

MTG fortsätter sin framgångsrika och innovativa expansion med accelererad organisk tillväxt på 9% och 22% rörelsemarginal i Kv2

Redovisade intäkter fördubblas under Kv2, med en ökning på 117% i fasta valutakurser jämfört med föregående år drivet av konsolideringen av Plarium. Stark organisk tillväxt¹ på 9% under Kv2, och 8% för det första halvåret 2025. Stark dynamik i verksamheten, med tillväxt driven av den fortsatta expansionen av etablerade ordspel i nya marknader, nya ordspel, fortsatt innovation som levererade stark tillväxt i både Warhammer 40,000: Tacticus och Heroes of History, plus en mycket framgångsrik säsongsuppdatering i F1 Clash. Investeringar i användarförvärv (UA) i våra ursprungliga studior upp med 52% jämfört med samma period föregående år i fasta valutakurser, då vi fortsatte att investera i tillväxt. Totala investeringar i UA motsvarande 36% av intäkterna under Kv2 och 37% för det första halvåret. Justerad EBITDA upp med 50% till 640 Mkr under Kv2, och med 53% till 1 256 Mkr under första halvåret, med rörelsemarginaler på 22% respektive 23% för de två perioderna. MTG har fullt förtroende för den bibehållna prognosen för helåret 2025, med en organisk försäljningstillväxt på 3-7% och en justerad EBITDA-marginal för den totala koncernen på 21-24%.

Finansiella höjdpunkter andra kvartalet

- Nettoomsättningen ökade med 103% till 2 911 (1 437) Mkr jämfört med föregående år, och ökade med 117% i fasta valutakurser med en negativ valutaeffekt på -14%. Organisk tillväxt på 9% jämfört med föregående år
- Kostnader för användarförvärv uppgick till 1 054 (470) Mkr, motsvarande 36% (33%) av intäkterna, och ökade med 52% jämfört med föregående år för våra ursprungliga studios i fasta valutakurser
- Justerad EBITDA ökade med 50% jämfört med föregående år till 640 (426) Mkr med en justerad EBITDA-marginal på 22% (30%). Justeringar inkluderade 44 Mkr för transaktionskostnader för förvärv och omvärdering av sälj- och köpoptioner
- Redovisad EBITDA på 596 (420) Mkr och EBIT på 222 (281) Mkr påverkades av ökade avskrivningsnivåer på immateriella tillgångar som uppstod i samband med förvärvet av Plarium, främst relaterade till RAID: Shadow Legends
- Finansnettot uppgick till -130 (-287) Mkr, främst drivet av MTG:s utestående skuld för C-aktierna som en del av förvärvet av PlaySimple. Räntenettot uppgick till -76 (33) Mkr
- Skatt uppgick till -153 (-105) Mkr
- Totalt nettoresultat uppgick till -61 (-111) Mkr

Finansiell översikt

(Mkr)	Kv2 2025	Kv2 2024	Första halvåret 2025	Första halvåret 2024	Helår 2024
Nettoomsättning	2 911	1 437	5 468	2 884	6 015
EBIT/Rörelseresultat	222	281	513	517	901
EBITDA	596	420	1 190	797	1 476
Justerad EBITDA	640	426	1 256	822	1 666
Periodens resultat	-61	-111	4	-142	-210
Kassaflöde från löpande verksamhet	325	374	502	667	1 340
Resultat per aktie före utspädning, kr	-0,52	-0,92	0,03	-1,17	-1,74
Resultat per aktie efter utspädning, kr	-	-0,91	-	-1,17	-1,74
Tillväxt					
Försäljningstillväxt, %	103%	-1%	90%	4%	3%
Valutakurseffekter	-14%	0%	-8%	0%	0%
Försäljningstillväxt rensat för valutaeffekter	117%	-1%	98%	3%	3%
varav organisk tillväxt	9%	-7%	8%	-2%	-1%

- Kassaflöde från den löpande verksamheten uppgick till 325 (374) Mkr. Belänad kassagenerering på 50% och obelänad kassagenerering på 48% för 12-månadersperioden som slutade 30 juni 2025
- Likvida medel vid periodens slut uppgick till 1 230 (3 144) Mkr med en finansiell nettoskuld på 3 183 (-2 980) Mkr

Finansiella höjdpunkter första halvåret

- Nettoomsättningen ökade med 90% till 5 468 (2 884) Mkr och med 98% i fasta valutakurser
- Kostnader för användarförvärv på 2 013 (997) Mkr motsvarande 37% (35%) av intäkterna
- Justerad EBITDA uppgick till 1 256 (822) Mkr med en justerad EBITDA-marginal på 23% (28%)
- Redovisad EBITDA uppgick till 1 190 (797) Mkr och EBIT till 513 (517) Mkr
- Finansnettot uppgick till -215 (-444) Mkr, varav ränteintäkter uppgick till -93 (66) Mkr
- Totalt nettoresultat 4 (-142) Mkr och totalt resultat per aktie före utspädning 0,03 (-1,17) kr
- Kassaflöde från den löpande verksamheten uppgick till 502 (667) Mkr
- Prognosen för 2025 kvarstår för organisk försäljningstillväxt på 3-7% och en justerad EBITDA-marginal för hela koncernen på 21-24%

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

Koncernchef & VD har ordet



Fortsatta investeringar i nyckeltitlar och spel i tidig tillväxtfas levererar accelererad organisk tillväxt

Jag är mycket nöjd med att kunna presentera ännu ett kvartal med stark och accelererad lönsam tillväxt, i kombination med god kassakonvertering. Våra omfattande, disciplinerade, investeringar i marknadsföring tillsammans med den styrka och kvalitet som präglar våra studior och spel, levererade en organisk försäljningstillväxt på 9% under andra kvartalet jämfört med föregående år, med bibehållna goda marginaler på 22%.

Vår organiska tillväxt drevs återigen både av våra casual- och midcore-spel. Våra ordspel inom casual-segmetet fortsatte att växa, vilket drevs i nästan lika hög grad av framgångsrika nya spel och den geografiska expansionen av etablerade titlar, i synnerhet Word Search Explorer och Crossword Jam.

På midcore-sidan levererade vi fortsatt stark tillväxt från Warhammer 40,000: Tacticus och vårt nya spel Heroes of History. Vår flaggskeppstitel inom Racing, F1 Clash, levererade starka resultat, och den nya spelsäsongen som lanserades i maj var en av de bästa någonsin. Intäkterna i Forge of Empires, som idag är vårt näst största spel, minskade dock jämfört med föregående år, på grund av att evenen i spelet inte levererade i linje med våra förväntningar i kvartalet.

Vår totala tillväxt under kvartalet fick även stöd av vår största titel, RAID: Shadow Legends, som är en del av det nyligen genomförda förvärvet av Plarium, som konsoliderades från och med februari i år. Förutom effekten från själva konsolideringen, så ökade spelets intäkter något jämfört med samma period föregående år under Kv2, då teamet levererade ett flertal starka event.

De totala intäkterna ökade därför med 117% under andra kvartalet jämfört med föregående år och med 98% under första halvåret i fasta valutakurser. Våra redovisade intäkter påverkades av den påtagligt försvagade amerikanska dollarn under det andra kvartalet. Den negativa effekten från valutapåverkan på våra intäkter uppgick till -14% under kvartalet, och vår totala redovisade försäljning ökade därför med 103% under andra kvartalet jämfört med samma period föregående år, och med 90% under årets första sex månader.

Det andra kvartalets resultat visar tydligt att den goda dynamik vi hade i vår verksamhet under det första kvartalet har hållit i sig. Vi känner oss därför trygga i vår förmåga att leverera på vår helårsprognos om en organisk försäljningstillväxt på 3-7%.

God avkastning på investeringar i användarförvärv viktade mot första halvåret

Vi investerade totalt 1 054 Mkr i användarförvärv (UA) under andra kvartalet och 2 013 Mkr under första halvåret, vilket motsvarade 36% respektive 37% av våra totala intäkter för respektive period. Kostnaderna för UA för våra ursprungliga studios ökade med 52% under andra kvartalet i fasta valutakurser jämfört med samma period föregående år, och var upp något från första kvartalet i år.

Den främsta drivkraften bakom våra ökade organiska UA-investeringar var våra fortsatta satsningar på ordspel i nya marknader, nya spel inom casual-segmetet, Heroes of History och Warhammer 40,000: Tacticus. Dessa investeringarna fortsätter att genomföras på goda avkastningsnivåer. Jag är mycket nöjd över hur vi har utnyttjat den positiva dynamik vi ser i våra växande spel, vilket har gjort det möjligt för oss att accelerera våra investeringar i marknadsföring.

Vi redovisade en justerad EBITDA på 640 Mkr för det andra kvartalet och 1 256 Mkr för första halvåret. Rörelsemarginalerna uppgick till 22% respektive 23% för de två perioderna, vilket främst återspeglade den ökade nivån av marknadsföring i våra originalstudios. Vi har därför fortsatt förtroende för vår helårsprognos om en rörelsemarginal på 21-24%.

Vår obelånade kassagenerering uppgick till 48% och den belånade kassagenereringen till 50% för tolv månadersperioden till och med den 30 juni 2025. Detta återspeglade främst högre M&A-relaterade kostnader och betalning av källskatt i både det första och andra kvartalet i år.

Vi vidareutvecklar vår operativa affärsmodell för ytterligare tillväxt

Våra studios främsta fokus är att skapa roliga och engagerande upplevelser och innehåll för våra spelare. Samtidigt har vår vision på MTG hela tiden varit att bygga en mer integrerad gamingconcern som kan utnyttja kraften i sin skala och sina gemensamma resurser för att stödja den styrka som finns i våra individuella studior. Förvärvet och integrationen av Plarium ger oss en betydande och unik möjlighet att påskynda resan mot den här visionen.

Efter att vi slutförde förvärvet av Plarium har vårt strategiska fokus därför legat på att noggrant utvärdera den kompetens, teknik och verktyg som vi har över hela vår koncern. Vi har nu slutfört den första fasen av detta arbete, och arbetar på vår plan för att utveckla vår affärsmodell och skapa en skalbar gemensam plattform. Vi har också påbörjat implementeringen av utvalda koncernövergripande initiativ.

Jag fortsätter att vara övertygad om att det jobb vi gör nu kommer att positionera MTG både som en av de mest attraktiva partners och ett av de mest effektiva ekosystemen för de gamingentreprenörer som vill

accelerera sin resa och vara en del av ett fantastiskt community inom vår industri.

Jag ser fram emot att dela mer information om hur vi utvecklar vår operativa affärsmodell och det långsiktiga värde denna modell kommer skapa när vi ses på vår kapitalmarknadsdag den 9 oktober.

Vi fortsätter även att sträva efter rätt balans mellan investeringar i organisk tillväxt, vilket inkluderar en stark pipeline av spel under utveckling och i uppskalningsfas, AI-initiativ på ena sidan, och potentiella M&A-möjligheter på den andra. Samtidigt behöver vi också utvärdera hur vi vill jobba med att minska skuldsättningen för att stärka vår balansräkning och öka vår finansiella flexibilitet. Allt med målet att skapa värde för våra aktieägare.

Jag är övertygad om att vi har den strategi, de team, spel och verktyg vi behöver för att lyckas med våra ambitioner.

Tack för att du tog dig tid och för ditt stöd på vår resa.

Maria Redin

Koncernchef & VD, Modern Times Group MTG AB

Prognos för 2025

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

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

Viktiga händelser

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

25 februari – MTG tillkännager att Nick Hopkins har utsetts till koncernens nya finanschef. Nick tillträder i maj och kommer att dra nytta av sin erfarenhet från över 15 år inom investment banking, där han har arbetat med

rådgivning inom en rad olika sektorer, inklusive gaming, media, tech och konsumenthandel.

2 maj - Avslut av MTG:s aktieåterköpsprogram som inleddes den 17 maj 2024. MTG har återköpt totalt 4 328 307 B-aktier under programmet, till ett totalt värde av 400 miljoner kronor.

15 maj - MTG:s årsstämma beslutade om samtliga förslag, inklusive fastställande av resultat- och balansräkningar och behandling av MTG:s resultat, och ett incitamentsprogram för 2025.

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

Resultat från koncernens verksamheter

Nettoomsättning

(Mkr)	Kv2 2025	Kv2 2024	Första halvåret 2025	Första halvåret 2024	Helår 2024
Nettoomsättning	2 911	1 437	5 468	2 884	6 015
Försäljningstillväxt, %	103%	-1%	90%	4%	3%
Valutakurseffekter	-14%	0%	-8%	0%	0%
Försäljningstillväxt rensat för valutaeffekter	117%	-1%	98%	4%	3%
varav organisk tillväxt	9%	-7%	8%	-2%	-1%

Koncernens nettoomsättning och uppgick till 2 991 Mkr, vilket var en ökning med 9% på organisk basis, 117% i fasta valutakurser och 103% i redovisade siffror under andra kvartalet jämfört med föregående år. Den organiska ökningen om 9% drevs främst av geografiska expansionen av våra ordspel och nya ordspel, den fortsatta uppskalningen av Warhammer 40,000: Tacticus och Heroes of History, samt av den nya spelsäsongen i F1 Clash. Den redovisade ökningen på årsbasis speglade i huvudsak den nyligen genomförda konsolideringen av Plarium och RAID: Shadow Legends.

Rapporterad försäljning per franchise

(Mkr)	Kv2 2025	Kv1 2025	Kv4 2024	Kv3 2024	Kv2 2024
Plarium	1 424	1 066	0	0	0
Word Games	598	608	671	552	561
Strategy & Simulation	530	567	674	524	507
Racing	184	114	135	161	166
Tower Defense	89	108	101	120	120
Other smaller franchises	85	95	112	81	84
Total försäljning	2 911	2 557	1 693	1 438	1 437

Plarium och bolagets spelportfölj konsoliderades från och med den 1 februari 2025. RAID: Shadow Legends växte något jämfört med föregående år, vilket motverkades av lägre resultat från några av Plariums andra titlar.

Utvecklingen i RAID: Shadow Legends drevs av en stark live-ops-kalender. Community Weeks engagerade spelarna med dagliga belöningar och avslutades med ett livesant YouTube-event. I juni lanserades den stora sommarkampanjen som erbjöd mycket nytt innehåll, inklusive Demon Invasion-eventet, som introducerade fem nya karaktärer, vilka gjordes tillgängliga genom lojalitetsprogram, spelmekanik och andra live ops-initiativ. Eventet pågår fram till den första veckan i augusti.

Mech Arena inledde eventet Primal Rage med en rea inom spelet och lanserade ett nytt stridsläge i juli. Merge Gardens arrangerade flera kortare live-event, med temalagda pussel och bildspel. I juni lanserades funktionen Veranda Sidecamp för att introducera nya spelare till spelets olika moment och demonstrera de mest populära funktionerna i eventträdgårdarna. Denna framgångsrika uppdatering ledde till ökad monetarisering för nya användare. Spelet har även lanserats på Microsoft Store för att dra nytta av lägre plattformsavgifter.

Intäkterna från **Word Games-franchisen** ökade med 7% jämfört med samma kvartal föregående år och med 16% jämfört med samma kvartal föregående år i fasta valutakurser. Franchisen expanderade Word Search Explorer, Crossword Jam och Word Tour utanför den

engelskspråkiga världen, vilket ökade antalet spelare och lade grunden för god dynamik för fortsatt organisk tillväxt.

Word Search Explorer lanserade en ny typ av pussel, medan Word Trip fick uppdaterad grafik som har som mål att både förlänga spelsessionerna och öka engagemang i spelet. Crossword Jam introducerade ny mekanik för att öka antal spelare som stannar i spelet i en tidig fas. I Daily Themed Crossword förfinades monetariseringen inom olika pusselkategorier.

Studion fortsatte också att utveckla sina mjuklanserade spel. Innehållet i Word Tour anpassades för att stödja ytterligare geografisk expansion. Balansen i Tile Match uppdaterades för att behålla fler spelare, och teamet lade också till ny spelmekanik för att driva engagemang och förbättra prestationen i nya spel som Two Square: 2048 Numbers Merge och Jigsaw Puzzle.

Intäkterna för **Strategy & Simulation-franchisen** ökade med 5% jämfört med föregående år och med 7% jämfört med föregående år i fasta valutakurser.

Forge of Empires anordnade ett jubileumsevent under kvartalet, vilket ledde till ökad återaktivering av betalande spelare. Det efterföljande Viking-eventet levererade dock svagare engagemang än förväntat och intäkterna från Forge of Empires minskade därför något jämfört med föregående år.

Heroes of History levererade ytterligare ett kvartal av snabb tillväxt. Nytt innehåll lanserades löpande under kvartalet, med de nya hjältarna Alexander den store och

Florence Nightingale. Studio fortsatte även att hålla en hög nivå av live-ops-aktivitet under kvartalet, med tre säsongsbetonade event, en ny era och tre nya hjältesånger.

Warhammer 40,000: Tacticus fortsatte att uppvisa bra tillväxt under kvartalet. Spelteamet lade till innehåll under kvartalet, med ett säsongsbetonat event för våren i slutet av april. I maj fokuserade teamet på att driva organisk tillväxt genom Festival of Skulls-eventet och lanseringen av den populära fraktionen Adeptus Custodes. Snowprint fortsatte samtidigt att öka sina intäkter direkt till konsument tack vare den nyligen lanserade Tacticus Store.

Franchiseintäkterna från Tower Defense minskade med -25% jämfört med samma period föregående år och med -17% jämfört med samma period föregående år i fasta valutakurser.

Under kvartalet lanserades flera uppdateringar till Bloons TD 6, inklusive det nya Desperado-tornet, Spike Factory Paragon, en ny karta och ytterligare innehåll för Rogue Legends. Trots detta minskade intäkterna jämfört med föregående år, vilket berodde på lägre DAU-nivåer i spelet.

Bloons Card Storm släppte sin fjärde uppdatering sedan spelets lansering, för att ytterligare förbättra dynamiken i spelet. Teamet fortsätter att vidareutveckla spelet baserat på insikterna från mjuklanseringsfasen.

Arbetet med att utveckla nya titlar fortsatte också under kvartalet. Ett publikt speltest för Zombie Assault: Resurgence är planerat till sommaren. Release av Fightland har flyttats fram för att ge teamet tid att vidareutveckla spelet baserat på den feedback som man fick under speltestet.

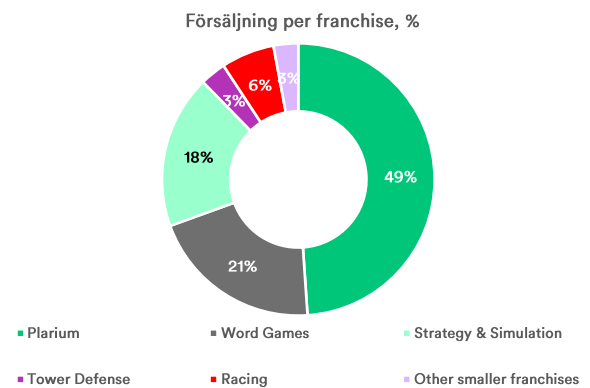
Intäkterna från **Racing-franchisen** ökade med 11% jämfört med samma period föregående år och med 14%

jämfört med samma period föregående år i fasta valutakurser.

Tillväxten drevs främst av den framgångsrika säsongsuppdateringen av F1 Clash i början av maj. Säsongsuppdateringen presenterade ett brett utbud av nya förare, ny spelmekanik, statistik och ett uppdaterat spelsystem, inklusive olika uppdrag och nya Legendary Drivers.

Top Drives adderade över 280 nya bilar i innehållsuppdateringarna Asia-Pacific Revival och French Riviera, vilket innebär att det totala antalet bilar nu överstiger 5 000 i spelet. Matchcreek Motors lanserade sina första PvP-funktioner och öppnade en officiell Discord-server för att stödja onboarding och stärka spelarengagemanget.

Racing-franchisen behöll sitt positiva momentum in i tredje kvartalet och nådde sin högsta veckointäkt någonsin under den första veckan den 30 juni.



Nya spel i tidig skalning eller mjuklansering

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

Nyckeltal

	Kv2 2025	Kv1 2025	Kv4 2024	Kv3 2024	Kv2 2024
DAU, miljoner	9,0	9,0	6,3	6,1	5,8
MAU, miljoner	43,4	41,6	30,5	28,3	26,9
ARPDau, kr	3,5	3,1	2,9	2,6	2,7
Omsättning av topp 3-spel, %	50%	49%	41%	39%	38%
Nettoomsättning per plattform, %					
Mobile	70%	69%	78%	77%	76%
Direct to consumer	24%	24%	19%	19%	19%
Övrigt	5%	7%	3%	5%	5%
Nettoomsättning per marknad, %					
Europa	34%	35%	34%	35%	33%
Nordamerika	55%	57%	60%	59%	61%
Asien och Stilla-havsområdet	9%	6%	5%	5%	5%
Övriga världen	2%	1%	1%	1%	1%
Nettoomsättning per monetarisering typ, %					
IAP	79%	75%	60%	62%	61%
IAA	19%	21%	36%	32%	33%
Övrigt	2%	4%	4%	6%	6%
Utgifter för användarförvärv (UA), Mkr	1 054	959	677	548	470

Det totala antalet dagliga aktiva användare (DAU) ökade med 55% jämfört med samma period föregående år, främst till följd av nya spelare inom Word Games-franchises-portföljen samt av konsolideringen av Plarium. DAU-nivåerna var oförändrade på sekventiell basis, då en mindre ökning i Word Games-franchisen neutraliserades av nedgångar i övriga franchises.

Genomsnittlig intäkt per daglig aktiv användare (ARPDau) ökade sekventiellt med 13%. Ökningen återspeglade för det första att Plarium var konsoliderat under ett helt kvartal i Kv2, jämfört med två månader under första kvartalet, samt för det andra en stark säsongsuppdatering i F1 Clash. Ökningen av ARPDau jämfört med föregående år berodde främst på konsolideringen av Plarium, högre ARPDau i våra Racing-spel och små ökningsar av ARPDau i vissa av våra Strategy- och Simulation-spel. Detta motvägdes delvis av den snabba geografiska expansionen av viktiga Word Games-titlar med lägre ARPDau.

Koncernens tre största spel under andra kvartalet var RAID: Shadow Legends, Forge of Empires och Warhammer 40,000: Tacticus. Tillsammans utgjorde spelen 50% av koncernens intäkter under det andra kvartalet, jämfört med 49% under det första kvartalet. Detta kan jämföras med 38% från koncernens tre största titlar under andra kvartalet 2024, innan konsolideringen av RAID: Shadow Legends. Mobile stod för 70% (76%) av de totala intäkterna under andra kvartalet, medan intäkterna från direktförsäljning till konsument, inklusive browser, stod för 24% (19%). Ökningen av intäkterna från direktförsäljning till konsument jämfört med föregående år återspeglar den fullständiga konsolideringen av Plarium och en ökande andel intäkter från den nyligen lanserade webbutiken i Warhammer 40,000: Tacticus.

Justerad EBITDA, EBITDA och rörelseresultat (EBIT)

(Mkr)	Kv2 2025	Kv2 2024	Första halvåret 2025	Första halvåret 2024	Helår 2024
EBIT/Rörelseresultat	222	281	513	517	901
Avskrivningar immateriella anläggningstillgångar	345	123	623	249	516
Avskrivningar materiella anläggningstillgångar	28	15	54	31	59
EBITDA	596	420	1 190	797	1 476
Nedskrivning av egenupparbetade tillgångar	-	-	-	-	8
Icke återkommande bonusprogram	-	6	1	20	24
Förvärvskostnader och omvärdering av köp- och sälloptioner	44	1	64	5	158
Justerad EBITDA	640	426	1 256	822	1 666
<i>Justerad EBITDA marginal</i>	<i>22%</i>	<i>30%</i>	<i>23%</i>	<i>28%</i>	<i>28%</i>

De totala kostnaderna för användarförvärv (UA) uppgick till 36% av koncernens intäkter under andra kvartalet, en ökning från 33% under samma period förra året men en minskning från 38% under första kvartalet. UA-investeringarna för våra ursprungliga studior ökade med 52% jämfört med samma period föregående år i fasta valutakurser, drivet av ökade investeringar i marknadsföring för den geografiska expansionen av ordspel, samt våra växande titlar inom Strategy and Simulation, Heroes of History och Warhammer 40,000: Tacticus. Koncernens totala UA-kostnader ökade med 124% under andra kvartalet jämfört med samma period föregående år, efter konsolideringen av Plarium från och med den 1 februari 2025.

Vi redovisade en ökning av justerad EBITDA med 50% till 640 (426) Mkr under andra kvartalet, med en rörelsemarginal på 22% under andra kvartalet. Minskningen av rörelsemarginalen jämfört med föregående år berodde nästan uteslutande på de ökade marknadsföringsinvesteringarna i flera av våra franchises. Justerad EBITDA ökade med 63% under andra kvartalet jämfört med samma period föregående år i fasta valutakurser.

Koncernens justeringar av redovisad EBITDA uppgick till 44 (6) Mkr under kvartalet, vilket inkluderade en justering för transaktionskostnader för förvärv och sammanslagningar om cirka 34 (1) Mkr. Koncernens justeringar av redovisad EBITDA inkluderade också den prestationsbaserade omvärderingen av sälj- och köpoptioner och prestationsbaserade betalningar relaterade till förvärvet av Snowprint.

Avskrivningarna uppgick till 373 (139) Mkr och inkluderade avskrivningar på förvärvsallokeringar (PPA) om 322 (102) Mkr. De ökade avskrivningsnivåerna härrör från allokerade övervärden relaterade till RAID: Shadow Legends samt andra identifierade immateriella tillgångar efter konsolideringen av Plarium. Avskrivningarna uppgick till 51 (37) Mkr i kvartalet exklusive PPA.

Koncernens EBIT uppgick till 222 (281) Mkr under kvartalet, vilket motsvarade en EBIT-marginal på 8% (20%). Rörelsekostnaderna före avskrivningar ökade med 127% jämfört med föregående år och uppgick till 2 315 (1 018) Mkr.

Finansnetto

(Mkr)	Kv2 2025	Kv2 2024	Första halvåret 2025	Första halvåret 2024	Helår 2024
Räntenetto	-76	33	-93	66	129
Omvärderingseffekter tilläggsköpeskillning	28	-261	104	-502	-690
Omvärdering PlaySimple skuld (C aktier)	-41	-5	-142	11	-68
Omvärdering köpeskillning	1	-	-40	-	-
Köp- och sälloption	8	0	10	0	-111
Valutakurseffekt	-45	-50	-26	-13	35
Övrigt	-5	-4	-28	-6	-14
Summa finansnetto	-130	-287	-215	-444	-719

Finansnettot uppgick till -130 (-287) Mkr under kvartalet, varav räntenettot uppgick till -76 (33) Mkr och övriga finansiella poster -54 (-320) Mkr.

I övriga finansiella poster ingick diskonterings- och valutakurseffekter på omvärderingen av tilläggsköpeskillningar som uppgick till 28 (-261) Mkr. Dessutom inkluderade övriga finansiella poster en omvärdering om -41 (-5) Mkr av den finansiella skulden relaterad till de C-aktier som innehas av koncernen som slutbetalning i avtalet om att förvärva PlaySimple. MTG innehar dessa C-aktier som en post utanför balansräkningen och en framtida överföring av aktierna till PlaySimple skulle inte ha någon kassapåverkan. Omvärderingen av den finansiella skulden hänförlig till C-aktierna påverkades av uppgången i MTG B-aktiens kurs under kvartalet.

I övriga finansiella poster ingår även valutakursdifferenser som under kvartalet uppgick till -45 (-50) Mkr, varav -36 (0) Mkr avser VC-fonder. Därutöver uppgick omvärdering av sälj-/köpoptioner och andra omvärderingseffekter till 3 (-4) Mkr.

Skatter

Koncernens skatt uppgick till -153 (-105) Mkr under kvartalet. Ökningen speglade i huvudsak konsolideringen av Plarium och den källskatt som betalats i PlaySimple, delvis motverkad av lägre skatt i InnoGames, PlaySimple och Ninja Kiwi.

VC fond-investeringar

MTG:s VC-fond har hittills investerat totalt 396 Mkr (40 USD) i sammanlagt 26 bolag. VC-investeringarna kompletterar MTG:s majoritetsinvesteringar i InnoGames, Hutch, Ninja Kiwi, PlaySimple, Snowprint och Plarium.

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

Finansiell ställning

Kassaflöde

(Mkr)	Kv2 2025	Kv2 2024	Första halvåret 2025	Första halvåret 2024	Helår 2024
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar av skatt och rörelsekapital	512	469	1 042	800	1 599
Betalda skatter	-236	-135	-449	-213	-522
Förändringar i rörelsekapitalet	49	39	-91	78	264
Kassaflöde från löpande verksamhet	325	374	502	667	1 340
Kassaflöde från investeringsaktiviteter	-1 138	-438	-7 183	-482	-551
Kassaflöde från finansieringsaktiviteter	-96	-108	4 588	-118	-388
Total förändring i likvida medel	-909	-172	-2 093	67	401
Likvida medel vid periodens början	2 176	3 332	3 542	2 956	2 956
Omräkningsdifferens likvida medel	-37	-16	-220	121	186
Likvida medel vid periodens slut	1 230	3 144	1 230	3 144	3 543

Kassaflöde från löpande verksamheten

Det totala kassaflödet från den löpande verksamheten uppgick till 325 (374) Mkr under kvartalet. Koncernen redovisade förändringar i rörelsekapitalet om 49 (39) Mkr under kvartalet. Betald skatt uppgick till -236 (-135) Mkr under kvartalet, till följd av adderingen av Plarium från och med första februari 2025 samt betald källskatt i PlaySimple.

Kassaflöde från investeringsaktiviteter

Det totala kassaflödet från investeringsverksamheten uppgick till -1 138 (-438) Mkr under kvartalet. Detta bestod huvudsakligen av tilläggsköpeskillingar till PlaySimple uppgående till -1 074 (-521) Mkr. Investeringsverksamheten omfattade även investeringar i materiella och immateriella tillgångar om -54 (-22) Mkr, främst bestående av aktiverade utvecklingskostnader för spel och plattformar. Därutöver uppgick övriga investeringar till 5 (0) Mkr.

Kassaflöde från finansieringsaktiviteter

Det totala kassaflödet från finansieringsverksamheten uppgick till -96 (-108) Mkr och bestod huvudsakligen av återköp av aktier uppgående till -41 (-98) Mkr, aktieswap avseende incitamentsprogram uppgående till -39 (-) Mkr, ett utställt konvertibelt lån samt koncernens leasingbetalningar.

Nettoförändringen av likvida medel uppgick till -909 (-172) Mkr under kvartalet och koncernen hade vid periodens slut likvida medel om 1 230 (3 144) Mkr.

Nettoskuld

Finansiell nettoskuld avser summan av räntebärande skulder med avdrag för likvida medel. Den finansiella nettoskulden per den 30 juni 2025 uppgick till 3 183 (-2 980) Mkr. I beräkningen av nettoskulden ingick extern finansiering om 4 181 Mkr (0), leasingskulder om 233 mkr (164), med avdrag för likvida medel om 1 230 Mkr (3 144). Den finansiella skuldsättningsgraden uppgick till 1,12x baserat på 12-månadersperiodens EBITDA inklusive Plarium.

Total nettoskuld utgjordes av räntebärande skulder om 4 413 (164) Mkr, tilläggsköpeskillingar om 1 110 (1 421) Mkr och sälj-/köpoptioner om 314 (166) Mkr, minskat med likvida medel om 1 230 (3 144) Mkr. Den totala nettoskulden uppgick per den 30 juni till 4 607 (-1 140) Mkr. Skuldsättningsgraden uppgick till 1,63x baserat på 12-månadersperiodens EBITDA inklusive Plarium.

Moderbolaget

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

(Mkr)	Kv2 2025	Kv2 2024	Första halvåret 2025	Första halvåret 2024	Helår 2024
Nettoomsättning	18	15	35	29	59
Räntenetto och övrigt finansnetto	0	2	143	92	157
Resultat före skatt och bokslutsdispositioner	-76	-39	1	15	-1

Räntenettet och övriga finansiella poster för kvartalet uppgick till 0 (2) Mkr. Räntenettet uppgick till -1 (22) mnkr. Orealiserade och realiserade valutakursdifferenser uppgick till 0 (-16) Mkr och övriga finansiella poster till 0 (-4) Mkr.

Moderbolagets likvida medel uppgick vid periodens slut till 201 (1 674) Mkr.

Det totala antalet utestående aktier vid periodens slut uppgick till 117 114 942 (120 799 775), exklusive de 4 522 073 B-aktier och de 6 280 623 C-aktier som MTG innehar som egna aktier.

Övrig information

Redovisningsprinciper

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

Koncernens och moderbolagets finansiella rapporter har upprättats enligt samma redovisningsprinciper och beräkningsmetoder som årsredovisningen 2024.

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

Transaktioner med närstående

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

Risker och osäkerheter

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

Koncernens spelutvecklingsverksamheter är beroende av sin förmåga att fortsätta utveckla framgångsrika titlar som lockar till sig betalande spelare, omständigheter som koncernen inte styr över.

Risker och osäkerhetsfaktorer beskrivs mer detaljerat i årsredovisningen för 2024, som finns tillgänglig på www.mtg.com

Stockholm, 18 juli 2025

Maria Redin

Koncernchef & VD, Modern Times Group MTG AB

Koncernens resultaträkning i sammandrag

(Mkr)	Kv2 2025	Kv2 2024	Första halvåret 2025	Första halvåret 2024	Helår 2024
Nettoomsättning	2 911	1 437	5 468	2 884	6 015
Kostnad för sålda varor och tjänster	-908	-380	-1 683	-763	-1 554
Bruttoresultat	2 003	1 058	3 785	2 121	4 462
Försäljningskostnader	-1 232	-507	-2 283	-1 048	-2 302
Administrationskostnader	-539	-271	-999	-558	-1 275
Övriga rörelseintäkter	14	6	44	12	37
Övriga rörelsekostnader	-24	-4	-34	-10	-21
EBIT/Rörelseresultat	222	281	513	517	901
Räntenetto	-76	33	-93	66	129
Övrigt finansnetto	-54	-320	-122	-510	-847
Resultat före skatt	93	-6	298	73	182
Skatt	-153	-105	-294	-216	-392
Totalt resultat för perioden	-61	-111	4	-142	-210
Periodens resultat hänförligt till:					
Moderbolagets aktieägare	-61	-111	4	-142	-210
Innehav utan bestämmande inflytande	-	-	-	-	-
Resultat för perioden	-61	-111	4	-142	-210
Totalt resultat per aktie före utspädning, kr	-0,52	-0,92	0,03	-1,17	-1,74
Totalt resultat per aktie efter utspädning, kr	-	-0,91	-	-1,17	-1,74
Antal aktier					
Utestående aktier vid periodens slut	117 114 942	120 799 775	117 114 942	120 799 775	118 306 464
Genomsnittligt antal aktier före utspädning	117 178 374	121 296 605	117 545 892	121 489 004	120 500 977
Genomsnittligt antal aktier efter utspädning	-	121 493 176	-	121 748 995	121 137 914

Rapport över totalresultat för koncernen

(Mkr)	Kv2 2025	Kv2 2024	Första halvåret 2025	Första halvåret 2024	Helår 2024
Periodens resultat	-61	-111	4	-142	-210
Övrigt totalresultat					
Poster som omförts eller kan omföras till periodens resultat, netto efter skatt:					
Årets omräkningsdifferenser	-245	-22	-1 341	490	592
Poster som inte kan omföras till periodens resultat, netto efter skatt:					
Verkligt värdeförändring på egetkapitalinstrument	-3	-	-678	-	-55
Totalresultat	-309	-133	-2 016	348	327
Total resultat hänförligt till:					
Moderbolagets aktieägare	-309	-133	-2 016	348	327

Rapport över finansiell ställning för koncernen i sammandrag

(Mkr)	30 jun 2025	30 jun 2024	31 dec 2024
Anläggningstillgångar			
Goodwill	11 283	10 243	10 383
Övriga immateriella tillgångar	5 944	1 991	1 761
Summa immateriella tillgångar	17 226	12 234	12 145
Summa materiella tillgångar	135	31	28
Nyttjanderättstillgångar	225	163	150
Aktier och andelar i intresse- och övriga bolag	541	1 331	1 289
Övriga finansiella tillgångar	213	97	124
Summa finansiella tillgångar	754	1 428	1 412
Summa anläggningstillgångar	18 341	13 856	13 735
Kortfristiga fordringar			
Övriga fordringar	1 569	725	790
Likvida medel	1 230	3 144	3 543
Summa kortfristiga fordringar	2 800	3 869	4 333
Summa tillgångar	21 140	17 725	18 068
Eget kapital			
Eget kapital	11 558	13 992	13 736
Summa eget kapital	11 558	13 992	13 736
Långfristiga skulder			
Skulder till kreditinstitut	4 071	-	-
Leasingskulder	186	128	115
Summa långfristiga räntebärande skulder	4 257	128	115
Avsättningar	1 030	541	422
Villkorad köpeskilling	112	534	670
Övriga ej räntebärande skulder	47	188	184
Summa långfristiga ej räntebärande skulder	1 190	1 263	1 276
Summa långfristiga skulder	5 447	1 391	1 391
Kortfristiga skulder			
Villkorad köpeskilling	998	887	1 004
Skulder till kreditinstitut	95	-	-
Leasingskulder	47	36	36
Övriga räntebärande skulder	-	529	602
Övriga ej räntebärande skulder	2 996	891	1 300
Summa kortfristiga skulder	4 135	2 342	2 941
Summa skulder	9 582	3 733	4 332
Summa eget kapital och skulder	21 140	17 725	18 068

Rapport över kassaflöden för koncernen i sammandrag

(Mkr)	Kv2 2025	Kv2 2024	Första halvåret 2025	Första halvåret 2024	Helår 2024
Årets resultat före skatt	93	-6	298	73	182
Justering för poster som ej ingår i kassaflödet	419	475	744	728	1 417
Betalda skatter	-236	-135	-449	-213	-522
Förändringar i rörelsekapitalet	49	39	-91	78	264
Kassaflöde från löpande verksamhet	325	374	502	667	1 340
Investeringar/avyttringar i bankdeposition	-	114	-	114	114
Förvärv / försäljning av dotterbolag och intressebolag samt övriga investeringar	-15	-8	-6 003	-28	-46
Tilläggsköpeskilling, betalning	-1 074	-521	-1 074	-521	-521
Investeringar i andra anläggningstillgångar	-49	-22	-106	-47	-98
Kassaflöde från investeringsaktiviteter	-1 138	-438	-7 183	-482	-551
Återköp av aktier	-41	-98	-152	-98	-304
Lån	-7	-	4 800	-	-
Aktieswap avseende aktie-incitamentsprogram	-39	-	-39	-	-47
Övrigt kassaflöde från/använt i finansiella aktiviteter	-9	-10	-21	-19	-38
Kassaflöde från finansieringsaktiviteter	-96	-108	4 588	-118	-388
Total förändring i likvida medel	-909	-172	-2 093	67	401
Likvida medel vid periodens början	2 176	3 332	3 542	2 956	2 956
Omräkningsdifferens likvida medel	-37	-16	-220	121	186
Likvida medel vid periodens slut	1 230	3 144	1 230	3 144	3 543

Rapport över förändring i eget kapital i sammandrag

(Mkr)	30 jun 2025	30 jun 2024	31 dec 2024
Ingående balans	13 736	13 714	13 714
Periodens resultat	4	-142	-210
Övrigt totalresultat för perioden	-2 020	490	536
Summa totalresultat för perioden	-2 016	348	327
Effekter av aktieprogram	30	28	45
Aktieswap avseende aktieincitamentsprogram	-39	-	-47
Återköp av aktier	-153	-98	-304
Utgående balans	11 558	13 992	13 736

Moderbolagets resultaträkning i sammandrag

(Mkr)	Kv2 2025	Kv2 2024	Första halvåret 2025	Första halvåret 2024	Helår 2024
Nettoomsättning	18	15	35	29	59
Bruttoresultat	18	15	35	29	59
Administrationskostnader	-95	-56	-180	-106	-217
EBIT/Rörelseresultat	-77	-41	-144	-76	-158
Räntenetto och övrigt finansnetto	0	2	143	92	157
Resultat före skatt och bokslutsdispositioner	-76	-39	1	15	-1
Bokslutsdispositioner	0	-	-	-	-217
Periodens resultat	-76	-39	1	15	-218

Periodens resultat överensstämmer med totalresultat för moderbolaget.

Moderbolagets balansräkning i sammandrag

(Mkr)	30 jun 2025	30 jun 2024	31 dec 2024
Anläggningstillgångar			
Maskiner och inventarier	1	1	1
Aktier och andelar	15 231	13 821	13 821
Övriga finansiella tillgångar	20	4	14
Summa anläggningstillgångar	15 253	13 826	13 836
Omsättningstillgångar			
Kortfristiga fordringar	55	16	122
Likvida medel	201	1 674	1 344
Summa omsättningstillgångar	257	1 690	1 466
Summa tillgångar	15 509	15 516	15 302
Eget kapital			
Bundet eget kapital	642	658	642
Fritt eget kapital	14 182	14 794	14 343
Summa eget kapital	14 824	15 452	14 984
Obeskattade reserver	-	9	-
Långfristiga skulder			
Ej räntebärande skulder	10	9	11
Summa långfristiga skulder	10	9	11
Kortfristiga skulder			
Ej räntebärande skulder	676	45	307
Summa kortfristiga skulder	676	45	307
Summa eget kapital och skulder	15 509	15 516	15 302

Verkligt värde på finansiella instrument

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

(Mkr)	30 jun 2025				31 dec 2024			
	Verkligt värde	Nivå 1	Nivå 2	Nivå 3 ¹	Verkligt värde	Nivå 1	Nivå 2	Nivå 3 ¹
Finansiella tillgångar värderade till verkligt värde								
Aktier och investeringar i andra bolag	541	-	-	541	1 287	-	-	1 287
Finansiella skulder till verkligt värde								
Villkorad köpeskilling	1 110	-	-	1 110	1 674	-	-	1 674

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

Värderingstekniker

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

(Mkr)	30 jun 2025	31 dec 2024
Ingående balans 1 januari	1 287	397
Redovisade vinster och förluster i periodens resultat	-9	8
Redovisade vinster och förluster i periodens totalresultat	-655	-105
Förvärv ¹	0	908
Omräkningseffekt i periodens resultat	-59	30
Omräkningseffekt i periodens totalresultat	-24	50
Utgående balans	541	1 287

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

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

(Mkr)	30 jun 2025	31 dec 2024
Ingående balans 1 januari	1 674	1 439
Årets förvärv	-	66
Reglerade betalningar, likvidavräknad	-1 074	-521
Omvärdering	0	346
Förvärv	707	-
Räntekostnader	102	216
Omräkningseffekt	-299	128
Utgående balans	1 110	1 674

(Mkr)	2025	2026	2027	2028+	Totalt
Köpeskilling kontant¹	-	998	-	112	1 110
Total köpeskilling	-	998	-	112	1 110

1) Tabellen som publicerades i MTG:s kvartalsrapport för första kvartalet 2025 innehöll ett fel, varigenom 275 miljoner kronor, som borde ha inkluderats i 2026 års totalsumma, felaktigt inkluderades i 2028+ totalsumman istället. Felet har korrigerats i tabellen ovan.

Alternativa resultatmått

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

- Justerad EBITDA
- Förändring av nettoomsättningen från organisk tillväxt

Avstämning justerad EBITDA

Justerad EBITDA används för att bedöma MTG:s underliggande lönsamhet. Justerad EBITDA definieras som EBITDA justerad för effekter av jämförelsestörande poster, icke återkommande bonusprogram, förvärvsrelaterade transaktionskostnader och nedskrivningar av kapitaliserat internt arbete. Jämförelsestörande poster avser materiella poster och händelser i koncernens struktur eller verksamheter som är relevanta för förståelsen av koncernens utveckling på jämförbar basis. Under året har koncernen ändrat sin definition av justerad EBITDA. Den nya definitionen av justerad EBITDA inkluderar även omvärderingseffekter av sälj- och köpoptioner.

(Mkr)	Kv2 2025	Kv2 2024	Första halvåret 2025	Första halvåret 2024	Helår 2024
EBIT/Rörelseresultat	222	281	513	517	901
Avskrivningar immateriella anläggningstillgångar	345	123	623	249	516
Avskrivningar materiella anläggningstillgångar	28	15	54	31	59
EBITDA	596	420	1 190	797	1 476
Nedskrivning av egenupparbetade tillgångar	-	-	-	-	8
Icke återkommande bonusprogram	-	6	1	20	24
Förvärvskostnader och omvärdering av köp- och säljoptioner	44	1	64	5	158
Justerad EBITDA	640	426	1 256	822	1 666

Avstämning av försäljningstillväxt

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

(Mkr)	Kv2 2025	Kv2 2024	Första halvåret 2025	Första halvåret 2024	Helår 2024
Koncern					
Organisk tillväxt	9%	-7%	8%	-2%	-1%
Förvärvade/avvecklade enheter	107%	6%	90%	6%	4%
Valutakurseffekter	-14%	0%	-8%	0%	0%
Rapporterad tillväxt	103%	-1%	90%	4%	3%

Rörelseförvärv

Förvärv 2025

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

Preliminär förvärvsanalys

Avser förvärv slutförda under första kvartalet 2025.

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

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

Effekt på koncernens resultat

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

Effekt från förvärvet på koncernens resultaträkning samt Övrigt totalresultat

Mkr	
Omsättning	2 490
Resultat före skatt ¹	225

¹) Resultat före skatt inkluderar avskrivning på övervärden om 344 Mkr

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

Mkr

Omsättning	6 027
Resultat före skatt ¹	261

¹) Resultat före skatt inkluderar avskrivning på övervärden om 635 Mkr

Händelser efter rapportperiodens slut

Det finns inga övriga väsentliga händelser efter rapportperiodens slut.

Definitioner

ARPDau

Genomsnittlig nettoomsättning per daglig aktiv användare.

Belånad kassagenerering (LCC)

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

DAU

Daglig aktiv användare.

EBITDA

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

Finansiell nettoskuld

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

IAA

Annonsering i apparna.

IAP

Köp i apparna.

Investeringar (CAPEX)

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

Justerad EBITDA

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

Jämförelsestörande poster

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

Kassagenerering (cash conversion)

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

Kassaflöde från den löpande verksamheten

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

MAU

Månatlig aktiv användare.

Nettoskuld

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

Obelånad kassagenerering (UCC)

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

Omräkningsvalutaeffekt

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

Organisk tillväxt

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

Resultat per aktie

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

ROAS (return on ad spend)

Avkastning på annonsinvesteringar.

Räntebärande skulder

Räntebärande skulder innefattar extern finansiering och finansiella leasingavtal.

Rörelseresultat (EBIT)

Periodens nettoresultat före övriga finansiella poster, räntenetto och skattekostnader.

Transaktionsvalutaeffekt

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

UA

Användarförvärv.

Aktieägarinformation

Finansiell kalender

Post	Datum
Kapitalmarknadsdag 2025	9 oktober 2025
Kvartalsrapport Kv3 2025	13 november 2025

Frågor?

Anton Gourman, VP Communications

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

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

Telefonkonferens

MTG bjuder in till en livestreaming och telefonkonferens klockan 10:00 CET idag, den 18 juli 2025. Telefonkonferensen kommer att hållas på engelska.

Hur du deltar:

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



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

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

Denna information är sådan information som Modern Times Group MTG AB (publ) är skyldigt att offentliggöra enligt EU:s marknadsmissbruksförordning. Informationen lämnades, genom ovanstående kontaktpersoners försorg, för offentliggörande den 18 juli 2025 kl. 07.30 CET.

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