

Stark sekventiell tillväxt och goda marginaler under andra kvartalet stödjer utsikterna för helåret

MTG såg en stark fortsatt utveckling av verksamheten under andra kvartalet och är på rätt spår för att leverera på helårsutsikterna. PlaySimple och Ninja Kiwi redovisade återigen stark sekventiell tillväxt, medan InnoGames fortsatte att uppvisa samma positiva dynamik vi observerade mot slutet av Kv1. Koncernens omsättning ökade därför med 9 procent sekventiellt vid oförändrade valutakurser från Kv1. Omsättningen ökade med 6 procent på årsbasis i redovisade valutakurser och minskade med 2 procent vid oförändrade valutakurser. De totala kostnaderna för användarförvärv (UA) uppgick till 39 procent av försäljningen i kvartalet och drevs av fortsatt höga marknadsföringsnivåer i vår Word Games-franchise. Koncernen redovisar trots detta en justerad EBITDA om 397 Mkr och en ökad marginal på 27 procent i Kv2.

Finansiella höjdpunkter andra kvartalet – kvarvarande verksamheter

- Nettoomsättningen ökade med 6 procent på årsbasis till 1 458 Mkr (1 379) och minskade med -2 procent på årsbasis vid oförändrade valutakurser.
- Ökade kostnader för användarförvärv på 563 Mkr (500), motsvarande 39 procent av omsättningen (537 Mkr under Kv1 2023)
- Justerad EBITDA uppgick till 397 Mkr (357) med en justerad EBITDA-marginal på 27 procent (26 procent)
- Redovisad EBITDA om 345 Mkr (361) och ett rörelseresultat (EBIT) om 222 Mkr (158)
- Finansnettot uppgick till -86 Mkr (157) varav nettoräntan uppgick till 40 Mkr (9) och övriga finansiella poster uppgick till -126 Mkr (148) inklusive diskonterade räntor på tilläggsköpeskillingar om -51 Mkr, resultat från finansiella tillgångar och skulder om -52 Mkr samt orealiserade och realiserade valutakursdifferenser om -23 Mkr
- Totalt nettoresultat om 57 Mkr (6 746) och totalt resultat per aktie före utspädning var 0,47 kronor (61,57)
- Kassaflöde från den löpande verksamheten under kvartalet uppgick till 260 Mkr (268), inklusive en realiserad valutakursvinst om 16 Mkr och en kassagenerering (cash conversion) om 53 procent under andra kvartalet och 42 procent för den senaste 12-månadersperioden (juli 2022 till juni 2023)
- Likvida medel uppgick till 3 871 Mkr (8 182) vid periodens slut. Därutöver har koncernen 118 Mkr i långsiktiga bankinnehav
- MTG bibehåller utsikterna för helåret: Vi förväntar oss försäljning i spannet -3 till +2 procent justerat för valutakurseffekter, och att den justerade EBITDA-marginalen för året kommer att hamna inom vår långsiktiga prognos på 23–25 procent.

Finansiell översikt

(Mkr)	Kv2 2023	Kv2 2022	Första halvåret 2023	Första halvåret 2022	Helår 2022
Kvarvarande verksamheter					
Nettoomsättning	1 458	1 379	2 764	2 736	5 537
EBIT/Rörelseresultat	222	158	344	244	558
EBITDA	345	361	590	600	1 229
Justerad EBITDA	397	357	620	699	1 373
Periodens resultat	57	254	82	143	252
Resultat per aktie före utspädning, kr	0,47	2,47	0,67	1,45	2,70
Resultat per aktie efter utspädning, kr	0,47	2,46	0,66	1,45	2,69
Avvecklade verksamheter					
Periodens resultat	-	6 492	-	6 288	6 223
Totalt verksamheter					
Periodens resultat	57	6 746	82	6 431	6 475
Resultat per aktie före utspädning, kr	0,47	61,57	0,67	58,56	56,26
Resultat per aktie efter utspädning, kr	0,47	61,42	0,66	58,41	56,06
Tillväxt, kvarvarande verksamheter					
Försäljningstillväxt	6%	70%	1%	73%	41%
Valutakurseffekter	7%	9%	7%	8%	9%
Försäljningstillväxt rensat för valutaeffekter ¹	-2%	61%	-6%	66%	32%
varav organisk tillväxt	-2%	-7%	-6%	-8%	-4%

¹) Försäljningstillväxten i andra kvartalet 2022 var 7 % och 5% för helår 2022

Koncernchefen har ordet



Positiv dynamik i verksamheten driver stark sekventiell tillväxt

Jag är glad över det starka resultatet vi redovisar för det andra kvartalet. Fyra av våra fem studios växte sekventiellt och vi på är god väg att leverera enligt våra utsikter och

förväntningar för helåret.

Vi redovisade 1 458 Mkr i omsättning under andra kvartalet, vilket motsvarade en sekventiell tillväxt på 9 procent. Omsättningen ökade med 6 procent jämfört med föregående år i redovisade valutakurser, och minskade med 2 procent vid oförändrade valutakurser.

PlaySimple levererade ännu ett enastående kvartal med tillväxt både på årsbasis och sekventiellt, tack vare den framgångsrika tillväxten av nya spel och styrkan i deras bredare portfölj. Det nyligen lanserade spelet "Word Search" stod för den främsta tillväxten, med stöd av god utveckling för Crossword Explorer och en ökning av annonsintäkterna från flera av våra väletablerade casual-titlar. De nya spelen står nu för cirka 10 procent av omsättningen från vår Word Games-franchise.

Ninja Kiwi levererade också ett starkt andra kvartal med sekventiell tillväxt, drivet av en väl mottagen större uppdatering av Bloons TD6 i april, vilken omedelbart följdes av en rea på Steam. Ninja Kiwi genomförde en framgångsrik lansering av Bloons TD6 på Netflix i juni och jobbar på en lansering av spelet på spelkonsol inom en snar framtid.

Den minskade omsättningen jämfört med föregående år i konstant valuta berodde främst på lägre intäkter för InnoGames. Detta återspeglade höga jämförelsetal under andra kvartalet 2022, då studios intäkter fortfarande var högre än normalt, som ett resultat av marknadsläget efter pandemin. Vi är därför glada att kunna rapportera att InnoGames ökade försäljningen sekventiellt från första kvartalet, och att försäljningen i juni var något högre än föregående år, då studion fortsätter att transformera sin verksamhet och stärka sitt fokus på nyckeltitlar. Tillväxten kan hänföras till InnoGames initiativ för att öka intäkterna från befintliga spelare, särskilt i Forge of Empires, vilket framgångsrikt kompenserade för fortsatt motvind från ett svårt marknadsläge för midcore-spel, vilket gör det mera utmanande att hitta nya spelare i detta segment.

Hutch lanserade den nya säsongen av F1 Clash och den årliga uppdateringen av spelets ekonomi i maj. Uppdateringen genererade inte samma omedelbara försäljningslyft som föregående säsong, men vi fortsätter att vara optimistiska när det gäller uppdateringens positiva inverkan på att bibehålla spelare. Detta är baserat på de justeringar av spelets ekonomi som teamet genomförde efter uppdateringen var lanserad. Den långsiktiga effekten

av uppdateringen behöver dock fortfarande utvärderas. Hutch fortsatte också att jobba mot lanseringen av sina två nya spel och meddelade i juni att de samarbetar med Turn 10, den Microsoft-ägda gamingstudio som står bakom Forza-spelen. Samarbetet gäller lanseringen av ett nytt mobilspel.

Kongregate fortsatte att investera både i kommande nya Web2-spel och i utvecklingen av vår portfölj av NFT-spel. De har även en aktiv kalender av spelevenemang för nuvarande NFT-spel och adderade 26 nya tredjepartsspel på portalen Kongregate.com under kvartalet.

Vi levererar ökade marginaler och bibehåller samtidigt höga investeringsnivåer av användarförvärv för våra ordspel

Våra studios investerade sammanlagt 563 Mkr i användarförvärv under kvartalet vilket motsvarade 39 procent av våra totala intäkter. Våra utgifter för användarförvärv (UA) under perioden drevs av PlaySimple, som framgångsrikt fortsatte att skala upp sina snabbväxande nya spel och investerade i marknadsföring i USA för att dra nytta av den starka utvecklingen för våra ordspel. Detta motvägdes i viss mån av att InnoGames investerade mindre i användarförvärv på årsbasis. Det är värt att notera är att marknadsläget under andra kvartalet föregående år möjliggjorde högre nivåer av utgifter för användarförvärv för våra nya Strategy & Simulation-spel. Vi fortsätter att ha strikta kriterier för avkastning på investeringarna (ROI) för våra utgifter för användarförvärv. Detta för att säkerställa att koncernen och vår allmänna spelarbas förblir sund på lång sikt.

Vi redovisade en justerad EBITDA om 397 Mkr i kvartalet, en betydande ökning från 357 Mkr under andra kvartalet föregående år. Koncernen redovisade därmed en marginal på 27 procent för kvartalet, en svag uppgång jämfört med 26 procent i andra kvartalet 2022. Marginalen var cirka 7 procentenheter högre jämfört med första kvartalet, vilket huvudsakligen drevs av tre effekter – proportionellt lägre utgifter för användarförvärv, återföringen av ett incitamentsprogram i en av våra studios och en minskning av rörelsekostnaderna, som främst återspeglade en lägre kostnadsbas i InnoGames efter den omstrukturering som tillkännagavs i april samt faktumet att PlaySimples försäljning ökar som ett resultat av deras spel ökar i skala.

Vi levererade en kassagenerering (cash conversion) om 53 procent under andra kvartalet, och 42 procent för de senaste 12 månaderna. Kassagenereringen under kvartalet återspeglade den fortsatta styrkan i vår spelportfölj i kombination med relativt låga investeringsnivåer under kvartalet och motverkades av 40 Mkr i omstrukturingskostnader i InnoGames. Nivån av kassagenerering för den senaste 12-månadersperioden återspeglade faktumet att PlaySimple tog emot betalningen för plattformsincitamenten under Kv2 förra året, samt

negativa effekter på nettorörelsekapitalet under Kv3 2022 efter positiva effekter under Kv2 förra året.

Stark balansräkning och sunt kassaflöde stödjer vår strategi och skapandet av aktieägarvärde

MTG har en stark balansräkning och goda kassaflöden från den löpande verksamheten och vi fortsätter att se framtida förvärv som en viktig ström av tillväxt och värdeskapande. Vi är övertygade om att framtida förvärv kommer att hjälpa oss att öka vår relevanta skala, vilket i sin tur kommer att göra det möjligt för oss att skapa värde för våra ägare genom att driva synergiskapande strategier genom vår Flow Platform.

Samtidigt är vi också väl medvetna om att vi även har möjligheten att använda vår balansräkning för att fortsätta leverera avkastning till aktieägarna. MTG planerar att fortsätta köpa tillbaka egna aktier i linje med bemyndigandet från årsstämman i maj. Som tidigare nämnt kräver lanseringen av ett nytt återköpsprogram att vi annullerar 6 520 000 av de B-aktier vi innehar som egna aktier. Vi förväntar oss att få tillstånd för detta av de svenska myndigheterna i mitten av augusti.

Vi blickar framåt

Andra kvartalet visade tydligt på den positiva dynamik vi har inom koncernen. Vår Word Games-franchise har återigen levererat mycket goda resultat och våra Tower Defense-spel fortsätter att visa på styrkan av ett community-baserat globalt IP. Jag är också stolt över framstegen och utvecklingen i Forge of Empires. Vi har mer arbete framför oss med de nuvarande spelen i vår Racing-franchise, men jag ser med förväntan fram mot de nya spelen som Hutch har i sin pipeline och det nya partnerskapet mellan Hutch och Turn 10. Detta partnerskap demonstrerar återigen vår förmåga att arbeta med ägare av stora globala IPs.

Marknaden under andra kvartalet gick något bättre än vi hade förväntat oss, och vi är nöjda med att både våra egna resultat och marknaden fortsätter att uppvisa en positiv dynamik.

Tack,

Maria Redin

Koncernchef & VD, Modern Times Group MTG AB

Prognos för 2023

MTG upprepar sina framtidsutsikter för helåret 2023.

Vi förväntar att vår omsättning för helåret kommer att hamna inom intervallet -3 procent till +2 procent justerat för valutaeffekter. Vi förväntar oss också att vår justerade EBITDA-marginal för året kommer att vara i enlighet med vår långsiktiga prognos om 23–25 procent.

Viktiga händelser

28 mars – MTG utökade sitt innehav i PlaySimple till cirka 93 procent. Återstående aktier ägs av PlaySimples grundare. Koncernen har konsoliderat 100 procent av PlaySimple sedan den 1 augusti 2021 och har en avtalsmässig väg för ett 100 procentigt ägande på plats.

13 april – MTG:s tyska spelstudio, InnoGames, tillkännagav en strategisk omorganisation av verksamheten.

12 juni – MTG tillkännagav utnämningen av Nils Mösko som ny CFO. Nils har lång erfarenhet av strategiarbete och ekonomistyrning och har närmast tjänstgjort som Chief Strategy Officer och Head of Business Development på elbilsföretaget Polestar. Innan detta har han även tjänstgjort som global vice finanschef för Polestar från 2018. Han har också innehaft ett antal seniora ledarskapsroller inom finans inom Volvo Car Group, där den senaste var Vice President of Investor Relations.

Nils kommer att börja efter sommaren 2023 och tar över efter Lasse Pilgaard, som sade upp sig från posten som CFO i februari för att fokusera på en karriär närmare sin familj i Köpenhamn, Danmark. Lasse lämnar koncernen i augusti.

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

Resultat från koncernens verksamheter

Nettoomsättning

Koncernens konsoliderade nettoomsättning ökade med 6 procent på årsbasis till 1 458 Mkr (1 379), och hade stöd av ett positivt bidrag på 7 procent från valutakurseffekter. MTG:s försäljning minskade därför med 2 procent vid oförändrade valutakurser under andra kvartalet, vilket var en betydande förbättring jämfört med den organiska utvecklingen på -11 procent i det första kvartalet. Koncernens försäljning ökade med 9 procent på sekventiell basis vid oförändrade valutakurser under kvartalet.

PlaySimple var den främsta drivkraften av koncernens redovisade organiska försäljning och dess sekventiella förbättring. Studion ökade sin försäljning som ett resultat av framgångsrika investeringar i användarförvärv, med stöd från förbättrade annonsintäkter. De ökade investeringarna i marknadsföring drev tillväxten för våra väletablerade ordspelstitlar och stödde den snabba uppskalningen av de nya spelen som befinner sig i kommersiell lansering. Word Search hade ett synnerligen starkt kvartal, och PlaySimple kunde mer än fördubbla sina investeringar i användarförvärv och spelets omsättning på sekventiell basis. De förbättrade annonsintäkterna kommer som en följd av fortsatta investeringar i annonsteknik och framgångsrik live-ops, i kombination med en starkare annonsmarknad. Som ett resultat av detta kunde vi framgångsrikt öka de genomsnittliga intäkterna per DAU (daily active user) i alla spel.

Ninja Kiwi redovisade ett starkt kvartal tack vare tillväxten från Bloons TD6, tack vare en framgångsrik större uppdatering och den efterföljande rean på Steam. Studion lanserade framgångsrikt Bloons TD6 på Netflix i juni och de första indikatorerna är positiva, då spelarbasen översteg våra inledande förväntningar.

InnoGames intäkter minskade på årsbasis på grund av utmanande jämförelsetal under andra kvartalet 2022. Studios intäkter ökade sekventiellt för första gången på fem kvartal, och intäkterna för juni ökade på årsbasis, som tidigare nämnt. Resultatet drevs av Forge of Empires, som hade flera events med goda resultat under kvartalet. Spelets team fokuserar nu på initiativ för att förbättra den långsiktiga omsättningen från befintliga spelare, för att kompensera för utmaningarna med att attrahera nya spelare i detta segment.

Hutchs intäkter minskade på årsbasis. Detta återspeglade faktumet att lanseringen av den nya säsongen av F1 Clash i maj inte resulterade i en direkt ökning av omsättningen, i kombination med svagare live-ops för Top Drives i kvartalet. Som tidigare nämnt utvärderar F1 Clash-teamet de långsiktiga effekterna av uppdateringen och den påverkan den har på spelets intäkter.

(Mkr)	Kv2 2023	Kv2 2022	Första halvåret 2023	Första halvåret 2022	Helår 2022
Nettoomsättning	1 458	1 379	2 764	2 736	5 537
Försäljningstillväxt	6%	70%	1%	73%	41%
Valutakurseffekter	7%	9%	7%	8%	9%
Försäljningstillväxt rensat för valutaeffekter ¹	-2%	61%	-6%	66%	32%
varav organisk tillväxt	-2%	-7%	-6%	-8%	-4%

1) Försäljningstillväxten i andra kvartalet 2022 var 7 % och 5 % för helår 2022

Justerad EBITDA, EBITDA och rörelseresultat (EBIT)

MTG redovisade en justerad EBITDA om 397 Mkr (357) under kvartalet, och den justerade EBITDA-marginalen ökade till 27 procent (26) under perioden. Förbättringen av marginalen på årsbasis var härlig till lägre plattformsavgifter, vilket drevs av en förändring i vår intäktsmix, en återföring av engångskaraktär av ackumulerade kostnader för LTIP (långsiktigt incitamentsprogram) i en av våra studios och lägre rörelsekostnadsnivåer, drivet av InnoGames. Dessa förbättringar motverkades i viss mån av relativt högre investeringar i användarförvärv i kvartalet, som ökade till 39% jämfört med 36% i samma period förra året.

Koncernens justeringar av redovisad EBITDA uppgick till 52 Mkr (-4) för kvartalet. Detta inkluderade en justering för bonusprogram av engångskaraktär på 8 Mkr (15), en justering för transaktionskostnader relaterade till förvärv på 4 Mkr (-19) och justeringar av jämförelsestörande poster om 40 Mkr avseende omstruktureringsprogram i InnoGames.

Koncernen redovisade en EBITDA om 345 Mkr (361) med en marginal på 24 procent (26) för kvartalet, vilket demonstrerar vår starka operativa dynamik, till viss del motverkat av engångskostnader hänförliga till omstruktureringsprogrammet i InnoGames.

(Mkr)	Kv2 2023	Kv2 2022	Första halvåret 2023	Första halvåret 2022	Helår 2022
EBIT/Rörelseresultat	222	158	344	244	558
Avskrivningar immateriella anläggningstillgångar	123	195	240	340	637
Avskrivningar materiella anläggningstillgångar	0	8	6	16	34
EBITDA	345	361	590	600	1229
Jämförelsestörande poster	40	-	-	-	-
Nedskrivning av egenupparbetade tillgångar	-	0	-	7	26
Icke återkommande bonusprogram ¹	8	15	21	86	99
Förvärvskostnader	4	-19	9	7	19
Justerad EBITDA	397	357	620	699	1 373
<i>Justerad EBITDA marginal</i>	<i>27%</i>	<i>26%</i>	<i>22%</i>	<i>26%</i>	<i>25%</i>

¹⁾ Långsiktiga incitamentsprogram är inkluderade i siffrorna före Kv2 2022

Avskrivningar uppgick till 123 Mkr (203) under kvartalet och inkluderade avskrivning på övervärden (PPA) om 91 Mkr (93). Exklusive PPA uppgick avskrivningarna till 32 Mkr (110).

Koncernens rörelseresultat (EBIT) uppgick till 222 Mkr (158) under kvartalet, vilket motsvarar en EBIT-marginal på 15 procent (11). Rörelsekostnader före avskrivningar ökade med 9 procent på årsbasis till 1 113 Mkr (1 018).

Nyckeltal

	Kv2 2023	Kv1 2023	Kv4 2022	Kv3 2022	Kv2 2022
DAU, miljoner	6,6	6,4	6,5	6,4	6,7
MAU, miljoner	30,7	29,4	31,5	31,4	33,3
ARPDau, kr	2,4	2,3	2,3	2,3	2,1
Omsättning av topp 3-spel, %	47%	46%	44%	40%	42%
Nettoomsättning per plattform, %					
Mobile	77%	77%	76%	73%	73%
Browser	20%	20%	19%	18%	20%
Övrigt	3%	3%	5%	8%	7%
Nettoomsättning per marknad, %					
Europa	32%	32%	33%	31%	32%
Nordamerika	63%	63%	64%	61%	63%
Asien och Stilla-havsområdet	4%	4%	3%	7%	4%
Övriga världen	1%	1%	0%	1%	1%
Utgifter för användarförvärv (UA), Mkr	563	537	559	499	500

Koncernens totala dagliga aktiva användare (DAU) ökade med 2 procent och månatliga aktiva användare (MAU) med 5 procent sekventiellt, drivet av den framgångsrika lanseringen av Bloons TD6 på Netflix, säsongsuppdateringen av F1 Clash och stark tillväxt inom portföljen för ordspel. Koncernens totala DAU minskade med 2 procent på årsbasis och MAU med 8 procent. Precis som under det första kvartalet återspeglade nedgången främst koncernens utmaningar med att attrahera och behålla spelare i våra mid-core-spel, vilket motverkades av den fortsatt starka positiva utvecklingen av spelarbasen för våra casualspel.

Den genomsnittliga intäkten per daglig aktiv användare (ARPDau) ökade med 14 procent på årsbasis och med 8 procent jämfört med föregående kvartal, vilket återspeglade gynnsamma valutakurser, framgångsrika spel-events i mid-core och förbättrade annonsintäkter i våra casual-spel. I likhet med det första kvartalet motverkades den förbättrade monetariseringen delvis av en högre andel av spelare för våra casual-spel i koncernens totala spelarmix.

Forge of Empires, Word Trip och Word Jam fortsatte att vara koncernens tre största spel. Deras andel av koncernens intäkter under andra kvartalet uppgick till 47 procent, jämfört med 46 procent under första kvartalet.

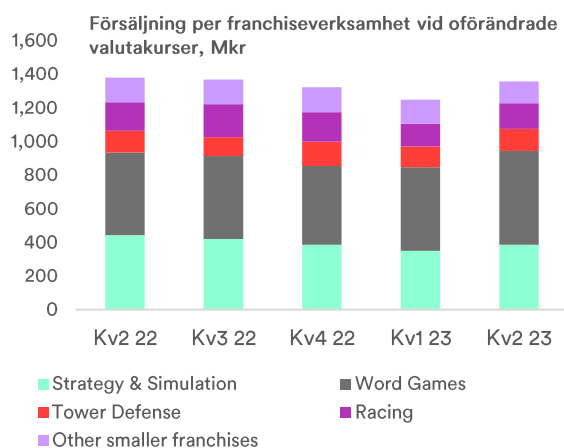
Koncernens andel mobilintäkter uppgick till 77 procent (73) av de totala intäkterna under det andra kvartalet. Detta återspeglade det faktum den andel av koncernens totala intäkter som genereras av att PlaySimple växer, vilket resulterar i att intäkterna från browserspel, speciellt i InnoGames, representerar en mindre andel av totalen. Dessutom var de plattformsincitament som PlaySimple erhöill förra året inte en del av mobilintäkterna, vilket ytterligare påverkar jämförbarheten.

Rapporterad försäljning per franchiseverksamhet

(Mkr)	Kv2 2023	Kv1 2023	Kv4 2022	Kv3 2022	Kv2 2022
Strategy & Simulation	424	372	404	425	442
Word Games	596	517	502	525	490
Tower Defense	134	127	148	114	130
Racing	164	138	178	196	168
Andra mindre franchises	140	151	157	152	148
Total försäljning	1 458	1 306	1 388	1 412	1 379

Intäkterna från vår **Word Games-franchise** ökade med 14 procent jämfört med föregående år och med 12 procent från första kvartalet i konstanta valutor. Word Games har nu varit MTG:s största franchise sex kvartal i rad. Franchiseverksamheten rapporterade ett till mycket starkt kvartal med intäktsstillväxt både jämfört med föregående år och sekventiellt. De två nya spelen, Word Search och Crossword Explorer, fortsatte att växa under det andra kvartalet och det förstnämnda presterade bäst i perioden. Tillväxten drevs också av etablerade franchisespel. Franchisens viktiga händelser under kvartalet inkluderade optimerade in-game events för att driva engagemang och lojalitet i Word Search, uppskalad marknadsföring för viktiga spel och nytt spelinnehåll för att driva engagemang och optimering av strategin för intäktsgenerering från annonser i Crossword Explorer. Försäljningen från denna franchise stärktes ytterligare av höga annonsintäkter från etablerade spel som Word Trip och Crossword Jam, som båda fick flera uppdateringar under perioden. Teamet bakom Daily Themed Crossword har också börjat utforska hur de kan använda generativa AI-verktyg för att stödja skapandet av innehåll.

Intäkterna för vår **Strategy & Simulation franchise** minskade med 13 procent på årsbasis, men ökade med 10 procent jämfört med första kvartalet vid oförändrade valutakurser, drivet av Forge of Empires. Spelet fortsatte att uppvisa positiv dynamik under kvartalet tack vare framgångsrika live-ops och faktumet att samtliga tre events i spelet presterade väl under kvartalet. Teamet fokuserar på att öka monetariseringen från befintliga långsiktiga spelare, och på att behålla nya spelare och flera nya lanserade funktioner i spelen visar positiva tidiga indikatorer. InnoGames arbetar också med att förbättra resultaten för de nya franchise-spelen Sunrise Village och Rise of Cultures, som för närvarande inte driver någon betydande omsättningstillväxt. Sunrise Village-teamet fortsatte att fokusera på initiativ för att driva spelarlojalitet för att förbättra spelets utveckling och InnoGames har en aktiv plan för uppdateringar för att driva spelets omsättning. Rise of Cultures hade flera väl fungerande event under kvartalet och teamet arbetar med att driva tillväxten i spelet. Nedgången i franchiseverksamhetens försäljning på årsbasis fortsatte också att återspegla de förhöjda nivåerna efter covid i segmentet Strategy & Simulation i början av det andra kvartalet 2022, samt de pågående effekterna av Apples IDFA-förändringar som negativt påverkar vår förmåga att effektivt attrahera nya spelare genom marknadsföring.



Intäkterna från vår **Tower Defense-franchise** ökade med 1 procent på årsbasis och ökade med 6 procent sekventiellt vid oförändrade valutakurser. Bloons TD6 fortsatte att leverera starka resultat under kvartalet, tack vare en större, och väl mottagen, uppdatering i april som följdes av en rea på Steam. Resultaten lyftes ytterligare av spelets fortsatt starka utveckling på Apple Arcade. Teamet fortsatte att expandera Bloons TD6 med lanseringen av ytterligare en uppdatering i juni, som inkluderade ett nytt torn för avancerade spelare, ny karta och nya så kallade "skins" för spelets hjältar. Bloons lanserades också framgångsrikt på Netflix under kvartalet, med positiva tidiga nyckeltal. Teamet fortsatte det pågående arbetet med att förbättra Bloons TD Battles 2, med en ny originalhjalte, en ny karta och flera funktioner för att förbättra spelarlojalitet och introduktionen för nya spelare.

Intäkterna från vår **Racing-franchise** minskade med 10 procent jämfört med samma kvartal föregående år, men ökade med 13 procent jämfört med föregående kvartal vid oförändrade valutakurser. Utvecklingen på årsbasis återspeglade en långsammare start för den nya säsongen av F1 Clash jämfört med föregående år, medan tillväxten på kvartalsbasis främst återspeglade att det första kvartalet vanligtvis är säsongsmässigt svagt för våra racingspel. Teamet håller fortfarande på att utvärdera de långsiktiga effekterna av F1 Clash-uppdateringen, vilken har utvecklats med syfte att stärka spelets förmåga att behålla spelare. Top Drives levererade ingen tillväxt under kvartalet, då spelets live-ops inte presterade enligt våra förväntningar i maj. Vi såg dock en viss förbättring i juni. Hutch arbetar med en ny plan för att driva spelets utveckling framgent och har även rekryterat en ny Creative Director, som börjar under det tredje kvartalet. Hutch gör

goda framsteg med de nya spelen i Racing-serien och tillkännagav nyligen ett partnerskap med Turn 10, den Microsoft-ägda spelstudion som äger Forza Racing-serien. Dessa två studios arbetar tillsammans på ett nytt mobilspel. Denna titel kommer att ha ett racingtema och ha ett fokus på s.k. car customization, där spelarna har möjlighet att anpassa bilarnas detaljer.

Kongregates intäkter minskade både på årsbasis och sekventiellt under kvartalet, då studion fortsätter att gå vidare med utvecklingen av Web 3.0-spel. Portalen Kongregate.com publicerade fyra nya Kongregate Squadspel och adderade 26 nya tredjepartsspel under kvartalet. Studion har också fortsatt att lägga till funktioner i kortspelet Animation Throwdown, inklusive minispel och en guild-chatt, och kunde investera i marknadsföring tack vare av dessa uppdateringar.

Finansnetto och periodens nettoresultat

Finansnettot uppgick till -86 Mkr (157) i kvartalet, varav nettoräntan uppgick till 40 Mkr (9) och övriga finansiella poster till -126 Mkr (148). Övriga finansiella poster består av orealiserade och realiserade valutakursdifferenser (-23 Mkr), resultat från finansiella tillgångar och skulder (-52 Mkr) och diskonterade räntor på tilläggsköpeskillningar (-51 Mkr).

Orealiserade och realiserade valutakursdifferenser uppgick, netto, till -23 Mkr, varav realiserade valutakursdifferenser uppgick till -16 Mkr och orealiserade valutakursdifferenser uppgick till -7 Mkr. Resultat från finansiella tillgångar och skulder uppgick till -52 Mkr, varav:

- -101 Mkr hänförligt till omvärdering av skulden för tilläggsköpeskillningar
- 40 Mkr hänförligt till omvärdering av finansiell skuld relaterad till förvärvet av återstående 7,2 procent av PlaySimple (eftersom skulden följer värdet på ett fastställt antal aktier)
- 9 Mkr hänförligt till övriga förändringar.

Koncernens skatt uppgick till -79 Mkr (-62).

Nettoresultatet för kvartalet uppgick därför till 57 Mkr (254).

Avvecklade verksamheter

MTG sålde ESL Gaming till Savvy Gaming Group i april 2022. Som ett resultat har koncernens esportvertikal och relaterade verksamheter klassificerats som avvecklade verksamheter sedan första kvartalet 2022 (inklusive i den här rapporten). Mer information finns i årsredovisningen 2022, samt i 2022 års kvartalsrapporter.

VC fond-investeringar

Hittills har MTG:s VC-fond investerat totalt 359 Mkr (34 miljoner dollar) i 24 bolag. VC-investeringarna kompletterar MTG:s majoritetsinvestering i Kongregate, InnoGames, Hutch, Ninja Kiwi och PlaySimple.

Portföljtillgångarna sträcker sig från nystartade spelutvecklingsbolag inom flera olika spelgenrer och 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

Kassaflöde

Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar i rörelsekapital och betald skatt uppgick till 363 Mkr (214). Detta inkluderade en realiserad valutakursvinst om 86 Mkr i kvartalet. Avskrivningar uppgick till -123 Mkr (-203), varav -91 Mkr (-93) avsåg avskrivningen av PPA. Betald skatt uppgick till -103 Mkr (-117).

Koncernen redovisade en förändring i rörelsekapital om 0 Mkr (171).

Nettokassaflöde från den löpande verksamheten uppgick därmed till 260 Mkr (268).

Investeringsaktiviteter

Totalt kassaflöde från investeringsaktiviteter uppgick till -528 Mkr (-297) under kvartalet och utgörs huvudsakligen av en tilläggsköpeskilling om -365 Mkr till NinjaKiwi och -118 Mkr relaterat till en insättning i PlaySimple. Investeringar i materiella och immateriella anläggningstillgångar, främst bestående av aktiverade utvecklingskostnader för spel och plattformar som ännu inte har släppts, uppgick till -65 Mkr (-48) under kvartalet.

Finansieringsaktiviteter

Det totala kassaflödet hänförligt till finansieringsaktiviteter uppgick till -57 Mkr (-1 968), varav -60 Mkr avser koncernens återköp av aktier.

Förändringar av likvida medel uppgick till -324 Mkr (7 089).

Koncernen hade likvida medel uppgående till 3 871 Mkr (8.182) 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 juni 2023 uppgick till -3 871 Mkr (-8 182). Beräkningen av nettoskulden omfattar extern finansiering om 0 Mkr (0) minus 3 871 Mkr (8 182) i likvida medel.

Moderbolaget

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

(Mkr)	Kv2 2023	Kv2 2022	Första halvåret 2023	Första halvåret 2022	Helår 2022
Nettoomsättning	15	10	30	22	40
Räntenetto och övrigt finansnetto	84	7 520	33	7 512	7 705
Resultat före skatt och bokslutsdispositioner	45	7 485	-34	7 435	7 527

Finansnetto och övriga finansiella poster för kvartalet uppgick till 84 Mkr (7 520). Räntenetto uppgick till -31 Mkr (7). Orealiserade och realiserade valutakursdifferenser uppgick till 116 Mkr (-133) och övriga finansiella poster till -2 Mkr (-1).

Moderbolagets likvida medel uppgick till 2 686 Mkr (7 063) vid periodens slut. Det högre jämförelsetalet är hänförlig till avyttringen av ESL Gaming föregående år.

Det totala antalet utestående aktier i slutet av perioden var 124 785 133 (108 878 082) och exkluderade de 7 079 251 B-aktier och de 6 324 343 C-aktier som MTG innehar i eget lager. MTG emitterade 4 152 787 B-aktier till säljarna av Ninja Kiwi under kvartalet för att reglera koncernens tilläggsköpeskillingar, i enlighet med godkännandet från årsstämman den 17 maj.

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 2022.

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 2022, som finns tillgänglig på www.mtg.com

Stockholm, 20 juli 2023

Maria Redin

Koncernchef & VD, Modern Times Group MTG AB

Koncernens resultaträkning i sammandrag

(Mkr)	Kv2 2023	Kv2 2022	Första halvåret 2023	Första halvåret 2022	Helår 2022
Kvarvarande verksamheter					
Nettoomsättning	1 458	1 379	2 764	2 736	5 537
Kostnad för sålda varor och tjänster	-366	-54	-704	-685	-1 523
Bruttoresultat	1 092	1 325	2 060	2 051	4 014
Försäljningskostnader	-588	-824	-1 151	-1 109	-2 215
Administrationskostnader	-273	-353	-561	-712	-1 278
Övriga rörelseintäkter	35	13	42	17	44
Övriga rörelsekostnader	-5	-2	-7	-3	-7
EBIT/Rörelseresultat	222	158	344	244	558
Räntenetto	40	9	83	-3	54
Övrigt finansnetto ¹	-126	148	-230	38	-114
Resultat före skatt	136	316	196	280	498
Skatt	-79	-62	-114	-137	-246
Periodens resultat kvarvarande verksamheter	57	254	82	143	252
Avvecklade verksamheter					
Esport	-	6 492	-	6 288	6 223
Periodens resultat från avvecklade verksamheter	-	6 492	-	6 288	6 223
Totalt resultat för perioden	57	6 746	82	6 431	6 475
Periodens resultat hänförligt till:					
Moderbolagets aktieägare	57	6 763	82	6 448	6 579
Innehav utan bestämmande inflytande	-	-17	-	-17	-105
Resultat för perioden	57	6 746	82	6 431	6 475
Kvarvarande verksamheter					
Resultat per aktie före utspädning, kr	0,47	2,47	0,67	1,45	2,70
Resultat per aktie efter utspädning, kr	0,47	2,46	0,66	1,45	2,69
Totalt					
Totalt resultat per aktie före utspädning, kr	0,47	61,57	0,67	58,56	56,26
Totalt resultat per aktie efter utspädning, kr	0,47	61,42	0,66	58,41	56,06
Antal aktier					
Utestående aktier vid periodens slut	124 785 133	108 878 082	124 785 133	108 878 082	123 731 164
Genomsnittligt antal aktier före utspädning	122 194 949	109 844 544	122 390 669	110 113 693	116 950 340
Genomsnittligt antal aktier efter utspädning	122 563 917	110 107 380	122 768 884	110 382 799	117 355 207

1) Övrigt finansnetto publicerad i Kv2 2022 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.

Rapport över totalresultat för koncernen

(Mkr)	Kv2 2023	Kv2 2022	Första halvåret 2023	Första halvåret 2022	Helår 2022
Periodens resultat	57	6 746	82	6 431	6 475
<i>Övrigt totalresultat</i>					
<i>Poster som omförs eller kan omföras till periodens resultat:</i>					
Årets omräkningsdifferenser	754	520	790	710	842
Summa totalresultat för perioden	811	7 267	872	7 141	7 317
Summa totalresultat hänförligt till					
Moderbolagets aktieägare	811	7 363	872	7 226	7 402
Innehav utan bestämmande inflytande	-	-96	0	-84	-85
Summa totalresultat för perioden	811	7 267	872	7 141	7 317

Rapport över finansiell ställning för koncernen i sammandrag

(Mkr)	31 jun 2023	31 jun 2022	31 dec 2022
Anläggningstillgångar			
Goodwill	10 855	10 144	10 285
Övriga immateriella tillgångar	2 424	2 587	2 410
Summa immateriella tillgångar	13 278	12 731	12 695
Summa materiella tillgångar	52	60	58
Nyttjanderättstillgångar	63	75	65
Aktier och andelar i intresse- och övriga bolag	440	385	409
Övriga finansiella tillgångar	323	195	200
Summa finansiella tillgångar	763	581	609
Summa anläggningstillgångar	14 156	13 446	13 427
Kortfristiga fordringar			
Övriga fordringar	788	616	608
Likvida medel	3 871	8 182	4 733
Summa kortfristiga fordringar	4 660	8 798	5 341
Summa tillgångar	18 816	22 244	18 769
Eget kapital			
Eget kapital	14 922	13 893	13 934
Summa eget kapital	14 922	13 893	13 934
Långfristiga skulder			
Leasingskulder	29	43	32
Summa långfristiga räntebärande skulder	29	43	32
Avsättningar	608	690	620
Villkorad köpeskilling	1 546	1 792	1 409
Summa långfristiga ej räntebärande skulder	2 155	2 482	2 030
Summa långfristiga skulder	2 183	2 525	2 062
Kortfristiga skulder			
Villkorad köpeskilling	365	706	1 293
Leasingskulder	36	33	34
Övriga räntebärande skulder ¹	426	700	707
Övriga ej räntebärande skulder	885	4 386	737
Summa kortfristiga skulder	1 711	5 825	2 773
Summa skulder	3 894	8 351	4 835
Summa eget kapital och skulder	18 816	22 244	18 769

1) Skuld för förvärv av resterande 7,2% av PlaySimple uppgår till 426 Mkr.

Rapport över kassaflöden för koncernen i sammandrag

(Mkr)	Kv2 2023	Kv2 2022	Första halvåret 2023	Första halvåret 2022	Helår 2022
Årets resultat före skatt justerad för poster som ej ingår i kassaflödet	363	214	749	487	1 447
Betalda skatter	-103	-117	-181	-184	-408
Förändringar i rörelsekapitalet	0	171	-46	44	-171
Kassaflöde från löpande verksamhet	260	268	522	268	868
Investeringar/avyttringar i bankdeposition	-118	-	-118	-	-
Förvärv av dotterbolag och intressebolag samt övriga investeringar	20	-33	-142	-38	-85
Tilläggsköpeskilling, betalning	-365	-217	-828	-217	-317
Investeringar i andra anläggningstillgångar	-65	-48	-127	-111	-234
Kassaflöde från investeringsaktiviteter	-528	-297	-1 215	-365	-636
Nettoförändring lån	-	-2 000	-	-1 900	-1 900
Betalning av aktieinlösen	-	-	-	-	-2 733
Återköp aktier	-60	-146	-246	-146	-443
Lån till / återbetalning av lån från avvecklade verksamheter	-	216	-	154	154
Övrigt kassaflöde från/använt i finansiella aktiviteter	3	-38	-6	-45	-51
Kassaflöde från finansieringsaktiviteter	-57	-1 968	-252	-1 937	-4 974
Förändring i likvida medel, kvarvarande verksamheter	-324	-1 997	-945	-1 956	-4 742
Kassaflöde från avvecklade verksamheter	-	9 086	-	9 130	8 459
Total förändring i likvida medel	-324	7 089	-945	7 174	3 717
Likvida medel vid periodens början	4 019	894	4 733	943	943
Omräkningsdifferens likvida medel	178	56	83	65	74
Förändring i likvida medel relaterat till tillgångar som innehas för försäljning	-	144	-	-	-
Likvida medel vid periodens slut	3 871	8 182	3 871	8 182	4 733

1) Reklassificering 2022 mellan kvarvarande och avvecklad verksamhet avseende hedge om 191 Mkr.

Rapport över förändring i eget kapital i sammandrag

(Mkr)	31 jun 2023	31 jun 2022	31 dec 2022
Ingående balans	13 934	9 923	9 923
Periodens resultat	82	6 431	6 475
Övrigt totalresultat för perioden	790	710	842
Summa totalresultat för perioden	872	7 141	7 317
Effekter av aktieprogram	15	2	16
Nyemission	347	-	-
Återköp av aktier	-246	-146	-450
Förändring i innehavare utan bestämmande inflytande	-	-139	-138
Aktieinlösen	-	-2 888	-2 733
Utgående balans	14 922	13 893	13 934

Moderbolagets resultaträkning i sammandrag

(Mkr)	Kv2 2023	Kv2 2022	Första halvåret 2023	Första halvåret 2022	Helår 2022
Nettoomsättning	15	10	30	22	40
Bruttoresultat	15	10	30	22	40
Administrationskostnader	-54	-45	-97	-98	-218
EBIT/Rörelseresultat	-39	-35	-66	-77	-178
Räntenetto och övrigt finansnetto ¹	84	7 520	33	7 512	7 705
Resultat före skatt och bokslutsdispositioner	45	7 485	-34	7 435	7 527
Bokslutsdispositioner	-	-	-	-	224
Skatt	0	-	0	-	-6
Periodens resultat	45	7 485	-34	7 435	7 746

1) Erhållen utdelning efter nedskrivningar under 2022 för 7,6 Mjdr

Periodens resultat överensstämmer med totalresultat för moderbolaget.

Moderbolagets balansräkning i sammandrag

(Mkr)	31 jun 2023	31 jun 2022	31 dec 2022
Anläggningstillgångar			
Aktiverade utgifter	0	1	0
Maskiner och inventarier	1	1	1
Aktier och andelar	22 463	20 513	22 463
Summa anläggningstillgångar	22 465	20 515	22 465
Omsättningstillgångar			
Kortfristiga fordringar	47	21	622
Likvida medel	2 686	7 063	3 625
Summa omsättningstillgångar	2 733	7 084	4 246
Summa tillgångar	25 197	27 599	26 711
Eget kapital			
Bundet eget kapital	691	585	670
Fritt eget kapital	15 151	14 989	15 089
Summa eget kapital	15 842	15 574	15 759
Obeskattade reserver	9	-	9
Långfristiga skulder			
Avsättningar	10	0	7
Summa långfristiga skulder	10	0	7
Kortfristiga skulder			
Räntebärande skulder	9 294	9 097	10 502
Ej räntebärande skulder	43	2 927	434
Summa kortfristiga skulder	9 336	12 025	10 936
Summa eget kapital och skulder	25 197	27 599	26 711

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 samt villkorad tilläggsköpeskilling för vilka värderingsmetoden beskrivs nedan.

(Mkr)	31 jun 2023				31 dec 2022			
	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	439	-	-	439	408	-	-	408
Finansiella skulder till verkligt värde								
Villkorad köpeskilling	1 911	-	-	1 911	2 703	-	-	2 703

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 jun 2023	31 dec 2022
Ingående balans 1 januari	408	346
varav avvecklade verksamheter	-	-11
Redovisade vinster och förluster i periodens resultat	-5	22
Anskaffningsvärde förvärv	6	23
Omräkningseffekt	2	21
Lån konverterade till aktier	27	8
Utgående balans	439	408

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 jun 2023	31 dec 2022
Ingående balans 1 januari	2 703	2 319
varav avvecklade verksamheter	-	-10
Reglerade betalningar	-828	-317
Omvärdering	203	224
Omklassificering	-348	-
Räntekostnader	120	220
Omräkningseffekt	61	267
Utgående balans	1 911	2 703

(Mkr)	2023	2024	2025	2026+	Totalt
Köpeskilling kontant	365	687	783	76	1 911
Köpeskilling aktier	-	-	-	-	0
Total köpeskilling¹	365	687	783	76	1 911

¹) Reglering av villkorade köpeskillingar uppgick till 828 miljoner kronor under 2023.

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 andra kvartalet 2022 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)	Kv2 2023	Kv2 2022	Första halvåret 2023	Första halvåret 2022	Helår 2022
EBIT/Rörelseresultat	222	158	344	244	558
Avskrivningar immateriella anläggningstillgångar	123	195	240	340	637
Avskrivningar materiella anläggningstillgångar	0	8	6	16	34
EBITDA	345	361	590	600	1 229
Jämförelsestörande poster	40	-	-	-	-
Nedskrivning av egenupparbetade tillgångar	-	-	-	7	26
Icke återkommande bonusprogram ¹	8	15	21	86	99
Förvärvskostnader	4	-19	9	7	19
Justerad EBITDA	397	357	620	699	1 373

1) Kv1 siffror i Helår 2022 inkluderar långsiktiga incitamentsprogram

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. Tabellen nedan ger förändringen i organisk försäljningstillväxt avstämd med förändringen i totalt rapporterad försäljning.

(Mkr)	Kv2 2023	Kv2 2022	Första halvåret 2023	Första halvåret 2022	Helår 2022
Koncern					
Organisk tillväxt	-2%	-7%	-6%	-8%	-4%
Förvärvade/avvecklade enheter	0%	69%	0%	74%	35%
Valutakurseffekter	7%	9%	7%	8%	9%
Rapporterad tillväxt	6%	70%	1%	73%	41%

Definitioner

Justerad EBITDA

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

ARPAU

Genomsnittlig nettoomsättning per daglig aktiv användare.

Investeringar (CAPEX)

Investeringar.

KASSAGENERERING (cash conversion)

Operativt kassaflöde i förhållande till justerad EBITDA.

DAU

Daglig aktiv användare.

Resultat per aktie

Resultat 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 och med föregående period. 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.

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.

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.

UA

Användarförvärv.

Aktieägarinformation

Finansiell kalender

Koncernen kommer att rapportera sitt finansiella resultat för årets tredje kvartal den 25 oktober 2023.

Frågor?

Anton Gourman, VP Communications

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

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

Telefonkonferens

MTG bjuder in till en livestreaming och telefonkonferens klockan 15:00 CEST idag, den 20 juli 2023. 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 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 20 juli 2023 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 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 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 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.

Signaturer

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

Stockholm, 20 juli 2023

Simon Duffy
Styrelseordförande

Christopher Carvalho
Styrelseledamot

Liia Nõu
Styrelseledamot

Gerhard Florin
Styrelseledamot

Susanne Maas
Styrelseledamot

Natalie Tydeman
Styrelseledamot

Simon Leung
Styrelseledamot

Florian Schuhbauer
Styrelseledamot

Maria Redin
VD & koncernchef