

MTG inleder 2025 med ett starkt första kvartal med 6% organisk försäljningstillväxt och en god rörelsemarginal på 24%

Det första kvartalet utgjorde en historisk milstolpe för koncernen, tack vare stängningen av det transformativa förvärvet av Plarium och stark organisk tillväxt¹, driven av investeringar i marknadsföring i nyckeltitlar och nya spel. Plarium konsoliderades från och med den 1 februari, vilket resulterade i att redovisade intäkter ökade med 77% jämfört med samma period föregående år. Våra ursprungliga studior fortsatte att framgångsrikt skala upp lönsam marknadsföring och våra investeringar i användarförvärv (UA) för de ursprungliga studiorna ökade med 26% jämfört med första kvartalet föregående år. De totala investeringarna i UA motsvarade 38% av nettoomsättningen under kvartalet. Justerad EBITDA uppgick till 616 Mkr, en ökning med 56% i och vi levererade därför en rörelsemarginal på 24%.

Finansiella höjdpunkter första kvartalet

- Nettoomsättningen ökade med 77% till 2 557 (1 447) Mkr jämfört med föregående år (6% organisk tillväxt) och ökade med 79% i fasta valutakurser
- Kostnader för användarförvärv uppgick till 960 (527) Mkr, motsvarande 38% (36%) av intäkterna och en ökning med 26% jämfört med föregående år för våra ursprungliga studior
- Justerad EBITDA ökade med 56% jämfört med föregående år till 616 (396) Mkr med en justerad EBITDA-marginal på 24% (27%). Justeringar inkluderar 14 Mkr för transaktionskostnader för förvärv och omvärdering av sälj-/köpoptioner
- Rapporterad EBITDA uppgick till 594 (377) Mkr och EBIT till 290 (236) Mkr, vilket främst beror på ökade avskrivningar av immateriella tillgångar till följd av förvärvet av Plarium, främst relaterade till RAID: Shadow Legends
- Finansnettot uppgick till -85 (-157) Mkr, främst drivet av MTG:s utestående skuld för C-aktierna som en del av förvärvet av PlaySimple. Räntenetto uppgick till -19 (33) Mkr
- Skatt uppgick till -140 (-111) Mkr
- Totalt nettoresultat uppgick till 65 (-31) Mkr
- Ikke kassapåverkande nedskrivning om 675 Mkr av MTG:s aktieinnehav i Monumental² som påverkade OCI på grund av lägre än förväntat resultat och framtidsförväntningar
- Kassaflöde från den löpande verksamheten uppgick till 176 (293) Mkr drivet av förändringar i rörelsekapital, inklusive en ikke kassapåverkande förändring av förutbetalda intäkter vid tidpunkten för förvärvet av Plarium. Kassagenereringen uppgick till 56% för 12-månadersperioden som slutade 31 mars 2025
- Likvida medel vid periodens slut uppgick till 2 176 (3 332) Mkr med en finansiell nettoskuld på 2 493 Mkr
- MTG har fastställt den 13 november som nytt datum för offentliggörande av finansiella resultat för tredje kvartalet och niomånadersperioden 2025

Finansiell översikt

(Mkr)	Kv1 2025	Kv1 2024	Helår 2024
Nettoomsättning	2 557	1 447	6 015
EBIT/Rörelseresultat	290	236	901
EBITDA	594	377	1 476
Justerad EBITDA	616	396	1 666
Periodens resultat	65	-31	-210
Kassaflöde från löpande verksamhet	176	293	1 340
Resultat per aktie före utspädning, kr	0,55	-0,26	-1,74
Resultat per aktie efter utspädning, kr	-	-0,26	-1,74
Tillväxt			
Försäljningstillväxt, %	77%	11%	3%
Valutakurseffekter	-3%	1%	0%
Försäljningstillväxt rensat för valutaeffekter varav organisk tillväxt	79% 6%	10% 4%	3% -1%

¹ Organisk tillväxt definieras som intäkter från de studior som MTG ägde under hela 2024 och beräknas i fasta valutakurser

² MTG äger 30% av aktierna och mindre än 20% av rösterna i Monumental och redovisar denna investering som en finansiell tillgång. MTG erhöll aktierna som betalning för Monumentals förvärv av Kongregate i februari 2024.

Koncernchef & VD har ordet



Vi inleder 2025 med ett starkt Kv1 med 6% organisk tillväxt, goda marginaler samt slutförande av transformativt förvärv

Det första kvartalet av 2025 är en av de mest betydelsefulla perioderna i vår historia. Slutförandet av det transformativa förvärvet av Plarium innebär att koncernens skala har ökat påtagligt, och att våra totala intäkter nästan fördubblas. I och med tillträdet utökas vår portfölj med både högkvalitativa spel, där RAID: Shadow Legends är i spetsen, och effektiva kommersiella verktyg, inklusive en branschledande plattform för att erbjuda spel direkt till konsumenter. Vår pipeline av nya spel för 2025 och 2026 utökas också, vilket är en viktig del i vår framtida tillväxtresa.

Jag är också mycket glad över att kunna redovisa en stark organisk tillväxt på 6% från Kv1 föregående år, kombinerat med ökade marknadsföringsinvesteringar i våra ursprungliga studior. Detta, tillsammans med en god rörelsemarginal för kvartalet, återspeglar styrkan i vår affärsmodell och kvaliteten i våra studior.

Vi påbörjade integrationsarbetet av Plarium så snart transaktionen var slutförd och är nu i processen av att utvärdera hur kombinationen av de verktyg vi redan hade på plats och de verktyg och teknik som Plarium för med sig kan hjälpa oss att accelerera vår strategiska exekvering och resultat. Jag är övertygad om att MTG och Plarium kommer bli bättre tillsammans, och jag är ser fram mot att se vad vi kan åstadkomma på medellång och lång sikt som en storskalig gamingkoncern.

Positivt operativt momentum under Kv1

Vi fortsatte att ha positivt operativt momentum i vår verksamhet under hela första kvartalet och in i april. Detta ger oss de rätta förutsättningarna för att fortsätta skala upp marknadsföringen under det andra kvartalet och leverera lönsam organisk tillväxt för 2025 och framåt. Våra studior fortsätter att fokusera på att leverera effektiva live-ops-initiativ och engagerande innehåll i våra väletablerade titlar. Samtidigt har de en ambitiös agenda för att lansera och skala upp nya spel för att växa vår portfölj över tid.

Vår organiska försäljningstillväxt under kvartalet drevs av den positiva löpande dynamiken i våra ordspel, fortsatt stark tillväxt i Warhammer 40,000: Tacticus och vår nya titel Heroes of History, som snabbt har visat sig vara populär med spelare och därför är i en uppskalningsfas med lovande nyckeltal. RAID: Shadow Legends, som nu är vår största titel, hade en bra månad i mars med ett starkt event.

Den totala nettoomsättningen ökade med 77% under första kvartalet jämfört med samma period föregående år efter konsolideringen av Plarium. Våra intäkter under kvartalet påverkades negativt av valutakursförändringar

till följd av den försvagade US-dollar och vi redovisade därför en försäljningstillväxt på 79% i fasta valutakurser jämfört med samma period föregående år.

Investeringar i marknadsföring viktade mot första halvåret driver tillväxt

Vi investerade totalt 960 Mkr i användarförvärv (UA) under första kvartalet, vilket motsvarade 38% av våra intäkter. Våra investeringar i användarförvärv för våra ursprungliga studior ökade med 26% jämfört med samma period föregående år, då vi fortsatte att investera till goda avkastningsnivåer efter det säsongsmässigt starka fjärde kvartalet förra året.

De största drivkrafterna bakom ökningen av UA jämfört med föregående år var den geografiska expansionen av våra ordspel, vårt nya framgångsrika strategi- och stadsbyggarspel Heroes of History samt Warhammer 40,000: Tacticus. Vi är mycket nöjda med denna utveckling och kommer att fortsätta att investera i tillväxt samtidigt som vi bibehåller vår disciplinerade syn på avkastning på annonsinvesteringar.

Vi redovisade 616 Mkr i justerad EBITDA under första kvartalet. Detta resultat återspeglade konsolideringen av Plarium och de ökade nivåerna av användarförvärv i tre av våra studior vi nämner ovan. Vi levererade därmed en rörelsemarginal på 24% under det första kvartalet.

Vi redovisade en kassagenerering på 56% för 12-månadersperioden som slutade den 31 mars 2025, vilket var inom vårt nuvarande långsiktiga guidade intervall på 50%-60%. Resultatet återspeglade främst ett negativt rörelsekapital under kvartalet, en icke kassaflödespåverkande förändring av förutbetalda intäkter i samband med förvärvet av Plarium samt högre skattebetalningar.

Vi bygger ett ledande skalbart ekosystem för gamingbolag

Tack vare förvärvet av Plarium är vi nu den största börsnoterade mobilspelskoncernen i Europa och på topp-10-listan västvärlden. En del av vår vision och strategi som gamingkoncern är att bygga ett synergiskt gemensamt lager av egenutvecklad teknik och verktyg. Förvärvet av Plarium gör det möjligt för oss att accelerera denna resa genom att addera starka egenutvecklade tekniska lösningar som GoGame, Plariums marknadsföringsverktyg, och Plarium Play, en stark plattform för att erbjuda spel direkt till kunden, till vår portfölj.

Vi har redan kommit en bra bit i vår utvärdering av samarbetsområden och potentialen för acceleration och kommersiella synergier samt ökad effektivitet som kommer från vår kombinerade portfölj av verktyg och teknik. Vi är övertygade om att vi kommer att bli en bättre koncern tillsammans, och vår ambition är att påskynda vår övergripande kommersiella utveckling och hjälpa våra studior att samarbeta närmare.

Vi fortsätter också att utforska framtida förvärv. I takt med att vi skalar upp och utvecklas kan vi erbjuda nya studior

fler möjligheter, mer stöd och mer kunskap när de ansluter sig till MTG. Jag vill att MTG ska vara en plats som spelskapare är stolta över att tillhöra och en koncern som attraherar nya, spännande talanger. Samtidigt har vi ett väldefinierat och tydligt ramverk för M&A, och vi kommer att fortsätta att vara mycket selektiva i alla framtida transaktioner.

Sist, men inte minst, så fortsätter vi att genomföra det aktieåterköpsprogram som löper fram till slutet av april i år. Vår styrelse ansöker också om ett nytt mandat för återköp av aktier från årsstämman 2025 i maj.

Tack för att ni följer vår resa. Vi har mycket spännande jobb framför oss under 2025 och jag ser fram mot att fortsatt informera er kring våra framsteg på vår resa att bygga MTG för framtiden.

Maria Redin

Koncernchef & VD, Modern Times Group MTG AB

Prognos för 2025

MTG:s prognos för helåret 2025 är att den organiska försäljningen (försäljning från MTG:s verksamheter före förvärvet av Plarium, i fasta valutakurser) kommer att hamna inom intervallet 3% till 7%.

MTG avser att fortsätta driva organisk tillväxt genom fortsatt ökad, men disciplinerad, marknadsföring. Koncernen förväntar sig därför att den totala redovisade justerade EBITDA-marginalen (inklusive Plarium) för helåret kommer att ligga inom intervallet 21% till 24%. Den slutgiltiga marginalen kommer att bero på avkastningen på och nivån av investeringar i marknadsföring av nya och etablerade titlar, i kombination med framgången för vår geografiska expansion.

Viktiga händelser

12 februari – MTG tillkännager att koncernen framgångsrikt har slutfört transaktionen som tecknades den 11 november 2024, om att förvärva 100% av Plarium Global Ltd, utvecklaren av det världsledande mobilrollspelet RAID: Shadow Legends. Förvärvet ökar MTG:s relevanta skala och positionerar koncernen som en världsledande aktör inom framgångsrika mobilspel i midcore- och casualsegmenten.

25 februari – MTG tillkännager att Nick Hopkins har utsetts till koncernens nya finanschef. Nick tillträder i maj och kommer att dra nytta av sin erfarenhet från över 15 år inom investment banking, där han har arbetat med rådgivning inom en rad olika sektorer, inklusive gaming, media, tech och konsumenthandel.

Mer information om viktiga händelser i koncernen finns på MTG:s hemsida på www.mtg.com

Resultat från koncernens verksamheter

Nettoomsättning

(Mkr)	Kv1 2025	Kv1 2024	Helår 2024
Nettoomsättning	2 557	1 447	6 015
Försäljningstillväxt, %	77%	11%	3%
Valutakurseffekter	-3%	1%	0%
Försäljningstillväxt rensat för valutaeffekter	79%	10%	3%
varav organisk tillväxt	6%	4%	-1%

Efter förvärvet av Plarium innehåller vår spelportfölj nu 47 live-spel. Koncernens organiska nettoomsättning ökade med 6% jämfört med föregående år, och med 77% jämfört med första kvartalet föregående år till 2 557 Mkr, med en negativ påverkan från valutaeffekter på -3%. Den organiska ökningen drevs av Snowprint, PlaySimple, Ninja Kiwi och InnoGames, medan den redovisade ökningen jämfört med samma period föregående år återspeglade konsolideringen av Plarium.

Rapporterad försäljning per franchise

(Mkr)	Kv1 2025	Kv4 2024	Kv3 2024	Kv2 2024	Kv1 2024
Plarium	1 066	-	-	-	-
Word Games	608	671	552	561	575
Strategy & Simulation	567	674	524	507	521
Racing	114	135	161	166	129
Tower Defense	108	101	120	120	114
Other smaller franchises	95	112	81	84	108
Total försäljning	2 557	1 693	1 438	1 437	1 447

Intäkterna för **Word Games**-franchisen ökade med 7% jämfört med samma kvartal föregående år, men minskade med -5% sekventiellt i fasta valutakurser. Tillväxten drevs främst av den pågående geografiska expansionen av de viktigaste spelen utanför de engelskspråkiga marknaderna, vilket har ökat antalet spelare och skapar goda förutsättningar för långsiktig organisk tillväxt.

PlaySimple har fortsatt att expandera sina etablerade spel med funktioner som är utformade för att öka engagemang och förbättra spelupplevelsen. Teamet lanserade en visuell uppdatering av Word Trip, lanserade ett nytt pusselformat och live-ops i Daily Themed Crossword för att stödja avancemang i spelet och för att behålla spelarna, och till Crossword Jam lade de till nya pusselformer för att berika spelupplevelsen. För att ytterligare stärka engagemanget lanserade teamet ett PvP-event och uppdaterade innehållet i Word Search medan Word Roll fick funktioner för en smidigare spelarupplevelse.

Teamet fortsatte också att aktivt utveckla sina casual-spel utanför Word Games-franchisen. Tile Match expanderade med nya event och innehåll i spelet för att öka engagemanget. Användarupplevelsen förbättrades i Two Square: 2048 Numbers Merge med riktade förbättringar som syftar till att behålla spelarna.

Under kvartalet mjuklanserade PlaySimple även Word Search Solitaire och Crossword Go på iOS. Dessa spel befinner sig för närvarande i en testfas och har ännu inte lanserats officiellt.

Intäkterna för **Strategy & Simulation** ökade med 10% jämfört med samma kvartal föregående år, men minskade sekventiellt med -13% i fasta valutakurser.

Under kvartalet arrangerade Forge of Empires eventen Wildlife och St. Patrick's, som fick bra mottagande spelarna. De lanserade också ett tredje event i slutet av mars.

Heroes of History fortsätter att prestera bättre än tidigare lanseringar av nya spel från InnoGames på jämförbar basis. Teamet expanderade spelet avsevärt under första kvartalet med tre "spelsånger" där sex nya hjältar introducerades, inklusive Amelia Earhart och Wolfgang Amadeus Mozart.

Snowprint lanserade en nedladdningsbar PC-version av Warhammer 40,000: Tacticus, vilket ger spelarna större flexibilitet och ger upphov till nya monetäriseringsmöjligheter. Teamet introducerade också ett lojalitetsprogram för webbutiken, vilket ger spelarna ett extra lager av belöningar och uppmuntrar till att spela titeln utanför de mobila appbutikerna. Den legendariska karaktären Dante gjorde en efterlängtd debut, vilket ledde till ett starkt engagemang från spelets community och cementerade spelets popularitet bland Warhammer-fans i ännu högre grad.

Plarium konsoliderades från och med den 1 februari och franchisen bidrog med 1 066 Mkr i intäkter under första kvartalet. RAID: Shadow Legends, som nu är vår största titel efter förvärvet av Plarium, firade sitt sexårsjubileum i mars med Festival of Creation - ett storskaligt event i spelet. Firandet inkluderade ett speciellt "Fusion-event"

och gratis innehåll, designat för att öka spelarnas engagemang och återaktivera spelare. Jubileet resulterade i ett nytt högsta rekord för dagliga intäkter, och mars 2025 blev den fjärde bästa månaden någonsin sett till intäkter. Under kvartalet breddade teamet spelets räckvidd genom att lansera det på den alternativa appbutiken Aptoide. De introducerade också fem nya Champions, inspirerade av Alice i Underlandet, för att tillföra nytt innehåll och driva engagemang.

Mech Arena firade St Patrick's Day med pussel och events. I mars lanserades en ny säsong - Dead Tropical Island - med en ny Mech Leech, nya vapen, en ny karta och två nya skins för varje Mech.

Plariums casual-titel Merge Gardens fortsatte att växa sin live-verksamhet. Teamet lanserade ett event på Alla hjärtans dag med pussel, uppdragstavlor och specialerbjudanden för att öka engagemanget och utgifterna i spelet. I mars introducerades Maze Quest, ett nytt spelläge i turneringsformat som även uppmärksammades på Apple App Store, vilket resulterade i ökad synlighet och fler installationer. Ett nytt system för monetarisering introducerades också, med målet att öka köp i spelet.

Omsättningen för **Tower Defense**-franchisen ökade med 3% jämfört med samma kvartal föregående år och med 15% sekventiellt i fasta valutakurser.

I februari lanserade Ninja Kiwi expansionen Rogue Legends, ett stort innehållspaket för Bloons TD 6, som erbjuder ett nytt enspelarläge med dynamiskt innehåll. Expansionen togs emot väl av Bloons-communityn och har varit en stark drivkraft bakom franchisens intäktsutveckling under kvartalet. Teamet lade även till en ny karta och ett nytt avancerat torn i spelet.

Bloons Card Storm är fortfarande i mjuklansering och introducerade flera nya funktioner i den senaste uppdateringen, däribland ett nytt rankat spelmoment – en tävlingsinriktad multiplayerupplevelse i realtid som snabbt har blivit en favorit bland spelarna.

Ninja Kiwi fortsatte att utveckla två kommande titlar under kvartalet. Det första är Fightland, ett nytt IP, där ett stort antal spelare slåss för att vinna på en gemensam arena.

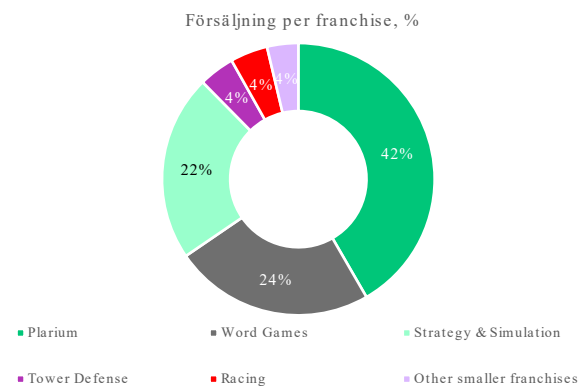
Nya spel i tidig skalning eller mjuklansering

Titel/plattformsexpansion	Studio	Typ
Matchcreek Motors	Hutch	Tidig skalning
Hot Wheels: Race Off	Hutch	Lansering på Apple Arcade
Crossword Go	PlaySimple	Mjuklansering, endast Apple
Cryptogram	PlaySimple	Mjuklansering, Android och Apple
Two Square: 2048 Numbers Merge	PlaySimple	Kommersiell lansering
Tile Match	PlaySimple	Kommersiell lansering
WordSearch Solitaire	PlaySimple	Mjuklansering
Word Trip	PlaySimple	Kommersiell lansering
Heroes of History	InnoGames	Tidig skalning
Cozy Coast	InnoGames	Mjuklansering under Kv2
Bloons Card Storm	Ninja Kiwi	Tidig skalning
Fightland	Ninja Kiwi	Ny spellansering
Bloons TD 6	Ninja Kiwi	Switch-lansering
Zombie Assault: Resurgence	Ninja Kiwi	Ny spellansering
Elf Islands	Plarium	Mjuklansering

Detta kommer testlanseras (early access) under det andra kvartalet. Teamet fortsatte även att arbeta på Zombie Assault: Resurgence, den andra delen i det populära action-shooterspelet.

Intäkterna från **Racing**-franchisen minskade med -12% både jämfört med samma kvartal föregående år och sekventiellt i fasta valutakurser. Det första kvartalet är vanligtvis långsammare för franchisen, eftersom den årliga säsongsåterställningen av F1 Clash lanseras under andra kvartalet, efter starten av F1-racingssäsongen i mars. Teamet har fortsatt att med framgång fokusera på att förbättra spelets prestanda under lågsäsongen med viktigt innehåll, och intäkterna i F1 Clash ökade från föregående år.

Teamet har också fokuserat på lanseringen av Matchcreek Motors, som bygger på lärdomarna från match-3-spelet Forza Customs. Eftersom Hutch har omfördelat sina resurser från Forza Customs till Matchcreek Motors har satsningen lett till en naturlig kortsiktig minskad omsättning för racingfranchisen jämfört med föregående år. Det nya spelet riktar sig till en något äldre publik som föredrar casualspel. Teamet övervakar tidiga KPI:er och kommer att börja testa marknadsföringen på låga nivåer under andra kvartalet.



Nyckeltal

	Kv1 2025	Kv4 2024	Kv3 2024	Kv2 2024	Kv1 2024
DAU, miljoner	9,0	6,3	6,1	5,8	6,5
MAU, miljoner	41,6	30,5	28,3	26,9	31,9
ARPDau, kr	3,1	2,9	2,6	2,7	2,5
Omsättning av topp 3-spel, %	49%	41%	39%	38%	40%
Nettoomsättning per plattform, %					
Mobile	73%	78%	77%	76%	75%
Direct to consumer	24%	19%	19%	19%	20%
Övrigt	3%	3%	5%	5%	4%
Nettoomsättning per marknad, %					
Europa	35%	34%	35%	33%	32%
Nordamerika	57%	60%	59%	61%	63%
Asien och Stilla-havsområdet	7%	5%	5%	5%	4%
Övriga världen	1%	1%	1%	1%	1%
Nettoomsättning per monetarisering typ, %					
Europa	76%	60%	62%	61%	59%
Nordamerika	21%	36%	32%	33%	35%
Övrigt	3%	4%	6%	6%	5%
Utgifter för användarförvärv (UA), Mkr	960	677	548	470	527

Koncernens totala antal dagliga aktiva användare (DAU) ökade med 44% sekventiellt, tack vare konsolideringen av Plarium och starka bidrag från PlaySimples geografiska expansion av sina ordspel. Strategy & Simulation-franchisen redovisade också ökade DAU-nivåer, som drevs av den starka utvecklingen av nya titeln Heroes of History. DAU ökade på organisk basis under första kvartalet, både jämfört med samma period föregående år och jämfört med fjärde kvartalet 2024.

Genomsnittlig intäkt per daglig aktiv användare (ARPDau) ökade sekventiellt med 7%, drivet av konsolideringen av Plarium. Kombinerad ARPDau för våra ursprungliga studior minskade något sekventiellt från fjärde kvartalet, då PlaySimples snabbt växande bas av användare i nya geografier har lägre ARPDau-nivåer. Tillväxten jämfört med föregående år berodde på inkluderingen av Plarium, samt ökade ARPDau-nivåer i Hutch, Ninja Kiwi och InnoGames, vilket motverkades av lägre ARPDau-nivåer jämfört med föregående år i PlaySimple, vilket var en följd av den växande användarbasen i nya geografiska områden.

Koncernens tre största spel under första kvartalet var RAID: Shadow Legends, Forge of Empires och Warhammer 40,000: Tacticus. Tillsammans utgjorde koncernens tre största spel 49% av koncernens intäkter under det första kvartalet, jämfört med 41% under det fjärde kvartalet. Mobile stod för 73% (75%) av de totala intäkterna under första kvartalet, medan intäkterna från direktförsäljning till konsument, inklusive browser, stod för 24% (20%).

Justerad EBITDA, EBITDA och rörelseresultat (EBIT)

(Mkr)	Kv1 2025	Kv1 2024	Helår 2024
EBIT/Rörelseresultat	290	236	901
Avskrivningar immateriella anläggningstillgångar	275	126	516
Avskrivningar materiella anläggningstillgångar	29	15	59
EBITDA	594	377	1 476
Jämförelsestörande poster	-	-	0
Nedskrivning av egenupparbetade tillgångar	-	-	8
Icke återkommande bonusprogram	7	14	24
Förvärvskostnader och omvärdering av put/call optioner	14	5	158
Justerad EBITDA	616	396	1 666
<i>Justerad EBITDA marginal</i>	<i>24%</i>	<i>27%</i>	<i>28%</i>

De totala kostnaderna för användarförvärv (UA) uppgick till 38% av koncernens intäkter under första kvartalet, en ökning från 36% under samma period förra året men en liten sekventiell minskning från 40% i det fjärde kvartalet. Kostnaderna för användarförvärv för våra ursprungliga studior ökade med 26% jämfört med samma period föregående år i fasta valutakurser, drivet av ökade marknadsföringsinvesteringar i geografisk expansion av nyckelspel i Word Games, vår nya titel inom Strategy and Simulation, Heroes of History, och Warhammer 40,000: Tacticus. Koncernens totala utgifter för användarförvärv ökade med 84% under första kvartalet jämfört med samma period föregående år, efter konsolideringen av Plarium den 1 februari 2025.

Vi redovisade en ökning av justerad EBITDA med 56% till 616 (396) Mkr under första kvartalet, med en rörelsemarginal på 24%, främst till följd av konsolideringen av Plarium och ökade investeringar i marknadsföring för flera av våra spelfranchiser.

Koncernens justeringar av redovisad EBITDA uppgick till 21 (19) Mkr under kvartalet. Detta inkluderade en justering för bonusstrukturer av engångskaraktär om 7 (14) Mkr och en justering för transaktionskostnader för M&A om cirka 14 (5) Mkr. Koncernens justeringar av redovisad EBITDA inkluderade också den prestationsbaserade omvärderingen av sälj- och köpoptioner.

Avskrivningarna uppgick till 304 (141) Mkr och inkluderade avskrivningar på förvärvsanalyser (PPA) om 245 (100) Mkr. De ökade avskrivningsnivåerna härrör från allokerade övervärden relaterade till RAID: Shadow Legends samt andra identifierade immateriella tillgångar efter konsolideringen av Plarium.

Exklusive PPA uppgick avskrivningarna till 59 (41) Mkr.

Koncernens EBIT uppgick till 290 (236) Mkr under kvartalet, vilket motsvarade en EBIT-marginal på 11% (16%). Rörelsekostnaderna före avskrivningar ökade med 84% jämfört med föregående år och uppgick till 1 963 (1 069) Mkr.

Finansnetto

(Mkr)	Kv1 2025	Kv1 2024	Helår 2024
Räntenetto	-19	33	129
Omvärderingseffekter tilläggsköpeskilling	76	-241	-690
Omvärdering PlaySimple skuld (C aktier)	-101	16	-68
Omvärdering köpeskilling	-41	-	-
Put/call option	2	-	-111
Valutakurseffekt	20	37	35
Övrigt	-23	-1	-14
Summa finansnetto	-85	-157	-719

Det totala finansnettot uppgick till -85 (-157) Mkr under kvartalet, varav räntenettot uppgick till 19 (33) Mkr och övriga finansiella poster till -67 (-190) Mkr. Övriga finansiella poster utgjordes av diskonteringseffekter samt omvärderings- och valutakurseffekter på tilläggsköpeskillingar och uppgick till 76 (-241) Mkr.

Dessutom inkluderade övriga finansiella poster en omvärdering av finansiell skuld om -101 (16) Mkr avseende de C-aktier som koncernen innehar som slutbetalning i samband med avtalet om att förvärva PlaySimple. MTG innehar dessa C-aktier som en post utanför balansräkningen och en framtida överföring av aktierna till PlaySimple kommer inte att ha någon kassapåverkan. Omvärderingen av den finansiella skulden hänförlig till C-aktierna påverkades av uppgången i MTG B-aktiens kurs under kvartalet. Övriga finansiella poster inkluderar även en effekt om -41 Mkr från den slutliga justeringen av köpeskillingen för PlaySimple relaterad till en incitamentsplan som övertogs av MTG vid förvärvstillfället.

I övriga finansiella poster ingick även omvärdering av sälj- och köpoptioner om 2 (-) Mkr och valutakursdifferenser under kvartalet uppgick till 20 (37) Mkr, varav -10 (-12) Mkr avsåg VC-fonder. Därutöver uppgick övriga omvärderingseffekter till -23 Mkr.

Skatter

Koncernens skatt uppgick till -140 (-111) Mkr under kvartalet.

VC fond-investeringar

MTG:s VC-fond har hittills investerat totalt 415 Mkr (40 USD) i sammanlagt 26 bolag. VC-investeringarna kompletterar MTG:s majoritetsinvesteringar i InnoGames, Hutch, Ninja Kiwi, PlaySimple, Snowprint och Plarium.

Portföljtillgångarna sträcker sig från nystartade spelutvecklare inom flera spelgenrer och plattformar för spelskapande i USA och Europa till renodlade esportfokuserade bolag. VC-investeringar relaterade till esport kvarstod i MTG efter avyttringen av ESL Gaming.

Finansiell ställning

Kassaflöde

(Mkr)	Kv1 2025	Kv1 2024	Helår 2024
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar av skatt och rörelsekapital	530	332	1 599
Betalda skatter	-214	-78	-522
Förändringar i rörelsekapitalet	-140	39	264
Kassaflöde från löpande verksamhet	176	293	1 340
Kassaflöde från investeringsaktiviteter	-6 045	-45	-551
Kassaflöde från finansieringsaktiviteter	4 685	-10	-388
Total förändring i likvida medel	-1 184	240	401
Likvida medel vid periodens början	3 543	2 956	2 956
Omräkningsdifferens likvida medel	-183	137	186
Likvida medel vid periodens slut	2 176	3 332	3 543

Kassaflöde från löpande verksamheten

Det totala kassaflödet från den löpande verksamheten uppgick till 176 (293) Mkr under kvartalet. Koncernen redovisade förändringar i rörelsekapitalet om -140 (39) Mkr under kvartalet. Förändringar i rörelsekapitalet jämfört med föregående år återspeglade tidpunkten för vissa betalningar och effekter från konsolideringen av Plarium, vilket inkluderade skillnader i kundfordringar och en icke kassapåverkande redovisningsrelaterad förändring av uppskjutna intäkter vid förvärvstillfället. Betald skatt uppgick till -214 (-78) Mkr under kvartalet och drevs delvis av betalning av skatt från 2023 i en av våra studios.

Kassaflöde från investeringsaktiviteter

Det totala kassaflödet avseende investeringsverksamheten uppgick till -6 045 (-45) Mkr under kvartalet. Detta utgjordes huvudsakligen av förvärv av dotterbolag om -5 988 (0) Mkr. Investeringsverksamheten omfattade även investeringar i materiella och immateriella tillgångar om -41 (-24) Mkr, främst bestående av kapitaliserade utvecklingskostnader för spel och plattformar. Därutöver uppgick övriga investeringar till -16 (-4) Mkr.

Kassaflöde från finansieringsaktiviteter

Det totala kassaflödet avseende finansieringsverksamheten uppgick till 4 685 (-10) Mkr och utgjordes främst av återköp av aktier om -110 (-199) Mkr, lån om 4 807 (0) Mkr samt koncernens leasingbetalningar.

Nettoförändringen av likvida medel uppgick till -1 184 (240) Mkr under kvartalet och koncernen hade vid periodens slut likvida medel om 2 176 (3 332) Mkr.

Nettoskuld

Med finansiell nettoskuld avses summan av räntebärande skulder med avdrag för likvida medel. Den finansiella nettoskulden uppgick per den 31 mars 2025 till 2 493 (-3 165) Mkr. Beräkningen av nettoskulden består av extern finansiering om 4 416 (0) Mkr och leasing om 253 (167) Mkr reducerat med koncernens likvida medel om 2 176 (3 332) Mkr. Den finansiella skuldsättningsgraden uppgick till 0,82x baserat på 12-månadersperiodens EBITDA inklusive Plarium.

Den totala nettoskulden avser räntebärande skulder om 4 669 (167) Mkr, tilläggsköpeskillingar om 2 249 (1 680) Mkr och sälj-/köpoptioner på 322 (159) Mkr med avdrag för likvida medel om 2 176 (3 332) Mkr. Nettoskulden uppgick per den 31 mars till 5 064 (-1 326) mnkr. Skuldsättningsgraden uppgick till 1,66x baserat på 12-månadersperiodens EBITDA inklusive Plarium.

Moderbolaget

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

(Mkr)	Kv1 2025	Kv1 2024	Helår 2024
Nettoomsättning	17	15	59
Räntenetto och övrigt finansnetto	144	90	157
Resultat före skatt och bokslutsdispositioner	77	55	-1

Räntenettet och övriga finansiella poster för kvartalet uppgick till 144 (90) Mkr. Räntenettet uppgick till 8 (24) Mkr. Orealiserade och realiserade valutakursdifferenser uppgick till -13 (67) Mkr och övriga finansiella poster till -1 (-1) Mkr.

Moderbolagets likvida medel uppgick vid periodens slut till 66 (1 774) Mkr.

Det totala antalet utestående aktier vid periodens slut uppgick till 117 507 931 (121 681 404), exklusive de 4 522 073 B-aktier och de 6 280 623 C-aktier som MTG innehar som egna aktier.

Övrig information

Redovisningsprinciper

Denna delårsrapport för koncernen har upprättats genom tillämpning av '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 2024.

Upplysningar enligt IAS 34.16A framkommer i de finansiella rapporterna och dess tillhörande noter samt 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 2024, som finns tillgänglig på www.mtg.com

Stockholm, 29 april 2025

Maria Redin

Koncernchef & VD, Modern Times Group MTG AB

Koncernens resultaträkning i sammandrag

(Mkr)	Kv1 2025	Kv1 2024	Helår 2024
Kvarvarande verksamheter			
Nettoomsättning	2 557	1 447	6 015
Kostnad för sålda varor och tjänster	-775	-383	-1 554
Bruttoresultat	1 783	1 063	4 462
Försäljningskostnader	-1 051	-542	-2 302
Administrationskostnader	-460	-286	-1 275
Övriga rörelseintäkter	29	7	37
Övriga rörelsekostnader	-11	-5	-21
EBIT/ Rörelseresultat	290	236	901
Räntenetto	-19	33	129
Övrigt finansnetto	-67	-190	-847
Resultat före skatt	205	80	182
Skatt	-140	-111	-392
Totalt resultat för perioden	65	-31	-210
Periodens resultat hänförligt till:			
Moderbolagets aktieägare	65	-31	-210
Innehav utan bestämmande inflytande	-	-	-
Resultat för perioden	65	-31	-210
Totalt resultat per aktie före utspädning, kr	0,55	-0,26	-1,74
Totalt resultat per aktie efter utspädning, kr	-	-0,26	-1,74
Antal aktier			
Utestående aktier vid periodens slut	117 507 931	121 681 404	118 306 464
Genomsnittligt antal aktier före utspädning	117 913 590	121 681 404	120 500 977
Genomsnittligt antal aktier efter utspädning	-	122 257 218	121 137 914

Rapport över totalresultat för koncernen

(SEKm)	Q1 2025	Q1 2024	FY 2024
Net income	65	-31	-210
Other comprehensive income			
Items that are or may be reclassified to profit or loss, net of tax:			
Currency translation differences	-1 095	512	592
Items that cannot be transferred to profit or loss, net of tax:			
Fair value change of equity instruments	-675	-	-55
Total comprehensive income	-1 706	481	327
Total comprehensive income attributable to:			
Equity holders of the parent	-1 706	481	327

Rapport över finansiell ställning för koncernen i sammandrag

(Mkr)	31 mar 2025	31 mar 2024	31 dec 2024
Anläggningstillgångar			
Goodwill	11 480	10 277	10 383
Övriga immateriella tillgångar	6 520	2 097	1 761
Summa immateriella tillgångar	18 001	12 374	12 145
Summa materiella tillgångar	146	36	28
Nyttjanderättstillgångar	252	166	150
Aktier och andelar i intresse- och övriga bolag	585	1 328	1 289
Övriga finansiella tillgångar	207	212	124
Summa finansiella tillgångar	792	1 540	1 412
Summa anläggningstillgångar	19 190	14 116	13 735
Kortfristiga fordringar			
Övriga fordringar	1 396	697	790
Likvida medel	2 176	3 332	3 543
Summa kortfristiga fordringar	3 572	4 029	4 333
Summa tillgångar	22 762	18 145	18 068
Eget kapital			
Eget kapital	11 932	14 208	13 736
Summa eget kapital	11 932	14 208	13 736
Långfristiga skulder			
Skulder till kreditinstitut	4 299	-	-
Leasingskulder	199	134	115
Summa långfristiga räntebärande skulder	4 499	134	115
Avsättningar	1 144	556	422
Villkorad köpeskilling	954	1 205	670
Övriga ej räntebärande skulder	177	180	184
Summa långfristiga ej räntebärande skulder	2 275	1 942	1 276
Summa långfristiga skulder	6 774	2 076	1 391
Kortfristiga skulder			
Villkorad köpeskilling	1 295	475	1 004
Skulder till kreditinstitut	100	-	-
Leasingskulder	54	33	36
Övriga räntebärande skulder	718	518	602
Övriga ej räntebärande skulder	1 888	835	1 300
Summa kortfristiga skulder	4 056	1 862	2 941
Summa skulder	10 830	3 937	4 332
Summa eget kapital och skulder	22 762	18 145	18 068

Rapport över kassaflöden för koncernen i sammandrag

(Mkr)	Kv1 2025	Kv1 2024	Helår 2024
Årets resultat före skatt	205	80	182
Justering för poster som ej ingår i kassaflödet	325	253	1 417
Betalda skatter	-214	-78	-522
Förändringar i rörelsekapitalet	-140	39	264
Kassaflöde från löpande verksamhet	176	293	1 340
Investeringar/avyttringar i bankdeposition	-	-	114
Förvärv / försäljning av dotterbolag och intressebolag samt övriga investeringar	-6 003	-20	-46
Tilläggsköpeskilling, betalning	-	-	-521
Investeringar i andra anläggningstillgångar	-41	-24	-98
Övrigt kassaflöde från/använt i investeringsaktiviteter	-	-	-
Kassaflöde från investeringsaktiviteter	-6 045	-45	-551
Återköp av aktier	-110	-	-304
Lån	4 807	-	-
Aktieswap avseende aktie-incitamentsprogram	-	-	-47
Övrigt kassaflöde från/använt i finansiella aktiviteter	-12	-10	-38
Kassaflöde från finansieringsaktiviteter	4 685	-10	-388
Total förändring i likvida medel	-1 184	240	401
Likvida medel vid periodens början	3 543	2 956	2 956
Omräkningsdifferens likvida medel	-183	137	186
Likvida medel vid periodens slut	2 176	3 332	3 543

Rapport över förändring i eget kapital i sammandrag

(Mkr)	31 mar 2025	31 mar 2024	31 dec 2024
Ingående balans	13 735	13 714	13 714
Periodens resultat	65	-31	-210
Övrigt totalresultat för perioden	-1 771	512	536
Summa totalresultat för perioden	-1 706	481	327
Effekter av aktieprogram	13	12	45
Aktieswap avseende aktieincitamentsprogram	-	-	-47
Återköp av aktier	-110	-	-304
Utgående balans	11 932	14 208	13 736

Moderbolagets resultaträkning i sammandrag

(Mkr)	Kv1 2025	Kv1 2024	Helår 2024
Nettoomsättning	17	15	59
Bruttoresultat	17	15	59
Administrationskostnader	-84	-50	-217
EBIT/ Rörelseresultat	-67	-35	-158
Räntenetto och övrigt finansnetto	144	90	157
Resultat före skatt och bokslutsdispositioner	77	55	-1
Bokslutsdispositioner	0	-	-217
Periodens resultat	77	55	-218

Periodens resultat överensstämmer med totalresultat för moderbolaget.

Moderbolagets balansräkning i sammandrag

(Mkr)	31 mar 2025	31 mar 2024	31 dec 2024
Anläggningstillgångar			
Maskiner och inventarier	1	1	1
Aktier och andelar	15 231	13 821	13 821
Övriga finansiella tillgångar	9	4	14
Summa anläggningstillgångar	15 241	13 827	13 839
Omsättningstillgångar			
Kortfristiga fordringar	57	31	122
Likvida medel	66	1 774	1 344
Summa omsättningstillgångar	124	1 804	1 466
Summa tillgångar	15 365	15 631	15 305
Eget kapital			
Bundet eget kapital	642	658	642
Fritt eget kapital	14 322	14 916	14 343
Summa eget kapital	14 964	15 575	14 984
Obeskattade reserver	-	9	-
Långfristiga skulder			
Avsättningar	9	15	11
Summa långfristiga skulder	9	15	11
Kortfristiga skulder			
Räntebärande skulder	-	-	-
Ej räntebärande skulder	392	33	307
Summa kortfristiga skulder	392	33	307
Summa eget kapital och skulder	15 365	15 631	15 302

Verkligt värde på finansiella instrument

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

(Mkr)	31 mar 2025				31 dec 2024			
	Verkligt värde	Nivå 1	Nivå 2	Nivå 3 ¹	Verkligt värde	Nivå 1	Nivå 2	Nivå 3 ¹
Finansiella tillgångar värderade till verkligt värde								
Aktier och investeringar i andra bolag	584	-	-	584	1 287	-	-	1 287
Finansiella skulder till verkligt värde								
Villkorad köpeskilling	2 249	-	-	2 249	1 674	-	-	1 674

1) Realiserade vinster/förluster i resultaträkningen ingår i finansnettot.

Värderingstekniker

Aktier och investeringar i andra företag – anskaffningsvärde bedöms initialt utgöra 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)	31 mar 2025	31 dec 2024
Ingående balans 1 januari	1 287	397
Redovisade vinster och förluster i periodens resultat	6	8
Redovisade vinster och förluster i periodens totalresultat	-660	-105
Förvärv ¹	4	908
Omräkningseffekt i periodens resultat	-38	30
Omräkningseffekt i periodens totalresultat	-15	50
Lån konverterade till aktier	-	-
Utgående balans	584	1 287

1) Köpeskillingen för Kongregates sammanslagning med Monumental under 2024 uppgår till 889 miljoner kronor

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

(Mkr)	31 mar 2025	31 dec 2024
Ingående balans 1 januari	1 674	1 439
Årets förvärv	651	66
Reglerade betalningar, likvidavräknad	-	-521
Reglerade betalningar, aktiereglerad	-	-
Omvärdering	-	346
Räntekostnader	76	216
Omräkningseffekt	-152	128
Utgående balans	2 249	1 674

(Mkr)	2025	2026	2027	2028+	Totalt
Köpeskilling kontant	1 109	754	-	386	2 249
Total köpeskilling	1 109	754	-	386	2 249

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, 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 året har koncernen ändrat sin definition av justerad EBITDA. Den nya definitionen av justerad EBITDA inkluderar även omvärderingseffekter av sälj- och köpoptioner.

(Mkr)	Kv1 2025	Kv1 2024	Helår 2024
EBIT/ Rörelseresultat	290	236	901
Avskrivningar immateriella anläggningstillgångar	275	126	516
Avskrivningar materiella anläggningstillgångar	29	15	59
EBITDA	594	377	1 476
Jämförelsestörande poster	-	-	0
Nedskrivning av egenupparbetade tillgångar	-	-	8
Icke återkommande bonusprogram	7	14	24
Förvärvskostnader och omvärdering av put/call optioner	14	5	158
Justerad EBITDA	616	396	1 666

Avstämning av försäljningstillväxt

Då huvuddelen av koncernens försäljning sker i andra valutor än rapportvalutan (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. Tabellen nedan ger förändringen i organisk försäljningstillväxt avstämd med förändringen i totalt rapporterad försäljning.

(Mkr)	Kv1 2025	Kv1 2024	Helår 2024
Koncern			
Organisk tillväxt	6%	4%	-1%
Förvärvade/avvecklade enheter	73%	7%	4%
Valutakurseffekter	-3%	1%	0%
Rapporterad tillväxt	77%	11%	3%

Rörelseförvärv

Förvärv 2025

Den 11 november 2024 tecknade Modern Times Group MTG AB (publ) ("MTG") avtal om att förvärva 100% av aktierna i Plarium Global Ltd ("Plarium"), en ledande internationell spelutvecklare med en stark portfölj av framgångsrika spel, inklusive det populära mobilrollspelet RAID: Shadow Legends. Förvärvet stärker MTG:s position inom mid-core-segmentet av mobilspel och tillför ytterligare expertis inom live-ops, intäktsgenerering och marknadsföring. Förvärvet slutfördes den 12 februari 2025. Den totala köpeskillingen uppgår till 659 miljoner USD, varav 20 miljoner USD kommer att erläggas som en uppskjuten betalning under 2026, initialt värderad till 20 miljoner USD. Avtalet inkluderar dessutom prestationsbaserade tilläggsköpeskillingar om maximalt 200 miljoner USD, baserat på framtida intäkter, som är initialt värderade till 32 miljoner USD. Förvärvet finansieras genom en kombination av befintliga likvida medel och säkerställd extern finansiering omfattande ett term loan med en löptid på 3+1 år, samt en revolverande kreditfacilitet, om totalt 460 miljoner USD.

Preliminär förvärvsanalys

Avser förvärv slutförda under första kvartalet 2025.

Goodwill som uppstår i samband med förvärvet hänförs främst till Plariums framtida intäktsgenereringsförmåga, expertis inom spelutveckling och synergieffekter inom MTG:s befintliga verksamhet. Ingen goodwill som redovisas förväntas vara skattemässigt avdragsgill. Beloppen som redovisas för immateriella anläggningstillgångar, som exempelvis IP, direct-to-consumer-plattform och relationer med betalande spelare har värderats till det diskonterade värdet av framtida kassaflöden. CoasAvskrivningsperioderna för de identifierade tillgångarna avspeglar deras fastställbara nyttjandeperiod. Rörelseförvärvets påverkan på koncernens likvida medel uppgick till 5 988 Mkr. Estimerade förvärvsrelaterade kostnader för förvärvet uppgick till 109 Mkr.

Mkr	Plarium
Immateriella anläggningstillgångar	5 525
Övriga anläggningstillgångar	279
Övriga omsättningstillgångar	656
Likvida medel	632
Uppskjuten skattefordran/skuld	-780
Övriga skulder	-1 085
Förvärvade nettotillgångar	5 227
Goodwill	1 948
Köpeskillning	7 175
Avgår likvida medel i förvärvad verksamhet	-632
Villkorade köpeskillningar och övriga regleringar, obetalda	-555
Påverkan på koncernens likvida medel	5 988
Kassaflöde vid förvärv av dotterföretag	
Kontant ersättning	-6 620
Förvärvade likvida medel	632
Summa påverkan på investeringsverksamheten	-5 988
Estimerad transaktionskostnad för förvärv (inkluderad i den löpande verksamheten)	-109
Nettoutflöde likvida medel	-6 097

Effekt på koncernens resultat

Förvärvet av Plarium slutfördes den 12 februari 2025. Tillträdesbalansen baseras på räkenskaper per den 31 januari och Plarium har konsoliderats i MTG:s räkenskaper från detta datum.

Effekt från förvärvet på koncernens resultaträkning samt Övrigt totalresultat

Mkr	
Omsättning	1 065
Resultat före skatt ¹	118

¹) Resultat före skatt inkluderar avskrivning på övervärden om -133 Mkr

Koncernens omsättning och resultat före skatt om förvärvet hade skett den 1 januari 2025

Mkr

Omsättning	3 081
Resultat före skatt ¹	171

¹⁾ Resultat före skatt inkluderar avskrivning på övervärden om -315 Mkr

Händelser efter rapportperiodens slut

Det finns inga övriga väsentliga händelser efter rapportperiodens slut.

Definitioner

ARPDau

Genomsnittlig nettoomsättning per daglig aktiv användare.

DAU

Daglig aktiv användare.

EBITDA

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

Finansiell nettoskuld

Med finansiell nettoskuld avses summan av räntebärande skulder minus likvida medel.

IAA

Annonsering i apparna.

IAP

Köp i apparna.

Investeringar (CAPEX)

Investeringar är en ekonomisk satsning som görs med förhoppning om framtida avkastning.

Justerad EBITDA

EBITDA, justerad för jämförelsestörande poster, bonusstrukturer av engångskaraktär, förvärvsrelaterade transaktionskostnader, omvärderingar av sälj- och köpoptioner samt nedskrivning av eget aktiverat arbete.

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.

Kassagenerering (cash conversion)

Kassaflöde från den löpande verksamheten inklusive investeringar med avdrag för realiserade valutakurseffekter, i procent av justerad EBITDA.

Kassaflöde från den löpande verksamheten

Kassaflöde från den löpande verksamheten visar på förändringar i det operativa rörelsekapitalet inklusive årets resultat justerat för resultatposter som inte har påverkat förändringar i kassaflödet.

MAU

Månatlig aktiv användare.

Nettoskuld

Nettoskuld avser summan av räntebärande skulder, tilläggsköpeskillingar och sälj- och köpoptioner minus likvida medel.

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.

Organisk tillväxt

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

Resultat per aktie

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

ROAS (return on ad spend)

Avkastning på annonsinvesteringar.

Räntebärande skulder

Räntebärande skulder innefattar extern finansiering och finansiella leasingavtal.

Rörelseresultat (EBIT)

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

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.

Aktieägarinformation

MTG:s årsstämma 2025

Årsstämma hålls den 15 maj 2025 i Stockholm.

All information om årsstämman, inklusive kallelsen, valberedningens förslag och relaterat material, har publicerats på www.mtg.com.

Finansiell kalender

Post	Datum
Årsstämma 2025	15 maj 2025
Halvårsrapport 2025	18 juli 2025
Kvartalsrapport Kv3 2025	13 november 2025
<i>Vänligen notera det uppdaterade datumet för Q3-rapporten</i>	

Frågor?

Anton Gourman, VP Communications

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

Följ oss: mtg.com / [LinkedIn](#)

Telefonkonferens

MTG bjuder in till en livestreaming och telefonkonferens klockan 10:00 CET idag, den 29 april 2025. Telefonkonferensen kommer att hållas på engelska.

Hur du deltar:

- För att delta via livestream, använd [denna länk](#).
- För att delta via telefon, registrera dig på [denna länk](#). Efter att du har registrerat dig får du ett telefonnummer och ett konferens-ID för att kunna delta i telefonkonferensen.
- Du kan ställa frågor via telefon under telefonkonferensen eller genom att använda Q&A-verktyget via livestream.



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 casual-spel 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 ovanstående kontaktpersoners försorg, för offentliggörande den 29 april 2025 kl. 07.30 CET.

Denna delårsrapport innehåller uttalanden som bland annat gäller MTG:s finansiella ställning och resultat som till sin natur är framåtblickande. Sådana uttalanden utgör inga historiska fakta utan representerar framförallt MTG:s framtida förväntningar. MTG anser att förväntningarna som återspeglas 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 MTG:s 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 gamingbranschen 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.