

Q2

2023/2024

EMBRACER GROUP
DELÅRSRAPPORT

JULI – SEPTEMBER 2023

NETTOOMSÄTTNINGEN ÖKADE MED 13 %
TILL 10 831 MSEK

ANDRA KVARTALET, JULI–SEPTEMBER 2023 (JÄMFÖRT MED JULI–SEPTEMBER 2022)

- > Nettoomsättningen ökade med 13 % (–2 % organisk tillväxt) till 10 831 MSEK (9 569).
Omsättningen per rörelsesegment:
 - > PC/Console Games: minskade med –5 % till 3 909 MSEK (4 097).
 - > Mobile Games: ökade med 2 % till 1 471 MSEK (1 441).
 - > Tabletop Games: ökade med 25 % till 4 070 MSEK (3 247).
 - > Entertainment & Services: ökade med 76 % till 1 381 MSEK (784).
- > EBIT¹⁾ för perioden uppgick till –836 MSEK (461), en EBIT-marginal om –8 % (5 %). Justerat EBIT minskade med –14 % till 1 814 MSEK (2 121), vilket motsvarar en Justerat EBIT-marginal om 17 % (22 %).
- > Jämförelsestörande poster uppgick till –1 421 MSEK (-), och är relaterade till tidigare utannonserat omstruktureringsprogram. Kassaflödespåverkan på jämförelsestörande poster uppgick till 146 MSEK (-).
- > Kassaflödet från den löpande verksamheten uppgick till 2 250 MSEK (580). Nettoinvesteringar i immateriella tillgångar uppgick till –1 914 MSEK (–1 572).
- > Resultat per aktie före utspädning uppgick till –0,47 SEK (2,21) och efter utspädning till –0,47 SEK (2,20) SEK. Justerat resultat per aktie uppgick till 0,84 SEK (2,12). Justerat resultat per aktie efter utspädning var 0,78 SEK (1,95).
- > Bolaget upprepar sin prognos för räkenskapsåret 2023/24 för Justerat EBIT om 7 000 - 9 000 MSEK.

FÖRSTA HALVÅRET, APRIL–SEPTEMBER 2023 (JÄMFÖRT MED APRIL–SEPTEMBER 2022)

- > Nettoomsättningen ökade med 28 % (8 % organisk tillväxt) till 21 281 MSEK (16 687).
Omsättningen per rörelsesegment:
 - > PC/Console Games: ökade med 24 % till 7 905 MSEK (6 391).
 - > Mobile Games: minskade med –1 % till 2 908 MSEK (2 928).
 - > Tabletop Games: ökade med 23 % till 7 254 MSEK (5 911).
 - > Entertainment & Services: ökade med 121 % till 3 213 MSEK (1 456).
- > EBIT¹⁾ för perioden uppgick till –415 MSEK (63), en EBIT-marginal om –2 % (0 %). Justerat EBIT ökade med 1 % till 3 487 MSEK (3 442), vilket motsvarar en Justerat EBIT-marginal om 16 % (21 %).
- > Jämförelsestörande poster uppgick till –1 499 MSEK (-), och relaterade främst till tidigare utannonserat omstruktureringsprogram. Kassaflödespåverkan på jämförelsestörande poster uppgick till 146 MSEK (-).
- > Kassaflödet från den löpande verksamheten uppgick till 3 608 MSEK (927). Nettoinvesteringar i immateriella tillgångar uppgick till –3 825 MSEK (–2 776).
- > Resultat per aktie före utspädning uppgick till 1,45 SEK (2,10) och efter utspädning till 1,45 SEK (2,08) SEK. Justerat resultat per aktie uppgick till 2,06 SEK (3,45). Justerat resultat per aktie efter utspädning var 1,90 SEK (3,16).

Nyckeltal koncernen	Jul–sep 2023	Jul–sep 2022	Apr–sep 2023	Apr–sep 2022	Apr 2022– mar 2023
Nettoomsättning, MSEK	10 831	9 569	21 281	16 687	37 665
EBIT ¹⁾ , MSEK	–836	461	–415	63	194
EBIT-marginal	–8 %	5 %	–2 %	0 %	1 %
Justerat EBIT, MSEK	1 814	2 121	3 487	3 442	6 366
Justerat EBIT-marginal	17 %	22 %	16 %	21 %	17 %
Kassaflöde från den löpande verksamheten, MSEK	2 250	580	3 608	927	5 383
Nettoinvesteringar i immateriella tillgångar, MSEK	1 914	1 572	3 825	2 776	5 996
Nettoomsättningstillväxt	13 %	190 %	28 %	148 %	121 %
Totalt antal pågående spelutvecklingsprojekt	201	237	201	237	221
Totalt antal spelutvecklare	10 654	10 899	10 654	10 899	11 426
Totalt antal sysselsatta	15 701	15 731	15 701	15 731	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.

STABILA FRAMSTEG UNDER Q2 VISAR VÄGEN

Under Q2 levererade vi ett stabilt kvartal med Justerat EBIT om 1,8 miljarder SEK och vi räknar med att hamna inom prognosintervallet detta år. Fritt kassaflöde om 0,4 miljarder SEK visar en tydlig förbättring jämfört med Q1. Vårt omstruktureringsprogram gör goda framsteg med besparingar av rörelsekostnader före plan och minskade kapitalutgifter som väntas bidra avsevärt under andra halvåret. Vi fortsätter att ta viktiga steg för framtiden och jag är säker på att vi kommer att komma ut som ett starkare bolag.

Embracers nettoomsättning växte med 13 % till 10,8 miljarder SEK under Q2. Den organiska tillväxten var -2 % till följd av solid organisk tillväxt inom Tabletop och Entertainment & Services medan PC/Console och Mobile hade tuffa jämförelseperioder. Justerat EBIT uppgick till 1,8 miljarder SEK i linje med ledningens förväntningar för kvartalet. Fritt kassaflöde uppgick till cirka 400 MSEK och är en klar förbättring jämfört med Q1 samtidigt som effekterna från omstruktureringsprogrammet huvudsakligen ligger framför oss. Vi räknar med att fritt kassaflöde förbättras väsentligt under andra halvåret, drivet av en starkare säsongsmässig period för Tabletop Games samt betydande besparingar gällande rörelsekostnader och kapitalutgifter.

För helåret 2023/24, upprepar vi vår prognos för Justerat EBIT om SEK 7,0-9,0 miljarder. Vi har fortsatt tilltro gällande vårt prognosintervall. Utsikterna andra halvåret för PC/Console och Mobile har dock försvagats något jämfört med vår bedömning under Q1. Förändringen för PC/Console beror på faktisk och förväntad utveckling för nya spellanseringar samt troliga mindre skiften i pipeline. För Mobile relaterar det till en något mer konservativ syn på monetisering och organisk tillväxt.

VIKTIGA INTERNA VARUMÄRKEN OCH STUDIOS UTVECKLAS VÄL

Inom PC/Console Games minskade försäljningen med ungefär 5 % eller 17 % organiskt. Intäkterna från nya lanseringar uppgick till 1,4 miljarder SEK under kvartalet, ett av de starkaste kvartalen någonsin för nya lanseringar. Detta är dock ändå en minskning om 7 % på årsbasis på grund av starka bidrag från *Saints Row* under Q2 föregående år och ett större plattformsavtal. *Remnant II*, internt utvecklat av Gunfire Games och som förläggs av Gearbox Publishing, lanserades den 25 juli och har nu sålts i över 2 miljoner exemplar och genererat mer än 700 MSEK i nettoomsättning under Q2. Med det sagt så har vi sett ett blandat mottagande och utveckling för det externt utvecklade spelet *Payday 3* och några mindre lanseringar under kvartalet. Den Justerade EBIT-marginalen om 16 % under Q2 påverkas av dessa lanseringar och den svaga utvecklingen för titlar som lanserades under föregående år. *Payday 3* som utvecklats av Starbreeze Studios och

lanserades den 21 september gjorde ett positivt bidrag till Justerat EBIT med investeringen intjänad redan under Q2. Vi räknar med att det kommer bidra positivt under helåret 2023/24 men inte leva upp till ledningens förväntningar på grund av en svagare lansering, kopplat till ett oförutsett fel hos en extern matchmaking-mjukvara, vilket i sin tur påverkade spelarupplevelsen.

Vi har haft en positiv start för våra viktigaste interna studios och varumärken detta år inklusive lyckade lanseringar av *Dead Island 2* och *Remnant II*. Det gläder mig att se den senaste veckans framgångsrika lanseringar för *Risk of Rain Returns*, *Teardown* på konsol, *Satisfactory's Update 8* och *The Awakened King*, det första nedladdningsbara innehållet för *Remnant II*. Vidare väntar många spännande lanseringar under verksamhetsåret 2023/24, bland annat *Homeworld 3*, *SOUTH PARK: SNOW DAY!*, *Arizona Sunshine 2*, *Expeditions: A MudRunner Game*, *Alone in the Dark*, *Outcast – A New Beginning*, *Lightyear Frontier* och *Deep Rock Galactic Survivors*. Saber Interactive arbetar hårt med färdigställandet av *Warhammer 40,000: Space Marine 2*. Lanseringsdatumet för spelet kommer kommuniceras av det externa förlaget Focus Entertainment.

Segmentet Tabletop Games levererade en organisk tillväxt om 15 % med en nettoomsättning på 4,1 miljarder SEK. Trots att produktmixen bestod av en större andel samlarkort ökade Justerat EBIT med 47 % på årsbasis, drivet av en stark organisk försäljningsutveckling, kostnadsbesparingar och positiva effekter från valutakursförändringar. Utvecklingen överträffade ledningens förväntningar något och drevs främst av mer normala säsongseffekter under första halvåret jämfört med förra året. Asmodees kassakonvertering förbättrades avsevärt jämfört med föregående år, drivet av en mindre lageruppbyggnad i linje med de åtgärdsplaner som offentliggjordes för 12 månader sedan. Vi går nu in i det säsongsmässigt starkaste kvartalet för Asmodee och samtidigt stiger förväntningarna på bolagets kommande samlarkortspel *Star Wars™ Unlimited* i Q4. Spelet väntas lanseras tidigt i mars 2024 och har redan mottagits väldigt positivt bland såväl media som spelare på mässor som hållits nyligen.

Rörelsesegmentet Mobile Games hade en organisk tillväxt om -10 %, vilket är en förbättring jämfört med Q1 med gradvis bättre jämförelseperioder efter det första starka halvåret i föregående räkenskapsår. Den negativa utvecklingen för organisk tillväxt beror delvis på Crazy-Labs genreskifte mot hybrid casual-spel med ökat fokus på lönsamhet och kassaflöden. Underliggande marknadstrender och intäktskonvertering var överlag stabila under kvartalet. Investeringar i UAC (user acquisition cost) ökade jämfört med Q1 men var något lägre än våra förväntningar, vilket gav stöd till den Justerade EBIT-marginalen som uppgick till 25 % under kvartalet med ett solitt bidrag till kassaflödet. För helåret räknar vi med en medelhög till hög ensiffrig organisk minskning, men med något högre marginal för segmentet. Det beror på en något mer konservativ syn på monetisering och investeringar i user acquisition under andra halvan av året.

Entertainment & Services presterade bättre än ledningens förväntningar under kvartalet och hade en 13 % organisk tillväxt med en Justerad EBIT-marginal om 16 %. Den högre marginalen drivs primärt av starka licensintäkter från Middle-earth Enterprises och samlarkorten *The Lord of the Rings: Tales of Middle-earth™* från *Magic: The Gathering*. Spelet lanserades framgångsrikt i slutet av Q1 som del av Middle-earth Enterprises långsiktiga samarbete med Wizards of the Coast och spelet fick ett varmt mottagande från fans och kritiker. Vår starka varumärkesportfölj är en viktig del av vår långsiktiga strategi och vi har spännande planer för varumärket *Sagan om Ringen* under de kommande åren.

OMSTRUKTURERINGSPROGRAMMET GÖR FRAMSTEG

Huvudprioriteringen för omstruktureringsprogrammet är att förbättra effektivitet och kassagenerering för att skapa

ett Embracer som är effektivare, starkare, mer fokuserat och självförsörjande kassaflödesmässigt. Våra verksamheter inom Mobile, Tabletop och Entertainment & Services ger en solid grund med förutsägbara, lönsamma och kassagenererande verksamheter. Justerat EBITDA minus kapitalutgifter inom dessa tre segment uppgår till ungefär 4,2 miljarder SEK under senaste tolv månaderna. Om Coffee Stain inkluderas uppgår siffran till över 5 miljarder SEK. Det svagare fria kassaflödet under de senaste åren är mer eller mindre uteslutande drivet av en obalans mellan investeringar i pågående spelutveckling och slutförd utveckling inom PC/Console Games, vilket nu adresseras genom omstruktureringsprogrammet. Fortsatt exekvering av omstruktureringsprogrammet kommer vara avgörande för att öka effektivitet, lönsamhet och kassaflöden inom PC/Console Games. Under de senaste två åren har våra internt utvecklade spel genererat mer än en dubbelt så hög ROI (return on investments) jämfört med våra externt utvecklade spel. Vi eftersträvar en struktur som möjliggör att se framåt och där vi investerar i rätt spel med rätt team. Efter implementeringen av omstruktureringsprogrammet har vi ökad tilltro gällande vår förmåga att leverera kvalitet och en ökad ROI under de kommande åren.

Vi räknar med att nå våra mål om 8 miljarder SEK i nettoskuld i slutet av detta räkenskapsår samt att minska kapitalutgifter med mer än en tredjedel till 5 miljarder SEK i årstakt under helåret 2024/25. Den eftersträlvade nivån för kapitalutgifter innebär att vi fortsatt kommer att investera mer än värdet på slutförda spel vilket lägger grunden för framtida organisk tillväxt i rörelsesegmentet PC/Console Games. Besparingar gällande rörelsekostnader ligger före plan med åtminstone 0,8 miljarder i besparingar under helåret 2024/25 och vi förväntar oss att se en betydande minskning av kapitalutgifter under andra halvan av året.



Dead Island 2

Per den 30 september 2023 hade omstruktureringsprogrammet bidragit till att Embracer genomfört sin första minskning av antalet medarbetare med cirka 900 personer jämfört med föregående kvartal, eller 5 % i förhållande till hela arbetsstyrkan jämfört med föregående kvartal. I detta koncernöverskridande initiativ lägger vi inte bara ned ett antal studios, utan vi minskar också antalet anställda och antalet projekt i flera andra studios, med fokus på att förbättra förväntad ROI inom PC/ Console. Det är inte lätt att gå skilda vägar från talangfulla individer. Jag vill rikta ett särskilt tack till alla dem som behövt lämna Embracer under kvartalet, för deras insatser. Det är svåra beslut och de tas inte lättvindigt. För mig personligen är det avgörande att programmet utförs med medkänsla, respekt och integritet.

Under de senaste månaderna har vi accelererat processer för att avyttra tillgångar i förhållande till processer för att öka externt finansierade spelutvecklingsprojekt. Detta skifte drivs primärt av ett noterbart inkommande intresse men även av en förändrad marknadsdynamik med reducerade nivåer för investeringar i plattformsinnehåll. Därför genomför vi nu ett antal strukturerade avyttringsprocesser som ger oss flexibilitet och optionalitet i strävan att nå våra mål. Vi är fokuserade på att maximera aktieägarvärde och att uppnå årstaktsmålsättningen för kapitalutgifter så effektivt som möjligt. Betydande minskningar av kapitalutgifter och nettoskuld väntas materialiseras efter att vi har slutfört dessa processer.

Vi befinner oss nu i ett inledningskede av vår plan för att konsolidera våra verksamheter, vilket inkluderar en översyn av strukturen för våra operativa koncerner, vilket ingår i en senare del av omstruktureringsprogrammet. Vi har ett ansvar i att använda vår storlek och talang på bästa sätt för att utveckla och skala upp tjänster och förmågor i hela Embracer med målet att leverera allt bättre spelarupplevelser. Jag är övertygad om att vi kommer leverera på de mål som vi kommunicerade i juni samt att vi befäster vår ställning som ett av världens ledande spelbolag.

Vidare vill jag ta tillfället i akt och varmt välkomna Yasmina Brihi, Bernt Ingman och Cecilia Qvist, som i samband med årsstämman, valdes in till styrelsen för moderbolaget.

Slutligen, kommer vi att ta viktiga steg under helåret 2023/24 för att lägga grunden för kommande år och jag är övertygad om att vi kommer att komma ut som ett starkare bolag. Jag vill rikta ett tack till alla våra aktieägare, anställda, kunder, affärspartners och branschkollegor för era bidrag till Embracer Groups framgång och utveckling.

16 november, 2023, Karlstad, Värmland, Sverige

Lars Wingefors
Medgrundare och VD



FINANSIELLA KOMMENTARER

NETTOOMSÄTTNING

Nettoomsättning, MSEK	Jul–sep 2023	Jul–sep 2022	Förändr.	Apr–sep 2023	Apr–sep 2022	Apr 2022– mar 2023
PC/Console Games	3 909	4 097	–5 %	7 905	6 391	13 444
Mobile Games	1 471	1 441	2 %	2 908	2 928	5 819
Tabletop Games	4 070	3 247	25 %	7 254	5 911	13 132
Entertainment & Services	1 381	784	76 %	3 213	1 456	5 270
Summa	10 831	9 569	13 %	21 281	16 687	37 665

Den totala nettoomsättningen under andra kvartalet uppgick till 10 831 MSEK, motsvarande en ökning med 13 %, och uppgick till 21 281 MSEK under perioden april-september, en ökning med 28 % jämfört med föregående år. Nettoomsättningstillväxten drevs främst av organisk tillväxt inom rörelsesegmentet Tabletop Games. 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 –2 % och proforma tillväxten uppgick till –3 %, och under perioden april-september uppgick den organiska tillväxten till 8 % och proforma tillväxten uppgick till 6 %. Den negativa organiska tillväxten inom rörelsesegmentet PC/Console Games under andra kvartalet förklaras främst av en utmanande jämförelseperiod i föregående år som inkluderade lansering av *Saints Row* och ett plattformsavtal för en katalogtitel. Rörelsesegmentet Mobile Games påverkas av lägre annonspriser jämfört med samma period föregående år vilket förklarar den negativa organiska tillväxten. Den starka organiska tillväxten för rörelsesegmentet Tabletop Games förklaras främst av ökad nettoomsättning från samlarkort jämfört med samma period föregående år. Inom rörelsesegmentet Entertainment & Services drevs den starka organiska tillväxten av ett starkt kvartal för PLAION Partner Publishing och Film division.

Omsättningstillväxt	Jul–sep 2023			Apr–sep 2023		
	Nettoomsätt- ningstillväxt	Organisk tillväxt	Proforma- tillväxt	Nettoomsätt- ningstillväxt	Organisk tillväxt	Proforma- tillväxt
PC/Console Games	–5 %	–17 %	–22 %	24 %	4 %	–4 %
Mobile Games	2 %	–10 %	–4 %	–1 %	–11 %	–5 %
Tabletop Games	25 %	15 %	13 %	23 %	12 %	10 %
Entertainment & Services	76 %	13 %	28 %	121 %	41 %	55 %
Summa	13 %	–2 %	–3 %	28 %	8 %	6 %



EBIT OCH JUSTERAT EBIT

EBIT uppgick till –836 MSEK (461) i kvartalet, en EBIT-marginal på –8 % (5 %). Under perioden april-september uppgick EBIT till –415 MSEK (63) vilket motsvarar en EBIT-marginal om –2 % (0 %). Minskningen i kvartalet beror framförallt på kostnader för omstruktureringsprogrammet. Personalkostnader relaterade till förvärv uppgick till 435 MSEK (941) inklusive valutaeffekter. Av- och nedskrivningar uppgick till 3 049 MSEK (1 565), en ökning med 1 484 MSEK varav 1 148 MSEK relaterar till nedskrivningar av pågående spelutvecklingsprojekt.

Justerat EBIT minskade med –14 % och uppgick till 1 814 MSEK (2 121) under kvartalet, motsvarande en marginal på 17 % (22 %). Minskningen i kvartalet är främst relaterad till lägre bidrag från PC/Console Games, delvis mildrat av ett starkare kvartal från Entertainment & Services och Tabletop Games jämfört med samma period föregående år. Bruttomarginalen minskade och uppgick till 63 % (66 %). Avskrivningar och nedskrivningar, exklusive avskrivningar för övervärden kopplat till förvärvade immateriella tillgångar och jämförelsestörande poster, uppgick till 1 109 MSEK (936).

Jämförelsestörande poster uppgick till 1,421 MSEK i kvartalet, varav 1 148 MSEK relaterar till nedskrivningar, och är exkluderade från Justerat EBIT (se sid 52-55). Dessa nedskrivningar relaterar till projekt som påverkas av det pågående omstruktureringsprogrammet där studion eller teamet har upphört.

EBIT, MSEK	Jul–sep 2023	Jul–sep 2022	Förändr.	Apr–sep 2023	Apr–sep 2022	Apr 2022– mar 2023
PC/Console Games	–1 259	582	–316 %	–1 133	175	41
Mobile Games	162	–88	284 %	454	–202	–260
Tabletop Games	407	104	291 %	336	256	828
Entertainment & Services	–86	–96	10 %	99	–100	–170
Koncerngemensamt	–60	–40	–50 %	–170	–67	–245
Summa	–836	461	–281 %	–415	63	194

Justerat EBIT, MSEK	Jul–sep 2023	Jul–sep 2022	Förändr.	Apr–sep 2023	Apr–sep 2022	Apr 2022– mar 2023
PC/Console Games	621	1 384	–55 %	1 458	1 986	2 902
Mobile Games	372	315	18 %	796	593	1 381
Tabletop Games	661	451	47 %	866	896	2 010
Entertainment & Services	216	7	2 986 %	499	27	281
Koncerngemensamt	–56	–36	–56 %	–133	–60	–208
Summa	1 814	2 121	–14 %	3 487	3 442	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. Vi har fortsatt tilltro gällande vårt prognosintervall. Utsikterna andra halvåret för PC/Console och Mobile-segmenten har dock försvagats något jämfört med vår bedömning under Q1. Förändringen för PC/Console, beror på faktisk och förväntad utveckling av nya spellanseringar samt troliga mindre skiften i pipelinen. För Mobile avser det en något mer konservativ syn på monetisering och organisk tillväxt. Prognosen bygger på att planerade spellanseringar, marknads- och makroförhållanden, samt valutakurser förblir oförändrade.

2023/24 jämfört med 2022/23

Inom PC/Console Games-segmentet väntas en solid vinsttillväxt som drivs av solid katalogförsäljning för spel som lanserats under första halvan av räkenskapsåret, samt en stark pipeline av nya lanseringar utspritt mellan operativa koncerner under andra halvan av räkenskapsåret.

I rörelsesegmentet Mobile Games väntas en negativ organisk tillväxt med ett medelhögt eller högt ensiffrigt tal. Underliggande marknadstrender väntas vara stabila under året. Den Justerade EBIT-marginalen väntas vara något högre än räkenskapsåret 2022/23.

I rörelsesegmentet Tabletop Games väntas en organisk tillväxt med ett medelhögt eller högt ensiffrigt tal, drivet av försäljning av både brädspel och samlarkort, och där den Justerade EBIT-marginalen är något lägre än räkenskapsåret 2022/23.

Specifika poster relaterade till historiska förvärv

Prognosen är baserad på genomsnittliga valutakurser under perioden april till september 2023. Prognosen inkluderar slutförda förvärv per den 30 september 2023. Prognosen bygger på förvärvsanalyser per den 20 oktober 2023 som inkluderar både preliminära och stängda förvärvsanalyser.

MSEK	23/24										Summa
	Q3	Q4	24/25	25/26	26/27	27/28	28/29	29/30	30/31		
Avskrivningar av förvärvade övervärden på immateriella tillgångar	767	730	2 788	2 614	2 241	1 959	1 843	1 750	1 663	16 355	
Personalkostnader i samband med förvärv	429	415	1 216	947	468	34	5	0	0	3 514	
Specifika poster relaterade till historiska förvärv	1 196	1 145	4 004	3 561	2 709	1 993	1 848	1 750	1 663	19 869	



OMSTRUKTURERINGSPROGRAM

Bakgrund

Den 13 juni 2023 offentliggjorde Embracer Group ett omstruktureringsprogram. Målet med programmet är att förbättra effektivitet och kassagenereringsförmåga, och därmed skapa ett Embracer som är effektivare, starkare, mer fokuserat och självförsörjande kassaflödesmässigt. Programmet inkluderar följande 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 2022/23.
- > Minskning av rörelsekostnader med minst 10 %, eller minst 0,8 miljarder SEK, på en årlig basis jämfört med årstakten i Q4 2022/23.
- > Uppnå en nettoskuld som understiger 8 miljarder SEK till utgången av helåret 2023/24. Som tidigare kommunicerats väntas programmets finansiella påverkan främst ses i faktisk finansiell utveckling från 1 oktober.

Utveckling

Embracer gör goda framsteg mot de offentliggjorda målsättningarna och har vidtagit följande åtgärder under kvartalet:

Minskade kapitalutgifter och rörelsekostnader:

- > En första omgång av minskade kapitalutgifter har slutförts – en andra omgång av minskade kapitalutgifter är långt gånngen, baserat på en global utvärdering av spelportföljen inom PC/Console.
- > Initiativ för minskade rörelsekostnader gör framsteg före plan och inkluderar både en minskning av antalet anställda och reducerade omkostnader.
- > Per den 30 september 2023 har omstruktureringsprogrammet bidragit till att antalet medarbetare har minskat med 904 jämfört med föregående kvartal, motsvarande 5 % av arbetsstyrkan. Programmet väntas fortsätta till och med slutet av innevarande räkenskapsår och minska nivån för kapitalutgifter till 5 miljarder SEK i årstakt från och med helåret 2024/25.

Kapitalallokering:

- > Processer för att avyttra tillgångar har accelererat under de senaste månaderna i förhållande till processer för att öka andelen extern finansiering för enskilda spelutvecklingsprojekt. Detta skifte drivs primärt av ett noterbart inkommande intresse men även av en förändrad marknadsdynamik med reducerade nivåer för investeringar i plattformsinnehåll. Därför genomför vi nu ett antal strukturerade avyttringsprocesser som ger oss flexibilitet och optionalitet att nå våra mål. Betydande minskningar av kapitalutgifter och nettoskuld väntas ske när dessa processer slutförts.
- > Ytterligare viktiga steg vidtagits för att tydliggöra ansvar och skapa en ny koncernövergripande process för spelinvesteringar och uppföljning av spelutvecklingsprojekt.

Effektivitetsförbättringar:

- > Processen som inkluderar potentiell konsolidering av verksamheter och bolag pågår och implementeringen väntas accelerera under Q4. Målet är att designa en struktur och operativ modell som driver bättre exekvering, ägande och beslutsfattande.

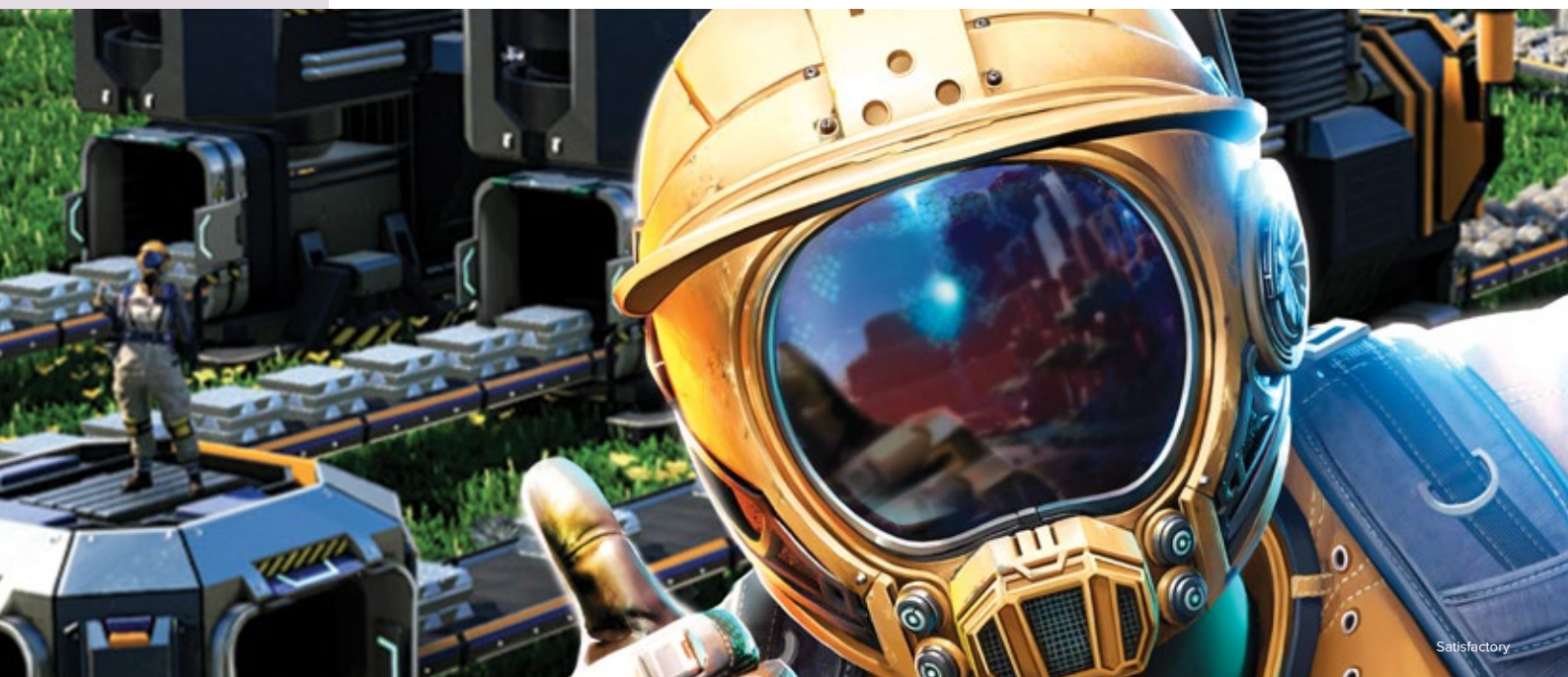


Kostnader för omstruktureringsprogrammet

- > Under första halvåret uppgår jämförelsestörande poster till 1 499 MSEK och är huvudsakligen relaterade till omstruktureringsprogrammet. Under andra kvartalet uppgick jämförelsestörande poster till 1 421 MSEK och avser omstruktureringsprogrammet, varav 1 148 MSEK avser nedskrivning av immateriella tillgångar. Läs mer på sidan 55 ('jämförelsestörande poster').
 - > Sammanlagt 15 huvudsakligen icke-offentliggjorda projekt, skrevs ned i Amplifier, Freemode, Gearbox, PLAION, Saber och THQ Nordic.
- > I slutet av andra kvartalet uppgick kassaeffekten av jämförelsestörande poster till 146 MSEK. Läs mer på sid 55 ('fritt kassaflöde efter förändringar i rörelsekapital')
- > Nedskrivningar definieras som jämförelsestörande poster om projektet påverkas av det pågående omstruktureringsprogrammet där antingen studion eller teamet har upphört.

Uppdateringar

Embracer Group kommer regelbundet uppdatera marknaden om framsteg i omstruktureringsprogrammet, i samband med delårsrapporter eller på annat sätt i linje med gällande lagstiftning.





RÖRELSESEGMENT PC/CONSOLE GAMES

ANDEL AV KONCERNENS OMSÄTTNING

36 % (43 %)

VARUMÄRKEN

267 (252)

INTERNA MEDARBETARE

10 137 (9 646)

INTERNA STUDIOS

99 (96)

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	Jul–sep 2023	Jul–sep 2022	Apr–sep 2023	Apr–sep 2022	Apr 2022– mar 2023
Nettoomsättning, MSEK	3 909	4 097	7 905	6 391	13 444
varav Digitala produkter, MSEK	2 825	2 951	5 472	4 617	8 927
varav Fysiska produkter, MSEK	203	458	753	606	1 101
varav Övriga ¹⁾ , MSEK	881	688	1 680	1 168	3 417
Nettoomsättningstillväxt	–5 %	107 %	24 %	52 %	58 %
EBIT, MSEK	–1 259	582	–1 133	175	41
EBIT-marginal	–32 %	14 %	–14 %	3 %	0 %
Justerat EBIT, MSEK	621	1 384	1 458	1 986	2 902
Justerad EBIT-marginal	16 %	34 %	18 %	31 %	22 %
Typ av intäkt					
Försäljning av nya lanseringar, MSEK	1 417	1 526	3 024	1 889	2 894
Katalogförsäljning ²⁾ , MSEK	1 612	1 883	3 201	3 333	7 134
Övrigt ¹⁾ , MSEK	881	688	1 680	1 168	3 417

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

²⁾ Se Definitioner, kvartalsinformation.

SEGMENTETS VÄSENTLIGA HÄNDELSER

Nettoomsättningen för PC/Console Games uppgick till 3 909 MSEK under kvartalet, en minskning med –5 % jämfört med motsvarande period föregående år, eller –17 % organiskt och –22 % proforma i konstant valuta. Den negativa organiska tillväxten förklaras främst av en utmanande jämförelseperiod då *Saints Row* lanserades och ett plattformsavtal bidrog, samt på grund av svagare katalogförsäljning för spel som lanserades under räkenskapsåret 2022/23. Den icke-organiska tillväxten beror framförallt på förvärven av Crystal Dynamics – Eidos, Coffee Stain GBG och Tripwire.

EBIT uppgick till –1 259 MSEK (582) vilket motsvarar en EBIT-marginal om –32 % (14 %). Justerat EBIT uppgick till 621 MSEK (1 384) vilket motsvarar en Justerad EBIT-marginal om 16 % (34 %). Jämförelsestörande poster uppgick till –1 194 MSEK (0) och består framförallt av nedskrivningar av pågående spelutvecklingsprojekt där antingen studion eller teamet har upphört. Den Justerade EBIT-marginalen påverkas fortsatt negativt av avskrivningar av spelutveckling samt den något svagare utvecklingen för spel lanserade under föregående räkenskapsår samt spelförseningar, vilket påverkat katalogförsäljningen detta år. Lönsamheten påverkas även negativt av två titlar utvecklade av externa studios, *Payday 3* och *Trine 5: A Clockwork Conspiracy*, som haft en svagare försäljning än ledningens förväntningar.

THQ NORDIC
amplifier
GAME INVEST


gearbox
entertainment


SABER
AN EMBRACER GROUP COMPANY


PLAION

Coffee Stain

CRYSTAL DYNAMICS
eidos
montreal



Intäkter från lanseringar uppgick till 1 417 MSEK i kvartalet, en minskning med 7 % på årsbasis. De lanseringar som bidrog mest till intäkterna under kvartalet var *Remnant II*, utvecklat av den interna studion Gunfire Games och med Gearbox Entertainment som förlag, samt *Payday 3*, utvecklat av den externa studion Starbreeze Studios och med Deep Silver (PLAION) som internt förlag.

Remnant II lanserades den 25 juli och sålde i över 1 miljon exemplar under de första fyra dagarna och hade över 110 000 samtidigt användare på Steam. Spelet har nu sålts i mer än 2 miljoner exemplar och genererat en försäljning på mer än 700 MSEK. *Payday 3* lanserades 21 september och fick ett blandat mottagande bland kritiker och spelare, och studion drabbades även ett oförutsett fel i dess externa mjukvara för matchmaking. Sedan oktober har matchmaking varit stabil och haft en bättre utveckling. *Payday 3* gjorde ett positivt bidrag till Justerat EBIT, där investeringen tjänades in under Q2. Spelet väntas bidra positivt under helåret 2023/24 men inte leva upp till ledningens förväntningar. Starbreeze arbetar nu hårt med sina planer för live-tjänster för spelet inklusive frekventa uppdateringar av innehåll samt 'quality of life'-förbättringar och adderad funktionalitet för att förbättra spelarupplevelsen. Två nya gratis "heists", eller uppdrag, planeras lanseras i närtid.

Andra lanseringar under kvartalet inkluderade *Jagged Alliance 3*, utvecklat av externa studion Haemimont Games och med THQ Nordic som förlag. Spelet har än så länge endast lanserats på PC och väntas lanseras på konsol den 16 november. Ytterligare titlar som lanserats är *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. Alla dessa tre spel har fått ett starkt mottagande bland kritiker och användare. *Jagged Alliance 3* och *RIDE 5* har i stort presterat i linje med ledningens förväntningar medan *Trine 5: Clockwork Conspiracy* har underpresterat.

Intäkter från katalogförsäljning (inklusive plattformsavtal) uppgick till 1 612 MSEK under kvartalet, en minskning med 14 % på årsbasis. Topp-10 katalogtitlar inkluderade *Dead Island 2*, *Saints Row*, *Deep Rock Galactic*, *Star Trek Online*, *Insurgency: Sandstorm*, *SnowRunner*, *AEW: Fight Forever*, *Welcome to Bloxburg*, *Neverwinter Online* och *Valheim*. Minskningen på årsbasis beror framförallt på att *Valheim* gav ett betydande bidrag under jämförelseperioden, drivet av ett plattformsavtal.

Övrig omsättning uppgick till 881 MSEK under kvartalet, en ökning med 28 % på årsbasis. Tillväxten drevs primärt av förvärv, inklusive Crystal Dynamics – Eidos, samt en ökad andel externt finansierade spelutvecklingsprojekt.



Warhammer 40,000: Space Marine II



Det tredje kvartalet inkluderar lanseringarna *Teardown* (konsol), utvecklat av den interna studion Tuxedo Labs och med Saber Interactive som förlag, *Wild Card Football*, med Saber Interactive som utvecklare och förlag, *Hot Wheels Unleashed™ 2 - Turbocharged*, med Milestone som utvecklare och förlag, och *Risk of Rain Returns*, utvecklat av den externa studion Hopoo Games och med Gearbox som internt förlag. Övriga lanseringar inkluderar *Jagged Alliance 3* (konsol), *Arizona Sunshine 2*, *Satisfactory Update 8*, *Lightyear Frontier*, *Deep Rock Galactic Survivors*, samt det första nedladdningsbara innehållet för både *Dead Island 2 (Haus)* och *Remnant II (The Awakened King)*.

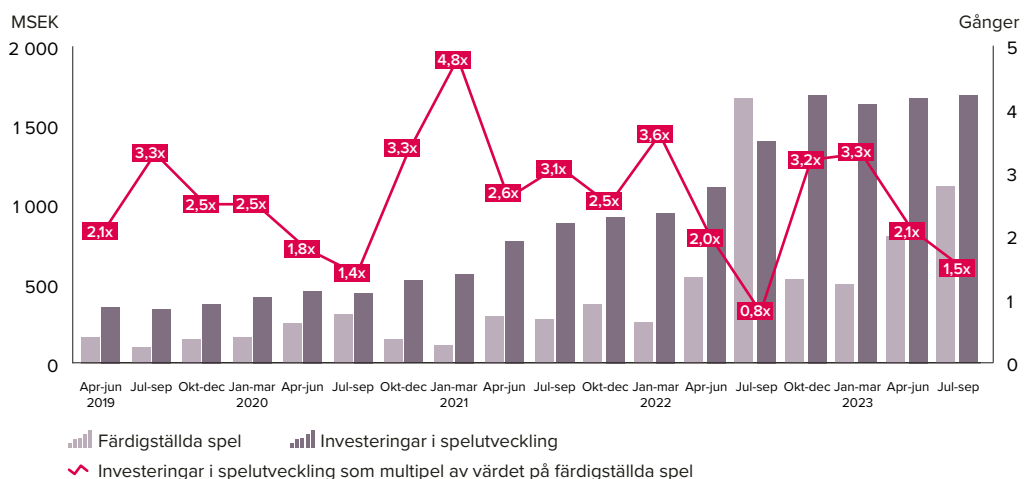
Magic: The Gathering kommer även släppa en ny Secret Lair crossover med *Tomb Raider*, inklusive fem nytryckta kort med ny konst, en unik treasure token, och ett helt nytt mekaniskt och unikt kort för Lara Croft. PLAION och Vertigo Games kommer att anordna en gameplay showcase för *Arizona Sunshine 2* den 17 november som innehåller nya speldetaljer och gästframträdanden bland mycket annat. Spelet är en uppföljare till det populära VR action spelet och lanseras den 7 december.

Det fjärde kvartalet inkluderar *Homeworld 3*, utvecklat av externa studion Blackbird Interactive och med Gearbox som förläggare, samt *Alone in the Dark*, *Outcast – A New Beginning*, *SOUTH PARK: SNOW DAY!*, *Expeditions: A Mudrunner Game* och *Wreckreation*. Lanseringsdatumet för *Warhammer 40,000: Space Marine 2*, internt utvecklad av Saber Interactive, kommer kommuniceras av det externa förlaget Focus Entertainment.

The Game Awards offentliggjorde nyligen att *Remnant II* och *Dead Island 2* är två av fem nominerade för "Best Action Game". *Hot Wheels Unleashed 2 - Turbocharged* blev också nominerad i kategorin "Best Sports/Racing". Ceremonin kommer att anordnas i början av december i Los Angeles.

INVESTERINGAR I SPELUTVECKLING OCH FÄRDIGSTÄLLDA SPEL

PC/Console Games-segmentet fortsätter att göra betydande investeringar i spelutveckling. Värdet på slutförda och lanserade spel uppgick till 1 120 MSEK (1 671) och drevs av lanseringen av *Remnant II* och *Payday 3*. I jämförelseperioden lanserades *Saints Row* som hade en betydande utvecklings- och marknadsföringsbudget. Totalt investerades 1 690 MSEK (1 405) i spelutveckling under kvartalet. Relationen mellan investeringar och slutförda spel ökade från 0.8x till 1.5x, 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.





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

Titel	Förlag	Varumärke	Huvud- utvecklare	Plattform
<i>Bloodless</i>	3D Realms	Externt	Extern	PC
<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>Twisted Tower</i>	3D Realms	Externt	Extern	PC
<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>Expeditions: A MudRunner Game</i>	Externt	Eget	Intern	PS5, XB, XIS, Switch, PS4, XB1
<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>Deep Rock Galactic: Rogue Core</i>	Ghost Ship Publishing	Eget	Intern	PC
<i>Deep Rock Galactic: Survivor</i>	Ghost Ship Publishing	Eget	Extern	PC
<i>Dinolords</i>	Ghost Ship Publishing	Externt	Extern	PC
<i>SpellRogue</i>	Ghost Ship Publishing	Externt	Extern	PC
<i>DarkSwarm</i>	Ghost Ship Publishing	Externt	Extern	PC
<i>A Rat's Quest</i>	HandyGames	Externt	Extern	PC, PS4, XB1, Switch
<i>Airhead</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, Switch, PS4, XB1
<i>Ships at Sea</i>	Misc Game	Eget	Intern	PC
<i>The Siege and the Sandfox</i>	PLAION	Externt	Extern	PC, PS5, XB, XIS, Switch, PS4, XB1
<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 TBC)</i>	Prime Matter	Gemensamt	Extern	PC, PS5, XB, XIS
<i>New Painkiller (final title TBC)</i>	Prime Matter	Eget	Intern	TBC
<i>Bears In Space</i>	Ravenscourt	Externt	Extern	PC
<i>Night is Coming</i>	Ravenscourt	Externt	Extern	PC
<i>A Quiet Place</i>	Saber	Externt	Extern	TBC
<i>WarPaws</i>	Saber	Externt	Intern	PC, PS5, XB, XIS, Switch
<i>Tempest Rising</i>	Saber & 3D Realms	Eget	Intern	PC
<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>SOUTH PARK SNOW DAY!</i>	THQ Nordic	Externt	Extern	PC, PS5, XB, XIS, Switch
<i>Space For Sale</i>	THQ Nordic	Eget	Intern	PC

* 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>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 2</i>	THQ Nordic	Eget	Intern	PC, PS5, XB XIS
<i>Wreckreation</i>	THQ Nordic	Externt	Extern	PC, PS5, XB XIS
<i>Killing Floor 3</i>	Tripwire	Eget	Intern	PC, PS5, XB XIS
<i>Bloomtown: A Different Story*</i>	Twin Sails Interactive	Externt	Extern	PC
<i>Innchanted*</i>	Twin Sails Interactive	Externt	Extern	PS5, PS4, XB XIS, XB1, Switch
<i>News Tower*</i>	Twin Sails Interactive	Externt	Extern	PC
<i>Arizona Sunshine 2</i>	Vertigo games	Eget	Intern	PS VR2, PC VR, Standalone VR

* 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.



Payday 3



RÖRELSESEGMENT MOBILE GAMES

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-playmobilspel.

ANDEL AV KONCERNENS OMSÄTTNING

14 % (15 %)

VARUMÄRKEN

51 (41)

INTERNA MEDARBETARE

1 075 (1 135)

INTERNA STUDIOS

11 (11)

Nyckeltal Mobile Games	Jul–sep 2023	Jul–sep 2022	Apr–sep 2023	Apr–sep 2022	Apr 2022– mar 2023
Nettoomsättning, MSEK	1 471	1 441	2 908	2 928	5 819
Nettoomsättningstillväxt	2 %	67 %	–1 %	84 %	19 %
EBIT, MSEK	162	–88	454	–202	–260
EBIT-marginal	11 %	–6 %	16 %	–7 %	–4 %
Justerat EBIT, MSEK	372	315	796	593	1 381
Justerad EBIT-marginal	25 %	22 %	27 %	20 %	24 %
User Acquisition Cost (UAC), MSEK	700	755	1 341	1 638	2 925
User Acquisition Cost (UAC), % av nettoomsättningen	48 %	52 %	46 %	56 %	50 %
Antal nedladdningar, miljoner	262	363	520	750	1 353
Daily Active Users (DAU), miljoner	31	36	32	36	35
Monthly Active Users (MAU), miljoner	253	300	283	303	301

SEGMENTETS VÄSENTLIGA HÄNDELSE

Nettoomsättningen för Mobile Games uppgick till 1 471 MSEK under kvartalet, en ökning med 2 % jämfört med motsvarande period föregående år, eller –10 % organiskt och –4 % proforma i konstant valuta. Spel med kontinuerliga uppdateringar av innehåll och kampanjer fortsätter att driva försäljning i portföljen baserat på en datadriven ansats. Underliggande marknadstrender och monetisering hade en stabil utveckling under kvartalet. EasyBrain hade en oförändrad organisk försäljning under Q2 medan DECA Games (inklusive CrazyLabs) hade en klart negativ organisk tillväxt och påverkades av makroekonomiska faktorer, en tuffare marknad för lanseringar av spel samt ökat fokus på lönsamhet och kassaflöden. Antalet MAU och DAU minskade betydligt på årsbasis, drivet av DECA Games, delvis på grund av ett skifte mot en genre med färre spelare men med ökad intäkt per spelare.

EBIT uppgick till 162 MSEK (–88), motsvarande en EBIT-marginal om 11 % (–6 %). Justerat EBIT uppgick till 372 MSEK (315) vilket motsvarar en Justerad EBIT-marginal om 25 % (22 %). Jämförelsestörande poster uppgick till –5 MSEK (0) under kvartalet. Kostnaden för UAC uppgick till 700 MSEK (755) vilket motsvarar 48 % (52 %) av nettoomsättningen. Investeringar i UAC fortsatte att växa sekventiellt men avtog något under senare delen av kvartalet för att optimera långsiktiga vinstprognoser.

Easybrain lanserade spelet *Numbers Sums* globalt och hade ett antal smyglanseringar. CrazyLabs, har skiftat fokus mot hybrid casual-segmentet som har en blandning av annonser och köp inuti app, samt genererar högre intäkter över spelets livslängd jämfört med hyper casual-spel. CrazyLabs visade initialt positivt resultat för *Alien Invasion*, ett hybrid casual-spel, vars förlagsrättigheter bolaget övertog under kvartalet. Spelet förväntas ha en kort återbetalningstid på investeringen, och bidra positivt till marginalen. DECA:s *Dragonvale* och *Realm of the Mad God* har båda nyligen firat 12 år och fortsätter sina långlivade live-tjänster. De starkaste katalogtitlarna under kvartalet var *Sudoku.com*, *BlockuDoku*, *Number Match*, *Art Puzzle* och *Jigsaw Puzzles*.





RÖRELSESEGMENT TABLETOP GAMES

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 23 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.

ANDEL AV KONCERNENS OMSÄTTNING

38 % (34 %)

VARUMÄRKEN

411 (370)

INTERNA MEDARBETARE

2 500 (2 445)

INTERNA STUDIOS

23 (22)

Nyckeltal Tabletop Games	Jul–sep 2023	Jul–sep 2022	Apr–sep 2023	Apr–sep 2022	Apr 2022– mar 2023
Nettoomsättning, MSEK	4 070	3 247	7 254	5 911	13 132
varav Digitala produkter, MSEK	53	32	85	91	170
varav Fysiska produkter, MSEK	3 995	3 182	7 116	5 765	12 847
varav Övriga, MSEK	22	32	54	55	115
Nettoomsättningstillväxt ¹⁾	25 %	-	23 %	-	2 199 %
EBIT, MSEK	407	104	336	256	828
EBIT-marginal	10 %	3 %	5 %	4 %	6 %
Justerat EBIT, MSEK	661	451	866	896	2 010
Justerad EBIT-marginal	16 %	14 %	12 %	15 %	15 %

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

SEGMENTETS VÄSENTLIGA HÄNDELSER

Nettoomsättningen för Tabletop Games-segmentet uppgick till 4 070 MSEK, en ökning med 25 % jämfört med motsvarande period föregående år eller med 15 % organisk och 13 % proforma i konstant valuta. Tillväxten drevs av samlarkort medan tillväxten för brädspel uppgick till ett lågt ensiffrigt tal. Ur ett geografiskt perspektiv var tillväxten i Europa starkare än i USA.

EBIT uppgick till 407 MSEK (104) vilket motsvarar en EBIT-marginal om 10 % (3 %). Justerat EBIT uppgick till 661 MSEK (451) vilket motsvarar en Justerad EBIT-marginal om 16 % (14 %). Jämförelsestörande poster uppgick till –12 MSEK (0) under kvartalet. Justerat EBIT växte med 47 % på årsbasis, trots en produktmix med högre andel samlarkortspel, drivet av stark organisk tillväxt, fördelaktiga valutaförändringar och kostnadsbesparingar.

Asmodees lagerreducering fortsatte i enlighet med helårsplanen. Medan första halvan av räkenskapsåret är en period som historiskt visat säsongseffekter i form av betydande lageruppbyggnad inför en försäljningsintensiv period, var lageruppbyggnaden under andra kvartalet detta år betydligt mindre på grund av ett medvetet beslut och åtgärdsplaner som initierades föregående räkenskapsår. Detta drev en betydande förbättring av kassagenerering där Asmodee hade ett positivt fritt kassaflöde under kvartalet jämfört med ett kraftigt utflöde under motsvarande period föregående år. Ett högt fritt kassaflöde förväntas under andra halvan av detta räkenskapsår när nu Asmodee går in i sitt säsongsmässigt starkaste kvartal.

asmodee



Asmodee har en stark portfölj med kommande lanseringar med ett antal nya titlar som nådde marknaden under andra kvartalet, inklusive nya barnspel från Exploding Kittens, andra nya titlar som *Champions!* från Repos Prod och *Spellbook* från Space Cowboys. Övriga lanserade titlar inkluderar nya licensierade spel som Netflix titlarna *Bridgerton* och *Cobra Kai* från Mixlore och en Disney-utgåva av våra evergreen, spelet *Dixit* från Libellud.

Kommande kvartal inkluderar lanseringar av ett nytt legacy-spel från framgångsrika *Ticket to Ride* av Days of Wonder, och *Marvel Crisis Protocol New Edition* från Atomic Mass. *Star Wars™: Unlimited*, Asmodees efterlängtrade nya samlarkort visades upp för första gången vid GenCon- och Essen-utställningarna och fick ett väldigt varmt mottagande bland både publik och media. Det globala lanseringsdatumet är den 8 mars 2024.



Asmodee



RÖRELSESEGMENT ENTERTAINMENT & SERVICES

ANDEL AV KONCERNENS OMSÄTTNING

13 % (8 %)

VARUMÄRKEN

194 (164)

INTERNA MEDARBETARE

790 (941)

INTERNA STUDIOS

2 (3)

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

Nyckeltal Entertainment & Services	Jul–sep 2023	Jul–sep 2022	Apr–sep 2023	Apr–sep 2022	Apr 2022– mar 2023
Nettoomsättning, MSEK	1 381	784	3 213	1 456	5 270
varav Digitala produkter, MSEK	310	144	652	241	547
varav Fysiska produkter, MSEK	766	619	1 849	1 179	4 658
varav Övriga, MSEK	305	22	712	37	65
Nettoomsättningstillväxt	76 %	69 %	121 %	56 %	70 %
EBIT, MSEK	–86	–96	99	–100	–170
EBIT-marginal	–6 %	–12 %	3 %	–7 %	–3 %
Justerat EBIT, MSEK	216	7	499	27	281
Justerad EBIT-marginal	16 %	1 %	16 %	2 %	5 %

SEGMENTETS VÄSENTLIGA HÄNDELSER

Nettoomsättningen för Entertainment & Services uppgick till 1 381 MSEK, en ökning med 76 % jämfört med motsvarande period föregående år, eller 13 % organiskt och 28 % proforma i konstant valuta. Den organiska tillväxten drevs primärt av PLAION Partner Publishing & Film. Dark Horse gav ett negativt bidrag till den organiska tillväxten på grund av minskad försäljning av grafiska noveller. Den starka och icke-organiska omsättningstillväxten drevs primärt av Embracer Freemodes förvärv av Limited Run Games och Middle-earth Enterprises, där den senare hade en stark tillväxt på proforma basis.

EBIT uppgick till –86 MSEK (–96) vilket motsvarar en EBIT-marginal om –6 % (–12 %). Justerat EBIT uppgick till 216 MSEK (7) vilket motsvarar en Justerad EBIT-marginal om 16 % (1 %). Jämförelsestörande poster uppgick till –205 MSEK (0) och består framförallt av nedskrivningar av pågående spelutvecklingsprojekt där antingen studion eller teamet har upphört. Detta relaterar främst till en offentliggjord titel från studion C77. Den högre Justerade EBIT-marginalen förklaras främst av högre intäkter än väntat från licenser för *Sagan om Ringen*-varumärket, drivet av *Magic the Gathering* samlarkortspel *The Lord of the Rings: Tales of Middle-earth™*. Spelet lanserades av Middle-earth Enterprises samarbetspartner Wizards of the Coast och mottogs positivt av både fans och kritiker. Middle-earth Enterprises är licensgivare och får därmed royalty-intäkter baserat på spelets försäljning.

Efter kvartalet lanserades *The Lord of the Rings: Return to Moria*, ett nytt PC/konsol spel av den externa licenstagaren North Beach Games och utvecklingsstudion Free Range Games, och fick ett blandat mottagande bland kritiker. Titeln har fått ett positivt mottagande från spelare för sitt co-op-läge och story. Spelet har presterat i linje med ledningens förväntningar på Epic Game Store (PC) och väntas lanseras på konsol senare detta räkenskapsår.





Efter kvartalet mottog Dark Horse pris för bästa internationella bok för *Blacksad: They All Fall Down - Part One* vid The Harvey Awards. De vann även ett Hugo award för Best Graphic Story or Comic vid 81:a World Science Fiction Convention för *Cyberpunk 2077: Big City Dreams*.

Mangaserien *Berserk* kommer inom kort nå ytterligare en imponerande milstolpe med 3 miljoner sålda böcker.

I tillägg kommer Dark Horse och Lucasfilm Publishing att släppa *Star Wars™: Hyperspace Stories* som består av ett antal böcker med egna berättelser. Först ut är *Star Wars™: Hyperspace Stories - Qui-Gon* som släpps i april 2024.

Clear River Games, offentliggjorde att de kommer släppa *Omega 6 The Video Game* och *Rushing Beat X* vid Tokyo Game Show i september. *Omega 6 The Video Game* är baserat på en manga av ex Nintendo-veteranen Takaya Imamura och *Rushing Beat X* är baserad på ett klassiskt Jaleco varumärke. Vid samma tillställning, offentliggjorde studion Tatsujin *Snow Bros Wonderland* och *Truxton Extreme*, båda baserade på klassiska Toaplan-spel.



The Lord of the Rings: Tales of Middle-earth™

ÖVRIG FINANSIELL INFORMATION

PERIODENS RESULTAT

Periodens resultat för andra kvartalet uppgick till –562 MSEK (2 381), en minskning med 2 943 MSEK jämfört med samma period föregående år. För perioden april-september uppgick resultatet till 1 689 MSEK (2 200), en minskning med 511 MSEK.

Finansnettot uppgick till 161 MSEK (2 162) under kvartalet. Minskningen under kvartalet beror främst på förändringar i finansnettot samt omstruktureringskostnader. Räntenetto och övriga finansiella intäkter/kostnader uppgick till –299 MSEK (–111). Förändringar i verkligt värde av villkorade tilläggsköpeskillingar och köp/säljoptioner avseende innehav utan bestämmande inflytande och tillhörande räntekostnader inklusive uppskjutna köpeskillingar uppgick till 570 MSEK (1 268). Den positiva effekten förklaras främst av en nedgång av Embracers aktiekurs som sänker verkligt värde. Valutakursvinster/kursförluster uppgick till –110 MSEK (1 006), främst hänförliga till omvärdering av koncerninterna finansiella fordringar.

Inkomstskatt uppgick till 113 MSEK (–241) under kvartalet. Aktuell inkomstskatt uppgick till –48 MSEK (–534) och uppskjuten skatt uppgick till 161 MSEK (293).

KASSAFLÖDE I SAMMANDRAG

MSEK	Jul–sep 2023	Jul–sep 2022	Apr–sep 2023	Apr–sep 2022	Apr 2022– mar 2023
Den löpande verksamheten					
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapital	2 100	2 516	3 969	4 123	7 545
Kassaflöde från förändringar i rörelsekapital	150	–1 936	–361	–3 196	–2 162
Kassaflöde från den löpande verksamheten	2 250	580	3 608	927	5 383
Kassaflöde från investeringsverksamheten	–2 128	–3 782	–4 478	–7 469	–15 489
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	1 502	1 666	1 622	9 059	8 501
Årets kassaflöde	1 623	–1 536	752	2 516	–1 605
Likvida medel vid årets början	3 952	10 227	4 662	5 810	5 810
Valutakursdifferenser i likvida medel	–55	188	106	553	457
Likvida medel vid årets slut	5 520	8 879	5 520	8 879	4 662

Kassaflödet från den löpande verksamheten uppgick till 2 250 MSEK (580) och kassaflöde från förändringar i rörelsekapital uppgick till 150 MSEK (–1 936) under kvartalet. Jämfört med föregående år sker en väsentligt minskad lageruppbbyggnad i segmentet Tabletop Games, vilket har en positiv effekt på rörelsekapitalet. Sekventiellt har rörelsefordringarna och rörelseskulden ökat, förändringen drivs främst av segmentet Tabletop Games och ökade upplupna kostnader för spelreleaser i PC/Console segmentet i kvartalet.

Kassaflödet från investeringsverksamheten uppgick till –2 128 MSEK (–3 782) under kvartalet. Förändringen i kassaflöde från investeringsverksamheten förklaras genom investeringar i immateriella tillgångar –1 914 MSEK (–1 572) där –1 749 MSEK (–1 505) investerades i portföljen med spelutveckling och majoriteten, –1 690 miljoner, hör till PC/Console segmentet.

Kortfristiga placeringar uppgick till 0 MSEK (1 528) och kassaflödespåverkan från förvärv av dotterföretag uppgick till –62 MSEK (–3 624).

Fritt kassaflöde efter förändringar i rörelsekapital uppgick till 387 MSEK (–936) (se sid 55).

Kassaflöde från finansieringsverksamheten uppgick till 1 502 MSEK (1 666) under kvartalet. Förändringen drivs av en nyemission som uppgick till 2 000 MSEK (5 451), upptagna lån uppgick till 98 MSEK (3 009) och minskat utnyttjande av kreditfaciliteter uppgick till –402 MSEK (–6 703).



NETTOSKULD OCH TILLGÄNGLIGA MEDEL

MSEK	30 sep 2023	30 sep 2022	31 mar 2023
Likvida medel	5 520	8 879	4 662
Kortfristiga placeringar	2	-	18
Kortfristiga skulder till kreditinstitut	-1 396	-1 745	-683
Checkräkningskredit	-7	-129	-17
Långfristiga skulder till kreditinstitut	-18 743	-18 169	-19 560
Nettoskuld (-) / Nettokassa (+)	-14 624	-11 164	-15 581

Den 30 september 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 (se sid 22).

I juli tecknades avtal för moderbolagets huvudsakliga kredit- och lånefaciliteter med förlängd löptid till oktober 2024. Den andra etappens förlängning av vårt huvudsakliga kredit- och låneavtal är under förhandling och förväntas slutföras under omstruktureringsprogrammet.

Styrelsen för Embracer Group har uppsatta mål för kapitalstrukturen i Embracer Groups skuldsättningspolicy. 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.

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 september 2023.

MSEK	30 sep 2023	30 sep 2022	31 mar 2023
Likvida medel	5 520	8 879	4 662
Kortfristiga placeringar	2	-	18
Outnyttjade kreditfaciliteter	1 362	1 271	1 404
Tillgängliga medel	6 885	10 150	6 083



Expeditions: A MudRunner Game

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 september uppgår skulden till 3 615 MSEK och eget kapitaldelen till 1 928 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 september 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.

Sedan förra kvartalet har värdet på förpliktelserna ökat med 44 MSEK, ökningen är förutom effekter från valutakurser och diskonteringsräntor drivet av ett mindre tillgångsförvärv inom mobilsegmentet samt nedjusterade bedömningar av förväntad måluppfyllnad. 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	2 002	321	2 323
2024/2025	707	314	1 021
2025/2026	294	383	677
2026/2027	1 635	860	2 495
2027/2028	590	1 035	1 625
2028/2029	269	113	383
2029/2030	216	25	241
2030/2031	67	3	69
	5 781	3 053	8 835

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 anställde och klassificeras som skuld. Per 30 september uppgår den samlade skulden till 1 211 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 30 september, 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 anställde 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	65	24	89
Kvar att emittera	77	30	107
Totalt antal aktier	142	54	196

Antalet aktier som ska betalas som tilläggsköpeskilling kan variera men aldrig överstiga 107 miljoner enligt överenskomna avtal. Om alla aktier emitteras, kommer utspädningen av kapital att uppgå till 7,39 % och 5,22 % av rösterna per den 30 september 2023 och totala antalet aktier efter utspädning kommer att uppgå till 1 467 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 av eget kapital uppgå 4,46-5,38 % samt 3,12-3,77 % av rösterna per den 30 september 2023.

De 89 miljoner aktier som hittills har emitterats är förenade med förbehåll om rätt till "clawback". Clawbackaktier definieras som aktier som har emitterats till säljare vid tiden för slutförande av ett förvärv av företag eller tillgångar. Clawbackaktier är en del av resultatbaserade tilläggsköpeskillingar till säljare av företag eller tillgångar. Clawbackaktier innehåses av säljarna, antingen på spärrade konton eller på vanliga konton, med en avtalad rätt för företaget att återfå aktierna utan vederlag, om 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 1 miljon till följd av flertalet måluppfyllnader.

MODERFÖRETAGET

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

Moderföretagets nettoomsättning för kvartalet uppgick till 17 MSEK (11), och resultatet före skatt var -495 MSEK (836). Resultatet efter skatt var -431 MSEK (698). Förändringen i resultat före skatt är främst relaterad till förändringar i finansnettot till följd av realiserade valutakursförluster.

Moderföretagets nettoomsättning för april-september 2023 uppgick till 48 MSEK (29), och resultatet före skatt var 37 MSEK (1 326). Resultatet efter skatt var 14 MSEK (1 084). Förändringen i resultat före skatt är främst relaterad till förändringar i finansnettot till följd av realiserade valutakursförluster.

Kassa och kortfristiga placeringar uppgick per den 30 september 2023 till 1 506 MSEK (4 168). Tillgängliga medel uppgick per den 30 september 2023 till 1 756 MSEK. Moderföretagets eget kapital uppgick vid periodens slut till 61 641 MSEK (59 027).



VÄSENTLIGA HÄNDELSE UNDER 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 omstruktureringsprogrammet. Nyemissionen ökade antalet 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.
- > Den 20 september tillkännagav Embracer att kapitalmarknadsdagen, som tidigare planerades äga rum under andra halvåret av 2023, är nu omplanerad till första halvåret av 2024. Detta för att bättre anpassa tiden för kapitalmarknadsdagen till omstruktureringsprogrammet, som annonserades den 13 juni och som löper till och med 31 mars 2024.
- > Vid årsstämman den 21 September:
 - > Cecilia Driving, David Gardner, Jacob Jonmyren, Kicki Wallje-Lund (ordförande) och Lars Wingefors omvaldes som styrelseledamöter. Yasmina Brihi, Bernt Ingman och Cecilia Qvist valdes in som nya styrelseledamöter. Matthew Karch och Erik Stenberg ställde inte upp för omval och omvaldes inte till styrelseledamöter.
 - > PwC valdes som Embracers nya revisor. PwC har meddelat att auktoriserade revisorn Magnus Svensson Henryson blir huvudansvarig revisor.
- > I september utsågs Müge Bouillon (för närvarande CFO i Asmodee), till den nya rollen som tillförordnad CFO för Embracer Group med start 1 januari 2024.



Hot Wheels Unleashed 2: Turbocharged

HÅLLBARHET OCH BOLAGSSTYRNING

HÅLLBARHET

Under kvartalet inledde Embracer ett projekt för att vidareutveckla bolagets kartläggning av ESG-risker. Kartläggningen av ESG-risker har ett särskilt fokus på högriskmarknader och kommer stödja bolaget i att allokera rätt resurser och stöd för olika delar av koncernen. ESG-risker utgör en del av bolagets övergripande riskhantering.

Med hänsyn till det pågående omstruktureringsprogrammet har hållbarhetsgruppen på huvudkontoret en löpande dialog med hållbarhetsambassadörerna kring hur anställda mår i deras respektive operativa grupper. Ambassadörgruppen inkluderar representanter från alla tolv operativa koncerner.

Vidare höjdes Embracers S&P ESG ¹⁾-betyg från 28 till 33, främst på grund av en mer robust bolagsstyrning.

¹⁾ S&P Global Ratings, en division av S&P Global, tilldelar dessa betyg till företag på en skala från 0 till 100, där högre poäng som indikerar bättre ESG-prestanda.

BOLAGSSTYRNING

Under kvartalet antogs en AI-policy som för närvarande rullas ut och implementeras i hela koncernen. Denna policy inkluderar styrning och minimumstandarder för Embracer Group som användare och skapare av AI-system. I anslutning till detta har även riktlinjer för AI rullats ut i koncernen som fokuserar på att identifiera och reducera koncernens risker vid användning av AI bildverktyg, inklusive frågor rörande bolagets immateriella rättigheter.

Vi har även introducerat integritetsriktlinjer som bygger på Embracer Groups integritetspolicy som ger ytterligare stöd gällande efterlevnad inom Embracer Group.

Vid bolagets årsstämma den 21 september 2023, valde aktieägarna tre nya styrelseledamöter: Yasmina Brihi, Bernt Ingman och Cecilia Qvist. Cecilia Driving, David Gardner, Jacob Jonmyren, Kicki Wallje-Lund och Lars Wingefors valdes om som styrelseledamöter. Därmed består styrelsen numera av åtta ledamöter, varav fyra är män och fyra är kvinnor.

Vid årsstämman valdes PwC till Embracer Groups nya revisor.



Outcast – A New Beginning

MARKNADSÖVERSIKT

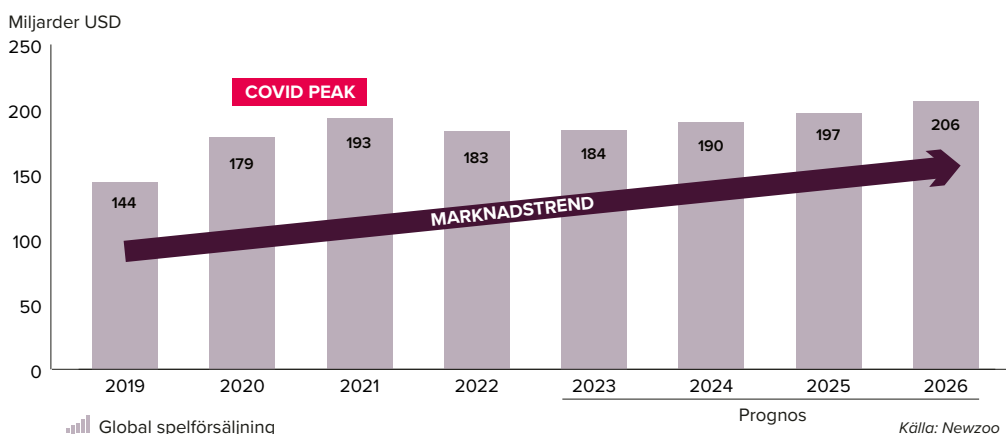
Embracer Group verkar för närvarande inom fyra områden: PC/Console Games, Mobile Games, Tabletop Games och Entertainment & Services (PC/Console Games och Mobile Games benämns gemensamt för dataspel i texten nedan).

DATASPELSMARKNADEN

Dataspelsmarknaden har en försiktig tillväxt på årsbasis hittills under 2023, trots utmanande makroförhållanden (för både konsumenter och företag), och vida uppsägningar inom spelbranschen. Dataspelsmarknaden anses överlag vara mer motståndskraftig än andra kategorier med ekonomiska svårigheter. Under 2023 väntas den globala dataspelsmarknaden omsätta 184 miljarder USD vilket motsvarar en ökning på 1 % på årsbasis¹.

Fler människor än någonsin spelar dataspel och antalet spelare väntas uppgå till 3,4 miljarder under 2023, en ökning med 6 % på årsbasis¹. Marknaden stöds av bättre tillgång på konsoler, en starkare spellanseringar, digital försäljning överlag, VR och Games as a Service (köp inuti spel). Under de första tre kvartalen 2023 har försäljningen av PS5-konsoler nästan dubblats på årsbasis i Europa och USA gemensamt (+81 %)². Den närliggande marknaden för PS5-spel har sett liknande tillväxt i både USA och Europa³.

De långsiktiga tillväxtutsikterna förblir också starka och den totala marknaden väntas nå 206 miljarder USD år 2026 vilket motsvarar en genomsnittlig årlig tillväxt (CAGR) om 5 % mellan 2019 och 2026¹.



Notera följande gällande ovan marknadsprognos från Newzoo: Värden och tillväxtnivåer är något lägre jämfört med föregående prognos i juli, främst beroende på förändrade valutakurser och lägre prognoser för 2023 för konsol- och mobilspelsintäkter (totala intäkter under 2023 är 2 % lägre än den föregående prognosen i juli)

PC/konsolmarknaden

Konsolmarknaden som värderas till 52 miljarder USD (2022), motsvarande 29 % av den globala dataspelsmarknaden, väntas växa med 2 % i årstakt 2023¹ på grund av ett växande antal användare av den senaste generationens konsoler tack vare att utbudet är större och starkare för kommande spelreleaser. Förväntningarna är höga på fjärde kvartalet detta kalenderår eftersom det är den första gången som den säsongshögsta perioden har ett fullt utbud av både PS5 och XB Series konsoler sedan de lanserades.

Marknaden för PC-spel fortsätter att ha en stark utveckling. Marknaden värderas till 39 miljarder USD (2022), motsvarande 21 % av den globala dataspelsmarknaden. Marknaden väntas växa med 4 % under 2023¹. Marknaden utgör det enda marknadssegment där Newzoo har ökat sin marknadsprognos för 2023 och de bedömer att marknaden för PC-spel kommer vara den snabbast växande delen av dataspelsmarknaden under 2023, främst beroende av en stark utveckling för premiumspel.

Både PC- och konsolmarknaden förväntas nå 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. Mobilspelsmarknaden förväntas ha en liten negativ tillväxt på 2 % under 2023 på årsbasis¹⁾. Sektorn är fortsatt negativt drabbad av integritetsreglering (vilket tar tid för utvecklare att anpassa sig till), Kinas långsamma process för att godkänna licenser och att användare av mobilspel verkar påverkas mer av den generella ekonomiska oron jämfört med andra delar av spelmarknaden.

MARKNADEN FÖR BORDSSPEL

April-september (första halvan av räkenskapsåret) i EU och USA⁴⁾

Marknaden för bordsspel (samlarkort, kortspel och brädspel) hade en låg tillväxt under första halvan av räkenskapsåret med en tillväxt på 1 % på årsbasis. Gällande den regionala utvecklingen under samma period så fanns det skillnader i tillväxt där USA minskade med 6 % på årsbasis medan den europeiska marknaden växte med 15 %. Den amerikanska marknaden för bordsspel minskar med 4 % med störst nedgångar i kategorierna familje- och barnspel. Den växande europeiska marknaden drevs primärt av försäljning av brädspel och samlarkort som växte med 12 % respektive 22 % på årsbasis.

MARKNADEN FÖR UNDERHÅLLNING OCH TJÄNSTER

Serietidningar och böcker

Bokförsäljningen i USA minskade med 3 % på årsbasis under första halvåret 2023 till 354 miljoner exemplar⁵⁾ även om detta är en ökning med respektabla 12 % jämfört med före pandemin, första halvåret 2019.

Försäljningen av grafiska noveller minskar efter många års tillväxt och blev 23 % lägre på årsbasis (januari-juni). Kategorin är fortsatt stor med 14 miljoner sålda exemplar (första halvan av 2023), och den tredje största genren inom vuxenlitteratur.

TV och film

Den fem månader långa strejken av Writer's Guild of America ("WGA") avslutades 27 september efter ett avtal med Hollywoods största filmbolag. Den fyra månader långa strejken av SAG AFTRA, facket för skådespelare, avslutades den 8 november efter ett preliminärt avtal med Alliance of Motion Picture och Television Producers. Vissa produktioner som pausades under strejken kommer inte att återupptas. TV-marknaden väntas minska från cirka 600 program per år till 400-500 under kommande två år.⁶⁾

Globala biointäkter väntas uppgå till 35 miljarder USD under 2023, en ökning jämfört med föregående prognos som angav 32 miljarder USD⁷⁾. Juli och augusti hade en stark utveckling med intäkter som översteg nivåerna innan pandemin. Den nya prognosen innebär en tillväxt på 33 % på årsbasis under 2023 vilket är 12 % lägre än snittet under åren innan pandemin 2017-2019.

¹⁾ Källa: Newzoo

²⁾ Källa: VG Chartz

³⁾ Källa: GSD and NPD / Circana

⁴⁾ Källa: NPD and Asmodee

⁵⁾ Källa: Circana BookScan

⁶⁾ Källa: Puck

⁷⁾ Källa: Gower Street Analytics



EMBRACERS SPELARKIV

Embracers spelarkiv bevarar och hyllar spelkulturen genom sitt arkiv av fysiska spel och konso-
ler. Arkivet strävar efter att vara en resurs för spelindustrin och dess community. Spel bör delas
med framtida och nuvarande generationer för både kulturella ändamål och utbildning, och arki-
vet ämnar till att bidra till detta bevarande.

Under kvartalet har arbetet med att registrera samtliga objekt i databasen tagit fart. Idag är
16 000 av de uppskattningsvis 80 000 objekt som finns i arkivet sökbara i databasen. Arkivet
har avsevärt utökat sitt nätverk genom att under kvartalet ha deltagit vid flertalet event för
att främja sin verksamhet. Dessutom har arkivet nyligen haft sin första privata och offentliga
utställning.

Efter kvartalet höll representanter från arkivet en presentation och tal vid evenemanget "History
Marketing Summit" i Stockholm, med fokus på hur arv och historia kan skapa värde för företag.



Embracer Games Archive

ANALYTIKER SOM FÖLJER EMBRACER GROUP

PER DEN 16 NOVEMBER 2023

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

På www.embracer.com finns en IR-tjänst som ger konsensusestimater. Estimaterna 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 SEPTEMBER 2023

Förändr. från
30 juni 2023

Namn	A-aktier	B-aktier	Andel kapital, %	Andel röster, %	A och B-aktier
Lars Wingefors AB	52 260 204	210 238 330	19,60 %	37,76 %	
Savvy Gaming Group		99 884 024	7,46 %	5,15 %	
S3D Media Inc	12 798 274	70 772 440	6,24 %	10,24 %	
DNB Asset Management AS		45 942 022	3,43 %	2,37 %	9 750 738
Canada Pension Plan Investment Board (CPP)		43 663 200	3,26 %	2,25 %	304 200
Alecta Tjänstepension		41 064 000	3,07 %	2,12 %	2 480 000
PAI Partners		39 044 571	2,91 %	2,01 %	
Handelsbanken Fonder		29 893 360	2,23 %	1,54 %	204 769
Didner & Gerge Fonder		28 318 842	2,11 %	1,46 %	3 800 000
SEB Fonder		27 461 007	2,05 %	1,42 %	5 634 520
TOPP 10	65 058 478	636 281 796	52,36 %	66,31 %	
ÖVRIGA AKTIEÄGARE	1 739 796	636 368 539	47,64 %	33,69 %	
TOTALT	66 798 274	1 272 650 335	100 %	100 %	

Källa: Monitor från Modular Finance.

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

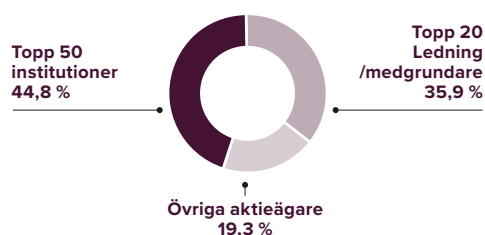
INTERNATIONELLT ÄGANDE TOPP 50 INSTITUTIONER

PER DEN 30 SEPTEMBER 2023
ANDEL KAPITAL



INSTITUTIONELLT ÄGANDE VS LEDNING / MEDGRUNDARE

PER DEN 30 SEPTEMBER 2023
ANDEL KAPITAL



TOPP 20 ÄGARE, LEDNING & MEDGRUNDARE PER DEN 30 SEPTEMBER 2023

Ägare	Medgrundare	A-aktier	B-aktier	Andel kapital, %	Andel röster, %
Lars Wingefors AB	Embracer Group	52 260 204	210 238 330	19,60 %	37,76 %
Matthew Karch och Andrey Iones	Saber Interactive	12 798 274	70 772 440	6,24 %	10,24 %
Grundare/Ledning ¹⁾	Easybrain	0	61 638 689	4,60 %	3,18 %
Ken Go	Deca Games	0	11 803 182	0,88 %	0,61 %
Randy Pitchford	Gearbox	0	9 563 028	0,71 %	0,49 %
Matthew Karch ²⁾	Saber interactive	0	8 570 000	0,64 %	0,44 %
Grundare/Ledning	4A	0	4 892 140	0,37 %	0,25 %
Erik Stenberg	Embracer Group	0	4 500 000	0,34 %	0,23 %
Ledning	CrazyLabs	0	4 402 714	0,33 %	0,23 %
Grundare	Ghostship Games	0	4 128 206	0,31 %	0,21 %
Luisa Bixio	Milestone	0	4 124 342	0,31 %	0,21 %
Grundare/Ledning	Aspyr	0	3 549 742	0,27 %	0,18 %
Richard Stitselaar och Kimara Rouwit	Vertigo Games	0	3 516 420	0,26 %	0,18 %
Pelle Lundborg	Embracer Group	1 739 796	1 009 120	0,21 %	0,95 %
Anton Westbergh	Coffee Stain	0	2 412 666	0,18 %	0,12 %
Klemens Kundratitz ³⁾	PLAION	0	2 420 856	0,18 %	0,12 %
William Munk II	Tripwire	0	1 501 907	0,11 %	0,08 %
David Hensley	Tripwire	0	1 501 907	0,11 %	0,08 %
Alan Wilson	Tripwire	0	1 482 887	0,11 %	0,08 %
Dennis Gustafsson	Tuxedo Labs	0	1 408 031	0,11 %	0,07 %
TOPP 20		66 798 274	413 436 607	35,85 %	55,73 %
ÖVRIGA AKTIEÄGARE		0	859 213 728	64,15 %	44,27 %
TOTALT		66 798 274	1 272 650 335	100 %	100 %

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⁾ Easybrains grundare sålde 500 000 B-aktier under kvartalet och 2 458 280 aktier efter perioden.

²⁾ Matthew Karch har förvärvat 1 000 000 B-aktier under kvartalet.

³⁾ Klemens Kundratitz förvärvade 165 000 B-aktier i juni 2023.



Homeworld 3

TOPP 50 INSTITUTIONELLA ÄGARE PER DEN 30 SEPTEMBER 2023

 Förändr. från
30 juni 2023

Namn	A-aktier	B-aktier	Andel kapital, %	Andel röster, %	B-aktier
Savvy Gaming Group		99 884 024	7,46 %	5,15 %	
DNB Asset Management AS		45 942 022	3,43 %	2,37 %	9 750 738
Canada Pension Plan Investment Board (CPP)		43 663 200	3,26 %	2,25 %	304 200
Alecta Tjänstepension		41 064 000	3,07 %	2,12 %	2 480 000
PAI Partners		39 044 571	2,91 %	2,01 %	
Handelsbanken Fonder		29 893 360	2,23 %	1,54 %	204 769
Didner & Gerge Fonder		28 318 842	2,11 %	1,46 %	3 800 000
SEB Fonder		27 461 007	2,05 %	1,42 %	5 634 520
Swedbank Robur Fonder		23 064 681	1,72 %	1,19 %	-3 362 530
Avanza Pension		17 151 816	1,28 %	0,88 %	9 379 394
Skandia Fonder		13 284 478	0,99 %	0,68 %	2 808 674
Vanguard		12 987 796	0,97 %	0,67 %	12 103 443
BlackRock		12 792 097	0,96 %	0,66 %	-8 096 611
Andra AP-fonden		12 184 258	0,91 %	0,63 %	-242 437
DNB Asset Management SA		12 055 159	0,90 %	0,62 %	1 944 287
TIN Fonder		12 034 706	0,90 %	0,62 %	
Länsförsäkringar Fonder		11 181 987	0,83 %	0,58 %	-1 385 882
ODIN Fonder		8 500 000	0,63 %	0,44 %	500 000
Norges Bank		7 251 974	0,54 %	0,37 %	6 224 024
Futur Pension		6 460 101	0,48 %	0,33 %	32 677
LOYS AG		5 820 000	0,43 %	0,30 %	1 470 000
Tredje AP-fonden		5 584 788	0,42 %	0,29 %	3 034 788
Nordea Funds		4 859 758	0,36 %	0,25 %	44 724
Swedbank Försäkring		4 675 492	0,35 %	0,24 %	1 179 362
Storebrand Fonder		4 660 263	0,35 %	0,24 %	664 474
Första AP-fonden		4 627 001	0,35 %	0,24 %	
Martin Larsson (Chalex AB)		4 523 369	0,34 %	0,23 %	
Government of Japan Pension Investment Fund		4 343 291	0,32 %	0,22 %	
Livförsäkringsbolaget Skandia		4 192 679	0,31 %	0,22 %	-123 575
Fidelity Investments (FMR)		3 879 628	0,29 %	0,20 %	597 115
State Street Global Advisors		3 559 140	0,27 %	0,18 %	-601 535
Aktia Asset Management		3 437 500	0,26 %	0,18 %	400 000
Nordnet Pensionsförsäkring		3 428 710	0,26 %	0,18 %	265 162
Handelsbanken Liv Försäkring AB		3 380 703	0,25 %	0,17 %	-234 210
Kåpan Pensioner Försäkringsförening		3 076 091	0,23 %	0,16 %	186 091
Enter Fonder		3 023 940	0,23 %	0,16 %	-310 000
VanEck		2 977 496	0,22 %	0,15 %	
Northern Trust		2 619 008	0,20 %	0,13 %	-555 561
Nordea Liv & Pension		2 764 732	0,21 %	0,14 %	146 279
Folksam		2 674 674	0,20 %	0,14 %	-13 918
Ruth Asset Management		2 572 911	0,19 %	0,13 %	
Deka Investments		2 013 337	0,15 %	0,10 %	945 789
Svenska Handelsbanken AB for PB		1 907 994	0,14 %	0,10 %	-15 315
Jofam AB		1 905 000	0,14 %	0,10 %	
Aviva		1 902 472	0,14 %	0,10 %	-22 636
KBC Asset Management		1 702 333	0,13 %	0,09 %	
Provobis Holding AB		1 700 000	0,13 %	0,09 %	500 000
Lancelot Asset Management AB		1 600 000	0,12 %	0,08 %	
Charles Schwab Investment Management Inc		1 478 370	0,11 %	0,08 %	1 127 485
Geode Capital Management, LLC		1 359 348	0,10 %	0,07 %	749 510
TOPP 50 INSTITUTIONELLA ÄGARE	0	600 470 107	44,83 %	30,94 %	
ÖVRIGA AKTIEÄGARE	66 798 274	672 180 228	55,17 %	69,06 %	
TOTALT	66 798 274	1 272 650 335	100 %	100 %	

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. Inga andra väsentliga risker anses ha tillkommit förutom dem som beskrivs i årsredovisningen.

REVISORS GRANSKNING

Denna delårsrapport har varit föremål för översiktlig granskning av företagets revisor, se sid 33 för revisors granskningsrapport.

KOMMANDE RAPPORTTILLFÄLLEN

Delårsrapport Q3, oktober-december 2023	15 februari 2024
Bokslutskommuniké 2023/24	23 maj 2024
Årsredovisning 2023/24	vecka 26 2024
Delårsrapport Q1, april-juni 2024	15 augusti 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



Ripout

REVISORS GRANSKNINGSRAPPORT

Till Embracer Group AB, org. nr. 556582-6558

INLEDNING

Vi har utfört en översiktlig granskning av den finansiella delårsinformationen i sammandrag (delårsrapport) för Embracer Group AB (publ) per den 30 september 2023 och den sexmånadersperiod som slutade per detta datum. Det är styrelsen och verkställande direktören som har ansvaret för att upprätta och presentera denna delårsrapport i enlighet med IAS 34 och årsredovisningslagen. Vårt ansvar är att uttala en slutsats om denna delårsrapport grundad på vår översiktliga granskning.

DEN ÖVERSIKTLIGA GRANSKNINGENS INRIKTNING OCH OMFATTNING

Vi har utfört vår översiktliga granskning i enlighet med International Standard on Review Engagements ISRE 2410 *Översiktlig granskning av finansiell delårsinformation utförd av företagets valda revisor*. En översiktlig granskning består av att göra förfrågningar, i första hand till personer som är ansvariga för finansiella frågor och redovisningsfrågor, att utföra analytisk granskning och att vidta andra översiktliga granskningsåtgärder. En översiktlig granskning har en annan inriktning och en betydligt mindre omfattning jämfört med den inriktning och omfattning som en revision enligt ISA och god revisionssed i övrigt har.

De granskningsåtgärder som vidtas vid en översiktlig granskning gör det inte möjligt för oss att skaffa oss en sådan säkerhet att vi blir medvetna om alla viktiga omständigheter som skulle kunna ha blivit identifierade om en revision utförts. Den uttalade slutsatsen grundad på en översiktlig granskning har därför inte den säkerhet som en uttalad slutsats grundad på en revision har.

SLUTSATS

Grundat på vår översiktliga granskning har det inte kommit fram några omständigheter som ger oss anledning att anse att delårsrapporten, inte i allt väsentligt, är upprättad för koncernens del i enlighet med IAS 34 och årsredovisningslagen samt för moderbolagets del i enlighet med årsredovisningslagen.

Öhrlings PricewaterhouseCoopers AB
Stockholm den 16 november 2023

Magnus Svensson Henryson
Auktoriserad revisor



Remnant II

UNDERTECKNANDE OCH INTYGANDE

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

Karlstad, Sverige, 16 november 2023

Kicki Wallje-Lund
Styrelseordförande

Yasmina Brihi
Styrelseledamot

Cecilia Driving
Styrelseledamot

David Gardner
Styrelseledamot

Bernt Ingman
Styrelseledamot

Jacob Jonmyren
Styrelseledamot

Cecilia Qvist
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 16 november 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.



RIDE 5

KONCERNENS RAPPORT ÖVER RESULTAT

Belopp i MSEK	Not	Jul–sep 2023	Jul–sep 2022	Apr–sep 2023	Apr–sep 2022	Apr 2022– mar 2023
Nettoomsättning	3, 4	10 831	9 569	21 281	16 687	37 665
Övriga rörelseintäkter		131	129	221	229	409
Summa rörelsens intäkter		10 962	9 698	21 502	16 915	38 074
Aktiverat arbete för egen räkning		1 437	1 097	2 895	1 963	4 788
Handelsvaror		–4 049	–3 300	–7 964	–5 806	–14 768
Övriga externa kostnader	7	–2 420	–2 364	–4 811	–4 170	–8 704
Personalkostnader	8	–3 644	–3 228	–7 084	–6 168	–12 449
Av- och nedskrivningar		–3 049	–1 565	–4 830	–2 665	–6 523
Övriga rörelsekostnader	9	–65	–28	–121	–162	–436
Andel av resultat efter skatt från intresseföretag		–6	150	0	155	213
Rörelseresultat (EBIT)		–836	461	–415	63	194
Finansnetto	10	161	2 162	2 332	2 700	4 822
Resultat före skatt		–675	2 622	1 917	2 763	5 015
Inkomstskatt		113	–241	–229	–563	–553
Periodens resultat		–562	2 381	1 689	2 200	4 462
<i>Periodens resultat är hänförligt till:</i>						
Moderföretagets aktieägare		–562	2 369	1 688	2 202	4 454
Innehav utan bestämmande inflytande		0	12	1	–2	8
Resultat per aktie						
Resultat per aktie före utspädning (SEK)		–0,47	2,21	1,45	2,10	4,17
Resultat per aktie efter utspädning (SEK)		–0,47	2,20	1,45	2,08	4,12

KONCERNENS RAPPORT ÖVER TOTALRESULTAT

Belopp i MSEK	Not	Jul–sep 2023	Jul–sep 2022	Apr–sep 2023	Apr–sep 2022	Apr 2022– mar 2023
Periodens resultat		–562	2 381	1 689	2 200	4 462
Övrigt totalresultat						
<i>Poster som kommer att omklassificeras till resultatet (efter skatt)</i>						
Valutakursdifferenser vid omräkning av utländska verksamheter		–1 104	2 623	1 967	5 392	4 802
Kassaflödessäkringar		–1	-	–3	-	8
<i>Poster som inte kommer att omklassificeras till resultatet (efter skatt)</i>						
Omvärdering av förmånsbestämda nettoförpliktelser till anställda		0	-	0	-	10
Summa övrigt totalresultat för perioden, efter skatt		–1 105	2 623	1 965	5 392	4 820
Periodens totalresultat, efter skatt		–1 667	5 004	3 653	7 592	9 282
<i>Periodens totalresultat är hänförligt till:</i>						
Moderföretagets aktieägare		–1 667	4 964	3 653	7 564	9 275
Innehav utan bestämmande inflytande		0	40	1	28	7

KONCERNENS RAPPORT ÖVER FINANSIELL STÄLLNING

Belopp i MSEK	Not	30 sep 2023	30 sep 2022	31 mars 2023
TILLGÅNGAR				
Anläggningstillgångar				
Goodwill		50 028	49 887	48 524
Immateriella tillgångar		46 447	37 785	45 579
Materiella anläggningstillgångar		1 194	1 084	1 148
Nyttjanderättstillgångar		1 540	1 359	1 423
Innehav i intresseföretag		247	198	253
Finansiella anläggningstillgångar		613	416	369
Uppskjuten skattefordran		1 831	1 821	1 777
Summa anläggningstillgångar		101 901	92 551	99 073
Omsättningstillgångar				
Varulager		4 781	5 185	4 081
Kundfordringar		6 112	5 567	5 253
Avtalstillgångar		784	468	790
Övriga fordringar		1 981	1 568	1 484
Förutbetalda kostnader		610	1 090	710
Kortfristiga placeringar	5	2	6	18
Likvida medel		5 520	8 879	4 662
Summa omsättningstillgångar		19 790	22 763	16 998
SUMMA TILLGÅNGAR		121 691	115 314	116 071

FORTS KONCERNENS RAPPORT ÖVER FINANSIELL STÄLLNING

Belopp i MSEK	Not	30 sep 2023	30 sep 2022	31 mars 2023
EGET KAPITAL OCH SKULDER				
Eget kapital				
Aktiekapital		2	2	2
Övrigt tillskjutet kapital		59 651	54 545	55 886
Reserver		6 911	5 486	4 945
Balanserat resultat, inklusive periodens resultat efter skatt		5 523	1 590	3 835
Summa eget kapital hänförligt till moderföretagets aktieägare		72 088	61 623	64 668
Innehav utan bestämmande inflytande		65	255	53
Summa eget kapital		72 154	61 878	64 721
Långfristiga skulder				
Skulder till kreditinstitut ¹⁾		18 743	18 169	19 560
Övriga långfristiga skulder		179	66	52
Leasingskulder		1 125	1 005	1 044
Övriga avsättningar		58	180	118
Villkorade tilläggsköpeskillingar	5, 6	3 212	6 322	4 497
Långfristiga köp/säljoptioner avseende innehav utan bestämmande inflytande	5, 6	1 733	3 962	2 905
Uppskjutna köpeskillingar	5	372	-	329
Långfristiga ersättningar till anställda		12	20	10
Långfristiga skulder till anställda relaterat till historiska förvärv	5	814	1 028	720
Uppskjuten skatteskuld		7 865	7 274	7 965
Summa långfristiga skulder		34 112	38 026	37 201
Kortfristiga skulder				
Skulder till kreditinstitut		1 396	1 745	683
Checkräkningskredit		7	129	17
Förskott från kunder		58	135	79
Leverantörsskulder		3 531	4 140	2 809
Leasingskulder		476	387	444
Avtalsskulder		1 905	2 007	2 012
Villkorade tilläggsköpeskillingar	5, 6	403	2 919	1 837
Kortfristiga köp/säljoptioner avseende innehav utan bestämmande inflytande	5, 6	264	220	-
Uppskjutna köpeskillingar	5	1 909	-	1 690
Skatteskulder		725	1 022	638
Kortfristiga skulder till anställda relaterat till historiska förvärv	5	397	137	370
Övriga kortfristiga skulder		639	348	451
Upplupna kostnader		3 715	2 222	3 119
Summa kortfristiga skulder		15 426	15 410	14 150
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER		121 691	115 314	116 071

¹⁾ 16 889 MSEK av det redovisade beloppet avser moderbolagets huvudsakliga kredit- och lånefaciliteter som förlängdes den 11 juli 2023.

KONCERNENS RAPPORT ÖVER FÖRÄNDRING I EGET KAPITAL

Eget kapital hänförligt till moderföretagets aktieägare								
Belopp i MSEK	Aktiekapital	Övrigt tillskjutet kapital	Reserver ¹⁾	Balanserade vinstmedel inklusive periodens resultat	Summa eget kapital hänförligt till moderföretagets ägare	Innehav utan bestämmande inflytande	Summa eget kapital	
Ingående eget kapital 2022-04-01	2	42 433	124	-612	41 947	228	42 175	
Periodens resultat	-	-	-	2 202	2 202	-2	2 200	
Periodens övrigt totalresultat	-	-	5 362	-	5 362	30	5 392	
Periodens totalresultat	-	-	5 362	2 202	7 564	28	7 592	
<i>Transaktioner med koncernens ägare</i>								
Nyemission	-	10 988	-	-	10 988	-	10 988	
Emissionskostnader	-	-9	-	-	-9	-	-9	
Aktierelaterad ersättning enligt IFRS 2	-	1 132	-	-	1 132	-	1 132	
Summa	-	12 111	-	-	12 111	-	12 111	
Utgående eget kapital 2022-09-30	2	54 545	5 486	1 590	61 623	255	61 878	
Ingående eget kapital 2023-04-01	2	55 886	4 945	3 835	64 668	53	64 721	
Periodens resultat	-	-	-	1 688	1 688	1	1 689	
Periodens övrigt totalresultat	-	-	1 967	-	1 967	0	1 967	
Periodens totalresultat	-	-	1 967	1 688	3 655	1	3 656	
<i>Transaktioner med koncernens ägare</i>								
Nyemission	0	2 018	-	-	2 019	-	2 019	
Övervärde	-	-13	-	-	-13	-	-13	
Emissionskostnader	-	-43	-	-	-43	-	-43	
Skatteeffekt emissionskostnader	-	9	-	-	9	-	9	
Aktierelaterad ersättning enligt IFRS 2	-	1 794	-	-	1 794	-	1 794	
Transaktioner med innehavare utan bestämmande inflytande	-	-	-	-	-	11	11	
Summa	0	3 766	-	-	3 766	11	3 777	
Utgående eget kapital 2023-09-30	2	59 651	6 911	5 523	72 088	65	72 154	

¹⁾ Inkluderar omräkningsreserv och kassaflödessäkringsreserv samt omvärdering av förmånsbestämda nettoförpliktelser till anställda.

KONCERNENS RAPPORT ÖVER KASSAFLÖDEN

Belopp i MSEK	Jul–sep 2023	Jul–sep 2022	Apr–sep 2023	Apr–sep 2022	Apr 2022– mar 2023
Den löpande verksamheten					
Resultat före skatt	-675	2 622	1 917	2 763	5 015
Justering för ej kassaflödespåverkande poster mm.	3 017	97	2 524	1 743	3 432
Betalda inkomstskatter	-243	-203	-472	-383	-902
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapital	2 100	2 516	3 969	4 123	7 545
Kassaflöde från förändringar av rörelsekapital					
Förändring av varulager	-344	-619	-613	-1 449	-801
Förändring av rörelsefordringar	-567	-1 175	-871	-1 325	-361
Förändring av rörelseskulder	1 061	-142	1 123	-422	-1 000
Kassaflöde från den löpande verksamheten	2 250	580	3 608	927	5 383
Investeringsverksamheten					
Förvärv av materiella anläggningstillgångar	-91	-125	-194	-204	-500
Avyttringar av materiella anläggningstillgångar	4	1	4	4	3
Förvärv av immateriella tillgångar	-1 914	-1 572	-3 825	-2 776	-6 495
Avyttringar av immateriella tillgångar	-	-	-	-	499
Förvärv av dotterföretag, efter avdrag av förvärvade likvida medel ¹⁾	-62	-3 624	-175	-4 466	-8 935
Förändring kortfristiga placeringar	-	1 528	-	-5	-18
Förvärv av finansiella anläggningstillgångar	-69	4	-295	-31	-92
Avyttringar av finansiella anläggningstillgångar	4	6	7	9	48
Kassaflöde från investeringsverksamheten	-2 128	-3 782	-4 478	-7 469	-15 489
Finansieringsverksamheten					
Nyemission	2 000	5 451	2 000	10 326	10 335
Emissionskostnader	-42	-9	-42	-9	-9
Upptagna lån	98	3 009	733	5 748	6 120
Amortering av lån	-402	-6 703	-742	-6 838	-7 443
Amortering av leasingskuld	-153	-82	-328	-168	-502
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	1 502	1 666	1 622	9 059	8 501
Periodens kassaflöde	1 623	-1 536	752	2 516	-1 605
Likvida medel vid periodens början	3 952	10 227	4 662	5 810	5 810
Kursdifferens i likvida medel	-55	188	106	553	457
Likvida medel vid periodens slut	5 520	8 879	5 520	8 879	4 662

¹⁾ Varav 34 MSEK avser historiska förvärv under innevarande kvartal.

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.

IASB har publicerat ändringar av standarder som träder ikraft från och med den 1 januari 2023 eller senare. Standarderna har inte haft någon väsentlig påverkan på de finansiella rapporterna.

Upplysningar enligt IAS 34.16A framkommer förutom i de finansiella rapporterna och dess tillhörande noter i delårsinformationen på sid 40-48 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 måste 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 resultatmättet Justerat EBIT i bedömningen av rörelsesegmentens resultat. HVB följer inte upp segmentens tillgångar eller skulder för fördelning av resurser eller bedömning av resultat. Samma redovisningsprinciper används för segmenten som för koncernen.

Jul–sep 2023	PC/Console Games	Mobile Games	Tabletop Games	Entertainment & Services	Summa segment	Elimineringsar	Koncern-gemensamma poster	Koncernen totalt
Intäkter från externa kunder	3 909	1 471	4 070	1 381	10 831	-	-	10 831
Intäkter från övriga segment	6	-	-	5	11	-11	-	0
Summa intäkter	3 915	1 471	4 070	1 386	10 842	-11	0	10 831
Justerat EBIT	621	372	661	216	1 870	-	-56	1 814
Avskrivningar av förvärvade övervärden på immateriella tillgångar	-364	-114	-209	-93	-779	-	-	-779
Transaktionskostnader	0	-	-	0	0	-	-	0
Personalkostnader i samband med förvärv	-308	-91	-33	-4	-435	-	-	-435
Omvärdering av andelar i intressebolag	-14	-	-	-	-14	-	-	-14
Jämförelsestörande poster	-1 194	-5	-12	-205	-1 417	-	-4	-1 421
EBIT	-1 259	162	407	-86	-776	-	-60	-836
Finansnetto	-	-	-	-	-	-	-	161
Resultat före skatt	-	-	-	-	-	-	-	-675

Jul–sep 2022	PC/Console Games	Mobile Games	Tabletop Games	Entertainment & Services	Summa segment	Elimineringsar	Koncern-gemensamma poster	Koncernen totalt
Intäkter från externa kunder	4 097	1 441	3 247	784	9 569	-	-	9 569
Intäkter från övriga segment	11	-	-	2	13	-13	-	-
Summa intäkter	4 108	1 441	3 247	786	9 582	-13	-	9 569
Justerat EBIT	1 384	315	451	7	2 157	-	-36	2 121
Avskrivningar av förvärvade övervärden på immateriella tillgångar	-326	-130	-169	-	-626	-	-4	-629
Transaktionskostnader	-78	-	-1	-3	-81	-	-	-81
Personalkostnader i samband med förvärv	-399	-274	-169	-100	-941	-	-	-941
Omvärdering av villkorade tilläggsköpeskillningar	1	-	-9	-	-8	-	-	-8
EBIT	582	-88	104	-96	501	-	-40	461
Finansnetto	-	-	-	-	-	-	-	2 162
Resultat före skatt	-	-	-	-	-	-	-	2 622

FORTS. >>

>> FORTSÄTTNING NOT 3

	PC/Console Games	Mobile Games	Tabletop Games	Entertainment & Services	Summa segment	Elimineringar	Koncern-gemensamma poster	Koncernen totalt
Apr-sep 2023								
Intäkter från externa kunder	7 905	2 908	7 254	3 213	21 281	-	-	21 281
Intäkter från övriga segment	12			11	23	-23	-	0
Summa intäkter	7 917	2 908	7 254	3 224	21 304	-23	-	21 281
Justerat EBIT	1 458	796	866	499	3 620	-	-133	3 487
Avskrivningar av förvärvade övervärden på immateriella tillgångar	-722	-221	-412	-182	-1 537	-	-	-1 537
Transaktionskostnader	-1	-	-	-6	-7	-	-	-7
Personalkostnader i samband med förvärv	-618	-116	-106	-8	-848	-	-	-848
Omvärdering av andelar i intresseföretag	3	-	-	-	3	-	-	3
Omvärdering av villkorade tilläggsköpeskillningar	-14	-	-	-	-14	-	-	-14
Jämförelsestörande poster	-1 239	-5	-12	-205	-1 462	-	-37	-1 499
EBIT	-1 133	454	336	99	-244	-	-170	-415
Finansnetto								2 332
Resultat före skatt								1 917

	PC/Console Games	Mobile Games	Tabletop Games	Entertainment & Services	Summa segment	Elimineringar	Koncern-gemensamma poster	Koncernen totalt
Apr-sep 2022								
Intäkter från externa kunder	6 391	2 928	5 911	1 456	16 687	-	-	16 687
Intäkter från övriga segment	22	-	-	13	35	-35	-	-
Summa intäkter	6 413	2 928	5 911	1 469	16 722	-35	-	16 687
Justerat EBIT	1 986	593	896	27	3 502	-	-60	3 442
Avskrivningar av förvärvade övervärde på immateriella tillgångar	-578	-251	-347	-1	-1 177	-	-7	-1 184
Transaktionskostnader	-94	-1	-30	-26	-152	-	-	-152
Personalkostnader i samband med förvärv	-1 152	-542	-254	-100	-2 048	-	-	-2 048
Omvärdering av villkorade tilläggsköpeskillningar	13	-	-9	-	4	-	-	4
EBIT	175	-202	256	-100	130	-	-67	63
Finansnetto								2 700
Resultat före skatt								2 763

	PC/Console Games	Mobile Games	Tabletop Games	Entertainment & Services	Summa segment	Elimineringar	Koncern-gemensamma poster	Koncernen totalt
Apr 2022-mar 2023								
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 övervärden 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

Jul–sep 2023	PC/Console Games	Mobile Games	Tabletop Games	Entertainment & Services	Koncernen totalt
Typ av produkt					
Digitala produkter	2 825	1 444	53	310	4 633
Fysiska produkter	203	-	3 995	766	4 964
Övrigt ¹⁾	881	26	22	305	1 234
Intäkter från avtal med kunder	3 909	1 471	4 070	1 381	10 831

Jul–sep 2022	PC/Console Games	Mobile Games	Tabletop Games	Entertainment & Services	Koncernen totalt
Typ av produkt					
Digitala produkter	2 951	1 420	32	144	4 548
Fysiska produkter	458	0	3 182	619	4 258
Övrigt ¹⁾	688	20	32	22	763
Intäkter från avtal med kunder	4 097	1 441	3 247	784	9 569

Apr–sep 2023	PC/Console Games	Mobile Games	Tabletop Games	Entertainment & Services	Koncernen totalt
Typ av produkt					
Digitala produkter	5 472	2 867	85	652	9 075
Fysiska produkter	753	-	7 116	1 849	9 718
Övrigt ¹⁾	1 680	41	54	712	2 488
Intäkter från avtal med kunder	7 905	2 908	7 254	3 213	21 281

Apr–sep 2022	PC/Console Games	Mobile Games	Tabletop Games	Entertainment & Services	Koncernen totalt
Typ av produkt					
Digitala produkter	4 617	2 874	91	241	7 822
Fysiska produkter	606	0	5 765	1 179	7 550
Övrigt ¹⁾	1 168	55	55	37	1 315
Intäkter från avtal med kunder	6 391	2 928	5 911	1 456	16 687

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 10-19

FORTS. >>

>> FORTSÄTTNING NOT 4

Utvecklingen av PC/Console Games-segmentet följs enligt kategorierna nedan, utöver uppdelningen av intäkter baserat på vilket segment som kontraktet härstammar från för segmenten PC/Console Games, Mobile Games, Tabletop Games och Entertainment & Services.

PC/Console Games	IP-rättigheter		Summa
	Egna varumärken	Förlagstitlar	
Jul–sep 2023	2 365	1 544	3 909
Jul–sep 2022	2 696	1 401	4 097

PC/Console Games	Försäljning av nya lanseringar	Katalog-försäljning	Övrigt	Summa
Jul–sep 2023	1 417	1 612	881	3 909
Jul–sep 2022	1 526	1 883	688	4 097

PC/Console Games	IP-rättigheter		Summa
	Egna varumärken	Förlagstitlar	
Apr–sep 2023	5 288	2 617	7 905
Apr–sep 2022	4 108	2 283	6 391

PC/Console Games	Försäljning av nya lanseringar	Katalog-försäljning	Övrigt	Summa
Apr–sep 2023	3 024	3 201	1 680	7 905
Apr–sep 2022	1 889	3 333	1 168	6 391

PC/Console Games	IP-rättigheter		Summa
	Egna varumärken	Förlagstitlar	
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 september 2023	Nivå 1	Nivå 2	Nivå 3	Summa
Andra långfristiga värdepappersinnehav	-	6	-	6
Kortfristiga placeringar	38	-	-	38

Finansiella tillgångar värderade till verkligt värde 30 september 2022	Nivå 1	Nivå 2	Nivå 3	Summa
Andra långfristiga värdepappersinnehav	-	6	-	6
Kortfristiga placeringar	0	-	-	0
Derivatinstrument	-	6	-	6

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 september 2023	Nivå 1	Nivå 2	Nivå 3	Summa
Villkorad tilläggsköpeskillning	-	-	3 615	3 615
Köp/säljoptioner avseende innehav utan bestämmande inflytande	-	-	1 997	1 997
Skulder till anställda i samband med förvärv	-	-	1 211	1 211

Finansiella skulder värderade till verkligt värde 30 september 2022	Nivå 1	Nivå 2	Nivå 3	Summa
Villkorad tilläggsköpeskillning	-	-	9 241	9 241
Köp/säljoptioner avseende innehav utan bestämmande inflytande	-	-	4 182	4 182
Skulder till anställda i samband med förvärv	-	-	1 165	1 165

Finansiella skulder värderade till verkligt värde 31 mars 2023	Nivå 1	Nivå 2	Nivå 3	Summa
Villkorad tilläggsköpeskillning	-	-	6 334	6 334
Köp/säljoptioner avseende innehav utan bestämmande inflytande	-	-	2 905	2 905
Skulder till anställda i samband med förvärv	-	-	1 090	1 090
Derivatinstrument	-	2	-	2

Kortfristiga fordringar och skulder samt leasingkulder

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 tilläggsköpeskillningar

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

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

Villkorade tilläggsköpeskillningar	Apr-sep 2023	Apr-sep 2022	Apr 2022-mar 2023
Ingående balans	8 471	11 572	11 572
Förvärv	-	821	1 352
Betalning - aktier som ska emitteras	-18	-	-1
Reglering med clawbackaktier	-1 413	-307	-450
Reglering med kontanta medel	-45	-233	-498
Valutakurseffekter	-99	468	47
Omklassificeringar	-32	-	-338
Förändring i verkligt värde redovisas i koncernens rapport över resultat	-1 321	-959	-3 213
Utgående balans	5 543	11 362	8 471

Positiv förändring i verkligt värde av villkorade tilläggsköpeskillningar uppgick till 1 321 MSEK. Detta belopp ingår i finansnettot i koncernens rapport över finansiell ställning.

Givet de villkorade tilläggsköpeskillningar som redovisats i slutet av perioden skulle en högre diskonteringsränta med 1,5 procentenheter påverka verkliga värdet av de villkorade tilläggsköpeskillningarna med -282 MSEK och en lägre diskonteringsränta med 1,5 procentenheter har en påverkan på det verkliga värdet på 268 MSEK.

FORTS. >>

>> FORTSÄTTNING NOT 5

Koncernens villkorade tilläggsköpeskillningar regleras kontant eller genom nyemitterade aktier. Per den 30 september, 2023 förväntas de villkorade tilläggsköpeskillningarna regleras enligt nedan.

Förväntad ersättning	Villkorad tilläggsköpeskillning klassificerad som finansiell skuld		Summa villkorad tilläggsköpeskillning klassificerad som finansiell skuld	Villkorad tilläggsköpeskillning klassificerad som Eget Kapital		Summa villkorad tilläggsköpeskillning
	Kontant-avräkning	Nyemitterade aktier		Nyemitterade aktier		
Total	2 342	1 273	3 615	1 928		5 543

30 september 2023	Klassificerad som finansiell skuld	Varav redan utfärdade	Klassificerade som eget kapital	Varav redan utfärdade
Maximalt antal aktier relaterade till villkorade tilläggsköpeskillningar	72 012 083	40 730 701	29 345 050	24 541 010

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 tilläggsköpeskillningar (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 958 MSEK.

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

Köp/säljoptioner avseende innehav utan bestämmande inflytande	Apr–sep 2023	Apr–sep 2022	Apr 2022–mar 2023
Ingående balans	2 905	4 259	4 259
Valutaeffekter	51	167	-169
Förändring i verkligt värde redovisas i koncernens rapport över resultat	-958	-244	-1 185
Utgående balans	1 997	4 182	2 905

Per den 30 september 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	1 158	840	1 997

Per den 30 september 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 köpeskillning 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–sep 2023	Apr–sep 2022	Apr 2022–mar 2023
Ingående balans	1 090	593	593
Periodisering av personalkostnader i koncernens rapport över resultat	386	478	640
Reglering med kontanta medel efter förvärvsdagen	-330	-195	-658
Förändring i verkligt värde redovisas i koncernens rapport över resultat	58	224	238
Omklassificeringar	-	53	240
Valutakurseffekter	7	12	37
Utgående balans	1 211	1 165	1 090

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

FORTS. >>

>> FORTSÄTTNING NOT 5

Uppskjutna köpeskillingar som inte är klassificerade som finansiellt instrument

Uppskjutna köpeskillingar

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

Uppskjutna köpeskillingar	Apr–sep 2023	Apr–sep 2022	Apr 2022–mar 2023
Ingående balans	2 019	-	-
Förvärv	183	-	2 093
Kontant betalning	-91	-	-464
Valutaeffekter	97	-	17
Omklassificeringar	32	-	338
Diskonteringseffekten redovisas över koncernens rapport över resultat	41	-	36
Utgående balans	2 281	-	2 019

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

Förväntad ersättning	Uppskjutna köpeskillingar		Totalt, klassificerat som finansiell skuld
	Kontantbetalning	Nyemitterade aktier	
Total	2 281	-	2 281

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

NOT 6 RÖRELSE- OCH TILLGÅNGSFÖRÄRV

Förvärvsanalyser av genomförda förvärv under juli 2023-september 2023

Under kvartalet har inga förvärv slutförts. Information för förvärv genomförda under tidigare kvartal har presenteras i Delårsrapport Q1 FY 2023/24 tillgänglig på Embracer Group's hemsida. Förvärvsanalysen 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 företagen 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 kvartalet slutfördes ett mindre förvärv av en publiceringsrätt inom mobilsegmentet. Information för tillgångsförvärv genomförda under tidigare kvartal har presenteras i Delårsrapport Q1 FY 2023/24 tillgänglig på Embracer Group's hemsida.

NOT 7 TRANSAKTIONER MED NÄRSTÅENDE

Närståendetransaktioner	Närståenderelation	Jul–sep 2023	Jul–sep 2022	Apr–sep 2023	Apr–sep 2022	Apr 2022– mar 2023
Konsulttjänster	Logvreten AB ¹⁾ (leverantör)	0	0	0	0	-1
Transporttjänster	Mad Dog Games LLC, Mek Production ²⁾ (leverantör)	-1	-4	-1	-6	-
Transporttjänster	Sola Service i Karlstad AB ³⁾ (leverantör)	-3	0	-9	-1	-9
Transporttjänster	Empterwik Special Services Ltd ³⁾ (leverantör)	-6	-	-14	-	-21
Förvärv av varor/tjänster	Bröderna Wingefors AB ³⁾ (leverantör)	-	-	-	-1	0
Förvärv av samling av spel	Lars Wingefors AB ⁴⁾ (leverantör)	-	-	-	-	0
Konsulttjänster	LW Comics ³⁾ (leverantör)	0	-	0	-	-
Konsulttjänster	LVP Advisory Ltd ⁵⁾ (leverantör)	0	-	0	-	-
Summa		-10	-5	-24	-8	-31

¹⁾ Kicki Wallje-Lund har bestämmande inflytande

²⁾ Matthew Karch har bestämmande inflytande

³⁾ Bolaget ingår i koncernen Lars Wingefors AB

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

⁵⁾ David Gardner har bestämmande inflytande

NOT 8 PERSONALKOSTNADER

MSEK	Jul–sep 2023	Jul–sep 2022	Apr–sep 2023	Apr–sep 2022	Apr 2022– mar 2023
Personalkostnader	-3 213	-2 264	-6 247	-4 132	-9 854
Personalkostnader i samband med förvärv exklusive valutakursvinst/-förlust	-431	-964	-837	-2 035	-2 595
Summa	-3 644	-3 228	-7 084	-6 168	-12 449

NOT 9 ÖVRIGA RÖRELSEKOSTNADER

MSEK	Jul–sep 2023	Jul–sep 2022	Apr–sep 2023	Apr–sep 2022	Apr 2022– mar 2023
Övriga rörelsekostnader	-16	30	-19	2	-109
Transaktionskostnader relaterade till förvärv	0	-81	-7	-152	-291
Förlust vid försäljning av dotterföretag	-45	-	-85	-	-
Valutakursvinst/-förlust avseende personalkostnader i samband med förvärv	-4	23	-10	-12	-36
Summa	-65	-28	-121	-162	-436

NOT 10 FINANSNETTO

MSEK	Jul–sep 2023	Jul–sep 2022	Apr–sep 2023	Apr–sep 2022	Apr 2022– mar 2023
Ränteintäkter och andra finansiella intäkter	24	8	38	13	51
Räntekostnader och andra finansiella kostnader	-323	-119	-573	-191	-618
Summa	-299	-111	-535	-178	-567
Förändring av verkligt värde för villkorad tilläggsköpeskillning och köp/sälj optioner avseende innehav utan bestämmande inflytande	591	1 268	2 279	1 203	4 469
Ränta på uppskjutna köpeskillningar	-21	-	-41	-	-36
Valutakursvinst/-förlust	-110	1 006	630	1 676	956
Summa finansnetto	161	2 162	2 332	2 700	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 ränteintäkter 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	Jul–sep 2023	Jul–sep 2022	Apr–sep 2023	Apr–sep 2022	Apr 2022– mar 2023
Nettoomsättning	17	11	48	29	64
Övriga rörelseintäkter	0	13	0	19	31
Summa rörelsens intäkter	17	24	48	48	95
Rörelsens kostnader					
Övriga externa kostnader	–32	–27	–86	–56	–200
Personalkostnader	–30	–19	–57	–36	–103
Av- och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	–1	-	–2	–1	–3
Övriga rörelsekostnader	–1	–5	–30	–5	–9
Rörelseresultat	–47	–27	–126	–50	–219
Övrigt finansnetto	–353	859	295	1 471	1 745
Resultat efter finansiella poster	–400	832	169	1 421	1 526
Bokslutsdispositioner	–95	4	–132	–95	–894
Resultat före skatt	–495	836	37	1 326	631
Periodens skatt	64	–138	–24	–242	–48
Periodens resultat	–431	698	14	1 084	583

MODERFÖRETAGETS BALANSRÄKNING

Belopp i MSEK	30 sep 2023	30 sep 2022	31 mars 2023
TILLGÅNGAR			
Anläggningstillgångar			
Immateriella anläggningstillgångar	3	4	4
Materiella anläggningstillgångar	8	6	8
Andelar i koncernföretag	42 967	38 799	42 504
Fordringar hos koncernföretag	32 413	28 591	33 210
Övriga långfristiga fordringar	81	74	71
Uppskjuten skattefordran	9	-	-
Summa finansiella anläggningstillgångar	75 470	67 464	75 785
Summa anläggningstillgångar	75 482	67 474	75 797
Omsättningstillgångar			
Fordringar hos koncernföretag	2 833	5 342	1 559
Aktuell skattefordran	-	-	9
Övriga fordringar	6	0	0
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	60	81	74
	2 899	5 423	1 642
Kassa och bank	1 506	4 168	23
Summa omsättningstillgångar	4 405	9 591	1 665
TOTALA TILLGÅNGAR	79 887	77 065	77 462
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
Bundet eget kapital	2	2	2
Fritt eget kapital	61 639	59 025	59 653
Summa eget kapital	61 641	59 027	59 655
Obeskattade reserver	162	104	162
Avsättningar	163	259	159
Långfristiga skulder¹⁾	16 889	17 028	17 031
Skulder till kreditinstitut	-	-	0
Leverantörsskulder	19	13	22
Skulder till koncernföretag	691	302	355
Övriga kortfristiga skulder	37	244	8
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	285	88	70
Summa kortfristiga skulder	1 032	647	455
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	79 887	77 065	77 462

¹⁾ 16 889 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 denna rapport. 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 tillväxtpotentialer 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, förvärv av dotterföretag inklusive transaktionskostnader, kassapåverkan från personalkostnader i samband med förvärv och kassaeffekt från jämförelsestörande poster.	Ger en rättvisande bild av den underliggande verksamhetens resultat, genom att exkludera kassaflöde från specifika poster relaterade till historiska förvärv och jämförelsestörande poster.
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 tillväxtpotentialer under rapportperioden.
Nettoomsättnings-tillväxt	Nettoomsättning för aktuell period genom nettoomsättning för samma period föregående år.	Nettoomsättningstillväxt rapporteras av företaget eftersom det betraktar att detta KPI bidrar till investerarnas förståelse för företagets historiska utveckling.
Nettoskuld (-) / Nettokassa (+)	Företagets likvida medel och kortfristiga placeringar minskade med företagets kort- och långfristiga räntebärande skulder exklusive leasingskulder enligt IFRS 16, pensionsavsättningar samt villkorade ersättningar och sälj-/köp-optioner avseende innehav utan bestämmande inflytande.	Mätvärdet används ofta av investerare, finansanalytiker och andra intressenter för att mäta skulden jämfört med likvida tillgångar. Detta mått används också vid beräkningar av företagets belåningsgrad.
Organisk tillväxt	Tillväxt mellan perioder där nettoomsättning från förvärvade/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	Jul–sep 2023	Jul–sep 2022	Apr–sep 2023	Apr–sep 2022	Apr 2022– mar 2023
EBIT	–836	461	–415	63	194
Avskrivningar och nedskrivningar	3 049	1 565	4 830	2 665	6 523
EBITDA	2 214	2 026	4 416	2 728	6 717
Personalkostnader i samband med förvärv	435	941	848	2 048	2 631
Omvärdering av andelar i intresseföretag	-	-	-3	-	-
Omvärdering av villkorade tilläggsköpeskillingar	14	8	14	-4	0
Transaktionskostnader	0	81	7	151	290
Jämförelsestörande poster ¹⁾	260	-	338	-	228
Justerat EBITDA	2 923	3 056	5 620	4 923	9 867
Av- och nedskrivningar	-3 049	-1 565	-4 830	-2 665	-6 523
Jämförelsestörande poster ¹⁾	1 161	-	1 161	-	50
Avskrivningar av förvärvade övervärden på immateriella tillgångar	779	629	1 537	1 184	2 973
Justerat EBIT	1 814	2 121	3 487	3 442	6 366

JUSTERAT RESULTAT PER AKTIE - HÄRLEDNING MSEK	Jul–sep 2023	Jul–sep 2022	Apr–sep 2023	Apr–sep 2022	Apr 2022– mar 2023
Periodens resultat hänförligt till moderföretagets aktieägare	–562	2 369	1 688	2 202	4 454
Justeringar					
Personalkostnader i samband med förvärv	435	941	848	2 048	2 631
Omvärdering av andelar i intresseföretag	-	-	-3	-	-
Omvärdering av villkorade tilläggsköpeskillingar	14	8	14	-4	-
Transaktionskostnader	-	81	7	151	290
Avskrivningar av förvärvade övervärden på immateriella tillgångar	779	629	1 537	1 184	2 973
Förändring i verkligt värde av villkorade tilläggsköpeskillingar och köp/sälj option avseende innehav utan bestämmande inflytande	-591	-1 327	-2 296	-1 322	-4 558
Räntekostnader för villkorade tilläggsköpeskillingar	21	59	58	120	125
Jämförelsestörande poster ¹⁾	1 421	-	1 499	-	278
Justeringar innan skatt	2 079	391	1 664	2 177	1 739
Skatteeffekter på justeringar	-438	-155	-597	-290	-678
Justeringar efter skatt	1 642	236	1 066	1 887	1 062
Summa	1 079	2 605	2 754	4 089	5 515
Genomsnittligt antal aktier, miljoner	1 283	1 231	1 339	1 187	1 252
Justerat resultat per aktie, SEK	0,84	2,12	2,06	3,45	4,41
Genomsnittligt antal aktier efter utspädning, miljoner	1 391	1 338	1 447	1 294	1 360
Justerat resultat per aktie efter utspädning, SEK	0,78	1,95	1,90	3,16	4,06

¹⁾ Se nästa sida för ytterligare förklaring av jämförelsestörande poster.

ORGANISKT TILLVÄXT - HÄRLEDNING MSEK	Jul-sep 2023	Jul-sep 2022	Förändring
Nettoomsättning	10 831	9 569	13 %
Nettoomsättning från förvärvade företag ¹⁾	-1 215	-278	
Skillnader i valutakurser	-	537	
Organisk tillväxt - Output	9 616	9 829	-2 %

PROFORMA TILLVÄXT - HÄRLEDNING MSEK	Jul-sep 2023	Jul-sep 2022	Förändring
Nettoomsättning	10 831	9 569	13 %
Nettoomsättning från förvärvade företag ²⁾	31	1 036	
Skillnader i valutakurser	-	609	
Proforma tillväxt - Output	10 862	11 215	-3 %

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

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

FRITT KASSAFLÖDE EFTER FÖRÄNDRINGAR I RÖRELSEKAPITAL MSEK	Jul-sep 2023	Jul-sep 2022	Apr-sep 2023	Apr-sep 2022
Periodens kassaflöde	1 623	-1 536	752	2 516
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	-1 502	-1 666	-1 622	-9 059
Förvärv av dotterföretag, efter avdrag av förvärvade likvida medel	62	3 624	175	4 466
Transaktionskostnader	-	81	7	152
Kortfristiga placeringar	-	-1 533	-	-
Betalning av personalkostnader i samband med förvärv	58	93	330	195
Kassaflödespåverkan jämförelsestörande poster	146	-	146	-
Fritt kassaflöde efter förändringar i rörelsekapital	387	-936	-212	-1 730

JÄMFÖRELSESTÖRANDE POSTER MSEK	Jul-sep 2023	Jul-sep 2022	Apr-sep 2023	Apr-sep 2022	Apr 2022- mar 2023
Övriga externa kostnader	-39	-	-71	-	-74
Personalkostnader	-176	-	-183	-	-70
Förlust vid försäljning av dotterföretag	-46	-	-85	-	-
Övriga rörelsekostnader	-	-	-	-	-84
Summa jämförelsestörande poster som påverkar EBITDA	-260	-	-338	-	-228
Nedskrivning av immateriella tillgångar relaterad till omstrukturering	-1 148	-	-1 148	-	-50
Nedskrivning av materiella tillgångar relaterad till omstrukturering	-12	-	-12	-	-
Summa jämförelsestörande poster som påverkar EBIT	-1 421	-	-1 499	-	-278

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 köpeskillingen inkluderar villkorad tilläggsköpeskillning kontant och i aktier som klassificeras som ersättning för framtida tjänster och inte är del av den överförda köpeskillingen 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 köpeskillingen, 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	Helår	Apr-jun	Jul-sep	Okt-dec	Jan-mar	Helår	Apr-jun	Jul-sep
Nettoomsättning, MSEK	302	508	4 124	5 541	1 339	9 000	17 067	7 118	9 569	11 622	9 356	37 665	10 450	10 831
Nettoomsättningstillväxt, koncernen %	42 %	68 %	713 %	34 %	-18 %	71 %	90 %	107 %	190 %	128 %	79 %	121 %	47 %	13 %
EBIT, MSEK	95	188	403	421	97	2 058	-1 126	-398	461	226	-95	194	421	-836
EBIT-marginal, %	31 %	37 %	10 %	8 %	7 %	23 %	-7 %	-6 %	5 %	2 %	-1 %	1 %	4 %	-8 %
Justerat EBIT, MSEK	108	202	501	1 143	286	2 858	4 465	1 322	2 121	2 009	915	6 366	1 673	1 814
Justerat EBIT-marginal, %	38 %	40 %	12 %	21 %	21 %	32 %	26 %	19 %	22 %	17 %	10 %	17 %	16 %	17 %
Justerat EBITDA, MSEK	-	-	-	-	-	4 016	5 942	1 867	3 056	3 005	1 938	9 866	2 697	2 923
Justerat EBITDA-marginal, %	-	-	-	-	-	45 %	35 %	26 %	32 %	26 %	21 %	26 %	26 %	27 %
Utestående aktier, vägt genomsnitt, miljoner ²⁾	-	-	-	-	-	719	905	1 026	1 071	1 088	1 091	1 069	1 130	1 202
Aktier efter utspädning, vägt genomsnitt ²⁾	-	-	-	-	-	719	921	1 032	1 078	1 096	1 103	1 081	1 130	1 202
Genomsnittligt antal aktier (A&B), miljoner ²⁾	367	444	504	606	624	796	1 031	1 157	1 231	1 256	1 259	1 252	1 259	1 283
Genomsnittligt antal aktier (A&B) efter utspädning, milj. ²⁾	367	444	504	606	624	798	1 086	1 256	1 338	1 364	1 367	1 360	1 367	1 391
Resultat per aktie före utspädning, SEK	0,20	0,31	0,58	0,43	0,21	-3,49	1,08	-0,16	2,21	1,39	0,68	4,17	1,99	-0,47
Resultat per aktie efter utspädning, SEK	-	-	-	-	0,21	-3,49	1,06	-0,16	2,20	1,38	0,67	4,12	1,99	-0,47
Justerat resultat per aktie, SEK ²⁾	0,23	0,34	0,75	1,41	0,49	3,15	3,69	1,28	2,12	0,76	0,38	4,41	1,33	0,84
Justerat resultat per aktie efter utspädning, SEK	0,23	0,34	0,75	1,41	0,49	3,14	3,50	1,18	1,95	0,70	0,35	4,06	1,23	0,78
Kassaflöde från den löpande verksamheten, MSEK	99	179	579	174	766	3 825	4 070	347	580	2,813	1 643	5 383	1 359	2 250
Organisk tillväxt, %	-	-	-	-	-	-	-	-12 %	35 %	-3 %	-4 %	-	20 %	-2 %
Bruttomarginal, %	61 %	71 %	39 %	52 %	50 %	60 %	72 %	65 %	66 %	56 %	58 %	63 %	63 %	63 %
Specifika kostnader relaterade till historiska förvärv														
Avskrivningar av förvärvade övervärden på immateriella tillgångar, MSEK	-13	-14	-99	-722	-189	-510	-1 316	-555	-629	-740	-1 048	-2 973	-757	-779
Transaktionskostnader, MSEK	-	-	-	-	-	-150	-367	-70	-81	-117	-22	-290	-7	0
Personalkostnader i samband med förvärv, MSEK	-	-	-	-	-	-181	-4 277	-1 107	-941	-847	264	-2 631	-412	-435
Omvärdering av andelar i intresseföretag, MSEK	-	-	-	-	-	41	416	-	-	-	-	-	3	-
Omvärdering av villkorade tilläggsköpeskillningar, MSEK	-	-	-	-	-	-	-46	12	-8	-4	-	0	-	-14
Totalt	-13	-14	-99	-722	-189	-801	-5 591	-1 720	-1 660	-1 708	-807	-5 894	-1 174	-1 229
Investeringar														
Extern utvecklade spel och förskott, MSEK	98	212	528	732	193	697	1 233	248	408	399	236	1 291	299	312
Pågående internt utvecklade spel, MSEK	36	80	359	645	224	1 291	2 293	866	1 097	1 351	1 474	4 788	1 458	1 437
Totala investeringar i spelutveckling, alla segment	134	292	887	1 377	417	1 988	3 526	1 114	1 505	1 750	1 710	6 079	1 757	1 749
Övriga immateriella tillgångar/IP-rättigheter, MSEK	23	15	123	138	48	151	190	90	67	114	145	416	155	168
Totalt	157	306	1 010	1 515	465	2 139	3 717	1 204	1 572	1 864	1 855	6 497	1 911	1 917
Färdigställda spel														
Färdigställda spel, PC/Console, MSEK	-	176	383	644	165	837	1 218	545	1 671	531	501	3 248	803	1 120
Övriga nyckeltal														
Spelutvecklingsprojekt, PC/Console														
Annonserade spelutvecklingsprojekt	-	-	-	-	43	53	64	55	61	62	56	56	62	63
Icke-annonserade spelutvecklingsprojekt	-	-	-	-	60	107	159	167	173	162	165	165	153	138
Totalt	-	-	-	-	103	160	223	222	234	224	221	221	215	201
Antal sysselsatta														
Totalt antal interna spelutvecklare	-	-	-	-	1 359	4 036	7 240	8 025	9 380	9 639	9 971	9 971	10 014	9 503
Totalt antal externa spelutvecklare	-	-	-	-	1 006	1 079	1 346	1 411	1 519	1 513	1 455	1 455	1 342	1 151
Totalt antal medarbetare utanför spelutveckling	-	-	-	-	744	1 210	4 174	4 441	4 832	5 091	5 175	5 175	5 249	5 047
Totalt	-	-	-	-	3 109	6 325	12 760	13 877	15 731	16 243	16 601	16 601	16 605	15 701
Antal studios														
Totalt antal externa studios	-	-	-	-	58	66	63	63	60	59	56	56	59	53
Totalt antal interna studios	-	-	-	-	26	60	118	120	132	134	138	138	139	135
Totalt	-	-	-	-	84	126	181	183	192	193	194	194	198	188
Totalt antal IP-rättigheter	-	-	-	-	160	225	815	816	827	876	896	896	905	923
Nyckeltal förvärv														
Akkumulerat antal tillkommande operativa koncerner	-	-	2	3	3	5	9	9	10	10	10	10	10	10
Akkumulerade förvärv som adderats	1	4	6	16	17	40	72	74	79	86	87	87	88	89
Totalt	1	4	8	19	20	45	81	83	89	96	97	97	98	99
Akkumulerad maximal ersättning genom kontanter, MSEK	-	82	1 598	3 433	3 454	9 477	51 038	51 901	57 039	64 544	64 570	64 570	64 582	64 807
Akkumulerad maximal ersättning genom aktier, MSEK	-	10	649	1 010	1 010	7 484	30 103	30 754	31 936	33 195	33 217	33 217	33 217	33 166
Akkumulerad total maximal ersättning, MSEK	-	92	2 247	4 443	4 464	16 961	81 141	82 655	88 975	97 739	97 787	97 787	97 799	97 973

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 135 interna studios och engagerar över 15 500 medarbetare i fler än 40 länder.