

Q4

2022/23

EMBRACER GROUP
Q4 & BOKSLUTSKOMMUNIKÉ

APRIL 2022–MARS 2023

NETTOOMSÄTTNINGEN ÖKADE MED 79 %
TILL 9 356 MSEK

FJÄRDE KVARTALET, JANUARI-MARS 2023 (JÄMFÖRT MED JANUARI-MARS 2022)

- > Nettoomsättningen ökade med 79 % (–4 % organisk tillväxt) till 9 356 MSEK (5 238).
Omsättningen per rörelsesegment:
 - > PC/Console Games: ökade med 66 % till 3 478 MSEK (2 097).
 - > Mobile Games: minskade med –25 % till 1 317 MSEK (1 759).
 - > Tabletop Games: ökade med 438 % till 3 074 MSEK (571).
 - > Entertainment & Services: ökade med 83 % till 1 487 MSEK (811).
- > EBIT¹⁾ för perioden uppgick till –95 MSEK (–967), en EBIT-marginal om –1 % (–18 %). Justerat EBIT sjönk –14 % till 915 MSEK (1 069), vilket motsvarar en Justerad EBIT-marginal om 10 % (20 %).
- > Kassaflödet från den löpande verksamheten uppgick till 1 643 MSEK (1 431). Nettoinvesteringar i immateriella tillgångar uppgick till –1 807 MSEK (–998).
- > Resultat per aktie före utspädning uppgick till 0,68 SEK (0,17) och efter utspädning till 0,67 SEK (0,16) SEK. Justerat resultat per aktie uppgick till 0,38 SEK (0,81). Justerat resultat per aktie efter utspädning var 0,35 SEK (0,76).
- > Justerad EBIT väntas uppgå till 7 000 - 9 000 MSEK för räkenskapsåret 2023/24. Detta är en nedjustering jämfört med den tidigare kommunicerade prognosen (10 300 - 13 600 MSEK)

HELÅRET, APRIL 2022-MARS 2023 (JÄMFÖRT MED APRIL 2021-MARS 2022)

- > Nettoomsättningen ökade med 121 % (2 % organisk tillväxt) till 37 665 MSEK (17 067).
Omsättningen per rörelsesegment:
 - > PC/Console Games: ökade med 58 % till 13 444 MSEK (8 498).
 - > Mobile Games: ökade med 19 % till 5 819 MSEK (4 896).
 - > Tabletop Games: ökade med 2 199 % till 13 132 MSEK (571).
 - > Entertainment & Services: ökade med 70 % till 5 270 MSEK (3 102).
- > EBIT¹⁾ för perioden uppgick till 194 MSEK (–1 126), en EBIT-marginal om 1 % (–7 %). Justerat EBIT ökade 43 % till 6 366 MSEK (4 465), vilket motsvarar en Justerad EBIT-marginal om 17 % (26 %).
- > Kassaflödet från den löpande verksamheten uppgick till 5 383 MSEK (4 070). Nettoinvesteringar i immateriella tillgångar uppgick till –5 996 MSEK (–3 712).
- > Resultat per aktie före utspädning uppgick till 4,17 (1,08) SEK och efter utspädning till 4,12 (1,06) SEK. Justerat resultat per aktie uppgick till 4,41 SEK (3,69). Justerat resultat per aktie efter utspädning var 4,06 SEK (3,50).

Nyckeltal koncernen	Jan-mar 2023	Jan-mar 2022	Apr 2022- mar 2023	Apr 2021- mar 2022
Nettoomsättning, MSEK	9 356	5 238	37 665	17 067
EBIT ¹⁾ , MSEK	–95	–967	194	–1 126
EBIT-marginal	–1 %	–18 %	1 %	–7 %
Justerat EBIT, MSEK	915	1 069	6 366	4 465
Justerat EBIT-marginal	10 %	20 %	17 %	26 %
Kassaflöde från den löpande verksamheten, MSEK	1 643	1 431	5 383	4 070
Nettoinvesteringar i immateriella tillgångar, MSEK	1 807	998	5 996	3 712
Nettoomsättningstillväxt	79 %	119 %	121 %	90 %
Totalt antal pågående spelutvecklingsprojekt	221	223	221	223
Totalt antal spelutvecklare	11 426	8 586	11 426	8 586
Totalt antal sysselsatta	16 601	12 760	16 601	12 760

¹⁾ 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.

KOMMENTAR FRÅN VD

Det har varit ett utmanande år som påverkades negativt av spelförseningar, svagare konsumentefterfrågan och svalt mottagande av vissa större lanseringar. Sent inatt blev vi informerade att ett större strategiskt samarbete som förhandlats under sju månader inte kommer att bli verklighet. Vi räknar nu med att generera ett Justerat EBIT mellan 7 – 9 miljarder SEK med förbättrad kassakonvertering under räkenskapsåret 2023/24 och goda tillväxtutsikter åren därefter.

Embracers nettoomsättning ökade med 79 % till 9,4 miljarder SEK i Q4. Den organiska tillväxten uppgick till –4 % under Q4 med god tillväxt inom PC/Console Games, Tabletop Games och Entertainment & Services men negativ motverkan av våra jämförelsetal och en svag marknad för Mobile Games-segmentet. I en säsongsmässigt lugnare period för alla segment och ett begränsat antal nya spellanseringar i PC/Console Games-segmentet, hade vi ett Justerat EBIT om 915 MSEK och ett fritt kassaflöde om –32 MSEK. Justerat EBIT påverkades även av ett fåtal mindre nedskrivningar kopplade till inställda pågående spelutvecklingsprojekt som lagts ner inom Amplifier Game Invest och DECA Games, uppgående till 100 MSEK. En omvärdering av åtaganden gällande earnouts resulterade i en minskning av kontanta åtaganden om 2,1 miljarder SEK och att 14 miljoner färre aktier väntas emitteras.

Nettoomsättningen ökade med 121 % på årsbasis och uppgick till 37,7 miljarder SEK med en organisk tillväxt om 2 %. Vi uppnådde ett Justerat EBIT om 6,4 miljarder SEK. Jämfört med prognosen för helåret 2022/23 som vi gav för ett år sen, uppskattar vi att ungefär 40 % av underskottet i Justerat EBIT beror på förseningar i produktportföljen, 30 % beror på lägre lönsamhet i PC/Console Games-segmentet och resten av avvikelserna beror på svårare makroekonomiska förhållanden och kostnadsinflation.

UPPDATERING GÄLLANDE STRATEGISKT SAMARBETE OCH UTSIKTER FÖR 2023/24

Vi skulle kort vilja beskriva bakgrund och motiv till det ovan nämnda strategiska samarbetsavtalet. Även om det har begränsat finansiellt värde framgent hoppas vi att det svarar på vissa frågor om vår kommunikation och våra beslut.

I Q2 2022/23 beskrev vi vår ambition om att sluta ett antal samarbets- och licensavtal som gemensamt skulle vara transformativa för Embracer. Vi har redan ingått flera samarbets- och licensavtal med industripartners omfattande både AAA-spel och filmer baserade på några av våra ikoniska varumärken. Utöver de redan

offentliggjorda avtalen som har mer begränsat finansiellt värde på kort sikt, har vi arbetat på ett banbrytande strategiskt samarbetsavtal som hade kunnat bli ett nytt riktmärke för spelindustrin.

Förhandlingar har tagit betydligt längre tid än vi ursprungligen räknat med efter att vi fick ett muntligt åtagande redan i oktober 2022. Det aktuella avtalet översteg 2 miljarder USD i kontrakterade utvecklingsintäkter under en period på sex år. Avtalet skulle ha täckt redan aktiverade kostnader för ett antal av spel med stor budget, men även bidragit till att förbättra förutsägbarheten för vinst och kassaflöde på både medellång och lång sikt under tiden för spelens utveckling.

Transaktionen hade många av världens högst rankade rådgivare involverade och flera hundra människor arbetade för respektive sida. All dokumentation slutfördes och var redo för signering under gårdagen. Vi bad om exekvering av avtalet innan offentliggörande av Q4. Dessvärre fick vi ett negativt besked från motparten inatt. Detta beslut var oväntat för ledningen och styrelsen i Embracer.

Att kapitalisera på vårt samlade värde genom samarbete förblir en viktig prioritet för koncernen. Vi kommer fortsätta att söka efter samarbeten med tredje parter i samtliga segment, inklusive möjligheter inom transmedia. Efterfrågan på innehåll har aldrig varit större och Embracer är välpositionerat för att möta denna efterfrågan. Vi har fortsatt pågående diskussioner gällande ytterligare partner- och licensavtal men effekten av potentiella avtal ingår inte i ledningens utsikter för innevarande räkenskapsår. Med det sagt förblir vår ambition att öka andelen externt finansierad spelutveckling.

Vi har en solid pipeline med pågående utvecklingsprojekt men flera av projekten kommer att kräva mer tid för att leva upp till våra höga förväntningar gällande kvalitet och för att uppnå sin fulla kommersiella potential. Den senaste tiden har vi konstaterat flera förändringar av förväntade lanseringsdatum av icke-offentliggjorda titlar under 2023/24 som skjuts fram. På grund av dessa förseningar och utan det stora strategiska samarbetsavtalet

räknar vi med att Justerat EBIT nå mellan 7 miljarder och 9 miljarder SEK (tidigare 10,3 - 13,6 miljarder SEK) med förbättrad kassakonvertering under räkenskapsåret 2023/24 och med utsikter om en hälsosam tillväxt under efterföljande år.

I PC/Console Games-segmentet räknar vi med underliggande tillväxt i vinster drivet av att fler ägda storbudgetspel med interna förlag kommer lanseras under räkenskapsåret. Prognosen innehåller mer försiktiga antaganden gällande vissa lanseringar och vissa kategorier av spel. Inom Mobile Games-segmentet räknar vi med en organisk tillväxt med ett lågt dubbelsiffrigt tal, med gradvis starkare tillväxt under räkenskapsåret. Vi antar stabila och något svagare underliggande marknadstrender med vissa gradvisa förbättringar gällande annonspriser under året. Justerade EBIT-marginalen väntas ligga i linje med eller något under helåret 2022/23. Inom Tabletop Games-segmentet räknar vi med en organisk tillväxt med ett högt ensiffrigt tal, drivet av försäljning av samlarkort, med en Justerad EBIT-marginal som är något lägre jämfört med helåret 2022/23.

Tittar vi längre fram så räknar vi under 2024/25 och 2025/26 med att leverera fortsatt ökande nettoomsättning, Justerat EBIT och fritt kassaflöde, drivet av en stark pipeline av efterlängttade spel som är baserade på våra egna ikoniska och licensierade varumärken. Vi är optimistiska om att vi närmar oss ett verkligt avgörande skede för vår verksamhet och att vi kan använda vår storlek och vårt samlade värde för bästa resultat.

Verksamhetsåret 2023/24 är inte det år då vi maximerar värdet i Embracer men vi fortsätter att ta viktiga steg och bygga en grund för många år framöver. Vi kommer att anordna en kapitalmarknadsdag under andra halvan av kalenderåret för att ge en mer detaljerad översikt gällande både strategi och finansiella mål på medellång sikt.

SVAG UTVECKLING I ETT SÄSONGSMÄSSIGT LUGNARE FJÄRDE KVARTAL

I PC/Console Games segmentet växte försäljningen organiskt med 17 % under Q4, drivet av ett flertal förlagsavtal redovisade som work-for-hire samt fortsatt stark katalogförsäljning för Coffee Stain och ett antal andra starka varumärken. Dock har förseningar inneburit ett begränsat antal lanseringar av spel med större budget vilket har medfört en tillfällig underabsorption av fasta kostnader under helåret 2022/23, vilket har slagit på marginalerna.

Jag är övertygad om att vi kommer att uppnå betydande organisk tillväxt samt vinst och kassaflödesgenerering under helåret 2023/24.

Dambuster Studios och PLAION lanserade *Dead Island 2* den 21 april, och det är glädjande att se det positiva mottagandet av både kritiker och spelare. *Dead Island 2* såldes i 1 miljon exemplar under första helgen (21-23 april), och överträffade därmed ledningens förväntningar. Mätt

över de första sju dagarnas försäljning har spelet blivit Deep Silver och PLAIONs största lansering någonsin räknat i både antal enheter och intäkter. Det är med glädje jag konstaterar att spelet nu har sålt långt över 2 miljoner enheter. Jag är också glad att beslutet att ge studion extra tid för att finjustera spelet har lönat sig.

Ett flertal spel med större budget väntas lanseras under helåret 2023/24, inklusive redan offentliggjorda titlar som *Warhammer 40,000: Space Marine 2*, *Remnant 2* och *Payday 3*. Därtill har vi fortfarande ett antal betydande, icke utannonserade titlar som att offentliggöra för räkenskapsåret 2023/24.

Inom Tabletop-segmentet hade Asmodee ett stabilt kvartal i Q4 som annars är ett säsongsmässigt lugnare kvartal, med 6 % proforma tillväxt driven av en stark utveckling i Storbritannien och Centraleuropa. Samlarkort hade en fortsatt stark utveckling, vilket påverkade försäljningsmixen och bruttomarginalen. Asmodee levererade ett Justerat EBIT för helåret som i stort låg i linje med våra förväntningar samt en noterbar förbättring av fritt kassaflöde under andra halvåret. Under helåret 2023/24 räknar vi med att konvertering av fritt kassaflöde överstiger 100 % för Asmodee då lagernivåerna normaliseras fullt ut, med positivt kassaflöde även under första halvåret av räkenskapsåret.

Mobile Games-segmentet hade ett utmanande fjärde kvartal, med -36 % organisk tillväxt, men lyckades ändå leverera en solid Justerad EBIT-marginal och fritt kassaflöde tack vare optimerade investeringar i user acquisition.

Den organiska tillväxten påverkades av en tuff jämförelseperiod föregående år, lägre annonspriser och den senaste tidens förändringar i plattformars integritetspolicies. Exklusive effekten från ett annonsplattformavtal förra året, uppgick den organiska tillväxten till -24 % under fjärde kvartalet medan Justerat EBIT växte med cirka 50 % på årsbasis, drivet av lägre kostnader för user acquisition. Det finns positiva signaler gällande annonsmonetisering inför verksamhetsåret 2023/24, då intäktsmönster och annonspriser överträffade förväntningarna i slutet av kvartalet.

STABIL GRUND FÖR FRAMTIDEN

Vi har fantastiska spelförlag och studios inom Embracer Group och de arbetar med spännande utvecklingsprojekt som kommer att driva lönsam tillväxt under många år framåt. Vår verksamhet inom Mobile, Tabletop och Entertainment & Services ger en stabil grund med förutsägbara, lönsamma och kassagenererande verksamheter. På listan över våra många lönsamma PC/konsol-varumärken finns *Borderlands*, *Deep Rock Galactic*, *Insurgency*, *Metro*, *Remnant*, *Satisfactory*, *Snowrunner*, *Tiny Tina's Wonderland*, *Tomb Raider*, *Valheim*, *World War Z* och många andra, och listan växer sig allt längre, med den senaste delen i *Dead Island*-serien som ett aktuellt bevis på den kreativa kraften i vårt nätverk av studios.

Embracers långsiktiga ambition är att bygga något betydelsefullt och bestående, och att göra det tillsammans med framgångsrika entreprenörer och kreatörer. Idag har vi en av industrins största spel- och varumärkesportföljer, med fler än 850 varumärken som vi äger eller kontrollerar, över 130 interna utvecklingsstudios och över 200 spel under utveckling, kombinerat med transmediaexpertis inom brädspel, serietidningar och film.

AKTIVT ARBETE MED EFFEKTIVISERINGSINITIATIV

Vi arbetar aktivt med effektiviseringsinitiativ som kommer att presenteras framöver. Dessa ansträngningar kommer sannolikt att ha positiv effekt på vinstmarginaler och kassaflödeskonvertering för räkenskapsåret 2023/24 och nå full effekt under räkenskapsåret 2024/25. Vi avser dra ner på aktiverade utvecklingsprojekt, samtidigt som vi fortsätter att investera för att växa våra etablerade, lönsamma och älskade titlar och varumärken. Vi kommer att lägga mindre tonvikt på tredjepartspublicering och externt utvecklade spel baserade på externa varumärken.

Vi kommer att öka fokus på nettokassaflödet och med ytterligare initiativ räknar vi med att nå en finansiell nettoskuld under 10 miljarder SEK i slutet av innevarande verksamhetsår.

Den översyn som lanserades av styrelsen i vår Q2-rapport i november pågår fortfarande. Styrelsen och ledningen är fortsatt engagerade i att maximera det långsiktiga värdeskapandet för alla företag inom Embracer.

Som avslutning vill jag rikta ett tack till alla våra aktieägare, anställda, kunder, affärspartners och branschkollegor för era bidrag till Embracer Groups framgång och utveckling.

24 maj 2023, Karlstad, Värmland, Sverige

Lars Wingefors
Medgrundare och VD

FINANSIELLA KOMMENTARER

NETTOOMSÄTTNING

Nettoomsättning, MSEK	Jan-mar 2023	Jan-mar 2022	Förändr.	Apr 2022-mar 2023	Apr 2021-mar 2022
PC/Console Games	3 478	2 097	66 %	13 444	8 498
Mobile Games	1 317	1 759	-25 %	5 819	4 896
Tabletop Games	3 074	571	438 %	13 132	571
Entertainment & Services	1 487	811	83 %	5 270	3 102
Summa	9 356	5 238	79 %	37 665	17 067

Nettoomsättningen under fjärde kvartalet uppgick till 9 356 MSEK, en ökning med 79 % jämfört med föregående år. Tillväxten jämfört med föregående år bestod av icke organisk tillväxt genom förvärv, främst av Crystal Dynamics – Eidos och Gearbox San Francisco (tidigare Perfect World) i PC/Console Games-segmentet, Asmodee i Tabletop Games-segmentet, där förvärvet slutfördes i mars 2022, och Dark Horse samt Limited Run Games i Entertainment & Services segmentet. Under perioden april 2022 - mars 2023 uppgick nettoomsättningen till 37 665 MSEK, en ökning med 121 % jämfört med motsvarande period föregående år. Ökningen drevs framförallt av förvärvad tillväxt.

Organisk tillväxt uppgick till -4 % under kvartalet och proformatillväxten uppgick till -5 %. Mobile Games-segmentet har en utmanande jämförelseperiod då resultatet påverkades positivt föregående år av ett annonsplattformsavtal i Easybrain. Detta kombinerat med lägre annonspriser förklarar den negativa tillväxten. Den starka organiska tillväxten i PC/Console Games-segmentet förklaras främst av positiva effekter från plattformsavtal samt avtal gällande externa förlags- och utvecklingstjänster. Den organiska och proformatillväxten i Entertainment & Services drevs primärt av PLAION Publishing och Film.

Omsättningstillväxt	Jan-mar 2023			Apr 2022-mar 2023		
	Nettoomsättningstillväxt	Organisk tillväxt	Proformatillväxt	Nettoomsättningstillväxt	Organisk tillväxt	Proformatillväxt
PC/Console Games	66 %	17 %	0 %	58 %	10 %	2 %
Mobile Games	-25 %	-36 %	-36 %	19 %	-13 %	-12 %
Tabletop Games	438 %	n/a	6 %	2 199 %	n/a	2 %
Entertainment & Services	83 %	20 %	8 %	70 %	3 %	6 %
Summa	79 %	-4 %	-5 %	121 %	2 %	0 %



EBIT OCH JUSTERAT EBIT

EBIT uppgick till –95 MSEK (–967) under kvartalet, en EBIT-marginal som uppgår till –1 % (–18 %). Nya förvärv bidrog till EBIT men motverkades delvis av att avskrivningar och nedskrivningar ökade med 957 MSEK. Personalkostnader minskade samtidigt med 1 327 MSEK under kvartalet på grund av en justering i förväntningar gällande måluppfyllnad för villkorade tilläggs-köpeskillingar. Samtidigt ökade personalkostnader med 1 465 MSEK på grund av förvärv och ett högre antal anställda. Personalkostnader ökade totalt sett med 138 MSEK i kvartalet.

EBIT uppgick till 194 MSEK (–1 126) under perioden april-mars 2022/23.

Jämförelsestörande poster uppgick till 203 MSEK under kvartalet och exkluderas från Justerat EBIT (se sid 56). Posterna är kopplade till tre olika aktiviteter. Omstruktureringskostnader i Crystal Dynamics – Eidos på grund av att verksamheten för QA-teamet inom förlag samt mobil-studion Onoma har stängts ned. Det förekom även omstruktureringskostnader för nedstängning av verksamheten i Plucky Bytes och avyttring av studion Vermila i operativa koncernen Amplifier Game Invest som ingår i PC/Console Games samt kostnader avseende listbytet till en reglerad marknad.

Justerat EBIT minskade med 14 % och uppgick till 915 MSEK (1 069) under kvartalet, vilket motsvarar en Justerad EBIT-marginal om 10 % (20 %). Bruttomarginalen minskade och uppgick till 59 % (73 %). Den lägre marginalen beror framförallt på förvärvet av Asmodee inom Tabletop Games-segmentet. Även om Asmodee ger ett betydande bidrag till intäkter har de en lägre bruttomarginalsprofil som därmed späder ut koncernens marginal.

Under perioden april-mars 2022/23 uppgick Justerat EBIT till 6 366 MSEK (4 465) vilket motsvarar en marginal om 17 % (26 %), som påverkats av förvärvet av Asmodee i Tabletop Games och en lägre marginal i PC/Console Games-segmentet.

EBIT, MSEK	Jan-mar 2023	Jan-mar 2022	Förändr.	Apr 2022- mar 2023	Apr 2021- mar 2022	Förändr.
PC/Console Games	370	–468	179 %	41	509	92 %
Mobile Games	–140	–263	47 %	–260	–1,470	82 %
Tabletop Games	–43	–124	65 %	828	–124	770 %
Entertainment & Services	–203	3	–6 858 %	–170	218	–178 %
Koncerngemensamt	–80	–115	–31 %	–245	–259	–5 %
Summa	–95	–967	90 %	194	–1 126	117 %

Justerat EBIT, MSEK	Jan-mar 2023	Jan-mar 2022	Förändr.	Apr 2022- mar 2023	Apr 2021- mar 2022	Förändr.
PC/Console Games	338	553	–39 %	2 902	2 926	–1 %
Mobile Games	324	494	–34 %	1 381	1 389	–1 %
Tabletop Games	250	74	237 %	2 010	74	2 607 %
Entertainment & Services	66	30	124 %	281	247	14 %
Koncerngemensamt	–63	–82	23 %	–208	–171	21 %
Summa	915	1 069	–14 %	6 366	4 465	43 %



PROGNOS

Justerat EBIT	Nuvarande prognos	Tidigare prognos
Räkenskapsåret 2023/24	7 000 - 9 000 MSEK	10 300 - 13 600 MSEK

För koncernen som helhet så sänker vi prognosen för Justerat EBIT till 7,0-9,0 miljarder SEK (10,3 - 13,6 miljarder SEK) för helåret 2023/24. Prognosen för 2023/24 inkluderar alla förvärv som offentliggjorts till och med 24 maj. Prognosen är baserad på planerade spellanseringar och att marknads- och makroförhållanden samt valutakursen förblir oförändrade.

Nuvarande prognos jämfört med föregående prognos

Jämfört med tidigare prognos som kommunicerades i samband med Q3-rapporten, kommer nu ett betydande transformativt samarbete inte att materialiseras. Det har nyligen även skett ett flertal förändringar i planerade lanseringsdatum som flyttats fram för icke-offentliggjorda titlar i räkenskapsåret 2023/24. Därmed är nu ett antal spel som har potential att generera mer än 1 miljard SEK i nettoomsättning framflyttade från helåret 2024/25. På grund av dessa förseningar och utan ett betydande transformativt samarbetsavtal, räknar vi nu med att generera 7-9 miljarder SEK i Justerat EBIT med förbättrad kassagenerering för helåret 2023/24 och utsikter med stadig tillväxt under efterföljande år.

För att ge lite bakgrund till finansiella prognosen för helåret 2023/24, vid jämförelse med den ursprungliga prognosen från Q2 2021/22 bör hänsyn tas till att åtminstone sex noterbara lanseringar har flyttats fram från 2023/24 till senare år, netto för adderade lanseringar.

Helåret 2023/24 jämfört med helåret 2022/23

För PC/Console Games-segmentet räknar vi med en solid underliggande tillväxt i vinster drivet av att fler ägda storbudgetspel kommer lanseras genom interna förlag under räkenskapsåret. Prognosen inkluderar mer försiktiga antaganden gällande vissa lanseringar och kategorier av spel.

Flera ytterligare storbudgetspel väntas lanseras under 2023/24, inklusive *Dead Island 2* och ytterligare redan offentliggjorda titlar som *Warhammer 40,000: Space Marine 2*, *Remnant 2* och *Payday 3*. Det finns fortsatt ett antal icke-offentliggjorda, noterbara lanseringar som väntas offentliggöras under helåret 2023/24.

Inom Mobile Games segmentet räknar vi med en organisk tillväxt med ett lågt ensiffrigt tal, med gradvis starkare tillväxt under räkenskapsåret. Vi antar stabila och något svagare underliggande marknadstrender med vissa gradvisa förbättringar gällande annonspriser under året. Justerade EBIT-marginalen väntas ligga i linje med eller något över helåret 2022/23.

Inom Tabletop Games segmentet räknar vi med en organisk tillväxt med ett högt ensiffrigt tal, drivet av samlarkortförsäljning, med en Justerad EBIT-marginal som är något lägre jämfört med helåret 2022/23.

Specifika poster relaterade till historiska förvärv

Prognosen är baserad på genomsnittliga valutakurser under perioden april 2022-mars 2023. Prognosen inkluderar slutförda förvärv per den 31 mars 2023. Prognosen bygger på förvärvsanalyser per den 26 april 2023 som inkluderar både preliminära och stängda förvärvsanalyser. För mer information, se *Förpliktelser avseende historiska förvärv*, sid 21.

MSEK	23/24												Summa
	Q1	Q2	Q3	Q4	24/25	25/26	26/27	27/28	28/29	29/30	30/31		
Avskrivningar av förvärvade övervärden på immateriella tillgångar	783	782	771	737	2 876	2 744	2 386	2 073	1 868	1 846	1 760	18 626	
Personalkostnader i samband med förvärv	490	488	491	443	1 236	1 003	466	34	6	0	0	4 657	
Specifika poster relaterade till historiska förvärv	1 273	1 270	1 262	1 180	4 112	3 747	2 852	2 107	1 874	1 846	1 760	23 283	





RÖRELSESEGMENT PC/CONSOLE GAMES

ANDEL AV KONCERNENS OMSÄTTNING

37 % (40 %)

VARUMÄRKEN

258 (241)

INTERNA MEDARBETARE

10 436 (7 162)

INTERNA STUDIOS

102 (84)

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, Work-for-Hire och annan spelutveckling.

Nyckeltal PC/Console Games	Jan-mar 2023	Jan-mar 2022	Apr 2022- mar 2023	Apr 2021- mar 2022
Nettoomsättning, MSEK	3 478	2 097	13 444	8 498
varav Digitala produkter, MSEK	2 024	1 490	8 927	5 860
varav Fysiska produkter, MSEK	213	244	1 101	1 284
varav Övriga ¹⁾ , MSEK	1 241	363	3 417	1 354
Nettoomsättningstillväxt (jmf motsvarande period föregående år)	66 %	12 %	58 %	36 %
EBIT, MSEK	370	-468	41	509
EBIT-marginal	11 %	-22 %	0 %	-6 %
Justerat EBIT, MSEK	338	553	2 902	2 926
Justerat EBIT-marginal	10 %	26 %	22 %	34 %
Typ av intäkt				
Försäljning av nya lanseringar, MSEK	544	258	2 894	1 557
Katalogförsäljning ²⁾ , MSEK	1 693	1 476	7 134	5 587
Övrigt ¹⁾ , MSEK	1 241	363	3 417	1 354

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

²⁾ Se Definitioner, kvartalsinformation.

FÖRSÄLJNING OCH RESULTAT

Nettoomsättningen i PC/Console Games uppgick till 3 478 MSEK under kvartalet, en ökning om 66 % jämfört med motsvarande period föregående år, eller 17 % organiskt och 0 % pro-forma i konstant valuta. Den starka organiska tillväxten beror på bidraget från ett flertal förlagsavtal som redovisas som work-for-hire, både nya avtal för Saber Interactive och tidigare avtal för Crystal Dynamics – Eidos, samt fortsatt stark katalogförsäljning för Coffee Stain.

EBIT uppgick till 370 MSEK (-468) vilket ger en EBIT-marginal på 11 % (-22 %). Justerat EBIT uppgick till 338 MSEK (553) vilket ger en Justerat EBIT-marginal på 10 % (26 %). Förseningar som offentliggjorts i tidigare kvartal har resulterat i ett begränsat antal spellanseringar samt ett mindre bidrag till bruttoresultatet under helåret 2022/23 vilket i sin tur påverkat Justerat EBIT-marginal. Lönsamheten i Q4 påverkas även av avskrivningar av spelutvecklingskostnader för titlar som genererat en lägre avkastning än väntat tidigare under räkenskapsåret, inklusive *Saints Row*. Därutöver påverkas även Justerat EBIT-marginalen av en nedskrivning om 34 MSEK av pågående spelutvecklingsprojekt inom Amplifier Game Invest.

Den operativa koncernen Amplifier Game Invest stängde ned verksamheten i studio Plucky Bytes och avyttrade studio Vermila vilket ledde till jämförelsestörande poster om -60 MSEK under Q4. Därutöver, resulterade nedstängningen av Crystal Dynamics – Eidos mobilspels-verksamhet som offentliggjordes i november 2022, i jämförelsestörande poster om -126 MSEK under kvartalet. Dessa jämförelsestörande poster påverkar EBIT men inte Justerat EBIT.





Det främsta intäktsbidraget bland nya lanseringar under kvartalet kom från *SpongeBob SquarePants: The Cosmic Shake* utvecklat av interna studion Purple Lamp Studios med THQ Nordic som förlag. Spelet fick ett positivt mottagande bland kritiker och genererade höga kundbetyg på alla plattformar. Spelet har dock levererat under ledningens förväntningar men väntas generera intäkter under lång tid. Ytterligare en betydande lansering under kvartalet var *Scars Above*, utvecklat av interna studion Mad Head Games med PLAION som förlag. *Deceive Inc.* som är Tripwires första indietitel har fått ett starkt mottagande bland både kritiker och spelare. Spelet har presterat i linje med ledningens förväntningar och väntas bidra med intäkter under lång tid.

De topp 10 katalogtitlar (inklusive plattformsavtal) som bidragit mest under kvartalet var: *Valheim*, *Deep Rock Galactic*, *Star Trek Online*, *SnowRunner*, *Welcome to Bloxburg*, *Metro: Exodus*, *Borderlands 3*, *Neverwinter Online*, *Satisfactory* och *Risk of Rain 2*.

Den 14 mars lanserades *Valheim* på Xbox Game Pass, utvecklat av Iron Gate med Coffee Stain som förläggare, vilket gav ett betydande bidrag i kvartalet. *Deep Rock Galactic*, utvecklat av interna studion Ghost Ship Games och med Coffee Stain som förlag, hade en fortsatt positiv utveckling tack vare nya uppdateringar. *Metro* är fortsatt ett starkt och tidslöst varumärke. Jämfört med samma period förra året ökade *Metro: Exodus* markant försäljningen och uppnådde anmärkningsvärda 0,5 miljoner sålda exemplar i enbart Q4. Spelet försäljning har nu överstigit imponerande 8,5 miljoner sålda exemplar, och har attraherat över 10 miljoner spelare till sin uppslukande spelupplevelse.

Efter kvartalet, den 21 april, lanserades *Dead Island 2*, utvecklat av interna studion Deep Silver Dambuster (PLAION) med interna förlaget Deep Silver (PLAION) som förläggare. Den har haft en mycket framgångsrik start och sålde över 1 miljoner exemplar under första helgen (21-23 april). Spelet har hittills uppnått en imponerande milstolpe med över 2 miljoner sålda exemplar. Mätt över de initiala sju dagarnas försäljning, har *Dead Island 2* blivit Deep Silvers och PLAIONs största lansering någonsin, både gällande sålda exemplar och intäkter. Spelet har kraftigt överträffat ledningens initiala förväntningar.

Nästkommmande kvartal Q1 2023/24 inkluderar lanseringar som *AEW - Fight Forever* och *Jagged Alliance 3*, med THQ Nordic som förlag, och *System Shock remake*, med PLAION som förlag. Därutöver kommer *Destroy All Humans! 2 – Reprobed* att lanseras på PlayStation 4 och Xbox One och *Evil Dead: The Game* kommer lanseras på Steam.



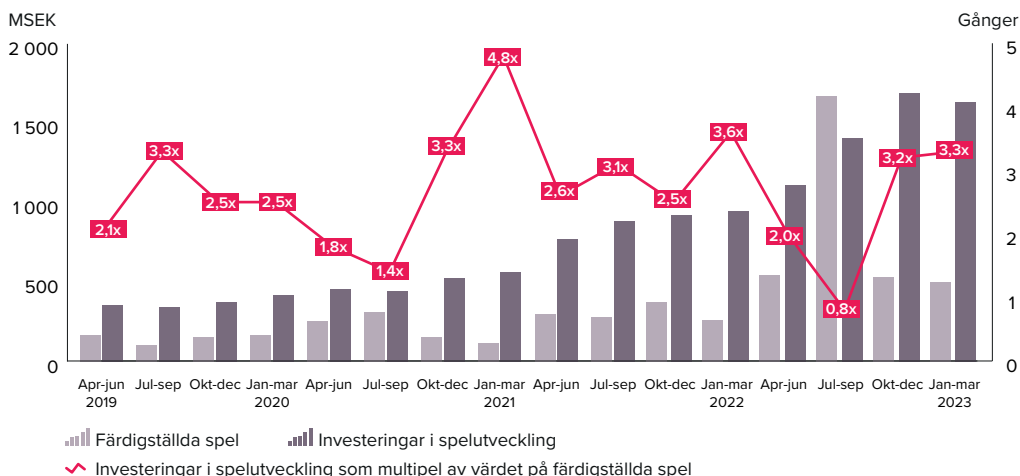
Homeworld 3



INVESTERINGAR I SPELUTVECKLING OCH FÄRDIGSTÄLLDA SPEL

PC/Console Games-segmentet fortsätter att göra betydande investeringar i spelutveckling. Totalt investerades 1 633 MSEK i spelutveckling under kvartalet. Dessa investeringar lägger grunden för framtida intäkter. Ökningen av investeringar i spelutveckling ligger i linje med koncernens långsiktiga strategi att växa organiskt.

Värdet på slutförda och lanserade spel uppgick till 501 MSEK och drevs av *Scars Above*, *SpongeBob SquarePants: The Cosmic Shake*, *Warlander* and *Mato Anomalies*. När nya spel påbörjas så inleds avskrivningar av aktiverade utvecklingskostnader baserat på en degressiv avskrivningsmodell under två år.



AFFÄRSUTVECKLING

Den interna studion Volition som numera ingår i den operativa koncernen Gearbox Entertainment lanserade sin första stora DLC för *Saints Row* den 12 maj. Detta utgör en betydande milstolpe för spelet som löpande har förbättrats med uppdateringar och nya spännande funktioner. Tack vare pågående stöd från Publisher Deep Silver (PLAION) och Volition, kan spelare se fram emot ett stort antal uppdateringar under kommande månader som ytterligare stärker spelupplevelsen.

PLAIONs nya strategiska inriktning "Focused. Better. Together." påbörjades i Q2 2022/23 och utgör ett betydande skifte i ansats som kommer realiseras under de kommande tre till fem åren. Denna strategi påverkar hela PLAIONs speldivision och utgör en selektiv, högkvalitativ portfölj som drar nytta av både PLAIONs och Embracer Groups breda varumärkesportföljer. Den leder även till bättre underhållningsupplevelser och uppmuntrar till internt samarbete. Även om den nya strategin påverkar hela divisionen, har teamet framförallt omorganiserats inom varumärkes- och marknadsföringsteam. Ytterligare detaljer gällande implementering kommer att ges när de blir tillgängliga. Denna framåtblickande strategi betonar PLAIONs förhållande till innovation och tillväxt i det globala underhållningsbranschen och kommer addera betydande värde till Embracer Group.



OFFENTLIGGJORDA PC-/KONSOL-LANSERINGAR PER DEN 24 MAJ 2023

Titel	Förlag	Varumärke	Huvud- utvecklare	Plattform
<i>Combustion</i>	3D Realms	Licens	Intern	PC
<i>Core Decay</i>	3D Realms	Licens	Intern	PC, PS5, XB XIS, XB1
<i>Phantom Fury</i>	3D Realms	Eget	Intern	PC, PS5, XB XIS, Switch
<i>Ripout</i>	3D Realms	Extern	Extern	PC, XB XIS, PS5
<i>Kingpin: Reloaded</i>	3D Realms & Extern	Licens	Intern	PC, PS5, XB XIS, XB1
<i>Lightyear Frontier</i>	Amplifier	Eget	Intern	PC, XB XIS, XB1
<i>Gimmick! Special Edition</i>	Bitwave Games	Extern	Extern	PC, XB1, PS4, Switch
<i>Gangs of Sherwood</i>	Extern	Extern	Intern	PC, PS5, XB XIS
<i>Star Wars™: Knights of the Old Republic - Remake</i>	Extern	Licens	Intern	PC, PS5
<i>Tomb Raider (final title TBC)</i>	Extern	Eget	Intern	TBC
<i>Warhammer 40,000: Space Marine II</i>	Extern	Extern	Intern	PC, PS5, XB XIS
<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, XB XIS
<i>Risk of Rain Returns</i>	Gearbox Publishing	Eget	Extern	PC, Switch
<i>DarkSwarm</i>	Ghost Ship Publishing	Extern	Extern	PC
<i>Deep Rock Galactic: Survivor</i>	Ghost Ship Publishing	Eget	Extern	PC
<i>SpellRogue</i>	Ghost Ship Publishing	Extern	Extern	PC
<i>A Rat's Quest</i>	HandyGames	Extern	Extern	PC, PS4, XB1, Switch
<i>Airhead</i>	HandyGames	Extern	Extern	PC, PS4, XB1, Switch
<i>Lethal Honor - Order of the Apocalypse</i>	HandyGames	Extern	Extern	PC, PS5, XB XIS, Switch, PS4, XB1
<i>MotoGP™ 23</i>	Milestone	Extern	Intern	PC, PS5, XB XIS, Switch, PS4, XB1
<i>RIDE 5</i>	Milestone	Eget	Intern	PC, PS5, XB XIS
<i>The Siege and the Sandfox</i>	PLAION	Extern	Extern	PC, PS5, XB XIS, Switch, PS4, XB1
<i>Undisputed</i>	PLAION	Extern	Extern	PC, PS5, XB XIS

FORTS. >>





Titel	Förlag	Varumärke	Huvud-utvecklare	Plattform
<i>Echoes of The End</i>	Prime Matter	Extern	Extern	PC, PS5, XB XIS
<i>Final Form</i>	Prime Matter	Gemensamt	Extern	PC, PS5, XB XIS
<i>New Painkiller (final title TBC)</i>	Prime Matter	Eget	Extern	TBC
<i>Payday 3</i>	Prime Matter	Extern	Extern	TBC
<i>System Shock Remake</i>	Prime Matter	Extern	Extern	PC, PS4, PS5, XB XIS
<i>Kona 2: Brume</i>	Ravenscourt	Extern	Extern	PC, PS5, XB XIS, Switch, PS4, XB1
<i>ProtoCorgi</i>	Ravenscourt	Extern	Extern	PC, Switch
<i>A Quiet Place</i>	Saber	Extern	Extern	TBC
<i>AEW: Fight Forever</i>	THQ Nordic	Licens	Extern	PC, PS5, XB XIS, Switch, PS4, XB1
<i>Alone in the Dark</i>	THQ Nordic	Eget	Intern	PC, PS5, XB XIS
<i>Biomutant</i>	THQ Nordic	Eget	Intern	Switch
<i>Destroy All Humans! 2 – Reprobed Singleplayer</i>	THQ Nordic	Eget	Intern	PS4, XB1
<i>Gothic Remake</i>	THQ Nordic	Eget	Intern	PC, PS5, XB XIS
<i>Jagged Alliance 3</i>	THQ Nordic	Eget	Extern	PC
<i>Outcast 2 - A New Beginning</i>	THQ Nordic	Eget	Intern	PC, PS5, XB XIS
<i>Space For Sale</i>	THQ Nordic	Eget	Intern	PC
<i>Tempest Rising</i>	THQ Nordic & 3D Realms	Eget	Intern	PC
<i>The Valiant</i>	THQ Nordic	Eget	Extern	PS5, XB XIS
<i>Trine 5: A Clockwork Conspiracy</i>	THQ Nordic	Extern	Extern	PC, PS5, XB XIS, Switch, PS4, XB1
<i>Wreckreation</i>	THQ Nordic	Extern	Extern	PC, PS5, XB XIS, Switch, PS4, XB1
<i>Another Fisherman's Tale</i>	Vertigo Games	Extern	Extern	PC VR, Quest 2, PS VR2
<i>Hellsweeper VR</i>	Vertigo Games	Extern	Extern	PC VR, Quest 2, PS VR2
<i>The Wizards: Dark Times - Brotherhood</i>	Vertigo Games	Extern	Extern	TBC
<i>Toss!</i>	Vertigo Games	Extern	Extern	TBC
<i>Combat Champions*</i>	TBC	Eget	Intern	PC
<i>Mystical Mixing*</i>	Extern	Eget	Extern	Switch
<i>Wantless*</i>	Twin Sails Interactive	Extern	Extern	PC
<i>News Tower*</i>	Twin Sails Interactive	Extern	Extern	PC
<i>Gloomhaven*</i>	Twin Sails Interactive	Licens	Extern	PS5, XB XIS ,Switch, PS4, XB1
<i>Ember Knights*</i>	Twin Sails Interactive	Extern	Extern	PS5, XB XIS ,Switch, PS4, XB1
<i>Innchanted*</i>	Twin Sails Interactive	Extern	Extern	PS5, XB XIS ,Switch, PS4, XB1
<i>Amberial Dreams*</i>	Twin Sails Interactive	Extern	Extern	PC
<i>Survival : Fountain of Youth*</i>	Twin Sails Interactive	Extern	Extern	PS5, XB XIS

* PC/Console titlar inom rörelsesegmenten Mobile Games, Tabletop Games och Entertainment & Services ingår också i releaselistan

För senaste releasedatum, se ovan nämnda förlag.

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

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



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-play mobilspel.

ANDEL AV KONCERNENS OMSÄTTNING

14 % (34 %)

VARUMÄRKEN

48 (41)

INTERNA MEDARBETARE

1 177 (1 085)

INTERNA STUDIOS

11 (11)

Nyckeltal Mobile Games	Jan-mar 2023	Jan-mar 2022	Apr 2022- mar 2023	Apr 2021- mar 2022
Nettoomsättning, MSEK	1 317	1 759	5 819	4 896
Nettoomsättningstillväxt (jmf motsvarande period föregående år)	-25 %	1 813 %	19 %	2 547 %
EBIT, MSEK	-140	-263	-260	-1 470
EBIT-marginal	-11 %	-15 %	-4 %	-30 %
Justerat EBIT, MSEK	324	494	1 381	1 389
Justerat EBIT-marginal	25 %	28 %	24 %	28 %
User Acquisition Cost (UAC), MSEK	555	898	2 925	2 467
User Acquisition Cost (UAC), % av nettoomsättningen	42 %	51 %	50 %	50 %
Antal nedladdningar, miljoner	272	385	1 353	1 055
Daily Active Users (DAU), miljoner	34	37	35	27
Monthly Active Users (MAU), miljoner	316	307	301	206

FÖRSÄLJNING OCH RESULTAT

Nettoomsättningen i Mobile Games uppgick till 1 317 MSEK under kvartalet, en minskning med 25 % jämfört med motsvarande period föregående år, eller med -36 % organiskt och -36 % proforma. Mobile Games-segmentet hade säsongsmässigt lägre aktivitet och annonspriser under Q4, samt påverkades av lägre investeringar under föregående perioder. I jämförelseperioden, Q4 2021/22, erhöll Easybrain betydande intäkter från ett annonsplattformssavtal. På årsbasis är jämförelseperioden utmanande och segmentet påverkades även negativt av lägre annonspriser på grund av ökad hänsyn till integritet i användarsavtal, lägre spelarengagemang efter covidpandemin och makroekonomiska faktorer. Hyper-casual spelen har drabbats särskilt hårt av lägre annonspriser.

EBIT uppgick till -140 MSEK (-263) under kvartalet vilket motsvarar en EBIT-marginal om -11 % (-20 %). Justerat EBIT uppgick till 324 MSEK (494) vilket motsvarar en Justerat EBIT-marginal om 25 % (28 %). User Acquisitions Cost (UAC) uppgick till 555 MSEK (898) och som andel av nettoomsättningen uppgick de till 42 % (51 %). Easybrain och DECA (inklusive CrazyLabs) har optimerat UAC på grund av låg visibilitet gällande avkastning vilket resulterade i en solid vinstmarginal under kvartalet trots negativ organisk tillväxt. Den Justerade EBIT-marginalen påverkades av en nedskrivning om 57 MSEK av ett pågående spelutvecklingsprojekt i DECA Games. Exklusive effekten av förra årets betydande intäkter på 282 MSEK från ett annonsplattformssavtal, ökade Justerat EBIT med 53 % från 212 miljoner SEK till 324 MSEK.

De starkaste katalogförsäljningstitlarna var *BlockuDoku*, *Sudoku.com*, *Jigsaw Puzzles*, *Art Puzzle* och *Nonogram.com*. Den underliggande marknaden förblev svag, men i stort stabil, jämfört med föregående kvartal även om det fanns vissa tecken på förbättringar. Trots fortsatt osäkerhet på grund av makroekonomiska faktorer och regulatoriska förändringar, finns positiva tecken gällande förbättrad avkastning på annonser, med intäkter och annonspriser som





var högre än väntat i slutet av kvartalet. Mobile Games-segmentet väntas visa fortsatt lönsam tillväxt under kommande år.

AFFÄRSUTVECKLING

I slutet av Q4 nådde Easybrain sammanlagt 1,5 miljard nedladdningar. Ackumulerade nedladdningar kommer från ett flertal olika Easybrain titlar. Deras mest populära spel *Sudoku.com*, *Blockudoku*, *Jigsaw Puzzles*, *Nonogram.com* och *Art Puzzle* har bidragit stort till de senaste 500 miljonerna nedladdningar. Den stadiga tillväxten i nedladdade spel under åren visar tydligt en fortlöpande efterfrågan och fortsatt positiva mottagandet från Easybrains spelare.

Bolaget lanserade *Logic Puzzle* på iOS efter stor framgång på Google Play, och har därutöver fem ytterligare spel i soft launch.

CrazyLabs arbetar med 350 utvecklare över hela världen och 7 hubber för att leverera nya framgångsrika spel nästan varje månad genom användning av sin big data plattform för att testa, utvärdera marknadspotential och KPI för att bedöma sannolikhet för framgång (förbättrad genom tusentals tester).

CrazyLabs passerade nyligen 6 miljarder nedladdningar med en run rate på 1,0-1,2 miljarder per år för närvarande. CrazyLabs har 15 spel med fler än 100 miljoner nedladdningar, ledande exempel som *Superstylist* (mest nedladdade modespelet under 2022) med 127 nedladdningar, *Ladybug* (Zag trademark) med 189 miljoner nedladdningar och *DIY phone case* med över 230 miljoner nedladdningar.



Dragonvale



RÖRELSESEGMENT TABLETOP GAMES

ANDEL AV KONCERNENS OMSÄTTNING

33 % (11 %)

VARUMÄRKEN

397 (370)

INTERNA MEDARBETARE

2 582 (2 346)

INTERNA STUDIOS

22 (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 fler.

Nyckeltal Tabletop Games	Jan-mar 2023	Jan-mar 2022	Apr 2022- mar 2023	Apr 2021- mar 2022
Nettoomsättning, MSEK	3 074	571	13 132	571
varav Digitala produkter, MSEK	31	29	170	29
varav Fysiska produkter, MSEK	3 013	526	12 847	526
varav Övriga, MSEK	31	17	115	17
Nettoomsättningstillväxt (jmf motsvarande period föregående år) ¹⁾	438 %	–	2 199 %	–
EBIT, MSEK	–43	–124	828	–124
EBIT-marginal	–1 %	–22 %	6 %	–22 %
Justerat EBIT, MSEK	250	74	2 010	74
Justerad EBIT-marginal	8 %	13 %	15 %	13 %

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

FÖRSÄLJNING OCH RESULTAT

Nettoomsättningen för Tabletop Games-segmentet uppgick till 3 074 MSEK under kvartalet, vilket motsvarar en ökning med 438 % jämfört med samma period föregående år. På proforma-basis ökade nettoomsättningen med 6 %. Trots lågsäsong i kvartalet hade Asmodee en stark utveckling under Q4, drivet av en stark utveckling i Storbritannien och Centraleuropa. Sett över dess två viktigaste produktkategorier fortsatte samlarkort att ha en stark utveckling medan brädspel minskade något på grund av en mer försiktig marknad.

EBIT uppgick till –43 MSEK (–124) vilket motsvarar en EBIT-marginal på –1 % (–22 %). Justerat EBIT uppgick till 250 MSEK (74) vilket motsvarar en Justerad EBIT-marginal om 8 % (13 %). På årsbasis påverkas vinstandelen av en något lägre bruttomarginal på grund av skifte i produkt-mix med ökad försäljning av samlarkort och distribuerade brädspel. Operationella kostnader ökade på årsbasis med runt 5 % trots ökad kostnadsinflation, tack vare disciplinerad kostnads-hantering.

Asmodee har en stark pipeline av nya produkter och nya lanseringar med ett antal nya titlar som lanserades under Q4 2022/23, inklusive nya *Star Wars deckbuilding game*, *Dobble Disney 100* och *7 Wonders Edifice*, ett tillägg i den framgångsrika 7 Wonders serien.

Efter ett säsongshögsta i slutet av Q2 har Asmodees lagernivåer minskat avsevärt med 453 MSEK och ungefär 21 dagars täckning. Detta resulterade i att nettolagret i slutet av perioden låg i linje med vår interna prognos som slutfördes i samband med delårsrapporten för Q2 2022/23 och ingick i rapportpresentationen som en del av deep-dive.

asmodee



Kombinationen av minskat lager, inbetalning av fordringar från högsäsong samt hantering av rörelsekapital resulterade i positiva fria kassaflöden under Q3 och Q4. Detta ligger i linje med de planer som kommunicerades i Q2 2022/23 rapporten och överträffade våra interna prognoser. Asmodee väntas konvertera över 100 % av sitt Justerat EBIT till fritt kassaflöde under 2023/24, med ett positivt tillskott även under första halvan av räkenskapsåret 2023/24.

AFFÄRSUTVECKLING

Efter perioden offentliggjorde Netflix France sin kommande lansering av *Werewolves of Miller's Hollow* filmen som är baserad på Asmodee's kultförklarade brädspel som sålt i över 7 miljoner exemplar. Detta projekt är ett av flera pågående projekt inom film och TV som bygger på Asmodees varumärken och är en del av ett större samarbete mellan Netflix och Asmodee där brädspel skapats baserat på *Squid Game*, *Stranger Things* och *Queen's Gambit*.

Ticket to Ride och *Catan* fortsätter att ligga i topp på Board Game Arena med 1,7 miljoner speltimmar under kvartalet. Board Game Arena är Asmodees ledande digitala och browser-baserade brädspelsplattform med 9 miljoner spelare och mer än 630 spel. *Challengers*-spelet från Asmodee kommer att lanseras på plattformen under nästa kvartal, ytterligare ett viktigt steg för att skapa en holistisk och digital approach för att marknadsföra fysiska brädspel för hushåll.

Asmodee fortsätter att göra stora framsteg genom synergier med övriga operativa koncerner inom Embracer med över 25 pågående projekt. Dessa inkluderar brädspel, dataspel, serietidningar och konsumentprodukter där avtal skrivits eller är mer långtgående projekt inom Embracer Group och bygger på varumärken som *Sagan om Ringen*, *Exploding Kittens*, *Catan*, *7 Wonders*, *Arkham Horror* eller *Legend of the Five Rings*.



Exploding Kittens



RÖRELSESEGMENT

ENTERTAINMENT & SERVICES

ANDEL AV KONCERNENS OMSÄTTNING

16 % (15 %)

VARUMÄRKEN

193 (163)

INTERNA MEDARBETARE

900 (784)

INTERNA STUDIOS

3 (1)

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 PLAIONs förlags- och filmverksamheter.

Nyckeltal Entertainment & Services	Jan-mar 2023	Jan-mar 2022	Apr 2022- mar 2023	Apr 2021- mar 2022
Nettoomsättning, MSEK	1 487	811	5 270	3 102
varav Digitala produkter, MSEK	171	144	547	511
varav Fysiska produkter, MSEK	1 301	652	4 658	2 539
varav Övriga, MSEK	15	15	65	52
Nettoomsättningstillväxt (jmf motsvarande period föregående år)	83 %	89 %	70 %	20 %
EBIT, MSEK	-203	3	-170	218
EBIT-marginal	-14 %	0 %	-3 %	7 %
Justerat EBIT, MSEK	66	30	281	247
Justerad EBIT-marginal	4 %	4 %	5 %	8 %

FÖRSÄLJNING OCH RESULTAT

Entertainment & Services nettoomsättning uppgick till 1 487 MSEK, en ökning med 83 % jämfört med motsvarande period föregående år. Den organiska tillväxten uppgick till 20 % och proformatillväxten i konstant valuta uppgick till 8 %. Den ökade försäljningen drevs primärt av förvärvet av Limited Run Games och Dark Horse Media. Organisk och proformatillväxt drevs primärt av PLAION Publishing med starkt bidrag från katalogförsäljning av två titlar från partners som lanserats under föregående kvartal, samt från en framgångsrik lansering under Q4.

EBIT uppgick till -203 MSEK (3) vilket motsvarar en EBIT-marginal om 14 % (0 %). Justerat EBIT uppgick till 66 MSEK (30), vilket motsvarar en Justerad EBIT-marginal om 4 % (4 %). Den lägre marginalen förklaras primärt av ett intäktsskifte mot PLAION Publishing.

De största drivkrafterna till intäkter för Limited Run Games, del av operativa koncernen Freemode, var *Dead Space Collector's Edition* och *Contra Anniversary Collection* under kvartalet.

Dark Horse Comics fortsätter att ha en stark försäljning av manga, särskilt mangaserien *Berserk* är en kontinuerlig bästsäljare. Andra större bidrag under kvartalet var målarböcker kopplade till *Critical Role* varumärket som genererade stor försäljning, samt viktiga backlist titlar *Stranger Things*, *The Legend of Zelda Encyclopedia*, och *Avatar: The Last Airbender*. Framgångarna för HBOs serie *The Last of Us* har även ökat intresset för Dark Horse titlar som är baserade på spelvarumärket.



AFFÄRSUTVECKLING

Middle-earth Enterprises, del av den operativa koncernen Freemode, ingick ett flerårsavtal med New Line Cinema och Warner Bros. Pictures för samarbete gällande utveckling av filmer baserade på *Sagan om Ringen* och *Hobbit*. Det strategiska avtalet gäller ett flertal filmer som är baserade på J.R.R. Tolkiens uppskattade böcker och bygger vidare på den så uppskattade världen och karaktärerna i Middle-earth.

För Freemode är intresset stort för *Sagan om Ringen* varumärket, gällande flera olika mediaformat, både bland interna och externa partners. Det finns för närvarande fem spel under utveckling hos externa partners. Efter perioden, lanserade licenstagaren Electronic Arts ett mobilspel, *The Lord of the Rings: Heroes of Middle-earth*, och spelet fick ett positivt mottagande och var #1 RPG-spel i både App Store och Google Play under sina första tre dagar. Därutöver, i Q1 2023/24, väntas Daedalic Entertainment lansera äventyrsspelet inom PC/konsol att, *The Lord of the Rings: Gollum*. För båda dessa spel är Middle-earth Enterprises licensgivare och får därmed royaltyintäkter baserade på spelens försäljning.

Efter perioden offentliggjorde Middle-earth Enterprises att de ingått avtal med Amazon Games för att utveckla och förlägga ett nytt stort onlinespel för multiplayer (MMO) baserat på *Sagan om Ringen*. Det nya MMO-spelet ska äga rum i en beständig värld och befinner sig nu i ett tidigt skede av produktionen. Utvecklingen leds av Amazon Games studio i Orange County. Amazon Games kommer att förlägga spelet globalt för PC och konsol.

I Limited Run noterades en stark utveckling för *Star Wars Jedi: Survivor Collector's Edition* som sålde slut under kvartalet och kommer att distribueras under Q1 2023/24. Efter slutet av kvartalet offentliggjordes *Trip World DX*, en klassisk titel från japanska förlaget Sunsoft som kommer göras tillgänglig på moderna plattformar via Limited Runs Carbon Engine. Genom utveckling i Carbon Engine kommer Limited Run få intäkter från digital försäljning i tillägg till deras kärnverksamhet av fysisk försäljning. Därutöver fortsätter Limited Run sina planer att stärka försäljning och distribution i Europa genom synergier i koncernen. Verksamheten i Europa väntas gå live i slutet av Q1 eller tidigt i Q2 2023/24.

Dark Horse noterade ökat intresse för deras serietidningar och grafiska noveller från stora handelskedjor som Walmart och Target. Detta har inkluderat testförsäljning av mangatitlar samt bredare försäljning i tusentals butiker under Q4. Gällande direktförsäljning kommer de första serietidningarna som distribueras av Penguin Random House att lanseras i juni. Det tidigare avtalet med Penguin Random House för grafiska noveller resulterade i tvåsiffrig tillväxt med över 100 titlar som återigen börjar tryckas.

På underhållningssidan påbörjades inspelning av den sjätte filmen inom Dark Horse populära *Hellboy-serien* i Bulgarien den 31 mars. *Hellboy: The Crooked Man* skrivs av seriens skapare Mike Mignola och Christopher Golden, med Jack Kasey i huvudrollen. Tidigare under kvartalet, påbörjades inspelningen av den fjärde och sista säsongen av *The Umbrella Academy* för Netflix i Toronto, och den tredje säsongen av *Resident Alien* började spelas in för Syfy i Vancouver BC. Båda serierna är baserade på Dark Horse serietidningar och har varit väldigt framgångsrika med tittare och är bland de mest populära serierna hos dessa streamingtjänster.

ÖVRIG FINANSIELL INFORMATION

PERIODENS RESULTAT

Periodens resultat för januari-mars uppgick till 770 MSEK, vilket är en ökning med 618 MSEK eller 407 % jämfört med samma period förra året. Under perioden april 2022 - mars 2023 uppgick periodens resultat till 4 462 MSEK, vilket motsvarar en ökning med 3 495 MSEK eller 361 % jämfört med motsvarande period föregående år.

Finansnettot uppgick till 753 MSEK (1 372) i kvartalet. Nettoränteintäkter/kostnader och övriga finansiella intäkter/kostnader uppgick till –205 MSEK (–49). Förändring i verkligt värde av villkorad tilläggsköpeskilling och köp/säljoptioner avseende innehav utan bestämmande inflytande och tillhörande räntekostnader inklusive uppskjutna köpeskillingar uppgick till 1 066 MSEK (1 119). Förändring i verkligt värde hänfördes framförallt till justeringar i förväntningar gällande måluppfyllnad för villkorade tilläggsköpeskillingar. Valutakursvinster/-förluster uppgick till –108 MSEK (303), främst hänförliga till omvärdering av koncerninterna finansiella fordringar.

Inkomstskatten uppgick till 112 MSEK (–253) i kvartalet. Aktuell inkomstskatt uppgick till 106 MSEK (–186) och uppskjuten inkomstskatt uppgick till 6 MSEK (–67).

KASSAFLÖDE I SAMMANDRAG

MSEK	Jan-mar 2023	Jan-mar 2022	Apr 2022- mar 2023	Apr 2021- mar 2022
Den löpande verksamheten				
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapital	1 280	1 390	7 545	5 176
Kassaflöde från förändringar i rörelsekapital	363	41	–2 162	–1 106
Kassaflöde från den löpande verksamheten	1 643	1 431	5 383	4 070
Kassaflöde från investeringsverksamheten	–2 327	–28 673	–15 489	–37 331
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	–877	18 014	8 501	24 868
Årets kassaflöde	–1 561	–9 228	–1 605	–8 393
Likvida medel vid årets början	6 198	15 031	5 810	14 104
Valutakursdifferenser i likvida medel	25	8	457	99
Likvida medel vid årets slut	4 662	5 810	4 662	5 810

Kassaflöde från löpande verksamheten uppgick till 1 643 MSEK (1 431) under kvartalet. Ökningen beror framförallt på positiva effekter från förändringar i rörelsekapital om 363 MSEK (31) under kvartalet, där positiva säsongeffekter från Tabletop Games-segmentet delvis motbalanserades av förändringar i rörelseskulder för PC/Console Games-segmentet.

Fritt kassaflöde efter förändringar i rörelsekapital uppgick till –32 MSEK (672) (se sid 54-57). Förändringen förklaras primärt av ökade investeringar i immateriella tillgångar om –1 855 MSEK (–1 003), varav –1 710 MSEK (–950) investerades i portföljen med spelutveckling för att stödja framtida tillväxt.

Kassaflöden från investeringsverksamheten uppgick till –2 327 MSEK (–28 673) under kvartalet. Minskningen härrör främst från tidigare års förvärv av Asmodee och Dark Horse.

Kassaflöden från finansieringsverksamheten uppgick till –877 MSEK (18 014). Minskningen härrör främst från tidigare års större nyttjande av kreditfaciliteter samt kassaflöden från nyemissioner för finansiering av förvärven av Asmodee och Dark Horse.

Kassaflödet uppgick till –1 605 MSEK (–8 393) under perioden april 2022 - mars 2023. Ökningen förklaras främst av det negativa kassaflödet från investerings- och finansieringsverksamheten kopplat till förvärv under motsvarande period föregående år.



NETTOSKULD OCH TILLGÄNGLIGA MEDEL

MSEK	31 mar 2023	31 mar 2022
Likvida medel	4 662	5 810
Kortfristiga placeringar	18	0
Kortfristiga skulder till kreditinstitut	-683	-7 014
Checkräkningskredit	-17	-149
Långfristiga skulder till kreditinstitut	-19 560	-13 018
Nettoskuld (-) / Nettokassa (+)	-15 581	-14 371

Den 31 mars 2023 hade koncernen icke-räntebärande uppskjutna köpeskillingar och åtaganden relaterat till historiska förvärv med en väntad kontantutbetalning om 8,6 miljarder SEK med en utbetalningsstruktur enligt sid 21.

MSEK	31 mar 2023	31 mar 2022
Likvida medel	4 662	5 810
Kortfristiga placeringar	18	0
Outnyttjade kreditfaciliteter	1 404	1 578
Tillgängliga medel	6 083	7 388

Tillgängliga medel i början av maj 2023 uppgick till 5,2 miljarder SEK, varav 4,1 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 mars 2023.



Embracer

FÖRPLIKTELSE AVSEENDE HISTORISKA FÖRVARV

I samband med vissa förvärv har avtal om villkorad tilläggsköpeskilling 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 tilläggsköpeskillingen 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 rapport över resultat. Villkorade tilläggsköpeskillingar som klassificeras som del av överförd köpeskilling och köp-/säljoptioner avseende innehav utan bestämmande inflytande beskrivs i not 5.

Värdet av dessa förpliktelser baseras på bedömningar kring förväntad måluppfyllnad och tidsperioden för sådan uppfyllnad, vilket löpande övervakas och utvärderas. Under kvartalet har flertalet ändrade bedömningar gjorts för vissa förpliktelser till följd av att förväntad måluppfyllnad förväntas bli lägre och timingen för måluppfyllnad förväntas ske vid ett senare tillfälle än tidigare bedömt.

De ändrade bedömningarna har påverkat koncernens rapport över resultat positivt med totalt 2 388 MSEK, varav 1 029 MSEK är hänförligt till minskade personalkostnader relaterat till historiska förvärv och 1 359 MSEK relaterar till finansnettot. Utöver påverkan i koncernens rapport över resultat, så återfinns det även en minskning av förväntade framtida personalkostnader relaterat till historiska förvärv med 700 MSEK, därav så uppgår den totala minskningen av förpliktelser för historiska förvärv till 3 088 MSEK. Till följd av strukturen i vissa avtal så har det också genomförts ändringar i strukturen av reglering av förpliktelser, varav vissa åtaganden förväntas att regleras med aktier istället för som tidigare bedömts med kontanter.

Förpliktelser avseende historiska förvärv som ska regleras kontant

Tabellen nedan ger en översikt över förpliktelser avseende historiska förvärv som ska regleras kontant i MSEK per den 31 mars 2023. 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
2023/2024	2 011	556	2 567
2024/2025	696	380	1 075
2025/2026	260	345	605
2026/2027	1 531	672	2 204
2027/2028	495	979	1 474
2028/2029	201	107	308
2029/2030	268	23	292
2030/2031	67	3	70
	5 529	3 065	8 595

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

Villkorad tilläggsköpeskilling klassificerad som del av förvärvspriset och som ska regleras kontant redovisas som skuld i koncernens rapport över finansiell ställning uppdelad på en kortfristig och en långfristig del. Ytterligare information finns i not 5. Förpliktelser avseende framtida lönekostnader relaterade till förvärv som ska regleras kontant redovisas i koncernens rapport över finansiell ställning i den mån den tjänats in av den anställda och klassificeras som skuld. Per 31 mars 2023 uppgår den samlade skulden till 1 090 MSEK. Förändringar från föregående kvartal avseende förväntade förpliktelser som ska regleras kontant relaterar i huvudsak till ändrade bedömningar av förväntad måluppfyllnad samt ändrad bedömning om tidsperiod för måluppfyllnad.



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 mars 2023, uttryckt i antalet aktier. Villkorad tilläggsköpeskilling klassificerad som del av förvärvspriset redovisas endera som skuld eller som eget kapital i koncernens rapport över finansiell ställning. Per 31 mars 2023 uppgår skulden till 6 334 MSEK och eget kapitaldelen till 2 137 MSEK. Ytterligare information finns i not 5. Förpliktelser avseende framtida lönekostnader i samband med förvärv som ska regleras med aktier redovisas i koncernens rapport över finansiell ställning i den mån de tjänats in av den anställde och klassificeras som eget kapital i koncernens rapport över finansiell ställning. Förändringar från föregående kvartal avseende förväntade förpliktelser som ska regleras i aktier relaterar i huvudsak till ändrade bedömningar av förväntad måluppfyllnad samt ändrad bedömning om tidsperiod för måluppfyllnad.

Antal aktier, miljoner	Villkorad tilläggsköpeskilling klassificerad som del av förvärvspriset	Förpliktelser avseende framtida personalkostnader i samband med förvärv	Totala förpliktelser avseende historiska förvärv
Hittills emitterade	95	35	130
Kvar att emittera	78	30	108
Totalt antal aktier	173	65	238

Antalet aktier som ska betalas som tilläggsköpeskilling kan variera men aldrig överstiga 108 miljoner aktier enligt överenskomna avtal. Om alla aktier emitteras, kommer utspädningen av kapital att uppgå till 7,88 % och 5,47 % av rösterna per den 31 mars 2023 och totala antalet aktier efter utspädning kommer att uppgå till 1 367 miljoner aktier.

Nuvarande förväntan på aktier att emittera baserat på måluppfyllnad av villkor och är inom intervallet 63 till 76 miljoner aktier. Om aktier inom detta intervall emitteras, så kommer utspädningen av eget kapital uppgå 4,74-5,72 % samt 3,26-3,95 % av rösterna per den 31 mars 2023.

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 innehåses av säljarna, antingen på spärrade konton eller på vanliga konton, med en avtalad rätt för företaget att återfå aktierna utan vederlag, om de specifika målen för villkorade tilläggsköpeskillingar inte uppnås. Clawbackaktierna behålls av säljarna om målen för villkorade tilläggsköpeskillingar uppnås.

SKULDSÄTTNINGSPOLICY

Styrelsen för Embracer Group har uppsatta mål för kapitalstrukturen. Skuldsättningsmålet är en Nettoskuld / Justerat EBIT ratio om 1,0x, mätt som ledningens förväntningar för kommande tolv månader. Skuldsättningen kan tillåtas överstiga 1,0x i samband med genomförande av lämpliga 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 20 MSEK (106), och resultatet före skatt var 157 MSEK (314). Resultatet efter skatt var 147 MSEK (283). Den minskade nettoomsättningen förklaras av minskade royaltyintäkter pga flytt av immateriella anläggningstillgångar till underkoncernen THQ Nordic i början av räkenskapsåret 2022/23. Förändring i resultat efter skatt beror främst på förändring i finansnetto samt lägre nettoomsättning.

Kassa och kortfristiga placeringar uppgick den 31 mars 2023 till 23 MSEK (1 483). Moderföretagets eget kapital uppgick vid periodens slut till 59 655 MSEK (46 909).



VÄSENTLIGA HÄNDELSE R UNDER KVARTALET

- > Careen Yapp utsågs till Chief Strategic Partnerships Officer under kvartalet och kommer därmed också att ingå i koncernledningen.
- > Valberedningens ledamöter inför Embracer Group AB:s årsstämma 2023 utsågs och utan-
nonserades den 9 januari. Följande fem ledamöter utsågs: Per Fredriksson, Michael Levy,
Ola Åhman, Lennart Francke och Henrik Olsson.
- > Middle-earth-Enterprises, en del av Embracer Groups operativa koncern Freemode, offent-
liggjorde den 23 februari att man har ingått ett flerårigt avtal med New Line Cinema och
Warner Bros. Pictures för att samarbeta gällande filmer baserade på *Sagan om Ringen* och
Hobbit. Det strategiska avtalet omfattar flera filmer baserade på de ikoniska litterära verken
av J.R.R. Tolkien, för att bygga vidare på den mycket omtyckta världen och karaktärerna i
Middle-earth. Detta avtal utgör ett av de samarbeten med flera branschpartners, som tidi-
gare beskrivits i Embracers Q3-rapport i februari 2023, och som tillsammans är transforma-
tiva. Detta specifika samarbete syftar till att skapa långsiktigt värde för Embracer Group och
väntas ha begränsade effekter på kort sikt.
- > Den 27 mars meddelade Embracer Group, i relation till de planerade partner- och licensav-
tal med flera branschpartners som tillsammans bedöms som transformativa, att dessa avtal
sannolikt inte kommer att slutföras under fjärde kvartalet 2022/23, utan i stället under första
kvartalet 2023/24 (april-juni 2023).



Endling - Extinction is Forever

MARKNADSÖVERSIKT

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

DATASPELSMARKNADEN (SAMMANTAGET)

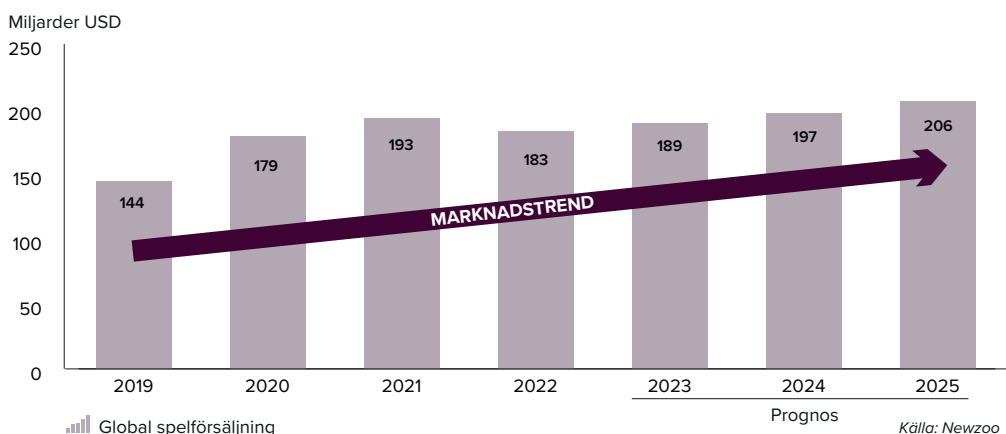
De underliggande marknadsförhållandena förblir starka trots svårare ekonomiska förhållanden och svåra jämförelse föregående år. Den globala marknaden för dataspel omsatte 183 miljarder USD under 2022 vilket motsvarar en minskning om 5 % på årsbasis¹⁾. Trenden väntas vända under 2023 då marknaden väntas växa med 3 % på årsbasis till 189 miljarder USD¹⁾.

2022 utgjorde ett korrigeringsår efter två års pandemi-driven tillväxt, och eftersom perioden fortfarande påverkas av effekterna av covid (begränsad tillgång till konsoler och försenade spel) är jämförelsen med försäljning under 2021 (och 2020) mindre relevanta. En mer relevant jämförelseperiod är 2019, året innan pandemin (då marknadsvärdet uppgick till 144 miljarder USD). I detta hänseende har marknaden för dataspel ökat med totalt 27 % under hela treårsperioden (2019-2022)¹⁾.

Framgent förväntas dataspelsmarknaden växa med 3 % på årsbasis¹⁾ under 2023, drivet av större utbud av konsoler, starkare line-up av nya lanseringar (varav flera titlar som försenats av pandemin), ökad digital försäljning, abonnemangstjänster, VR och Games as a Service ("in-game"-intäkter). Under Q1 2023 har försäljningen av PS5 (den främsta spelkonsolen på marknaden) gått väldigt bra, och försäljningen har trefaldigats på årsbasis i Europa och mer än fördubblats i USA²⁾.

Marknaden är nu i en bättre position (än övriga underhållningskategorier) att möta en svagare ekonomi. 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.

Utsikter för långsiktig tillväxt förblir goda och totala värdet på dataspelsmarknaden väntas nå 206 miljarder USD under 2025 vilket motsvarar en CAGR om 6 % under 2019-2025¹⁾. 2022 väntas endast utgöra det år där dataspelsmarknaden har minskat (under sjuårsperioden 2019-2025) och analysföretaget Newzoo räknar med att marknaden ska växa under kommande tre år.



Notera följande gällande ovan marknadsprognos från Newzoo: Värden och tillväxtnivåer är något lägre jämfört med föregående prognos på grund av 1: En annan metodik för att räkna fram valutakurser för USD, 2: En något sämre utveckling för PC-marknaden i H2 2022 än väntat, främst i Asien och 3: En något mer konservativ syn på mobilsektorn (från 2023 och framåt).

¹⁾ Källa: Newzoo (Maj 2023)

²⁾ Källa: VG Chartz

PC/konsolspelsmarknaden

Marknaden för PC-spel har varit särskilt motståndskraftig under de senaste åren. Värdet på marknaden väntas uppgå till 39 miljarder USD under 2022 motsvarande 21 % av den globala dataspelsmarknaden. Den minskade med 3 % på årsbasis under 2022 men väntas växa med 0,5 % under 2023¹⁾. Sektorn har påverkats positivt av den stora ökningen av datorer för privat bruk under pandemin. Steam är fortsatt den dominerande aktören och dess globala spelarbas nådde ett nytt rekordhögsta (250 miljoner) föregående år vilket innebär en 2-årig CAGR om 9 % under 2020-2022¹⁾.

Konsolmarknaden, som uppskattas till 52 miljarder USD, står för 29 % av den globala spelmarknaden och väntas minska med 3 % på årsbasis under 2022 (mycket på grund av begränsat utbud av konsoler) och sedan öka med 7 % under 2023¹⁾ tack vare utökad användning och utökad utbud av de senaste generationerna konsoler, ökade abonnemangsinträder och betydande spellanseringar. Konsolmarknaden väntas stå för den snabbaste tillväxten av de tre största sektorerna under 2023.

Både PC- och konsolmarknaderna förväntas detta år och framöver hjälpas av hög tillväxt från in-games-intäkter (köp inuti spel).

Mobilspelsmarknaden

Mobilspelsmarknaden, som värderades till 92 miljarder USD under 2022, är den största spelmarknaden och motsvarar 50 % av den globala spelmarknaden. Marknaden minskade med 7 % under 2022 men väntas återgå till tillväxt om 2 % på årsbasis under 2023¹⁾. Denna sektor väntas återgå till tillväxt efter ett svårt 2022 med endast ett fåtal hits jämfört med 2021 och integritetsreglering som tar tid för utvecklare att anpassa sig till, Kinas långsamma process för godkännande av licenser och att användare av mobilspel verkar påverkas mer av den generella ekonomiska oron jämfört med andra spelmarknaden.

MARKNADEN FÖR BRÄD SPEL

Marknaden för brädspel (EU + USA för samlarkort, kortspel och brädspel) växte med 2 % under räkenskapsåret 2022/23 tack vare en stark utveckling under Q4 med 10 % i tillväxt, som ligger i linje med rekordkvartalet Q4 2021. Detta innebär att CAGR uppgick till 10 % under de senaste fyra räkenskapsåren³⁾.

Januari-mars 2023 marknadsöversikt

Under en period som påverkats av inflation och den geopolitiska oron i Europa har konsumentefterfrågan varit hög inom brädspelsmarknaden (både USA och EU) med god tillväxt på årsbasis och god tillväxt under de första 3 månaderna under 2023 (15 % i januari, 6 % i februari och 9 % i mars³⁾).

Regionalt hade USA och EU jämförbar tillväxt med period-tillväxt om 9 % och 11 % under Q1³⁾.

Sett till olika kategorier på EU-nivå så växte både marknaden för samlarkort och brädspel, där samlarkort växt med 34 % och brädspel växte med 5 %. I kategorin för brädspel drivs tillväxten om 8 % av spelen *What do You Meme* och *Cards Against Humanity*³⁾.

¹⁾ Källa: Newzoo (May 2023)

²⁾ Källa: VG Chartz

³⁾ Källa: NPD / Circana and Asmodee



MARKNADEN FÖR UNDERHÅLLNING OCH TJÄNSTER

Serietidningar och böcker

Den totala bokförsäljningen uppgick till 13 miljarder USD i USA⁴⁾ under 2022. Sett till antal sålda exemplar, minskade försäljningen med 6 % under 2022 jämfört med rekordåret 2021 men ökade med 11 % jämfört med 2019, året innan pandemin. Embracer Groups bolag Dark Horse är främst verksamt i marknadssegment för serietidningar, grafiska noveller och manga, och detta marknadssegment var ett av marknadens starkaste under 2022 med 3 %⁴⁾.

TV och film

Biointäkter ökade globalt med 27 % till 26 miljarder USD under 2022, vilket fortsatt är 35 % lägre än genomsnittet under 2017-2019, åren före pandemin. Intäkter väntas fortsätta växa med 12 % till 29 miljarder USD under 2023. Biointäkter växte särskilt mycket i USA och ökade med 65 % under 2022⁵⁾.

Varumärken från dataspel fortsätter att framgångsrikt användas för transmedia. Höjdpunkter inkluderar *Sonic the Hedgehog 2* som hade 403 miljoner USD i biointäkter under 2022⁷⁾ och den nya TV-serien *The Last of Us* som blev HBO:s näst mest framgångsrika debutserie sedan 2010⁶⁾ med 4,7 miljoner tittare. Trenden fortsatte under 2023 med *The Super Mario Bros*-filmen som genererade över 1,1 miljarder USD i globala biointäkter under premiärmånaden⁷⁾ och är redan den mest framgångsrika filmen någonsin baserad på ett spelvarumärke.

¹⁾ Källa: Newzoo (May 2023)

²⁾ Källa: VG Chartz

³⁾ Källa: NPD / Circana and Asmodee

⁴⁾ Källa: NPD BookScan

⁵⁾ Källa: Gower Street Analytics

⁶⁾ Källa: Warner Media

⁷⁾ Källa: Box Office Mojo



Blanc

ÖVRIG INFORMATION

HÅLLBARHET OCH BOLAGSSTYRNING

Koncernens tredje årliga medarbetarundersökning slutfördes under kvartalet. Den globala medarbetarundersökningen är baserad på en sex-gradig skala för självbedömning från "håller inte alls med" till "håller med fullständigt" som räknas om till ett index mellan 0 och 100, där 100 anger bästa resultatet. Med en svarsfrekvens på 85 % (80 %) i koncernen ger resultaten viktigt underlag för vidare analys och slutsatser gällande nöjdhet och engagemang bland medarbetare. Många av de anställda ansåg att Embracer Group har särskilda styrkor inom områdena; arbetsglädje, balans mellan arbete och fritid samt arbetsmiljön gällande respekt och ledarskap.

Under året växte koncernen kraftigt men undersökningen visade att koncernen lyckades behålla en genomsnittlig medarbetarnöjdhet på en hög nivå, 80, jämfört med 81 föregående år.

- > Undersökningen visar att anställda anser att bolaget agerar resolut gällande alla former av diskriminering och trakasserier, inklusive sexuella trakasserier 87 (88). Frågan anses vara lika viktig för män som för kvinnor.
- > Anställda i koncernen behandlar varandra med respekt och uppskattning 86 (87).
- > Undersökningen visar att anställda anser att det är en väldigt positiv upplevelse att samarbeta med olika kulturer inom bolaget 86 (87).

Resultaten från medarbetarundersökningen distribueras och diskuteras på både på central nivå samt ute i de operativa koncernerna och ligger till grund för att prioritera kommande aktiviteter.

Följande interna hållbarhets-webinarier arrangerades under kvartalet och finns tillgängliga för alla anställda i koncernen:

- > Skydda sig själv och varumärket online.
- > Spel & medkänsla, empati och omsorg.

Exempel på event där representanter från Embracer Groups hållbarhetsavdelning närvarade och presenterade under kvartalet:

- > Virtual Worlds: How video games are helping share Europe's digital future vid EU-parlamentet i Bryssel.
- > Climate & Games Awareness Day vid Game Habitats DevHub i Malmö.

Exempel på hållbarhetsarbete inom de operativa koncernerna under kvartalet:

- > Under kvartalet lanserades Gearbox Gives. Det är ett initiativ som strategiskt organiserar och leder Gearbox filantropiska arbete med missionen att nyttja underhållningens förmåga till att utbilda, inspirera och skapa. Gearbox Gives arbete inkluderar Gearbox utbildnings- och filantropiska program, och dess community samarbeten och initiativ. Nyligen ingick Gearbox Gives ett samarbete med Longview Independent School District in Texas för att anordna en Game Fest som uppmuntrade STEM utbildning och karriärer inom spelutveckling.

Bolagsstyrning

Under kvartalet skapades den nya rollen Head of Governance & Compliance Legal för att stärka bolagets arbete i dessa områden. Den nya rollen är ansvarig för att rådgå och stödja koncernens bolag inom områden som relaterar till bolagsstyrning och regelefterlevnad. Rollen kommer även att bidra till hållbarhetsramverket genom att rådgå kring due diligence av mänskliga rättigheter. Som ett viktigt led i detta arbete har vissa Embraceranställda deltagit i FN:s Global Company Business & Human Rights Accelerator sex-månaders program. Programmet syftar till att underlätta för bolag inom UN Global Compact gå från ord till handling prioritera aktiviteter gällande mänskliga rättigheter och anställdas rättigheter. Genom att identifiera påverkan på mänskliga rättigheter, etablera pågående due diligence processer och utveckla en aktivitetsplan kommer Business & Human Rights Accelerator att stärka Embracer och avancera processer gällande mänskliga rättigheter.

AI är en viktig fråga för Embracer Group där vi ser flertalet möjligheter till ökad produktkvalitet, effektivitet och möjligheter till interaktivitet med spelarna. För att effektivt utnyttja de senaste AI-systemen och samtidigt värna om våra spelare har vi därför under kvartalet utsett vår Head of Privacy till ansvarig för koncernens AI Governance i tillägg till ansvarsområden inom integritet. Som ansvarig inom AI Governance kommer vår Head of Privacy & AI Governance att utveckla koncernens ramverk för säker, etisk och affärsdrivande användning av AI.

Efter kvartalet lanserades en ny årlig utbildning gällande integritet för samtliga 16 000+ anställda.



VÄSENTLIGA HÄNDELSE EFTER KVARTALET

- > Den 15 maj offentliggjorde Middle-earth Enterprises att de ingått avtal med Amazon Games för att utveckla och förlägga ett nytt stort onlinespel för massiv multiplayer (MMO) baserat på *Sagan om Ringen*.

FÖRVÄRVSSTATUS PER DEN 31 MARS

Företag	Land	Rörelsessegment	Operativt koncern	Typ	Status
Q4 2022/23 • Jan-mar 2023					
Captured Dimensions	USA	PC/Console Games	Gearbox	Studio	Slutförd

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 dess community. Spel bör delas med framtida och nuvarande generationer som ett sätt att hjälpa och visa spelets historia och arkivet ämnar bidra till detta bevarande.

Den 10 mars var en historisk dag för arkivet då ramverket för databasen färdigställdes. Detta var startpunkten för arkivets nästa fas: att öka förståelsen för vad arkivet innehåller samt vilka spel och produkter som saknas.

Arkivet innehåller för närvarande 60 000 spel, konsoleer och accessoarer i Karlstad, Sverige.

Arkivet har ett ökande antal besökare. Värt att notera är att Parisa Liljestrand, Sveriges kulturminister, besökte arkivet under kvartalet vilket gav teamet en möjlighet att förklara varför arkivet är viktigt och varför spelkulturen bör bevaras.



ANALYTIKER SOM FÖLJER EMBRACER GROUP

PER DEN 24 MAJ 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
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	Vincent Edholm	-	vincent.edholm@paretosec.com
Raiffeisen Bank	Jakub Krawczyk	-	jakub.krawczyk@rbinternational.com
Redeye	Viktor Lindström	-	viktor.lindstrom@redevye.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 MARS 2023

Förändr. från
31 dec 2022

Namn	A-aktier	B-aktier	Andel kapital, %	Andel röster, %	A och B-aktier
Lars Winge AB	52 260 204	210 238 330	20,85 %	39,39 %	-
Savvy Gaming Group		99 884 024	7,93 %	5,37 %	-
S3D Media Inc	12 798 274	70 772 440	6,64 %	10,68 %	-
Grundare/Ledning - Easybrain		64 406 137	5,11 %	3,46 %	-
Canada Pension Plan Investment Board (CPP)		43 595 333	3,46 %	2,34 %	-
PAI Partners		39 044 571	3,10 %	2,10 %	-
Alecta Tjänstepension		42 584 000	3,38 %	2,29 %	3 370 000
Swedbank Robur Fonder		41 599 170	3,30 %	2,24 %	-14 480 267
Didner & Gerge Fonder		31 724 129	2,52 %	1,71 %	-862 693
Handelsbanken Fonder		28 926 101	2,30 %	1,55 %	1 661 300
	65 058 478	672 774 235	58,59 %	71,1 %	
	1 739 796	519 669 658	41,41 %	28,9 %	
	66 798 274	1 192 443 893	100,00 %	100,0 %	

Källa: Monitor från Modular Finance.

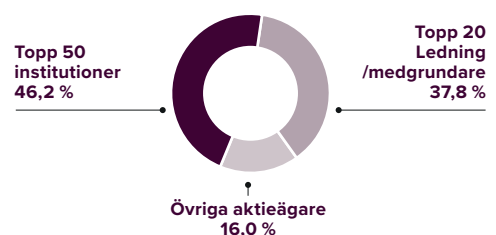
INTERNATIONELLT ÄGANDE TOPP 50 INSTITUTIONER

PER DEN 31 MARS 2023
ANDEL KAPITAL



INSTITUTIONELLT ÄGANDE VS LEDNING / MEDGRUNDARE

PER DEN 31 MARS 2023
ANDEL KAPITAL



TOPP 20 ÄGARE, LEDNING & MEDGRUNDARE PER DEN 31 MARS 2023

Ägare	Medgrundare	A-aktier	B-aktier	Andel kapital, %	Andel röster, %
Lars Wingefors AB	Embracer Group	52 260 204	210 238 330	20,85 %	39,39 %
Matthew Karch och Andrey Iones	Saber Interactive	12 798 274	70 772 440	6,64 %	10,68 %
Grundare/Ledning	Easybrain	0	64 406 137	5,11 %	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 %
Grundare/Ledning	4a	0	4 892 140	0,39 %	0,26 %
Erik Stenberg	Embracer Group	0	4 500 000	0,36 %	0,24 %
Ledning	Crazy Labs	0	4 402 714	0,35 %	0,24 %
Grundare ¹⁾	Ghostship Games	0	4 138 206	0,33 %	0,22 %
Luisa Bixio	Milestone	0	4 124 342	0,33 %	0,22 %
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 %
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	Koch Media	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 %
Vincent Van Brummen	Vertigo Games	0	1 346 702	0,11 %	0,07 %
TOPP 20		66 798 274	408 825 757	37,77 %	57,88 %
ÖVRIGA AKTIEÄGARE		0	783 618 136	62,23 %	42,12 %
TOTALT		66 798 274	1 192 443 893	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⁾ Grundare till Ghostship Games sålde 59 098 B-aktier under kvartalet.



PLAION Austria

TOPP 50 INSTITUTIONELLA ÄGARE PER DEN 31 MARS 2023
**Förändr. från
31 dec 2022**

Namn	A-aktier	B-aktier	Andel kapital, %	Andel röster, %	B-aktier
Savvy Gaming Group		99 884 024	7,93 %	5,37 %	-
Canada Pension Plan Investment Board (CPP)		43 595 333	3,46 %	2,34 %	-
PAI Partners		39 044 571	3,10 %	2,10 %	-
Alecta Tjänstepension		42 584 000	3,38 %	2,29 %	3 370 000
Swedbank Robur Fonder		41 599 170	3,30 %	2,24 %	-14 480 267
Didner & Gerge Fonder		31 724 129	2,52 %	1,71 %	-862 693
Handelsbanken Fonder		28 926 101	2,30 %	1,55 %	1 661 300
AMF Pension & Fonder		23 766 000	1,89 %	1,28 %	6 266 000
BlackRock		19 755 666	1,57 %	1,06 %	1 446 185
DNB Asset Management AS		19 353 488	1,54 %	1,04 %	2 715 523
SEB Fonder		17 606 321	1,40 %	0,95 %	-785 613
ODIN Fonder		14 000 000	1,11 %	0,75 %	-1 000 000
Andra AP-fonden		13 306 695	1,06 %	0,72 %	1 099 295
TIN Fonder		12 034 706	0,96 %	0,65 %	-
Första AP-fonden		11 239 048	0,89 %	0,60 %	-1 473 753
Skandia Fonder		10 782 591	0,86 %	0,58 %	176 565
Livförsäkringsbolaget Skandia		9 877 482	0,78 %	0,53 %	2 954 963
Länsförsäkringar Fonder		9 363 099	0,74 %	0,50 %	1 353 575
Futur Pension		6 242 008	0,50 %	0,34 %	-168 769
Baillie Gifford & Co		5 608 552	0,45 %	0,30 %	-293 889
Enter Fonder		5 493 768	0,44 %	0,30 %	-340 000
Öhman Fonder		5 332 391	0,42 %	0,29 %	1 599 719
DNB Asset Management SA		4 873 213	0,39 %	0,26 %	632 195
AFA Försäkring		4 629 218	0,37 %	0,25 %	698 000
Avanza Pension		4 570 908	0,36 %	0,25 %	-1 653 685
Martin Larsson (Chalex AB)		4 523 369	0,36 %	0,24 %	-
Government of Japan Pension Investment Fund		3 429 338	0,27 %	0,18 %	-
Aktia Asset Management		3 581 996	0,28 %	0,19 %	192 500
Northern Trust		3 341 907	0,27 %	0,18 %	-20 470
State Street Global Advisors		3 327 001	0,26 %	0,18 %	-82 246
Fidelity Investments (FMR)		3 010 428	0,24 %	0,16 %	-47 623
VanEck		2 884 901	0,23 %	0,16 %	-79 280
Handelsbanken Liv Försäkring AB		2 764 388	0,22 %	0,15 %	48 711
Swedbank Försäkring		2 650 539	0,21 %	0,14 %	79 739
Naventi Fonder		2 572 911	0,20 %	0,14 %	-137 932
Tredje AP-fonden		2 122 000	0,17 %	0,11 %	2 000 000
Nordea Liv & Pension		2 098 818	0,17 %	0,11 %	-605 988
Svenska Handelsbanken AB for PB		2 010 459	0,16 %	0,11 %	-19 140
1832 Asset Management		1 877 680	0,15 %	0,10 %	-
M&G Investment Management		1 731 962	0,14 %	0,09 %	-
Nordnet Pensionsförsäkring		1 721 954	0,14 %	0,09 %	-674 852
Lancelot Asset Management AB		1 649 999	0,13 %	0,09 %	-
Prioritet Finans		1 632 000	0,13 %	0,09 %	-
TIAA - Teachers Advisors		1 556 387	0,12 %	0,08 %	127 126
Global X Management Company LLC		1 544 701	0,12 %	0,08 %	301 646
Deka Investments		1 494 274	0,12 %	0,08 %	2 838
Cliens Fonder		1 400 000	0,11 %	0,08 %	200 000
Fondita Fund Management		1 340 000	0,11 %	0,07 %	-
DWS Investments		1 308 390	0,10 %	0,07 %	413 321
RAM Rational Asset Management		1 302 526	0,10 %	0,07 %	-36 564
TOPP 50	0	582 070 410	46,22 %	31,29 %	
ÖVRIGA AKTIEÄGARE	66 798 274	610 373 483	48,47 %	32,81 %	
TOTALT	66 798 274	1 192 443 893	94,70 %	64,10 %	

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 de undantag som beskrivs i not 1. Embracers senaste fullständiga uppsättning finansiella rapporter 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 bokslutskommuniké har inte varit föremål för granskning av företagets revisor.

KOMMANDE RAPPORTTILLFÄLLEN

Årsredovisning 2022/23	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 2024

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



Goat Simulator 3

UNDERTECKNANDE OCH INTYGANDE

Styrelsen och verkställande direktören försäkrar att denna bokslutskommuniké och delårsrapport för det fjärde 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, 24 maj 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 bokslutskommuniké är sådan information som Embracer Group är skyldigt att offentliggöra enligt EU:s marknadsmissbruksförordning. Informationen lämnades, genom ovanstående kontaktpersons försorg, för offentliggörande den 24 maj 2023 kl. 06:00 CET.

Denna rapport innehåller framtåtriktade uttalanden som speglar styrelsens och ledningens nuvarande uppfattning om vissa framtida händelser och möjligt framtida resultat. Framtåtriktade uttalanden är förenade med risker och osäkerheter. Faktiskt utfall kan avvika väsentligt från framtåtriktade 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 framtåtriktade uttalanden i denna rapport utöver vad som följer av tillämplig lagstiftning eller relevant handelsplats regler.



Flying Wild Hog

KONCERNENS RAPPORT ÖVER RESULTAT

Belopp i MSEK	Not	Jan-mar 2023	Jan-mar 2022	Apr 2022- mar 2023	Apr 2021- mar 2022
Nettoomsättning	4	9 356	5 238	37 665	17 067
Övriga rörelseintäkter		117	101	409	333
Summa rörelsens intäkter		9 473	5 339	38 074	17 400
Aktiverat arbete för egen räkning		1 474	670	4 788	2 293
Handelsvaror		-3 905	-1 389	-14 768	-4 697
Övriga externa kostnader	7	-2 250	-1 649	-8 704	-4 745
Personalkostnader	8	-2 676	-2 539	-12 449	-8 602
Av- och nedskrivningar		-2 122	-1 165	-6 523	-2 793
Övriga rörelsekostnader	9	-140	-241	-436	-447
Andel av resultat efter skatt från intresseföretag		52	6	213	465
Rörelseresultat (EBIT)		-95	-967	194	-1 126
Finansnetto	10	753	1 372	4 822	2 785
Resultat före skatt		658	406	5 015	1 659
Inkomstskatt		112	-253	-553	-692
Periodens resultat		770	152	4 462	967
<i>Periodens resultat är hänförligt till:</i>					
Moderföretagets aktieägare		737	162	4 454	976
Innehav utan bestämmande inflytande		33	-10	8	-9
Resultat per aktie					
Resultat per aktie före utspädning (SEK)		0,68	0,17	4,17	1,08
Resultat per aktie efter utspädning (SEK)		0,67	0,16	4,12	1,06

KONCERNENS RAPPORT ÖVER TOTALRESULTAT

Belopp i MSEK	Not	Jan-mar 2023	Jan-mar 2022	Apr 2022- mar 2023	Apr 2021- mar 2022
Periodens resultat		770	152	4 462	967
Övrigt totalresultat					
<i>Poster som kommer att omklassificeras till resultatet (efter skatt)</i>					
Omräkningsdifferens på utländsk verksamhet		387	458	4 802	825
Kassaflödessäkringar		10	-	0	-
<i>Poster som inte kommer att omklassificeras till resultatet (efter skatt)</i>					
Omvärdering av förmånsbestämda nettoförpliktelser till anställda		9	-	13	-
Summa övrigt totalresultat för perioden, efter skatt		406	458	4 815	825
Periodens totalresultat, efter skatt		1 176	610	9 277	1 792
<i>Periodens totalresultat är hänförligt till:</i>					
Moderföretagets aktieägare		1 148	620	9 270	1 801
Innehav utan bestämmande inflytande		28	-10	7	-9

KONCERNENS RAPPORT ÖVER FINANSIELL STÄLLNING

Belopp i MSEK	Not	31 mars 2023	31 mars 2022
TILLGÅNGAR			
Anläggningstillgångar			
Goodwill		48 524	42 624
Immateriella tillgångar		45 579	31 371
Materiella anläggningstillgångar		1 148	720
Nyttjanderättstillgångar		1 423	1 062
Innehav i intresseföretag		253	134
Finansiella anläggningstillgångar		369	302
Uppskjuten skattefordran		1 777	1 280
Summa anläggningstillgångar		99 073	77 493
Omsättningstillgångar			
Varulager		4 081	2 775
Kundfordringar		5 253	4 406
Avtalstillgångar		790	177
Övriga fordringar		1 484	1 381
Förutbetalda kostnader		710	377
Kortfristiga placeringar	5	18	0
Likvida medel		4 662	5 810
Summa omsättningstillgångar		16 998	14 927
SUMMA TILLGÅNGAR		116 071	92 420

FORTS KONCERNENS RAPPORT ÖVER FINANSIELL STÄLLNING

Belopp i MSEK	Not	31 mars 2023	31 mars 2022
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
Eget kapital			
Aktiekapital		2	2
Övrigt tillskjutet kapital		55 886	42 433
Reserver		4 945	124
Balanserat resultat, inklusive periodens resultat efter skatt		3 835	-612
Eget kapital hänförligt till aktieägare i moderföretaget		64 668	41 947
Innehav utan bestämmande inflytande		53	228
Summa eget kapital		64 721	42 175
Långfristiga skulder			
Skulder till kreditinstitut		19 560	13 018
Övriga långfristiga skulder		52	112
Leasingskulder		1 044	800
Övriga avsättningar		118	155
Villkorade tilläggsköpeskillningar	5, 6	4 497	8 486
Långfristiga köp/säljoptioner avseende innehav utan bestämmande inflytande	5, 6	2 905	4 259
Uppskjutna köpeskillningar	5	329	-
Långfristiga ersättningar till anställda		10	20
Långfristiga skulder till anställda relaterat till historiska förvärv	5	720	593
Uppskjuten skatteskuld		7 965	6 170
Summa långfristiga skulder		37 201	33 613
Kortfristiga skulder			
Skulder till kreditinstitut		683	7 014
Checkräkningskredit		17	149
Förskott från kunder		79	69
Leverantörsskulder		2 809	3 602
Leasingskulder		444	297
Avtalsskulder		2 012	1 821
Villkorade tilläggsköpeskillningar	5, 6	1 837	1 105
Uppskjutna köpeskillningar	5	1 690	-
Skatteskulder		638	555
Kortfristiga skulder till anställda relaterat till historiska förvärv	5	370	-
Övriga kortfristiga skulder		451	608
Upplupna kostnader		3 119	1 413
Summa kortfristiga skulder		14 150	16 632
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER		116 071	92 420

KONCERNENS RAPPORT ÖVER FÖRÄNDRING I EGET KAPITAL

Eget kapital hänförligt till moderföretagets aktieägare							
Belopp i MSEK	Aktie- kapital	Övrigt tillskjutet kapital	Reserver ¹⁾	Balanserade vinst- medel inklusive periodens resultat	Summa eget kapital hänförligt till moderföreta- gets ägare	Innehav utan bestämman- de inflytande	Summa eget kapital
Ingående eget kapital 2021-04-01	1	22 543	-701	-1 588	20 255	13	20 268
Periodens resultat	-	-	-	976	976	-9	967
Periodens övrigt totalresultat	-	-	825	-	825	-	825
Periodens totalresultat	-	-	825	976	1 801	-9	1 792
<i>Transaktioner med koncernens ägare</i>							
Nyemission	1	16 602	-	-	16 603	-	16 603
Emissionskostnader	-	-130	-	-	-130	-	-130
Skatteeffekt emissionskostnader	-	27	-	-	27	-	27
Transaktioner med moderföretagets ägare	-	9	-	-	9	-	9
Aktierelaterad ersättning enligt IFRS 2	-	3 382	-	-	3 382	-	3 382
Transaktioner med innehavare utan bestämmande inflytande	-	-	-	-	-	224	224
Summa	1	19 890	-	-	19 891	224	20 115
Utgående eget kapital 2022-03-31	2	42 433	124	-612	41 947	228	42 175
Ingående eget kapital 2022-04-01	2	42 433	124	-612	41 947	228	42 175
Periodens resultat	-	-	-	4 454	4 454	8	4 462
Periodens övrigt totalresultat	-	-	4 821	-	4 821	0	4 820
Periodens totalresultat	-	-	4 821	4 454	9 274	8	9 282
<i>Transaktioner med koncernens ägare</i>							
Nyemission	-	12 155	-	-	12 155	-	12 155
Emissionskostnader	-	10 ²⁾	-	-	10	-	10
Skatteeffekt på emissionskostnader	-	-2	-	-	-2	-	-2
Aktierelaterad ersättning enligt IFRS 2	-	1 290	-	-	1 290	-	1 290
Transaktioner med innehavare utan bestämmande inflytande	-	-	-	-6	-6	-183	-189
Summa	-	13 453	-	-6	13 446	-183	13 263
Utgående eget kapital 2023-03-31	2	55 886	4 945	3 835	64 668	53	64 721

¹⁾ Inkluderar omräkningsreserv och kassaflödessäkringsreserv.

²⁾ Positivt saldo på grund av återföring av reserverade men ej betalda emissionskostnader.

KONCERNENS KASSAFLÖDESANALYS

Belopp i MSEK	Jan-mar 2023	Jan-mar 2022	Apr 2022- mar 2023	Apr 2021- mar 2022
Den löpande verksamheten				
Resultat före skatt	658	406	5 015	1 659
Justering för icke-kassaflödespåverkande poster mm.	779	1 070	3 432	4 059
Betald skatt	-158	-86	-902	-542
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapital	1 280	1 390	7 545	5 176
Kassaflöde från förändringar av rörelsekapital				
Förändring av varulager	-4	11	-801	-150
Förändring av rörelsefordringar	1 783	183	-361	-934
Förändring av rörelseskulder	-1 416	-152	-1 000	-22
Kassaflöde från den löpande verksamheten	1 643	1 431	5 383	4 070
Investeringsverksamheten				
Förvärv av materiella anläggningstillgångar	-178	-103	-500	-344
Avyttringar av materiella anläggningstillgångar	-	4	3	4
Förvärv av immateriella tillgångar	-1 855	-1 003	-6 495	-3 717
Avyttringar av immateriella tillgångar	48	4	499	4
Förvärv av dotterföretag, efter avdrag av förvärvade likvida medel	-403	-27 710	-8 935	-33 403
Förändring kortfristiga placeringar	-13	196	-18	196
Förvärv av finansiella anläggningstillgångar	48	-61	-92	-71
Avyttringar av finansiella tillgångar	27	-	48	-
Kassaflöde från investeringsverksamheten	-2 327	-28 673	-15 489	-37 331
Finansieringsverksamheten				
Nyemission	9	436	10 335	6 310
Emissionskostnader	-	-130	-9	-130
Upptagna lån	-159	17 436	6 120	18 861
Amortering av lån	-561	316	-7 443	-17
Amortering av leasingskuld	-166	-45	-502	-156
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	-877	18 014	8 501	24 868
Periodens kassaflöde	-1 561	-9 228	-1 605	-8 393
Likvida medel vid periodens början	6 198	15 031	5 810	14 104
Kursdifferens i likvida medel	25	8	457	99
Likvida medel vid periodens slut	4 662	5 810	4 662	5 810

NOTER

NOT 1 VÄSENTLIGA REDOVISNINGSPRINCIPER

Denna bokslutskommuniké omfattar det svenska moderföretaget Embracer Group AB ("Embracer"), organisationsnummer 556582-6558, och dess dotterföretag. Koncernen bedriver förvaltning och utveckling av intellektuella rättigheter, utveckling och förlagsverksamhet för PC-spel, konsolspel, mobilspel, brädspel och VR-spel, och bedriver förlagsverksamhet åt tredje part samt har nisch positioner inom film och serietidningar. Moderföretaget 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 moderföretagets 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 och Redovisningsprincip - Intäkter från försäljning av interaktivt underhållningsinnehåll och tjänster för konsol- och PC plattformar nedan. För moderföretagets tillämpade redovisningsprinciper, se not M1.

Upplysningar 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. Det verkliga värdet inkluderar initialt även villkorad köpeskilling. Förändringar av bedömt värde av villkorade ersättningar efter förvärvet läggs till anskaffningsvärdet av förvärvade tillgångar.

Redovisningsprincip - Intäkter från försäljning av interaktivt underhållningsinnehåll och tjänster för konsol- och PC plattformar

Det finns även avtal där Embracer utöver att tillhandahålla licensen till förläggaren även upplåter specifikt spel till förläggaren och där förläggaren löpande tar kontroll över spelet. Dessa avtal bedöms utgöra två prestationsåtaganden och intäkten från spelutveckling redovisas på samma sätt som "work-for-hire" med fast ersättning, innebärande att kontroll överförs över tid eftersom förläggaren tar kontroll över spelet i takt med att utvecklingsuppdraget utförs. I det fall Embracer har upparbetad spelutveckling vid avtalets tecknande och kunden tar över denna upparbetade spelutveckling vid ett tillfälle, när avtalet tecknas, redovisas en engångsintäkt vid den tidpunkt som den upparbetade spelutvecklingen övergår. Resterande intäkt från spelutveckling redovisas över tid i takt med utvecklingen.

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 är fel eller omständigheterna ändras. De viktigaste uppskattningarna och antagandena som gjordes vid upprättandet av bokslutskommuniké 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 verksamheten för att fördela resurser och bedöma 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, brädspel, samlarkort och kortspel.

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 resultatmättet Justerat EBIT i bedömningen av rörelsesegmentens resultat. HVB följer inte upp segmentens tillgångar eller skulder för fördelning av resurser eller bedömning av resultat. Samma redovisningsprinciper används för segmenten som för koncernen.

Jan-mar 2023	PC/Console Games	Mobile Games	Tabletop Games	Entertainment & Services	Summa segment	Elimineringsar	Koncern-gemensamma poster	Koncernen totalt
Intäkter från externa kunder	3 478	1 317	3 074	1 487	9 356	-	-	9 356
Intäkter från övriga segment	13	-	-	6	19	-19	-	-
Summa intäkter	3 491	1 317	3 074	1 493	9 375	-19	-	9 356
Justerat EBIT	338	324	250	66	978	-	-63	915
Avskrivningar av förvärvade övervärde på immateriella tillgångar	-341	-203	-241	-263	-1 048	-	-	-1 048
Transaktionskostnader	-21	0	-1	0	-22	-	-	-22
Personalkostnader i samband med förvärv	582	-261	-51	-6	264	-	-	264
Omvärdering av deltagande i intressebolag	-	-	-	-	-	-	-	-
Omvärdering av villkorade tilläggsköpeskillningar	0	-	-	-	0	-	-	0
Jämförelsestörande poster	-186	-	-	-	-186	-	-16	-203
EBIT	370	-140	-43	-203	-15	0	-80	-95
Finansnetto								753
Resultat före skatt								658

Jan-mar 2022	PC/Console Games	Mobile Games	Tabletop Games	Entertainment & Services	Summa segment	Elimineringsar	Koncern-gemensamma poster	Koncernen totalt
Intäkter från externa kunder	2 097	1 759	571	811	5 238	-	-	5 238
Intäkter från övriga segment	30	-	-	6	36	-36	-	-
Summa intäkter	2 127	1 759	571	817	5 274	-36	-	5 238
Justerat EBIT	553	494	74	30	1 150	-	-82	1 069
Avskrivningar av förvärvade övervärde på immateriella tillgångar	-389	-229	-56	0	-675	-	-32	-706
Transaktionskostnader	-43	5	-142	-26	-206	-	0	-205
Personalkostnader i samband med förvärv	-517	-588	-	-	-1 105	-	-	-1 105
Omvärdering av andelar i intresseföretag	-1	-	-	-	-1	-	-	-1
Omvärdering av villkorade tilläggsköpeskillningar	-71	55	-	-	-16	-	-2	-19
EBIT	-468	-263	-124	3	-852	-	-115	-967
Finansnetto								1 372
Resultat före skatt								406

Apr 2022-mar 2023	PC/Console Games	Mobile Games	Tabletop Games	Entertainment & Services	Summa segment	Elimineringar	Koncern-gemensam- ma poster	Koncernen totalt
Intäkter från externa kunder	13 444	5 819	13 132	5 270	37 665	-	-	37 665
Intäkter från övriga segment	46	-	-	26	72	-72	-	0
Summa intäkter	13 490	5 819	13 132	5 296	37 737	-72	-	37 665
Justerat EBIT	2 902	1 381	2 010	281	6 574	-	-208	6 366
Avskrivningar av förvärvade över- värde på immateriella tillgångar	-1 308	-580	-781	-303	-2 973	-	-	-2 973
Transaktionskostnader	-217	4	-41	-37	-291	-	-0	-290
Personalkostnader i samband med förvärv	-1 096	-1 065	-360	-111	-2 631	-	-	-2 631
Omvärdering av deltagande i intressebolag	-	-	-	-	-	-	-	-
Omvärdering av villkorade tilläggsköpeskillingar	-	-	-	-	0	-	-	0
Jämförelsestörande poster	-240	-	-	-	-240	-	-38	-278
EBIT	41	-260	828	-170	439	-	-245	194
Finansnetto								4 822
Resultat före skatt								5 015

Apr 2021-mar 2022	PC/Console Games	Mobile Games	Tabletop Games	Entertainment & Services	Summa segment	Elimineringar	Koncern-gemensam- ma 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 över- värde 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 tilläggsköpeskillingar	-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

Jan-mar 2023	PC/Console Games	Mobile Games	Tabletop Games	Entertainment & Services	Koncernen totalt
Typ av produkt					
Digitala produkter	2 024	1 310	31	171	3 536
Fysiska produkter	213	-	3 013	1 301	4 526
Övrigt ¹⁾	1 241	7	31	15	1 294
Intäkter från avtal med kunder	3 478	1 317	3 074	1 487	9 356
Jan-mar 2022	PC/Console Games	Mobile Games	Tabletop Games	Entertainment & Services	Koncernen totalt
Typ av produkt					
Digitala produkter	1 490	1 752	29	144	3 415
Fysiska produkter	244	-	526	652	1 421
Övrigt ¹⁾	363	7	17	15	402
Intäkter från avtal med kunder	2 097	1 759	571	811	5 238
Apr 2022-mar 2023	PC/Console Games	Mobile Games	Tabletop Games	Entertainment & Services	Koncernen totalt
Typ av produkt					
Digitala produkter	8 927	5 752	170	547	15 395
Fysiska produkter	1 101	-	12 847	4 658	18 606
Övrigt ¹⁾	3 417	67	115	65	3 664
Intäkter från avtal med kunder	13 444	5 819	13 132	5 270	37 665
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 Games-segmentet följs enligt kategorierna nedan, utöver uppdelningen av intäkter baserat på vilket segment som kontraktet härstammar från för segmenten PC/Console Games, Mobile Games, Tabletop Games och Entertainment & Services.

PC/Console Games	IP-rättigheter			Summa
	Egna varumärken	Förlagstitlar		
Jan-mar 2023	1 669	1 809		3 478
Jan-mar 2022	1 227	870		2 097
PC/Console Games	Försäljning av nya lanseringar	Katalog-försäljning	Övrigt	Summa
Jan-mar 2023	544	1 693	1 241	3 478
Jan-mar 2022	258	1 476	363	2 097

PC/Console Games	IP-rättigheter			Summa
	Egna varumärken	Förlagstitlar		
Apr 2022-mar 2023	8 210	5 234		13 444
Apr 2021-mar 2022	5 532	2 966		8 498
PC/Console Games	Försäljning av nya lanseringar	Katalog-försäljning	Övrigt	Summa
Apr 2022-mar 2023	2 894	7 134	3 417	13 444
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 vid tidpunkten för värderingen. 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 mar 2023	Nivå 1	Nivå 2	Nivå 3	Summa
Andra långfristiga värdepappersinnehav	-	43	-	43
Kortfristiga placeringar	-	18	-	18
Derivatinstrument	-	-	-	-

Finansiella tillgångar värderade till verkligt värde 31 mar 2022

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

Finansiella skulder värderade till verkligt värde

Finansiella skulder värderade till verkligt värde 31 mar 2023	Nivå 1	Nivå 2	Nivå 3	Summa
Villkorad tilläggsköpeskilling	-	-	6 334	6 334
Köp/säljoptioner avseende innehav utan bestämmande inflytande	-	-	2 905	2 905
Skulder till anställda i samband med förvärv	-	-	1 089	1 089
Derivatinstrument	-	2	-	2

Finansiella skulder värderade till verkligt värde 31 mar 2022

Finansiella skulder värderade till verkligt värde 31 mar 2022	Nivå 1	Nivå 2	Nivå 3	Summa
Villkorad tilläggsköpeskilling	-	-	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. Koncernen har valutaderivat och räntederivat som värderas i enlighet med den marknadsvärdering den emitterande parten har fastställt.

Villkorade tilläggsköpeskillingar

Verkligt värde för villkorade tilläggsköpeskillingar 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 tilläggsköpeskillingarna, utvecklingen av vissa valutakurser mot den svenska kronan och räntemiljön. Villkorade tilläggsköpeskillingar som ska regleras med aktier är också beroende av utvecklingen av Embracers aktiekurs.

Villkorade tilläggsköpeskillingar 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-observerbar data består av prognostiserad omsättning, riskjusterad diskonteringsränta på individuell basis samt operativa mål.

Villkorade tilläggsköpeskillingar	Apr 2022– mar 2023	Apr 2021– mar 2022
Ingående balans	11 572	10 466
Förvärv	1 352	4 165
Betalning - aktier som ska emitteras	-1	-
Reglering med clawbackaktier	-450	-421
Reglering med kontanta medel	-498	-19
Valutakurseffekter	47	-119
Omklassificeringar	-338	-
Förändring i verkligt värde redovisas i koncernens rapport över resultat	-3 213	-2 498
Utgående balans	8 471	11 572

Positiv förändring i verkligt värde av villkorade tilläggsköpeskillingar uppgick till 3 213 MSEK. Detta belopp ingår i finansnettot i koncernens rapport över finansiell ställning.

Givet de villkorade tilläggsköpeskillingar som redovisats i slutet av perioden skulle en högre diskonteringsräntan med 1,5 procentenheter påverka verkliga värdet av de villkorade tilläggsköpeskillingarna med -454 MSEK och en lägre diskonteringsränta med 1,5 procentenheter har en påverkan på det verkliga värdet på 469 MSEK.

Koncernens villkorade tilläggsköpeskillingar regleras kontant eller genom nyemitterade aktier. Per den 31 mars 2023 förväntas de villkorade tilläggsköpeskillingarna regleras enligt 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	2 441	3 893	6 334	2 137	8 471	
31 mar 2023			Klassificerad som finansiell skuld	Varav redan utfärdade	Klassificerade som eget kapital	Varav redan utfärdade
Maximalt antal aktier relaterade till villkorade tilläggsköpeskillingar			100 726 875	68 841 093	31 421 157	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 tilläggs-köpeskillingar (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 avseende innehav utan bestämmande inflytande till 1 185 MSEK.

Detta belopp är inkluderat som del av räntenetto i koncernens rapport över resultat.

Köp/säljoptioner avseende innehav utan bestämmande inflytande	Apr 2022– mar 2023	Apr 2021– mar 2022
Ingående balans	4 259	-
Förvärv	-	3 813
Valutaeffekter	-169	-
Förändring i verkligt värde redovisas i koncernens rapport över resultat	-1 185	446
Utgående balans	2 905	4 259

Per den 31 mars 2023 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	1 071	1 835	2 905
Per den 31 mar 2023	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 köpeskillning

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

Uppskjuten köpeskillning	Apr-dec 2022	Apr 2021– mar 2022
Ingående balans	0	-
Förvärv	2 093	-
Betalning - aktier som ska emitteras	-	-
Reglering med clawbackaktier	-	-
Kontant betalning	-464	-
Valutaeffekter	17	-
Omklassificeringar	338	-
Diskonteringseffekten redovisas över koncernens rapport över resultat	36	-
Utgående balans	2 019	-

Den 31 mars 2023 var fördelningen för koncernens uppskjutna köpeskillning som ska betalas i kontant och genom aktier följande:

Uppskjuten köpeskillning	Uppskjuten köpeskillning		Totalt, klassificerat som finansiell skuld
	Kontantbetalning	Nyemitterade aktier	
Total	2 019	-	2 019
Per den 31 mar 2023	Klassificerat som uppskjuten köpeskillning		Varav vilka som redan är emitterade
Maximalt antal aktier som relaterar till uppskjutna köpeskillningar	-		-

NOT 6 RÖRELSEFÖRVÄRV

KONCERNENS GENOMFÖRDA FÖRVÄRV UNDER APR 2022-MAR 2023

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 inc	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 & Service	Stärker Freemodes position inom musik- och audiospel-produkter.	2022-09-01	100 %
Limited Run Games	Publisher	Entertainment & Service	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 %
Tripwire Interactive LLC	Förläggare/ Studio	PC/Console Games	Förvärvet lägger till ett väldigt erfaret utvecklingsteam och starka varumärken.	2022-10-05	100 %
Animee Ltd.	Studio	Entertainment & Service	Ett förvärv som ska bidra till att stärka marknadsföring och distributionen på den japanska popart-marknaden.	2022-10-10	100 %
VR Group	Distribution	Tabletop	Förvärv av en stark distributör av brädspel i Australien, Nya Zeeland och Storbritannien.	2022-10-14	100 %
Captured Dimensions	Studio	PC/Console Games	Förvärv av ett USA-baserat teknikföretag specialiserat på 3D-tjänster	2023-01-04	100 %

Förvärvsanalyser av genomförda förvärv under apr 2022-mar 2023

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-Q4 förvärv	Justerad preliminär förvärvsanalys Q1-Q4	Summa
Immateriella tillgångar	3 563	510	4 073
Materiella anläggningstillgångar	252	-2	250
Nyttjanderättstillgångar	206	9	215
Finansiella anläggningstillgångar	2	-	2
Uppskjuten skattefordran	254	17	271
Varulager	417	-	417
Kundfordringar och övriga fordringar	837	1	838
Likvida medel	1 089	-2	1 087
Räntebärande skulder	-100	29	-72
Leasingskulder	-206	-9	-215
Uppskjuten skatteskuld	-646	-102	-749
Leverantörsskulder och övriga rörelseskulder	-1 373	-74	-1 447
Identifierade nettotillgångar	4 293	377	4 670
Goodwill	4 722	-346	4 376
Innehav utan bestämmande inflytande	-	-	-
Total köpeskillning	9 015	31	9 046
Köpeskillningen består av:			
Kontanter	6 135	42	6 177
Villkorad tilläggsköpeskillning	1 117	-12	1 105
Uppskjuten köpeskillning	1 062	0	1 062
Egetkapitalinstrument	702	0	702
Övrigt	-	-	-
Total köpeskillning	9 015	31	9 046

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-Q4 förvärv	Justerad preliminär förvärvsanalys Q1-Q4	Summa
Antal A-aktier	-	-	-
Antal B-aktier	10 198 625	-	10 198 625
Totalt	10 198 625	-	10 198 625

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

värv under april 2022 - mars 2023. Nedan finns information om poster relaterade till förvärven:

Villkorad tilläggsköpeskillning	Q1-Q4 förvärv	Justerad preliminär förvärvsanalys Q1-Q4	Summa
Redovisat belopp	1 117	-12	1 105
<i>Betalningar väntas uppgå till intervallet</i>			
Lägst	806	0	806
Högst	1 423	-12	1 411
Maximalt belopp för betalning är obegränsat	Nej	-	Nej

Grunden för att erhålla den villkorade tilläggsköpeskillningen 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 ingåtts 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 rapport över resultat

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-Q4 förvärv	Andra transak- tionskostnader ¹⁾	Summa
Transaktionskostnader redovisade i koncernens rapport över resultat under övriga rörelsekostnader	129	77	206
Emissionskostnader redovisade mot eget kapital	-	-	-
Summa	129	77	206

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

Förvärvens påverkan på koncernens kassaflöde	Q1-Q4 förvärv	Justerad preli- minär förvärvsa- nals Q1-Q4	Summa
Erlagd kontant köpeskilling	6 135	42	6 177
Avgår:			
Kassa (förvärvad)	1 089	-2	1 087
Nettokassautflöde	5 046	44	5 090

Förvärvens påverkan på koncernens rapport över resultat 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.

FÖRVARVSANALYSER FÖR TIDIGARE GENOMFÖRDA FÖRVARV

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.

TILLGÅNGSFÖRVARV

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 koncernens rapport över finansiell ställning och transaktionsutgifter läggs till anskaffningsvärdet för förvärvade nettotillgångar.

Embracer Group har under kvartalet inte genomfört några förvärv som har klassificerats som tillgångsförvärv. Tidigare förvärv som avslutats under räkenskapsåret 2022/23 och klassificerats som tillgångsförvärv har presenterats i tidigare kvartalsrapporter.

NOT 7 TRANSAKTIONER MED NÄRSTÅENDE

Närståendetransaktioner	Närståenderelation	Jan-mar 2023	Jan-mar 2022	Apr 2022- mar 2023	Apr 2021- mar 2022
Konsulttjänster	Logvreten AB ¹⁾ (leverantör)	0	-1	-1	-1
Transporttjänster/Lokalhyra	Mad Dog Games LLC, Mek Production ²⁾ (leverantör)	-	-3	-	-12
Transporttjänster	Sola Service i Karlstad AB ³⁾ (leverantör)	-4	0	-9	0
Transporttjänster	Emptewik Special Services Ltd ³⁾ (leverantör)	-10	-	-21	-21
Förvärv av varor/tjänster	Bröderna Wingefors AB ³⁾ (leverantör)	-	-	0	0
Förvärv av samling av spel	Lars Wingefors AB ⁴⁾ (leverantör)	-	-15	0	-14
Summa		-14	-19	-31	-48

¹⁾ Kicki Wallje-Lund, styrelseordförande, har bestämmande inflytande

²⁾ Matthew Karch, styrelseledamot, har bestämmande inflytande

³⁾ Bolaget ingår i koncernen Lars Wingefors AB

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

NOT 8 PERSONALKOSTNADER

MSEK	Jan-mar 2023	Jan-mar 2022	Apr 2022- mar 2023	Apr 2021- mar 2022
Personalkostnader	-2 915	-1 450	-9 854	-4 356
Personalkostnader i samband med förvärv exklusive valutakursvinst/-förlust	238	-1 089	-2 595	-4 247
Summa	-2 676	-2 539	-12 449	-8 602

NOT 9 ÖVRIGA RÖRELSEKOSTNADER

MSEK	Jan-mar 2023	Jan-mar 2022	Apr 2022- mar 2023	Apr 2021- mar 2022
Övriga rörelsekostnader	-144	-22	-109	-20
Transaktionskostnader relaterade till förvärv	-22	-205	-290	-367
Valutakursvinst/-förlust avseende personalkostnader i samband med förvärv	25	-15	-36	-60
Summa	-140	-241	-436	-447

NOT 10 FINANSNETTO

MSEK	Jan-mar 2023	Jan-mar 2022	Apr 2022- mar 2023	Apr 2021- mar 2022
Ränteutgifter och andra finansiella intäkter	24	2	51	4
Räntekostnader och andra finansiella kostnader	-229	-50	-618	-99
Summa	-205	-49	-567	-95
Förändring av verkligt värde för villkorad tilläggsköpeskillning och köp/sälj optioner avseende innehav utan bestämmande inflytande	1 086	1 119	4 469	2 498
Ränta på uppskjutna köpeskillningar	-20	-	-36	-
Valutakursvinst/-förlust	-108	303	956	382
Summa finansnetto	753	1 372	4 822	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 relaterar till förändringar i beräknad måluppfyllnad av villkorade tilläggsköpeskillningar.

MODERFÖRETAGETS RESULTATRÄKNING

Belopp i MSEK	Jan-mar 2023	Jan-mar 2022	Jan-mar 2021	Apr 2022- mar 2023	Apr 2021- mar 2022	Apr 2020- mar 2021
Nettoomsättning	20	106	168	64	527	796
Övriga rörelseintäkter	16	-	2	31	-	-
Summa rörelsens intäkter	36	106	170	95	527	796
Rörelsens kostnader						
Övriga externa kostnader	-61	-44	-7	-200	-92	-36
Personalkostnader	-35	-18	-7	-103	-49	-22
Av- och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	-1	-50	-94	-3	-264	-417
Övriga rörelsekostnader	-4	-1	-	-9	-9	-21
Rörelseresultat	-64	-7	62	-219	113	300
Övrigt finansnetto	231	260	458	1 745	571	-349
Resultat efter finansiella poster	166	253	519	1 525	684	-49
Bokslutsdispositioner	-9	61	230	-894	-307	230
Resultat före skatt	157	314	749	631	377	181
Inkomstskatt	-10	-32	-13	-48	-48	-40
Periodens resultat	147	283	736	583	329	141

MODERFÖRETAGETS BALANSRÄKNING

Belopp i MSEK	31 mars 2023	31 mars 2022	31 mars 2021	1 april 2020
TILLGÅNGAR				
Anläggningstillgångar				
Immateriella anläggningstillgångar	4	153	409	394
Materiella anläggningstillgångar	8	5	4	2
Andelar i koncernföretag	42 504	29 426	5 446	2 547
Fordringar hos koncernföretag	33 210	32 098	5 458	267
Övriga finansiella anläggningstillgångar	71	66	52	-
Uppskjuten skatt	-	1	22	-
Totala finansiella tillgångar	75 785	61 591	10 978	2 814
Totala anläggningstillgångar	75 797	61 749	11 391	3 210
Omsättningstillgångar				
Fordringar hos koncernföretag	1 559	1 899	2 723	896
Övriga fordringar	74	37	109	28
Aktuell skattefordran	9	54	22	3
Summa kortfristiga fordringar	1 642	1 990	2 854	927
Kortfristiga placeringar	-	-	195	193
Kassa och Bank	23	1 483	12 198	1 762
Summa omsättningstillgångar	1 665	3 473	15 247	2 882
TOTALA TILLGÅNGAR	77 462	65 222	26 638	6 092
EGET KAPITAL OCH SKULDER				
Bundet eget kapital	2	74	242	242
Fritt eget kapital	59 653	46 835	25 804	5 333
Summa eget kapital	59 655	46 909	26 046	5 575
Obeskattade reserver	162	104	117	141
Avsättningar	159	231	221	4
Långfristiga skulder	17 031	11 748	205	222
Checkräkningskredit	-	6 026	23	138
Leverantörsskulder	22	95	12	5
Skulder till koncernföretag	355	67	5	1
Övriga kortfristiga skulder	78	42	9	6
Summa kortfristiga skulder	455	6 230	49	150
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	77 462	65 222	26 638	6 092

NOT M1 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". För moderföretagets övergång till RFR 2 se not M2.

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. Om inte annat anges har nedan angivna redovisningsprinciper för moderföretaget tillämpats konsekvent på samtliga perioder som presenteras i moderföretagets finansiella rapporter.

Uppställning

Resultaträkning och balansräkning följer för moderföretaget årsredovisningslagens uppställningsformer, medan rapporten över totalresultat, rapporten över förändringar i eget kapital och rapport över kassaflöde baseras på IAS 1 Utformning av finansiella rapporter respektive IAS 7 Rapport över kassaflöden.

Leasingavtal

Regler gällande redovisning av leasingavtal enligt IFRS 16 tillämpas inte av 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 koncernföretag

Andelar i koncernföretag 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 årligen eller oftare om indikation för nedskrivningsbehov finns. 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 i stället anskaffningsvärdemetoden i enlighet med årsredovisningslagen. I moderföretaget värderas därmed finansiella anläggningstillgångar till anskaffningsvärde och finansiella omsättningstillgångar enligt lägsta värdets princip, med tillämpning av nedskrivning för förväntade kreditförluster (ECL) 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 i stället principerna för värdering enligt IAS 37 Avsättningar, eventalförpliktelser och eventualtillgångar.

Nedskrivning av finansiella tillgångar

Finansiella tillgångar, inklusive koncerninterna fordringar, skrivs ned för förväntade kreditförluster. För metod gällande nedskrivning 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 Embracerkoncernens kreditrisk vilken justerats med hänsyn till dotterföretagens bedömda kreditrisk. Per balansdagen har ökning av förväntade kreditförluster resulterat i en minskning av fordringar på koncernbolag samt en ökning av finansiella kostnader.

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

Fond för utvecklingsutgifter

Utgifter för internt utarbetade immateriella anläggningstillgångar 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.

NOT M2 MODERFÖRETAGETS ÖVERGÅNG TILL RFR 2

Moderföretaget har tidigare tillämpat årsredovisningslagen och Bokföringsnämndens allmänna råd BFNAR 2012:1 (K3) vid upprättande av finansiella rapporter. Från och med förra finansiella år, 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 M1 har tillämpats när bokslutskommunikén upprättats per den 31 mars 2023 och för de historiska perioderna som presenteras för jämförelseperioderna.

Effekten av övergången RFR 2 rapporteras direkt mot eget kapital i april 2020. Tidigare publicerad finansiell information för perioderna 2020-04-01–2021-03-31 och 2021-04-01–2022-03-21, som

upprättats i enlighet med Årsredovisningslagen och Bokföringsnämndens allmänna råd BFNAR 2012:1 (K3), har blivit konverterade till RFR 2. Effekten av moderföretagets övergång till RFR 2 på moderföretagets 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 –10 MSEK (–1) under fjärde kvartalet 2021/22.

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 bokslutskommunikén. 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.	Jämförelsestörande 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 leasingsskulder 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.

ALTERNATIVA NYCKELTAL KONCERNEN

JUSTERAD EBIT OCH JUSTERAT EBITDA - HÄRLEDNING MSEK

	Jan-mar 2023	Jan-mar 2022	Apr 2022- mar 2023	Apr 2021- mar 2022
EBIT	-95	-967	194	-1 126
Avskrivningar och nedskrivningar	2 122	1 165	6 523	2 793
EBITDA	2 027	198	6 717	1 667
Personalkostnader i samband med förvärv	-264	1 105	2 631	4 277
Omvärdering av andelar i intresseföretag	-	1	-	-416
Omvärdering av villkorade tilläggsköpeskillingar	0	19	0	46
Transaktionskostnader	22	205	290	367
Jämförelsestörande poster	153	-	228	-
Justerat EBITDA	1 938	1 527	9 866	5 942
Av- och nedskrivningar	-2 122	-1 165	-6 523	-2 793
Jämförelsestörande poster	50	-	50	-
Avskrivningar av förvärvade övervärden på immateriella tillgångar	1 048	706	2 973	1 316
Justerat EBIT	915	1 069	6 366	4 465

JUSTERAT RESULTAT PER AKTIE - HÄRLEDNING MSEK

	Jan-mar 2023	Jan-mar 2022	Apr 2022- mar 2023	Apr 2021- mar 2022
Periodens resultat	737	162	4 454	976
Justeringar				
Personalkostnader i samband med förvärv	-264	1 105	2 631	4 277
Omvärdering av andelar i intresseföretag	-	1	-	-416
Omvärdering av villkorade tilläggsköpeskillingar	0	19	0	46
Transaktionskostnader	22	205	290	367
Avskrivningar av förvärvade övervärden på immateriella tillgångar	1 048	706	2 973	1 316
Förändring i verkligt värde av villkorade tilläggsköpeskillingar och köp/sälj option avseende innehav utan bestämmande inflytande	-1 032	-1 133	-4 558	-2 565
Räntekostnader för villkorade tilläggsköpeskillingar	-34	13	125	66
Jämförelsestörande poster	203	-	278	-
Justeringar innan skatt	-56	916	1 739	3 092
Skatteeffekter på justeringar	-207	-189	-678	-276
Justeringar efter skatt	-263	727	1 062	2 816
Summa	473	889	5 515	3 792
Genomsnittligt antal aktier, miljoner	1 259	1 099	1 252	1 031
Justerat resultat per aktie, SEK	0,38	0,81	4,41	3,69
Genomsnittligt antal aktier efter utspädning, miljoner	1 367	1 162	1 360	1 086
Justerat resultat per aktie efter utspädning, SEK	0,35	0,76	4,06	3,50

**ORGANISKT TILLVÄXT - HÄRLEDNING
MSEK**

	Jan-mar 2023	Jan-mar 2022	Förändring
Nettoomsättning	9 356	5 238	79 %
Nettoomsättning från förvärvade företag ¹⁾	-4 479	-769	
Skullnader i valutakurser	-	615	
Organisk tillväxt - Output	4 878	5 084	-4 %

**PROFORMA TILLVÄXT - HÄRLEDNING
MSEK**

	Jan-mar 2023	Jan-mar 2022	Förändring
Nettoomsättning	9 356	5 238	79 %
Nettoomsättning från förvärvade företag ²⁾	-	3 557	
Skullnader i valutakurser	-	1 006	
Proforma tillväxt - Output	9 356	9 801	-5 %

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**

	Jan-mar 2023	Jan-mar 2022
Periodens kassaflöde	-1 561	-9 228
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	877	-18 014
Förvärv av dotterföretag, efter avdrag av förvärvade likvida medel	403	27 710
Transaktionskostnader	22	205
Betalning av personalkostnader i samband med förvärv	227	-
Fritt kassaflöde efter förändringar i rörelsekapital	-32	672

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 tilläggsköpeskillning 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	Helår	Apr-jun	Jul-sep	Okt-dec	Jan-mar	Helår	Apr-jun	Jul-sep	Okt-dec	Jan-mar	Helår
Nettoomsättning, MSEK	302	508	4 124	5 541	1 339	9 000	3 433	3 305	5 091	5 238	17 067	7 118	9 569	11 622	9 356	37 665
Nettoomsättningsstillväxt, koncernen %	42 %	68 %	713 %	34 %	-18 %	71 %	66 %	39 %	136 %	119 %	90 %	107 %	190 %	128 %	79 %	121 %
EBIT, MSEK	95	188	403	421	97	2 058	55	44	-259	-967	-1 126	-398	461	226	-95	194
EBIT-marginal, %	31 %	37 %	10 %	8 %	7 %	23 %	2 %	1 %	-5 %	-18 %	-7 %	-6 %	5 %	2 %	-1 %	1 %
Justerat EBIT, MSEK	108	202	501	1 143	286	2 858	1 279	986	1 130	1 069	4 465	1 322	2 121	2 009	915	6 366
Justerat EBIT-marginal, %	38 %	40 %	12 %	21 %	21 %	32 %	37 %	30 %	22 %	20 %	26 %	19 %	22 %	17 %	10 %	17 %
Justerat EBITDA, MSEK	-	-	-	-	-	4 016	1 573	1 299	1 542	1 527	5 942	1 867	3 056	3 005	1 938	9 866
Justerat EBITDA-marginal, %	-	-	-	-	-	45 %	46 %	39 %	30 %	29 %	35 %	26 %	32 %	26 %	21 %	26 %
Utestående aktier, vägt genomsnitt, miljoner ²⁾	-	-	-	-	-	719	877	880	894	968	905	1 026	1 071	1 088	1 091	1 069
Aktier efter utspädning, vägt genomsnitt ²⁾	-	-	-	-	-	719	883	888	906	984	921	1 032	1 078	1 096	1 103	1 081
Genomsnittligt antal aktier (A&B), miljoner ²⁾	367	444	504	606	624	796	990	1 008	1 026	1 099	1 031	1 157	1 231	1 256	1 259	1 252
Genomsnittligt antal aktier (A&B) efter utspädning, milj. ²⁾	367	444	504	606	624	798	1 042	1 060	1 079	1 162	1 086	1 256	1 338	1 364	1 367	1 360
Resultat per aktie före utspädning, SEK	0,20	0,31	0,58	0,43	0,21	-3,49	0,07	2,26	-1,38	0,17	1,08	-0,16	2,21	1,39	0,68	4,17
Resultat per aktie efter utspädning, SEK	-	-	-	-	0,21	-3,49	0,07	2,24	-1,38	0,16	1,06	-0,16	2,20	1,38	0,67	4,12
Justerat resultat per aktie, SEK ²⁾	0,23	0,34	0,75	1,41	0,49	3,15	0,97	0,95	0,96	0,81	3,69	1,28	2,12	0,76	0,38	4,41
Justerat resultat per aktie efter utspädning, SEK	0,23	0,34	0,75	1,41	0,49	3,14	0,92	0,91	0,91	0,76	3,50	1,18	1,95	0,70	0,35	4,06
Kassaflöde från den löpande verksamheten, MSEK	99	179	579	174	766	3 825	582	1 009	1 048	1 431	4 070	347	580	2 813	1 643	5 383
Organisk tillväxt, %	-	-	-	-	-	-	11 %	-24 %	34 %	-18 %	-	-12 %	35 %	-3 %	-4 %	-
Bruttomarginal, %	61 %	71 %	39 %	52 %	50 %	60 %	76 %	76 %	66 %	73 %	72 %	65 %	66 %	56 %	58 %	63 %
Specifika kostnader relaterade till historiska förvärv																
Avskrivningar av förvärvade övervärden på immateriella tillgångar, MSEK	-13	-14	-99	-722	-189	-510	-185	-191	-233	-706	-1 316	-555	-629	-740	-1 048	-2 973
Transaktionskostnader, MSEK	-	-	-	-	-	-150	-67	-52	-43	-205	-367	-70	-81	-117	-22	-290
Personalkostnader i samband med förvärv, MSEK	-	-	-	-	-	-181	-972	-1 087	-1 113	-1 105	-4 277	-1 107	-941	-847	264	-2 631
Omvärdering av andelar i intresseföretag, MSEK	-	-	-	-	-	41	-	417	-	-1	416	-	-	-	-	-
Omvärdering av villkorade tilläggsköpeskillningar, MSEK	-	-	-	-	-	-	-	-27	-	-19	-46	12	-8	-4	0	0
Totalt	-13	-14	-99	-722	-189	-801	-1 224	-942	-1 389	-2 036	-5 591	-1 720	-1 660	-1 708	-807	-5 894
Investeringar																
Extern utvecklad spel och förskott, MSEK	98	212	528	732	193	697	301	323	329	280	1 233	248	408	399	236	1 291
Pågående internt utvecklad spel, MSEK	36	80	359	645	224	1 291	469	558	596	670	2 293	866	1 097	1 351	1 474	4 788
Totala investeringar i spelutveckling, alla segment	134	292	887	1 377	417	1 988	770	881	925	950	3 526	1 114	1 505	1 750	1 710	6 079
Övriga immateriella tillgångar/IP-rättigheter, MSEK	23	15	123	138	48	151	58	35	44	53	190	90	67	114	145	416
Total	157	306	1 010	1 515	465	2 139	828	916	969	1 003	3 717	1 204	1 572	1 864	1 855	6 497
Färdigställda spel																
Färdigställda spel, PC/Console, MSEK	-	176	383	644	165	837	298	281	377	262	1 218	545	1 671	531	501	3 248
Övriga nyckeltal																
Spelutvecklingsprojekt, PC/Console																
Annonserade spelutvecklingsprojekt	-	-	-	-	43	-	56	67	67	64	-	55	61	62	56	-
Icke-annonserade spelutvecklingsprojekt	-	-	-	-	60	-	124	130	149	159	-	167	173	162	165	-
Totalt	-	-	-	-	103	-	180	197	216	223	-	222	234	224	221	-
Antal sysselsatta																
Totalt antal interna spelutvecklare	-	-	-	-	1 359	-	5 107	6 141	6 473	7 240	-	8 025	9 380	9 639	9 971	-
Totalt antal externa spelutvecklare	-	-	-	-	1 006	-	1 280	1 329	1 351	1 346	-	1 411	1 519	1 513	1 455	-
Totalt antal medarbetare utanför spelutveckling	-	-	-	-	744	-	1 499	1 594	1 700	4 174	-	4 441	4 832	5 091	5 175	-
Totalt	-	-	-	-	3 109	-	7 886	9 064	9 524	12 760	-	13 877	15 731	16 243	16 601	-
Antal studios																
Totalt antal externa studios	-	-	-	-	58	-	67	69	66	63	-	63	60	59	56	-
Totalt antal interna studios	-	-	-	-	26	-	69	82	88	118	-	120	132	134	138	-
Totalt	-	-	-	-	84	-	136	151	154	181	-	183	192	193	194	-
Totalt antal IP-rättigheter	-	-	-	-	160	-	247	262	271	815	-	816	827	876	896	-
Nyckeltal förvärv																
Akkumulerat antal tillkommande operativa koncerner	-	-	2	3	3	-	7	7	7	9	-	9	10	10	10	-
Akkumulerade förvärv som adderats	1	4	6	16	17	-	45	58	66	72	-	74	79	86	87	-
Totalt	1	4	8	19	20	-	52	65	73	81	-	83	89	96	97	-
Akkumulerad maximal ersättning genom kontanter, MSEK	-	82	1 598	3 433	3 454	9 477	18 619	23 036	24 385	51 038	-	51 901	57 039	64 544	64 570	-
Akkumulerad maximal ersättning genom aktier, MSEK	-	10	649	1 010	1 010	7 484	20 595	22 142	22 206	30 103	-	30 754	31 936	33 195	33 217	-
Akkumulerad total maximal ersättning, MSEK	-	92	2 247	4 443	4 464	16 961	39 214	45 178	46 591	81 141	-	82 655	88 975	97 739	97 787	-

¹⁾ Perioder före april-juni 2020/2021 presenteras enligt tidigare redovisningsstandard K3 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 138 interna studios och engagerar över 16 600 medarbetare i fler än 40 länder.