

MTG levererar ett starkt Kv2 med 6% proforma-tillväxt och justerad EBITDA-marginal på 24%

Finansiella höjdpunkter andra kvartalet

- Nettoomsättningen ökade med 2% jämfört med samma period föregående år till 2 965 (2 911) Mkr och med 6% i fasta valutakurser (även på proforma- och organisk basis¹)
- Kostnader för användarförvärv (UA) uppgick till 1 163 (1 054) Mkr, motsvarande 39% (36%) av de totala intäkterna, en ökning med 15% jämfört med samma kvartal föregående år i fasta valutakurser
- Justerad EBITDA ökade med 10% jämfört med samma kvartal föregående år till 707 (640) Mkr, med en justerad EBITDA-marginal på 24% (22%)
- Redovisad EBITDA på 690 (596) Mkr och EBIT på 317 (222) Mkr
- Nettoresultat på 99 (-61) Mkr och justerat nettoresultat på 470 (324) Mkr
- Kassaflöde från den löpande verksamheten på 471 (325) Mkr

Finansiella höjdpunkter första halvåret

- Nettoomsättningen ökade med 12% jämfört med föregående år till 6 125 (5 468) Mkr och med 21% i fasta valutakurser, 10% proforma¹-tillväxt och 9% organisk tillväxt
- Kostnader för användarförvärv uppgick till 2 362 (2 013) Mkr, motsvarande 39% (37%) av de totala intäkterna
- Justerad EBITDA ökade med 20% jämfört med föregående år till 1 509 (1 256) Mkr med en justerad EBITDA-marginal på 25% (23%)
- Redovisad EBITDA på 1 444 (1 190) Mkr och EBIT på 688 (513) Mkr
- Nettoresultat på 237 (4) Mkr och total vinst per aktie på 1,99 (0,03) kr
- Kassaflöde från den löpande verksamheten på 1 076 (502) Mkr och obelånad kassakonvertering på 81% för tolv månadersperioden

Viktiga händelser

- PlaySimples prospekt ("Draft Red Herring Prospectus") lämnades in den 23 april som ett led i förberedelserna inför en eventuell börsnotering 2026
- Nytt återköpsprogram för egna aktier på 500 Mkr har inletts efter godkännande vid årsstämman i maj

Finansiell översikt

	Kv2	Kv2	Första halvåret	Första halvåret	Helår
(Mkr)	2026	2025	2026	2025	2025
Nettoomsättning	2 965	2 911	6 125	5 468	11 579
EBIT/Rörelseresultat	317	222	688	513	963
EBITDA	690	596	1 444	1 190	2 383
Justerad EBITDA	707	640	1 509	1 256	2 648
Periodens resultat	99	-61	237	4	-62
Kassaflöde från löpande verksamhet	471	325	1 076	502	1 723
Resultat per aktie före utspädning, kr	0,83	-0,52	1,99	0,03	-0,53
Resultat per aktie efter utspädning, kr	0,83	-0,52	1,99	0,03	-0,53
Tillväxt					
Försäljningstillväxt, %	2%	103%	12%	90%	92%
Organisk tillväxt, %	6%	9%	9%	8%	9%
Proforma-tillväxt, %	6%	-	10%	-	-

¹ Tillväxten är helt organisk under Kv2, och därför är tillväxten vid konstanta valutakurser, organisk tillväxt och proformatillväxt desamma för på kvartalsbasis, men inte på halvårsbasis. MTG kommer att fortsätta redovisa proforma-siffror under 2026 för att säkerställa att siffrorna för kvartalet och det löpande årets jämförelseperioder är konsekventa, på grund av konsolideringen av Plarium från februari 2025.

Koncernchef och VD har ordet



Bra momentum i våra största Midcore-titlar och växande Casual-spel driver stark tillväxt under andra kvartalet

Jag är glad att kunna redovisa ett starkt andra kvartal där koncernens proformaintäkter ökade 6% i kvartalet jämfört med föregående år, och med 10% för det första halvåret 2026. Intäkterna för Midcore District ökade med 1% kvartalet och 5% för det första halvåret, proforma. Detta drevs framför allt av RAID: Shadow Legends, som återigen levererade ett starkt kvartal och ökade intäkterna med 9% proforma jämfört med samma period föregående år. Detta trots ett medvetet mer återhållsamt lanseringstempo av nytt innehåll efter ett exceptionellt första kvartal. Intäkterna för Casual District ökade i kvartalet med hela 29% jämfört med samma period föregående år i fasta valutakurser. Denna fortsatt höga tillväxt drevs av PlaySimples snabba skalning av Crossword Go, Tile Match och Cryptogram samt tillväxt i vissa andra titlar.

Det här är MTG:s sjunde kvartal i rad med organisk tillväxt. Vårt tempo och momentum kommer från kompetensen och erfarenheten hos våra medarbetare, våra spels höga kvalitet och vår disciplinerade investeringsfilosofi. När vi adderar den snabba integrationen av AI inom hela koncernen, våra DTC-initiativ och vår pipeline av nya spel står vi mycket väl rustade för att fortsätta leverera på vår strategi.

Goda marginaler på 24% samtidigt som vi fortsätter att balansera tillväxt och lönsamhet

Vi investerade totalt 1 163 Mkr i användarförvärv (UA) under andra kvartalet, vilket motsvarade 39% av våra totala intäkter, en ökning med 10% jämfört med samma period föregående år i redovisad valuta, och 15% proforma. Ökningen motsvarar tre hela procentenheter och beror på att vi investerat mer i marknadsföring inom båda våra distrikt. Casual District ökade sina investeringar i UA med 36% i fasta valutakurser för att skala upp nya spel, medan Midcore District ökade UA med 5% i fasta valutakurser, drivet av ökade investeringar i RAID: Shadow Legends, vilket delvis vägdes upp av lägre marknadsföringskostnader i andra spel.

Vårt justerade EBITDA ökade med 10% till 707 Mkr under andra kvartalet, och med 20% till 1 509 Mkr för det första halvåret, med marginaler på 24% respektive 25%. Midcore District redovisade en justerad EBITDA-marginal på 26%, vilket återspeglar lönsamheten hos några av våra större evergreen-titlar. Casual District redovisade en stark justerad EBITDA-marginal om 24% under kvartalet, om än gynnad av något lägre OPEX än väntat.

Fortsatt stark kassakonvertering och en balansräkning som stärks ytterligare

Vår obelånade kassakonvertering uppgick till 81% av justerad EBITDA för den rullande 12-månadersperioden med slut den 30 juni 2026. Det speglar en fortsatt god underliggande kassakonvertering, men också timingen på vissa rörelsekapitalposter. Vi räknar med att det kommer fortsätta variera mellan kvartalen under resten av 2026 – dels på grund av verksamhetens naturliga säsongsmönster, dels på timingen av vissa rörelsekapitalposter – men vi förväntar oss att fortsatt ligga väsentligt över vårt mål för kassakonvertering på medellång sikt.

Under kvartalet betalade vi 52 miljoner USD till säljarna av Plarium, bestående dels av den uppskjutna köpeskillingen från förvärvet 2025, dels den första tilläggsköpeskillingen (earn-out), som nu är helt reglerad. Vi kommer också att ha utnyttjat de sista put/call-optionerna för Snowprint i slutet av juli månad, och därmed äga 100% av studion. Det gör att nästan alla förvärvsrelaterade åtaganden i balansräkningen nu är avklarade, vilket ger oss bättre finansiell flexibilitet och större handlingsfrihet.

DTC fortsätter vara en strategisk prioritering

Omsättning direkt från konsument (DTC) stod för 38% av koncernens intäkter under andra kvartalet, i stort sett oförändrat från 39% under första kvartalet. Vi fortsätter växa DTC i Midcore District, som nu ligger på över 50%, men det vägs upp av en större andel IAA-intäkter i takt med att Casual District växer. Att fortsätta öka vår DTC-andel är även framåt en av våra viktigaste strategiska prioriteringar. Vi följer noga den pågående juridiska utvecklingen kring distribution och betalningar i appbutiker i USA, både vad gäller potentiella konsekvenser och möjligheter det kan innebära för vår verksamhet.

AI-användning fortsätter öka snabbt i hela koncernen

AI fortsätter att öka produktiviteten och stärka exekveringen i båda distrikten. Vi använder AI i allt fler steg av spelutvecklingsprocessen, och bygger in tekniken direkt i våra egna system och verktyg, som drar nytta av de stora datamängder vi samlat in, till exempel marknadsföringsplattformen GoGame och våra dataplattformar i Midcore District samt Little Engine-plattformen i Casual District. Två exempel från kvartalet visar bredden: det ena är att en av våra bäst presterande marknadsföringstrailers för RAID togs fram helt med AI-verktyg. Den andra är att AI-agenter hos PlaySimple nu ger insikter i kodbasen för varje spel, vilket gör det snabbare för teamen att bygga vidare på varandras arbete och att introducera nya teammedlemmar.

Nya spel och nytt innehåll lägger grunden för ett spännande andra halvår – och framåt

Jag är mycket nöjd med vårt resultat för första halvåret 2026 och stolt över våra teams förmåga att leverera stark organisk tillväxt samtidigt som vi fortsätter bygga verksamheten för framtiden. Andra halvåret kommer bli intensivt för hela koncernen. Vi har en spännande pipeline av nytt innehåll i våra etablerade titlar, inklusive ett högre innehållstempo för RAID, och nytt innehåll på gång för etablerade spelare i Forge of Empires. Näst på tur för mjuklantering är Bloons Blitz, det nya spelet från Ninja Kiwi, och vi kommer fortsätta investera i användarförvärv både för våra nya titlar och drivet av nytt innehåll där vi ser att möjligheter till god avkastning. Jag följer även med spännings Plariums arbete med deras nästa stora spel, som vi räknar med att visa upp under 2027.

Förberedelsearbetet inför en eventuell börsnotering av PlaySimple fortsätter efter att prospektutkastet (Draft Red Herring Prospectus) lämnades in i april. Vi jobbar vidare mot en möjlig notering under andra halvåret i år, och återkommer med mer information när tiden är mogen.

Vi upprepar vår helårsprognos för 2026, med en förväntad proforma-försäljningstillväxt på 5-8% och en justerad EBITDA-marginal för koncernen på 22-24%. Samtidigt som vår strategi och tillväxt alltid är i fokus, fortsätter vi också skapa direkt värde för aktieägarna genom vårt nya, utökade, återköpsprogram på 500 Mkr, som godkändes av årsstämman i maj.

Tack för att ni följer oss, och jag önskar er en trevlig sommar.

Maria Redin,

Koncernchef och VD, MTG

Helårsprognos 2026

- MTG förväntar sig att den proforma-justerade omsättningstillväxten för helåret 2026 kommer att uppgå till 5–8%.
- MTG förväntar sig att koncernens justerade EBITDA-marginal för helåret 2026 kommer att ligga i intervallet 22–24%.

Viktiga händelser

7 januari – MTG kommer att överlåta 6 194 343 B-aktier till PlaySimples säljare innan slutet av januari 2026 och minska innehavet av egna aktier och röster till under 5%.

23 april – PlaySimple har lämnat in ett preliminärt prospekt (Draft Red Herring Prospectus) som en del av förberedelserna inför en potentiell börsnotering av bolaget under 2026. Prospektet kan laddas ner via [denna länk](#).

15 maj – Avslut av MTG:s återköpsprogram, som inleddes den 10 oktober 2025. MTG har inom ramen för programmet återköpt totalt 3 807 000 egna B-aktier till ett sammanlagt värde om 400 Mkr.

21 maj – MTG:s årsstämma beslutade om samtliga förslag, däribland fastställande av resultat- och balansräkningar och behandling av MTG:s resultat, ett nytt återköpsprogram och ett incitamentsprogram för 2026.

21 maj – MTG lanserar återköpsprogram om upp till 500 Mkr, motsvarande en tredjedel av koncernens belånade fria kassaflöde (LFCF). Programmet löper mellan den 22 maj 2026 och den 7 maj 2027.

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

Resultat från koncernens verksamheter

(Mkr)	Kv2 2026	Kv2 2025	Första halvåret 2026	Första halvåret 2025	Helår 2025
Nettoomsättning					
RAID: Shadow Legends	1 076	1 044	2 385	1 838	4 043
Forge of Empires	189	246	373	520	983
Warhammer 40,000: Tacticus	169	161	343	333	745
Övriga spel	1 532	1 461	3 024	2 777	5 808
Total nettoomsättning	2 965	2 911	6 125	5 468	11 579
Försäljningstillväxt, %	2%	103%	12%	90%	92%
Organisk tillväxt, %	6%	9%	9%	8%	9%
Proforma-tillväxt, %	6%	-	10%	-	-
Användarförvärv	-1 163	-1 054	-2 362	-2 013	-4 316
Justerad EBITDA	707	640	1 509	1 256	2 648
Justerad EBITDA marginal, %	24%	22%	25%	23%	23%

Koncernens totala intäkter uppgick till 2 965 Mkr under kvartalet, en ökning med 2% jämfört med samma kvartal föregående år i redovisade valutor och 6% i fasta valutakurser samt på proforma-basis². Detta återspeglade främst den fortsatta snabba tillväxten för PlaySimples nya casual-spel och ett starkt kvartal för RAID: Shadow Legends. Koncernens intäkter uppgick till 6 125 Mkr under första halvåret, en ökning med 10% på proforma-basis jämfört med samma period föregående år.

Koncernens tre största spel är RAID: Shadow Legends, Forge of Empires och Warhammer 40,000: Tacticus. Dessa spel stod för 48% av koncernens totala intäkter under kvartalet, vilket är en minskning från 50% under andra kvartalet 2025 och 53% under första kvartalet 2026.

Intäkterna **från RAID: Shadow Legends** ökade med 9% jämfört med samma period föregående år i fasta valutakurser och uppgick till 1 076 Mkr under andra kvartalet och 2 385 Mkr under de första sex månaderna av 2026. Tillväxten återspeglar en stadig ökning i användarförvärv under det senaste året, vilket visar på styrkan i RAID:s IP, och uppnåddes under ett kvartal med en mer återhållsam takt av spelinnehåll, efter ett exceptionellt starkt första kvartal. Höjdpunkter under kvartalet inkluderade lanseringen av nya champions, Web of Corruption-event, den andra omgången av He-Man-IP-samarbetet, samt dubbla Mythic- och Void Shard-events. RAID har en spännande innehållsplan för resten av 2026 och framöver, och planen är att öka takten på nytt innehåll under andra halvåret, särskilt inför det viktiga fjärde kvartalet.

Intäkterna **för Forge of Empires** minskade med 22% jämfört med samma period föregående år i fasta valutakurser, vilket är en dämpning jämfört med den nedgång på 30% som redovisades under första kvartalet. Intäkterna uppgick till 189 Mkr under andra kvartalet och 373 Mkr för de första sex månaderna av 2026. Som noterat i vår rapport för Kv1 2026 fokuserar teamet på att utveckla innehåll som syftar till att behålla och engagera etablerade spelare, och planerar att lansera detta innehåll från och med tredje kvartalet och framåt. Under tiden bibehöll teamet ett aktivt schema för live-ops under kvartalet, inklusive det nya King Arthur-eventet.

² Tillväxten är helt organisk under andra kvartalet, vilket innebär att tillväxten vid fasta valutakurser, den organiska tillväxten och proforma-tillväxten är desamma under andra kvartalet.

Intäkterna för **Warhammer 40,000: Tacticus** ökade med 5% jämfört med samma period föregående år i fasta valutakurser och med en hög ensiffrig procentuell ökning i underliggande USD. Spelet redovisade intäkter på 169 Mkr under andra kvartalet och 343 Mkr för de första sex månaderna av 2026. Efter en långsammare start på kvartalet avslutades det starkt tack vare väl mottagna spelevent. Utökning av innehåll fortsatte under kvartalet, bland annat med säsongseventet Thousand Sons Survival, ett stort Skulls-evenemang samt återkommande event i samband med lanseringar av Legendary-karaktärer och Heroes. I juni firade spelet lanseringen av den 11:e upplagan av Warhammer 40,000, den senaste versionen av Games Workshops bordsspel, med ett särskilt event i spelet.

Koncernen investerade totalt 1 163 (1 054) Mkr i användarförvärv under andra kvartalet, vilket motsvarade en ökning med 15% jämfört med samma period föregående år i fasta valutakurser, eller 10% på redovisad basis. Ökningen återspeglade påtagligt högre marknadsföring inom Casual District för att skala upp nya spel, samt investeringar i för användarförvärv för RAID: Shadow Legends, vilket motverkades av lägre nivåer av marknadsföring för Forge of Empires och vissa andra spel. Användarförvärv utgjorde 39% av koncernens totala intäkter under andra kvartalet, vilket var en ökning med 3 procentenheter från 36% under andra kvartalet förra året.

Koncernen redovisade ett justerat EBITDA på 707 (640) Mkr under andra kvartalet, vilket motsvarar en ökning med 10% jämfört med samma period föregående år. Detta återspeglade främst den starka utvecklingen för RAID: Shadow Legends och Casual District, samt av den ökade andelen marginalförstärkande DTC-intäkter jämfört med samma period föregående år. Den justerade EBITDA-marginalen uppgick till 24% (22%) för kvartalet.

Segmentresultat

Midcore District

	Kv2	Kv2	Första	Första	Helår
(Mkr)	2026	2025	halvåret	halvåret	2025
Nettoomsättning	2 230	2 313	4 695	4 262	9 039
Försäljningstillväxt, %	-4%	164%	10%	144%	147%
Organisk tillväxt, %	1%	5%	3%	5%	5%
Proforma-tillväxt, %	1%	-	5%	-	-
DAU, miljoner	4,0	4,0	4,1	4,1	4,0
ARPDau, kr	6,1	6,3	6,4	5,7	6,1
Användarförvärv	-698	-694	-1 433	-1 297	-2 727
Justerad EBITDA	581	534	1 279	1 018	2 278
Justerad EBITDA marginal, %	26%	23%	27%	24%	25%

Midcore District redovisade en total omsättning på 2 230 (2 313) Mkr under kvartalet, vilket motsvarar en minskning med -4% jämfört med samma kvartal föregående år i redovisade valutor, men en ökning med 1% i fasta valutakurser. Detta återspeglade tillväxten i RAID: Shadow Legends, som motverkades av den fortsatta nedgången i Forge of Empires och vissa andra spel, samt negativa valutakursförändringar i vår rapporteringsvaluta. Distriktets intäkter ökade med 5% på proforma-basis under första halvåret.

Antalet dagliga aktiva användare (DAU) för Midcore District var stabilt jämfört med samma period föregående år och uppgick till 4,0 (4,0) miljoner. Den genomsnittliga intäkten per daglig användare (ARPDau) minskade samtidigt med - 2% jämfört med föregående år, till 6,1 (6,3) kr under andra kvartalet. Detta återspeglade att lägre ARPDau i Forge of Empires och andra spel inte helt motvägdes av högre nivåer i RAID: Shadow Legends, där vi fortsatte att framgångsrikt monetarisera spelare som förvärvats under tidigare kvartal.

Midcore District genererade 51% (31%) av sina intäkter från direktförsäljning till konsumenter (DTC) under andra kvartalet, en ökning från 49% under första kvartalet 2026. Denna starka utveckling speglade det fortsatta strategiska fokuset på att driva DTC-intäkterna samt de initiativ som lanserades under andra halvåret 2025, i synnerhet i RAID: Shadow Legends och Warhammer 40,000: Tacticus.

Midcore District investerade totalt 698 (694) Mkr i användarförvärv under andra kvartalet. Distriktets utgifter för användarförvärv ökade med 5% jämfört med samma kvartal föregående år i fasta valutakurser, vilket drevs av högre utgifter för användarförvärv i RAID: Shadow Legends som kompenserade för lägre nivåer av marknadsföring i Forge of Empires och vissa andra spel.

Midcore District redovisade ett justerat EBITDA på 581 (534) Mkr under andra kvartalet, där ökningen återspeglar strategiskt användarförvärv i RAID: Shadow Legends under tidigare kvartal, vilket har lett till en ökning av ARPDau. Lönsamheten ökade också tack vare den fortsatta starka tillväxten i DTC-intäkterna, där besparingar delvis återinvesteras i användarförvärv där vi ser attraktiv avkastning. Midcore District redovisade en justerad EBITDA-marginal på 26% under andra kvartalet, en ökning från 23% under motsvarande period förra året.

Casual District – PlaySimple

	Kv2	Kv2	Första	Första	Helår
(Mkr)	2026	2025	halvåret	halvåret	2025
Nettoomsättning	736	598	1 429	1 206	2 540
Försäljningstillväxt, %	23%	7%	18%	6%	8%
Organisk tillväxt, %	29%	16%	29%	11%	17%
Proforma-tillväxt, %	29%	-	29%	-	-
DAU, miljoner	4,5	4,7	4,7	4,4	4,6
ARPDau, kr	1,8	1,4	1,7	1,5	1,5
Användarförvärv	-465	-360	-929	-716	-1 589
Justerad EBITDA	177	151	343	317	576
Justerad EBITDA marginal, %	24%	25%	24%	26%	23%

Casual District redovisade en total omsättning på 736 Mkr under kvartalet, vilket motsvarar en tillväxt på 23% jämfört med samma kvartal föregående år i redovisade valutor och 29% i fasta valutakurser. Det mycket starka resultatet under andra kvartalet drevs främst av den fortsatta snabba tillväxten för ordspel såsom Crossword Go och Cryptogram, tillsammans med den pågående expansionen in i närliggande genrer utanför ordspel genom spel som Tile Match, samt stabil utveckling inom flera av våra etablerade titlar.

Antalet dagliga aktiva användare (DAU) för Casual District var lägre jämfört med föregående år och uppgick till 4,5 (4,7) miljoner, då den snabba användartillväxten i nya spel motverkades av lägre DAU-nivåer i vissa etablerade titlar. Casual Districts ARPDau ökade med 28% jämfört med samma period föregående år till 1,8 (1,4) kr. Denna utveckling återspeglade den snabba skalningen av nya spel, som har förbättrats monetarisering jämfört med vissa av våra etablerade titlar och som för närvarande också främst är inriktade på tier 1-marknader med högre

ARPDau. Den förbättrade monetariseringen för dessa nya titlar återspeglar även den fortsatta utvecklingen av Little Engine, PlaySimples datadrivna teknikplattform.

Casual District investerade totalt 465 (360) Mkr i användarförvärv under andra kvartalet, vilket var en ökning med 36% i fasta valutakurser, vilket återspeglar den snabba tillväxten för nya titlar. Casual Districts justerade EBITDA ökade jämfört med samma kvartal föregående år under andra kvartalet och uppgick till 177 (151) Mkr, med en rörelsemarginal på 24% (25%). PlaySimples marginal var något förhöjd under kvartalet, då ökningen i användarförvärv delvis motverkades av lägre än väntade rörelsekostnader under kvartalet.

Nyckeltal

	Kv2 2026	Kv1 2026	Kv4 2025	Kv3 2025	Kv2 2025
Koncernen					
DAU, miljoner ¹	8,5	9,0	8,7	8,6	8,7
ARPDau, kr	3,8	3,9	3,9	3,8	3,7
Nettoomsättning per plattform, %					
Mobile app stores	57%	56%	64%	69%	70%
Direct to consumer	38%	39%	32%	26%	24%
Övrigt	5%	5%	4%	5%	5%
Nettoomsättning per monetarisering typ, %					
IAP	74%	77%	74%	78%	79%
IAA	23%	20%	22%	20%	19%
Övrigt	3%	3%	4%	2%	2%
Nettoomsättning per marknad, %					
Europa	33%	33%	35%	36%	34%
Nordamerika	57%	56%	55%	55%	55%
Asien och Stilla-havsområdet	8%	9%	8%	8%	9%
Övriga världen	2%	2%	2%	2%	2%
Omsättning av topp 3-spel, %	48%	53%	50%	51%	50%
Midcore					
DAU, miljoner	4,0	4,1	3,9	4,0	4,0
ARPDau, kr	6,1	6,6	6,7	6,5	6,3
Nettoomsättning per plattform, %					
Mobile app stores	44%	45%	54%	62%	64%
Direct to consumer	51%	49%	42%	33%	31%
Övrigt	5%	6%	4%	5%	5%
Nettoomsättning per monetarisering typ, %					
IAP	95%	95%	94%	95%	95%
IAA	2%	2%	3%	3%	3%
Övrigt	3%	3%	3%	2%	2%
Casual					
DAU, miljoner ¹	4,5	4,8	4,8	4,6	4,7
ARPDau, kr	1,8	1,6	1,6	1,5	1,4
Nettoomsättning per plattform, %					
Mobile app stores	96%	96%	97%	97%	95%
Direct to consumer	0%	0%	0%	0%	0%
Övrigt	4%	4%	3%	3%	5%
Nettoomsättning per monetarisering typ, %					
IAP	9%	10%	9%	13%	15%
IAA	87%	87%	90%	88%	83%
Övrigt	4%	3%	1%	-1%	3%

¹Casual-distriktets DAU-siffror har uppdaterats för att överensstämma med beräkningen och redovisningen i PlaySimples DRHP-anmälan, vilka speglar PlaySimples interna data snarare än tredjepartsmätning.

Finansiell översikt

Justerad EBITDA

(Mkr)	Kv2 2026	Kv2 2025	Första halvåret 2026	Första halvåret 2025	Helår 2025
Justerad EBITDA	707	640	1509	1256	2 648
Jämförelsestörande poster	0	-	-8	-	-25
Bonusstrukturer av engångskaraktär	0	6	-2	-1	-45
Förvärvskostnader och omvärdering av köp- och sälloptioner	-17	-50	-55	-64	-195
EBITDA	690	596	1444	1190	2 383
Avskrivningar och nedskrivningar på materiella och immateriella anläggningstillgångar	-372	-373	-756	-677	-1 419
EBIT/Rörelseresultat	317	222	688	513	963

Vi redovisade en ökning av det justerade EBITDA med 10% till 707 (640) Mkr under andra kvartalet, med en justerad rörelsemarginal på 24%. Ökningen av det justerade EBITDA berodde främst på försäljningstillväxt, lägre plattformsavgifter till följd av DTC-initiativ i viktiga spel inom Midcore District, däribland RAID: Shadow Legends, samt något lägre driftskostnader än förväntat inom Casual District.

Koncernens justeringar av det redovisade EBITDA uppgick till -17 (-44) Mkr under kvartalet. Dessa avsåg justeringar för transaktionskostnader i samband med fusioner och förvärv, och återspeglade främst den prestationsbaserade omvärderingen av sälj- och köpoptioner relaterade till förvärvet av Snowprint.

Avskrivningar och nedskrivningar uppgick till -372 (-373) Mkr och inkluderade avskrivningar på köpeskillingsallokeringar (PPA) på -300 (-322) Mkr.

Koncernens EBIT uppgick till 317 (222) Mkr under kvartalet, vilket motsvarade en EBIT-marginal på 11% (8%). Rörelsekostnaderna före avskrivningar och nedskrivningar minskade med -2% jämfört med samma kvartal föregående år till 2 276 (2 315) Mkr.

Kassaflöde

(Mkr)	Kv2 2026	Kv2 2025	Första halvåret 2026	Första halvåret 2025	Helår 2025
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar av skatt och rörelsekapital	621	512	1 356	1 042	2 259
Betalda skatter	-187	-236	-205	-449	-695
Förändringar i rörelsekapitalet	36	49	-75	-91	159
Kassaflöde från löpande verksamhet	471	325	1 076	502	1 723
Kassaflöde från investeringsaktiviteter	-557	-1 138	-1 267	-7 183	-7 502
Kassaflöde från finansieringsaktiviteter	-9	-96	212	4 588	3 827
Total förändring i likvida medel	-95	-909	21	-2 093	-1 952
Likvida medel vid periodens början	1 381	2 176	1 230	3 542	3 542
Omräkningsdifferens likvida medel	36	-37	71	-220	-360
Likvida medel vid periodens slut	1 322	1 230	1 322	1 230	1 230
Kassaflöde från löpande verksamhet	471	325	1 076	502	1 723
Investeringar	-66	-54	-123	-95	-198
Realiserad valutaeffekt och betald ränta	-69	-81	-103	-88	-257
Obelånat fritt kassaflöde	474	352	1 056	495	1 783

Kassaflöde från löpande verksamheten

Det totala kassaflödet från den löpande verksamheten uppgick till 471 (325) Mkr under kvartalet. Koncernens betalda skatt uppgick till -187 (-236) Mkr under kvartalet. Koncernen redovisade förändringar i rörelsekapital på 36 (49) Mkr under kvartalet.

Kassaflöde från investeringsaktiviteter

Det totala kassaflödet från investeringsverksamheten uppgick till -557 (-1 138) Mkr under kvartalet.

Investeringsverksamheten under kvartalet omfattade den uppskjutna köpeskillingen och earn-out-betalningen till säljarna av Plarium, vilken uppgick till -482 Mkr. Under jämförelseperioden 2025 hade vi earn-out-betalningar på -1 074 Mkr, vilka huvudsakligen bestod av betalningar till PlaySimple. Investeringsverksamheten omfattade även investeringar i materiella och immateriella tillgångar på -66 (-54) Mkr, främst bestående av aktiverade utvecklingskostnader för spel och plattformar. Övriga investeringar uppgick till -9 (-5) Mkr.

Kassaflöde från finansieringsaktiviteter

Det totala kassaflödet från finansieringsverksamheten uppgick till -9 (-96) Mkr under kvartalet. Detta bestod huvudsakligen av nyupptagna externa lån på 297 (-) Mkr, återköp av aktier på -131 (-41) Mkr, aktieswap relaterad till incitamentsprogram -61 (-39) Mkr och amortering av externa lån på -113 (-) Mkr samt koncernens leasingbetalningar. Nettoförändringen i likvida medel uppgick till -95 (-909) Mkr under kvartalet och koncernen hade totalt likvida medel på 1 322 (1 230) Mkr vid periodens slut.

Obelånad kassakonvertering

Vår obelånade kassakonvertering uppgick till 81% av justerad EBITDA för den rullande 12-månadersperioden som slutade den 30 juni 2026. Den starka utvecklingen speglade en fortsatt robust underliggande kassakonvertering inom hela koncernen, liksom tidpunkten för vissa rörelsekapitalposter.

Finansnetto

(Mkr)	Kv2 2026	Kv2 2025	Första halvåret 2026	Första halvåret 2025	Helår 2025
Omvärderingar	-20	19	-36	0	-182
Vinst och förlust	-23	-66	-33	-190	-158
Räntenetto	-70	-76	-134	-93	-243
Orealiserade valutaeffekter	-22	32	-86	194	254
Realiserade valutaeffekter	-6	-9	16	-16	-21
Diskonteringseffekter	-3	-28	-31	-104	-183
Övrigt	-4	-3	-6	-6	-8
Totalt	-149	-130	-309	-215	-543

De totala finansiella posterna netto uppgick till -149 (-130) Mkr under kvartalet, varav räntenettet uppgick till -70 (-76) Mkr och övriga finansiella poster uppgick till -79 (-54) Mkr.

Övriga finansiella poster inkluderade valutakursdifferenser på -28 (23) Mkr, varav -22 (32) Mkr utgjordes av orealiserade valutakursdifferenser och -6 (-9) Mkr av realiserade valutakursdifferenser. Diskonteringseffekter på earnout-skulder uppgick till -3 (-28) Mkr. Omvärderingseffekter uppgick till -20 (19) Mkr, främst relaterade till omvärdering av VC-fonden. Dessutom ingick i de finansiella posterna vinst och förlust på -23 (-66) Mkr samt övrigt på -4 (-3) Mkr.

Skatter

Koncernens skatt uppgick till -69 (-153) Mkr under kvartalet. Minskningen jämfört med samma period föregående år berodde på en justering av uppskjuten skatt i en av våra studior i kombination med högre skatt under andra kvartalet 2025, vilket var en följd av källskattebetalningar i PlaySimple under perioden.

Nettoskuld

Nettoskulden avser summan av räntebärande skulder, med avdrag för likvida medel. Nettoskulden per den 30 juni 2026 uppgick till 3 413 (3 183) Mkr. Beräkningen av den finansiella nettoskulden inkluderade extern finansiering på 4 579 (4 181) Mkr, leasingförpliktelser på 157 (233) Mkr, minus 1 322 (1 230) Mkr i likvida medel. Den finansiella skuldsättningsgraden uppgick till 1,29x baserat på EBITDA för den senaste 12-månadersperioden. Den totala nettoskulden per den 30 juni uppgick till 3 812 (4 607) Mkr. Den totala nettoskulden bestod av räntebärande skulder på 4 735 (4 413) Mkr, earn-out-skulder på 121 (1 110) Mkr och sälj-/köpoptioner på 278 (314) Mkr, med avdrag för likvida medel på 1 322 (1 230) Mkr. Skuldsättningsgraden uppgick till 1,45x baserat på EBITDA för de senaste 12 månaderna.

Moderbolaget

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

Nettoräntan och övriga finansiella poster för kvartalet uppgick till -11 (0) Mkr. Nettoräntan uppgick till -4 (-1) Mkr. Orealiserade och realiserade valutakursdifferenser uppgick till -7 (0) Mkr och övriga finansiella poster till 0 (0) Mkr. Moderbolaget hade likvida medel på 199 (201) Mkr vid periodens slut. Det totala antalet utestående aktier vid periodens slut uppgick till 119 061 285 (117 114 942), exklusive de 4 248 000 B-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 2025.

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 2025, som finns tillgänglig på www.mtg.com.

Stockholm, 21 juli 2026

Maria Redin

Group President & CEO, Modern Times Group MTG AB

Koncernens resultat i sammandrag

(Mkr)	Kv2 2026	Kv2 2025	Första halvåret 2026	Första halvåret 2025	Helår 2025
Nettoomsättning	2 965	2 911	6 125	5 468	11 579
Totala intäkter	2 965	2 911	6 125	5 468	11 579
Avgifter för plattformar	-352	-494	-746	-902	-1 834
Övriga försäljningsrelaterade kostnader	-57	-55	-116	-98	-235
Användarförvärv	-1 163	-1 054	-2 362	-2 013	-4 316
Övriga externa kostnader	-199	-176	-383	-315	-747
Personalkostnader	-582	-587	-1 212	-1 040	-2 276
Egenupparbetade tillgångar	58	59	103	79	174
Avskrivningar och nedskrivningar på materiella och immateriella anläggningstillgångar	-372	-373	-756	-677	-1 419
Övriga rörelseintäkter	34	15	62	45	131
Övriga rörelsekostnader	-15	-24	-27	-34	-93
EBIT/Rörelseresultat	317	222	688	513	963
Finansnetto	-149	-130	-309	-215	-543
Resultat före skatt	168	93	379	298	421
Skatt	-69	-153	-141	-294	-484
Resultat för perioden	99	-61	237	4	-62
Totalt resultat per aktie före utspädning, kr	0,83	-0,52	1,99	0,03	-0,53
Totalt resultat per aktie efter utspädning, kr	0,83	-0,52	1,99	0,03	-0,53
Antal aktier					
Utestående aktier vid periodens slut	119 061 285	117 114 942	119 061 285	117 114 942	115 808 942
Genomsnittligt antal aktier före utspädning	119 544 384	117 178 374	119 358 703	117 545 892	117 174 874
Genomsnittligt antal aktier efter utspädning	119 544 384	117 178 374	119 358 703	117 545 892	117 174 874

Rapport över totalresultat för koncernen

(Mkr)	Kv2 2026	Kv2 2025	Första halvåret 2026	Första halvåret 2025	Helår 2025
Periodens resultat	99	-61	237	4	-62
Övrigt totalresultat					
Poster som omförts eller kan omföras till periodens resultat, Årets omräkningsdifferenser	186	-245	360	-1 341	-2 032
Poster som inte kan omföras till periodens resultat, netto efter skatt:					
Verkligt värdeförändring på egetkapitalinstrument	-9	-2	-18	-678	-728
Totalresultat	276	-309	579	-2 016	-2 822
Total resultat hänförligt till:					
Moderbolagets aktieägare	276	-309	579	-2 016	-2 822

Rapport över finansiell ställning för koncernen i sammandrag

(Mkr)	30 jun 2026	30 jun 2025	31 dec 2025
Anläggningstillgångar			
Goodwill	11 010	11 283	10 700
Övriga immateriella tillgångar	4 776	5 944	5 148
Summa immateriella tillgångar	15 786	17 226	15 848
Summa materiella tillgångar	118	135	118
Summa nyttjanderättstillgångar	150	225	250
Aktier och andelar	311	541	351
Övriga tillgångar	325	213	199
Summa finansiella tillgångar	636	754	551
Summa anläggningstillgångar	16 691	18 341	16 767
Kortfristiga fordringar			
Övriga fordringar	1 164	1 569	1 289
Likvida medel	1 322	1 230	1 230
Summa kortfristiga fordringar	2 486	2 800	2 519
Summa tillgångar	19 177	21 140	19 286
Eget kapital			
Eget kapital	11 327	11 558	10 617
Summa eget kapital	11 327	11 558	10 617
Långfristiga skulder			
Skulder till kreditinstitut	4 521	4 071	3 119
Leasingskulder	107	186	198
Summa långfristiga räntebärande skulder	4 628	4 257	3 317
Avsättningar	813	1 030	909
Villkorad köpeskilling	121	112	129
Övriga ej räntebärande skulder	42	47	61
Summa långfristiga ej räntebärande skulder	976	1 190	1 099
Summa långfristiga skulder	5 604	5 447	4 416
Kortfristiga skulder			
Villkorad köpeskilling	-	998	1 016
Skulder till kreditinstitut	49	95	368
Leasingskulder	50	47	55
Övriga ej räntebärande skulder	2 147	2 996	2 814
Summa kortfristiga skulder	2 245	4 135	4 253
Summa skulder	7 850	9 582	8 669
Summa eget kapital och skulder	19 177	21 140	19 286

Rapport över kassaflöden för koncernen i sammandrag

(Mkr)	Kv2 2026	Kv2 2025	Första halvåret 2026	Första halvåret 2025	Helår 2025
Årets resultat före skatt	168	93	379	298	421
Justering för poster som ej ingår i kassaflödet	453	419	977	744	1 838
Betalda skatter	-187	-236	-205	-449	-695
Förändringar i rörelsekapitalet	36	49	-75	-91	159
Kassaflöde från löpande verksamhet	471	325	1 076	502	1 723
Förvärv/försäljning av dotterbolag och intressebolag samt övriga investeringar	-204	-15	-233	-6 003	-6 200
Tilläggsköpeskilling, betalning	-278	-1 074	-879	-1 074	-1 074
Investeringar i andra anläggningstillgångar	-74	-49	-154	-106	-228
Kassaflöde från investeringsaktiviteter	-557	-1 138	-1 267	-7 183	-7 502
Återköp av aktier	-131	-41	-303	-152	-306
Lån	183	-7	576	4 800	4 229
Aktieswap avseende aktie-incitamentsprogram	-61	-39	-61	-39	-39
Övrigt kassaflöde från/använt i finansiella aktiviteter	-	-9	-	-21	-57
Kassaflöde från finansieringsaktiviteter	-9	-96	212	4 588	3 827
Total förändring i likvida medel	-95	-909	21	-2 093	-1 952
Likvida medel vid periodens början	1 381	2 176	1 230	3 542	3 542
Omräkningsdifferens likvida medel	36	-37	71	-220	-360
Likvida medel vid periodens slut	1 322	1 230	1 322	1 230	1 230

Rapport över förändring i eget kapital i sammandrag

(Mkr)	30 jun 2026	30 jun 2025	31 dec 2025
Ingående balans	10 617	13 735	13 735
Periodens resultat	237	4	-62
Övrigt totalresultat för perioden	342	-2 020	-2 760
Summa totalresultat för perioden	579	-2 016	-2 823
Effekter av aktieprogram	38	30	50
Aktieswap avseende aktieincitamentsprogram	-285	-39	-39
Återköp av aktier	-303	-153	-306
Utgivande av återköpta aktier	680	-	-
Utgående balans	11 327	11 558	10 617

Moderbolagets resultaträkning i sammandrag

(Mkr)	Kv2 2026	Kv2 2025	Första halvåret 2026	Första halvåret 2025	Helår 2025
Nettoomsättning	26	18	44	35	72
Totala intäkter	26	18	44	35	72
Övriga externa kostnader	-26	-47	-51	-97	-168
Personalkostnader	-45	-46	-108	-88	-196
Avskrivningar och nedskrivningar på materiella och immateriella anläggningstillgångar	0	0	0	0	-1
Övriga rörelseintäkter	2	1	1	11	11
Övriga rörelsekostnader	0	-1	0	-1	-2
EBIT/Rörelseresultat	-44	-75	-113	-141	-284
Finansnetto	-11	0	-14	143	139
Resultat före skatt och bokslutsdispositioner	-54	-75	-127	2	-144
Bokslutsdispositioner	0	0	0	0	267
Resultat för perioden	-54	-75	-127	2	122

Moderbolagets balansräkning i sammandrag

(Mkr)	30 jun 2026	30 jun 2025	31 dec 2025
Anläggningstillgångar			
Maskiner och inventarier	1	1	1
Aktier och andelar	15 366	15 231	15 231
Övriga finansiella tillgångar	41	20	26
Summa anläggningstillgångar	15 407	15 253	15 258
Kortfristiga fordringar			
Kortfristiga fordringar	571	55	321
Likvida medel	199	201	111
Summa kortfristiga fordringar	769	257	432
Summa tillgångar	16 177	15 509	15 690
Eget kapital			
Bundet eget kapital	617	642	617
Fritt eget kapital	14 166	14 182	14 194
Summa eget kapital	14 782	14 824	14 811
Långfristiga skulder			
Ej räntebärande skulder	14	10	14
Skulder till kreditinstitut	223	-	-
Summa långfristiga skulder	237	10	14
Kortfristiga skulder			
Ej räntebärande skulder	1 158	676	866
Summa kortfristiga skulder	1 158	676	866
Summa skulder	1 395	685	880
Summa eget kapital och skulder	16 177	15 509	15 690

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)	30 jun 2026				31 dec 2025			
	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 andelar	311	-	-	311	351	-	-	351
Övriga tillgångar	62	-	-	62	30	-	-	30
Finansiella skulder till verkligt värde								
Villkorad köpeskilling	121	-	-	121	1 145	-	-	1 145
Övriga skulder	-	-	-	-	680	680	-	-

1) Orealiserade 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)	30 jun 2026	31 dec 2025
Ingående balans 1 januari	351	1 287
Redovisade vinster och förluster i periodens resultat	-38	-144
Redovisade vinster och förluster i periodens totalresultat	-18	-701
Förvärv	8	-
Årets investeringar	-	14
Utdelning	-5	-10
Omräkningseffekt i periodens resultat	13	-67
Omräkningseffekt i periodens totalresultat	0	-28
Utgående balans	311	351

Villkorad köpeskilling – förväntade framtida värden diskonteras till nuvärde. Diskonteringsräntan är riskjusterad.

De mest kritiska parametrarna vid värderingen är prognostiserad försäljningstillväxt och framtida rörelsemarginaler.

(Mkr)	30 jun 2026	31 dec 2025
Ingående balans 1 januari	1 145	1 674
Reglerade betalningar, likvidavräknad	-1 083	-1 074
Förvärv	-	707
Räntekostnader	30	180
Omräkningseffekt	30	-342
Utgående balans	121	1 145

(Mkr)	2026	2027	2028	2029+	Total
Köpeskilling kontant	-	-	59	63	121
Total köpeskilling	-	-	59	63	121

Rörelsesegment

Kv2

2026

(Mkr)

	Midcore	Casual	Koncernverksamhet och elimineringar	Koncernen totalt
Intäkter från externa kunder	2 230	736	-	2 965
Totala intäkter	2 230	736	-	2 965
Användarförvärv	-698	-465	-	-1 163
Justerad EBITDA	581	177	-50	707
Jämförelsestörande poster	0	-	-	0
Bonusstrukturer av engångskaraktär	-	0	0	0
Förvärvskostnader och omvärdering av köp- och säljoptioner	-11	-	-6	-17
EBITDA	569	177	-56	690
Avskrivningar och nedskrivningar på materiella och immateriella anläggningstillgångar	-343	-28	-1	-372
EBIT/Rörelseresultat	226	148	-57	317
Finansnetto				-149
Resultat före skatt				168

Kv2

2025

(Mkr)

	Midcore	Casual	Koncernverksamhet och elimineringar	Koncernen totalt
Intäkter från externa kunder	2 313	598	-	2 911
Totala intäkter	2 313	598	-	2 911
Användarförvärv	-694	-360	-	-1 054
Justerad EBITDA	534	151	-45	640
Bonusstrukturer av engångskaraktär	-	-1	7	6
Förvärvskostnader och omvärdering av köp- och säljoptioner	-50	-	0	-50
EBITDA	483	150	-38	596
Avskrivningar och nedskrivningar på materiella och immateriella anläggningstillgångar	-336	-35	-2	-373
EBIT/Rörelseresultat	147	115	-40	222
Finansnetto				-130
Resultat före skatt				93

Första halvåret (Mkr)	Midcore	Casual	Koncernverksamhet och elimineringsar	Koncernen totalt
Intäkter från externa kunder	4 695	1 429	-	6 125
Totala intäkter	4 695	1 429	-	6 125
Användarförvärv	-1 433	-929	-	-2 362
Justerad EBITDA	1 279	343	-112	1 509
Jämförelsestörande poster	-8	-	-	-8
Bonusstrukturer av engångskaraktär	-	-1	-1	-2
Förvärvskostnader och omvärdering av köp- och sälloptioner	-46	-	-9	-55
EBITDA	1 224	341	-122	1 444
Avskrivningar och nedskrivningar på materiella och immateriella anläggningstillgångar	-697	-57	-2	-756
EBIT/Rörelseresultat	527	285	-124	688
Finansnetto				-309
Resultat före skatt				379

Första halvåret (Mkr)	Midcore	Casual	Koncernverksamhet och elimineringsar	Koncernen totalt
Intäkter från externa kunder	4 262	1 206	-	5 468
Totala intäkter	4 262	1 206	-	5 468
Användarförvärv	-1 297	-716	-	-2 013
Justerad EBITDA	1 018	317	-80	1 256
Bonusstrukturer av engångskaraktär	-	-1	0	-1
Förvärvskostnader och omvärdering av köp- och sälloptioner	-64	-	0	-64
EBITDA	954	316	-80	1 190
Avskrivningar och nedskrivningar på materiella och immateriella anläggningstillgångar	-602	-73	-3	-677
EBIT/Rörelseresultat	352	243	-82	513
Finansnetto				-215
Resultat före skatt				298

Helår 2025 (Mkr)	Midcore	Casual	Koncernverksamhet och elimineringsar	Koncernen totalt
Intäkter från externa kunder	9 039	2 540	-	11 579
Totala intäkter	9 039	2 540	-	11 579
Användarförvärv	-2 727	-1 589	-	-4 316
Justerad EBITDA	2 278	576	-206	2 648
Jämförelsestörande poster	-25	-	-	-25
Bonusstrukturer av engångskaraktär	-9	-36	-	-45
Förvärvskostnader och omvärdering av köp- och sälloptioner	-191	-1	-4	-195
EBITDA	2 053	540	-210	2 383
Avskrivningar och nedskrivningar på materiella och immateriella anläggningstillgångar	-1 278	-135	-6	-1 419
EBIT/Rörelseresultat	775	405	-217	963
Finansnetto				-542
Resultat före skatt				421

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
- Justerat nettoresultat

Avstämning justerad EBITDA

Justerad EBITDA används för att bedöma MTG:s underliggande lönsamhet. Justerad EBITDA definieras som EBITDA justerad för effekter av jämförelsestörande poster, bonusstrukturer av engångskaraktär, förvärvsrelaterade transaktionskostnader samt omvärderingar av sälj- och köpoptioner. Jämförelsestörande poster avser materiella poster och händelser i koncernens struktur eller verksamheter som är relevanta för förståelsen av koncernens utveckling på jämförbar basis.

(Mkr)	Kv2 2026	Kv2 2025	Första halvåret 2026	Första halvåret 2025	Helår 2025
EBIT/Rörelseresultat	317	222	688	513	963
Avskrivningar immateriella anläggningstillgångar	348	345	660	623	1 288
Avskrivningar materiella anläggningstillgångar	24	28	49	54	104
Nedskrivningar på materiella och immateriella tillgångar	1	-	47	-	28
EBITDA	690	596	1 444	1 190	2 383
Jämförelsestörande poster	0	-	8	-	25
Bonusstrukturer av engångskaraktär	0	-6	2	1	45
Förvärvskostnader och omvärdering av köp- och säljoptioner	17	50	55	64	195
Justerad EBITDA	707	640	1 509	1 256	2 648

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 redovisad försäljning.

(Mkr)	Kv2 2026	Kv2 2025	Första halvåret 2026	Första halvåret 2025	Helår 2025
Organisk tillväxt	6%	9%	9%	8%	9%
Förvärvade/avvecklade enheter	0%	107%	12%	90%	98%
Valutakurseffekter	-5%	-14%	-9%	-8%	-15%
Rapporterad tillväxt	2%	103%	12%	90%	92%

Justerat nettoresultat

Periodens resultat justerat för förvärvsrelaterade avskrivningar och poster i finansnettot av icke kassaflödespåverkande karaktär.

(Mkr)	Kv2 2026	Kv2 2025	Första halvåret 2026	Första halvåret 2025	Helår 2025
Nettoresultat	99	-61	237	4	-62
Icke kassaflödespåverkande poster i finansnettot	71	63	191	79	276
Förvärvsrelaterade avskrivningar	300	322	592	567	1 176
Justerat nettoresultat	470	324	1 020	650	1 390

Definitioner

ARPDau

Genomsnittlig nettoomsättning per daglig aktiv användare.

DAU

Daglig aktiv användare.

EBITDA

Periodens resultat före övriga finansiella poster, skattekostnader, räntenetto, avskrivningar samt nedskrivningar på materiella och immateriella tillgångar.

EBIT-marginal

EBIT i relation till nettoomsättningen

Finansiell nettoskuld

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

Finansiell skuldsättningsgrad

Finansiell nettoskuld i relation till tolv månaders EBITDA.

Försäljningstillväxt

Utvecklingen av nettoomsättningen i förhållande till en tidigare period.

IAA

Annonsering i apparna.

IAP

Köp i apparna.

Investeringar (CAPEX)

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

Intäkterna från direktförsäljning till konsumenter

Intäkter från försäljning av produkter direkt till kunderna utan inblandning av tredje part.

Justerad EBITDA

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

Justerad EBITDA-marginal

Justerad EBITDA i relation till nettoomsättning. Omnämns i löpande text som rörelsemarginal.

Justerat nettoresultat

Periodens resultat justerat för förvärvsrelaterade avskrivningar och poster i finansnettot av icke kassaflödespåverkande karaktär.

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.

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.

Nettoförsäljning i konstant valuta

Nettoförsäljning i konstant valuta är ett finansiellt mått som visar försäljningstillväxten exklusive effekterna av valutakursfluktuationer.

Nettoskuld

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

Obelånat fritt kassaflöde

Kassaflöde från den löpande verksamheten exklusive betald ränta, inklusive investeringar med avdrag för realiserade valutakurseffekter.

Obelånad kassakonvertering (UCC)

Kassaflöde från den löpande verksamheten exklusive betald ränta, inklusive investeringar med avdrag för realiserade valutakurseffekter, som procent av justerad EBITDA.

Organisk tillväxt

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

Proforma-tillväxt

Förändringen i nettoomsättning jämfört med motsvarande period föregående år, som om alla företag som för närvarande ägs hade konsoliderats (eller avkonsoliderats) under både hela den aktuella perioden och jämförelseperioden, samt på basis av fasta valutakurser.

Resultat per aktie

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

Räntebärande skulder

Räntebärande skulder innefattar extern finansiering och finansiella leasingavtal.

Rörelseresultat (EBIT)

Periodens nettoresultat före övriga finansiella poster, räntenetto och skattekostnader.

Skuldsättningsgrad

Nettoskulden i relation till tolv månaders EBITDA.

UA

Användarförvärv.

Aktieägarinformation

Finansiell kalender

Post	Datum
Kvartalsrapport Kv3 2026	5 november 2026

Frågor?

MTG Investor Relations

Direkt: +46 8 562 000 50, ir@mtg.com

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

Telefonkonferens

MTG bjuder in till livestream och telefonkonferens klockan 10.00 CEST idag, den 21 juli 2026. 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 och lagen om värdepappersmarknaden. Informationen lämnades, genom ovanstående kontaktpersoners försorg, för offentliggörande den 21 juli 2026 kl. 07.30 CEST.

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.