121	319	194
Summa tillgångar	26 586	11 693	11 568
Eget kapital			
Bundet eget kapital	585	585	585
Fritt eget kapital	15 318	9 126	9 094
Summa eget kapital	15 903	9 711	9 679
Obeskattade reserver	0	43	-
Långfristiga skulder			
Skulder till kreditinstitut	-	900	900
Summa långfristiga skulder	0	900	900
Kortfristiga skulder			
Räntebärande skulder	10 635	1 005	915
Ej räntebärande skulder	48	34	74
Summa kortfristiga skulder	10 682	1 039	989
Summa eget kapital och skulder	26 586	11 693	11 568

Verkligt värde på finansiella instrument

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

(Mkr)	30 sep 2022				31 dec 2021			
	Verkligt värde	Nivå 1	Nivå 2	Nivå 3	Verkligt värde	Nivå 1	Nivå 2	Nivå 3
Finansiella tillgångar värderade till verkligt värde								
Aktier och investeringar i andra bolag	423	-	-	423	481	135	-	346
Valutaderivat	32	-	32	-	-	-	-	-
Finansiella skulder till verkligt värde								
Villkorad köpeskilling	2 584	-	-	2 584	2 319	-	-	2 319

Värderingstekniker

Aktier och investeringar i andra företag – initialt anses anskaffningsvärde 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 representativt för verkligt värde och det finns tillräckligt med ny information för att mäta verkligt värde. Noterade innehav värderas till aktuell aktiekurs.

(Mkr)	30 sep 2022	31 dec 2021
Ingående balans 1 januari	346	252
varav avvecklade verksamheter	-11	
Redovisade vinster och förluster i periodens resultat	13	77
Anskaffningsvärde förvärv	17	34
Försäljningslikvid försäljning	-	-1
Överföring till nivå 1	-	-36
Omräkningseffekt	51	20
Lån konverterade till aktier	8	-
Utgående balans	423	346

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

(Mkr)	30 sep 2022	31 dec 2021
Ingående balans 1 januari	2 319	600
varav avvecklade verksamheter	-10	
Årets förvärv	0	1 400
Reglerade betalningar	-317	-271
Omvärdering	97	322
Omklassificering	0	7
Räntekostnader	161	130
Omräkningseffekt	334	131
Utgående balans	2 584	2 319

(Mkr)	2022	2023	2024	2025	2026+	Totalt
Köpeskilling kontant	161	1 037	544	524	-	2 267
Köpeskilling aktier	-	102	216	-	-	318
Total köpeskilling¹	161	1 139	760	524	-	2 584

¹⁾ Total villkorad köpeskilling som förväntas utnyttjas 2022, plus utnyttjade betalningar 2022, uppgår till 479 miljoner kronor

Avvecklade verksamheter

ESL Gaming

Den 24 januari 2022 meddelade MTG försäljningen av ESL Gaming till Savvy Gaming Group ("SGG") i en transaktion som genomförs med likvida medel. I transaktionen värderas ESL Gaming till 1 050 miljoner dollar (motsvarande 9 723 Mkr). Vid den tidpunkten ägde MTG 91,46 procent av ESL Gaming, vilket motsvarade 960 miljoner dollar av det totala värdet och representerade en total avkastning på investeringen med 2,5 gånger. SGG förvärvade samtidigt FACEIT med avsikten att slå samman de två bolagen och skapa en ledande global plattform för tävlingsinriktat spelande – ESL FACEIT Group.

Transaktionen slutfördes den 21 april 2022 och avyttringen genererade en nettolikvid på 880 miljoner dollar (8 281 Mkr) för koncernen. MTG redovisar en kapitalvinst på 6 851 Mkr. ESL Gaming har redovisats som en avvecklad verksamhet sedan första kvartalet. Under perioden januari–september genererade ESL Gaming intäkter på 525 Mkr och ett nettoresultat på -504 Mkr.

När transaktionen offentliggjordes meddelade koncernen också sin avsikt att betala tillbaka minst 40 procent av likviden från avyttringen till aktieägarna. Det har gjorts genom en kombination av program för aktieinlösen och återköp av aktier. Programmets slutliga utformning finns i kallelsen till årsstämman 2022. Det resterande beloppet kommer att användas för att stärka MTGs ställning på den globala gamingmarknaden och att med framgång fortsätta genomförandet av koncernens M&A-strategi.

Resultaträkning för avvecklade verksamheter

(Mkr)	Kv3 2022	9M 2022
Nettoomsättning	-	525
Kostnad för sålda varor och tjänster	-	-705
Bruttoresultat	-	-180
Försäljningskostnader	-	-141
Administrationskostnader	-	-160
Övriga rörelseintäkter och rörelsekostnader	-	15
EBIT/Rörelseresultat	-	-465
Finansnetto	-	-40
Resultat före skatt	-	-504
Skatt	-	-3
Årets resultat	-	-507
Reavinst	-	6 851
Valutasäkring och valutakurseffekt	-60	-130
Skatt på valutasäkring och valutakurseffekt	12	27
Periodens resultat från avvecklade verksamheter	-48	6 240

Kassaflöde, avvecklade verksamheter

(Mkr)	Kv3 2022	9M 2022
Kassaflöde från:		
Löpande verksamheten	-	-37
Investeringsverksamheten	-	-20
Investeringsverksamheten försäljningslikvid	-546	8 220
Finansieringsverksamheten	8	706
Finansieringsverksamheten valutasäkring	-	-277
Periodens nettokassaflöde	-538	8 592

Förvärv

Kongregate expanderade genom att förvärva 100 procent av aktierna i den chilenska spelutvecklingsbolaget Gamaga den 18 juli. Köpeskillingen för förvärvet av Gamaga uppgick till 59 Mkr (5,7 miljoner dollar). Utöver förskottsbetalningen kommer MTG att betala prestationsbaserade tilläggsbetalningar där det diskonterade värdet beräknades uppgå till 869 tusen dollar. Gamagas nettotillgångar vid avslutandet uppgick till 48 tusen dollar. Beräknad goodwill för Gamaga uppgick till 58 Mkr (5,6 miljoner dollar).

PlaySimples avskrivning på övervärden (PPA) har justerats under det tredje kvartalet, med påverkan på goodwill om 10 Mkr. PPA är nu slutlig.

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
- Pro forma tillväxt

Avstämning justerad EBITDA

Justerad EBITDA används för att bedöma MTGs underliggande lönsamhet. Justerad EBITDA definieras som EBITDA justerad för effekter av jämförelsestörande poster, icke återkommande bonusprogram, 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. Under andra kvartalet ändrade koncernen sin definition av justerad EBITDA. Den nya definitionen av justerad EBITDA omfattar inte koncernens olika operativa incitamentsprogram och omfattar enbart bonusstrukturer av engångskaraktär.

(Mkr)	Kv3 2022	Kv3 2021	9M 2022	9M 2021	Helår 2021
EBIT/Rörelseresultat	193	155	437	323	513
Avskrivningar immateriella anläggningstillgångar	124	120	463	274	433
Avskrivningar materiella anläggningstillgångar	8	8	25	23	32
EBITDA	325	284	925	620	978
Nedskrivning av egenupparbetade tillgångar	17	-	24	-	-
Icke återkommande bonusprogram ¹	29	19	114	43	49
Förvärvskostnader	3	37	10	61	75
Justerad EBITDA	374	339	1 074	724	1 102

1) Långsiktigt incitamentsprogram är inkluderad i siffror före Kv2 2022

Avstämning av försäljningstillväxt

Då huvuddelen av koncernens försäljning sker i andra valutor än rapporteringsvalutan (svenska kronor) och valutakurserna har varit relativt rörliga, analyseras försäljningen som förändringar i organisk försäljningstillväxt. Organisk försäljningstillväxt representerar jämförbar försäljningstillväxt eller -minskning i svenska kronor och möjliggör diskussioner kring effekten av kursförändringar, förvärv och avyttringar. Följande tabell visar förändringen i den organiska försäljningstillväxten i förhållande till förändringen i totalt rapporterad försäljning.

(Mkr)	Kv3 2022	Kv3 2021	9M 2022	9M 2021	Helår 2021
Koncern					
Organisk tillväxt	4%	-19%	-4%	-9%	-9%
Förvärvade/avvecklade enheter	16%	82%	51%	45%	60%
Valutakurseffekter	11%	-4%	9%	-6%	-4%
Rapporterad tillväxt	31%	59%	56%	30%	47%

Sammanställning av försäljningssiffrorna, pro forma

Eftersom koncernen då och då genomför förvärvstransaktioner är det relevant att beskriva nuvarande trend mer exakt. Pro forma som mått avser en underliggande utveckling, inklusive förvärven av Ninja Kiwi och PlaySimple som om de alltid varit en del av MTG. Pro forma-siffrorna har tagits fram med stöd från externa konsulter för att omvandla räkenskaperna upprättade enligt lokal redovisningsstandard till IFRS standard och kan innehålla periodiseringar av både inkomster och kostnader.

Sammanställning av intäkter, pro forma

(Mkr)	Kv3 2022	Kv2 2022	Kv1 2022	Kv4 2021	Kv3 2021
Rapporterad försäljning	1 412	1 379	1 357	1 272	1 081 ¹
Förvärvsjusteringar		-	-	-	109
Pro Forma försäljning	1 412	1 379	1 357	1 272	1 190

¹⁾ Varav Strategy & Simulation 393 Mkr, Word Games 223 Mkr, Tower Defense 114 Mkr, Racing 177 Mkr, samt Övriga mindre franchiseverksamheter 173 Mkr

Sammanställning av pro forma tillväxt

(Mkr)	Koncern
Rapporterad försäljning Kv3 2021	1 081
Justering för förvärv	109
Pro forma försäljning	1 190
Rapporterad försäljning Kv3 2022	1 412
Justering för förvärv	-
Pro forma försäljning Kv3 2022	1 412
Valutakursförändring	-149
Pro forma försäljning Kv3 2022	1 263
Pro forma tillväxt	6%

(Mkr)	Koncern
Rapporterad försäljning Nio månader 2021	2 659
Justering för förvärv	861
Pro forma försäljning	3 520
Rapporterad försäljning Nio månader 2022	4 149
Justering för förvärv	-
Pro forma försäljning Nio månader 2022	4 149
Valutakursförändring	-357
Pro forma försäljning Nio månader 2022	3 792
Pro forma tillväxt Nio månader 2022	8%

Definitioner

Justerad EBITDA

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

ARPDau

Genomsnittlig nettoomsättning per daglig aktiv användare.

CAPEX

Investeringar.

DAU

Daglig aktiv användare.

Vinst per aktie

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

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.

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.

MAU

Månatlig aktiv användare

Organisk tillväxt

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

Pro forma tillväxt

Förändringen av nettoomsättningen jämfört med motsvarande period föregående år, som om företaget skulle ha konsoliderat sina förvärv och avyttringar fullt ut från och med föregående period och justerat för valutaeffekter. Pro forma-siffrorna har tagits fram med stöd från externa konsulter för att omvandla räkenskaperna upprättade enligt lokal redovisningsstandard till IFRS standard och kan innehålla periodiseringar av både inkomster och kostnader.

Pro forma intäkt

Intäkterna presenteras som om företaget skulle ha konsoliderat sina förvärv och avyttringar fullt ut. Pro forma-siffrorna har tagits fram med stöd från externa konsulter för att omvandla räkenskaperna upprättade enligt lokal redovisningsstandard till IFRS standard och kan innehålla periodiseringar av både inkomster och kostnader.

Pro forma utgifter för användarförvärv (UA)

Kostnader för användarförvärv presenteras som om företaget skulle ha konsoliderat sina förvärv och avyttringar fullt ut från den 1 januari 2021. Siffrorna för pro forma utgifter för användarförvärv (UA) redovisas i enlighet med lokal god redovisningssed (GAAP) för respektive portföljbolag från tiden fram till att de konsoliderades i MTG. Hutch konsoliderades i januari 2021, Ninja Kiwi konsoliderades i juni 2021 och PlaySimple konsoliderades i augusti 2021.

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.

Transaktionsvalutaeffekt

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

UA

Användarförvärv.

Aktieägarinformation

MTGs årsstämma 2023

Årsstämman kommer att hållas i Stockholm den 17 maj 2023. Aktieägare som önskar få ett ärende behandlat på årsstämman ska inkomma med förslag skriftligen antingen via post till "Bolagssekreteraren", Modern Times Group MTG AB, Årsstämma, Box 2094, 103 13 Stockholm, Sverige eller via epost till agm@mtg.com minst sju veckor före årsstämman för att garantera att ärendet kan inkluderas i kallelsen till årsstämman. Ytterligare information om hur och när registrering ska ske kommer att offentliggöras före årsstämman.

Valberedning inför årsstämman 2023

I enlighet med årsstämmans beslut avseende ordningen för bolagets valberedning har en valberedning sammankallats för att bereda förslagen inför bolagets årsstämma 2023.

Valberedningen består av

- Christian Rauda utsedd av EHM Holding GmbH
- Klaus Roehrig utsedd av Active Ownership Corporation
- Joachim Spetz utsedd av Swedbank Robur Fonder, och
- Simon Duffy, styrelsens ordförande

I enlighet med tidigare praxis har valberedningens ledamöter utsett Christian Rauda, såsom representant för den största aktieägaren i bolaget per den sista handelsdagen i augusti 2022, till valberedningens ordförande.

Information om valberedningens arbete återfinns på MTG.com under följande sektion:

<https://www.mtg.com/sv/bolagsstyrning/valberedning/>.

Aktieägare som önskar lämna förslag avseende ledamöter till MTG:s styrelse kan inkomma med skriftligt förslag till agm@mtg.com eller till "Bolagssekreteraren", Modern Times Group MTG AB, Box 2094, 103 13 Stockholm, Sverige.

Finansiell kalender

Item	Date
Kvartalsrapport Kv4 2022	9 februari 2023
Kvartalsrapport Kv1 2023	26 april 2023
Årsstämma 2023	17 maj 2023
Kvartalsrapport Kv2 2023	20 juli 2023
Kvartalsrapport Kv3 2023	25 oktober 2023

Frågor?

Anton Gourman, VP Communications

Direkt: +46 73 661 8488, anton.gourman@mtg.com

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

Telefonkonferens

Företaget bjuder in till en telefonkonferens senare idag, onsdagen den 26 oktober klockan 15:00 CEST. Telefonkonferensen kommer att hållas på engelska. Du hittar mer information om evenemanget genom att följa länken nedan:

<https://financialhearings.com/event/44542>

För att delta i samtalet kan följande nummer användas:

Sverige	+46 (0) 850 558 365
Storbritannien	+44 (0) 333 300 9274
USA	+1 646 722 4903

Konferenssamtalet streamas också och ger möjlighet att ställa skriftliga frågor via följande länk:

<https://ir.financialhearings.com/mtg-q3-2022>



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

MTG (Modern Times Group MTG AB (publ.)) (www.mtg.com) är en internationell mobilspelskoncern som äger och driver spelutvecklingsbolag med populära globala IP inom ett stort antal genrer för vardagsspel och mid-core-segmentet. Koncernen har fokus på att öka portföljbolagens tillväxt samt stödja grundare och entreprenörer. MTG är en aktiv drivkraft inom konsolideringen av gamingbranschen och en strategisk köpare av gamingbolag över hela världen. MTG har sina rötter i Sverige och bygger på en internationell kultur med globalt fotfäste. Våra aktier är noterade på Nasdaq Stockholm ("MTGA" och "MTGB").

Denna information är sådan information som Modern Times Group MTG AB (publ.) är skyldigt att offentliggöra enligt EU:s marknadsmissbruksförordning. Informationen lämnades, genom nedanstående kontaktpersoners försorg, för offentliggörande den 26 oktober 2022 kl. 07.30 CEST.

[Denna delårsrapport innehåller uttalanden som bland annat gäller MTGs finansiella ställning och resultat som till sin natur är framåtblickande. Sådana uttalanden utgör inga historiska fakta utan representerar framförallt MTGs framtida förväntningar. MTG anser att förväntningarna som avspeglas i dessa framåtblickande uttalanden grundar sig på rimliga antaganden. Trots det finns inneboende risker och säkerhetsfaktorer i framåtblickande uttalanden, och ett antal viktiga faktorer skulle kunna leda till att de faktiska resultaten eller utfallen skiljer sig väsentligt från vad som uttrycks i eventuella framåtblickande uttalanden. Sådana viktiga faktorer kan bland annat utgöras av MTGs marknadsställning, tillväxt i gamingbranschen samt effekterna av konkurrens och andra ekonomiska, affärsrelaterade, konkurrensmässiga och/eller regulatoriska faktorer som påverkar verksamheten i MTG, dess koncernbolag och gaming-branschen som helhet. Framåtblickande uttalanden gäller bara per det datum då de gjordes, och utöver vad som krävs enligt gällande lag, tar MTG inte på sig något ansvar för att uppdatera några av dessa uttalanden mot bakgrund av ny information eller framtida händelser.]