

Q3

2022/23

EMBRACER GROUP
DELÅRSRAPPORT

OKTOBER–DECEMBER 2022

NETTOOMSÄTTNINGEN ÖKADE MED 128 %
TILL 11 622 MSEK

TREDJE KVARTALET, OKTOBER-DECEMBER 2022 (JÄMFÖRT MED OKTOBER-DECEMBER 2021)

- > Nettoomsättningen ökade med 128 % (–3 % organisk tillväxt) till 11 622 MSEK (5 091).
Omsättningen per rörelsesegment uppgick till:
 - > PC/Console Games: ökade med 64 % till 3 575 MSEK (2 187).
 - > Mobile Games: ökade med 2 % till 1 573 MSEK (1 545).
 - > Tabletop Games: uppgår till 4 146 MSEK (-).
 - > Entertainment & Services: ökade med 71 % till 2 328 MSEK (1 360).
- > EBIT⁹ för perioden ökade till 226 MSEK (–259), en EBIT-marginal om 2 % (–5 %). Justerat EBIT ökade 78 % till 2 009 MSEK (1 130), vilket motsvarar en Justerat EBIT-marginal om 17 % (22 %).
- > Kassaflödet från den löpande verksamheten uppgick till 2 813 MSEK (1 048). Nettoinvesteringar i immateriella tillgångar uppgick till –1 413 MSEK (–969).
- > Resultat per aktie före utspädning uppgick till 1,39 SEK (–1,38) och efter utspädning till 1,38 SEK (–1,38) SEK. Justerat resultat per aktie uppgick till 0,76 SEK (0,96). Justerat resultat per aktie efter utspädning var 0,70 SEK (0,91).
- > Bolaget upprepar sin tidigare kommunicerade prognos för Justerat EBIT om 8 000 - 10 000 MSEK under räkenskapsåret 2022/23 och 10 300 - 13 600 MSEK under räkenskapsåret 2023/24.

FÖRSTA NIO MÅNADERNA, APRIL-DECEMBER 2022 (JÄMFÖRT MED APRIL-DECEMBER 2021)

- > Nettoomsättningen ökade med 139 % (3 % organisk tillväxt) till 28 309 MSEK (11 829).
Omsättningen per rörelsesegment uppgick till:
 - > PC/Console Games: ökade med 56 % till 9 966 MSEK (6 401).
 - > Mobile Games: ökade med 43 % till 4 502 MSEK (3 137).
 - > Tabletop Games: uppgår till 10 058 MSEK (-).
 - > Entertainment & Services: ökade med 65 % till 3 784 MSEK (2 291).
- > EBIT⁹ för perioden uppgick till 289 MSEK (–159), en EBIT-marginal om 1 % (–1 %). Justerat EBIT ökade 61 % till 5 451 MSEK (3 396), vilket motsvarar en Justerat EBIT-marginal om 19 % (29 %).
- > Kassaflödet från den löpande verksamheten uppgick till 3 740 MSEK (2 639). Nettoinvesteringar i immateriella tillgångar uppgick till –4 189 MSEK (–2 714).
- > Resultat per aktie före utspädning uppgick till 3,50 (0,95) SEK och efter utspädning till 3,47 (0,93) SEK. Justerat resultat per aktie uppgick till 4,16 SEK (2,88). Justerat resultat per aktie efter utspädning var 3,83 SEK (2,74).

Nyckeltal koncernen	Okt-dec 2022	Okt-dec 2021	Apr-dec 2022	Apr-dec 2021	Apr 2021- mar 2022
Nettoomsättning, MSEK	11 622	5 091	28 309	11 829	17 067
EBIT ⁹ , MSEK	226	–259	289	–159	–1 126
EBIT-marginal	2 %	–5 %	1 %	–1 %	–7 %
Justerat EBIT, MSEK	2 009	1 130	5 451	3 396	4 465
Justerat EBIT-marginal	17 %	22 %	19 %	29 %	26 %
Kassaflöde från den löpande verksamheten, MSEK	2 813	1 048	3 740	2 639	4 070
Nettoinvesteringar i immateriella tillgångar, MSEK	1 413	969	4 189	2 714	3 712
Nettoomsättningstillväxt	128 %	136 %	139 %	78 %	90 %
Totalt antal pågående spelutvecklingsprojekt	224	216	224	216	223
Totalt antal spelutvecklare	11 152	7 824	11 152	7 824	8 586
Totalt antal sysselsatta	16 243	9 524	16 243	9 524	12 760

⁹ EBIT, vilket motsvarar Rörelseresultat i Koncernens rapport över resultat.

I denna rapport avser samtliga jämförelsetal inom parentes motsvarande period föregående år, om inte annat anges.

STABILT KVARTAL MED ÖKAT FRITT KASSAFLÖDE

Vi är glada att kunna presentera ännu ett stabilt kvartal för Embracer Group som överlag levererade enligt ledningens förväntningar. Vår diversifierade verksamhet med flera segment hade en solid nettoomsättning om 11,6 miljarder SEK, Justerat EBIT om 2,0 miljarder SEK och fritt kassaflöde om 1,7 miljarder SEK under Q3 2022/23 trots ett begränsat antal nya spellanseringar i PC/Console Games-segmentet.

Den organiska tillväxten uppgick till –3 % under Q3 vilket delvis förklaras av en svår jämförelseperiod och att antalet lanseringar inom PC/Console Games var begränsat. Justerat EBIT uppgick till 2 miljarder SEK under kvartalet trots begränsat bidrag från partnerskapsavtal, medan fritt kassaflöde förbättrades till 1,7 miljarder SEK, vilket överträffade ledningens förväntningar.

För koncernen som helhet upprepar vi prognosen för Justerat EBIT om 8,0-10,0 miljarder SEK för helåret 2022/23 och 10,3-13,6 miljarder SEK för helåret 2023/24. Vi ser fortsatt en positiv utveckling för spel med kontinuerliga uppdateringar av innehåll och kampanjer ("live game services") och våra starkaste varumärken, men ser även en mer normaliserad marknad för vissa kategorier, delvis på grund av minskad köpkraft hos konsumenter, efter starka år under 2020 och 2021. Som tidigare kommunicerats innehåller prognosen olika utfall gällande partner- och licensavtal med ett flertal industripartners som väntas slutföras under räkenskapsåret 2022/23. I Mobile Games-segmentet räknar vi med säsongsmässigt lägre aktivitet och lägre annonspriser under Q4. Inom Tabletop Games-segmentet förväntar vi oss den säsongsmässigt lägsta aktiviteten och en Justerad EBIT marginal som ligger i linje med historiska mönster under innevarande räkenskapsår.

DIVERSIFIERING GER STABILITET

Vår verksamhet har blivit allt mer diversifierad under de senaste åren vilket har adderat ökad stabilitet i våra resultat och kassaflöden. Inom PC/Console Games-segmentet lanserade Coffee Stain framgångsrikt spelet *Goat Simulator 3* som fick ett starkt mottagande bland fansen och det finns potential att öka antalet spelare över tid. Tillsammans med våra danska kollegor Ghost Ship Games, som fortsätter sitt imponerande arbete med *Deep Rock Galactic*, har vi mycket att se fram emot från Coffee Stain framgent.

Med det sagt så har förseningar som meddelats under tidigare kvartal resulterat i ett begränsat antal lanseringar av spel med större budget inom PC/Console Games-segmentet och ett lägre bidrag till bruttovinsten under

helåret 2022/23, vilket även påverkat rörelsemarginalen. Lönsamheten inom PC/Console påverkades i Q3 av avskrivningar av spelutvecklingskostnader för titlar som lanserades under Q1 och Q2 med lägre ROI (return on investment), inklusive nylanseringen av *Saints Row*. Det är ett faktum att vissa operativa koncerner inom PC/Console Games-segmentet har underpresterat under detta år i förhållande till våra förväntningar, mycket på grund av ROI som varit lägre än väntat för deras nya spellanseringar. Snarare än ett strukturellt skifte tror vi att detta främst är en effekt av blandat mottagande för flera lanseringar, kombinerat med en mer normaliserad marknad och en mer begränsad köpkraft bland konsumenter. Vår kärnverksamhet är att generera en hälsosam riskjusterad avkastning på spel. Vi har därför ökat ledningens fokus och ansträngningar ytterligare för att optimera investeringar och effektivitet ytterligare i hela koncernen. Med andra ord måste varje projekt förtjäna sin rätt att existera vilket innebär att vi kommer fokusera ännu mer på att säkerställa spelens kvalitet och att vi skapar unika spelupplevelser.

Jag är övertygad om att påverkan från dessa faktorer är övergående när nu koncernen ökar antalet noterbara lanseringar inom PC/Console från flera studios och etablerade varumärken som historiskt varit framgångsrika i sina lanseringar. Efter en utvärdering av vår pipeline känner vi oss trygga i att klart förbättra ROI för nya produkter jämfört med tidigare kvartal. PLAION närmar sig lanseringen av *Dead Island 2*, ett efterlängtat action RPG-spel, med releasedatumet 21 april. Ett flertal andra lanseringar med större budgetar har nyligen också offentliggjorts för lansering under helåret 2023/24, inklusive *Warhammer 40,000: Space Marine 2*, *Remnant 2* och *Payday 3*. Totalt har vi 94 projekt som planeras lanseras helåret 2023/24 varav 58 projekt är fortsatt icke-offentliggjorda. Vi har investerat betydande belopp i en av industrins mest diversifierade spelutvecklingsportföljer som utvecklas av fler än 11 000 utvecklare över hela världen. Totalt har vi investerat 8,2 miljarder SEK i pågående spelutvecklingsprojekt per 31 december 2022. För att sätta detta i perspektiv så har vi nu 31 AAA spel som kommer lanseras till och med räkenskapsåret 2027/28, varav 19 kommer lanseras till och med räkenskapsåret 2025/26.

Inom Tabletop-segmentet hade Asmodee en stabil utveckling med en stark ökning av omsättning, vinst och fritt kassaflöde jämfört med föregående kvartal, trots en mer utmanande makromiljö i det säsongsmässigt starkaste kvartalet under året. Asmodee väntas leverera en vinst för helåret som ligger i stora drag i linje med förra årets förväntningar, med betydande förbättringar av fritt eget kassaflöde under andra halvan av året. Under räkenskapsåret 2023/24 räknar vi med en kassakonvertering som överstiger 100 % för Asmodee då lagernivåer normaliseras.

I Mobile Games-segmentet har Easybrain och DECA Games framgångsrikt optimerat investeringar i user acquisition och därmed balanserat organiska och betalda nedladdningar. Detta har resulterat i stark lönsamhet och kassaflöde under kvartalet. Kvartalet hade solid sekventiell tillväxt med positiva säsongeffekter, men även visst motstånd från lägre annonspriser jämfört med förra året, som påverkats av Apples IDFA-förändringar, mindre engagerade spelare efter covid och makroekonomiska faktorer. Vi räknar med att våra mobilspelsbolag fortsatt kommer visa lönsam tillväxt under kommande år.

Under rådande ekonomiska utveckling i omvärlden bygger vi vår motståndskraft och flexibilitet genom att bibehålla en stark balansräkning. Vi räknar med att uppnå vårt skuldsättningsmål i slutet av innevarande räkenskapsår och vi har inga materiella lån som utgår innan juni 2024. Vi kommer fortsätta att minska skuldsättningen samtidigt som vi möjliggör för nödvändiga organiska investeringar.

MOT BÄTTRE BALANS MELLAN TILLVÄXT, VINST OCH FRITT KASSAFLÖDE

Våra investeringar har positionerat oss väl för organisk tillväxt och långsiktig tillväxt av vinster och fritt kassaflöde per aktie. Det har även stärkt våra möjligheter till samarbete med plattformsägare och andra branschpartners som vill öka sin exponering mot framtida lanseringar av högkvalitativa spel.

Att kapitalisera på vårt samlade värde och realisera den fulla potentialen i Embracers ekosystem är fortsatt en prioritet för koncernen. Efterfrågan på innehåll har aldrig varit större vilket Embracer kommer att kunna dra nytta av, med branschens största portfölj för spel och varumärken. Vi har satt som mål att öka andelen av vår spelutveckling för PC/Console som är hel- eller delägd av tredje part. Detta är främst relaterat till ett antal kommande högbudgetspel under de kommande sex åren. Även om en majoritet av spelutvecklingen är helägd av koncernen, så förväntas en ökad extern finansiering signifikant öka förutsägbarheten i kassaflöden och vinst. *Tomb Raider*-avtalet med Amazon under Q3 är ett exempel på ett sådant samarbete och en av de affärer med flera olika branschpartners, som kommunicerades i samband med Embracers Q2-rapport, och som tillsammans är transformativa. Ytterligare affärer väntas slutföras under räkenskapsåret 2022/23.

För att ytterligare stärka vår inriktning med samarbetspartners är jag glad över att välkomna Careen Yapp till Embracer Group. I sin nya roll som Chief Strategic Partnerships officer kommer Careen att ansvara för att sätta



gemensamma strategiska mål för samarbeten inom koncernen hos samtliga operativa koncerner i syfte att driva koncernövergripande resultat. Med sin breda branschkunskap och mer än tjugoåriga erfarenhet inom teknik och underhållning vet jag att hon kommer att tillföra betydande värde till Embracer Groups ekosystem, aktieägare och andra intressenter när vi fortsätter att utnyttja våra samlade styrkor.

Embracer Group har en diversifierad tillgångsbas med attraktiva marknadspositioner inom ett flertal verksamhetsområden i spel- och underhållningsbranschen. Styrelsen är fortsatt dedikerade till att säkerställa att koncernen är optimerad för långsiktigt värdeskapande. Den översyn av verksamheten som offentliggjordes av styrelsen i vår Q2-rapport i november pågår fortfarande. Jag vill vara tydlig med att vår långsiktiga strategi att stödja och stärka entreprenörer och kreatörer ligger fast.

VI BYGGER PÅ EN SOLID GRUND

I slutet av december 2022 slutförde vi listbytet till Nasdaq Stockholms huvudlista vilket ytterligare stärker vår transparens, bolagsstyrning samt likviditeten i vår aktie. Listbytet är ett kvitto på vilken stark grund vi har byggt under de senaste åren.

En viktig del av vår fortsatta utveckling är ökat fokus på hållbarhet, en prioriterad fråga för mig, ledningen, vår verksamhet och våra anställda. Det är upplyftande att se att detta arbete och förstärkningen av koncernfunktioner i moderbolaget har resulterat i förbättrade ESG-ratings. Under de senaste månaderna har MSCI uppgraderat vår ESG-rating från BBB till A och vi är nu även del av Sustainability lista över Top-Rated ESG Companies 2023.

Avslutningsvis vill jag tacka alla våra aktieägare, anställda, kunder, industrikollegor och partners för era bidrag till Embracer Groups framgång och utveckling.

16 februari 2023, Karlstad, Värmland, Sverige

Lars Wingefors
Medgrundare och VD

FINANSIELLA KOMMENTARER

NETTOOMSÄTTNING

Nettoomsättning, MSEK	Okt-dec 2022	Okt-dec 2021	Förändr.	Apr-dec 2022	Apr-dec 2021	Apr 2021-mar 2022
PC/Console Games	3 575	2 187	64 %	9 966	6 401	8 498
Mobile Games	1 573	1 545	2 %	4 502	3 137	4 896
Tabletop Games	4 146	-	-	10 058	-	571
Entertainment & Services	2 328	1 360	71 %	3 784	2 291	3 102
Summa	11 622	5 091	128 %	28 309	11 829	17 067

Nettoomsättningen under tredje kvartalet uppgick till 11 622 MSEK, en ökning med 128 % jämfört med föregående år. En betydande del av tillväxten jämfört med föregående år bestod av icke organisk tillväxt genom förvärv, främst av Crystal Dynamics – Eidos och Perfect World i PC/Console Games-segmentet, Asmodee i Tabletop Games-segmentet och Dark Horse och Limited Run Games i Entertainment & Services segmentet. Under perioden april-december uppgick nettoomsättningen till 28 309 MSEK, en ökning med 139 % jämfört med motsvarande period föregående år.

Organisk tillväxt uppgick till –3 % under kvartalet och proformatillväxten uppgick till –3 %. Mobile Games-segmentet påverkades negativt under kvartalet på grund av ett starkt kvartal i jämförelseperioden föregående år och lägre annonspriser. Utvecklingen inom PC/Console Games-segmentet förklaras främst av ett lågt antal nya spellanseringar, blandat mottagande för lanseringar under året och en svagare köpkraft bland konsumenter. Den starka organiska samt proformatillväxten i Entertainment & Services drevs framförallt av en nyckellansering av en extern partner för PLAION publishing divisionen.

Omsättningstillväxt	Okt-dec 2022			Apr-dec 2022		
	Nettoomsättningstillväxt	Organisk tillväxt	Proformatillväxt	Nettoomsättningstillväxt	Organisk tillväxt	Proformatillväxt
PC/Console Games	64 %	–6 %	–5 %	56 %	7 %	1 %
Mobile Games	2 %	–14 %	–15 %	43 %	–1 %	–3 %
Tabletop Games	n/a	n/a	–5 %	n/a	n/a	1 %
Entertainment & Services	71 %	16 %	16 %	65 %	0 %	5 %
Summa	128 %	–3 %	–3 %	139 %	3 %	1 %



SpongeBob SquarePants: The Cosmic Shake

EBIT OCH JUSTERAT EBIT

EBIT uppgick till 226 MSEK (–259) under kvartalet, en ökning med 2 % (–5 %). Förvärvade bolag bidrog till EBIT men det motverkades delvis av ökade av- och nedskrivningar med 1 093 MSEK. Övriga externa kostnader och personalkostnader ökade primärt på grund av slutförda förvärv men även på grund av ökat antal anställda.

Personalkostnader i samband med förvärv uppgick till 847 MSEK (1 113), vilket är en minskning med 266 MSEK och som bidrog positivt till EBIT.

Under perioden april-december uppgick EBIT till 289 MSEK (–159), en ökning med 1 % (–1 %). Jämförelsestörande poster uppgick till 75 MSEK under kvartalet och är exkluderade från Justerat EBIT (se sid 54-57). Detta är projektrelaterade kostnader kopplat till listbytet till Nasdaq Stockholm huvudlistan och omstruktureringskostnader i Crystal Dynamics – Eidos för avvecklingen av dess förlags-QA team och mobilstudion Onoma.

Justerat EBIT ökade med 78 % och uppgick till 2 009 MSEK (1 130) under kvartalet vilket motsvarar en marginal om 17 % (22 %). Bruttomarginalen minskade och uppgick till 56 % (66 %). Den lägre marginalen beror främst på förvärvet av Asmodee i Tabletop Games-segmentet och en stark utveckling för PLAION partner publishing. Även om Asmodee bidrog starkt till resultatet så har bolaget en lägre bruttomarginal vilket späder ut koncernens marginal. Under perioden april-december uppgick Justerat EBIT till 5 451 MSEK (3 396) vilket motsvarar en marginal om 19 % (29 %). Den lägre marginalen påverkas primärt av en lägre marginal i PC/Console Games-segmentet samt av förvärvet av Asmodee in Tabletop Games-segmentet.

EBIT, MSEK	Jul–sep 2022	Jul–sep 2021	Förändr.	Apr–sep 2022	Apr–sep 2021	Apr 2021– mar 2022
PC/Console Games	–505	35	–1 554 %	–329	884	451
Mobile Games	89	–391	123 %	–112	–1 131	–1 479
Tabletop Games	615	-	-	871	-	–124
Entertainment & Services	132	107	24 %	32	211	211
Koncerngemensamt	–106	–9	–1 028 %	–173	–124	–186
Summa	226	–259	187 %	289	–159	–1 126

Justerat EBIT, MSEK	Jul–sep 2022	Jul–sep 2021	Förändr.	Apr–sep 2022	Apr–sep 2021	Apr 2021– mar 2022
PC/Console Games	579	694	–17 %	2 565	2 373	2 926
Mobile Games	464	355	31 %	1 057	896	1 389
Tabletop Games	864	-	-	1 760	-	74
Entertainment & Services	187	111	69 %	215	217	247
Koncerngemensamt	–85	–30	–184 %	–144	–90	–171
Summa	2 009	1 130	78 %	5 451	3 396	4 465



PROGNOS

Prognos	Justerat EBIT
Räkenskapsåret 2022/23	8 000 – 10 000 MSEK
Räkenskapsåret 2023/24	10 300 – 13 600 MSEK

För koncernen som helhet upprepar vi vår prognos för Justerat EBIT om SEK 8,0-10,0 miljarder SEK under helåret 2022/23 och 10,3-13,6 miljarder SEK under helåret 2023/24. Prognosen för räkenskapsåren 2022/23 och 2023/24 inkluderar alla förvärv som offentliggjorts till och med 16 februari 2023. Prognosen inkluderar även olika utfall från samarbets- och licensavtal med flertalet industripartners som väntas slutföras under helåret 2022/23. Prognosen är baserad på inplanerade spellanseringar, marknads- och makroförhållanden och att växelkurser förblir oförändrade.

För PC/Console Games-segmentet ser vi fortsatt en stabil utveckling för spel med kontinuerliga uppdateringar av innehåll och kampanjer ('live game services') och för våra starkaste varumärken, men noterar samtidigt en mer normaliserad marknad för vissa kategorier, delvis på grund av minskad köpkraft bland konsumenter, efter en stark marknad under både 2020 och 2021. Det finns inga större spellanseringar som är inplanerade under innevarande kvartal. Dock räknar vi med, som vi tidigare kommunicerat, att prognosen innehåller flera olika utfall från samarbets- och licensavtal med ett flertal industripartners som väntas slutföras under räkenskapsåret 2022/23.

I Mobile Games-segmentet räknar vi med säsongsmässigt lägre aktivitet och annonspriser under Q4 och en Justerad EBIT marginal som är lägre än genomsnittet under de senaste nio månaderna. Det är värt att notera att jämförelseperioden Q4 2021/22 innehöll betydande resultat från ett specifikt samarbetsavtal i Mobile Games-segmentet.

I Tabletop Games-segmentet räknar vi med den säsongsmässigt lägsta aktiviteten och en Justerad EBIT marginal för räkenskapsåret som ligger i linje med historiska mönster.

Specifika poster relaterade till historiska förvärv

Prognosen är baserad på genomsnittliga valutakurser under perioden april-december 2022. Prognosen inkluderar slutförda förvärv per den 31 december, 2022. Prognosen bygger på förvärvsanalyser per den 16 februari 2023 som inkluderar både preliminära och stängda förvärvsanalyser.

MSEK	Q4 22/23	23/24	24/25	25/26	26/27	27/28	Summa
Avskrivningar av förvärvade övervärden på immateriella tillgångar	668	2 589	2 409	2 353	2 003	1 753	11 775
Personalkostnader i samband med förvärv	765	2 128	1 557	941	648	34	6 073
Specifika poster relaterade till historiska förvärv	1 433	4 717	3 966	3 294	2 651	1 787	17 848





RÖRELSESEGMENT PC/CONSOLE GAMES

ANDEL AV KONCERNENS OMSÄTTNING

31 % (43 %)

VARUMÄRKEN

256 (233)

INTERNA MEDARBETARE

9 961 (6 560)

INTERNA STUDIOS

98 (77)

I rörelsesegmentet PC/Console Games ingår följande sju operativa koncerner: THQ Nordic, PLAION, Amplifier Game Invest, Gearbox Entertainment, Saber Interactive, Coffee Stain och Crystal Dynamics – Eidos. PC och konsolspel har varit en kärnverksamhet för Embracer Group sedan bolaget grundades. Segmentet utvecklar och förlägger spel för PC och konsol. Det inkluderar bland annat AAA, AA+, Indie, MMO, Free-to-play, Asset Care, VR och Work-for-Hire.

Nyckeltal PC/Console Games	Okt-dec 2022	Okt-dec 2021	Apr-dec 2022	Apr-dec 2021	Apr 2021- mar 2022
Nettoomsättning, MSEK	3 575	2 187	9 966	6 401	8 498
varav Digitala produkter, MSEK	2 286	1 390	6 903	4 370	5 860
varav Fysiska produkter, MSEK	281	465	887	1 040	1 284
varav Övriga ¹⁾ , MSEK	1 008	331	2 176	991	1 354
Nettoomsättningstillväxt (jmf motsvarande period föregående år)	64 %	70 %	56 %	47 %	36 %
EBIT, MSEK	-505	35	-329	884	451
EBIT-marginal	-14 %	2 %	-3 %	14 %	5 %
Justerat EBIT, MSEK	579	694	2 565	2 373	2 926
Justerat EBIT-marginal	16 %	32 %	26 %	37 %	34 %
Typ av intäkt					
Försäljning av nya lanseringar, MSEK	460	203	2 349	1 299	1 557
Katalogförsäljning ²⁾ , MSEK	2 107	1 653	5 441	4 111	5 587
Övrigt ¹⁾ , MSEK	1 008	331	2 176	991	1 354

¹⁾ Primärt work-for-hire och annan spelutveckling.

²⁾ Se Definitioner, kvartalsinformation

FÖRSÄLJNING OCH RESULTAT

Nettoomsättningen för PC/Console Games uppgick till 3 575 MSEK under kvartalet, en ökning med 64 % jämfört med samma period förra året, eller -6 % organiskt och -5 % proforma. EBIT uppgick till -505 MSEK (35), vilket gav en EBIT-marginal på -14 % (2 %). Justerat EBIT uppgick till 579 MSEK (694), vilket gav en Justerat EBIT-marginal på 16 % (32 %).

Den dämpade organiska tillväxten beror främst på ett färre antal betydande spellanseringar. Utvecklingen för spel med kontinuerliga uppdateringar av innehåll och kampanjer ('live game services') och för våra starkaste varumärken har varit stabil, medan marknaden har normaliserats för vissa kategorier, delvis på grund av minskat köpkraft bland konsumenter, efter en stark marknad under både 2020 och 2021. Förseningar, som meddelades i tidigare kvartal, har resulterat i ett begränsat antal spellanseringar och ett lägre bidrag till bruttovinster under 2022/23, vilket påverkat rörelsemarginaler. Lönsamheten under Q3 påverkas av avskrivningar av spelutvecklingskostnader för titlar som lanserats med låg ROI under Q1 och Q2, inklusive *Saints Row* lanseringen.

Kostnaderna har ökat jämfört med föregående år främst beroende på en ökning av antalet anställda i koncernen som drivits av både organisk och förvärvad tillväxt. Ett förlagsavtal som ingicks under kvartalet redovisades som work-for-hire utgör en betydande del av intäktskategorin Övrigt.

THQ NORDIC
amplifier
GAME INVEST


gearbox
entertainment


SABER
AN EMBRACER GROUP COMPANY


PLAION

Coffee Stain

CRYSTAL DYNAMICS
eidos montreal



Den lansering som bidrog mest till försäljningen under kvartalet var *Goat Simulator 3*, som släpptes exklusivt för PC på Epic Games Store, samt på konsolplattformar. Spelet som har utvecklats av Coffee Stain North och förläggs av Coffee Stain, mottogs positivt av både kritiker och spelare. Titeln levererade i linje med ledningens förväntningar under Q3.

Ytterligare en viktig lansering under kvartalet var *Evil West*, utvecklad av den interna studion Flying Wild Hog (PLAION) och med Focus Entertainment som extern förläggare. Titeln mottogs positivt och levererade i linje med ledningens förväntningar, med begränsade initiala royalty-intäkter under Q3.

De topp-10 katalogtitlar som bidragit mest till försäljningen (inklusive överenskommelser gällande plattformar) var *Deep Rock Galactic*, *Hot Wheels: Unleashed*, *Welcome to Bloxburg*, *Insurgency: Sandstorm*, *SnowRunner*, *Star Trek Online*, *Neverwinter Online*, *Metro: Exodus*, *Chivalry 2* och *Borderlands 3*. Uppdateringen av säsong 3 för *Deep Rock Galactic* var framgångsrik och utgjorde ett betydande bidrag till Coffee Stains starka kvartal, som hade två titlar på topp-10 listan, inklusive det nyligen förvärvade *Welcome to Bloxburg*.

Efter kvartalet, lanserades *SpongeBob SquarePants: The Cosmic Shake* den 31 januari som utvecklats av interna studion Purple Lamp Studios och med THQ som förläggare. Det första mottagandet var positivt från såväl kritiker som bland kunder på samtliga plattformar. Spelet är en uppföljare till 2020 års framgångsrika spel *SpongeBob SquarePants: Battle for Bikini Bottom - Rehydrated*.

Efter perioden lanserades *Warlander*, ett online multiplayer free-to-play spel som utvecklats av den externa studion Toylogic med PLAION som förläggare. Spelet har initialt haft en positiv utveckling gällande spelarbasen.

Pinball FX, utvecklat av Zen Studios, lanseras den 16 februari för konsoler samt PC genom Epic Games Store. Det är en ambitiös digital flipperspels-plattform som inkluderar 86 olika spelplaner vid lanseringen. Plattformen har några av de största varumärkena inom underhållning, konkurrenskraftiga events i realtid samt ett skräddarsytt 3D playroom med samlarobjekt.

Därtill kommer VR-skräckspelet *After the Fall* lanseras på PlayStation VR2 den 22 februari 2023. Spelet har utvecklats av Vertigo Games (PLAION) och har tidigare lanserats på Oculus Quest och PlayStation VR.

Deceive Inc., Tripwires första indietitel efter deras framgångar med *Chivalry*, kommer att lanseras 21 mars. Spelet är ett online PvP spel för PC och konsoler. Tidiga mediarecensioner har varit positiva.



Gungrave G.O.R.E.



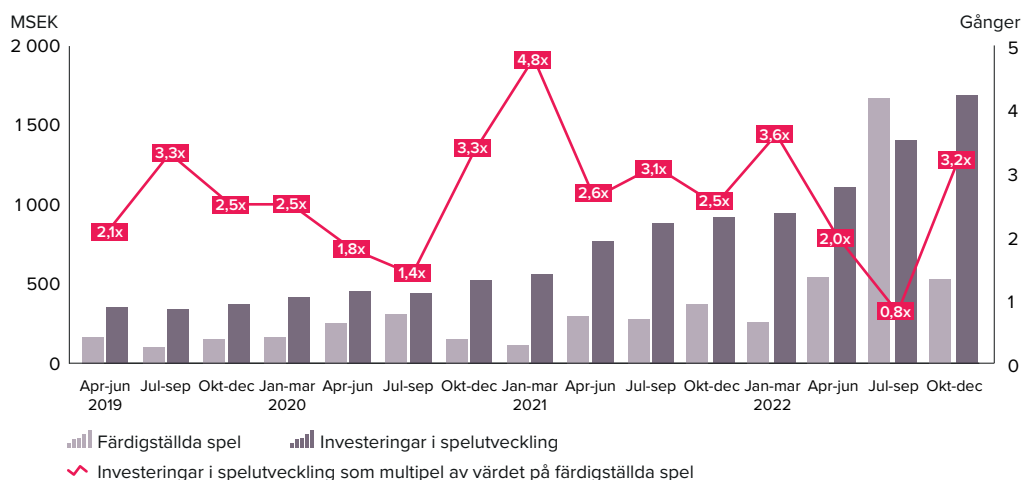
Därutöver är *Valheim*, som utvecklats av Iron Gate och förläggs av Coffee Stain, planerat för lansering på Xbox Game Pass i mars.

Spelutvecklingsportföljen för PC/Console Games-segmentet består av 224 projekt vid tidpunkten för denna rapport, varav 31 AAA-titlar och 19 AAA-projekt planeras att lanseras innan mars 2026. *Dead Island 2*, utvecklad av interna studio Deep Silver Dambuster (PLAION), och som förläggs av Deep Silver (PLAION), kommer att lanseras 21 april. *Homeworld 3*, externt utvecklad av Blackbird Interactive och förläggs av Gearbox, planeras att lanseras under 2023. Under Game Awards den 9 december, utannonserades att de internt utvecklade spelen *Warhammer 40,000: Space Marine 2* och *Remnant 2* kommer att lanseras under 2023. *Payday 3* bekräftades återigen för lansering under 2023 av den externa utvecklaren Starbreeze Studios.

INVESTERINGAR I SPELUTVECKLING OCH FÄRDIGSTÄLLDA SPEL

PC/Console Games-segmentet fortsätter att göra betydande investeringar i spelutveckling. Sammanlagt 1 693 MSEK investerades i spelutveckling under kvartalet. Dessa investeringar lägger grunden för framtida intäkter. Ökningen av investeringar i spelutveckling ligger i linje med koncernens långsiktiga strategi för att öka försäljningen organiskt. De ökade investeringarna beror även på att koncernen ökat andelen interna utvecklingsprojekt jämfört med medförläggare och work-for-hire projekt, samt att operativa koncernen Crystal Dynamics – Eidos hade sitt första hela kvartal som konsoliderat i koncernen.

Värdet på slutförda och lanserade spel uppgick till 531 MSEK under kvartalet och bestod främst av små och medelstora budgettitlar, inklusive *Dakar Desert Rally*, *Goat Simulator 3*, *Knights of Honor II* och *Let's Sing 2023*. När nya spel lanseras så inleds avskrivningar av aktiverade utvecklingskostnader baserat på en degressiv avskrivningsmodell under två år.



AFFÄRSUTVECKLING

Crystal Dynamics, en del av operativa koncernen Crystal Dynamics – Eidos, offentliggjorde i december ett avtal med Amazon Games gällande utveckling och förlagstjänster för ett nytt *Tomb Raider*-spel som kommer göras tillgängligt på flera plattformar.

Ett flertal operativa koncerner har utökat sina samarbeten sinsemellan inom Embracer Group gällande flera nya spel, portning för nya plattformar, samt remasters och remakes, projekt som befinner sig i olika utvecklingsstadier.

Efter kvartalet förvärvade Gearbox Captured Dimensions, ett techbolag baserat i Texas som är specialiserat på 3D, scanning och konstruktionstjänster.



OFFENTLIGGJORDA PC-/KONSOL-LANSERINGAR PER DEN 16 FEBRUARI 2023

Titel	Förlag	Varumärke	Huvud- utvecklare	Plattform
<i>Core Decay</i>	3D Realms	Licens	Intern	PC, PS5, XBX, XSX
<i>Phantom Fury</i>	3D Realms	Eget	Intern	PC, PS5, XSX, Switch
<i>Ripout</i>	3D Realms	Extern	Extern	PC, XSX, PS5
<i>Kingpin: Reloaded</i>	3D Realms & Extern	Licens	Intern	PC, PS5, XBX, XSX
<i>Lightyear Frontier</i>	Amplifier	Eget	Intern	PC, XSX
<i>Dead Island 2</i>	Deep Silver	Eget	Intern	PC, PS4, PS5, XSX
<i>Have a Nice Death</i>	Gearbox Publishing	Extern	Extern	Switch
<i>Homeworld 3</i>	Gearbox Publishing	Eget	Extern	PC
<i>Hyper Light Breaker</i>	Gearbox Publishing	Extern	Extern	PC
<i>Relic Hunters Legend</i>	Gearbox Publishing	Extern	Extern	PC
<i>Remnant 2</i>	Gearbox Publishing	Eget	Intern	PC, PS5, XSX
<i>Risk of Rain Returns</i>	Gearbox Publishing	Eget	Extern	PC, Switch
<i>A Rat's Quest</i>	HandyGames	Extern	Extern	PC, PS4, Xbox One, Switch
<i>Airhead</i>	HandyGames	Extern	Extern	PC, PS4, Xbox One, Switch
<i>De-Exit</i>	HandyGames	Extern	Extern	PC, PS4, Xbox One, PS5, XSX, Switch
<i>Lethal Honor Essence</i>	HandyGames	Extern	Extern	PC, PS4, Xbox One, PS5, XSX, Switch
<i>Townsmen VR</i>	HandyGames	Eget	Intern	PSVR2
<i>Monster Energy Supercross 6</i>	Milestone	Extern	Intern	PC, PS4, PS5, Xbox One, XSX
<i>The Siege and the Sandfox</i>	PLAION	Extern	Extern	PC, PS4, Xbox One, PS5, XSX, Switch
<i>Undisputed</i>	PLAION	Extern	Extern	PS5, XSX
<i>Echoes of The End</i>	Prime Matter	Extern	Extern	PC, PS5, XSX
<i>Final Form</i>	Prime Matter	Gemensamt	Extern	PC, PS5, XSX
<i>Mato Anomalies</i>	Prime Matter	Extern	Extern	PC, PS4, Xbox One, PS5, XSX, Switch
<i>New Painkiller</i>	Prime Matter	Eget	Intern	TBC
<i>Payday 3</i>	Prime Matter	Extern	Extern	TBC
<i>Scars Above</i>	Prime Matter	Eget	Intern	PC, PS4, PS5, Xbox One, XSX

FORTS. >>



PAYDAY 3



Titel	Förlag	Varumärke	Huvud-utvecklare	Plattform
<i>System Shock Remake</i>	Prime Matter	Extern	Extern	PC, PS4, PS5, XSX
<i>Kona 2: Brume</i>	Ravenscourt	Extern	Extern	PC, PS4, Xbox One, PS5, XSX, Switch
<i>ProtoCorgi</i>	Ravenscourt	Extern	Extern	PC, Switch
<i>Road 96: Mile 0</i>	Ravenscourt	Eget	Intern	PC, PS4, Xbox One, PS5, XSX, Switch
<i>A Quiet Place</i>	Saber	Extern	Extern	TBC
<i>AEW: Fight Forever</i>	THQ Nordic	Extern	Extern	PC, PS4, Xbox One, PS5, XSX, Switch
<i>Alone in the Dark</i>	THQ Nordic	Eget	Intern	PC, PS5, XSX
<i>Gothic - Remake</i>	THQ Nordic	Eget	Extern	PC, PS5, XSX
<i>Jagged Alliance 3</i>	THQ Nordic	Eget	Extern	PC
<i>Outcast 2 - A New Beginning</i>	THQ Nordic	Eget	Intern	PC, PS5, XSX
<i>Remnant: From the Ashes</i>	THQ Nordic	Eget	Intern	Switch
<i>Space For Sale</i>	THQ Nordic	Eget	Intern	PC
<i>Stuntfest - World Tour</i>	THQ Nordic	Eget	Intern	PC
<i>Tempest Rising</i>	THQ Nordic	Eget	Intern	PC, PS5, XSX
<i>The Valiant</i>	THQ Nordic	Eget	Extern	PS5, XSX
<i>Wreckreation</i>	THQ Nordic	Extern	Extern	PC, PS4, Xbox One, PS5, XSX, Switch
<i>Deceive Inc</i>	Tripwire Interactive	Extern	Extern	PC, PS5, XSX
<i>After the Fall: Complete Edition</i>	Vertigo Games	Eget	Intern	PSVR 2
<i>Hellsweeper VR</i>	Vertigo Games	Extern	Extern	Oculus Quest 2
<i>Pathcraft</i>	Vertigo Games	Extern	Extern	Standalone VR
<i>The Wizards: Dark Times - Brotherhood</i>	Vertigo Games	Extern	Extern	TBC
<i>Toss!</i>	Vertigo Games	Extern	Extern	Standalone VR, PS VR2, PC VR
<i>Unplugged: Air Guitar</i>	Vertigo Games	Extern	Extern	HTC ViveXR Elite
<i>Star Wars™: Knights of the Old Republic -Remake</i>	External	Licens	Intern	PC, PS5
<i>Tomb Raider (final title TBC)</i>	External	Eget	Intern	TBC
<i>Warhammer 40,000: Space Marine II</i>	External	Extern	Intern	PC, PS5, XSX

För senaste releasedatum, se ovan nämnda förlag.

Vänligen notera: Limited Run Games distribuerade spel inkluderas inte i lanseringslistan.

Lanseringslistan inkluderar inte spel där vi endast innehar distributionsrättigheter för fysiska spel.



Mato Anomalies



RÖRELSESEGMENT MOBILE GAMES

Rörelsesegmentet Mobile Games består av de två operativa koncernerna: DECA Games och Easybrain. Under de senaste åren har segmentet växt kraftigt och blivit en stor del av Embracer Groups verksamhet. Mobile Games-segmentet omfattar free-to-play, ad centric, in-app-purchase centric och pay-to-playmobilspelel.

ANDEL AV KONCERNENS OMSÄTTNING

13 % (30 %)

VARUMÄRKEN

47 (38)

INTERNA MEDARBETARE

1 157 (1 045)

INTERNA STUDIOS

11 (11)

Nyckeltal Mobile Games	Okt-dec 2022	Okt-dec 2021	Apr-dec 2022	Apr-dec 2021	Apr 2021- mar 2022
Nettoomsättning, MSEK	1 573	1 545	4 502	3 137	4 896
Nettoomsättningstillväxt (jmf motsvarande period föregående år)	2 %	2 514 %	43 %	3 272 %	–
EBIT, MSEK	89	–391	–112	–1 131	–1 479
EBIT-marginal	6 %	–25 %	–2 %	–36 %	–30 %
Justerat EBIT, MSEK	464	355	1 057	896	1 389
Justerat EBIT-marginal	29 %	23 %	23 %	29 %	28 %
User Acquisition Cost (UAC), MSEK	733	881	2 370	1 569	2 467
User Acquisition Cost (UAC), % av nettoomsättningen	47 %	57 %	53 %	50 %	50 %
Antal nedladdningar, miljoner	331	392	1 081	670	1 055
Daily Active Users (DAU), miljoner	34	34	35	24	27
Monthly Active Users (MAU), miljoner	283	292	297	173	206

FÖRSÄLJNING OCH RESULTAT

Nettoomsättningen i kvartalet för Mobile Games uppgick till 1 573 MSEK, en ökning med 2 % jämfört med samma period förra året, eller –14 % organiskt och –15 % proforma. EBIT uppgick till 89 MSEK (–391), vilket gav en EBIT-marginal på 6 % (–25 %). Justerat EBIT uppgick till 464 MSEK (355), vilket gav en Justerat EBIT-marginal på 29 % (23 %).

Easybrain och DECA Games har framgångsrikt optimerat sina investeringar i UAC för att balansera organiska och betalda nedladdningar under kvartalet. Segmentet har bidragit med stark lönsamhet och kassaflöde under kvartalet, och adderar därmed till koncernens styrka och diversifiering.

Den underliggande marknadstrenden var fortsatt svag, men mer stabil i jämförelse med Q2. Kvartalet hade solid tillväxt med positiva säsongeffekter. På årsbasis är jämförelseperioden tuff och segmentet drabbades delvis av lägre annonspriser, som påverkats av Apples IDFA-förändringar, lägre spelarengagemang efter covidpandemin och makroekonomiska faktorer. Mobile Games-segmentet väntas visa fortsatt lönsam tillväxt under kommande år.

De starkaste katalogtitlarna under kvartalet var *BlockuDoku*, *Sudoku.com*, *Jigsaw Puzzles*, *Art Puzzle* och *Nonogram.com*.





AFFÄRSUTVECKLING

Easybrain lanserade sitt nya *Backgammon*-spel globalt under kvartalet. Easybrain har för närvarande fem titlar i soft launch som kan lanseras för en bredare publik framgent, givet positiva initiala resultat.

A Thinking Ape, del av operativa koncernen DECA Games, fortsatte lanseringen av sitt spel *Single City* som hittills presterat i linje med ledningens förväntningar. Spelet fick särskild uppmärksamhet av Apple som lyfte fram spelets ansats att vara inkluderande och representera mångfald.

CrazyLabs lanserade framgångsrikt *Lunchbox Ready* och *Mystical Mixing*, och spelen har över 11 miljoner nedladdningar vardera. Bolaget har dessutom en portfölj med populära hyper casual-titlar, vilka delvis begränsar den negativa påverkan av lägre annonspriser.

I december gjorde DECA Games två mindre förvärv: spelet *Walking Dead: No Man's Land*, baserat på en licens från AMC, från Next Games/Netflix, samt sex mindre mobilspele från Madfinger Games, inklusive *Dead Trigger 1 & 2*, *Unkilled* och *Shadowgun Legends*.





RÖRELSESEGMENT TABLETOP GAMES

ANDEL AV KONCERNENS OMSÄTTNING

36 % (-)

VARUMÄRKEN

380 (-)

INTERNA MEDARBETARE

2 642 (-)

INTERNA STUDIOS

22 (-)

Rörelsesegmentet Tabletop Games inkluderar den operativa koncernen Asmodee. Segmentet inkluderar förläggare och distribution av brädspel, kortspel och samlarkort. Asmodee är en global ledare i segmentet genom sina 22 kreativa studios och 22 lokala, ägda distributionskontor över hela världen. Med fler än 40 miljoner sålda spel årligen i fler än 50 länder inkluderar Asmodees portfölj familjefavoriter som Ticket to Ride, Catan, Splendor, 7 Wonders, Azul, Exploding Kittens, Dobble/Spot It!, Star Wars: Legion och många andra.

Nyckeltal Tabletop Games	Okt-dec 2022	Okt-dec 2021	Apr-dec 2022	Apr-dec 2021	Apr 2021- mar 2022
Nettoomsättning, MSEK	4 146		10 058		571
varav Digitala produkter, MSEK	48	-	139	-	29
varav Fysiska produkter, MSEK	4 069	-	9 834	-	526
varav Övriga, MSEK	29	-	84	-	17
Nettoomsättningstillväxt (jmf motsvarande period föregående år) ¹⁾	-	-	-	-	-
EBIT, MSEK	615	-	871	-	-124
EBIT-marginal	15 %	-	9 %	-	-22 %
Justerat EBIT, MSEK	864	-	1 760	-	74
Justerad EBIT-marginal	21 %	-	17 %	-	13 %

¹⁾ Asmodee blev en del av Embracer Group i mars 2022.

FÖRSÄLJNING OCH RESULTAT

Nettoomsättningen för Tabletop Games-segmentet uppgick till 4 146 MSEK, en ökning med +28 % jämfört med föregående kvartal, under Asmodees säsongsmissigt starkaste kvartal. Jämför med motsvarande kvartal föregående år minskade nettoomsättningen -5 % på pro-forma basis men hade då en svår jämförelseperiod. Asmodee fortsatte att vinna marknadsandelar i sina två viktigaste produktkategorier; brädspel och samlarkort, även om marknaden varit något svagare för brädspel jämfört med föregående års rekordkvartal.

EBIT uppgick till 615 MSEK, en EBIT-marginal om 15 %. Justerat EBIT uppgick till 864 MSEK, vilket ger en Justerad EBIT-marginal på 21 %, en ökning med 7 procentenheter jämfört med Q2.

Den starka resultatutvecklingen drevs av högre försäljning och en betydligt högre bruttomarginal, som påverkades positivt av den säsongsmissigt högre försäljningen av brädspel. Jämfört med föregående år påverkas resultatbidraget av en lägre bruttomarginal som beror på ett skifte i produktmixen mot mer samlarkort samt ökade operativa kostnader på grund av inflationen. Operativa kostnader ökade jämfört med motsvarande period föregående år på grund av inflationen men var stabila jämfört med föregående kvartal.

Nya lanseringar under kvartalet inkluderade nya iterationer av större licenser som *Star Wars Clone Wars* (baserad på bästsäljande Pandemic mechanic), samt brädspel som bygger på egna varumärken som two-player versionen av *Splendor (Splendor Duel)*, *Challengers from Z-man*, *Twilight Inscription* från Fantasy Flight Games, *3000 Scoundrels* från Unexpected Games samt *Heat: Pedal to the Metal*, ett racing spel från Days of Wonder.

asmodee



Efter ett säsongshögsta i slutet av Q2 har Asmodees lagernivå minskat betydligt, resulterande i en stark kassakonvertering under kvartalet. Lagernivåerna väntas sjunka ytterligare i Q4 detta räkenskapsår. Under Q4 väntas ytterligare ökning av likvida medel då fordringar från högsäsongen betalas in.

AFFÄRSUTVECKLING

Under kvartalet offentliggjorde och slutförde Asmodee förvärvet av VR Group, en ledande grossist och distributör av spelprodukter i Australien, Nya Zeeland och Storbritannien. Förvärvet kommer underlätta för Asmodee att expandera sin distribution av brädspel, samlarkort och samlarobjekt i dessa geografiska områden. VR Group grundades 2014 och har 46 anställda i sina regioner.

Ticket to Ride blev tillgängligt den 28 september i Board Game Arena, Asmodees ledande digitala plattform för brädspel. Spelet var plattformens mest populära spel med över 880 000 speltimmar under Q3, och efterföljdes av interna titlar som *Catan*, *Azul* och *Splendor*.

Asmodee har identifierat 25 potentiella spelutvecklingsprojekt som bygger på Asmodees varumärken och som ska genomföras i samarbete med andra koncernföretag. Ett flertal projekt har nu bestämts och nått en högre mognadsgrad.

Asmodee har flera pågående processer för att genomföra tilläggsförvärv och dessa processer befinner sig i olika stadier. Asmodees förvärvskandidater inkluderar förlag, distributörer och utvecklare.





RÖRELSESEGMENT ENTERTAINMENT & SERVICES

ANDEL AV KONCERNENS OMSÄTTNING

20 % (27 %)

VARUMÄRKEN

193 (-)

INTERNA MEDARBETARE

924 (537)

INTERNA STUDIOS

3 (-)

Entertainment & Services segmentet består av tre operativa koncerner: Dark Horse Media, Freemode och delar av PLAION. Dark Horse är en ledande utvecklare, förläggare och distributör av serietidningar i USA. Freemode består av en diversifierad samling bolag, inklusive Middle-Earth Enterprises och Limited Run Games, samt bolag aktiva i olika delar av värdekedjan för spel och underhållning. Segmentet inkluderar även PLAION's förlags- och filmverksamheter.

Nyckeltal Entertainment & Services	Okt-dec 2022	Okt-dec 2021	Apr-dec 2022	Apr-dec 2021	Apr 2021- mar 2022
Nettoomsättning, MSEK	2 328	1 360	3 784	2 291	3 102
varav Digitala produkter, MSEK	135	144	376	367	511
varav Fysiska produkter, MSEK	2 179	1 206	3 358	1 887	2 539
varav Övriga, MSEK	14	10	50	37	52
Nettoomsättningstillväxt (jmf motsvarande period föregående år)	71 %	67 %	65 %	7 %	20 %
EBIT, MSEK	132	107	32	211	211
EBIT-marginal	6 %	8 %	1 %	9 %	7 %
Justerat EBIT, MSEK	187	111	215	217	247
Justerat EBIT-marginal	8 %	8 %	6 %	9 %	8 %

FÖRSÄLJNING OCH RESULTAT

Entertainment & Services nettoomsättning uppgick till 2 328 MSEK, en ökning med 71 % jämfört med motsvarande period föregående år. Den organiska tillväxten uppgick till 16 % och proformatillväxten uppgick till 16 %. EBIT uppgick till 132 MSEK (107), en EBIT-marginal om 6 % (8 %). Justerat EBIT uppgick till 187 MSEK (111), vilket gav en Justerat EBIT-marginal om 8 % (8 %).

Den ökade försäljningen drevs primärt av förvärvet av Limited Run Games och Dark Horse Media. Organisk och proformatillväxt drevs primärt av PLAION Publishing som hade en stark organisk tillväxt under tredje kvartalet drivet av en framgångsrik lansering sent i oktober från en av deras partners nyckeltitlar inom genren "first-person-shooter-spel". PLAION är distributör av spelet i viktiga delar av EMEA-regionen.

Den stabila och relativt låga marginalen beror på en stabil utveckling i PLAIONs verksamhet för fysisk distribution. Förvärvet av Middle-Earth Enterprises, Limited Run Games och Dark Horse Media bidrog positivt till Justerat EBIT-marginalen. Dark Horse såg en förbättrad försäljningstrend genom hela kvartalet och hade lägre distributionskostnader i verksamheten för serietidningar.

AFFÄRSUTVECKLING

Under kvartalet slutförde Freemode förvärvet av det tidigare offentliggjorda Middle-Earth Enterprises. För Freemode har förvärvet genererat stort intresse bland både interna och externa partners för *Sagan om Ringen* varumärket, för användning i olika mediaformat. Det finns för närvarande fem spel i produktion av externa partners. Freemode fortsätter att rekrytera nyckelpersoner i olika delar av verksamheten för att förstärka organisationen.





Konsolideringen av Limited Run Games, det globalt ledande förlaget för fysiska premiumspel, har även resulterat i nya samarbeten inom koncernen.

Grimfrost, en specialist inom e-handel och globalt ledande inom högkvalitativa vikingaprodukter, hade ett stabilt kvartal inom Freemode. Under kvartalet lanserade Grimfrost framgångsrikt en e-handelsbutik med *Valheims* merchandise. Liknande möjligheter kan komma från andra starka varumärken inom koncernen.

Dark Horse har en hälsosam portfölj med pågående projekt inom underhållningsverksamheten med nya streamingtjänster och ökad konkurrens vilket skapar en solid efterfrågan på innehåll trots en mer utmanande slutmarknad.

PLAIONs partnerverksamhet utvecklades över förväntningarna i Q3, med en lyckad nyckellansering från en partner.



ÖVRIG FINANSIELL INFORMATION

PERIODENS RESULTAT

Periodens resultat för oktober till december uppgick till 1 493 MSEK, vilket är en ökning med 2 729 MSEK eller 221 % jämfört med samma period förra året. Under perioden april-december uppgick periodens resultat till 3 692 MSEK, vilket motsvarar en ökning med 2 878 MSEK eller 354 % jämfört med motsvarande period föregående år.

Finansnettot uppgick till 1 369 MSEK (–840) i kvartalet. Nettoränteintäkter/kostnader och övriga finansiella intäkter/kostnader uppgick till –183 MSEK (–14). Förändring i verkligt värde av villkorad tilläggsköpeskilling och köp/säljoptioner avseende innehav utan bestämmande inflytande och tillhörande räntekostnader uppgick till 2 165 MSEK (–889). Förändring i verkligt värde hänfördes framförallt till nedgången i Embracers aktiekurs under kvartalet. Valutakursvinster/-förluster uppgick till –613 MSEK (63), främst hänförliga till omvärdering av koncerninterna finansiella fordringar.

Inkomstskatten uppgick till –102 MSEK (–137) i kvartalet. Aktuell inkomstskatt uppgick till –198 MSEK (–135) och uppskjuten inkomstskatt uppgick till 96 MSEK (–2).

KASSAFLÖDE I SAMMANDRAG

MSEK	Okt-dec 2022	Okt-dec 2021	Apr-dec 2022	Apr-dec 2021	Apr 2021- mar 2022
Den löpande verksamheten					
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapital	2 142	1 444	6 265	3 787	5 176
Kassaflöde från förändringar i rörelsekapital	671	–396	–2 525	–1 148	–1 106
Kassaflöde från den löpande verksamheten	2 813	1 048	3 740	2 639	4 070
Kassaflöde från investeringsverksamheten	–5 694	–1 888	–13 162	–8 658	–37 331
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	318	6 099	9 378	6 856	24 868
Årets kassaflöde	–2 561	5 259	–44	837	–8 393
Likvida medel vid årets början	8 879	9 724	5 810	14 104	14 104
Valutakursdifferenser i likvida medel	–120	48	432	90	99
Likvida medel vid årets slut	6 198	15 031	6 198	15 031	5 810

Kassaflöden från den löpande verksamheten uppgick till 2 813 MSEK (1 048) under kvartalet. Ökningen beror främst på positiva effekter i den löpande verksamheten jämfört med föregående år, där betydande kassaflöden från kundkontrakt i PC/Console Games-segmentet och stark kassagenerering i Tabletop Games-segmentet bidrog.

Förändringar i rörelsekapital bidrog positivt med 671 MSEK (–396) under kvartalet. Det minskade rörelsekapitalet relaterar främst till ett minskat lager i Tabletop Games-segmentet som har sitt säsongsmässigt starkaste kvartal under räkenskapsårets tredje kvartal. Åtgärderna som initieras under föregående kvartal har reducerat rörelsekapitalet enligt plan. Fritt kassaflöde efter förändringar i rörelsekapital uppgick till 1 722 MSEK (22) (se sid 54-57).

Kassaflöde från investeringsverksamheten uppgick till –5 694 MSEK (1 888) under kvartalet. Ökningen beror primärt på förvärv av bolag som uppgick till –4 066 MSEK (–818), varav Middle-Earth Enterprises och Tripwire Interactive var de största. Därutöver har övriga investeringar i immateriella tillgångar uppgått till –1 864 MSEK (–969), varav –1 750 MSEK (–925) var investeringar i pågående spelutveckling vilka har reducerats med avyttringar av immateriella tillgångar med 451 MSEK.

Under perioden april-december 2022 uppgick investeringar i förvärv till –8 532 MSEK. Beloppet består av investeringar i förvärv om –5 037 MSEK, investeringar i tillgångar om –3 006 MSEK samt betalningar för villkorade tilläggsköpeskillingar om –489 MSEK.



NETTOSKULD OCH TILLGÄNGLIGA MEDEL

MSEK	31 dec 2022	31 dec 2021	31 mar 2022
Likvida medel	6 198	15 031	5 810
Kortfristiga placeringar	0	195	0
Kortfristiga skulder till kreditinstitut	-2 334	-1 689	-7 014
Checkräkningskredit	-18	-39	-149
Långfristiga skulder till kreditinstitut	-18 189	-750	-13 018
Nettoskuld (-) / Nettokassa (+)	-14 343	12 748	-14 371

Den 31 december hade koncernen icke-räntebärande uppskjutna köpeskillingar och åtaganden relaterat till historiska förvärv med en väntad kontantutbetalning om 11,2 miljarder SEK med en utbetalningsstruktur enligt sid 21.

MSEK	31 dec 2022	31 dec 2021	31 mar 2022
Likvida medel	6 198	15 031	5 810
Kortfristiga placeringar	0	195	0
Outnyttjade kreditfaciliteter	978	6 901	1 578
Tillgängliga medel	7 176	22 128	7 388

Tillgängliga medel i början av februari uppgick till 6,0 miljarder SEK, varav 5,3 miljarder SEK var likvida medel.

Embracer Group AB har ett avtal gällande kovenanter i sina låneavtal. Villkoren för dessa är 2,5x nettoskulden i förhållande till Justerat EBITDA på rullande tolv månadersbasis som beräknas enligt överenskommelse med långgivare. Embracer har betydande utrymme i förhållande till dess kovenanter den 31 december.

Embracer Groups skuldsättningsmål väntas uppnås vid räkenskapsårets slut.



Stuntfest – World Tour

FÖRPLIKTELSE AVSEENDE HISTORISKA FÖRVARV

I samband med vissa förvärv har avtal om villkorad köpeskilling som inte klassificeras som en del av överförd köpeskilling ingåtts, där det finns krav att säljaren är fortsatt anställd eller andra skäl som medför att den villkorade köpeskillingen ska redovisas som en separat transaktion. Därmed är beloppet klassificerat som ersättning för framtida tjänster. Beloppet kan komma att regleras med aktier eller kontant, varvid transaktionerna redovisas antingen i enlighet med IFRS 2 Aktierelaterade ersättningar, eller i enlighet med IAS 19 Ersättningar till anställda för kontantavräknade ersättningar. I takt med att ersättningen tjänas in, redovisas den som personalkostnad i koncernens resultaträkning. Villkorade tilläggsköpeskillingar som klassificeras som del av överförd köpeskilling och köp/säljoptioner avseende innehav utan bestämmande inflytande beskrivs i not 5.

Förpliktelser avseende historiska förvärv som skall regleras kontant

Tabellen nedan ger en översikt över förpliktelser avseende historiska förvärv som ska regleras kontant i MSEK per den 31 december 2022. Nuvärdet av tilläggsköpeskillingar har beräknats utifrån förväntat utfall baserat på finansiella och operativa mål för varje enskilt avtal. Beloppen kommer att variera över tid, bland annat beroende på i vilken utsträckning villkoren för utbetalning är uppfyllda samt beroende på utvecklingen av vissa växelkurser mot den svenska kronan och räntan.

Finansiellt år då utbetalning kan komma att ske	Villkorad tilläggsköpeskilling klassificerad som del av förvärvspriset ¹⁾ , MSEK	Förpliktelser avseende framtida personalkostnader i samband med förvärv, MSEK	Totala förpliktelser avseende historiska förvärv, MSEK
2022/2023	448	256	704
2023/2024	2 164	468	2 632
2024/2025	925	324	1 249
2025/2026	541	478	1 019
2026/2027	1 695	542	2 236
2027/2028	669	2 028	2 697
2028/2029	233	107	340
2029/2030	265	23	288
2030/2031	67	3	70
	7 007	4 228	11 235

¹⁾ Inkluderar kontanta delen av köp/sälj-optioner avseende innehav utan bestämmande inflytande. Beloppet inkluderar även uppskjutna köpeskillingar.



Snow Bros. Nick & Tom Special

Villkorad tilläggsköpeskilling klassificerad som del av förvärvspriset och som ska regleras kontant redovisas som skuld i koncernens balansräkning uppdelad på en kortfristig och en långfristig del. Ytterligare information finns beskrivet i not 5. Förpliktelser avseende framtida lönekostnader relaterade till förvärv som ska regleras kontant redovisas i koncernens balansräkning i den mån de tjänats in av den anställde och klassificeras som skuld. Per 31 december uppgår den samlade skulden till 1 437 MSEK.

Förpliktelser avseende historiska förvärv som skall regleras med aktier

Tabellen nedan ger en översikt av förpliktelser avseende historiska förvärv som skall regleras med aktier per 31 december, uttryckt i antalet aktier. Villkorad tilläggsköpeskilling klassificerad som del av förvärvspriset redovisas endera som skuld eller som eget kapital i koncernens balansräkning. Per 31 december uppgår skulden till 7 871 MSEK och eget kapitaldelen till 2 327 MSEK. Ytterligare information finns i not 5. Förpliktelser avseende framtida lönekostnader i samband med förvärv som ska regleras med aktier redovisas i koncernens balansräkning i den mån de tjänats in av den anställde och klassificeras som eget kapital i koncernens balansräkning.

Antal aktier	Villkorad tilläggsköpeskilling klassificerad som del av förvärvspriset	Förpliktelser avseende framtida personalkostnader i samband med förvärv	Totala förpliktelser avseende historiska förvärv
Hittills utgivna	95 264 099	35 008 190	130 272 288
Kvar att utge	77 711 706	30 015 900	107 727 607
	172 975 805	65 024 090	237 999 895

Antalet aktier som ska betalas som tilläggsköpeskilling kan variera men aldrig överstiga 107 727 607 enligt tilläggsavtalen. Om alla aktier emitteras, kommer utspädningen av kapital att uppgå till 7,88 % och av röster till 4,57 % per den 31 december 2022 och totala antalet aktier efter utspädning kommer att uppgå till 1 366 485 565.

De 130 miljoner aktier som hittills har emitterats är förenade med förbehåll om rätt till clawback. Clawbackaktier definieras som aktier som har emitterats till säljare vid tiden för slutförande av ett förvärv av företag eller tillgångar. Clawbackaktier är en del av resultatbaserade tilläggsköpeskillingar till säljare av företag eller tillgångar. Clawbackaktier innehas av säljarna, antingen på spärrade konton eller på vanliga konton, med en avtalad rätt för företaget att återfå aktierna utan vederlag, om specifika earn out-mål inte uppnås. Clawbackaktierna behålls av säljarna om earn out-målen uppnås.



SKULDSÄTTNINGSPOLICY

Styrelsen för Embracer Group har uppsatta mål för kapitalstrukturen. Skuldsättningsmålet är en Nettoskuld / Justerat EBIT ratio om 1.0x, där Justerat EBIT mäts som ledningens förväntningar för kommande tolv månader. Skuldsättningen kan tillåtas överstiga 1.0x i samband med genomförande av förvärv. Under sådana omständigheter är ambitionen att återgå till under 1.0x på medellång sikt.

MODERFÖRETAGET

Moderföretaget förvärvar och bedriver verksamhet genom sina dotterföretag med underliggande företag.

Moderföretagets nettoomsättning för kvartalet uppgick till 15 MSEK (109), och resultatet före skatt var –852 MSEK (15). Resultatet efter skatt var –648 MSEK (1).

Kassa och kortfristiga placeringar uppgick den 31 december 2022 till 316 MSEK (11 524). Moderföretagets egna kapital uppgick vid periodens slut till 59 470 MSEK (41 443).

VÄSENTLIGA HÄNDELSER UNDER KVARTALET

- > Den 7 december meddelade Nasdaq Stockholms huvudlista att börsens bolagskommitté godkänt Embracers ansökan om upptagande till handel av bolagets B-aktier på Nasdaq Stockholms huvudlista. Första dag för handel med Embracers B-aktier på Nasdaq Stockholms huvudlista var den 22 december.
- > Crystal Dynamics, del av Embracer Groups operativa koncern Crystal Dynamics – Eidos, offentliggjorde den 15 december ett avtal med Amazon Games gällande utveckling och förlagstjänster för ett nytt Tomb Raider-spel, som kommer göras tillgängligt på flera plattformar. Crystal Dynamics avtal med Amazon Games utgör en del av de transformativa affärer med flera olika branschpartners som kommunicerades i samband med Embracers Q2-rapport.



MARKNADSÖVERSIKT

Embracer Group verkar för närvarande i fyra rörelsesegment: PC/Console Games, Mobile Games, Tabletop Games och Entertainment & Services (PC/Console Games och Mobile Games benämns gemensamt för dataspel i texten nedan).

DATASPELSMARKNADEN

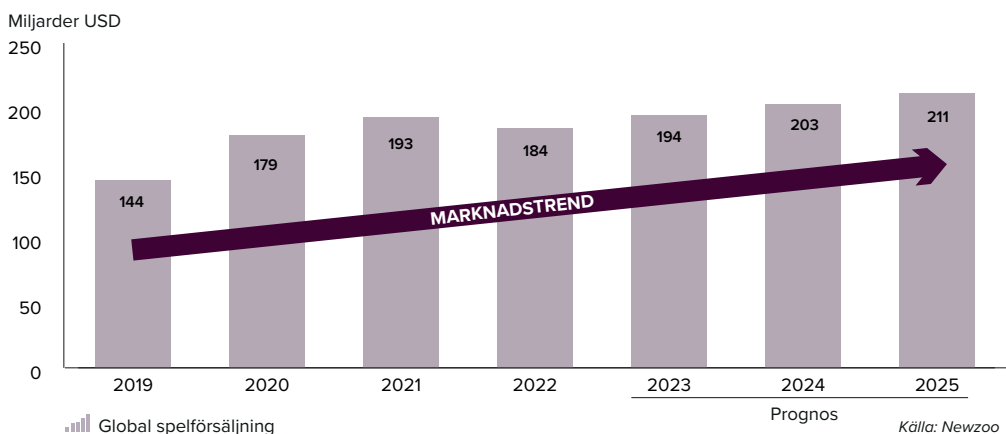
De underliggande marknadsförhållandena har försämrats något under de senaste kvartalen till följd av svårare ekonomiska förhållanden, vilket främst påverkar marknaden för mobilspel. Därutöver har jämförbara siffror från tidigare år blivit onaturligt höga till följd av covidpandemin, vilket gör det till svåra jämförelseperioder för 2022. Den globala spelmarknaden förväntades omsätta 184 miljarder USD under 2022, en nedgång med -4% jämfört med föregående år¹⁾. Denna trend förväntas vända under 2023 då omsättningen på den globala spelmarknaden väntas öka med $+5\%$ jämfört med 2022 till 194 miljarder USD¹⁾.

År 2022 var ett 'korrigeringsår' efter två år med tillväxt driven av covidpandemin, något som påverkar jämförbarheten med 2020 och 2021. Vid jämförelse av marknadsförsäljningen mellan 2022 och 2019, året innan covidpandemin bröt ut, har spelmarknaden växt med $+28\%$ ¹⁾.

När vi blickar framåt ser vi att omsättningen i spelmarknaden under 2023 kommer att drivas på av väsentligt bättre utbud av konsoler, ett starkt flöde av nya lanseringar (flera titlar har försenats till följd av covidpandemin), digital försäljning, prenumerationstjänster, VR och Games-as-a-Service.

Därutöver bedöms marknaden generellt ha högre motståndskraft och vara bättre rustad att tackla konjunkturedgångar än många andra delar av ekonomin. Denna slutsats baseras på att konsumenter upplever att spel ger bra värde för pengarna. Dessutom förväntas människor spendera mer tid hemma när generella konsumtionen går ned.

De långsiktiga tillväxtutsikterna är fortsatt goda och den totala spelmarknaden väntas uppgå till 211 miljarder USD 2025, motsvarande $+7\%$ CAGR för perioden 2019-2025¹⁾.



PC/konsolspelmarknaden

Segmentet för PC-spel har varit särskilt motståndskraftigt. Omsättningen från PC-spel väntas öka något med $+0,5\%$ till 40 miljarder USD under 2022, och därmed motsvarar PC-spel 22% av den globala spelmarknaden. Sektorn väntas öka med $+1,0\%$ under 2023¹⁾. Sektorn har påverkats positivt av en stor ökning av PC och laptops i hemmen under covidpandemin. Steam är fortsatt den ledande återförsäljaren och noterbart är att deras globala spelarbas nådde 250 miljoner spelare förra året, den högsta siffran någonsin. Steams spelarbas har haft en genomsnittlig tillväxt om $+9\%$ 2020-2022¹⁾.

Samtidigt bedöms konsolsegmentet minska med -4% under 2022. Omsättningen förväntas uppgå till 52 miljarder USD, motsvarande 28% av den globala spelmarknaden. Nedgången

¹⁾ Källa: Newzoo.

beror främst på brist på konsoler. Sektorn förväntas dock uppvisa stark tillväxt 2023, +9 % jämfört med samma period året innan, främst till följd av en ökning av Gen-9 konsoler, ökade prenumerationsintäkter och ett starkt flöde av nya lanseringar.

Mobilspelsmarknaden

Marknaden för mobilspel, med en väntad försäljning om 92 miljarder USD år 2022, är den största spelsektorn och representerar 50 % av den globala spelmarknaden. Omsättningen i sektorn bedöms ha minskat med -6 % 2022 jämfört med perioden innan men förväntas öka med +5 % 2023 jämfört med 2022¹⁾. Mobilspelsmarknaden upplevde utmaningar 2022 till följd av färre försäljningssuccéer, fortsatt press till följd av integritetsreglering (vilket tar tid för utvecklare att anpassa sig till), långsamma processer för licensgodkännanden i Kina och faktumet att de mer sporadiska mobilanvändarna verkar påverkas mer av ekonomiska svårigheter än andra spelargrupper.

MARKNADEN FÖR BRÄDPEL

Brädspelsmarknaden, vilken omfattar strategiska samlarkort och brädspel, har varit stabil i både Europa och USA under perioden april-december 2022 jämfört med motsvarande period föregående år. Utvecklingen har varit något starkare i USA än i Europa, +1 % jämfört med -2 % jämfört med motsvarande period föregående år.²⁾

Omsättningen i marknaden har påverkats positivt av försäljningen av strategiska samlarkort där omsättningen ökat med betydande + 21 % under perioden april-december 2022 jämfört med motsvarande period föregående år.²⁾

Försäljningen av brädspel minskade med -7 % i USA och med -6 % i Europa under perioden april-december 2022 jämfört med motsvarande period föregående år. Vid en jämförelse med nivåerna före covidpandemin år 2019 har försäljningen globalt dock ökat med +12 %⁴⁾.

Den samlade marknaden för brädspel avslutade 2022 starkt med december som den bästa månaden någonsin. Omsättningen ökade med +2 % jämfört med föregående period i såväl USA som Europa³⁾. Vidare visar en studie utförd av MIS att mer än 31 % av konsumenterna äldre än 18 år köpte ett brädspel i julklapp 2022, vilket visar på brädspelens motståndskraft i efterfrågan under ledigheter⁴⁾.

¹⁾ Källa: Newzoo.

²⁾ Källa: NPD. European data from UK, Germ, Fr, Spain, It, Benlx. Asmodee estimate for US market.

³⁾ Källa: MIS Institute, January 2023 (survey of US and top European countries) commissioned by Asmodee.

⁴⁾ Källa: NPD US & Europe, 3 main boardgame categories; Family Board/Action Games, Family Strategy Games, Card Games.



Shadow of the Tomb Raider

MARKNADEN FÖR UNDERHÅLLNING OCH TJÄNSTER

Serier och böcker

Totalförsäljningen av böcker i USA nådde 13 miljarder USD¹⁾ 2022. I antal räknat minskade bokförsäljningen med -6 % jämfört med 2021, som var ett rekordår, men ökade med +11 % jämfört med 2019, året innan covidpandemin. Segmentet serietidningar/grafiska noveller/manga (där operativa koncernen Dark Horse Media främst verkar) var en av de bästa med en uppgång på +3 % jämfört med föregående period¹⁾.

TV och film

Inköpen av innehåll förväntas uppgå till 243 miljarder USD 2023, en ökning med + 2 % jämfört med 2022²⁾. Abonnemangsbaserade video-on-demand-plattformar förväntas omsätta mer än kommersiella aktörer och public service-företag. Ett skifte till streamingplattformar är också pågående.

De globala intäkterna från biobesök ökade med +27 % till 26 miljarder USD 2022 jämfört med föregående år³⁾. Detta är dock fortfarande 35 % lägre än snittet för perioden 2017-2019 innan covidpandemin. Omsättningen förväntas dock öka igen 2023 med +12 % till 29 miljarder USD jämfört med föregående period. I USA ökade biografomsättningen med +65 % 2022 jämfört med föregående år men var alltså väsentligt lägre än genomsnittet för perioden 2017-2019, i linje med den globala marknaden.

Varumärken från dataspel fortsätter att framgångsrikt användas för transmedia. Några höjdpunkter var filmen *Sonic the Hedgehog 2* och *Uncharted*, som genererade biljettintäkter om 403 MUSD respektive 402 MUSD globalt under 2022⁴⁾. På SVOD, lockade Netflix anime serie *Cyberpunk: Edgerunners* stort intresse, och den nya TV-serien *The Last of Us* som blev HBO:s näst mest framgångsrika debutserie sedan 2010⁵⁾ med 4,7 miljoner tittare.

¹⁾ Källa: NPD BookScan

²⁾ Källa: Ampere Analysis

³⁾ Källa: Gower Street Analytics

⁴⁾ Källa: Box Office Mojo

⁵⁾ Källa: Warner Media



ÖVRIG INFORMATION

VÄSENTLIGA HÄNDELSE EFTER BALANSDAGEN

- > Embracer Group utsåg Careen Yapp i den nya rollen som Chief Strategic Partnerships Officer. Careen kommer att ansvara för att samordna strategiska koncernöverskridande partnerskap med varje operativ koncern, i syfte att driva koncernomfattande resultat. Careen kommer också att ingå som en del av koncernledningen, som därmed består av Lars Wingefors, VD, Johan Ekström, CFO och vice VD, Ian Gulam, Chief of Staff, Legal & Governance och Careen Yapp.
- > Valberedningens ledamöter inför Embracer Group AB:s årsstämma 2023 utsågs och utannonserades den 9 januari. Följande fem ledamöter har nu utsetts baserat på ägarförhållanden per den 30 november 2022:
 - > Per Fredriksson, utsedd av Lars Wingefors AB, ordförande i valberedningen
 - > Michael Levy, utsedd av S3D Media Inc.
 - > Ola Åhman, utsedd av Savvy Gaming Group
 - > Lennart Francke, utsedd av Swedbank Robur Fonder
 - > Henrik Olsson, utsedd av Canada Pension Plan Investment Board

FÖRÄRVSTATUS PER DEN 31 DECEMBER

Företag	Land	Rörelsessegment	Operativ koncern	Typ	Status
Q3 22/23 • Okt-dec 2022					
Middle-Earth Enterprises	USA	Entertainment & Services	Freemode	Studio	Slutförd
Tripwire	USA	PC/Console Games	Saber Interactive	Studio	Slutförd
Anime Ltd	Storbritannien	Entertainment & Services	PLAION	Studio	Slutförd
VR Group	Storbritannien/Australien	Tabletop games	Asmodee	Distribution	Slutförd
Risk of Rain	USA	IP	Gearbox	IP	Slutförd
The Walking Dead NML	Finland	Mobile Games	DECA Games	IP	Slutförd
6 spel från Madfinger Games	Tjeckien	Mobile Games	DECA Games	IP	Slutförd

Följande förvärv offentliggjordes efter kvartalet:

Företag	Land	Rörelsessegment	Operativ koncern	Typ	Status
Q4 22/23 • Jan-mar 2023					
Captured Dimensions	USA	PC/Console Games	Gearbox	Studio	Slutförd

HÅLLBARHET OCH BOLAGSSTYRNING

Vid listbytet till Nasdaq Stockholms huvudlista ökades rapporteringskraven avseende både hållbarhet och bolagsstyrning. Embracer Group har sedan tidigare fastställt rutiner och processer för att implementera och följa upp hållbarhetsarbetet och har sedan ett antal år tillbaka även hållbarhetsrapporterat årligen. Dock innebär listbytet att Embracer Group har stärkt rapporteringen och bolagsstyrningen ytterligare då Embracer Group numera följer Nasdaq Stockholms regelverk för emittenter på huvudlistan samt den svenska koden för bolagsstyrning.

Under kvartalet uppgraderade MSCI, en ledande leverantör av aktieindex, Embracer Groups ESG-rating från BBB till A. Detta är ett av flera bevis på att Embracer arbetar strukturerat och mål-inriktat med hållbarhet. Därutöver är Embracer nu även del av Sustainabilitys 2023 års topplista för ESG-bolag, vilket också visar att Embracer Group är dedikerade att driva företaget på ett ansvarsfullt och hållbart sätt. Båda dessa ESG-rater används av investerare för att bedöma bolags hantering av ESG-risker och underlättar för investerare att beakta hållbarhetsfrågor i både deras investeringsbeslut och löpande kapitalförvaltning.

Under kvartalet fokuserade moderbolaget på att stödja bolag i koncernen i frågor gällande delaktighet och nöjdhet bland medarbetare. Det sker bland annat genom att skapa forum för dialog kring ledarskap, tydligare ansvarsfördelning inom koncernen och förväntansbild bland anställda och chefer. Medarbetarundersökningen är ett viktigt verktyg för att mäta medarbetarnas nöjdhet



och sedan bedöma vilka insatser som ska prioriteras för att stödja en fortsatt positiv utveckling inom koncernen.

Under kvartalet tillsattes den nya rollen Head of Commercial, Consumer & IP Legal för att stärka bolagets legala arbete. Den nya rollen är rådgivande och stödjande för de operativa koncernerna gällande legala frågor kopplat till kommersiella frågor, konsumenträttigheter och varumärken. Rollen ska även bidra till hållbarhetsarbetet genom att rådge kring ansvarsfullt spelande och liknande frågor.

Efter perioden påbörjade Embracer Group en digital utbildning i vår uppförandekod för koncernens samtliga +16 000 anställda. Uppförandekoden bygger på tre områden: uppförande i verksamheten, uppförande gentemot kollegor och uppförande i samhället i stort.

EMBRACERS SPELARKIV

Embracer Games Archive bevarar och hyllar spelkulturen genom sitt arkiv av fysiska spel. Arkivet strävar efter att vara en resurs för spelindustrin och samhället runt den. Spel bör delas med framtida och nuvarande generationer som ett sätt att hjälpa och visa spelets historia.

Under kvartalet har fortsatt fokus varit på att få ramverket för databasen klart. Det är ett viktigt verktyg för att få spelarkivets dagliga verksamhet att fungera och för att påbörja katalogiseringen av de nu över 60 000 objekten. Därför har arkivet inlett processen att rekrytera arkivasister för att påbörja det stora och viktiga arbetet med att katalogisera alla objekt.

Embracer Games Archive har aktivt samarbetat med andra organisationer som delar spelarkivets ambition att bjuda in till utforskande och att visa upp spel som en kulturell rörelse och därigenom sätta spel i ett större historiskt sammanhang. För att bevara videospelshistoriken är det nödvändigt att arbeta tillsammans.

Arkivet skaffar fortlöpande nya samlingar och föremål.



ANALYTIKER SOM FÖLJER EMBRACER GROUP

PER DEN 16 FEBRUARI 2023

Företag	Namn	Telefon	Mail
ABG Sundal Collier	Simon Jönsson	+46 8 566 286 89	simon.jonsson@abgsc.se
Barclays	Nick Dempsey	-	nick.dempsey@barclays.com
Berenberg	Benjamin May	+44 20 346 52 667	benjamin.may@berenberg.com
Bernstein	Matti Littunen	+44 207 170 50 09	matti.littunen@bernstein.com
BofA Securities	Adrien de Saint Hilaire	-	adrien.de_saint_hilaire@bofa.com
Carnegie	Dennis Berggren	-	dennis.berggren@carnegie.se
Citi	Thomas A Singlehurst	+44 20 7986 4051	thomas.singlehurst@citi.com
Danske Bank	Jacob Edler	+46 8 568 805 23	jedl@danskebank.se
Deutsche Bank	George-Samuel Brown	-	geroge-samuel.brown@db.com
DNB Bank ASA	Martin Arnell	-	martin.arnell@dnb.se
Exane BNP Paribas	Nicholas Langlet	-	nicholas.langlet@exanebnpparibas.com
Goldman Sachs International	Alexander Duval	+44 20 7552 2995	alexander.duval@gs.com
HSBC Bank plc	Ali Naqvi	-	ali.naqvi@hsbc.com
Kepler Cheuvreux	Mathias Lundberg	+46 73 053 26 51	mlundberg@keplercheuvreux.com
Nordea	Marlon Värnik	-	marlon.varnik@nordea.com
Pareto Securities	Joakim Walldof	-	joakim.walldof@paretosec.com
Raiffeisen Bank	Jakub Krawczyk	-	jakub.krawczyk@rbinternational.com
Redeye	Viktor Lindström	-	viktor.lindstrom@redeye.se
SEB	Erik Larsson	-	erik.larsson@seb.se
SHB	Rasmus Engberg	-	rasmus.engberg@handelsbanken.se

Not: Redeye som utför analys på uppdrag av Embracer Group har inte köp/sälj/behåll-rekommendationer.

På www.embracer.com finns en IR-tjänst som ger konsensusestimater. Estimaten samlas in av Infront och är baserade på prognoser från analytiker som följer Embracer Group.

AKTIEN

TOPP 10 ÄGARE PER DEN 31 DECEMBER 2022

Förändr. från
30 september

Namn	A-aktier	B-aktier	Andel kapital, %	Andel röster, %	A och B-aktier
Lars Winge AB	52 260 204	210 238 330	20,85 %	39,40 %	0
Savvy Gaming Group		99 884 024	7,94 %	5,37 %	0
S3D Media Inc	12 798 274	70 772 440	6,64 %	10,69 %	0
Grundare/ledning - Easybrain		64 406 137	5,12 %	3,46 %	-631 831
Swedbank Robur Fonder		56 079 437	4,46 %	3,02 %	-11 369 601
Canada Pension Plan Investment Board (CPP)		43 595 333	3,46 %	2,34 %	0
PAI Partners		39 044 571	3,10 %	2,10 %	0
Alecta Pensionsförsäkring		39 214 000	3,12 %	2,11 %	4 829 000
Didner & Gerge Fonder		32 586 822	2,59 %	1,75 %	4 225 335
Handelsbanken Fonder		27 264 801	2,17 %	1,47 %	1 746 453
TOPP 10	65 058 478	683,085,895	59,44 %	71,70 %	
ÖVRIGA	1 739 796	508,873,789	40,56 %	28,30 %	
TOTALT	66 798 274	1 191 959 684	100,00 %	100,00 %	

Källa: Monitor från Modular Finance.

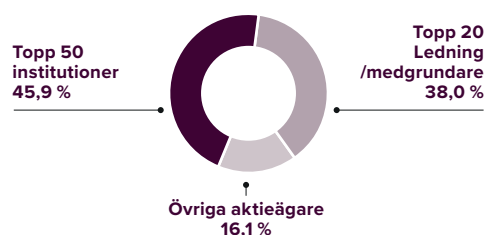
INTERNATIONELLT ÄGANDE TOPP 50 INSTITUTIONER

PER DEN 31 DECEMBER 2022
ANDEL KAPITAL



INSTITUTIONELLT ÄGANDE VS LEDNING / MEDGRUNDARE

PER DEN 31 DECEMBER 2022
ANDEL KAPITAL



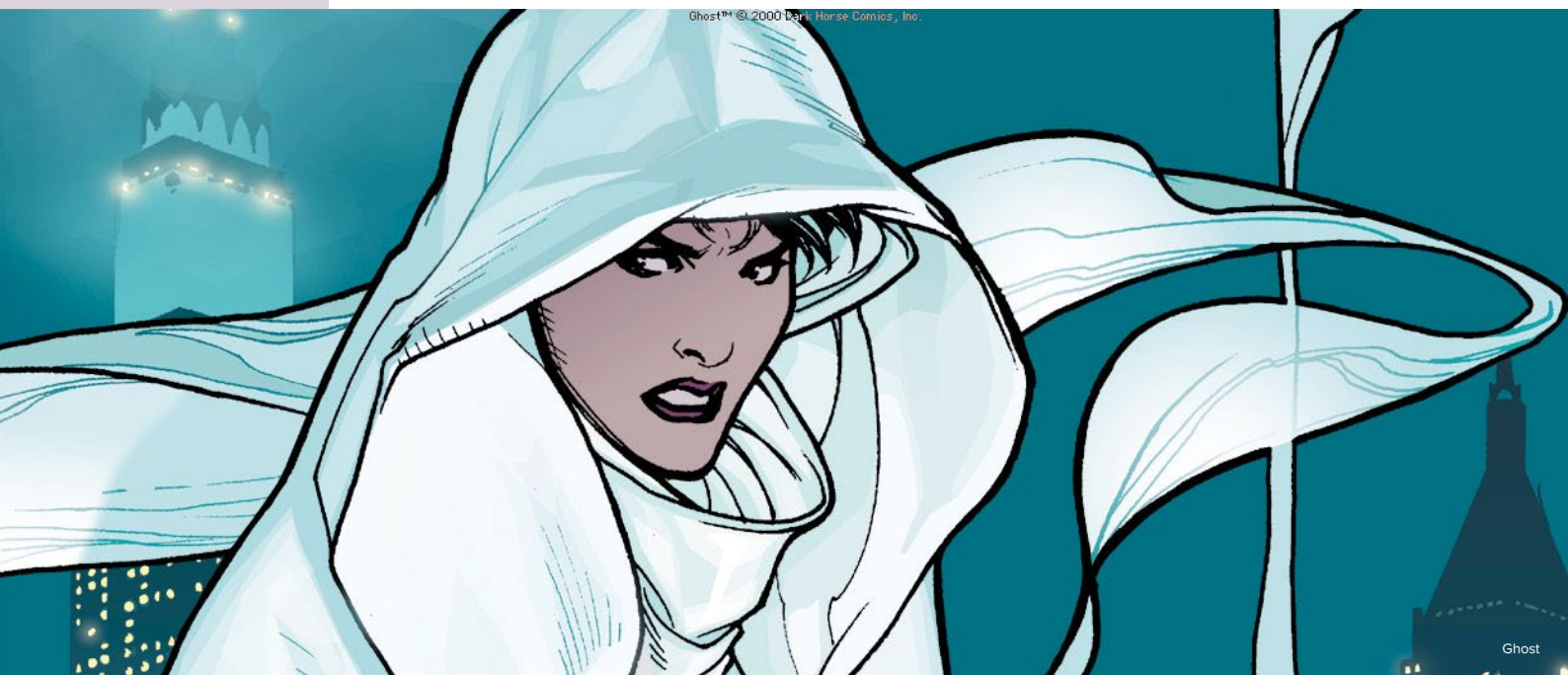
TOPP 20 ÄGARE, LEDNING & MEDGRUNDARE PER DEN 31 DECEMBER 2022

Ägare	Medgrundare	A-aktier	B-aktier	Andel kapital, %	Andel röster, %
Lars Wingefors AB	Embracer Group	52 260 204	210 238 330	20,85 %	39,40 %
Matthew Karch och Andrey Iones	Saber Interactive	12 798 274	70 772 440	6,64 %	10,69 %
Grundare/ledning	Easybrain	0	64 406 137	5,12 %	3,46 %
Ken Go	DECA Games	0	11 803 182	0,94 %	0,63 %
Randy Pitchford	Gearbox	0	9 563 028	0,76 %	0,51 %
Erik Stenberg ¹⁾	Embracer Group	0	4 500 000	0,36 %	0,24 %
Grundare/ledning	4A Games	0	4 892 140	0,39 %	0,26 %
Luisa Bixio	Milestone	0	4 124 342	0,33 %	0,22 %
Ledning	Crazy Labs	0	4 402 714	0,35 %	0,24 %
Grundare ²⁾	Ghostship Games	0	4 197 304	0,33 %	0,23 %
Grundare/ledning	Aspyr	0	3 549 742	0,28 %	0,19 %
Richard Stitselaar och Kimara Rouwit	Vertigo Games	0	3 516 420	0,28 %	0,19 %
John Gibson	Tripwire	0	3 121 746	0,25 %	0,17 %
Pelle Lundborg	Embracer Group	1 739 796	1 009 120	0,22 %	0,99 %
Anton Westbergh	Coffee Stain	0	2 412 666	0,19 %	0,13 %
Klemens Kundratitz	PLAION	0	2 255 856	0,18 %	0,12 %
William Munk II	Tripwire	0	1 501 907	0,12 %	0,08 %
David Hensley	Tripwire	0	1 501 907	0,12 %	0,08 %
Alan Wilson	Tripwire	0	1 482 887	0,12 %	0,08 %
Dennis Gustafsson	Tuxedo Labs	0	1 408 031	0,11 %	0,08 %
TOPP 20		66 798 274	410 659 899	37,93 %	57,99 %
ÖVRIGA AKTIEÄGARE		0	781 299 785	62,07 %	42,01 %
TOTALT		66 798 274	1 191 959 684	100,00 %	100,00 %

Ledningens innehav ovan ägs generellt indirekt genom helägda företag. Innehav inkluderar clawbackaktier som är emitterade men har restriktioner och i vissa fall är dessa aktier inte en del av den överförda tilläggsköpeskillingen i förvärvsanalysen. Istället är dessa clawbackaktier klassificerade som framtida tjänster enligt IFRS2.

¹⁾ Erik Stenberg har såld 4 500 000 B-aktier under kvartalet

²⁾ Grundare till Ghostship Games sålde 74 000 B-aktier under kvartalet.



TOPP 50 INSTITUTIONELLA ÄGARE PER DEN 31 DECEMBER 2022

 Förändr. från
30 september

Namn	A-aktier	B-aktier	Andel kapital, %	Andel röster, %	B-aktier
Savvy Gaming Group		99 884 024	7,94 %	5,37 %	-
Swedbank Robur Fonder		56 079 437	4,46 %	3,02 %	-11 369 601
Canada Pension Plan Investment Board (CPP)		43 595 333	3,46 %	2,34 %	-
PAI Partners		39 044 571	3,10 %	2,10 %	
Alecta Tjänstepension		39 214 000	3,12 %	2,11 %	4 829 000
Didner & Gerge Fonder		32 586 822	2,59 %	1,75 %	3 725 335
Handelsbanken Fonder		27 264 801	2,17 %	1,47 %	1 746 453
BlackRock		18 411 572	1,46 %	0,99 %	-532 247
SEB Fonder		18 391 934	1,46 %	0,99 %	4 664 909
AMF Pension & Fonder		17 500 000	1,39 %	0,94 %	-
ODIN Fonder		15 000 000	1,19 %	0,81 %	-2 000 000
DNB Asset Management AS		14 587 604	1,16 %	0,78 %	797 096
Första AP-fonden		12 712 801	1,01 %	0,68 %	-833 384
Andra AP-fonden		12 207 400	0,97 %	0,66 %	-500 000
TIN Fonder		12 034 706	0,96 %	0,65 %	-
Skandia Fonder		10 606 026	0,84 %	0,57 %	353 738
Länsförsäkringar Fonder		8 009 524	0,64 %	0,43 %	2 870 629
Livförsäkringsbolaget Skandia		6 922 519	0,55 %	0,37 %	-2 225 842
Futur Pension		6 410 777	0,51 %	0,34 %	132 950
Avanza Pension		6 224 593	0,49 %	0,33 %	1 287 533
Baillie Gifford & Co		5 841 401	0,46 %	0,31 %	-757 817
Enter Fonder		5 833 768	0,46 %	0,31 %	1 075 000
Martin Larsson (Chalex AB)		4 523 369	0,36 %	0,24 %	-190 000
DNB Asset Management SA		4 191 277	0,33 %	0,23 %	87 708
AFA Försäkring		3 931 218	0,31 %	0,21 %	-2 781 900
Öhman Fonder		3 445 848	0,27 %	0,19 %	1 368 835
Northern Trust		3 437 333	0,27 %	0,18 %	8 707
Government of Japan Pension Investment Fund		3 429 338	0,27 %	0,18 %	-
State Street Global Advisors		3 409 330	0,27 %	0,18 %	126 267
Aktia Asset Management		3 389 496	0,27 %	0,18 %	-
Fidelity Investments (FMR)		3 133 471	0,25 %	0,17 %	-23 968
VanEck		2 964 181	0,24 %	0,16 %	-443 539
Handelsbanken Liv Försäkring AB		2 715 677	0,22 %	0,15 %	644 175
Naventi Fonder		2 710 843	0,22 %	0,15 %	350 746
Nordea Liv & Pension		2 704 806	0,21 %	0,15 %	917 116
Swedbank Försäkring		2 570 800	0,20 %	0,14 %	551 865
Nordnet Pensionsförsäkring		2 396 806	0,19 %	0,13 %	1 589 416
Deka Investments		2 341 436	0,19 %	0,13 %	-1 157
Svenska Handelsbanken AB for PB		2 029 599	0,16 %	0,11 %	740
Sp-Fund Management		2 010 000	0,16 %	0,11 %	-
Lancelot Asset Management AB		1 750 000	0,14 %	0,09 %	-
M&G Investment Management		1 731 962	0,14 %	0,09 %	-
Prioritet Finans		1 632 000	0,13 %	0,09 %	-
TIAA - Teachers Advisors		1 597 147	0,13 %	0,09 %	-6 312
1832 Asset Management		1 508 620	0,12 %	0,08 %	-
Fondita Fund Management		1 340 000	0,11 %	0,07 %	-
RAM Rational Asset Management		1 339 090	0,11 %	0,07 %	863 882
Norron Fonder		1 294 860	0,10 %	0,07 %	-
Global X Management Company LLC		1 243 055	0,10 %	0,07 %	-65 991
California State Teachers' Retirement System (CALSTRS)		1 178 675	0,09 %	0,06 %	-
TOPP 50	0	578 313 850	45,94 %	31,09 %	
ÖVRIGA AKTIEÄGARE	66 798 274	613 645 834	54,06 %	68,91 %	
TOTALT	66 798 274	1 191 959 684	100,00 %	100,00 %	

Källa: Monitor by Modular Finance.



RISKER OCH OSÄKERHETSFAKTORER

Embracer Group är exponerat mot risker, särskilt när det gäller beroende av nyckelpersoner i spelutvecklingen, försäljning av lanserade spel, beroende av ett fåtal distributörer och utvecklingen i förvärvade bolag. Den kompletta riskanalysen, redovisningsprinciper och beräkningsmetoder har tillämpats som i den senaste fullständiga uppsättningen finansiella rapporter med ett undantag som beskrivs i not 1. Embracers senaste kompletta uppsättning finansiella uttalanden är Prospektet, bilaga Omräknad Historisk Finansiell Information, som publicerades den 19 december 2022, i samband med bytet av lista till Nasdaq Stockholms huvudlista.

REVISORS GRANSKNING

Denna delårsrapport har inte varit föremål för granskning av företagets revisor.

KOMMANDE RAPPORTTILLFÄLLEN

Bokslutskommuniké 2022/2023	24 maj 2023
Årsredovisning 2022/2023	21 juni 2023
Delårsrapport Q1, april-juni 2023	17 augusti 2023
Årsstämma 2023	21 september 2023
Delårsrapport Q2, juli-september 2023	16 november 2023
Delårsrapport Q3, oktober-december 2023	15 februari 2023

FÖR YTTERLIGARE INFORMATION

Ytterligare information om företaget finns på dess hemsida: embracer.com

För frågor om denna rapport, vänligen kontakta:

Lars Wingefors, *Founder & CEO*

lars.wingefors@embracer.com, +46 54 53 56 01

Johan Ekström, *Group CFO & Deputy CEO*

johan.ekstrom@embracer.com, +46 54 53 56 02

Oscar Erixon, *Head of Investor Relations*

oscar.erixon@embracer.com, +46 54 53 56 40

Beatrice Flink Forsgren, *Head of Brand & Communication*

beatrice.forsgren@embracer.com, +46 54 53 56 07



UNDERTECKNANDE OCH INTYGANDE

Styrelsen och verkställande direktören försäkrar att denna delårsrapport för det tredje kvartalet ger en rättvisande bild av koncernens och moderföretagets verksamhet, ställning och resultat samt beskriver väsentliga risker och osäkerhetsfaktorer som koncernen och moderföretaget står inför.

Karlstad, Sverige, 16 februari 2023

Kicki Wallje-Lund
Styrelseordförande

David Gardner
Styrelseledamot

Cecilia Driving
Styrelseledamot

Jacob Jonmyren
Styrelseledamot

Matthew Karch
Styrelseledamot

Erik Stenberg
Styrelseledamot

Lars Wingefors
Verkställande direktör

Denna delårsrapport är sådan information som Embracer Group är skyldigt att offentliggöra enligt EU:s marknadsmissbruksförordning. Informationen lämnades, genom ovanstående kontaktpersons försorg, för offentliggörande den 16 februari 2023 kl. 06:00 CET.

Denna rapport innehåller framåtriktade uttalanden som speglar styrelsens och ledningens nuvarande uppfattning om vissa framtida händelser och möjligt framtida resultat. Framåtriktade uttalanden är förenade med risker och osäkerheter. Faktiskt utfall kan avvika väsentligt från framåtriktade uttalanden, beroende på bland annat (i) förändrade förutsättningar avseende ekonomi, konjunktur, marknad och konkurrens, (ii) hur framgångsrika olika affärsåtgärder är, (iii) förändringar i lagkrav och andra politiska åtgärder, (iv) variationer i valutakurser och (v) hur affärsrisker hanteras.

Denna rapport baseras enbart på förhållandena vid tidpunkten för publicering och Embracer Group AB är inte skyldigt att uppdatera information, åsikter eller framåtriktade uttalanden i denna rapport utöver vad som följer av tillämplig lagstiftning eller relevant handelsplats regler.



Valheim

KONCERNENS RAPPORT ÖVER RESULTAT

Belopp i MSEK	Not	Okt-dec 2022	Okt-dec 2021	Apr-dec 2022	Apr-dec 2021	Apr 2021- mar 2022
Nettoomsättning	4	11 622	5 091	28 309	11 829	17 067
Övriga rörelseintäkter		63	75	291	232	333
Summa rörelsens intäkter		11 685	5 166	28 600	12 061	17 400
Aktiverat arbete för egen räkning		1 351	596	3 314	1 623	2 293
Handelsvaror		-5 057	-1 709	-10 863	-3 308	-4 697
Övriga externa kostnader	7	-2 261	-1 408	-6 431	-3 096	-4 745
Personalkostnader	8	-3 553	-2 215	-9 721	-6 064	-8 602
Av- och nedskrivningar		-1 737	-644	-4 401	-1 628	-2 793
Övriga rörelsekostnader	9	-209	-53	-371	-206	-447
Andel av resultat efter skatt från intresseföretag		6	8	161	458	465
Rörelseresultat (EBIT)		226	-259	289	-159	-1 126
Finansnetto	10	1 369	-840	4 069	1 413	2 785
Resultat före skatt		1 595	-1 099	4 357	1 254	1 659
Inkomstskatt		-102	-137	-665	-440	-692
Periodens resultat		1 493	-1 236	3 692	814	967
<i>Periodens resultat är hänförligt till:</i>						
Moderföretagets aktieägare		1 515	-1 235	3 717	814	976
Innehav utan bestämmande inflytande		-22	-1	-25	0	-9
Resultat per aktie						
Resultat per aktie före utspädning (SEK)		1,39	-1,38	3,50	0,95	1,08
Resultat per aktie efter utspädning (SEK)		1,38	-1,38	3,47	0,93	1,06

KONCERNENS RAPPORT ÖVER TOTALRESULTAT

Belopp i MSEK	Not	Okt-dec 2022	Okt-dec 2021	Apr-dec 2022	Apr-dec 2021	Apr 2021- mar 2022
Periodens resultat		1 493	-1 236	3 692	814	967
Övrigt totalresultat						
<i>Poster som kommer att omklassificeras till resultatet (efter skatt)</i>						
Omräkningsdifferens		-970	311	4 421	367	825
Fritt kassaflöde efter förändringar i rörelsekapital		-10	-	-10	-	-
Inkomstskatt hänförlig till ovanstående poster		-	-	-	-	-
<i>Poster som inte kommer att omklassificeras till resultatet (efter skatt)</i>						
Omvärdering av förmånsbestämda nettoförpliktelser till anställda		3	-	3	-	-
Summa övrigt totalresultat för perioden, efter skatt		-977	311	4 414	367	825
Periodens totalresultat, efter skatt		516	-925	8 106	1 181	1 792
<i>Periodens totalresultat är hänförligt till:</i>						
Moderföretagets aktieägare		562	-924	8 125	1 181	1 801
Innehav utan bestämmande inflytande		-46	-1	-19	0	-9

KONCERNENS RAPPORT ÖVER FINANSIELL STÄLLNING

Belopp i MSEK	Not	31 dec 2022	31 dec 2021	31 mars 2022
TILLGÅNGAR				
Anläggningstillgångar				
Goodwill		50 490	25 458	42 624
Immateriella tillgångar		42 700	9 906	31 371
Materiella anläggningstillgångar		1 091	506	720
Nyttjanderättstillgångar		1 312	522	1 062
Innehav i intresseföretag		201	176	134
Finansiella anläggningstillgångar		424	157	302
Uppskjuten skattefordran		1 767	460	1 280
Summa anläggningstillgångar		97 985	37 184	77 493
Omsättningstillgångar				
Varulager		4 236	389	2 775
Kundfordringar		6 900	3 018	4 406
Avtalstillgångar		420	54	177
Övriga fordringar		2 015	785	1 381
Förutbetalda kostnader		1 009	221	377
Kortfristiga placeringar	5	0	195	0
Likvida medel		6 198	15 031	5 810
Summa omsättningstillgångar		20 778	19 694	14 927
SUMMA TILLGÅNGAR		118 763	56 878	92 420

FORTS KONCERNENS RAPPORT ÖVER FINANSIELL STÄLLNING

Belopp i MSEK	Not	31 dec 2022	31 dec 2021	31 mars 2022
EGET KAPITAL OCH SKULDER				
Eget kapital				
Aktiekapital		2	2	2
Övrigt tillskjutet kapital		56 134	38 220	42 433
Reserver		4 532	-334	124
Balanserat resultat, inklusive periodens resultat efter skatt		3 105	-774	-612
Eget kapital hänförligt till aktieägare i moderföretaget		63 773	37 114	41 947
Innehav utan bestämmande inflytande		209	43	228
Summa eget kapital		63 982	37 157	42 175
Långfristiga skulder				
Skulder till kreditinstitut		18 189	750	13 018
Övriga långfristiga skulder		60	137	112
Leasingskulder		968	388	800
Övriga avsättningar		213	86	155
Villkorade tilläggsköpeskillingar	5, 6	5 428	10 653	8 486
Långfristiga köp/säljoptioner avseende innehav utan bestämmande inflytande	5, 6	2 969	-	4 259
Uppskjutna köpeskillingar	5	310	-	-
Långfristiga ersättningar till anställda		21	17	20
Långfristiga skulder till anställda relaterat till historiska förvärv	5	858	443	593
Uppskjuten skatteskuld		7 201	1 059	6 170
Summa långfristiga skulder		36 220	13 533	33 613
Kortfristiga skulder				
Skulder till kreditinstitut		2 334	1 689	7 014
Checkräkningskredit		18	39	149
Förskott från kunder		96	44	69
Leverantörsskulder		5 454	1 080	3 602
Leasingskulder		385	151	297
Avtalsskulder		2 193	1 589	1 821
Villkorade tilläggsköpeskillingar	5, 6	2 443	9	1 105
Uppskjutna köpeskillingar	5	1 721	-	-
Skatteskulder		911	222	555
Kortfristiga skulder till anställda relaterat till historiska förvärv	5	579	-	-
Övriga kortfristiga skulder		374	177	608
Upplupna kostnader		2 052	1 188	1 413
Summa kortfristiga skulder		18 561	6 188	16 632
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER		118 763	56 878	92 420

KONCERNENS RAPPORT ÖVER FÖRÄNDRING I EGET KAPITAL

Belopp i MSEK	Eget kapital hänförligt till moderföretagets aktieägare						
	Aktie-kapital	Övrigt tillskjutet kapital	Reserver ¹⁾	Balanserade vinst-medel inklusive periodens resultat	Summa eget kapital hänförligt till moderföretagets ägare	Innehav utan bestämmande inflytande	Summa eget kapital
Ingående eget kapital 2021-04-01	1	22 543	-701	-1 588	20 254	13	20 267
Periodens resultat	-	-	-	814	814	-	814
Periodens övrigt totalresultat	-	-	367	-	367	-	367
Periodens totalresultat	-	-	367	814	1 181	-	1 181
<i>Transaktioner med koncernens ägare</i>							
Nyemission	1	13 250	-	-	13 251	30	13 281
Emissionskostnader	-	-129	-	-	-129	-	-129
Skatteeffekt emissionskostnader	-	27	-	-	27	-	27
Aktierelaterad ersättning enligt IFRS 2	-	2 529	-	-	2 529	-	2 529
Summa	1	15 677	-	-	15 678	30	15 708
Utgående eget kapital 2021-12-31	2	38 220	-334	-774	37 114	43	37 157
Ingående eget kapital 2022-04-01	2	42 433	124	-612	41 947	228	42 175
Periodens resultat	-	-	-	3 717	3 717	-25	3 692
Periodens övrigt totalresultat	-	-	4 408	-	4 408	6	4 414
Periodens totalresultat	-	-	4 408	3 717	8 125	-19	8 106
<i>Transaktioner med koncernens ägare</i>							
Nyemission	-	12 064	-	-	12 064	-	12 064
Emissionskostnader	-	-9	-	-	-9	-	-9
Skatteeffekt på emissionskostnader	-	2	-	-	2	-	2
Aktierelaterad ersättning enligt IFRS 2	-	1 644	-	-	1 644	-	1 644
Summa	-	13 701	-	-	13 701	-	13 701
Utgående eget kapital 2022-12-31	2	56 134	4 532	3 105	63 773	209	63 982

¹⁾ Inkluderar omräkningsreserv och cash-flow hedge reserv.

KONCERNENS KASSAFLÖDESANALYS

Belopp i MSEK	Okt-dec 2022	Okt-dec 2021	Apr-dec 2022	Apr-dec 2021	Apr 2021- mar 2022
Den löpande verksamheten					
Resultat före skatt	1 595	-1 099	4 357	1 254	1 659
Icke kassaflödespåverkande poster	909	2 675	2 652	2 990	4 059
Betald skatt	-361	-133	-744	-456	-542
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapital	2 142	1 444	6 265	3 787	5 176
Kassaflöde från förändringar av rörelsekapital					
Förändring av varulager	652	55	-797	-162	-150
Förändring av rörelsefordringar	-819	-981	-2 144	-1 116	-934
Förändring av rörelseskulder	838	530	416	130	-22
Kassaflöde från den löpande verksamheten	2 813	1 048	3 740	2 639	4 070
Investeringsverksamheten					
Förvärv av materiella anläggningstillgångar	-118	-91	-322	-240	-344
Avyttringar av materiella anläggningstillgångar	-1	-	3	0	4
Förvärv av immateriella tillgångar	-1 864	-969	-4 640	-2 714	-3 717
Avyttringar av immateriella tillgångar	451	-	451	0	4
Förvärv av dotterföretag, efter avdrag av förvärvade likvida medel	-4 066	-818	-8 532	-5 694	-33 403
Förändring kortfristiga placeringar	-	-	-5	0	196
Förvärv av finansiella anläggningstillgångar	-109	-10	-140	-10	-71
Avyttringar av finansiella tillgångar	13	-	22	0	-
Kassaflöde från investeringsverksamheten	-5 694	-1 888	-13 162	-8 658	-37 331
Finansieringsverksamheten					
Nyemission	-	5 875	10 326	5 874	6 310
Emissionskostnader	-	-	-9	0	-130
Upptagna lån	531	326	6 279	1 425	18 861
Amortering av lån	-44	-61	-6 881	-332	-17
Amortering av leasingskulder	-169	-41	-337	-111	-156
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	318	6 099	9 378	6 856	24 868
Periodens kassaflöde	-2 561	5 259	-44	837	-8 393
Likvida medel vid periodens början	8 879	9 724	5 810	14 104	14 104
Kursdifferens i likvida medel	-120	48	432	90	99
Likvida medel vid periodens slut	6 198	15 031	6 198	15 031	5 810

NOTER

NOT 1 VÄSENTLIGA REDOVISNINGSPRINCIPER

Denna delårsrapport omfattar det svenska moderbolaget Embracer Group AB ("Embracer"), organisationsnummer 556582-6558, och dess dotterföretag. Koncernen bedriver förvaltning och utveckling av intellektuella rättigheter, förlagsverksamhet, utveckling av data, tv och mobilspel, tredjepartsförläggning och distribution av spel samt förlägger och distribuerar film. Moderbolaget är ett aktiebolag med säte i Karlstad. Huvudkontorets adress är Tullhusgatan 1 B, 652 09 Karlstad.

Koncernens delårsrapporter har upprättats i enlighet med IAS 34 Delårsrapportering och tillämpliga delar av årsredovisningslagen (1995:1554). För moderbolagets del har delårsrapporten upprättats i enlighet med årsredovisningslagen och rekommendation RFR 2 Redovisning för juridiska personer.

För koncernen har samma redovisningsprinciper och beräkningsmetoder tillämpats som i den senaste fullständiga uppsättningen finansiella rapporter, med ett undantag som beskrivs nedan. Embracers senaste fullständiga finansiella rapporter är Prospektet, bilaga Omräknad Historisk Finansiell Information som offentliggjordes den 19 december 2022 i samband med listbytet till Nasdaq Stockholms huvudlista. En fullständig beskrivning av koncernens tillämpade redovisningsprinciper finns i Prospektet, bilaga Omräknad Historisk Finansiell Information. För nya redovisningsprinciper, se Redovisningsprincip – Anskaffning av tillgångar nedan. För moderbolagets tillämpade redovisningsprinciper, se not M2.

Upplýsingar enligt IAS 34.16A framkommer förutom i de finansiella rapporterna och dess tillhörande noter i delårsinformationen på sidorna 40-49 som utgör en integrerad del av denna finansiella rapport.

Samtliga belopp är angivna i miljoner svenska kronor („MSEK“), om inget annat anges. Avrundningsdifferenser kan förekomma.

Redovisningsprincip – Anskaffning av tillgångar

I ett förvärv avgör Embracer om transaktionen är ett rörelseförvärv eller ett tillgångsförvärv. Termen „tillgångsförvärv“ representerar ett förvärv av en tillgång, eller en grupp av tillgångar, som inte uppfyller definitionen av en verksamhet. En verksamhet består av insatser och processer som tillämpas på de insatser som har förmågan att bidra till att skapa resultat. För att bedöma om den förvärvade uppsättningen av aktiviteter och tillgångar är en verksamhet eller inte kan Embracer tillämpa koncentrationstestet eller direkt göra analysen baserat på definitionen av en verksamhet. Koncentrationstestet är uppfyllt om i stort sett hela det verkliga värdet av de förvärvade bruttotillgångarna är koncentrerat till en enda identifierbar tillgång eller grupp av liknande identifierbara tillgångar. Om koncentrationstestet inte är uppfyllt bestäms uppsättningen av aktiviteter och tillgångar vara en verksamhet. Om koncentrationstestet inte används utvärderar Embracer förvärvet utifrån definitionen av en verksamhet.

Om ett förvärv är ett tillgångsförvärv innebär det, i jämförelse med ett rörelseförvärv, att transaktionskostnaden kommer att aktiveras, ingen goodwill kommer att uppstå eftersom transaktionspriset kommer att fördelas på tillgången eller gruppen av tillgångar och inga uppskjutna skatter kommer att redovisas vid förvärvstidpunkten.

NOT 2 VÄSENTLIGA UPPSKATTNINGAR OCH BEDÖMNINGAR

Vid upprättandet av de finansiella rapporterna ska ledningen och styrelsen göra vissa bedömningar och antaganden som påverkar det redovisade värdet för tillgångs- och skuldposter och intäkts- och kostnadsposter samt annan lämnad information. Det faktiska utfallet kan skilja sig från uppskattningarna om

uppskattningarna eller omständigheterna ändras. De viktigaste uppskattningarna och antagandena som gjordes vid upprättandet av delårsrapporten motsvarar de som beskrivs i Prospektet, bilaga Omräknad Historisk Finansiell Information som offentliggjordes den 19 december 2022.

NOT 3 RÖRELSESEGMENT

Koncernen har, för redovisning och uppföljning, delat in sin verksamhet i fyra segment baserat på hur den högste verkställande beslutsfattaren granskar för fördelning av resurser och bedömning av resultat. Embracers verkställande direktör är identifierad som koncernens högste verkställande beslutsfattare (HVB). Indelningen av segment baseras på olikheter i produkter och tjänster som Embracer erbjuder.

PC/Console Games - Denna del av verksamheten bedriver utveckling och förläggning av premiumspel för PC och konsoler.

Mobile Games - Denna del av verksamheten bedriver utveckling och förläggning av mobilspel.

Tabletop Games - Denna del av verksamheten utvecklar, förlägger och distribuerar brädspel.

Entertainment & Services - Denna del av verksamheten utvecklar, förlägger och distribuerar serietidningar, bedriver grossistförsäljning av förlagstitlar av spel för konsol- och PC plattformar samt film, bedriver förläggning och extern distribution av film och tv-serier samt producerar och distribuerar varor ("merchandise").

HVB använder främst resultatmåttet Justerat EBIT i bedömningen av rörelsesegmentens resultat. HVB följer inte upp segmentens tillgångar eller skulder för fördelning av resurser eller bedömning av resultat.

Okt-dec 2022	PC/Console Games	Mobile Games	Tabletop Games	Entertainment & Services	Summa segment	Eliminerings	Koncern-gemensamma poster	Koncernen totalt
Intäkter från externa kunder	3 575	1 573	4 146	2 328	11 622	-	-	11 622
Intäkter från övriga segment	11	-	-	7	18	-18	-	0
Summa intäkter	3 586	1 573	4 146	2 335	11 640	-18	-	11 622
Justerat EBIT	579	464	864	187	2 094	-	-85	2 009
Avskrivningar av förvärvade övervärde på immateriella tillgångar	-389	-118	-193	-40	-740	-	-	-740
Transaktionskostnader	-102	5	-10	-11	-117	-	-	-117
Personalkostnader i samband med förvärv	-526	-262	-55	-4	-847	-	-	-847
Omvärdering av deltagande i intressebolag	-	-	-	-	-	-	-	-
Omvärdering av villkorade tilläggsköpeskillningar	-13	0	9	0	-4	-	-	-4
Poster som påverkar jämförbarhet	-54	-	-	-	-54	-	-21	-75
EBIT	-505	89	615	132	332	-	-106	226
Finansnetto								1 369
Resultat före skatt								1 595

Okt-dec 2021	PC/Console Games	Mobile Games	Tabletop Games	Entertainment & Services	Summa segment	Eliminerings	Koncern-gemensamma poster	Koncernen totalt
Intäkter från externa kunder	2 187	1 545	-	1 360	5 091	-	-	5 091
Intäkter från övriga segment	6	-	-	-	6	-6	-	0
Summa intäkter	2 193	1 545	-	1 360	5 097	-6	-	5 091
Justerat EBIT	694	355	-	111	1 160	-	-30	1 130
Avskrivningar av förvärvade övervärde på immateriella tillgångar	-167	-65	-	0	-232	-	-	-232
Transaktionskostnader	-15	-27	-	-1	-43	-	-	-43
Personalkostnader i samband med förvärv	-383	-730	-	-	-1 113	-	-	-1 113
Omvärdering av andelar i intresseföretag	-	-	-	-	-	-	-	-
Omvärdering av villkorade tilläggsköpeskillningar	-1	-	-	-	-1	-	-	-1
EBIT	128	-467	-	110	-229	0	-30	-259
Finansnetto								-840
Resultat före skatt								-1 099

Apr-dec 2022	PC/Console Games	Mobile Games	Tabletop Games	Entertainment & Services	Summa segment	Elimineringar	Koncern-gemensamma poster	Koncernen totalt
Intäkter från externa kunder	9 966	4 502	10 058	3 784	28 309	-	-	28 309
Intäkter från övriga segment	33	-	-	20	53	-53	-	0
Summa intäkter	9 999	4 502	10 058	3 804	28 362	-53	-	28 309
Justerat EBIT	2 565	1 057	1 760	215	5 596	-	-144	5 451
Avskrivningar av förvärvade övervärde på immateriella tillgångar	-967	-377	-540	-41	-1 924	-	-	-1 924
Transaktionskostnader	-196	4	-40	-37	-269	-	0	-269
Personalkostnader i samband med förvärv	-1 678	-804	-309	-105	-2 895	-	-	-2 895
Omvärdering av deltagande i intressebolag	-	-	-	-	-	-	-	-
Omvärdering av villkorade tilläggsköpeskillningar	1	-	-	-	1	-	-	1
Poster som påverkar jämförbarhet	-54	-	-	-	-54	-	-21	-75
EBIT	-329	-120	871	32	454	-	-166	289
Finansnetto								4 069
Resultat före skatt								4 357

Apr-dec 2021	PC/Console Games	Mobile Games	Tabletop Games	Entertainment & Services	Summa segment	Elimineringar	Koncern-gemensamma poster	Koncernen totalt
Intäkter från externa kunder	6 401	3 137	-	2 291	11 829	-	-	11 829
Intäkter från övriga segment	-	-	-	27	27	-27	-	0
Summa intäkter	6 401	3 137	-	2 318	11 856	-27	-	11 829
Justerat EBIT	2 373	896	0	217	3 486	-	-90	3 396
Avskrivningar av förvärvade övervärde på immateriella tillgångar	-501	-109	-	0	-610	-	-	-610
Transaktionskostnader	-133	-29	-	-1	-163	-	-	-163
Personalkostnader i samband med förvärv	-1 293	-1 880	-	-	-3 174	-	-	-3 174
Omvärdering av andelar i intresseföretag	417	-	-	-	417	-	-	417
Omvärdering av villkorade tilläggsköpeskillningar	-27	-	-	-	-27	-	-	-27
EBIT	836	-1 123	-	216	-72	-	-90	-159
Finansnetto								1 413
Resultat före skatt								1 254

Apr 2021-mar 2022	PC/Console Games	Mobile Games	Tabletop Games	Entertainment & Services	Summa segment	Elimineringar	Koncern-gemensamma poster	Koncernen totalt
Intäkter från externa kunder	8 498	4 896	571	3 102	17 067	-	-	17 067
Intäkter från övriga segment	30	-	-	33	63	-63	-	0
Summa intäkter	8 528	4 896	571	3 135	17 130	-63	-	17 067
Justerat EBIT	2 926	1 389	74	247	4 636	-	-171	4 465
Avskrivningar av förvärvade övervärde på immateriella tillgångar	-845	-332	-56	-1	-1 234	-	-82	-1 316
Transaktionskostnader	-145	-49	-142	-27	-363	-	-4	-367
Personalkostnader i samband med förvärv	-1 743	-2 534	-	-	-4 277	-	-	-4 277
Omvärdering av andelar i intresseföretag	416	-	-	-	416	-	-	416
Omvärdering av villkorade tilläggsköpeskillningar	-100	55	-	-	-45	-	-1	-46
EBIT	509	-1 470	-124	218	-867	-	-259	-1 126
Finansnetto								2,785
Resultat före skatt								1,659

NOT 4 INTÄKTER FRÅN AVTAL MED KUNDER

Okt-dec 2022	PC/Console Games	Mobile Games	Tabletop Games	Entertainment & Services	Koncernen totalt
Typ av produkt					
Digitala produkter	2 286	1 568	48	135	4 037
Fysiska produkter	281	-	4 069	2 179	6 529
Övrigt ¹⁾	1 008	6	29	14	1 056
Intäkter från avtal med kunder	3 575	1 573	4 146	2 328	11 622
Okt-dec 2021	PC/Console Games	Mobile Games	Tabletop Games	Entertainment & Services	Koncernen totalt
Typ av produkt					
Digitala produkter	1 390	1 540	n/a	144	3 074
Fysiska produkter	465	-	n/a	1 206	1 671
Övrigt ¹⁾	331	5	n/a	10	346
Intäkter från avtal med kunder	2 187	1 545	n/a	1 360	5 091
Apr-dec 2022	PC/Console Games	Mobile Games	Tabletop Games	Entertainment & Services	Koncernen totalt
Typ av produkt					
Digitala produkter	6 903	4 441	139	376	11 859
Fysiska produkter	887	-	9 834	3 358	14 079
Övrigt ¹⁾	2 176	60	84	50	2 370
Intäkter från avtal med kunder	9 966	4 502	10 058	3 784	28 309
Apr-dec 2021	PC/Console Games	Mobile Games	Tabletop Games	Entertainment & Services	Koncernen totalt
Typ av produkt					
Digitala produkter	4 370	3 119	n/a	367	7 856
Fysiska produkter	1 040	-	n/a	1 887	2 928
Övrigt ¹⁾	991	18	n/a	37	1 046
Intäkter från avtal med kunder	6 401	3 137	n/a	2 291	11 829
Apr 2021-mar 2022	PC/Console Games	Mobile Games	Tabletop Games	Entertainment & Services	Koncernen totalt
Typ av produkt					
Digitala produkter	5 860	4 871	29	511	11 271
Fysiska produkter	1 284	-	526	2 539	4 348
Övrigt ¹⁾	1 354	25	17	52	1 448
Intäkter från avtal med kunder	8 498	4 896	571	3 102	17 067

¹⁾ Se Rörelsesegment sid 8-18

Utvecklingen av PC/Console-segmentet följs enligt kategorierna nedan, utöver uppdelningen efter intäkter från kontrakt med kunder för segmenten PC/Console, Mobile Games och Tabletop Games och Entertainment & Services.

PC/Console Games	IP-rättigheter		Summa
	Egna varumärken	Förlagstitlar	
Okt-dec 2022	2 433	1 142	3 575
Okt-dec 2021	1 547	640	2 187

PC/Console Games	Försäljning av nya lanseringar	Katalog-försäljning	Övrigt	Summa
Okt-dec 2022	460	2 107	1 008	3 575
Okt-dec 2021	203	1 653	331	2 187

PC/Console Games	IP-rättigheter		Summa
	Egna varumärken	Förlagstitlar	
Apr-dec 2022	6 541	3 425	9 966
Apr-dec 2021	4 305	2 096	6 401
Apr 2021-mar 2022	5 532	2 966	8 498

PC/Console Games	Försäljning av nya lanseringar	Katalog-försäljning	Övrigt	Summa
Apr-dec 2022	2 349	5 441	2 176	9 966
Apr-dec 2021	1 299	4 111	991	6 401
Apr 2021-mar 2022	1 557	5 587	1 354	8 498

NOT 5 FINANSIELLA INSTRUMENT

Värdering till verkligt värde

Verkligt värde är det pris som vid värderingstidpunkten skulle erhållas vid försäljning av en tillgång eller betalas vid överlåtelse av en skuld genom en ordnad transaktion mellan marknadsaktörer. Tabellen nedan visar finansiella instrument värderade till verkligt värde, utifrån hur klassificeringen i verkligt värdehierarkin gjorts. De olika nivåerna definieras enligt följande:

Nivå 1 - Noterade priser (ojusterade) på aktiva marknader för identiska tillgångar eller skulder

Nivå 2 - Andra observerbara indata för tillgångar eller skulder än noterade priser inkluderade i nivå 1, antingen direkt (dvs. som prisnoteringar) eller indirekt (dvs. härledda från prisnoteringar)

Nivå 3 - Indata för tillgången eller skulden som inte baseras på observerbara marknadsdata (dvs. icke observerbara indata)

Finansiella tillgångar värderade till verkligt värde

Finansiella tillgångar värderade till verkligt värde 31 dec 2022	Nivå 1	Nivå 2	Nivå 3	Summa
Andra långfristiga värdepappersinnehav	-	6	-	6
Kortfristiga placeringar	-	-	0	0

Finansiella tillgångar värderade till verkligt värde 31 dec 2021	Nivå 1	Nivå 2	Nivå 3	Summa
Andra långfristiga värdepappersinnehav	-	6	-	6
Kortfristiga placeringar	-	-	195	195

Finansiella tillgångar värderade till verkligt värde 31 mar 2022	Nivå 1	Nivå 2	Nivå 3	Summa
Andra långfristiga värdepappersinnehav	-	6	-	6
Kortfristiga placeringar	-	-	0	0
Derivatinstrument	-	51	-	51

Finansiella skulder värderade till verkligt värde

Finansiella skulder värderade till verkligt värde 31 dec 2022	Nivå 1	Nivå 2	Nivå 3	Summa
Villkorad tilläggsköpeskillning	-	-	7 871	7 871
Köp/säljoptioner avseende innehav utan bestämmande inflytande	-	-	2 969	2 969
Skulder till anställda i samband med förvärv	-	-	1 437	1 437
Derivatinstrument	-	15	-	15

Finansiella skulder värderade till verkligt värde 31 dec 2021	Nivå 1	Nivå 2	Nivå 3	Summa
Villkorad tilläggsköpeskillning	-	-	10 662	10 662
Skulder till anställda i samband med förvärv	-	-	443	443

Finansiella skulder värderade till verkligt värde 31 mar 2022	Nivå 1	Nivå 2	Nivå 3	Summa
Villkorad tilläggsköpeskillning	-	-	9 591	9 591
Köp/säljoptioner avseende innehav utan bestämmande inflytande	-	-	4 259	4 259
Skulder till anställda i samband med förvärv	-	-	593	593
Derivatinstrument	-	3	-	3

Kortfristiga fordringar och skulder samt leasingsskulder

För kortfristiga fordringar och skulder, som till exempel kundfordringar och leverantörsskulder och för skulder till kreditinstitut med rörlig ränta, anses det redovisade värdet vara en god uppskattning av det verkliga värdet.

Derivatinstrument

Derivatinstrumenten värderas till verkligt värde enligt nivå 2 i värderingshierarkin. Räntederivat och valutaterminer värderas i enlighet med den marknadsvärdering den emitterande parten har fastställt.

Villkorade tilläggsköpeskillningar

Verkligt värde för villkorade tilläggsköpeskillningar har beräknats baserat på förväntat utfall av finansiella och operativa mål för varje enskilt avtal. Den beräknade förväntade regleringen kommer att variera över tid beroende på bland annat graden av uppfyllelse av villkoren för de villkorade tilläggsköpeskillningarna, utvecklingen av vissa valutakurser mot den svenska kronan och räntemiljön. Villkorade tilläggsköpeskillningar som ska regleras med aktier är också beroende av utvecklingen av Embracers aktiekurs.

Villkorade tilläggsköpeskillningar som klassificeras som finansiella skulder värderas till verkligt värde genom att diskontera förväntade kassaflöden med en riskjusterad diskonteringsränta om 1,8-10,2%. Värderingen är därmed i linje med nivå 3 i hierarkin för verklig värdering. Betydande och icke-synlig data består av prognostiserad omsättning, riskjusterad diskonteringsränta på individuell basis samt operativa mål.

Villkorade tilläggsköpeskillningar	Apr-dec 2022	Apr-dec 2021	Apr 2021-mar 2022
Ingående balans	11 572	10 466	10 466
Förvärv	1 343	3 778	4 165
Betalning - aktier som ska emitteras	-1	-	-
Reglering med clawbackaktier	-316	-421	-421
Reglering med kontanta medel	-489	-17	-19
Valutakurseffekter	109	488	-119
Förändring i verkligt värde redovisas i resultaträkningen	-2 020	-1 380	-2 498
Utgående balans	10 198	12 914	11 572

Orealiserade värdeförändringar för villkorade tilläggsköpeskillningar som redovisats i slutet av perioden uppgick till en ökning om 2 020 MSEK. Detta belopp ingår i finansiellt netto i konsoliderade resultaträkningen.

Givet de villkorade tilläggsköpeskillningar som redovisats i slutet av perioden skulle en förändring av diskonteringsräntan med 1,5 procentenheter att påverka verkliga värdet av den villkorade köpeskillningen med 502 MSEK. På grund av omklassificering av vissa poster i balansräkningen finns det vissa skillnader med informationen som presenterades i prospektet, i sektionen "Översikt av historisk finansiell information" som publicerades den 19 december 2021 för perioden april 2021 - mars 2022.

Koncernens villkorade tilläggsköpeskillningar kommer att betalas kontant eller genom aktier enligt tabellen nedan.

Villkorad tilläggsköpeskilling	Villkorad tilläggsköpeskilling klassificerad som finansiell skuld		Summa villkorad tilläggsköpeskilling klassificerad som finansiell skuld	Villkorad tilläggsköpeskilling klassificerad som Eget Kapital		Summa villkorad tilläggsköpeskilling
	Kontant-avräkning	Nyemitterade aktier		Nyemitterade aktier		
Total	3 786	4 086	7 871	2 327		10 198

31 dec 2022	Klassificerad som finansiell skuld	Varav redan utfärdade	Klassificerade som eget kapital	Varav redan utfärdade
Maximalt antal aktier relaterade till villkorade tilläggsköpeskillingar	100 515 715	68 841 093	31 619 727	26 423 005

Köp/säljoptioner avseende innehav utan bestämmande inflytande

Köp/säljoptioner avseende innehav utan bestämmande inflytande gäller köp/säljoptioner i genomförda transaktioner där säljande aktieägare behåller ett visst ägande och det finns avtal om att Embracer ska köpa återstående innehav om ägaren till köp/säljoptionen väljer att nyttja rätten till försäljning. Värderingen och betalningen sker på liknande sätt som för villkorade tilläggsköpeskillingar (Nivå 3 Värdering till verkligt värde).

Det verkliga värdet för köp/säljoptionerna avseende innehav utan bestämmande inflytande har beräknats genom bedömning av sannolikt utfall gällande finansiella och operationella mål för varje enskilt avtal. Den bedömda sannolikheten för betalning kommer att variera över tid beroende på bland annat i vilken utsträckning som villkor för köp/säljoptionerna har uppfyllts, samt hur växelkurser och räntor utvecklas. Köp/säljoptioner som ska ersättas genom aktier är även beroende av prisutvecklingen för Embracers aktier.

Under perioden uppgick realiserade värdeförändringar för sälj/köp optioner, gällande innehav där bolaget saknar bestämmande inflytande, till 1 348 MSEK.

Detta belopp är inkluderat som del av räntenetto i den konsoliderade resultaträkningen.

Köp/säljoptioner avseende innehav utan bestämmande inflytande	Apr-dec 2022	Apr-dec 2021	Apr 2021–mar 2022
Ingående balans	4 259	-	-
Förvärv	-	-	3 813
Valutaeffekter	58	-	446
Ändring i verkligt värde som redovisas som vinst/förlust	-1 348	-	-
Utgående balans	2 969	-	4 259

Per den 31 december kommer koncernens köp/säljoptioner avseende innehav utan bestämmande inflytande att ersättas kontant eller genom aktier enligt tabellen nedan.

Köp/säljoptioner avseende innehav utan bestämmande inflytande	Köp/säljoptioner avseende innehav utan bestämmande inflytande		Total, redovisas som finansiell skuld
	Kontant ersättning	Nyemitterade aktier	
Summa	1 190	1 779	2 969

Per den 31 dec 2022	Klassificering som köp/säljoption avseende innehav utan bestämmande inflytande	Varav redan emitterade
Maximalt antal aktier relaterade till köp/säljoptioner avseende innehav utan bestämmande inflytande	40 840 363	-

Uppskjuten köpeskilling

Uppskjutna köpeskillingar avser framtida betalningar kopplat till rörelseförvärv och tillgångsförvärv där betalningen inte är villkorad till att framtida finansiella eller operationella mål uppfylls.

Uppskjuten köpeskilling	Apr-dec 2022	Apr-dec 2021	Apr 2021–mar 2022
Ingående balans	-	-	-
Förvärv	2 052	-	-
Kontant betalning	-	-	-
Valutaeffekter	-7	-	-
Ändring i verkligt värde som redovisas som vinst/förlust	-15	-	-
Utgående balans	2 031	-	-

Den 31 december var fördelningen för koncernens uppskjutna köpeskilling som ska betalas i kontant och genom aktier följande:

Uppskjuten köpeskilling	Uppskjuten köpeskilling		Totalt, klassificerat som finansiell skuld
	Kontantbetalning	Nyemitterade aktier	
Total	2 031	-	2 031

Per den 31 dec 2022	Klassificerat som uppskjuten köpeskilling	Varav vilka som redan är emitterade
Maximalt antal aktier som relaterar till uppskjutna köpeskillingar	-	-

NOT 6 RÖRELSEFÖRVÄRV

KONCERNENS GENOMFÖRDA FÖRVÄRV UNDER APR-DEC 2022

Företag	Verksamhet	Segment	Syfte med förvärv	Förvärvstidpunkt	Kapital och röstandel
DIGIC	Studio	PC/Console Games	Integrerat ett talangfullt team i Saber Interactive, med lång erfarenhet inom kommersiella trailers och cinematics för bästsäljande speltitlar.	2022-04-01	100 %
Lost Boys	Studio	PC/Console Games	Utvecklingsstudio med lång erfarenhet av att jobba med AAA-spel som kan tillföra resurser för att fullfölja och potentiellt expandera Gearbox spelutvecklingsportfölj.	2022-06-01	100 %
Tuxedo Labs	Studio	PC/Console Games	Integrerat ett talangfullt team som är fokuserat på spelfysikprojekt och design.	2022-07-01	100 %
CSGBG	Studio	PC/Console Games	Integrerat en talangfull studio till Coffee Stain vertikalen.	2022-08-19	100 %
Crystal Dynamics – Eidos	Studio	PC/Console Games	Denna samling av studios består av ett kreativt team om cirka 1 100 anställda som håller yppersta världsklass och som tillhör tre studios med verksamhet på åtta olika platser, inklusive två av industrins mest välrenommerade AAA-studios: Crystal Dynamics – Eidos. Förvärvet bygger vidare på Embracers mission att skapa ett globalt ledande oberoende ekosystem för spel och underhållning.	2022-08-26	100 %
Singtrix	Studio	Entertainment and Services	Stärker Freemodes position inom musik- och audiospel-produkter.	2022-09-01	100 %
Limited Run Games	Förläggare	Entertainment and Services	Globalt ledande varumärke inom premium förlag för fysiska spel.	2022-09-06	100 %
Beamdog	Studio	PC/Console Games	En spelutvecklingsstudio som fortsatt leds av grundarna som har lång erfarenhet samt ~ 80 duktiga utvecklare som verkar i ett positivt affärsklimat i Kanada.	2022-09-13	100 %
Animee Ltd.	Studio	Entertainment & Service	Ett förvärv som ska bidra till att stärka marknadsföring och distributionen på den japanska popart-marknaden.	2022-10-05	100 %
Tripwire Interactive LLC	Förläggare/ Studio	PC/Console Games	Förvärvet lägger till ett väldigt erfaret utvecklingsteam och starka varumärken.	2022-10-06	100 %
VR Group	Distribution	Tabletop	Förvärvar en stark distributör av brädspel i Australien, Nya Zeeland och Storbritannien.	2022-10-14	100 %

Förvärvsanalyser av genomförda förvärv under apr-dec 2022

Förvärven presenteras på aggregerad nivå, per segment, eftersom de relativa beloppen för de enskilda förvärven inte bedöms vara väsentliga. Samtliga förvärvsanalyser för genomförda förvärv under perioden är preliminära.

Summering av fördelning av köpeskillning, Förvärvsanalys Belopp i MSEK, verkligt värde

Förvärvade nettotillgångar vid förvärvstidpunkten	Q1-Q3 förvärv	Justerad preliminär förvärvsanalys Q2	Summa
Immateriella tillgångar	3 563	-32	3 531
Materiella anläggningstillgångar	250	-2	248
Nyttjanderättstillgångar	206	5	211
Finansiella anläggningstillgångar	2	-	2
Uppskjuten skattefordran	254	9	263
Varulager	417	-	417
Kundfordringar och övriga fordringar	836	-1	835
Likvida medel	1 088	-	1 088
Räntebärande skulder	-100	0	-100
Leasingskulder	-206	-5	-211
Uppskjuten skatteskuld	-646	-6	-652
Leverantörsskulder och övriga rörelseskulder	-1 373	-14	-1 387
Identifierade nettotillgångar	4 290	-45	4 245
Goodwill	4 689	49	4 738
Innehav utan bestämmande inflytande	-	-	-
Total köpeskillning	8 979	4	8 983
Köpeskillningen består av:			
Kontanter	6 121	4	6 125
Villkorad tilläggsköpeskillning	1 108	-	1 108
Uppskjuten köpeskillning	1 059	-	1 059
Egetkapitalinstrument	691	-	691
Övrigt	-	-	-
Total köpeskillning	8 979	4	8 983

Det verkliga värdet på emitterade egetkapitalinstrument som ingår i den överförda köpeskillningen är baserad på priset för Embracers

B-aktier vid varje förvärvstillfälle. Antalet aktier som emitterats utan restriktioner/clawback beskrivs i tabellen nedan:

	Q1-Q3 förvärv	Justerad preliminär förvärvsanalys	Summa
Antal A-aktier	-	-	-
Antal B-aktier	9 987 465	-	9 987 465
Totalt	9 987 465	-	9 987 465

Villkorad tilläggsköpeskillning, goodwill och transaktionsrelaterade kostnader har bestämts i samband med koncernens för-

värv under april-september 2022. Nedan finns information om poster relaterade till förvärven:

Villkorad tilläggsköpeskillning	Q1-Q3 förvärv	Justerad preliminär förvärvsanalys	Summa
Redovisat belopp	1 108	-	1 108
Betalningar väntas uppgå till intervallet			
Lägst	797	-	797
Högst	1 408	-	1 408
Maximalt belopp för betalning är obegränsat	Nej	-	Nej

Grunden för att erhålla den villkorade köpeskillningen baseras på både operativa mål, som att släppa ett visst antal spel från en spelportfölj under en viss period, och ekonomiska mål baserade på att uppnå ett visst prestationsmått under en given period.

Övriga transaktioner som ingått i samband med förvärv

I samband med vissa förvärv under perioden har avtal om villkorad tilläggsköpeskillning som inte klassificeras som en del av överförd köpeskillning ingåtts, då det finns krav på fortsatt anställning för att få beloppet. Därmed är beloppet klassificerat som ersättning för framtida tjänster. Beloppet kan komma att regleras med aktier eller kontant, varvid transaktionerna redovisas antingen i enlighet med

IFRS 2 Aktierelaterade ersättningar eller i enlighet med IAS 19 Ersättningar till anställda för kontantavräknade ersättningar. Allt eftersom ersättningen tjänas in, redovisas den som personalkostnad i koncernens resultaträkning.

Goodwill

Goodwill avser främst värdet av befintlig kompetens och förmåga i organisationen för att utveckla och producera framtida framgångsrika tillgångar, och synergier från samarbete i Embracers ekosystem.

Transaktionskostnader	Q1-Q3 förvärv	Andra transak- tionskostnader ¹⁾	Summa
Transaktionskostnader redovisade i resultaträkningen under övriga rörelsekostnader	129	140	269
Emissionskostnader redovisade mot eget kapital	-	-	-
Summa	129	140	269

¹⁾ Andra transaktionskostnader relaterar till kostnader för historiska förvärv vilka har redovisats i koncernens resultaträkning för perioden.

Förvärvens påverkan på koncernens kassaflöde	Q1-Q3 förvärv	Justerad preliminär PPA	Summa
Erlagd kontant köpeskilling	6 121	4	6 125
Avgår:			
Kassa (förvärvad)	1 088	-	1 088
Nettokassautflöde	5 033	4	5 037

Förvärvens påverkan på koncernens resultaträkning och rapport över totalresultat

Intäkter och resultat efter skatt sedan förvärvstidpunkten för de förvärvade företagen ingår i koncernens rapport över totalresultatet för perioden och särredovisas inte.

De intäkter och det EBIT som företagen skulle ha bidragit med om förvärvet hade skett i början av perioden har inte beräknats på grund av att detta skulle vara oproportionerligt betungande samtidigt som de inte bedöms vara väsentliga på koncernnivå.

FÖRVÄRVSANALYSER FÖR TIDIGARE GENOMFÖRDA FÖRVÄRV

Förvärvsanalyser för förvärv genomförda inom de senaste 12 månaderna är preliminära och förvärvsanalyser för förvärv genomförda utanför 12-månadersperioden är slutliga. Förvärvsanalyser för förvärv genomförda under räkenskapsåren april

2020-mars 2021 och april 2021-mars 2022 har presenterats i Omräknad Historisk Finansiell Information som finns tillgänglig på Embracer Group's hemsida.

FÖRVÄRVSANALYSER AV GENOMFÖRDA FÖRVÄRV EFTER RAPPORTPERIODEN

Efter rapportperiodens slut har Embracer förvärvat 100 % av aktierna i Captured Dimensions för en icke offentliggjord köpeskilling. Förvärvet bedöms vara icke väsentligt på koncernnivå. Den initiala köpeskillingen har betalats kontant och i Embracer

B-aktier. En tilläggsköpeskilling utgår kontant och i Embracer B-aktier villkorat av att såväl finansiella som operativa mål nås under en 3 till 5-årig period. En preliminär förvärvsanalys på aggregerad nivå kommer inkluderas i Embracers Q4 rapport

TILLGÅNGSFÖRVÄRV

Förvärv kan klassificeras som antingen rörelseförvärv eller tillgångsförvärv. Det är en individuell bedömning som måste göras för varje enskilt förvärv. För transaktioner där allt väsentligt i det verkliga värdet på de förvärvade tillgångarna utgörs av en tillgång eller en grupp av likartade tillgångar, så redovisas förvärvet som ett tillgångsförvärv. När förvärv av dotterbolag innebär förvärv av nettotillgångar utan betydande processer, fördelas anskaffningskostnaden på de enskilda identifierbara tillgångarna och skulderna baserat på deras verkliga värden vid förvärvstidpunkten. Ytterligare skillnader mot rörelseförvärv är att vid tillgångsförvärv redovisas ingen uppskjuten skatt vid det första tillfället tillgången tas upp i balansräkningen och transaktionsutgifter läggs till anskaffningsvärdet för förvärvade nettotillgångar.

Under perioden har ett antal förvärv som klassats som tillgångsförvärv genomförts. Den totala överförda köpeskillingen för dessa förvärv uppgår till 5 130 MSEK varav 3 006 MSEK har påverkat kassaflödet under perioden. Den mest betydande förvärvet av dessa är förvärvet av Middle-Earth Enterprises som innehåller rättigheterna till en stor varumärkeskatalog och globala rättigheter till filmer, dataspel, brädspel, merchandise, nöjesparker och pjäser som bygger på J.R.R. Tolkiens ikoniska litterära verk Sagan om Ringen-trilogin och Hobbit, samt matchande rättigheter i andra litterära verk från Middle-Earth, som godkänts av Tolkiens dödsbo och HarperCollins, och som ännu inte använts. Köpeskillingen för Middle-Earth Enterprises uppgår till 4 265 MSEK varav 2 901 MSEK har påverkat kassaflödet under perioden.

NOT 7 TRANSAKTIONER MED NÄRSTÅENDE

Närståendetransaktioner	Närståenderelation	Okt-dec 2022	Okt-dec 2021	Apr-dec 2022	Apr-dec 2021	Apr 2021- mar 2022
Konsulttjänster	Logvreten AB ¹⁾ (leverantör)	-1	0	-1	0	-1
Transporttjänster/Lokalhyra	Mad Dog Games LLC, Mek Production ²⁾ (leverantör)	-1	-2	-7	-9	-12
Transporttjänster	Sola Service i Karlstad AB ³⁾ (leverantör)	-4	-	-5	0	0
Transporttjänster	Empterwik Special Services Ltd ³⁾ (leverantör)	-11	-	-11	-21	-21
Förvärv av varor/tjänster	Bröderna Wingefors AB ³⁾ (leverantör)	-	0	-1	0	0
Förvärv av samling av spel	Lars Wingefors AB ⁴⁾ (leverantör)	0	0	0	1	-14
Summa		-17	-2	-25	-30	-48

¹⁾ Kicki Wallje-Lund har bestämmande inflytande

²⁾ Matthew Karch har bestämmande inflytande, avser transporttjänster

³⁾ Bolaget ingår i koncernen Lars Wingefors AB

⁴⁾ Lars Wingefors AB ägs av Lars Wingefors, Erik Stenberg, Mikael Brodén, Klemens Kreuzer och Reinhard Pollice.

NOT 8 PERSONALKOSTNADER

MSEK	Okt-dec 2022	Okt-dec 2021	Apr-dec 2022	Apr-dec 2021	Apr 2021- mar 2022
Personalkostnader	-2 755	-1 113	-6 887	-2 907	-4 356
Personalkostnader i samband med förvärv exklusive valutakursvinst/-förlust	-798	-1 102	-2 834	-3 157	-4 247
Summa	-3 553	-2 215	-9 721	-6 064	-8 602

NOT 9 ÖVRIGA RÖRELSEKOSTNADER

MSEK	Okt-dec 2022	Okt-dec 2021	Apr-dec 2022	Apr-dec 2021	Apr 2021- mar 2022
Övriga rörelsekostnader	-43	2	-41	-28	-20
Transaktionskostnader relaterade till förvärv	-117	-44	-269	-163	-367
Valutakursvinst/-förlust avseende personalkostnader i samband med förvärv	-49	-11	-61	-16	-60
Summa	-209	-53	-371	-206	-447

NOT 10 FINANSNETTO

MSEK	Okt-dec 2022	Okt-dec 2021	Apr-dec 2022	Apr-dec 2021	Apr 2021- mar 2022
Ränteeintäkter och andra finansiella intäkter	14	2	27	2	4
Räntekostnader och andra finansiella kostnader	-198	-16	-389	-48	-99
Summa	-183	-14	-362	-46	-95
Förändring av verkligt värde för villkorad tilläggsköpeskillning och köp/sälj optioner avseende innehav utan bestämmande inflytande	2 165	-889	3 368	1 380	2 498
Valutakursvinst/-förlust	-613	63	1 063	79	382
Summa finansnetto	1 369	-840	4 069	1 413	2 785

Valutakursvinster/-förluster netto inkluderar både realiserade och orealiserade vinster och förluster. Förändringar av verkligt värde för villkorade tilläggsköpeskillningar och köp/sälj optioner avseende innehav utan bestämmande inflytande består av förändringar

i ränta och i Embracers aktiepris. Förändringar av värdet på villkorade tilläggsköpeskillningar och köp/sälj optioner avseende innehav utan bestämmande inflytande relaterar främst till den lägre kursen på Embracers aktie under kvartalet.

MODERFÖRETAGETS RESULTATRÄKNING

Belopp i MSEK	Okt-dec 2022	Okt-dec 2021	Okt-dec 2020	Apr-dec 2022	Apr-dec 2021	Apr-dec 2020	Apr 2021– mar 2022	Apr 2020– mar 2021
Nettoomsättning	15	109	185	44	422	628	527	796
Övriga rörelseintäkter	–4	-	-	15	-	-	-	-
Summa rörelsens intäkter	11	109	185	59	422	628	527	796
Rörelsens kostnader								
Övriga externa kostnader	–83	–17	–13	–139	–47	–28	–92	–36
Personalkostnader	–32	–13	–5	–68	–31	–15	–49	–22
Av- och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	–1	–58	–105	–2	–214	–323	–264	–417
Övriga rörelsekostnader	-	-	–13	–5	–9	–23	–9	–21
Rörelseresultat	–105	21	49	–155	121	239	113	300
Övrigt finansnetto	43	262	–417	1,514	310	–807	571	–349
Resultat efter finansiella poster	–62	283	–368	1,359	431	–568	684	–49
Bokslutsdispositioner	–790	–268	-	–885	–368	-	–307	230
Resultat före skatt	–852	15	–368	474	63	–568	377	181
Inkomstskatt	204	–14	-	–38	–16	–27	–48	–40
Periodens resultat	–648	1	–368	436	47	–595	329	141

MODERFÖRETAGETS BALANSRÄKNING

Belopp i MSEK	31 dec 2022	31 dec 2021	31 dec 2020	31 mars 2022	31 mars 2021	1 april 2020
TILLGÅNGAR						
Anläggningstillgångar						
Immateriella anläggningstillgångar	4	200	436	153	409	394
Materiella anläggningstillgångar	7	4	8	5	4	2
Andelar i koncernföretag	41 366	7 987	5 372	29 426	5 446	2 547
Fordringar hos koncernföretag	30 886	20 779	4 907	32 098	5 458	267
Övriga finansiella anläggningstillgångar	71	59	50	66	52	-
Uppskjuten skatt	2	34	-	1	22	-
Totala finansiella tillgångar	72 325	28 859	10 329	61 591	10 978	2 814
Totala anläggningstillgångar	72 336	29 063	10 773	61 749	11 391	3 210
Omsättningstillgångar						
Fordringar hos koncernföretag	6 062	1 577	1 866	1 899	2 723	896
Övriga fordringar	77	82	44	37	109	28
Aktuell skattefordran	14	45	20	54	22	3
Summa kortfristiga fordringar	6 153	1 704	1 930	1 990	2 854	927
Kortfristiga placeringar	-	195	195	-	195	193
Kassa och Bank	316	11 329	5 227	1 483	12 198	1 762
Summa omsättningstillgångar	6 469	13 228	7 352	3 473	15 247	2 882
TOTALA TILLGÅNGAR	78 805	42 291	18 125	65 222	26 638	6 092
EGET KAPITAL OCH SKULDER						
Bundet eget kapital	74	294	242	74	242	242
Fritt eget kapital	59 396	41 149	17 343	46 835	25 804	5 333
Summa eget kapital	59 470	41 443	17 585	46 909	26 046	5 575
Obeskattade reserver	104	117	141	104	117	141
Avsättningar	256	227	79	231	221	4
Långfristiga skulder	17 804	0	208	5 962	205	222
Checkräkningskredit	-	24	44	11 812	23	138
Leverantörsskulder	48	30	42	95	12	5
Skulder till koncernföretag	993	417	19	67	5	1
Övriga kortfristiga skulder	130	33	7	42	9	6
Summa kortfristiga skulder	1 171	504	112	12 016	49	150
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	78 805	42 291	18 125	65 222	26 638	6 092

NOT M1 MODERFÖRETAGETS ÖVERGÅNG TILL RFR 2

Moderföretaget har tidigare tillämpat årsredovisningslagen och Bokföringsnämndens allmänna råd BFAR 2012:1 (K3) vid upprättande av finansiella rapporter. Från och med förra finansiella rapporten, och som ett resultat av koncernens övergång till IFRS, tillämpar moderföretaget årsredovisningslagen och RFR 2 Redovisning för juridiska personer. Datumet för moderföretagets övergång till RFR 2 är den 1 april 2020.

De redovisningsprinciper som ingår i not M2 har tillämpats när delårsrapporten upprättats per den 31 december 2022 och för de historiska perioderna som presenteras för jämförelseperioderna.

Effekten av övergången RFR 2 rapporteras direkt mot eget kapital i början av perioden. Tidigare publicerad finansiell information för perioderna 2020-04-01–2021-03-31 och 2021-04-01–2022-03-31,

som förberetts i enlighet med Årsredovisningslagen och Bokföringsnämndens allmänna råd BFAR 2012:1 (K3), har blivit konverterade till RFR 2. Effekten av moderbolagets övergång till RFR 2 på moderbolagets resultaträkning och balansräkning relaterar främst till effekterna av IFRS 9 Finansiella Instrument och förväntade kreditförluster. Effekten på resultaträkningen och balansräkningen för 2021/22 är –17 MSEK för 2020/21 är –6 MSEK. Den post som påverkats i resultaträkningen är räntenetto och posterna som berörs i balansräkningen är fordringar från koncernbolag och fritt eget kapital. Övergången till RFR 2 har inte påverkat bolagets kassaflöde.

Påverkan på resultaträkningen är 4 MSEK under tredje kvartalet 2022/22. Påverkan på resultaträkningen under april-december 2021 är –7 MSEK (–5).

NOT M2 MODERFÖRETAGETS REDOVISNINGSPRINCIPER

Moderföretaget upprättar sina finansiella rapporter enligt årsredovisningslagen (1995:1554) och den av Rådet för finansiell rapportering utgivna rekommendation RFR 2 "Redovisning för juridiska personer". Moderföretaget tillämpar samma redovisningsprinciper som koncernen med de undantag och tillägg som anges i RFR 2. Det innebär att IFRS tillämpas med de avvikelser som anges nedan. De nedan angivna redovisningsprinciperna för moderföretaget har tillämpats konsekvent på samtliga perioder som presenteras i moderföretagets finansiella rapporter, om inte annat anges.

Leasing

Reglerna om redovisning av leasingavtal enligt IFRS 16 tillämpas inte i moderföretaget. Detta innebär att leasingavgifter redovisas som kostnad linjärt över leasingperioden, och att nyttjanderätter och leasingskulder inte inkluderas i moderföretagets balansräkning. Identifiering av ett leasingavtal görs dock i enlighet med IFRS 16, dvs. att ett avtal är, eller innehåller, ett leasingavtal om avtalet överlåter rätten att under en viss period bestämma över användningen av en identifierad tillgång i utbyte mot ersättning.

Intäkter från aktier i dotterföretag

Utdelning redovisas när rätten att erhålla betalning bedöms som säker. Intäkter från försäljning av dotterföretag redovisas då kontrollen av dotterföretaget övergått till köparen.

Skatter

I moderföretaget redovisas uppskjuten skatteskuld hänförlig till de obeskattade reserverna med bruttobelopp i balansräkningen. Bokslutsdispositionerna redovisas med bruttobeloppet i resultaträkningen.

Andelar i dotterföretag

Andelar i dotterföretag redovisas i moderföretaget i enlighet med anskaffningsvärdemetoden. Detta innebär att transaktionskostnader inkluderas i det redovisade värdet för innehavet. I de fall bokfört värde överstiger företagets koncernmässiga värde sker nedskrivning som belastar resultaträkningen. En bedömning om nedskrivningsbehov finns genomförs vid utgången av varje rapportperiod. I de fall en tidigare nedskrivning inte längre är motiverad sker återföring av denna.

Antaganden görs om framtida förhållanden för att beräkna framtida kassaflöden som bestämmer återvinningsvärdet. Återvinningsvärdet jämförs med det redovisade värdet för dessa tillgångar och ligger till grund för eventuella nedskrivningar eller återföringar. De antaganden som påverkar återvinningsvärdet mest är framtida resultatutveckling, diskonteringsränta och nyttjandeperiod. Om framtida omvärldsfaktorer och förhållanden ändras kan antaganden påverkas så att redovisade värden på moderföretagets tillgångar ändras.

Koncernbidrag och aktieägartillskott

Moderföretaget redovisar såväl erhållna som lämnade koncernbidrag som bokslutsdispositioner i enlighet med alternativregeln i RFR 2. Av moderföretaget lämnade aktieägartillskott redovisas som en ökning av aktier och andelar hos moderföretaget. Erhållna aktieägartillskott redovisas som en ökning av fritt eget kapital.

Finansiella instrument

Moderföretaget tillämpar undantaget att inte följa IFRS 9 Finansiella instrument i juridisk person utan tillämpar istället i enlighet med ÅRL anskaffningsvärdemetoden. I moderföretaget värderas därmed finansiella anläggningstillgångar till anskaffningsvärde och finansiella omsättningstillgångar enligt lägsta värdets princip, med tillämpning av nedskrivning för förväntade kreditförluster enligt IFRS 9 avseende tillgångar som är skuldinstrument. Villkorad köpeskilling värderas till det belopp som moderföretaget bedömer skulle behöva erläggas om den reglerades vid bokslutet.

Moderföretaget tillämpar undantaget att inte värdera finansiella garantiavtal till förmån för dotter- och intresseföretag samt joint ventures i enlighet med reglerna i IFRS 9 utan tillämpar istället principerna för värdering enligt IAS 37 Avsättningar, eventualefterpliktelser och eventualtillgångar.

Nedskrivning av finansiella tillgångar

Finansiella tillgångar, inklusive koncerninterna fordringar, skrivs ned för förväntade kreditförluster. För fordringar på koncernföretag samt övriga poster som omfattas av förväntade kreditförluster tillämpas en nedskrivningsmetod med tre stadier i enlighet med IFRS 9. Moderföretaget tillämpar en ratingbaserad metod för bedömning av förväntade kreditförluster utifrån sannolikhet för fallissemang, förväntad förlust samt exponering vid fallissemang. Moderföretaget bedömer att dotterföretagen i dagsläget har likartade riskprofiler och bedömning sker på kollektiv basis. Bedömningen har tagit sin utgångspunkt i koncernens kreditrisk vilken justerats med hänsyn till dotterföretagens bedömda kreditrisk. Väsentlig ökning av kreditrisk har per balansdagen inte bedömts föreligga för någon fordran.

Förväntade kreditförluster för likvida medel har inte redovisats, då beloppet bedömts vara oväsentligt.

Fond för utvecklingsutgifter

Utgifter för spelutveckling tas i moderföretaget upp som immateriella anläggningstillgångar i enlighet med koncernens principer. I moderföretaget överförs belopp motsvarande utvecklingsutgifterna från fritt eget kapital till en fond för utvecklingsutgifter inom bundet eget kapital.

DEFINITIONER AV ALTERNATIVA NYCKELTAL

Definition och avstämning av Embracers alternativa nyckeltal (Alternative Performance Measures) presenteras nedan i enlighet med ESMA:s (European Securities and Markets Authority – Den europeiska värdepappers- och marknadsmyndigheten) riktlinjer för upplysning av alternativa nyckeltal. Riktlinjerna innebär upplysningar om finansiella mått som inte definieras av IFRS. De resultatmått som presenteras nedan redovisas i delårsrapporten. De används för intern kontroll och uppföljning. Eftersom inte alla företag räknar finansiella mått på samma sätt är dessa inte alltid jämförbara med mått som används av andra företag. En viktig del av Embracers strategi är att sträva efter icke-organiska tillväxtmöjligheter genom förvärv. Ekosystemet utökas därför till att omfatta fler entreprenörer inom gaming- och underhållningsmarknaderna. En förvärvsstrategi är förknippad med en viss redovisningsmässig komplexitet gällande företagsförvärv. Styrelsen och ledningen för Embracer anser att det är viktigt att separera verksamhetens operativa resultat från förvärvsdelen. Vissa alternativa nyckeltal används att åstadkomma och ge interna och externa intressenter den bästa bilden av den underliggande verksamhetens resultat, genom att mäta resultat exklusive specifika poster relaterade till historiska förvärv och jämförelsestörande poster. De individuella alternativa nyckeltalens definitioner och syfte beskrivs mer i detalj nedan.

Nyckeltal	Definition	Användning
Bruttomarginal	Nettoomsättning minus handelsvaror dividerat med nettoomsättning.	Att mäta lönsamheten från nettoomsättningen av produkter och tjänster.
EBIT-marginal	EBIT i procent av nettoomsättningen.	
EBITDA	Rörelseresultat före av- och nedskrivningar.	EBITDA och EBITDA-marginal redovisas eftersom dessa är mått som ofta används av investerare, finansanalytiker och andra intressenter för att mäta företagets ekonomiska resultat.
EBITDA-marginal	EBITDA i procent av nettoomsättningen.	EBITDA och EBITDA-marginal redovisas eftersom dessa är mått som ofta används av vissa investerare, finansanalytiker och andra intressenter för att mäta företagets ekonomiska resultat.
Fritt kassaflöde efter förändringar i rörelsekapital	Periodens kassaflöde exklusive kassaflöde från finansieringsverksamheten och förvärv av dotterbolag inklusive transaktionskostnader och kassapåverkan från personalkostnader i samband med förvärv.	Ger en rättvisande bild av den underliggande verksamhetens resultat, genom att exkludera kassaflöde från specifika poster relaterade till historiska förvärv.
Genomsnittligt antal aktier efter utspädning	Vägt genomsnittligt antal stamaktier och potentiella stamaktier. Antal aktier har omräknats avseende aktiesplit	
Genomsnittligt antal aktier	Vägt genomsnittligt antal aktier som är utestående under perioden. Antal aktier har omräknats avseende aktiesplit.	
Justerat EBIT	EBIT exklusive specifika poster relaterade till historiska förvärv och jämförelsestörande poster.	Ger en rättvisande bild av den underliggande verksamhetens resultat, genom att mäta resultat exklusive specifika poster relaterade till historiska förvärv och jämförelsestörande poster.
Justerad EBIT-marginal	Justerad EBIT i procent av nettoomsättningen.	
Justerat EBITDA	EBITDA exklusive specifika poster relaterade till historiska förvärv och jämförelsestörande poster.	För att vara konsekvent i förhållande till Justerat EBIT har ett nytt alternativt nyckeltal enligt IFRS lagts till eftersom förvärvsrelaterade kostnader enligt IFRS registreras både i och under EBITDA och jämförelsestörande poster.
Justerad EBITDA-marginal	Justerad EBITDA i procent av nettoomsättningen.	

FORTS. >>

>> FORTS.

Nyckeltal	Definition	Användning
Justerat resultat per aktie	Resultat efter skatt exklusive specifika poster relaterade till historiska förvärv och jämförelsestörande poster samt resultat vid omvärdering av avsättning till tilläggsköpeskilling och köp/sälj optioner avseende innehav utan bestämmande inflytande dividerat med genomsnittligt antal aktier under perioden. Skatt relaterad till avskrivningar av förvärvade immateriella tillgångar beräknas med hjälp av den effektiva skattesatsen.	Visar på resultat per aktie efter justeringar av specifika poster hänförliga till historiska förvärv, och jämförelsestörande poster.
Justerat resultat per aktie efter utspädning	Resultat efter skatt exklusive specifika poster relaterade till historiska förvärv och jämförelsestörande poster samt resultat vid omvärdering av avsättning till tilläggsköpeskilling och köp/sälj optioner avseende innehav utan bestämmande inflytande dividerat med genomsnittligt antal aktier efter utspädning. Skatt relaterad till avskrivningar av förvärvade immateriella tillgångar beräknas med hjälp av den effektiva skattesatsen.	Visar på resultat per aktie efter justeringar av specifika poster hänförliga till historiska förvärv och jämförelsestörande poster med hänsyn tagen till utspädning.
Jämförelsestörande poster	Intäkter och kostnader som har uppstått utanför den normala verksamheten men som påverkar det ekonomiska utfallet på ett väsentligt sätt, och där sannolikheten att posterna ska återkomma under kommande år är liten.	Jämförbarhetsstörande poster inkluderar händelser och transaktioner med betydande effekter, som är relevanta för att förstå den finansiella utvecklingen när man jämför resultat för nuvarande period med tidigare perioder.
Nettoinvestering i förvärvade företag	Förvärv av dotterföretag, netto efter förvärvade likvida medel plus kassapåverkan från specifika kostnader relaterade till historiska förvärv, plus förvärv av IP-rättigheter från tillgångsförvärv.	Ett mått på kassaflöde avseende icke-organiska tillväxtmöjligheter under rapportperioden.
Nettoomsättnings-tillväxt	Nettoomsättning för aktuell period genom nettoomsättning för samma period föregående år.	Nettoomsättningstillväxt rapporteras av företaget eftersom det betraktar att detta KPI bidrar till investerarnas förståelse för företagets historiska utveckling.
Nettoskuld (-) / Nettokassa (+)	Företagets likvida medel och kortfristiga placeringar minskade med företagets kort- och långfristiga räntebärande skulder exklusive leasingskulder enligt IFRS 16, pensionsavsättningar samt villkorade ersättningar och sälj-/köp-optioner avseende innehav utan bestämmande inflytande.	Mätvärdet används ofta av investerare, finansanalytiker och andra intressenter för att mäta skulden jämfört med likvida tillgångar. Detta mått används också vid beräkningar av företagets belåningsgrad.
Organisk tillväxt	Tillväxt mellan perioder där nettoomsättning från förvärvade företag under de senaste fem kvartalen har exkluderats. Jämförelseperioden är justerad för skillnader i valutakurser.	Tillväxtmått för företag som har varit en del av Embracer Group i mer än ett år, exklusive effekter av förändrade valutakurser.
Proformatillväxt	Tillväxt mellan perioder där nettoomsättning från förvärvade företag under de senaste fem kvartalen har lagts till historiskt. Jämförelseperioden är justerad för skillnader i valutakurser.	Tillväxtmått för alla företag som är en del av Embracer Group per rapportdatum oavsett när företaget blev del av Embracer Group, exklusive effekter av förändrade valutakurser.
Specifika poster relaterade till historiska rörelseförvärv	Specifika intäkter och kostnader relaterade till historiska rörelseförvärv består av personalkostnader i samband med förvärv (I samband med vissa förvärv under har avtal om villkorad tilläggsköpeskilling som inte klassificeras som en del av överförd köpeskilling ingåtts då det finns krav på fortsatt anställning för att få beloppet. Därmed är beloppet klassificerat som ersättning för framtida tjänster.), avskrivning av förvärvade övervärden på immateriella tillgångar (t.ex. IP-rättigheter, publiceringsrättigheter, varumärke), transaktionskostnader (kostnader för legal, finansiell, skattemässig och kommersiell due diligence avseende genomförda förvärv), omvärdering av andelar i intresseföretag och omvärdering av villkorad tilläggsköpeskilling.	Uppgifter som används för att beräkna Justerat EBITDA och Justerat EBIT.

UTVALDA NYCKELTAL KONCERNEN

JUSTERAD EBIT OCH JUSTERAT EBITDA - HÄRLEDNING MSEK

	Okt-dec 2022	Okt-dec 2021	Apr-dec 2022	Apr-dec 2021	Apr 2021- mar 2022
EBIT	226	-259	289	-159	-1 126
Avskrivningar och nedskrivningar	1 737	644	4 401	1 628	2 793
EBITDA	1 962	386	4 690	1 469	1 667
Personalkostnader i samband med förvärv	847	1 113	2 895	3 172	4 277
Omvärdering av andelar i intresseföretag	-	-	-	-417	-416
Omvärdering av villkorade tilläggsköpeskillningar	4	-	-	27	46
Transaktionskostnader	117	43	268	163	367
Jämförelsestörande poster	75	-	75	-	-
Justerat EBITDA	3 005	1 542	7 928	4 414	5 942
Av- och nedskrivningar	-1 737	-644	-4 401	-1 628	-2 793
Avskrivningar av förvärvade övervärden på immateriella tillgångar	740	233	1 924	610	1 316
Justerat EBIT	2 009	1 130	5 451	3 396	4 465

JUSTERAT RESULTAT PER AKTIE - HÄRLEDNING MSEK

	Okt-dec 2022	Okt-dec 2021	Apr-dec 2022	Apr-dec 2021	Apr 2021- mar 2022
Periodens resultat	1 515	-1 235	3 717	814	976
Justeringar					
Personalkostnader i samband med förvärv	847	1 113	2 895	3 173	4 277
Omvärdering av andelar i intresseföretag	-	-	-	-417	-416
Omvärdering av villkorade tilläggsköpeskillningar	4	-	-	28	46
Transaktionskostnader	117	43	268	163	367
Avskrivningar av förvärvade övervärden på immateriella tillgångar	740	233	1 924	610	1 316
Förändring i verkligt värde av villkorade tilläggsköpeskillningar och köp/sälj option avseende innehav utan bestämmande inflytande	-2 204	864	-3 526	-1 432	-2 565
Räntekostnader för villkorade tilläggsköpeskillningar	39	24	159	53	66
Jämförelsestörande poster	75	-	75	-	-
Justeringar innan skatt	-382	2 277	1 795	2 178	3 092
Skatteeffekter på justeringar	-180	-60	-470	-87	-276
Justeringar efter skatt	-562	2 217	1 325	2 091	2 816
Summa	953	982	5 042	2 905	3 792
Genomsnittligt antal aktier, miljoner	1 256	1 026	1 211	1 008	1 031
Justerat resultat per aktie, SEK	0,76	0,96	4,16	2,88	3,69
Genomsnittligt antal aktier efter utspädning, miljoner	1 364	1 079	1 319	1 061	1 086
Justerat resultat per aktie efter utspädning, SEK	0,70	0,91	3,83	2,74	3,50

**ORGANISKT TILLVÄXT - HÄRLEDNING
MSEK**

	Okt-dec 2022	Okt-dec 2021	Förändring
Rapporterad Nettoomsättning	11 622	5 091	128 %
Nettoomsättning från förvärvade företag ¹⁾	-6 006	-6	
Skullnader i valutakurser	-	701	
Organisk tillväxt - Output	5 616	5 786	-3 %

**PROFORMA TILLVÄXT - HÄRLEDNING
MSEK**

	Okt-dec 2022	Okt-dec 2021	Förändring
Rapporterad Nettoomsättning	11 622	5 091	128 %
Nettoomsättning från förvärvade företag ²⁾	12	5 709	
Skullnader i valutakurser	-	1 219	
Proforma tillväxt - Output	11 634	12 019	-3 %

¹⁾ Nettoomsättning från förvärvade företag under de senaste fem kvartalen har exkluderats.

²⁾ Nettoomsättning från förvärvade företag under de senaste fem kvartalen har lagts till historiskt.

**FRITT KASSAFLÖDE EFTER FÖRÄNDRINGAR I RÖRELSEKAPITAL
MSEK**

	Okt-dec 2022	Okt-dec 2021
Periodens kassaflöde	-2 561	5 259
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	-318	-6 098
Förvärv av dotterföretag, efter avdrag av förvärvade likvida medel	4 066	818
Transaktionskostnader	117	43
Betalning av personalkostnader i samband med förvärv	419	-
Fritt kassaflöde efter förändringar i rörelsekapital	1 722	22

DEFINITIONER, KVARTALSINFORMATION

Akkumulerat antal tillkommande operativa koncerner	Antal slutförda förvärv av nya operativa koncerner.
Akkumulerat antal tillkommande förvärv	Antal slutförda förvärv som inte bildar nya operativa koncerner inklusive förvärv av tillgångar.
Antal IP	Antal IP (Immateriella rättigheter) ägda av koncernen.
Clawbackaktier	Aktier i företaget emitterade till säljare i samband med slutförande av förvärv av företag eller tillgångar. Clawbackaktier utgör en del av tilläggsköpeskillingen till säljare av företag eller tillgångar. Clawbackaktier ägs av säljarna genom escrowkonton eller ordinarie konton, med en överenskommen rätt för företaget att återfå aktierna utan ersättning om särskilda mål för tilläggsköpeskillingar inte uppfylls. Clawbackaktier behålls av säljare om mål för tilläggsköpeskillingar uppfylls.
DAU	Genomsnittligt antal dagliga aktiva användare i perioden (Daily Active Users).
Digital försäljning	Försäljning och överföring av produkter, fysiska och digitala, via digitala/elektroniska kanaler.
Digital produkt	Produkt som säljs/överförs via digitala/elektroniska kanaler.
Externa spelutvecklare	Spelutvecklare involverade i spelutvecklingsprojekt av studios som inte ägs av koncernen (externa studios).
Externa studios	Studios som inte ägs av koncernen utan anlitas för spelutvecklingsprojekt som finansieras av koncernen.
Färdigställda spel	Totalt bokfört värde av färdiga spelutvecklingsprojekt (släppta spel) vid tidpunkt för färdigställandet. Efter färdigställande omklassificeras de släppta spelen från pågående spelutvecklingsprojekt till färdigställda spel och avskrivning påbörjas.
Fysisk försäljning	Försäljning och överföring av produkter, fysiska och digitala, via fysiska kanaler.
Fysisk produkt	Produkt som säljs/överförs via fysiska kanaler.
Interna medarbetare	Interna spelutvecklare + Medarbetare utanför spelutveckling .
Interna spelutvecklare	Spelutvecklare (både anställda och konsulter) involverade i spelutvecklingsprojekt av studios som ägs av koncernen (interna studios).
Interna studios	Studios som ägs av koncernen.
MAU	Genomsnittligt antal månatliga aktiva användare i perioden (Monthly Active Users).
Maximal köpeskillning kontant	Maximal potentiell ersättning som betalas kontant inklusive initial köpeskillning och tilläggsköpeskillning. Tilläggsköpeskillingen är baserad på den teoretiskt högsta köpeskillingen och beräknas utifrån de villkor och valutakurser som anges i varje enskilt avtal.
Maximal köpeskillning aktier	Maximal potentiell ersättning som betalas genom Embracer B-aktier inklusive initial köpeskillning och tilläggsköpeskillning. Tilläggsköpeskillingen är baserad på den teoretiskt högsta köpeskillingen och beräknas utifrån de villkor och valutakurser som anges i varje enskilt avtal samt Embracers genomsnittliga viktade aktiekurs under senaste 20 handelsdagarna.
Maximal total köpeskillning	Summan för maximal köpeskillning kontant och maximal köpeskillning aktier. Notera att maximal total köpeskillning kan avvika från den totala köpeskillning som anges i preliminära förvärvsanalyser efter förändringar i valutakurser och Embracers aktiekurs mellan datum för undertecknande och slutförande, samt om det förväntade utfallet för att uppnå mål kopplade till tilläggsköpeskillning avviker från det maximala scenariot. Den maximala totala köpeskillningen inkluderar villkorad köpeskillning kontant och i aktier som klassificeras som ersättning för framtida tjänster och inte är del av den överförda köpeskillningen i förvärvsanalys enligt IFRS 2 och IAS 19. Notera också att för ett begränsat antal förvärv, för vilka det finns en väsentlig skillnad mellan förväntad köpeskillning och den maximala potentiella köpeskillningen, har förväntad kontantutbetalning och ersättning med aktier använts som mått.
Medarbetare utanför spelutveckling	Anställda som inte är direkt involverade i spelutveckling (både anställda och konsulter).
Specifikation av nettoomsättningen - PC/Console-segmentet	
Egna titlar	Total försäljning från speltitlar från av koncernen ägda eller kontrollerade IP:s.
Förlagstitlar	Total försäljning från speltitlar av IP:s koncernen inte äger eller kontrollerar.
Nya releaser	Total försäljning från speltitlar släppta i det aktuella kvartalet.
Katalogtitlar	Total försäljning från speltitlar som inte är släppta i det aktuella kvartalet.
Spelutvecklingsprojekt	Spelutvecklingsprojekt finansierade av koncernen och spelutvecklingsprojekt finansierade av tredje part med betydande förväntade royaltyintäkter.
Totala nedladdningar	Totalt antal nedladdningar under perioden.
UAC (User Acquisition Cost)	Marknadsföringskostnader i rörelsesegmentet Mobile Games.

INFORMATION PER RÄKENSKAPSÅR OCH KVARTAL

	2016	2017	2018	2019	2020 ¹⁾	2020/21					2021/22					2022/23		
	Helår	Helår	Helår	Helår	Jan-mar	Apr-jun	Jul-sep	Okt-dec	Jan-mar	Helår	Apr-jun	Jul-sep	Okt-dec	Jan-mar	Helår	Apr-jun	Jul-sep	Okt-dec
Nettoomsättning, MSEK	302	508	4 124	5 541	1 339	2 069	2 384	2 154	2 392	9 000	3 433	3 305	5 091	5 238	17 067	7 118	9 569	11 622
Nettoomsättningstillväxt, koncernen %	42 %	68 %	713 %	34 %	-18 %	81 %	89 %	43 %	79 %	71 %	66 %	39 %	136 %	119 %	90 %	107 %	190 %	128 %
EBIT, MSEK	95	188	403	421	97	502	502	395	658	2 058	55	44	-259	-967	-1 126	-398	461	226
EBIT-marginal, %	31 %	37 %	10 %	8 %	7 %	24 %	21 %	18 %	28 %	23 %	2 %	1 %	-5 %	-18 %	-7 %	-6 %	5 %	2 %
Justerat EBIT, MSEK	108	202	501	1 143	286	715	657	592	896	2 858	1 279	986	1 130	1 069	4 465	1 322	2 121	2 009
Justerat EBIT-marginal, %	38 %	40 %	12 %	21 %	21 %	35 %	28 %	27 %	37 %	32 %	37 %	30 %	22 %	20 %	26 %	19 %	22 %	17 %
Justerat EBITDA, MSEK	-	-	-	-	-	986	951	889	1 190	4 016	1 573	1 299	1 542	1 527	5 942	1 867	3 056	3 005
Justerat EBITDA-marginal, %	-	-	-	-	-	48 %	40 %	41 %	50 %	45 %	46 %	39 %	30 %	29 %	35 %	26 %	32 %	26 %
Utestående aktier, vägt genomsnitt, miljoner ²⁾	-	-	-	-	-	673	681	753	771	719	877	880	894	968	905	1 026	1 071	1 088
Aktier efter utspädning, vägt genomsnitt ²⁾	-	-	-	-	-	673	681	753	771	719	883	888	906	984	921	1 032	1 078	1 096
Genomsnittligt antal aktier (A&B), miljoner ²⁾	367	444	504	606	624	737	756	838	855	796	990	1 008	1 026	1 099	1 031	1 157	1 231	1 256
Genomsnittligt antal aktier (A&B) efter utspädning, milj. ²⁾	367	444	504	606	624	737	756	840	859	798	1 042	1 060	1 079	1 162	1 086	1 256	1 338	1 364
Resultat per aktie före utspädning, SEK	0,20	0,31	0,58	0,43	0,21	-0,87	-0,68	-0,90	-1,02	-3,49	0,07	2,26	-1,38	0,17	1,08	-0,16	2,21	1,39
Resultat per aktie efter utspädning, SEK	-	-	-	-	0,21	-0,87	-0,68	-0,90	-1,02	-3,49	0,07	2,24	-1,38	0,16	1,06	-0,16	2,20	1,38
Justerat resultat per aktie, SEK ²⁾	0,23	0,34	0,75	1,41	0,49	0,74	0,91	0,52	0,98	3,15	0,97	0,95	0,96	0,81	3,69	1,28	2,12	0,76
Justerat resultat per aktie efter utspädning, SEK	0,23	0,34	0,75	1,41	0,49	0,74	0,91	0,51	0,97	3,14	0,92	0,91	0,91	0,76	3,50	1,18	1,95	0,70
Kassaflöde från den löpande verksamheten, MSEK	99	179	579	174	766	676	798	827	1 525	3 825	582	1 009	1 048	1 628	4 266	347	580	2 813
Organisk tillväxt, %	-	-	-	-	-	34 %	83 %	26 %	61 %	-	11 %	-24 %	34 %	-18 %	-	-12 %	35 %	-3 %
Bruttomarginal, %	61 %	71 %	39 %	52 %	50 %	63 %	57 %	60 %	60 %	60 %	76 %	76 %	66 %	73 %	72 %	65 %	66 %	56 %
Specifika kostnader relaterade till historiska förvärv																		
Avskrivningar av förvärvade övervärden på immateriella tillgångar, MSEK	-13	-14	-99	-722	-189	-117	-120	-128	-146	-510	-185	-191	-233	-706	-1 316	-555	-629	-740
Transaktionskostnader, MSEK	-	-	-	-	-	-71	-14	-34	-31	-150	-67	-52	-43	-205	-367	-70	-81	-117
Personalkostnader i samband med förvärv, MSEK	-	-	-	-	-	-24	-62	-34	-61	-181	-972	-1 087	-1 113	-1 105	-4 277	-1 107	-941	-847
Omvärdering av andelar i intresseföretag, MSEK	-	-	-	-	-	-	41	-	-	41	-	417	-	-1	416	-	-	-
Omvärdering av villkorade tilläggsköpeskillningar, MSEK	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-27	-	-19	-46	12	-8	-4
Totalt	-13	-14	-99	-722	-189	-212	-154	-196	-237	-801	-1 224	-942	-1 389	-2 036	-5 591	-1 720	-1 660	-1 708
Investeringar																		
Externt utvecklade spel och förskott, MSEK	98	212	528	732	193	209	172	150	166	697	301	323	329	280	1 233	248	408	399
Pågående internt utvecklade spel, MSEK	36	80	359	645	224	248	273	372	398	1 291	469	558	596	670	2 293	866	1 097	1 351
Totala investeringar i spelutveckling, alla segment	134	292	887	1 377	417	457	445	522	564	1 988	770	881	925	950	3 526	1 114	1 505	1 750
Övriga immateriella tillgångar/IP-rättigheter, MSEK	23	15	123	138	48	41	39	35	36	151	58	35	44	53	190	90	67	114
Totalt	157	306	1 010	1 515	465	498	484	557	600	2 139	828	916	969	1 003	3 717	1 204	1 572	1 864
Färdigställda spel																		
Färdigställda spel, PC/Console, MSEK	-	176	383	644	165	253	311	156	117	837	298	281	377	262	1 218	545	1 671	531
Övriga nyckeltal																		
Spelutvecklingsprojekt, PC/Console																		
Annonserade spelutvecklingsprojekt	-	-	-	-	43	52	53	61	53	-	56	67	67	64	-	55	61	62
Icke-annonserade spelutvecklingsprojekt	-	-	-	-	60	73	82	89	107	-	124	130	149	159	-	167	173	162
Totalt	-	-	-	-	103	125	135	150	160	-	180	197	216	223	-	222	234	224
Antal sysselsatta																		
Totalt antal interna spelutvecklare	-	-	-	-	1 359	2 076	2 551	3 673	4 036	-	5 107	6 141	6 473	7 240	-	8 025	9 380	9 639
Totalt antal externa spelutvecklare	-	-	-	-	1 006	1 109	1 042	963	1 079	-	1 280	1 329	1 351	1 346	-	1 411	1 519	1 513
Totalt antal medarbetare utanför spelutveckling	-	-	-	-	744	790	851	1 094	1 210	-	1 499	1 594	1 700	4 174	-	4 441	4 832	5 091
Totalt	-	-	-	-	3 109	3 975	4 445	5 730	6 325	-	7 886	9 064	9 524	12 760	-	13 877	15 731	16 243
Antal studios																		
Totalt antal externa studios	-	-	-	-	58	55	56	57	66	-	67	69	66	63	-	63	60	59
Totalt antal interna studios	-	-	-	-	26	33	46	56	60	-	69	82	88	118	-	120	132	134
Totalt	-	-	-	-	84	88	102	113	126	-	136	151	154	181	-	183	192	193
Totalt antal IP-rättigheter																		
Totalt antal IP-rättigheter	-	-	-	-	160	174	195	208	225	-	247	262	271	815	-	816	827	876
Nyckeltal förvärv																		
Akkumulerat antal tillkommande operativa koncerner	-	-	2	3	3	4	5	5	5	-	7	7	7	9	-	9	10	10
Akkumulerade förvärv som adderats	1	4	6	16	17	18	26	36	40	-	45	58	66	72	-	74	79	86
Totalt	1	4	8	19	20	22	31	41	45	-	52	65	73	81	-	83	89	96
Akkumulerad maximal ersättning genom kontanter, MSEK	-	82	1 598	3 433	3 454	5 487	6 736	8 496	9 477	-	18 619	23 036	24 385	51 038	-	51 901	57 039	64 544
Akkumulerad maximal ersättning genom aktier, MSEK	-	10	649	1 010	1 010	4 248	6 215	6 648	7 484	-	20 595	22 142	22 206	30 103	-	30 754	31 936	33 195
Akkumulerad total maximal ersättning, MSEK	-	92	2 247	4 443	4 464	9 735	12 951	15 144	16 961	-	39 214	45 178	46 591	81 141	-	82 655	88 975	97 739

¹⁾ Perioder före april-juni 2020/2021 presenteras enligt tidigare redovisningsstandarder och omräknas inte enligt IFRS

²⁾ Antalet aktier för tidigare perioder har justerats och räknats om med anledning av 3:1 aktiespliten som genomfördes 8 oktober 2019 och 2:1 aktiespliten som genomfördes 30 september 2021

Embracer Group är en global koncern med kreativa, entreprenörsledda verksamheter inom PC, konsol-, mobil- och brädspel samt andra relaterade medier. Koncernen har en omfattande spelportfölj med över 850 ägda eller kontrollerade varumärken. Bolaget har huvudkontor i Karlstad och global närvaro genom de tolv operativa koncernerna: THQ Nordic, PLAION, Coffee Stain, Amplifier Game Invest, Saber Interactive, DECA Games, Gearbox Entertainment, Easybrain, Asmodee, Dark Horse, Freemode och Crystal Dynamics – Eidos. Koncernen har 134 interna studios och engagerar över 16 200 medarbetare i fler än 40 länder.