

EMBRACER GROUP
DELÅRSRAPPORT

APRIL – JUNI 2023

NETTOOMSÄTTNINGEN ÖKADE MED 47 %
TILL 10 450 MSEK

FÖRSTA KVARTALET, APRIL–JUNI 2023 (JÄMFÖRT MED APRIL–JUNI 2022)

- > Nettoomsättningen ökade med 47 % (20 % organisk tillväxt) till 10 450 MSEK (7 118).
Omsättningen per rörelsessegment:
 - > PC/Console Games: ökade med 74 % till 3 996 MSEK (2 294).
 - > Mobile Games: minskade med –3 % till 1 438 MSEK (1 488).
 - > Tabletop Games: ökade med 20 % till 3 184 MSEK (2 665).
 - > Entertainment & Services: ökade med 173 % till 1 832 MSEK (671).
- > EBIT¹⁾ för perioden uppgick till 421 MSEK (–398), en EBIT-marginal om 4 % (–6 %). Justerat EBIT ökade med 27 % till 1 673 MSEK (1 322), vilket motsvarar en Justerat EBIT-marginal om 16 % (19 %).
- > Kassaflödet från den löpande verksamheten uppgick till 1 359 MSEK (347). Nettoinvesteringar i immateriella tillgångar uppgick till –1 911 MSEK (–1 204).
- > Resultat per aktie före utspädning uppgick till 1,99 SEK (–0,16) och efter utspädning till 1,99 SEK (–0,16) SEK. Justerat resultat per aktie uppgick till 1,33 SEK (1,28). Justerat resultat per aktie efter utspädning var 1,23 SEK (1,18).
- > Bolaget upprepar sin prognos för räkenskapsåret 2023/24 för Justerat EBIT om 7 000 - 9 000 MSEK.

Nyckeltal koncernen	Apr–jun 2023	Apr–jun 2022	Apr 2022– mar 2023
Nettoomsättning, MSEK	10 450	7 118	37 665
EBIT ¹⁾ , MSEK	421	–398	194
EBIT-marginal	4 %	–6 %	1 %
Justerat EBIT, MSEK	1 673	1 322	6 366
Justerad EBIT-marginal	16 %	19 %	17 %
Kassaflöde från den löpande verksamheten, MSEK	1 359	347	5 383
Nettoinvesteringar i immateriella tillgångar, MSEK	1 911	1 204	5 996
Nettoomsättningstillväxt	47 %	107 %	121 %
Totalt antal pågående spelutvecklingsprojekt	215	222	221
Totalt antal spelutvecklare	11 356	9 436	11 426
Totalt antal sysselsatta	16 605	13 877	16 601

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.



DEAD ISLAND 2 OCH REMNANT II VISAR VÄGEN FÖR 2023/24

Under första kvartalet uppnådde vi en organisk tillväxt om 20 % och ett Justerat EBIT om 1,7 miljarder SEK. De senaste månaderna har vi lanserat två framgångsrika uppföljare, Dead Island 2 och Remnant II. Vi har nu ökad tilltro till årets intjäning och vi gör framsteg enligt plan i det omstruktureringsprogram som offentliggjordes 13 juni 2023 där ett antal inledande åtgärder nu vidtagits. Även om det är en utmanande tid för alla som påverkas är jag övertygad om att vi kommer att komma ur detta som ett starkare bolag.

Embracers nettoomsättning ökade med 47 % till 10,5 miljarder SEK under första kvartalet. Den organiska tillväxten uppgick till 20 %, driven av ett solitt utfall för *Dead Island 2* i PC/Console Games-segmentet samt en stark utveckling i Tabletop Games- och Entertainment & Services-segmenten. Justerat EBIT uppgick till 1,7 miljarder SEK, en tydlig förbättring jämfört med föregående kvartal. Resultatet under första kvartalet överträffade också ledningens förväntningar. Marginalen har förbättrats jämfört med föregående kvartal tack vare att vi levererar på vår lanseringsplan för spel och vi har nu lagt grunden för att förstärka marginalen ytterligare under året efter ett utmanande räkenskapsår 2022/23. Det fria kassaflödet uppgick till -0,6 miljarder SEK under första kvartalet och ligger i stort sett i linje med planen för året givet en fortsatt skillnad mellan investeringar och värdet på färdigställd spelutveckling inom PC/Console Games (1 672 MSEK jämfört med 803 MSEK). Vi räknar med en betydande ökning av fritt kassaflöde redan i andra kvartalet, och att vi når målet för en nettoskuld under 8 miljarder SEK vid slutet av räkenskapsåret, i enlighet med det som offentliggjordes 13 juni, med noterbart positiva effekter från omstruktureringsprogrammet under andra halvan av räkenskapsåret.

FRAMGÅNGSRIKA LANSERINGAR SKA STÄRKA LÖNSAMHETEN I PC/CONSOLE

För PC/Console Games-segmentet uppgick den organiska tillväxten till 38 % under första kvartalet, drivet av lanseringen av *Dead Island 2*. Spelet som lanserades den 21 april såldes i över två miljoner exemplar under sin första månad. Justerad EBIT-marginal för segmentet fortsätter att påverkas negativt avseende spelutveckling samt det svagare utfallet av föregående räkenskapsårs lanseringar vilket påverkat katalogförsäljningen detta år. Det är glädjande att se att Crystal Dynamics – Eidos vändning mot lönsamhet går snabbare än väntat, drivet av effektivitetsförbättringar, en stabil katalogförsäljning och ökad extern finansiering av pågående spelutveckling. Det visar på ett starkt engagemang och fokus hos Crystal Dynamics – Eidos ledning och innebär ett stöd för hela PC/Console-verksamheten.

Remnant II, utvecklat av Gunfire Games, lanserades framgångsrikt den 25 juli och sålde i över en miljon exemplar under de första fyra dagarna. Att utveckla och förlägga spel är vår kärnverksamhet och jag vill särskilt belysa det arbete som utförts av våra team bakom framgångarna *Dead Island 2* (PLAION och Dambuster Studios), *Jagged Alliance 3* (THQ Nordic och Haemimont Games) och *Remnant II* (Gearbox Publishing SF och Gunfire Games). Framöver väntar ett flertal lanseringar av hög-budget-spel under räkenskapsåret 2023/24, inklusive *Payday 3* och *Warhammer 40,000: Space Marine 2*, samt många andra spännande titlar som *South Park: Snow Day!*, *Homeworld 3*, *Hot Wheels Unleashed 2: Turbocharged*, *Teardown* (konsol), *Alone in the Dark*, och *Outcast – A New Beginning*.

Inom Tabletop Games-segmentet levererade Asmodee en organisk tillväxt om 9 % med en nettoomsättning som uppgick till 3,2 miljarder SEK. Den Justerade EBIT-marginalen uppgick till 6,5 %, ett resultat som ligger i linje med våra förväntningar med tanke på att kvartalet är säsongs-mässigt svagt. Produktmixen i segmentet skiftade mot mer samlarkort vilket påverkar marginalen negativt på årsbasis. Rörelsekostnaderna ökade också jämfört med föregående år till följd av inflation och den löpande effekten av tidigare års rekryteringar. Därutöver har jämförelseperioden påverkats positivt av framskjutna kostnader på grund av ett skifte gällande initiala integrationsaktiviteter efter slutförande av förvärv. Dessa effekter väntas mattas av under kommande kvartal. Vi går nu in i en period med ökad aktivitet för Asmodee och vi räknar med att säsongs-mässiga effekter kommer ha en större påverkan detta räkenskapsår, drivet av periodiseringseffekter, timing av lanseringar och produktmixen. Det fria kassaflödet var positivt under det första kvartalet och Asmodee väntas konvertera över 100 % av Justerad EBIT till fritt kassaflöde under räkenskapsåret 2023/24, med ett positivt bidrag även under första halvan av räkenskapsåret.

Mobile Games-segmentet hade en stark lönsamhetsutveckling som överträffade ledningens förväntningar. Den organiska tillväxten uppgick till -12 % men de underliggande marknadstrenderna har förbättrats något

sekventiellt och den organiska nedgången har mattats av jämfört med föregående kvartal. Trots en sekventiell ökning i User Acquisition Cost var lönsamheten stark och den Justerade EBIT-marginalen uppgick till 29 % vilket drevs av systematiska investeringar för att balansera tillväxt och lönsamhet. Mobilverksamheterna väntas ha en positiv organisk tillväxt under räkenskapsåret och fortsätta att bidra till diversifiering av både vinst och kassaflöden.

Under kvartalet lämnade Entertainment & Services ett betydande bidrag med en organisk tillväxt om 70 % och en Justerad EBIT-marginal om 15 %. Den höga marginalen beror framförallt på ett starkt bidrag från Middle-earth Enterprises, drivet av höga licensintäkter för *Sagan om Ringen*. Utvecklingen för Middle-earth Enterprises levererar bättre än affärsplanen som togs fram i samband med förvärvet för ett år sedan. Det är uppmuntrande att se de många spännande externa projekt som baseras på detta otroliga varumärke, inklusive det nyligen lanserade kortspelet *Magic the Gathering*, *The Lord of the Rings: Tales of Middle-earth™*, det kommande PC/Console-spelet *The Lord of the Rings: Return to Moria* samt många andra spännande nya produkter som stärker varumärket ytterligare. Därutöver hade PLAION Partner Publishing två noterbara lanseringar från partners under kvartalet vilket också bidrog till segmentets organiska tillväxt.

För räkenskapsåret 2023/24 upprepar vi prognosen för Justerat EBIT om 7,0 – 9,0 miljarder SEK. Baserat på utvecklingen hittills under året har vi ökad tilltro till vårt prognosintervall. Bortom räkenskapsåret 2023/24, och

baserat på det omstruktureringsprogram som presenterades i juni, räknar vi med att leverera positiv organisk tillväxt samt lägre kapitalutgifter på årsbasis och en mer effektiv kostnadsstruktur. Vi har under flera år genomfört strategiska investeringar i accelererad långsiktig organisk tillväxt i PC/Console Games. Investeringar i framtida spellanseringar har överstigit värdet på färdigställda spel med 2-3 gånger, vilket har ökat värdet på pågående spelutveckling till 10 miljarder SEK i slutet av juni. Även om vi reducerar kapitalutgifter och prioriterar inom portföljen bedömer vi att värdet på färdigställda spel bör fortsätta allteftersom vår spelutvecklingsportfölj mognar. När omstruktureringsprogrammet är slutfört bör mer fokuserade investeringar i de titlar som väntas generera högst avkastning driva både tillväxt och lönsamhet.

OMSTRUKTURERINGSPROGRAM ENLIGT PLAN

Vi gör framsteg i vårt omstruktureringsprogram. Vi är i fas med vår plan för att nå målen, inklusive att reducera kapitalutgifter med minst 2,9 miljarder SEK och rörelsekostnader med åtminstone 0,8 miljarder SEK under räkenskapsåret 2024/25, samt att uppnå en nettoskuld under 8 miljarder SEK vid slutet av innevarande räkenskapsår. Initiala åtgärder har vidtagits gällande nedstängning och andra initiativ för att minska antalet projekt och studios, och initiativ gällande minskade omkostnader har koordinerats med de operativa koncernerna. I tillägg till detta prioriterar vi särskilt att öka den externa finansieringen av vissa större projekt samt genomföra vissa avyttringar.

När vi nu vidtagit ett antal initiala åtgärder räknar vi med ytterligare besparingar efter att vi slutfört en fullständig



Fryken, Värmland

utvärdering av den rådande spelutvecklingsportföljen som för tillfället pågår. Denna utvärdering kommer att vägleda vår kapitalallokering för att optimera avkastningen på våra investeringar.

Syftet med programmet är att vi ska bedriva en effektiv verksamhet i hela koncernen och att minska affärsrisken på kort sikt. Detta kommer i sin tur möjliggöra fortsatt tillväxt och leverera högkvalitativa produkter på lång sikt. En smärtsam konsekvens av programmet är att ett antal talangfulla och passionerade teammedlemmar har lämnat oss eller kommer behöva lämna oss innan slutet av räkenskapsåret. Vi förstår och respekterar att detta är en utmanande tid för alla drabbade. Om möjligt kommer vi att försöka erbjuda våra kollegor plats i andra projekt. Vi kommer kontinuerligt försöka säkerställa att drabbade anställda nås av informationen först.

SÄTTA AGENDAN FÖR KOMMANDE ÅR

Vi fortsätter att prioritera en stark balansräkning och ligger i fas för att uppnå vårt skuldsättningsmål vid slutet av räkenskapsåret. En riktad nyemission i början av juli tillförde bolaget 2,0 miljarder SEK och som vi tidigare kommunicerat räknar vi med att uppnå en nettoskuld om 8 miljarder SEK innan 31 mars 2024.

Vi kommer fortsätta att ta viktiga steg under räkenskapsåret 2023/24 för att sätta agendan för kommande år och jag är övertygad om att vi kommer ur detta som ett starkare bolag. Jag vill vara tydlig med att vår långsiktiga strategi kvarstår, att stödja och stärka entreprenörer och kreatörer. 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.

17 augusti 2023, Karlstad, Värmland, Sverige

Lars Wingefors
Medgrundare och VD



FINANSIELLA KOMMENTARER

NETTOOMSÄTTNING

Nettoomsättning, MSEK	Apr–jun 2023	Apr–jun 2022	Förändr.	Apr 2022–mar 2023
PC/Console Games	3 996	2 294	74 %	13 444
Mobile Games	1 438	1 488	–3 %	5 819
Tabletop Games	3 184	2 665	20 %	13 132
Entertainment & Services	1 832	671	173 %	5 270
Summa	10 450	7 118	47 %	37 665

Den totala nettoomsättningen under första kvartalet uppgick till 10 450 MSEK, en ökning med 47 % jämfört med föregående år. Nettoomsättningstillväxten drevs främst av organisk tillväxt inom rörelsesegmenten PC/Console Games och Entertainment & Services. Icke-organisk tillväxt drevs främst av Crystal Dynamics – Eidos inom rörelsesegmentet PC/Console Games- och Middle-earth Enterprises inom rörelsesegmentet Entertainment & Services.

Den organiska tillväxten i kvartalet uppgick till 20 % och proforma tillväxten uppgick till 17 %. Den starka organiska tillväxten inom rörelsesegmentet PC/Console Games förklaras av den framgångsrika releasen av *Dead Island 2*. Rörelsesegmentet Mobile Games påverkas av lägre annonspriser jämfört med föregående år vilket är den främsta förklaringen till den negativa organiska tillväxten. Den organiska tillväxten för rörelsesegmentet Tabletop Games förklaras främst av ökad nettoomsättning från samlarkort jämfört med föregående år. Inom rörelsesegmentet Entertainment & Services drevs den starka organiska tillväxten av ett par framgångsrika releaser i PLAION Partner Publishing och Film division.

Omsättningstillväxt	Apr–jun 2023		
	Nettoomsättningstillväxt	Organisk tillväxt	Proforma-tillväxt
PC/Console Games	74 %	38 %	20 %
Mobile Games	–3 %	–12 %	–12 %
Tabletop Games	20 %	9 %	7 %
Entertainment & Services	173 %	70 %	83 %
Summa	47 %	20 %	17 %



EBIT OCH JUSTERAT EBIT

EBIT uppgick till 421 MSEK (–398) i kvartalet, en EBIT-marginal på 4 % (–6 %). Ökningen är främst driven av ökad nettoomsättning jämfört med föregående år. Andra externa kostnader och personalkostnader ökade främst på grund av förvärv, och i lägre grad av ett ökat antal anställda. Personalkostnader relaterade till förvärv uppgick till 412 MSEK (1 107) inklusive valutaeffekter. Minskningen drivs av att flera åtaganden har uppfyllts sedan jämförelsekvartalet, vilket innebär att det finns mindre åtaganden att periodisera kostnader för i det faktiska kvartalet jämfört med samma kvartal föregående år. Det finns också en effekt som drivs av förändringar av förväntad måluppfyllnad. Av- och nedskrivningar uppgick till 1 781 MSEK (1 100), en ökning med 681 MSEK.

Justerat EBIT ökade med 27 % och uppgick till 1 673 MSEK (1 322) under kvartalet, motsvarande en marginal på 16 % (19 %). Ökningen drivs främst av rörelsesegmentet Entertainment & Services och rörelsesegmentet PC/Console Games. Bruttomarginalen minskade och uppgick till 63 % (65 %), främst drivet av en förskjutning i produktmixen i Tabletop Games-segmentet. Avskrivningar och nedskrivningar, exklusive avskrivningar på övervärden av förvärvade immateriella tillgångar, uppgick till 1 024 MSEK (545), en ökning med 479 MSEK, drivet av ökade avskrivningar för lanserade spel i segmentet PC/Console Games.

Jämförelsestörande kostnader uppgick till 78 MSEK i kvartalet och är exkluderade från Justerat EBIT (se sid 47-50). Dessa är främst relaterade till omstruktureringsprogrammet, som kommunicerades av Embracer Group den 13 juni 2023 och förhandlingarna om det strategiska partnerskap som inte realiserades, vilket kommunicerades i samband med publiceringen av Q4-rapporten den 24 maj.

EBIT, MSEK	Apr–jun 2023	Apr–jun 2022	Förändr.	Apr 2022– mar 2023
PC/Console Games	126	–407	131 %	41
Mobile Games	291	–117	349 %	–260
Tabletop Games	–71	153	–146 %	828
Entertainment & Services	185	–4	4 725 %	–170
Koncerngemensamt	–110	–24	–358 %	–245
Summa	421	–398	206 %	194

Justerat EBIT, MSEK	Apr–jun 2023	Apr–jun 2022	Förändr.	Apr 2022– mar 2023
PC/Console Games	837	602	39 %	2 902
Mobile Games	424	277	53 %	1 381
Tabletop Games	206	445	–54 %	2 010
Entertainment & Services	284	21	1 252 %	281
Koncerngemensamt	–77	–24	–221 %	–208
Summa	1 673	1 322	27 %	6 366



PROGNOS

Prognos	Justerat EBIT
Räkenskapsåret 2023/24	7 000 - 9 000 MSEK

För koncernen som helhet uppgår prognosen för räkenskapsåret 2023/24 för Justerat EBIT till 7,0 - 9,0 miljarder SEK. Prognosen bygger på att planerade spellanseringar, marknads- och makroförhållanden, och räntekostnader förblir oförändrade.

2023/24 jämfört med 2022/23

Inom PC/Console Games-segmentet väntas en solid vinsttillväxt som drivs av att fler stora och medelstora internt utvecklade spel lanseras under räkenskapsåret. Två viktiga titlar har lanserats framgångsrikt vid tidpunkten för denna rapport. Ytterligare två högbudget-spel och ett urval av medelstora titlar väntas också lanseras under året. Justerat EBIT inom PC/Console Games väntas vara som högst under andra halvan av året, vilket drivs av förbättrad avkastning och solid katalogförsäljning för spel som lanserats under första halvan av räkenskapsåret, samt en stark pipeline av nya lanseringar inom alla operativa koncerner under andra halvan av räkenskapsåret.

Inom Mobile Games-segmentet väntas en organisk tillväxt med en låg ensiffrig, gradvis ökande tillväxt under räkenskapsåret. Underliggande marknadstrender antas vara stabila med gradvisa förbättringar gällande annonskonvertering under året. Den Justerade EBIT-marginalen väntas i stort ligga i linje med, eller något över, räkenskapsåret 2022/23.

I Tabletop Games-segmentet väntas en hög ensiffrig organisk tillväxt som drivs av försäljningen av samlarkort, samt en Justerad EBIT-marginal något under räkenskapsåret 2022/23. Säsongsmässiga mönster för vinsten väntas vara mer framträdande jämfört med föregående räkenskapsår vilket drivs av periodiseringseffekter, timing för nya lanseringar och produktmix.

Specifika poster relaterade till historiska förvärv

Prognosen är baserad på genomsnittliga valutakurser under perioden april till juni 2023. Prognosen inkluderar slutförda förvärv per den 30 juni 2023. Prognosen bygger på förvärvsanalyser per den 25 juli 2023 som inkluderar både preliminära och stängda förvärvsanalyser.

MSEK	23/24										Summa
	Q2	Q3	Q4	24/25	25/26	26/27	27/28	28/29	29/30	30/31	
Avskrivningar av förvärvade övervärden på immateriella tillgångar	770	760	723	2 762	2 588	2 217	1 937	1 821	1 728	1 642	16 948
Personalkostnader i samband med förvärv	462	429	415	1 215	947	468	34	5	0	0	3 975
Specifika poster relaterade till historiska förvärv	1 232	1 189	1 138	3 977	3 535	2 685	1 971	1 826	1 728	1 642	20 923



OMSTRUKTURERINGSPROGRAM

Bakgrund

Omstruktureringsprogrammet som presenterades den 13 juni 2023 har som främsta fokusområden: minskning av kapitalutgifter och rörelsekostnader, kapitalallokering och effektivitetsförbättringar.

Programmet förväntas leverera:

- > Minskning av kapitalutgifter med minst 2,9 miljarder SEK till räkenskapsåret 2024/25 jämfört med en årstakt om 7,9 miljarder SEK i Q4 räkenskapsåret 2022/23.
- > Minskning av rörelsekostnader med minst 10 %, eller minst 0,8 miljarder SEK, på en årlig basis jämfört med årstakten i Q4 räkenskapsåret 2022/23.
- > Uppnå en nettoskuld som understiger 8 miljarder SEK till utgången av räkenskapsåret 2023/24 (inklusive den riktade nyemission om 2,0 miljarder SEK som slutfördes i juli 2023).

Utveckling

Embracer Group levererar enligt plan mot de offentliggjorda målsättningarna. Per den 17 augusti har följande åtgärder vidtagits:

Minskade kapitalutgifter och rörelsekostnader:

- > Första utvärderingen av kapitalutgifter har slutförts – inledande initiativ för att minska antalet projekt och studios har påbörjats.
- > Utvärdering av de operativa koncernernas rörelsekostnader har slutförts – varje operativ koncern har identifierat och åtagit sig att genomföra initiativ som reducerar rörelsekostnader i linje med kommunicerade målsättningar.
- > Implementering av initiativ har redan inletts och kommer fortsätta i en accelererande takt. Implementeringen förväntas vara slutförd i Q3 eller Q4.

Kapitalallokering:

- > Global utvärdering av den existerande projektportföljen för att allokerar kapital på ett sätt som optimerar avkastning på genomförda investeringar.
- > Ny koncernövergripande process för godkännande av investeringar har tagits fram och kommer att appliceras för nya investeringar.
- > Ökad extern finansiering av internt utvecklade spel och potentiella avyttringsmöjligheter utvärderas med hög prioritet.

Effektivitetsförbättringar:

- > Viktiga steg vidtagna för att utveckla en ny process för spelinvesteringar och uppföljning av spelutvecklingsprojekt.

Uppdateringar

Embracer Group kommer regelbundet att uppdatera marknaden gällande omstruktureringsprogrammet i samband med kvartalsrapporter eller på annat sätt i enlighet med gällande lagstiftning.





RÖRELSESEGMENT PC/CONSOLE GAMES

ANDEL AV KONCERNENS OMSÄTTNING

38 % (32 %)

VARUMÄRKEN

266 (243)

INTERNA MEDARBETARE

10 469 (8 103)

INTERNA STUDIOS

103 (86)

I rörelsesegmentet PC/Console Games ingår 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	Apr–jun 2023	Apr–jun 2022	Apr 2022– mar 2023
Nettoomsättning, MSEK	3 996	2 294	13 444
varav Digitala produkter, MSEK	2 646	1 665	8 927
varav Fysiska produkter, MSEK	550	148	1 101
varav Övriga ¹⁾ , MSEK	800	480	3 417
Nettoomsättningstillväxt (jmf motsvarande period föregående år)	74 %	2 %	58 %
EBIT, MSEK	126	–407	41
EBIT-marginal	3 %	–18 %	0 %
Justerat EBIT, MSEK	837	602	2 902
Justerat EBIT-marginal	21 %	26 %	22 %
Typ av intäkt			
Försäljning av nya lanseringar, MSEK	1 607	364	2 894
Katalogförsäljning ²⁾ , MSEK	1 589	1 450	7 134
Övrigt ¹⁾ , MSEK	800	480	3 417

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

²⁾ Se Definitioner, kvartalsinformation.

SEGMENTETS VÄSENTLIGA HÄNDELSE

Nettoomsättningen för PC/Console Games uppgick till 3 996 MSEK under kvartalet, en ökning med 74 % jämfört med motsvarande period föregående år, eller 38 % organiskt och 20 % proforma i konstant valuta. Den starka organiska tillväxten beror framförallt på lanseringen av *Dead Island 2*. Den icke-organiska tillväxten beror framförallt på förvärven av Crystal Dynamics – Eidos, Coffee Stain GBG och Tripwire.

EBIT uppgick till 126 MSEK (–407) vilket motsvarar en EBIT-marginal om 3 % (–18 %). Justerat EBIT uppgick till 837 MSEK (602) vilket motsvarar en Justerat EBIT-marginal om 21 % (26 %). Lönsamheten förbättrades betydligt mot jämförelseperioden tack vare starkare spellanseringar men påverkades fortsatt negativt av avskrivningar av spelutveckling samt den något svagare utvecklingen för spel lanserade under föregående räkenskapsår, vilket påverkat katalogförsäljningen detta år. Lanseringar som genererar en hög avkastning i början av året utgör en bra bas för fortsatta marginalförbättringar under året.

Intäkter från lanseringar uppgick till 1 607 MSEK i kvartalet, en ökning med 341 % på årsbasis. De lanseringar som bidrog mest till intäktsökningen under kvartalet var *Dead Island 2*, utvecklat av interna studio Dambuster och med Deep Silver (PLAION) som förlag. Spelet lanserades 21 april och såldes i fler än två miljoner exemplar under första månaden. Planen för nedladdningsbart





innehåll i *Dead Island 2* offentliggjordes i juni med två större expansionspaket som kommer under räkenskapsåret 2023/24.

Ytterligare en noterbar lansering under kvartalet var *All Elite Wrestling: Fight Forever*, utvecklat av den externa studion Yuke's och med THQ Nordic som förlag. Spelet lanserades sent under kvartalet, den 29 juni, och försäljningen under de första två dagarna låg i linje med ledningens förväntningar trots blandat mottagande av kritiker. Övriga lanseringar inkluderade *System Shock Remake* (endast PC) och *MotoGP 23*, som båda fick ett positivt mottagande av kritiker och spelare.

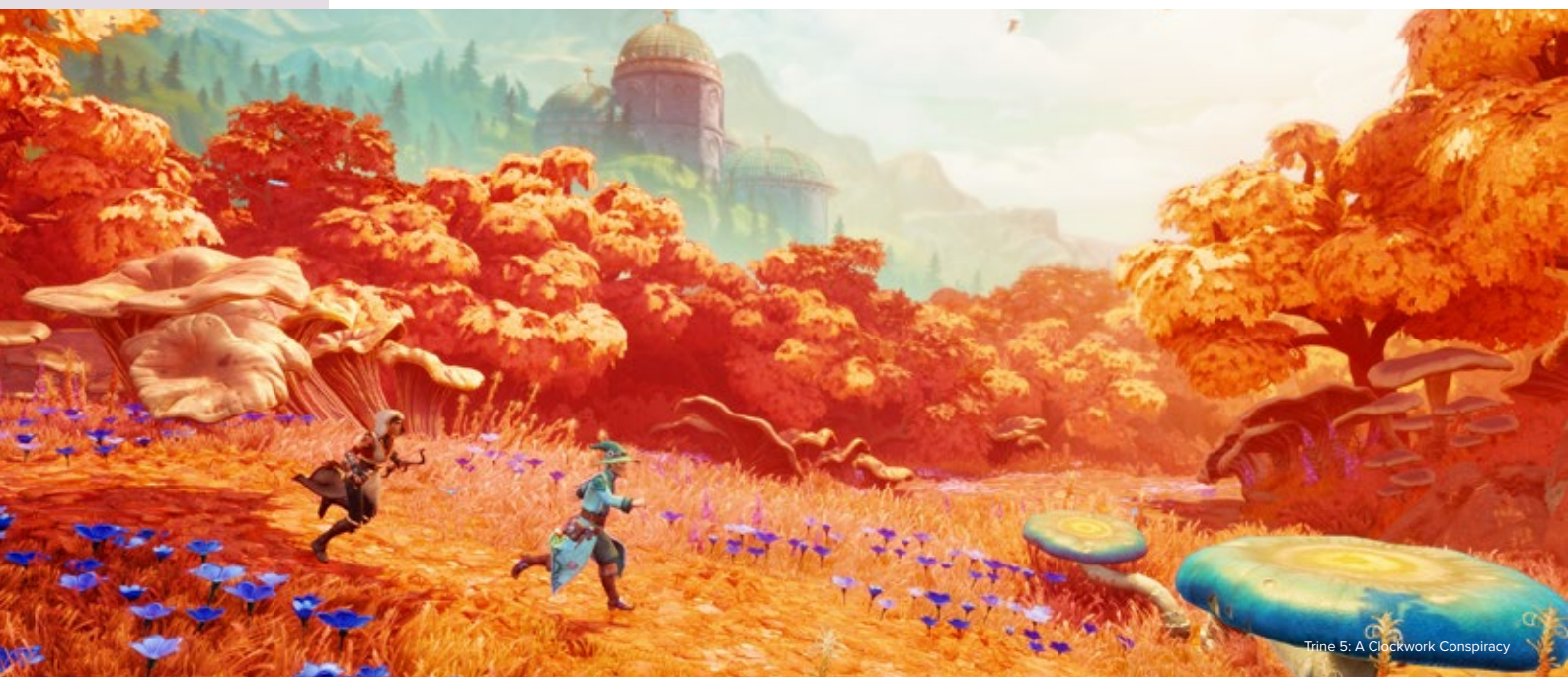
Katalogförsäljningen (inklusive plattformsavtal) uppgick till 1 589 MSEK under kvartalet, en ökning med 10 % på årsbasis. Topplistan över de tio största katalogtitlarna inkluderade *Star Trek Online*, *Deep Rock Galactic*, *Borderlands 3*, *Neverwinter Online*, *Welcome to Bloxburg*, *Chivalry II*, *Risk of Rain 2*, *SnowRunner*, *Valheim* och *Metro: Exodus*.

Övrig omsättning uppgick till 800 MSEK under kvartalet, en ökning med 67 % på årsbasis. Tillväxten drevs primärt av förvärv, inklusive Crystal Dynamics – Eidos, samt en ökad andel extern finansiering av spelutvecklingsprojekt.

Andra kvartalet 2023/24 inkluderar noterbara lanseringar som *Remnant II*, utvecklat av Gunfire Games (THQ Nordic) och med Gearbox Publishing som förlag. *Remnant II* lanserades framgångsrikt den 25 juli och sålde i över 1 miljon exemplar under de första fyra dagarna. *Jagged Alliance 3*, utvecklat av externa studion Haemimont Games och med THQ Nordic som förlag, lanserades 14 juli. Spelet har fått ett starkt mottagande bland kritiker och spelare, och har sålts i linje med ledningens förväntningar. Ytterligare titlar som kommer att lanseras är *Payday 3*, utvecklat av den externa studion Starbreeze Studios och med Deep Silver (PLAION) som förlag, *RIDE 5*, med Milestone som utvecklare och förlag, samt *Trine 5: Clockwork Conspiracy*, utvecklat av den externa studion Frozenbyte och med THQ Nordic som förlag.

Payday 3 bekräftades för lansering i januari 2023 och hamnade snabbt på en miljon önskelistor på Steam, och har fram till i början av augusti ökat ytterligare till 1,5 miljoner. Spelet visades på Xbox 'E3 Showcase', som en av de största partner-nyheterna. *Payday* har nyligen avslutat en framgångsrik Beta-period vilket välkomnades av *Payday* fans som drev en ökning av förbeställningar. Det fullständiga spelet kommer att lanseras 21 september.

Sedan lanseringen av *Saints Row* för ett år sedan har Deep Silver och Volition förbättrat och kompletterat spelet under de senaste 12 månaderna med en rad förbättringar och nytt gratis- och premiuminnehåll. Den kommande *Saints Row*-lanseringen på Steam, den 24 augusti, kommer att erbjuda ett expanderat och förbättrat spel.

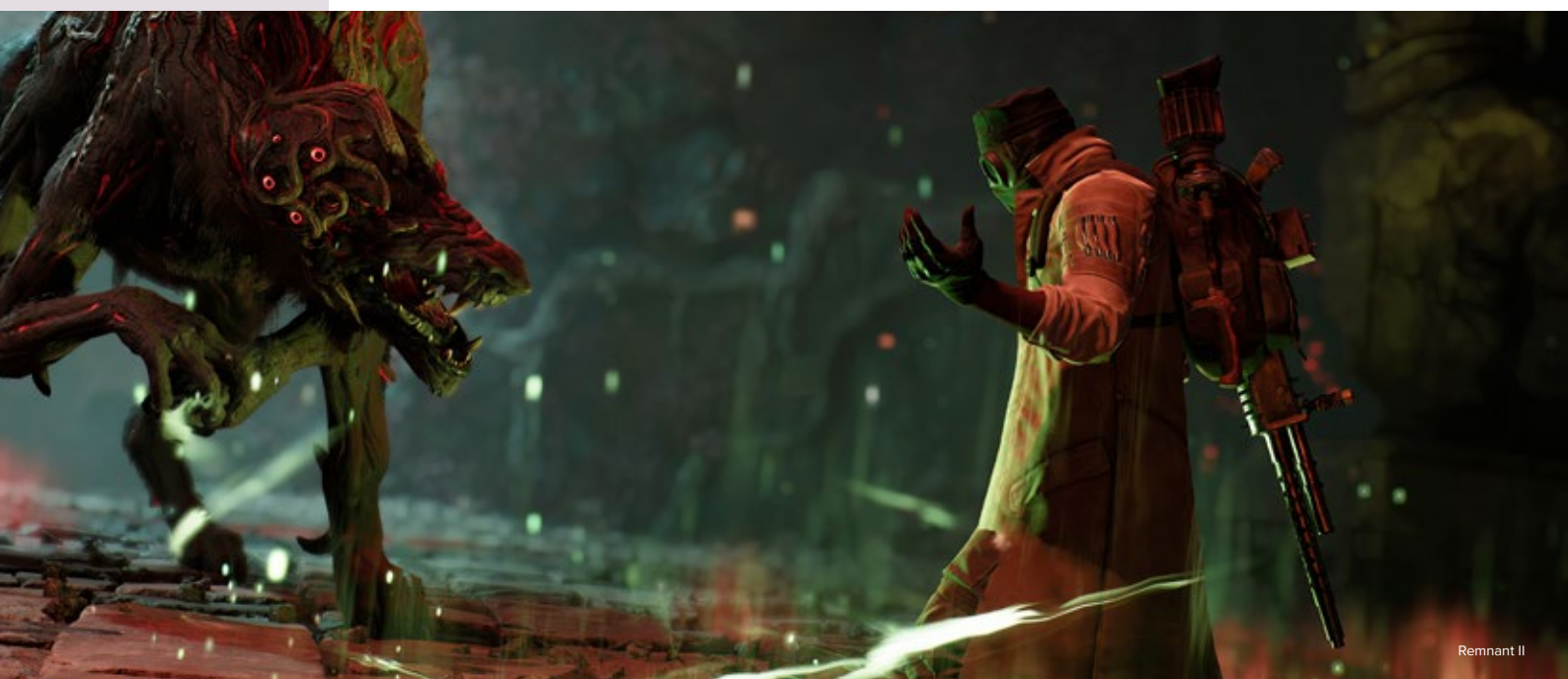
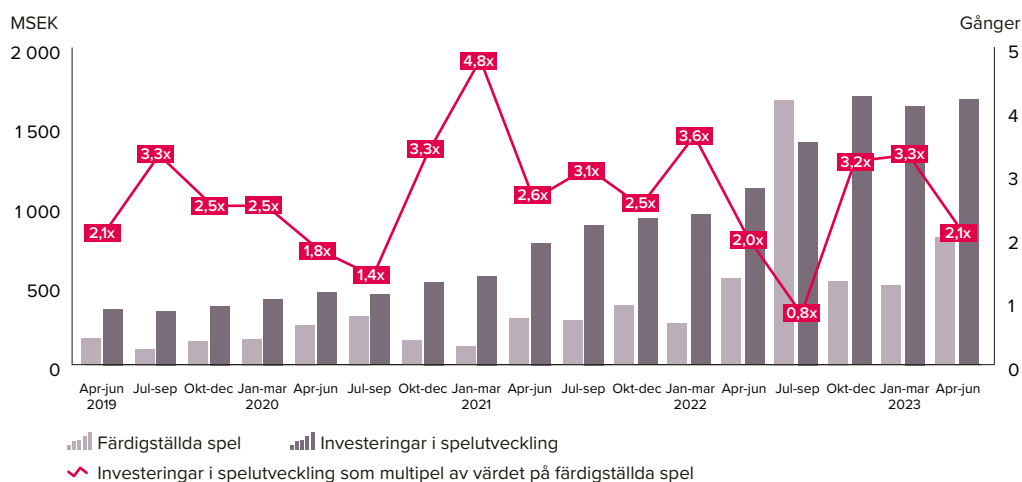




I början av augusti anordnade THQ Nordic en digital showcase där följande kommande lanseringar utannonserades: *Teenage Mutant Ninja Turtles – The Last Ronin*, *Titan Quest II* och *South Park: Snow Day!*, den senare planeras lanseras under fjärde kvartalet 2023/24.

INVESTERINGAR I SPELUTVECKLING OCH FÄRDIGSTÄLLDA SPEL

PC/Console Games-segmentet fortsätter att göra betydande investeringar i spelutveckling. Totalt investerades 1 672 MSEK (1 114) i spelutveckling under kvartalet. Värdet på slutförda och lanserade spel uppgick till 803 MSEK (545) och drevs av lanseringen av *Dead Island 2*. Relationen mellan investeringar och slutförda spel låg därmed i nivå med föregående år, 2,1x, med en fortsatt högre takt för investeringar i framtida spellanseringar än värdet på färdigställda spel. När nya spel lanseras så inleds avskrivningar av aktiverade utvecklingskostnader baserat på en degressiv avskrivningsmodell under två år.



Remnant II



OFFENTLIGGJORDA PC-/KONSOL-LANSERINGAR PER DEN 17 AUGUSTI 2023

Titel	Förlag	Varumärke	Huvud- utvecklare	Plattform
<i>MythForce</i>	Aspyr	Eget	Intern	PS5, XB XIS, Switch, PS4, XB1
<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	Externt	Extern	PC, XB XIS, PS5
<i>Kingpin: Reloaded</i>	3D Realms & External	Licens	Intern	PC, PS5, XB XIS, XB1
<i>Lightyear Frontier</i>	Amplifier	Eget	Intern	PC, XB XIS, XB1
<i>Payday 3</i>	Deep Silver	Externt	Extern	PC, PS5, XB XIS
<i>John Carpenter's Toxic Commando</i>	Externt	Eget	Intern	PC, PS5, XB XIS
<i>Star Wars™: Knights of the Old Republic -Remake</i>	Externt	Licens	Intern	PC, PS5
<i>Tomb Raider (final title TBC)</i>	Externt	Eget	Intern	TBC
<i>Warhammer 40,000: Space Marine II</i>	Externt	Externt	Intern	PC, PS5, XB XIS
<i>Homeworld 3</i>	Gearbox Publishing	Eget	Extern	PC
<i>Hyper Light Breaker</i>	Gearbox Publishing	Externt	Extern	PC
<i>Relic Hunters Legend</i>	Gearbox Publishing	Externt	Extern	PC
<i>Risk of Rain Returns</i>	Gearbox Publishing	Eget	Extern	PC, Switch
<i>Deep Rock Galactic: Survivor</i>	Ghost Ship Publishing	Eget	Extern	PC
<i>Spellrouge</i>	Ghost Ship Publishing	Externt	Extern	PC
<i>DarkSwarm</i>	Ghost Ship Publishing	Externt	Extern	PC
<i>Airhead</i>	HandyGames	Externt	Extern	PC, PS4, XB1, Switch
<i>A Rat's Quest</i>	HandyGames	Externt	Extern	PC, PS4, XB1, Switch
<i>Lethal Honor – Order of the Apocalypse</i>	HandyGames	Externt	Extern	PC, PS5, XB XIS, Switch, PS4, XB1
<i>Oddsparks</i>	HandyGames	Eget	Intern	PC
<i>PERISH: Exodus</i>	HandyGames	Externt	Intern	PS5, XB XIS, PS4, XB1
<i>Hot Wheels Unleashed™ 2 – Turbocharged</i>	Milestone	Licens	Intern	PC, PS5, XB XIS, Switch, PS4, XB1
<i>RIDE 5</i>	Milestone	Eget	Intern	PC, PS5, XB XIS
<i>Ships at Sea</i>	Misc Games	Eget	Intern	PC
<i>The Siege and the Sandfox</i>	PLAION	Externt	Extern	PC, PS5, XB XIS, Switch, PS4, XB1
<i>Undisputed</i>	PLAION	Externt	Extern	PS5, XSX
<i>Warhammer 40,000: Speed Freeks</i>	PLAION	Externt	Extern	PC
<i>Echoes of The End</i>	Prime Matter	Externt	Extern	PC, PS5, XB XIS
<i>Final Form (final title TBD)</i>	Prime Matter	Gemensamt	Extern	PC, PS5, XB XIS
<i>New Painkiller (final title TBD)</i>	Prime Matter	Eget	Intern	TBC
<i>System Shock Remake</i>	Prime Matter	Externt	Extern	PS4, PS5, XB XIS
<i>Kona 2: Brume</i>	Ravenscourt	Externt	Extern	PC, PS5, XB XIS, Switch, PS4, XB1
<i>Night is Coming</i>	Ravenscourt	Externt	Extern	PC
<i>A Quiet Place</i>	Saber	Externt	Extern	TBC
<i>Teardown</i>	Saber	Eget	Intern	PS5, XB XIS
<i>Tempest Rising</i>	Saber	Eget	Intern	PC
<i>WarPaws</i>	Saber	Externt	Intern	PC, PS5, XB XIS, Switch
<i>Wild Card Football</i>	Saber	Eget	Intern	PC, PS5, XB XIS, Switch, PS4, XB1

* 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.

Lanseringslistan inkluderar inte DLC's.

FORTS. >>



Titel	Förlag	Varumärke	Huvud-utvecklare	Plattform
<i>Alone in the Dark</i>	THQ Nordic	Eget	Intern	PC, PS5, XB XIS
<i>Biomutant</i>	THQ Nordic	Eget	Intern	Switch
<i>Gothic Remake</i>	THQ Nordic	Eget	Intern	PC, PS5, XB XIS
<i>Last Train Home</i>	THQ Nordic	Eget	Intern	PC
<i>Outcast – A New Beginning</i>	THQ Nordic	Eget	Intern	PC, PS5, XB XIS
<i>Space For Sale</i>	THQ Nordic	Eget	Intern	PC
<i>South Park: Snow Day!</i>	THQ Nordic	Externt	Extern	PC, PS5, XB XIS, Switch
<i>Söldner: Secret Wars Remastered</i>	THQ Nordic	Eget	Extern	PC
<i>Teenage Mutant Ninja Turtles – The Last Ronin</i>	THQ Nordic	Externt	Intern	PC, PS5, XB XIS
<i>Titan Quest II</i>	THQ Nordic	Internt	Intern	PC, PS5, XB XIS
<i>Trine 5: A Clockwork Conspiracy</i>	THQ Nordic	Externt	Extern	PC, PS5, XB XIS, Switch, PS4, XB1
<i>Wreckreation</i>	THQ Nordic	Externt	Extern	PC, PS5, XB XIS, Switch, PS4, XB1
<i>Arizona Sunshine 2</i>	Vertigo games	Eget	Intern	PS VR2, PC VR, Standalone VR
<i>Hellsweeper VR</i>	Vertigo Games	Externt	Extern	Oculus Quest 2, PC VR, PS VR2
<i>The 7th Guest VR</i>	Vertigo games	Externt	Intern	Oculus Quest 2, PC VR, PS VR2
<i>Toss!</i>	Vertigo Games	Externt	Extern	Oculus Quest 2, Standalone VR, PS VR2, PC VR
<i>World of diving</i>	Vertigo Games	Externt	Extern	Oculus Quest 2, Steam VR, Viveport
<i>Bloomtown: A Different Story*</i>	Twin Sails Interactive	Externt	Extern	PC
<i>Wantless*</i>	Twin Sails Interactive	Externt	Extern	PC
<i>News Tower*</i>	Twin Sails Interactive	Externt	Extern	PC
<i>Gloomhaven*</i>	Twin Sails Interactive	Licens	Intern	PS5, XB XIS ,Switch, PS4, XB1
<i>Innchanted*</i>	Twin Sails Interactive	Externt	Extern	PS5,PS4, XB XIS, XB1, Switch

* 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.

Lanseringslistan inkluderar inte DLC's.





RÖRELSESEGMENT MOBILE GAMES

ANDEL AV KONCERNENS OMSÄTTNING

14 % (21 %)

VARUMÄRKEN

48 (41)

INTERNA MEDARBETARE

1 196 (1 117)

INTERNA STUDIOS

11 (11)

Rörelsesegmentet Mobile Games består av två operativa koncerner: 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 mobilspelel.

Nyckeltal Mobile Games	Apr–jun 2023	Apr–jun 2022	Apr 2022– mar 2023
Nettoomsättning, MSEK	1 438	1 488	5 819
Nettoomsättningstillväxt (jmf motsvarande period föregående år)	–3 %	104 %	19 %
EBIT, MSEK	291	–117	–260
EBIT-marginal	20 %	–8 %	–4 %
Justerat EBIT, MSEK	424	277	1 381
Justerad EBIT-marginal	29 %	19 %	24 %
User Acquisition Cost (UAC), MSEK	641	883	2 925
User Acquisition Cost (UAC), % av nettoomsättningen	45 %	59 %	50 %
Antal nedladdningar, miljoner	257	387	1 353
Daily Active Users (DAU), miljoner	33	36	35
Monthly Active Users (MAU), miljoner	312	307	301

SEGMENTETS VÄSENTLIGA HÄNDELSE

Nettoomsättningen för Mobile Games uppgick till 1 438 MSEK under kvartalet, en minskning med –3 % på årsbasis, eller –12 % organiskt och proforma i konstant valuta. Mobile Games påverkades negativt av lägre annonspriser till följd av att plattformar gjorde förändringar gällande integritet, mindre engagerade spelare efter covid och makroekonomiska faktorer. Den negativa tillväxten beror även på mindre investeringar i UAC (User Acquisition Cost) under de senaste kvartalen som en konsekvens av nya marknadsförhållanden, som syftar till att behålla önskade lönsamhetsnivåer. De underliggande marknadstrenderna har börjat förbättras, däribland syns positiva trender gällande annonskonvertering.

EBIT uppgick till 291 MSEK (–117), motsvarande en EBIT-marginal om 20 % (–8 %). Justerat EBIT uppgick till 424 MSEK (277) vilket motsvarar en Justerad EBIT-marginal om 29 % (19 %). Kostnaden för UAC uppgick till 641 MSEK (883) vilket motsvarar 45 % (59 %) av nettoomsättningen. Easybrain och DECA (inklusive CrazyLabs) har optimerat investeringar i UAC vilket förbättrat vinstmarginalen under kvartalet trots en negativ organisk tillväxt.

Easybrain hade ett solitt kvartal med en lönsamhet som översteg ledningens förväntningar, och ökar sina investeringar i UAC på ett systematiskt sätt för att balansera tillväxt och lönsamhet. Bolaget hade inga fullskaliga lanseringar under kvartalet men har fler än sex spel i soft launch eller under utveckling. CrazyLabs lanserade *Drawing Carnival* under kvartalet och dess "hyper casual"-katalog hade en positiv utveckling. DECA har flera pågående spelprojekt och hade sekventiell tillväxt och lönsamhet. De starkaste katalogtitlarna under kvartalet var *Sudoku.com*, *BlockuDoku*, *Jigsaw Puzzles*, *Number Match* och *Art Puzzle*.





RÖRELSESEGMENT TABLETOP GAMES

ANDEL AV KONCERNENS OMSÄTTNING

30 % (37 %)

VARUMÄRKEN

397 (369)

INTERNA MEDARBETARE

2 579 (2 388)

INTERNA STUDIOS

22 (22)

Rörelsesegmentet Tabletop Games består av den operativa koncernen Asmodee. Segmentet inkluderar förlagsverksamhet 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	Apr–jun 2023	Apr–jun 2022	Apr 2022– mar 2023
Nettoomsättning, MSEK	3 184	2 665	13 132
varav Digitala produkter, MSEK	32	59	170
varav Fysiska produkter, MSEK	3 121	2 583	12 847
varav Övriga, MSEK	32	23	115
Nettoomsättningstillväxt (jmf motsvarande period föregående år) ¹⁾	20 %	-	2 199 %
EBIT, MSEK	-71	153	828
EBIT-marginal	-2 %	6 %	6 %
Justerat EBIT, MSEK	206	445	2 010
Justerad EBIT-marginal	6 %	17 %	15 %

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

SEGMENTETS VÄSENTLIGA HÄNDELSE

Nettoomsättningen för Tabletop Games-segmentet uppgick till 3 184 MSEK, en ökning med 20 % jämfört med motsvarande period föregående år eller med 9 % organisk och 7 % proforma i konstant valuta. Tillväxten drevs av samlarkort medan tillväxten för brädspel var mer begränsad. Ur ett geografiskt perspektiv var tillväxten i Europa betydligt starkare än i USA.

EBIT uppgick till -71 MSEK (153) vilket motsvarar en EBIT-marginal om -2 % (6 %). Justerat EBIT uppgick till 206 MSEK (445) vilket motsvarar en Justerad EBIT-marginal om 6 % (17%). Justerat EBIT låg i linje med ledningens förväntningar under ett av årets säsongsmässigt svagaste kvartal. På årsbasis påverkades lönsamheten av en produktmix bestående av en högre andel samlarkort. Även operativa kostnader ökade på årsbasis på grund av inflation och rekryteringar under föregående år. Dessutom påverkades jämförelseperioden föregående år positivt av framskjutna kostnader eftersom initiala integrationsaktiviteter sköts upp efter förvärvet av Asmodee. Dessa effekter väntas avta under kommande kvartal allteftersom effekten avtar från inflation och periodiseringseffekter för operativa kostnader.

Effekterna av en fortsatt lagerminskning, som beskrivits i tidigare kvartal, kan ses i Asmodees fria kassaflöden. Medan räkenskapsårets första kvartal har historiskt sett påverkats av lageruppbbyggnad inför kommande högsäsong, så begränsades lagerökningen under första kvartalet detta år på grund av tidigare kvartals lagerminskningar samt ledningens åtgärder för minska lagernivåer. Som ett resultat av detta minskade investeringar i lager under första kvartalet med 400 MSEK jämfört med motsvarande period förra året. Detta resulterar i en betydlig förbättring av kassaflödet och Asmodee levererade ett positivt kassaflöde under kvartalet.

asmodee



Bolaget väntas konvertera mer än 100 % av Justerat EBIT till fritt kassaflöde under räkenskapsåret 2023/24, med positiva bidrag under första halvan av året jämfört med kassakonverteringen under motsvarande period föregående år.

Asmodee har en stark pipeline av nyheter och lanseringar med ett antal titlar som lanserades under första kvartalet 2023/24, inklusive titlar som *Anarchy Pancakes* från Exploding Kittens, *Setup* från Bezzerwizzer och *The Number* från Repos Prod tillsammans med nya licensierade spel som *MARVEL D.A.G.E.R* från Fantasy Flight Games och en framgångsrik lansering av *Shatterpoint*, en nytt Star Wars miniatyrspel från Atomic Mass.

Under kommande kvartal inkluderar nya lanseringar egna titlar som *Champions!* och *Spellbook*, del av framgångsrika *Ticket to Ride*-varumärket samt nya titlar som är baserade på populära licenser som *Dixit Disney* och *Bridgerton*. Lanseringen av ett nytt kortspel, *Star Wars Unlimited*, med Asmodees Fantasy Flight Games studio som förlag, planeras ske under fjärde kvartalet.

Asmodee mottog även 3 prestigefulla pris vid Spiel des Jahres-cermonin i juli.

- > *Mysterium Kids: Captain Echo's Treasure* från Space Cow och Libellud mottog Kinderspiel des Jahres 2023 som delas ut till bästa barnspel.
- > *Challengers!* från Z-Man mottog Kennerspiel des Jahres 2023 som delas ut i kategorin avancerade spel.
- > *Unlock!* och *Unlock! Kids* från Space Cowboys Space Cow mottog Sonderpreis 2023, ett pris som delas ut av en specialjury för spelinnovation och för påverkan av brädspelsindustrin som helhet.





RÖRELSESEGMENT

ENTERTAINMENT & SERVICES

ANDEL AV KONCERNENS OMSÄTTNING

18 % (9 %)

VARUMÄRKEN

194 (163)

INTERNA MEDARBETARE

967 (820)

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	Apr–jun 2023	Apr–jun 2022	Apr 2022– mar 2023
Nettoomsättning, MSEK	1 832	671	5 270
varav Digitala produkter, MSEK	342	97	547
varav Fysiska produkter, MSEK	1 084	560	4 658
varav Övriga, MSEK	407	14	65
Nettoomsättningstillväxt (jmf motsvarande period föregående år)	173 %	44 %	70 %
EBIT, MSEK	185	–4	–170
EBIT-marginal	10 %	–1 %	–3 %
Justerat EBIT, MSEK	284	21	281
Justerad EBIT-marginal	15 %	3 %	5 %

SEGMENTETS VÄSENTLIGA HÄNDELSE

Nettoomsättningen för Entertainment & Services uppgick till 1 832 MSEK, en ökning med 173 % jämfört med motsvarande period föregående år, eller 70 % organiskt och 83 % proforma i konstant valuta. Den organiska- och pro forma-tillväxten drevs primärt av PLAION Publishing-divisionen med två noterbara lanseringar från partners under kvartalet. Den icke-organiska tillväxten drevs primärt av förvärv av Limited Run Games och Middle-earth Enterprises.

EBIT uppgick till 185 MSEK (–4) vilket motsvarar en EBIT-marginal om 10 % (–1 %). Justerat EBIT uppgick till 284 MSEK (21) vilket motsvarar en Justerad EBIT-marginal om 15 % (3 %). Den högre marginalen förklaras främst av högre intäkter än väntat från licenser för Sagan om Ringen-varumärket. Under kvartalet lanserades två externa spel, mobilspelet *The Lord of the Rings: Heroes of Middle-earth* (EA) och PC/console spelet *The Lord of the Rings: Gollum* (Daedalic Entertainment). Middle-earth-Enterprises, del av operative koncernen Freemode, offentliggjorde också ett licensavtal för Amazon Games avseende utveckling och förlag av ett nytt "massively multiplayer online"-spel (MMO) baserat på varumärket.

I slutet av kvartalet, den 23 juni, lanserade samlarkortsspelet *Magic the Gathering, The Lord of the Rings: Tales of Middle-earth™*, av Middle-earth Enterprises licenspartner Wizards of the Coast. Spelet fick ett positivt mottagande från både fans och kritiker. Middle-earth Enterprises är licensgivare och får därmed royaltyintäkter baserat på försäljningen av spelet. Dessutom kommer *The Lord of the Rings: Return to Moria* lanseras senare detta år, ett nytt spännande PC/Console överlevnadsspel, utvecklat av externa licenstagaren North Beach Games och utvecklingsstudio Free Range Games. Dessa två titlar är exempel på potentiella betydande intäktsbidrag för Middle-earth Enterprises under detta räkenskapsår.



ÖVRIG FINANSIELL INFORMATION

PERIODENS RESULTAT

Periodens resultat, april till juni, uppgick till 2 251 MSEK (–182), en ökning med 2 433 MSEK jämfört med samma period förra året, främst drivet av icke kassapåverkande effekter i finansnettot.

Finansnettot uppgick till 2 171 MSEK (538) under kvartalet. Räntenetto och övriga finansiella intäkter/kostnader uppgick till –236 MSEK (–67). Förändringar i verkligt värde av villkorade tilläggsköpeskillningar och köp/säljoptioner avseende innehav utan bestämmande inflytande och tillhörande räntekostnader inklusive uppskjutna köpeskillningar uppgick till 1 667 MSEK (–65). Ökningen förklaras främst av en nedgång av Embracers aktiekurs som sänker verkligt värde. Valutakursvinster/kursförluster uppgick till 740 MSEK (670), främst hänförliga till omvärdering av koncerninterna finansiella fordringar.

Inkomstskatt uppgick till –341 MSEK (–322) under kvartalet. Aktuell inkomstskatt uppgick till –504 MSEK (–275) och uppskjuten skatt uppgick till 163 MSEK (–47).

KASSAFLÖDE I SAMMANDRAG

MSEK	Apr–jun 2023	Apr–jun 2022	Apr 2022– mar 2023
Den löpande verksamheten			
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapital	1 870	1 606	7 545
Kassaflöde från förändringar i rörelsekapital	–511	–1 260	–2 162
Kassaflöde från den löpande verksamheten	1 359	347	5 383
Kassaflöde från investeringsverksamheten	–2 350	–3 688	–15 489
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	120	7 393	8 501
Årets kassaflöde	–871	4 052	–1 605
Likvida medel vid årets början	4 662	5 810	5 810
Valutakursdifferenser i likvida medel	161	365	457
Likvida medel vid årets slut	3 952	10 227	4 662

Kassaflödet från den löpande verksamheten uppgick till 1 359 MSEK (347) varav kassaflöde från förändringar i rörelsekapital uppgick till –511 MSEK (–1 260) under kvartalet. Jämfört med föregående år är lageruppbyggnaden i segmentet Tabletop Games väsentligt lägre. Ökningen av rörelsekapital under kvartalet drivs av säsongsmässig uppbyggnad av lager i segmentet Tabletop Games. Rörelsefordringarna ökade på grund av stark försäljning inom Entertainment & Services och Tabletop mot slutet av kvartalet. Ökningen av rörelseskulder var jämförelsevis lägre på grund av att förutbetalda intäkter och leverantörsskulder minskade.

Kassaflödet från investeringsverksamheten uppgick till –2 350 MSEK (–3 688) under kvartalet. Förändringen i kassaflöde från investeringsverksamheten drivs av investeringar i immateriella tillgångar –1 911 MSEK (–1 204) där –1 757 MSEK (–1 114) investerades i portföljen med spelutveckling och majoriteten, –1 672 miljoner, hör till PC/Console-segmentet.

Kortfristiga investeringar uppgick till 0 MSEK (–1 533) och kassaflödespåverkan från förvärv av dotterbolag uppgick till –113 MSEK (–842). Förvärv av finansiella anläggningstillgångar uppgick till –226 MSEK (–35) där ökningen kommer från långfristiga fordringar som hör till licenskontrakt i Entertainment & Service-segmentet.

Fritt kassaflöde efter förändringar i rörelsekapital uppgick till –599 MSEK (–794) (se sid 47-50), vilket i stort är i linje med ledningens förväntningar för kvartalet.

Kassaflöde från finansieringsverksamheten uppgick till 120 MSEK (7 393) under kvartalet. Jämfört med föregående år så beror minskningen i kassaflödet på att upptagna lån endast uppgår till 635 MSEK under kvartalet jämfört med 2 739 MSEK under samma kvartal föregående år. Under räkenskapsåret 2022/2023 gjordes en nyemission i första kvartalet som uppgick till 4 875 MSEK.



NETTOSKULD OCH TILLGÄNGLIGA MEDEL

MSEK	30 jun 2023	30 jun 2022	31 mar 2023
Likvida medel	3 952	10 227	4 662
Kortfristiga placeringar	17	1 533	18
Kortfristiga skulder till kreditinstitut	-17 962	-13 865	-683
Checkräkningskredit	-88	-208	-17
Långfristiga skulder till kreditinstitut	-2 671	-9 172	-19 560
Nettoskuld (-) / Nettokassa (+)	-16 752	-11 486	-15 581

Den 30 juni 2023 hade koncernen icke-räntebärande uppskjutna köpeskillingar och åtaganden relaterat till historiska förvärv med en väntad kontantutbetalning om 8,8 miljarder SEK med en utbetalningsstruktur enligt sid 20.

I juli signerades avtal för moderföretagets huvudsakliga kredit- och lånefaciliteter, där löptiden förlängdes till oktober 2024. Per den 17 augusti har således moderbolaget inga väsentliga kortfristiga lån. Ytterligare förhandlingar om en förlängd löptid av lånen fortsätter enligt plan och beräknas avslutas under hösten.

Embracer Group AB har en skuldsättningskovenant i sina låneavtal. Villkoren för dessa är 2,5x nettoskulden i förhållande till Justerat EBITDA på rullande tolv månadersbasis som beräknas enligt överenskommelse med långivare. Embracer har betydande utrymme i förhållande till dess kovenanter per den 30 juni 2023.

MSEK	30 jun 2023	30 jun 2022	31 mar 2023
Likvida medel	3 952	10 227	4 662
Kortfristiga placeringar	17	1 533	18
Outnyttjade kreditfaciliteter	1 066	8 165	1 404
Tillgängliga medel	5 035	19 925	6 083



FÖRPLIKTELSE AVSEENDE HISTORISKA FÖRVARV

I samband med vissa förvärv har avtal om villkorad köpeskilling, som inte klassificeras som en del av överförd köpeskilling, ingåtts där det finns krav att säljaren är fortsatt anställd eller andra skäl som medför att den villkorade köpeskillingen ska redovisas som en separat transaktion. Därmed är beloppet klassificerat som ersättning för framtida tjänster. Beloppet kan komma att regleras med aktier eller kontant, varvid transaktionerna redovisas antingen i enlighet med *IFRS 2 Aktierelaterade ersättningar*, eller i enlighet med *IAS 19 Ersättningar till anställda för kontantavräknade ersättningar*. I takt med att ersättningen tjänas in, redovisas den som personalkostnad i koncernens resultaträkning.

Villkorade tilläggsköpeskillingar som klassificeras som del av överförd köpeskilling och köp/säljoptioner avseende innehav utan bestämmande inflytande beskrivs i not 5. Villkorad tilläggsköpeskilling klassificerad som del av förvärvspriset redovisas endera som skuld eller som eget kapital i koncernens balansräkning. Per den 30 juni uppgår skulden till 4 074 MSEK och eget kapitaldelen till 1 999 MSEK. Värdet av dessa förpliktelser baseras på bedömningar kring förväntad måluppfyllnad och tidsperioden för sådan uppfyllnad, vilket löpande övervakas och utvärderas.

Förpliktelser avseende historiska förvärv som skall regleras kontant

Tabellen nedan ger en översikt över förpliktelser avseende historiska förvärv som ska regleras kontant i MSEK per den 30 juni 2023. Tabellen är baserad på valutakurser per den 30 juni 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.

Under kvartalet så har värdet på förpliktelserna ökat med 196 MSEK drivet av valutakurser samt diskonteringsräntor. Förändringar i förfallostrukturen sedan det senaste kvartalet förklaras av ändrade bedömningar av tidpunkten för måluppfyllnad.

Räkenskapsår 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	1 962	342	2 304
2024/2025	596	291	887
2025/2026	303	395	699
2026/2027	1 782	846	2 628
2027/2028	560	1 031	1 591
2028/2029	240	113	352
2029/2030	284	25	309
2030/2031	19	3	21
	5 745	3 046	8 791

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 balansräkning uppdelad på en kortfristig och en långfristig del. Ytterligare information finns beskrivet i not 5. Förpliktelser avseende framtida lönekostnader relaterade till förvärv som ska regleras kontant redovisas i koncernens balansräkning i den mån den tjänats in av den anställda och klassificeras som skuld. Per den 30 juni uppgår den samlade skulden till 1 073 MSEK.

Uppskjutna köpeskillingar avser framtida betalningar kopplat till rörelseförvärv och tillgångsförvärv där betalningen inte är villkorad till att framtida finansiella eller operationella mål uppfylls. Ytterligare information finns beskrivet i not 5. Köp/säljoptioner avseende innehav utan bestämmande inflytande gäller köp/säljoptioner i genomförda rörelseförvärv 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. Ytterligare information finns i not 5.



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 den 30 juni 2023, uttryckt i antalet aktier. Villkorad tilläggsköpeskilling klassificerad som del av förvärvspriset redovisas endera som skuld eller som eget kapital i koncernens balansräkning. Ytterligare information finns i not 5. Förpliktelser avseende framtida lönekostnader i samband med förvärv som ska regleras med aktier redovisas i koncernens balansräkning i den mån de tjänats in av den anställda och klassificeras som eget kapital i koncernens balansräkning.

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	66	24	90
Kvar att emittera	77	30	107
Totalt antal aktier	143	54	197

Antalet aktier som ska emitteras som tilläggsköpeskilling kan variera men aldrig överstiga 107 miljoner enligt överenskomna avtal. Om alla aktier emitteras, kommer utspädningen att uppgå till 7,86 % av kapital och 5,46 % av rösterna per den 30 juni 2023 och totala antalet aktier efter utspädning kommer att uppgå till 1 367 miljoner.

Nuvarande förväntan på aktier att emittera baserat på måluppfyllnad av villkor är inom intervallet 63 till 76 miljoner. Om aktier inom detta intervall emitteras, så kommer utspädningen att uppgå till 4,74–5,70 % av kapital samt 3,26-3,93 % av rösterna per den 30 juni 2023.

De 90 miljoner aktier som hittills har emitterats är förenade med förbehåll om rätt till "clawback". Clawbackaktier definieras som aktier som har emitterats till säljare vid tiden för slutförande av ett förvärv av företag eller tillgångar. Clawbackaktier är en del av resultatbaserade tilläggsköpeskillingar till säljare av företag eller tillgångar. Clawbackaktier innehas av säljarna, antingen på spärrade konton eller på vanliga konton, med en avtalad rätt för företaget att återfå aktierna utan vederlag, om specifika villkor inte uppnås. Clawbackaktierna behålls av säljarna om de överenskomna villkoren uppnås.

Under kvartalet så har antalet aktier hittills emitterade under clawbackrestriktioner minskat med 40 miljoner till följd av flertalet måluppfyllnader.

SKULDSÄTTNINGSPOLICY

Styrelsen för Embracer Group har uppsatta mål för kapitalstrukturen. Skuldsättningsmålet är en nettolåneskuld i relation till Justerat EBIT 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 31 MSEK (18), och resultatet före skatt var 532 MSEK (493). Resultatet efter skatt var 445 MSEK (389).

Kassa och kortfristiga placeringar uppgick per den 30 juni 2023 till 0 MSEK (7 396). Tillgängliga medel uppgick per den 30 juni 2023 till 173 MSEK. Moderföretagets eget kapital uppgick vid periodens slut till 60 099 MSEK (52 458).



VÄSENTLIGA HÄNDELSE UNDER 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*.
- > Den 15 maj offentliggjorde Embracer Group nya prognoser för Justerat EBIT. Embracer Group uppskattade att Justerat EBIT för fjärde kvartalet 2022/23 skulle uppgå till 0,9 miljarder kronor. Justerat EBIT för räkenskapsåret 2022/23 uppskattades till 6,35 miljarder kronor, jämfört med den tidigare kommunicerade prognosen i intervallet 8,0-10,0 miljarder kronor. Skillnaden berodde främst på att de transformativa partner- och licensavtalen inte slutfördes, i enlighet med vad som meddelades i ett pressmeddelande den 27 mars 2023.
- > I samband med publiceringen av Q4 2022/23 rapporten den 24 maj, kommunicerade Embracer Group att ett större strategiskt samarbete inte skulle realiseras. Avtalet skulle ha inneburit en initial betalning från motparten vid slutförande av avtalet för aktiverade kostnader för flera storbudgetspel, samt mer förutsägbara långsiktiga vinster och kassaflöden under tiden för spelutvecklingen.
- > Den 13 juni utannonserade och presenterade Embracer Group AB ett omfattande omstrukturingsprogram för räkenskapsåret 2023/24 som löper till slutet av mars 2024. Programets fokusområden är minskade kapitalutgifter och rörelsekostnader, kapitalallokering och effektivitetsförbättringar.
- > I samband med offentliggörandet av omstrukturingsprogrammet den 13 juni utnämndes Matthew Karch till interim Chief Operating Officer, och Phil Rogers utnämndes till interim Chief Strategy Officer, vilka tillsammans kommer leda planering och implementering av programmet.
- > Den 29 juni har valberedningen i Embracer Group AB i enlighet med revisions- och hållbarhetsutskottets rekommendation beslutat att föreslå PwC som ny revisor vid årsstämman 2023. PwC har meddelat att huvudansvarig revisor föreslås bli Magnus Svensson Henryson.

VÄSENTLIGA HÄNDELSE EFTER KVARTALET

- > Den 5 juli tillkännagav Embracer Group en framgångsrikt genomförd nyemission om 80 000 000 nya B-aktier riktad till svenska och internationella institutionella investerare och tillfördes härigenom en bruttolikvid om 2 miljarder SEK. Teckningskursen i nyemissionen var 25,00 SEK per B-aktie och fastställdes genom ett accelererat bookbuilding-förfarande lett av Goldman Sachs Bank Europe SE, Nordea Bank, SEB och Swedbank. Embracer Group avser att använda nettolikviden från nyemissionen för att ytterligare stärka bolagets finansiella ställning, förbättra finansieringskostnaderna och den operativa flexibiliteten utöver de åtgärder som kommunicerats rörande omstrukturingsprogrammet. Nyemissionen ökade antal aktier i Embracer Group till 1 339 242 167, varav 66 798 274 A-aktier med tio röster vardera och 1 272 443 893 B-aktier med en röst vardera.



HÅLLBARHET OCH BOLAGSSTYRNING

Under första kvartalet 2023/24 påbörjade Embracer Group sitt deltagande i FN:s Global Compacts program Target Gender Equality Accelerator. Det är ett sexmånaders program som stödjer deltagande bolag inom FN Global Compact att gå från utfästelser till faktiska åtgärder genom framstegsanalys, kapacitetsbyggande workshops, lärande av andra organisationer och dialog med olika intressenter. Programmet syftar till att stödja bolag i att fastställa och uppnå ambitiösa målsättningar för kvinnlig representation och verka för lika lön för lika arbete.

Därutöver deltog även Embracer Group i S&P Global Corporate Sustainability Assessment (CSA), vilket är en årlig utvärdering av företags hållbarhetsarbete. CSA inkluderar över 10 000 bolag över hela världen. Bedömningen innefattar både industrispecifika och materiellt finansiella hållbarhetskriterier som är både industrispecifika och finansiellt materiella, och används för att jämföra bolags hållbarhetsarbete i förhållande till sina konkurrenter. Bedömningen ger även interna och externa intressenter viktiga insikter i bolagets hållbarhetsarbete och värdeskapande arbete.

För att möta de kommande legala kraven för EU:s Corporate Sustainability Reporting Directive (CSRD) har Embracer Group påbörjat arbetet med att rapportera i enlighet med CSRD.

Under kvartalet genomfördes olika initiativ för att skapa ytterligare intresse för industrin bland unga och tjejer. För att uppmuntra unga och introducera dem till spelindustrin samarbetar Embracer Group med partners som exempelvis Kodcentrum. Sommaren 2023 organiserade Kodcentrum ett femdagarsevenemang, inklusive spelutvecklings-workshops för barn och unga i Karlstad, Sverige. Kodcentrum organiserade evenemanget tillsammans med Karlstad kommun, Embracer Group och The Great Journey. Den operativa koncernen Crystal Dynamics – Eidos arrangerade under sommaren sitt andra årliga kollo "Girls Make Games" för att inspirera nästa generation av designers, skapare och ingenjörer.

Under kvartalet arrangerade Gearbox och Eidos en intern webinar-vecka för hela koncernen. Ämnen som inkluderades var: "2022-2023 Game Accessibility Industry Recap", "QA's role in Accessibility", "How To Be A Game Accessibility Champion in Your Organization", "Developing Closed Captions in Marvel's Guardians of the Galaxy" och "Audio Description Best Practices in Games".

Embracer Group lanserade även en ny årlig utbildning gällande integritet (privacy) för samtliga 16 500 anställda i koncernen.



MARKNADSÖVERSIKT

Embracer Group verkar för närvarande inom fyra 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

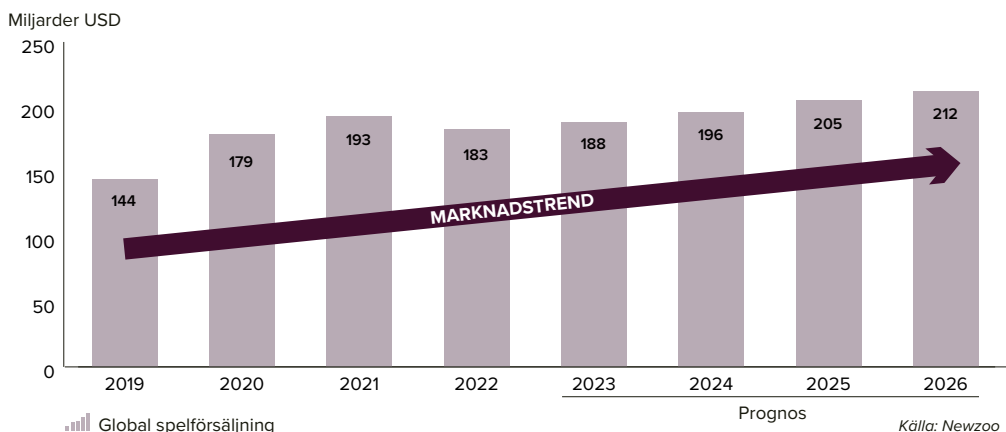
De underliggande marknadsförhållandena har förbättrats jämfört med förra året trots en utmanande makromiljö. Spel fortsätter att appellera till en bred marknad och många spelvarumärken korsar gränsen till andra medier med stora framgångar i film och tv. Därutöver fortsätter antalet spelare globalt att öka och ökade med 6 % till 3,4 miljarder under 2023¹⁾.

Under 2023 väntas den globala dataspelsmarknaden generera 188 miljarder USD i intäkter, en ökning med 3 % på årsbasis¹⁾.

Tillväxten för dataspelsmarknaden drivs av bättre utbud på konsoler, en starkare line-up av lanseringar (däribland ett flertal titlar som försenades av pandemin), generellt sett starkare digital försäljning, abonnemangstjänster, VR och Games as a Service (köp inuti spel). Under första halvan av 2023 hade försäljningen av PS5 en stark inledning och mer än dubblerade i Europa och dubblerade nästan i USA²⁾.

Spelmarknaden är mer motståndskraftig än övriga marknader när ekonomin blir svagare. Det är en följd av att konsumenter upplever att spel ger bra värde för pengarna och att det finns många olika sätt att spela och betala. Dessutom väntas människor spendera mer tid hemma när den generella konsumtionen går ned.

De långsiktiga tillväxtutsikterna förblir också starka och den totala marknaden väntas nå 212 miljarder USD 2026 vilket motsvarar en tillväxt (CAGR) om 6 % mellan 2019 och 2026¹⁾. Faktum är att 2022 är det enda året med en nedåtgående trend (under de 8 åren mellan 2019 och 2026) och analysfirman Newzoo förutser marknadstillväxt under varje år de kommande fyra åren.



Notera följande gällande ovan marknadsprognos från Newzoo: Värden och tillväxtnivåer är något lägre jämfört med föregående prognos i maj, främst beroende på lägre prognoser för 2023 för mobilspeletsintäkter (totala intäkter under 2023 är 0,8 miljarder USD eller 0,4 % lägre än den föregående prognosen).

PC/konsolmarknaden

Konsolmarknaden som värderas till 52 miljarder USD (2022), motsvarande 29 % av den globala dataspelsmarknaden, väntas växa med 7 % i årstakt 2023¹⁾ tack vare en växande installerad bas av de nya konsolerna PS5 och Xbox Series eftersom tillgången är större, ökade abonnemangsin-
täkter och en starkare line-up av kommande lanseringar. Därutöver har Sony rapporterat att PS5-
ägare generellt sett är mer engagerade och i genomsnitt spenderar mer (30 % mer) än PS4-ägare. Sammantaget kommer konsol stå för den högsta tillväxten på dataspelsmarknaden.

PC-marknaden fortsätter att ha en stabil utveckling. Värdet uppskattas till 39 miljarder USD (2022), och står för 21 % av den globala dataspelsmarknaden. Marknaden väntas växa med 0,5 % under 2023¹⁾. Marknaden har gynnats av en ökning av hem-PC och laptops under pandemin. Steam är fortsatt den dominerade plattformen och det är värt att notera att deras



globala användarbas nådde nya rekordnivåer (250 miljoner) förra året och hade därmed en tillväxt (CAGR) på 9 % mellan 2020-2022.¹⁾

Både PC- och konsolmarknaden förväntas detta år att hjälpas av hög tillväxt från köp inuti spel (antingen i premiumspel eller free-to-play-spel).

Mobilspelsmarknaden

Mobilspelsmarknaden, som värderades till 92 miljarder USD under 2022, är det största segmentet i dataspelmarknaden och motsvarar 50 % av den globala spelmarknaden. Marknaden väntas ha begränsad tillväxt om 0,8 % på årsbasis 2023¹⁾. Marknadens utveckling är god med tanke på ett antal försvårande faktorer inklusive 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 BRÄDPEL

Marknaden för brädspel (EU + USA för samlarkort, kortspel och brädspel), där Embracer Groups Asmodee utgör en viktig aktör, minskade något med 1,3 % under första kvartalet 2023/24. Tillväxten för brädspel drevs av EU som växte med 8,1 % medan marknaden i USA minskade med 5,9 %²⁾. Tillväxten i Europa drevs primärt av samlarkort som ökade med 25,1 % på årsbasis medan marknaden för brädspel växte med 2 % på årsbasis. Marknaden för brädspel i USA minskade med 5 % på årsbasis³⁾.

MARKNADEN FÖR UNDERHÅLLNING OCH TJÄNSTER

Serietidningar och böcker

Bokförsäljningen i USA fortsätter att vara lägre jämfört med rekordnivåerna under 2020-2022 men är högre än nivåerna innan pandemin. Försäljningen minskade med -2,7 % under första kvartalet 2023/24⁴⁾. Efter flera års stadig tillväxt minskade försäljningen av manga med -19 % 2023 YTD (fram till vecka 24 med slut 17 juni). Exklusive manga minskade försäljningen av serietidningar och grafiska noveller med -13 % på årsbasis. Kategorin trendar fortsatt över nivåer innan pandemin. Dark Horses mangaserie *Berserk* var den manga som sålde bäst i USA under första halvan 2023⁵⁾.

TV och film

Strejker bland både Writer's Guild och Screen Actor's Guild har påverkat underhållningsindustrin eftersom ett stort antal projekt och produktioner har pausats vilket resulterar i förseningar fram tills strejkerna är avslutade⁶⁾. Branschintäkter väntas minska under kommande kvartal eftersom stora filmer och TV-serier försenas. Strejkerna påverkar manusbaserat innehåll som produceras i USA vilket innebär att icke-manusbaserat innehåll som dokusåpor och spelprogram, tillsammans med film och TV-serier som produceras utanför USA kan fylla ett tomrum.

Frånsett strejken har globala biointäkter sett en positiv trend och uppnådde 4,54 miljarder USD i juli 2023, vilket gör det till den högst intäktsbringande månaden sedan innan pandemin. Intäkterna under juli var 17 % högre än genomsnittet för juli månad under åren 2017-2019 innan pandemin⁷⁾. 2023 YTD (fram till slutet av juli) uppgick globala biointäkter till 20,95 miljarder USD vilket är en ökning med 31 % på årsbasis men 11 % lägre än 2017-2019 genomsnittet för samma period. Biointäkter i USA uppnådde 5,83 miljarder USD 2023 YTD vilket är 18 % lägre än genomsnittet under 2017-2019.

Film och TV-serier baserade på varumärken från dataspel fortsätter att vara framgångsrika. *The Super Mario Bros*-filmen fortsätter sin starka utveckling och genererade 1,35 miljarder USD i globala biointäkter⁸⁾ mellan premiären i april fram till slutet av juli. Säsong 3 av *Witcher* var den mest populära TV-serien under tre veckor i juli på Netflix⁹⁾. Trenden med filmer och tv-serier baserade på spel fortsätter med stora titlar som *Sonic the Hedgehog 3* (Paramount Pictures), *Borderlands* (Lionsgate) och *Minecraft* (Warner Bros Pictures) som når biografer under 2024 och 2025.

¹⁾ Källa: Newzoo

²⁾ Källa: VG Chartz

³⁾ Källa: NPD / Circana and Asmodee

⁴⁾ Källa: Circana BookScan

⁵⁾ Källa: ICv2.com analys av data från Circana BookScan och ComicHub

⁶⁾ Källa: Business Insider

⁷⁾ Källa: Gower Street Analytics

⁸⁾ Källa: Box Office Mojo

⁹⁾ Källa: Netflix



EMBRACERS SPELARKIV

Embracers spelarkiv bevarar och hyllar spelkulturen genom sitt arkiv av fysiska spel och konsoler. 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.

Under kvartalet har spelarkivet inlett ett samarbete med Karlstad Universitet vilket kommer resultera i forskning och studier i arkivet.

Spelarkivet har nu en egen hemsida som regelbundet uppdateras och innehåller lättillgänglig information för intressenter som kan följa arkivets arbete: www.embracergamesarchive.com



ANALYTIKER SOM FÖLJER EMBRACER GROUP

PER DEN 17 AUGUSTI 2023

Företag	Namn	Mail
ABG Sundal Collier	Simon Jönsson	simon.jonsson@abgsc.se
Barclays	Nick Dempsey	nick.dempsey@barclays.com
BofA Securities	Adrien de Saint Hilaire	adrien.de_saint_hilaire@bofa.com
Carnegie	Dennis Berggren	dennis.berggren@carnegie.se
Citi	Thomas A Singlehurst	thomas.singlehurst@citi.com
DNB Markets	Martin Arnell	martin.arnell@dnb.se
Danske Bank	Jacob Edler	jedl@danskebank.se
Deutsche Bank	George Brown	geroge-samuel.brown@db.com
Exane BNP Paribas	Nicholas Langlet	nicholas.langlet@exanebnpparibas.com
Goldman Sachs	Alexander Duval	alexander.duval@gs.com
HSBC	Ali Naqvi	ali.naqvi@hsbc.com
Handelsbanken Capital Markets	Rasmus Engberg	raen01@handelsbanken.se
Jefferies	Sebastian Patulea	spatulea@jefferies.com
JP Morgan	David Peat	david.peat@jpmorgan.com
Kepler Cheuvreux	Mathias Lundberg	mlundberg@keplercheuvreux.com
Nordea Markets	Marlon Värnik	marlon.varnik@nordea.com
Pareto	Vincent Edholm	vincent.edholm@paretosec.com
Redeye	Viktor Lindström	viktor.lindstrom@redeye.se
SEB	Erik Larsson	erik.larsson@seb.se

På www.embracer.com finns en IR-tjänst som ger konsensusestimater. Estimaten som presenteras levereras från Modular Finance och är baserade på förutsägelser som är gjorda av analytiker som följer Embracer Group.

AKTIEN

TOPP 10 ÄGARE PER DEN 30 JUNI 2023

Förändr. från
31 mars 2023

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	-	62 138 689	4,93 %	3,34 %	-2 267 448
Canada Pension Plan Investment Board (CPP)	-	43 595 333	3,46 %	2,34 %	-
PAI Partners	-	39 044 571	3,10 %	2,10 %	-
Alecta Tjänstepension	-	38 584 000	3,06 %	2,07 %	-4 000 000
DNB Asset Management AS	-	36 191 284	2,87 %	1,95 %	16 752 375
Handelsbanken Fonder	-	29 688 591	2,36 %	1,60 %	762 490
Swedbank Robur Fonder	-	26 427 211	2,10 %	1,42 %	-15 171 959
TOPP 10	65 058 478	656 564 473	57,31 %	70,26 %	
ÖVRIGA AKTIEÄGARE	1 739 796	535 879 420	42,69 %	29,74 %	
TOTALT	66 798 274	1 192 443 893	100,00 %	100,00 %	

Källa: Monitor från Modular Finance.

Aktieägarlistor finns tillgängliga på embracer.com och uppdateras i realtid.

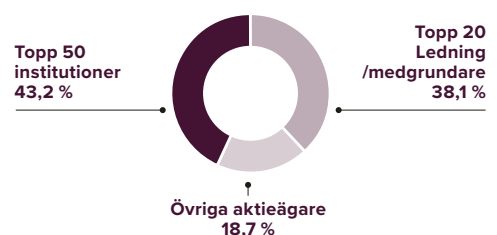
INTERNATIONELLT ÄGANDE TOPP 50 INSTITUTIONER

PER DEN 30 JUNI 2023
ANDEL KAPITAL



INSTITUTIONELLT ÄGANDE VS LEDNING / MEDGRUNDARE

PER DEN 30 JUNI 2023
ANDEL KAPITAL



TOPP 20 ÄGARE, LEDNING & MEDGRUNDARE PER DEN 30 JUNI 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 ¹⁾	Easybrain	-	62 138 689	4,93 %	3,34 %
Ken Go	Deca Games	-	11 803 182	0,94 %	0,63 %
Randy Pitchford	Gearbox	-	9 563 028	0,76 %	0,51 %
Matthew Karch ²⁾	Saber interactive	-	7 570 000	0,60 %	0,41 %
Grundare/Ledning	4a	-	4 892 140	0,39 %	0,26 %
Erik Stenberg	Embracer Group	-	4 500 000	0,36 %	0,24 %
Ledning	Crazy Labs	-	4 402 714	0,35 %	0,24 %
Grundare ³⁾	Ghostship Games	-	4 128 206	0,33 %	0,22 %
Luisa Bixio	Milestone	-	4 124 342	0,33 %	0,22 %
Grundare/Ledning	Aspyr	-	3 549 742	0,28 %	0,19 %
Richard Stitselaar och Kimara Rouwit	Vertigo Games	-	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	-	2 412 666	0,19 %	0,13 %
Klemens Kundratitz	Koch Media	-	2 255 856	0,18 %	0,12 %
William Munk II	Tripwire	-	1 501 907	0,12 %	0,08 %
David Hensley	Tripwire	-	1 501 907	0,12 %	0,08 %
Alan Wilson	Tripwire	-	1 482 887	0,12 %	0,08 %
Dennis Gustafsson	Tuxedo Labs	-	1 408 031	0,11 %	0,08 %
TOPP 20		66 798 274	412 771 607	38,08 %	58,09 %
ÖVRIGA AKTIEÄGARE		-	779 672 286	61,92 %	41,91 %
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 Easybrain sålde 2 267 448 B-aktier under kvartalet.

²⁾ Matthew Karch har köpt 6 500 000 B-aktier under kvartalet och 1 000 000 B-aktier efter kvartalets slut.

³⁾ Grundare till Ghostship Games sålde 10 000 B-aktier under kvartalet.



Homeworld 3

Förändr. från
31 mars 2023

TOPP 50 INSTITUTIONELLA ÄGARE PER DEN 30 JUNI 2023

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		38 584 000	3,06 %	2,07 %	-4 000 000
DNB Asset Management AS		36 191 284	2,87 %	1,95 %	16 752 375
Handelsbanken Fonder		29 688 591	2,36 %	1,60 %	762 490
Swedbank Robur Fonder		26 427 211	2,10 %	1,42 %	-15 171 959
Didner & Gerge Fonder		24 518 842	1,95 %	1,32 %	-7 205 287
SEB Fonder		21 826 096	1,73 %	1,17 %	4 211 447
BlackRock		20 868 161	1,66 %	1,12 %	878 386
Länsförsäkringar Fonder		12 567 869	1,00 %	0,68 %	3 204 770
Andra AP-fonden		12 426 695	0,99 %	0,67 %	-880 000
TIN Fonder		12 034 706	0,96 %	0,65 %	-
Skandia Fonder		10 475 804	0,83 %	0,56 %	-306 787
ODIN Fonder		8 000 000	0,64 %	0,43 %	-6 000 000
AMF Pension & Fonder		7 909 600	0,63 %	0,43 %	-15 856 400
DNB Asset Management SA		5 726 974	0,45 %	0,31 %	449 900
Baillie Gifford & Co		5 484 660	0,44 %	0,29 %	-109 869
Nordea Fonder		4 815 034	0,38 %	0,26 %	4 783 953
Första AP-fonden		4 627 001	0,37 %	0,25 %	-6 612 047
Martin Larsson (Chalex AB)		4 523 369	0,36 %	0,24 %	-
LOYS AG		4 350 000	0,35 %	0,23 %	3 510 000
Government of Japan Pension Investment Fund		4 343 291	0,34 %	0,23 %	-
Livförsäkringsbolaget Skandia		4 316 254	0,34 %	0,23 %	-5 561 228
Storebrand Fonder		3 995 789	0,32 %	0,21 %	2 760 787
State Street Global Advisors		3 626 088	0,29 %	0,19 %	114 473
Handelsbanken Liv Försäkring AB		3 614 913	0,29 %	0,19 %	850 525
Swedbank Försäkring		3 496 130	0,28 %	0,19 %	845 591
Enter Fonder		3 333 940	0,26 %	0,18 %	-2 159 828
Fidelity Investments (FMR)		3 240 934	0,26 %	0,17 %	68 146
Northern Trust		3 174 569	0,25 %	0,17 %	61 503
Aktia Asset Management		3 037 500	0,24 %	0,16 %	-544 496
Kåpan Pensioner Försäkringsförening		2 890 000	0,23 %	0,16 %	2 434 424
Folksam		2 688 592	0,21 %	0,14 %	2 688 592
Nordea Liv & Pension		2 618 453	0,21 %	0,14 %	519 635
Naventi Fonder		2 572 911	0,20 %	0,14 %	-
Tredje AP-fonden		2 550 000	0,20 %	0,14 %	428 000
RAM Rational Asset Management		2 178 114	0,17 %	0,12 %	240 620
Svenska Handelsbanken AB for PB		1 923 309	0,15 %	0,10 %	-87 150
1832 Asset Management		1 877 680	0,15 %	0,10 %	-
Aviva		1 807 496	0,14 %	0,10 %	1 366 164
M&G Investment Management		1 731 962	0,14 %	0,09 %	-
KBC Asset Management		1 702 333	0,14 %	0,09 %	-
Öhman Fonder		1 613 000	0,13 %	0,09 %	-3 719 391
Lancelot Asset Management AB		1 600 000	0,13 %	0,09 %	-
TIAA - Teachers Advisors		1 574 445	0,13 %	0,08 %	-
Global X Management Company LLC		1 519 807	0,12 %	0,08 %	-24 894
Fondita Fund Management		1 340 000	0,11 %	0,07 %	-
DWS Investments		1 228 049	0,10 %	0,07 %	14 666
Provobis Holding AB		1 200 000	0,10 %	0,06 %	800 000
TOPP 50	0	544 365 384	43,23 %	29,26 %	
ÖVRIGA AKTIEÄGARE	66 798 274	648 078 509	56,77 %	70,74 %	
TOTALT	66 798 274	1 192 443 893	100,00 %	100,00 %	

Källa: Monitor by Modular Finance.



RISKER OCH OSÄKERHETSFAKTORER

Embracer Group är exponerat för 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 fullständiga riskanalysen finns i bolagets Årsredovisning för 2022/2023.

REVISORS GRANSKNING

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

KOMMANDE RAPPORTTILLFÄLLEN

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, *Medgrundare & CEO*
lars.wingefors@embracer.com

Johan Ekström, *Group CFO & Deputy CEO*
johan.ekstrom@embracer.com

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



Lightyear Frontier

UNDERTECKNANDE OCH INTYGANDE

Styrelsen och verkställande direktören försäkrar att denna delårsrapport för det första 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, 17 augusti 2023

Kicki Wallje-Lund
Styrelseordförande

David Gardner
Styrelseledamot

Cecilia Driving
Styrelseledamot

Jacob Jonmyren
Styrelseledamot

Matthew Karch
Styrelseledamot

Erik Stenberg
Styrelseledamot

Lars Wingefors
Verkställande direktör
och styrelseledamot

Denna rapport är sådan information som Embracer Group är skyldigt att offentliggöra enligt EU:s marknadsmissbruksförordning. Informationen lämnades, genom ovanstående kontaktpersons försorg, för offentliggörande den 17 augusti 2023 kl. 07:00 CET.

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

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



AEW: Fight Forever

KONCERNENS RAPPORT ÖVER RESULTAT

Belopp i MSEK	Not	Apr–jun 2023	Apr–jun 2022	Apr 2022– mar 2023
Nettoomsättning	4	10 450	7 118	37 665
Övriga rörelseintäkter		90	100	409
Summa rörelsens intäkter		10 540	7 218	38 074
Aktiverat arbete för egen räkning		1 458	866	4 788
Handelsvaror		–3 915	–2 506	–14 768
Övriga externa kostnader	7	–2 391	–1 806	–8 704
Personalkostnader	8	–3 440	–2 940	–12 449
Av- och nedskrivningar		–1 781	–1 100	–6 523
Övriga rörelsekostnader	9	–56	–134	–436
Andel av resultat efter skatt från intresseföretag		6	5	213
Rörelseresultat (EBIT)		421	–398	194
Finansnetto	10	2 171	538	4 822
Resultat före skatt		2 592	140	5 015
Inkomstskatt		–341	–322	–553
Periodens resultat		2 251	–182	4 462
<i>Periodens resultat är hänförligt till:</i>				
Moderföretagets aktieägare		2 250	–167	4 454
Innehav utan bestämmande inflytande		0	–15	8
Resultat per aktie				
Resultat per aktie före utspädning (SEK)		1,99	–0,16	4,17
Resultat per aktie efter utspädning (SEK)		1,99	–0,16	4,12

KONCERNENS RAPPORT ÖVER TOTALRESULTAT

Belopp i MSEK	Not	Apr–jun 2023	Apr–jun 2022	Apr 2022– mar 2023
Periodens resultat		2 251	–182	4 462
Övrigt totalresultat				
<i>Poster som kommer att omklassificeras till resultatet (efter skatt)</i>				
Omräkningsdifferens på utländsk verksamhet		3 071	2 816	4 802
Kassaflödessäkringar		–1	-	8
<i>Poster som inte kommer att omklassificeras till resultatet (efter skatt)</i>				
Omvärdering av förmånsbestämda nettoförpliktelser till anställda		0	-	10
Summa övrigt totalresultat för perioden, efter skatt		3 070	2 816	4 820
Periodens totalresultat, efter skatt		5 321	2 634	9 282
<i>Periodens totalresultat är hänförligt till:</i>				
Moderföretagets aktieägare		5 320	2 647	9 275
Innehav utan bestämmande inflytande		0	–13	7

KONCERNENS RAPPORT ÖVER FINANSIELL STÄLLNING

Belopp i MSEK	Not	30 juni 2023	30 juni 2022	31 mars 2023
TILLGÅNGAR				
Anläggningstillgångar				
Goodwill		50 734	46 100	48 524
Immateriella tillgångar		47 909	33 014	45 579
Materiella anläggningstillgångar		1 214	843	1 148
Nyttjanderättstillgångar		1 597	1 006	1 423
Innehav i intresseföretag		250	142	253
Finansiella anläggningstillgångar		664	347	369
Uppskjuten skattefordran		1 801	1 344	1 777
Summa anläggningstillgångar		104 168	82 797	99 073
Omsättningstillgångar				
Varulager		4 545	4 129	4 081
Kundfordringar		5 702	3 958	5 253
Avtalstillgångar		885	-	790
Övriga fordringar		1 881	1 141	1 484
Förutbetalda kostnader		646	1 662	710
Kortfristiga placeringar	5	17	1 533	18
Likvida medel		3 952	10 227	4 662
Summa omsättningstillgångar		17 629	22 650	16 998
SUMMA TILLGÅNGAR		121 797	105 447	116 071

FORTS KONCERNENS RAPPORT ÖVER FINANSIELL STÄLLNING

Belopp i MSEK	Not	30 juni 2023	30 juni 2022	31 mars 2023
EGET KAPITAL OCH SKULDER				
Eget kapital				
Aktiekapital		2	2	2
Övrigt tillskjutet kapital		57 455	48 163	55 886
Reserver		8 016	2 938	4 945
Balanserat resultat, inklusive periodens resultat efter skatt		6 086	-779	3 835
Eget kapital hänförligt till aktieägare i moderföretaget		71 559	50 324	64 668
Innehav utan bestämmande inflytande		65	215	53
Summa eget kapital		71 623	50 539	64 721
Långfristiga skulder				
Skulder till kreditinstitut		2 671	9 172	19 560
Övriga långfristiga skulder		207	132	52
Leasingskulder		1 177	747	1 044
Övriga avsättningar		119	142	118
Villkorade tilläggsköpeskillingar	5, 6	3 643	11 104	4 497
Långfristiga köp/säljoptioner avseende innehav utan bestämmande inflytande	5, 6	1 851	-	2 905
Uppskjutna köpeskillingar	5	376	-	329
Långfristiga ersättningar till anställda		11	19	10
Långfristiga skulder till anställda relaterat till historiska förvärv	5	704	505	720
Uppskjuten skatteskuld		8 102	6 551	7 965
Summa långfristiga skulder		18 860	28 373	37 201
Kortfristiga skulder				
Skulder till kreditinstitut ¹⁾		17 962	13 865	683
Checkräkningskredit		88	208	17
Förskott från kunder		94	115	79
Leverantörsskulder		3 268	3 755	2 809
Leasingskulder		482	303	444
Avtalsskulder		1 916	1 852	2 012
Villkorade tilläggsköpeskillingar	5, 6	432	3 579	1 837
Kortfristiga köp/säljoptioner avseende innehav utan bestämmande inflytande	5, 6	324	-	-
Uppskjutna köpeskillingar	5	1 712	-	1 690
Skatteskulder		938	704	638
Kortfristiga skulder till anställda relaterat till historiska förvärv	5	369	-	370
Övriga kortfristiga skulder		452	618	451
Upplupna kostnader		3 277	1 536	3 119
Summa kortfristiga skulder		31 315	26 534	14 150
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER		121 797	105 447	116 071

¹⁾ 17 059 MSEK av det redovisade beloppet avser moderbolagets huvudsakliga kredit- och lånefaciliteter som förlängdes den 11 juli 2023.

KONCERNENS RAPPORT ÖVER FÖRÄNDRING I EGET KAPITAL

Belopp i MSEK	Eget kapital hänförligt till moderföretagets aktieägare						
	Aktie- kapital	Övrigt tillskjutet kapital	Reserver ¹⁾	Balanserade vinst- medel inklusive periodens resultat	Summa eget kapital hänförligt till moderföreta- gets ägare	Innehav utan bestämman- de inflytande	Summa eget kapital
Ingående eget kapital 2022-04-01	2	42 433	124	-612	41 946	228	42 174
Periodens resultat	-	-	-	-167	-167	-15	-182
Periodens övrigt totalresultat	-	-	2 814	-	2 814	2	2 816
Periodens totalresultat	-	-	2 814	-167	2 647	-13	2 634
<i>Transaktioner med koncernens ägare</i>							
Nyemission	-	5 125	-	-	5 125	-	5 125
Aktierelaterad ersättning enligt IFRS 2	-	604	-	-	604	-	604
Summa	-	5 729	-	-	5 729	-	5 729
Utgående eget kapital 2022-06-30	2	48 163	2 938	-779	50 324	215	50 539
Ingående eget kapital 2023-04-01	2	55 886	4 945	3 835	64 668	53	64 721
Periodens resultat	-	-	-	2 250	2 250	0	2 251
Periodens övrigt totalresultat	-	-	3 072	-	3 072	-	3 072
Periodens totalresultat	-	-	3 072	2 250	5 322	0	5 322
<i>Transaktioner med koncernens ägare</i>							
Aktierelaterad ersättning enligt IFRS 2	-	1 569	-	-	1 569	-	1 569
Transaktioner med innehavare utan bestämmande inflytande	-	-	-	-	-	11	11
Summa	-	1 569	-	-	1 569	11	1 580
Utgående eget kapital 2023-06-30	2	57 455	8 016	6 086	71 559	65	71 623

¹⁾ Inkluderar omräkningsreserv och kassaflödessäkringsreserv.

KONCERNENS KASSAFLÖDESANALYS

Belopp i MSEK	Apr–jun 2023	Apr–jun 2022	Apr 2022– mar 2023
Den löpande verksamheten			
Resultat före skatt	2 592	140	5 015
Justering för icke-kassaflödespåverkande poster mm.	–493	1 646	3 432
Betald skatt	–229	–180	–902
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapital	1 870	1 607	7 545
Kassaflöde från förändringar av rörelsekapital			
Förändring av varulager	–269	–830	–801
Förändring av rörelsefordringar	–304	–150	–361
Förändring av rörelseskulder	62	–280	–1 000
Kassaflöde från den löpande verksamheten	1 359	347	5 383
Investeringsverksamheten			
Förvärv av materiella anläggningstillgångar	–103	–79	–500
Avyttringar av materiella anläggningstillgångar	-	3	3
Förvärv av immateriella tillgångar	–1 911	–1 204	–6 495
Avyttringar av immateriella tillgångar	-	-	499
Förvärv av dotterföretag, efter avdrag av förvärvade likvida medel ¹⁾	–113	–842	–8 935
Förändring kortfristiga placeringar	-	–1 533	–18
Förvärv av finansiella anläggningstillgångar	–226	–35	–92
Avyttringar av finansiella tillgångar	3	3	48
Kassaflöde från investeringsverksamheten	–2 350	–3 688	–15 489
Finansieringsverksamheten			
Nyemission	-	4 875	10 335
Emissionskostnader	-	-	–9
Upptagna lån	635	2 739	6 120
Amortering av lån	–340	–42	–7 443
Amortering av leasingskuld	–175	–179	–502
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	120	7 393	8 501
Periodens kassaflöde	–871	4 052	–1 605
Likvida medel vid periodens början	4 662	5 810	5 810
Kursdifferens i likvida medel	161	365	457
Likvida medel vid periodens slut	3 952	10 227	4 662

¹⁾ Varav 102 MSEK avser historiska förvärv.

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 Årsredovisningen för 2022/2023. En fullständig beskrivning av koncernens tillämpade redovisningsprinciper finns i Not 1 i Årsredovisningen för 2022/2023. 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 37-43 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.

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 delårsrapporten motsvarar de som beskrivs i Not 2 i Årsredovisningen för 2022/2023.

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 resultatmåttet 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.

FORTS. >>

>> FORTSÄTTNING NOT 3

Apr–jun 2023	PC/Console Games	Mobile Games	Tabletop Games	Entertainment & Services	Summa segment	Elimineringar	Koncern-gemensamma poster	Koncernen totalt
Intäkter från externa kunder	3 996	1 438	3 184	1 832	10 450	-	-	10 450
Intäkter från övriga segment	6	-	-	6	12	-12	-	0
Summa intäkter	4 002	1 438	3 184	1 838	10 462	-12	-	10 450
Justerat EBIT	837	424	206	284	1 750	-	-77	1 673
Avskrivningar av förvärvade övervärde på immateriella tillgångar	-358	-107	-203	-89	-757	-	-	-757
Transaktionskostnader	-1	-	0	-6	-7	-	-	-7
Personalkostnader i samband med förvärv	-310	-25	-73	-4	-412	-	-	-412
Omvärdering av deltagande i intressebolag	3	-	-	-	3	-	-	3
Jämförelsestörande poster	-45	-	-	-	-45	-	-33	-78
EBIT	126	291	-71	185	531	-	-110	421
Finansnetto								2 171
Resultat före skatt								2 592

Apr–jun 2022	PC/Console Games	Mobile Games	Tabletop Games	Entertainment & Services	Summa segment	Elimineringar	Koncern-gemensamma poster	Koncernen totalt
Intäkter från externa kunder	2 294	1 488	2 665	671	7 118	-	-	7 118
Intäkter från övriga segment	11	-	-	11	22	-22	-	0
Summa intäkter	2 305	1 488	2 665	682	7 140	-22	-	7 118
Justerat EBIT	602	277	445	21	1 345	-	-24	1 322
Avskrivningar av förvärvade övervärde på immateriella tillgångar	-251	-125	-178	-0	-555	-	-	-555
Transaktionskostnader	-16	-1	-29	-24	-70	-	-	-70
Personalkostnader i samband med förvärv	-754	-268	-85	-	-1 107	-	-	-1 107
Omvärdering av villkorade tilläggsköpeskillningar	12	-	-	-	12	-	-	12
EBIT	-407	-117	153	-4	-374	-	-24	-398
Finansnetto								538
Resultat före skatt								140

Apr 2022–mar 2023	PC/Console Games	Mobile Games	Tabletop Games	Entertainment & Services	Summa segment	Elimineringar	Koncern-gemensamma 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 övervärde 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
Jämförelsestörande poster	-240	-	-	-	-240	-	-38	-278
EBIT	41	-260	828	-170	439	-	-245	194
Finansnetto								4 822
Resultat före skatt								5 015

NOT 4 INTÄKTER FRÅN AVTAL MED KUNDER

Apr–jun 2023	PC/Console Games	Mobile Games	Tabletop Games	Entertainment & Services	Koncernen totalt
Typ av produkt					
Digitala produkter	2 646	1 423	32	342	4 442
Fysiska produkter	550	-	3 121	1 084	4 755
Övrigt ¹⁾	800	15	32	407	1 254
Intäkter från avtal med kunder	3 996	1 438	3 184	1 832	10 450
Apr–jun 2022	PC/Console Games	Mobile Games	Tabletop Games	Entertainment & Services	Koncernen totalt
Typ av produkt					
Digitala produkter	1 665	1 454	59	97	3 275
Fysiska produkter	148	-	2 583	560	3 292
Övrigt ¹⁾	480	34	23	14	551
Intäkter från avtal med kunder	2 294	1 488	2 665	671	7 118
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

¹⁾ Se Rörelsesegment sid 9-17

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		
	Egna varumärken	Förlagstitlar	Summa
Apr–jun 2023	2 923	1 073	3 996
Apr–jun 2022	1 412	882	2 294

PC/Console Games	Försäljning av nya lanseringar	Katalog-försäljning	Övrigt	Summa
Apr–jun 2023	1 607	1 589	800	3 996
Apr–jun 2022	364	1 450	480	2 294

PC/Console Games	IP-rättigheter		
	Egna varumärken	Förlagstitlar	Summa
Apr 2022–mar 2023	8 210	5 234	13 444

PC/Console Games	Försäljning av nya lanseringar	Katalog-försäljning	Övrigt	Summa
Apr 2022–mar 2023	2 894	7 134	3 417	13 444

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 30 juni 2023	Nivå 1	Nivå 2	Nivå 3	Summa
Andra långfristiga värdepappersinnehav	-	6	-	6
Kortfristiga placeringar	29	-	-	29

Finansiella tillgångar värderade till verkligt värde 30 juni 2022	Nivå 1	Nivå 2	Nivå 3	Summa
Andra långfristiga värdepappersinnehav	-	6	-	6
Kortfristiga placeringar	29	-	-	29
Derivatinstrument	-	3	-	3

Finansiella tillgångar värderade till verkligt värde 31 mars 2023	Nivå 1	Nivå 2	Nivå 3	Summa
Övriga långfristiga fordringar	-	43	-	43
Derivatinstrument	-	18	-	18

Finansiella skulder värderade till verkligt värde

Finansiella skulder värderade till verkligt värde 30 juni 2023	Nivå 1	Nivå 2	Nivå 3	Summa
Villkorad tilläggsköpeskilling	-	-	4 075	4 075
Köp/säljoptioner avseende innehav utan bestämmande inflytande	-	-	2 174	2 174
Skulder till anställda i samband med förvärv	-	-	1 073	1 073

Finansiella skulder värderade till verkligt värde 30 juni 2022	Nivå 1	Nivå 2	Nivå 3	Summa
Villkorad tilläggsköpeskilling	-	-	10 295	10 295
Köp/säljoptioner avseende innehav utan bestämmande inflytande	-	-	4 388	4 388
Skulder till anställda i samband med förvärv	-	-	505	505

Finansiella skulder värderade till verkligt värde 31 mars 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

Förväntad ersättning	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	2 509	1 565	4 074	1 999		6 073

30 juni 2023	Klassificerad som finansiell skuld	Varav redan utfärdade	Klassificerade som eget kapital	Varav redan utfärdade
Maximalt antal aktier relaterade till villkorade tilläggsköpeskillingar	72 349 591	40 774 815	29 939 906	24 941 754

Kortfristiga fordringar och skulder samt leasingsskulder

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

Derivatinstrument

Derivatinstrumenten värderas till verkligt värde enligt nivå 2 i värderingshierarkin. Räntederivat 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-observerbara data består av prognostiserad omsättning, riskjusterad diskonteringsränta på individuell basis samt operativa mål.

Villkorade tilläggsköpeskillingar	Apr-jun 2023	Apr-jun 2022	Apr 2022-mar 2023
Ingående balans	8 471	11 572	11 572
Förvärv	-	210	1 352
Betalning - aktier som ska emitteras	-	-	-1
Reglering med clawbackaktier	-1 366	-154	-450
Reglering med kontanta medel	-24	-35	-498
Valutakurseffekter	-70	561	47
Omklassificeringar	-32	-	-338
Förändring i verkligt värde redovisas i koncernens rapport över resultat	-906	180	-3 213
Utgående balans	6 073	12 334	8 471

Positiv förändring i verkligt värde av villkorade tilläggsköpeskillingar uppgick till 906 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 diskonteringsränta med 1,5 procentenheter påverka verkliga värdet av de villkorade tilläggsköpeskillingarna med -305 MSEK och en lägre diskonteringsränta med 1,5 procentenheter har en påverkan på det verkliga värdet på 291 MSEK.

Koncernens villkorade tilläggsköpeskillingar regleras kontant eller genom nyemitterade aktier. Per den 30 juni, 2023 förväntas de villkorade tilläggsköpeskillingarna regleras enligt nedan.

Köp/säljoptioner avseende innehav utan bestämmande inflytande

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

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

Under perioden uppgick orealiserade värdeförändringar för köp/säljoptioner avseende innehav utan bestämmande inflytande till 782 MSEK.

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

Köp/säljoptioner avseende innehav utan bestämmande inflytande	Apr-jun 2023	Apr-jun 2022	Apr 2021–mar 2022
Ingående balans	2 905	4 259	4 259
Förvärv	-	-	-
Valutaeffekter	51	244	-169
Förändring i verkligt värde redovisas i koncernens rapport över resultat	-782	-115	-1 185
Utgående balans	2 174	4 388	2 905

Per den 30 juni 2023 kommer koncernens köp/säljoptioner avseende innehav utan bestämmande inflytande att ersättas kontant eller genom aktier enligt tabellen nedan.

Förväntad ersättning	Köp/säljoptioner avseende innehav utan bestämmande inflytande		Total, redovisas som finansiell skuld
	Kontant ersättning	Nyemitterade aktier	
Summa	1 147	1 027	2 174

Per den 30 juni 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	-

Skulder till anställda relaterat till historiska förvärv som inte är klassificerad som finansiellt instrument

Skulder till anställda relaterat till historiska förvärv avser del av köpeskilling i historiska förvärv som enligt IFRS klassificeras som personalskuld. Det verkliga värdet för skulder till anställda

relaterat till historiska förvärv 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 målen har uppfyllts.

Skulder till anställda relaterat till historiska förvärv	Apr-jun 2023	Apr-jun 2022	Apr 2021–mar 2022
Ingående balans	1 090	593	593
Periodisering av personalkostnader i koncernens rapport över resultat	196	193	640
Reglering med kontanta medel efter förvärvsdagen	-272	-102	-658
Förändring i verkligt värde redovisas i koncernens rapport över resultat	53	6	238
Omklassificeringar	-	-220	240
Valutakurseffekter	6	35	37
Utgående balans	1 073	505	1 090

Per 30 juni 2023 kommer koncernens skulder till anställda relaterat till förvärv att ersättas kontant.

Uppskjuten köpeskilling som inte är klassificerad som finansiellt instrument

Uppskjuten köpeskilling

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

Uppskjuten köpeskilling	Apr–jun 2023	Apr–jun 2022	Apr 2022–mar 2023
Ingående balans	2 019	-	-
Förvärv	-	-	2 093
Kontant betalning	-78	-	-464
Valutaeffekter	95	-	17
Omklassificeringar	32	-	338
Diskonteringseffekten redovisas över koncernens rapport över resultat	20	-	36
Utgående balans	2 088	-	2 019

Den 30 juni 2023 var fördelningen för koncernens uppskjutna köpeskilling som ska betalas i kontant och genom aktier följande:

Förväntad ersättning	Uppskjuten köpeskilling		Totalt, klassificerat som finansiell skuld
	Kontantbetalning	Nyemitterade aktier	
Total	2 088	-	2 088

Per den 30 juni 2023	Klassificerat som uppskjuten köpeskilling	Varav vilka som redan är emitterade
Maximalt antal aktier som relaterar till uppskjutna köpeskillingar	-	-

NOT 6 RÖRELSE- OCH TILLGÅNGSFÖRÄRV

Förvärvsanalyser av genomförda förvärv under april–juni 2023

Under kvartalets första månad har två mindre förvärv slutförts med ett totalt kassautflöde mindre än 1 MSEK. Förvärven slutfördes utan att innehålla några avtal kring villkorad köpeskilling eller uppskjuten köpeskilling.

Ett av förvärven är klassificerat som ett stegvist rörelseförvärv och det andra förvärvet som ett tillgångsförvärv. Förvärven bedöms som oväsentliga och presenteras således inte då de relativa beloppen inte bedöms vara väsentliga.

Förvärven kommer att presenteras i Årsredovisningen 2023/24. Förvärvsanalyser för genomförda förvärv under perioden är preliminära.

Förvärvsanalyser för tidigare genomförda förvärv

Förvärvsanalyser för förvärv genomförda inom de senaste 12 månaderna är preliminära och förvärvsanalyser för förvärv genomförda utanför 12-månads perioden är slutliga. Förvärvsanalyser för genomförda förvärv under det senaste räkenskapsåret april 2022-mars 2023 har presenterats i Årsredovisningen 2022/23 som finns tillgänglig på Embracer Group's hemsida.

Förvärvens påverkan på koncernens resultaträkning och rapport över totalresultat

Intäkter och resultat efter skatt sedan förvärvstidpunkten för de förvärvade företaget ingår i koncernens rapport över totalresultatet för perioden och särredovisas inte. De intäkter och det EBIT

som företaget 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 det inte bedöms vara väsentligt på koncernnivå.

Tillgångsförvärv

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

Under kvartalets första månad slutförde Embracer Group tillgångsförvärvet av en mindre IP-portfölj av mobilspel för att ytterligare stärka mobilverksamheten.

NOT 7 TRANSAKTIONER MED NÄRSTÅENDE

Närståendetransaktioner	Närståenderelation	Apr–jun 2023	Apr–jun 2022	Apr 2022– mar 2023
Konsulttjänster	Logvreten AB ¹⁾ (leverantör)	0	0	–1
Transporttjänster	Sola Service i Karlstad AB ²⁾ (leverantör)	–5	0	–9
Transporttjänster	Empterwik Special Services Ltd ²⁾ (leverantör)	–8	-	–21
Förvärv av varor/tjänster	Bröderna Wingefors AB ²⁾ (leverantör)	-	0	0
Förvärv av samling av spel	Lars Wingefors AB ³⁾ (leverantör)	-	-	0
Summa		–13	–1	–31

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

²⁾ Bolaget ingår i koncernen Lars Wingefors AB

³⁾ Lars Wingefors AB ägs av Lars Wingefors, Erik Stenberg, Mikael Brodén, Klemens Kreuzer, Reinhard Pollice och Jacob Jonmyren.

NOT 8 PERSONALKOSTNADER

MSEK	Apr–jun 2023	Apr–jun 2022	Apr 2022– mar 2023
Personalkostnader	–3 034	–1 868	–9 854
Personalkostnader i samband med förvärv exklusive valutakursvinst/-förlust	–406	–1 071	–2 595
Summa	–3 440	–2 940	–12 449

NOT 9 ÖVRIGA RÖRELSEKOSTNADER

MSEK	Apr–jun 2023	Apr–jun 2022	Apr 2022– mar 2023
Övriga rörelsekostnader	–3	–28	–109
Transaktionskostnader relaterade till förvärv	–7	–70	–290
Förlust vid försäljning av dotterbolag	–39	-	-
Valutakursvinst/-förlust avseende personalkostnader i samband med förvärv	–6	–35	–36
Summa	–56	–134	–436

NOT 10 FINANSNETTO

MSEK	Apr–jun 2023	Apr–jun 2022	Apr 2022– mar 2023
Ränteutgifter och andra finansiella intäkter	14	5	51
Räntekostnader och andra finansiella kostnader	–250	–72	–618
Summa	–236	–67	–567
Förändring av verkligt värde för villkorad tilläggsköpeskillning och köp/sälj optioner avseende innehav utan bestämmande inflytande	1 687	–65	4 469
Ränta på uppskjutna köpeskillningar	–20	-	–36
Valutakursvinst/-förlust	740	670	956
Summa finansnetto	2 171	538	4 822

Nettot av valutakursvinster/-förluster inkluderar både realiserade och orealiserade vinster och förluster. Förändringar av verkligt värde för villkorade tilläggsköpeskillningar och köp/sälj optioner avseende innehav utan bestämmande inflytande beror på ränteutgifter och förändring i Embracer Group AB's aktiekurs.

Förändring av verkligt värde för villkorade tilläggsköpeskillningar och köp/sälj optioner avseende innehav utan bestämmande inflytande beror främst på nedgång av Embracers aktiekurs under kvartalet.

MODERFÖRETAGETS RESULTATRÄKNING

Belopp i MSEK	Apr–jun 2023	Apr–jun 2022	Apr 2022– mar 2023
Nettoomsättning	31	18	64
Övriga rörelseintäkter	-	6	31
Summa rörelsens intäkter	31	24	95
Rörelsens kostnader			
Övriga externa kostnader	-53	-29	-200
Personalkostnader	-27	-17	-103
Av- och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	-1	-1	-3
Övriga rörelsekostnader	-29	-	-9
Rörelseresultat	-79	-23	-219
Övrigt finansnetto	648	615	1 745
Resultat efter finansiella poster	569	592	1 525
Bokslutsdispositioner	-37	-99	-894
Resultat före skatt	532	493	631
Inkomstskatt	-87	-104	-48
Periodens resultat	445	389	583

MODERFÖRETAGETS BALANSRÄKNING

Belopp i MSEK	30 juni 2023	30 juni 2022	31 mars 2023
TILLGÅNGAR			
Anläggningstillgångar			
Immateriella anläggningstillgångar	4	5	4
Materiella anläggningstillgångar	9	5	8
Andelar i koncernföretag	42 796	30 590	42 504
Fordringar hos koncernföretag	33 007	32 405	33 210
Övriga långfristiga fordringar	81	70	71
Summa finansiella anläggningstillgångar	75 884	63 065	75 785
Summa anläggningstillgångar	75 897	63 075	75 797
Omsättningstillgångar			
Fordringar hos koncernföretag	2 472	3 112	1 559
Aktuell skattefordran	-	-	9
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	45	639	74
	2 517	3 751	1 642
Kortfristiga placeringar	-	1 533	-
Kassa och bank	0	5 863	23
Summa omsättningstillgångar	2 517	11 147	1 665
TOTALA TILLGÅNGAR	78 414	74 222	77 462
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
Bundet eget kapital	2	74	2
Fritt eget kapital	60 097	52 384	59 653
Summa eget kapital	60 099	52 458	59 655
Obeskattade reserver	162	104	162
Avsättningar	167	246	159
Långfristiga skulder	-	20 122	17 031
Skulder till kreditinstitut ¹⁾	17 136	-	-
Leverantörsskulder	28	25	22
Skulder till koncernföretag	629	1 162	355
Övriga kortfristiga skulder	105	72	8
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	88	33	70
Summa kortfristiga skulder	17 986	1 292	455
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	78 414	74 222	77 462

¹⁾ 17 059 MSEK av det redovisade beloppet avser huvudsakliga kredit- och lånefaciliteter som förlängdes den 11 juli 2023.

NOT M1 MODERFÖRETAGETS REDOVISNINGSPRINCIPER

Delårsrapporten för moderföretaget har upprättats i enlighet med Årsredovisningslagens kapitel 9, Delårsrapport samt RFR 2 Redovisning för juridiska personer. Samma redovisningsprinciper, beräkningsgrunder och bedömningar har tillämpats som i

årsredovisningen för 2022/2023. För en beskrivning av koncernens tillämpade redovisningsprinciper hänvisas till not M1 i årsredovisningen för 2022/2023.

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 omfattar 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 dotterföretag 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	Justerat 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 leasingkulder 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/avyttrade 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/avyttrade företag under de senaste fem kvartalen har lagts till/justerats 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

JUSTERAT EBIT OCH JUSTERAT EBITDA - HÄRLEDNING MSEK

	Apr–jun 2023	Apr–jun 2022	Apr 2022– mar 2023
EBIT	421	–398	194
Avskrivningar och nedskrivningar	1 781	1 100	6 523
EBITDA	2 202	702	6 717
Personalkostnader i samband med förvärv	412	1 107	2 631
Omvärdering av andelar i intresseföretag	–3	-	-
Omvärdering av villkorade tilläggsköpeskillingar	0	–12	0
Transaktionskostnader	7	70	290
Jämförelsestörande poster	78	-	228
Justerat EBITDA	2 697	1 867	9 866
Av- och nedskrivningar	–1 781	–1 100	–6 523
Jämförelsestörande poster	-	-	50
Avskrivningar av förvärvade övervärden på immateriella tillgångar	757	555	2 973
Justerat EBIT	1 673	1 322	6 366

JUSTERAT RESULTAT PER AKTIE - HÄRLEDNING MSEK

	Apr–jun 2023	Apr–jun 2022	Apr 2022– mar 2023
Periodens resultat hänförligt till moderföretagets aktieägare	2 250	–167	4 454
Justeringar			
Personalkostnader i samband med förvärv	412	1 107	2 631
Omvärdering av andelar i intresseföretag	–3	-	-
Omvärdering av villkorade tilläggsköpeskillingar	0	–12	0
Transaktionskostnader	7	70	290
Avskrivningar av förvärvade övervärden på immateriella tillgångar	757	555	2 973
Förändring i verkligt värde av villkorade tilläggsköpeskillingar och köp/sälj option avseende innehav utan bestämmande inflytande	–1 705	5	–4 558
Räntekostnader för villkorade tilläggsköpeskillingar	38	61	125
Jämförelsestörande poster	78	-	278
Justeringar innan skatt	–415	1 786	1 739
Skatteeffekter på justeringar	–160	–135	–678
Justeringar efter skatt	–575	1 651	1 062
Summa	1 675	1 484	5 515
Genomsnittligt antal aktier, miljoner	1 259	1 157	1 252
Justerat resultat per aktie, SEK	1,33	1,28	4,41
Genomsnittligt antal aktier efter utspädning, miljoner	1 367	1 256	1 360
Justerat resultat per aktie efter utspädning, SEK	1,23	1,18	4,06

**ORGANISKT TILLVÄXT - HÄRLEDNING
MSEK**

	Apr–jun 2023	Apr–jun 2022	Förändring
Nettoomsättning	10 450	7 118	47 %
Nettoomsättning från förvärvade företag ¹⁾	-1 386	-32	
Skullnader i valutakurser	-	492	
Organisk tillväxt - Output	9 064	7 578	20 %

**PROFORMA TILLVÄXT - HÄRLEDNING
MSEK**

	Apr–jun 2023	Apr–jun 2022	Förändring
Nettoomsättning	10 450	7 118	47 %
Nettoomsättning från förvärvade företag ²⁾	-	1 233	
Skullnader i valutakurser	-	580	
Proforma tillväxt - Output	10 450	8 931	17 %

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**

	Apr–jun 2023	Apr–jun 2022
Periodens kassaflöde	-871	4 052
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	-120	-7 393
Förvärv av dotterföretag, efter avdrag av förvärvade likvida medel	113	842
Transaktionskostnader	7	70
Kortfristiga placeringar	-	1 533
Betalning av personalkostnader i samband med förvärv	272	102
Fritt kassaflöde efter förändringar i rörelsekapital	-599	-794

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					2023/24
	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	Apr-jun
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	10 450
Nettoomsättningstillväxt, koncernen %	42 %	68 %	713 %	34 %	-18 %	71 %	66 %	39 %	136 %	119 %	90 %	107 %	190 %	128 %	79 %	121 %	47 %
EBIT, MSEK	95	188	403	421	97	2 058	55	44	-259	-967	-1 126	-398	461	226	-95	194	421
EBIT-marginal, %	31 %	37 %	10 %	8 %	7 %	23 %	2 %	1 %	-5 %	-18 %	-7 %	-6 %	5 %	2 %	-1 %	1 %	4 %
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	1 673
Justerat EBIT-marginal, %	38 %	40 %	12 %	21 %	21 %	32 %	37 %	30 %	22 %	20 %	26 %	19 %	22 %	17 %	10 %	17 %	16 %
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	2 697
Justerat EBITDA-marginal, %	-	-	-	-	-	45 %	46 %	39 %	30 %	29 %	35 %	26 %	32 %	26 %	21 %	26 %	26 %
Utestående aktier, vägt genomsnitt, miljoner ²⁾	-	-	-	-	-	719	877	880	894	968	905	1 026	1 071	1 088	1 091	1 069	1 130
Aktier efter utspädning, vägt genomsnitt ²⁾	-	-	-	-	-	719	883	888	906	984	921	1 032	1 078	1 096	1 103	1 081	1 130
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	1 259
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	1 367
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	1,99
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	1,99
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	1,33
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	1,23
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	1 359
Organisk tillväxt, %	-	-	-	-	-	-	11 %	-24 %	34 %	-18 %	-	-12 %	35 %	-3 %	-4 %	-	20 %
Bruttomarginal, %	61 %	71 %	39 %	52 %	50 %	60 %	76 %	76 %	66 %	73 %	72 %	65 %	66 %	56 %	58 %	63 %	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	-757
Transaktionskostnader, MSEK	-	-	-	-	-	-150	-67	-52	-43	-205	-367	-70	-81	-117	-22	-290	-7
Personalkostnader i samband med förvärv, MSEK	-	-	-	-	-	-181	-972	-1 087	-1 113	-1 105	-4 277	-1 107	-941	-847	264	-2 631	-412
Omvärdering av andelar i intresseföretag, MSEK	-	-	-	-	-	41	-	417	-	-1	416	-	-	-	-	-	3
Omvärdering av villkorade tilläggsköpeskillingar, MSEK	-	-	-	-	-	-	-	-27	-	-19	-46	12	-8	-4	-	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	-1 174
Investeringar																	
Externt utvecklade spel och förskott, MSEK	98	212	528	732	193	697	301	323	329	280	1 233	248	408	399	236	1 291	299
Pågående internt utvecklade spel, MSEK	36	80	359	645	224	1 291	469	558	596	670	2 293	866	1 097	1 351	1 474	4 788	1 458
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	1 757
Övriga immateriella tillgångar/IP-rättigheter, MSEK	23	15	123	138	48	151	58	35	44	53	190	90	67	114	145	416	155
Totalt	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	1 911
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	803
Övriga nyckeltal																	
Spelutvecklingsprojekt, PC/Console																	
Annonserade spelutvecklingsprojekt	-	-	-	-	43	-	56	67	67	64	-	55	61	62	56	-	62
Icke-annonserade spelutvecklingsprojekt	-	-	-	-	60	-	124	130	149	159	-	167	173	162	165	-	153
Totalt	-	-	-	-	103	-	180	197	216	223	-	222	234	224	221	-	215
Antal sysselsatta																	
Totalt antal interna spelutvecklare	-	-	-	-	1 359	-	5 107	6 141	6 473	7 240	-	8 025	9 380	9 639	9 971	-	10 014
Totalt antal externa spelutvecklare	-	-	-	-	1 006	-	1 280	1 329	1 351	1 346	-	1 411	1 519	1 513	1 455	-	1 342
Totalt antal medarbetare utanför spelutveckling	-	-	-	-	744	-	1 499	1 594	1 700	4 174	-	4 441	4 832	5 091	5 175	-	5 249
Totalt	-	-	-	-	3 109	-	7 886	9 064	9 524	12 760	-	13 877	15 731	16 243	16 601	-	16 605
Antal studios																	
Totalt antal externa studios	-	-	-	-	58	-	67	69	66	63	-	63	60	59	56	-	59
Totalt antal interna studios	-	-	-	-	26	-	69	82	88	118	-	120	132	134	138	-	139
Totalt	-	-	-	-	84	-	136	151	154	181	-	183	192	193	194	-	198
Totalt antal IP-rättigheter																	
-	-	-	-	-	160	-	247	262	271	815	-	816	827	876	896	-	905
Nyckeltal förvärv																	
Akkumulerat antal tillkommande operativa koncerner	-	-	2	3	3	-	7	7	7	9	-	9	10	10	10	-	10
Akkumulerade förvärv som adderats	1	4	6	16	17	-	45	58	66	72	-	74	79	86	87	-	88
Totalt	1	4	8	19	20	-	52	65	73	81	-	83	89	96	97	-	98
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	-	64 582
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	-	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	-	97 799

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 900 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 139 interna studios och engagerar över 16 500 medarbetare i fler än 40 länder.