

Q3

2023/2024

EMBRACER GROUP
DELÅRSRAPPORT

OKTOBER – DECEMBER 2023

NETTOOMSÄTTNINGEN ÖKADE MED 4 %
TILL 12 050 MSEK

TREDJE KVARTALET, OKTOBER–DECEMBER 2023 (JÄMFÖRT MED OKTOBER–DECEMBER 2022)

- > Nettoomsättningen ökade med 4 % (–4 % organisk tillväxt) till 12 050 MSEK (11 622).
Omsättningen per rörelsesegment:
 - > PC/Console Games: minskade med –5 % till 3 379 MSEK (3 575).
 - > Mobile Games: ökade med 4 % till 1 642 MSEK (1 573).
 - > Tabletop Games: ökade med 7 % till 4 425 MSEK (4 146).
 - > Entertainment & Services: ökade med 12 % till 2 604 MSEK (2 328).
- > EBIT¹⁾ för perioden uppgick till 273 MSEK (226), en EBIT-marginal om 2 % (2 %). Justerat EBIT ökade med 7 % till 2 150 MSEK (2 009), vilket motsvarar en Justerad EBIT-marginal om 18 % (17 %).
- > Jämförelsestörande poster uppgick till –641 MSEK (–75), och är relaterade till tidigare utannonserat omstruktureringsprogram. Kassaflödespåverkan på jämförelsestörande poster uppgick till 261 MSEK (-).
- > Kassaflödet från den löpande verksamheten uppgick till 2 477 MSEK (2 813). Nettoinvesteringar i immateriella tillgångar uppgick till –1 668 MSEK (–1 413).
- > Resultat per aktie före utspädning uppgick till –1,44 SEK (1,39) och efter utspädning till –1,44 SEK (1,38). Justerat resultat per aktie uppgick till 0,20 SEK (0,76). Justerat resultat per aktie efter utspädning var 0,19 SEK (0,70).
- > Bolaget upprepar sin prognos för räkenskapsåret 2023/24 för Justerat EBIT om 7 000 - 9 000 MSEK.

FÖRSTA NIO MÅNADERNA, APRIL–DECEMBER 2023 (JÄMFÖRT MED APRIL–DECEMBER 2022)

- > Nettoomsättningen ökade med 18 % (4 % organisk tillväxt) till 33 331 MSEK (28 309).
Omsättningen per rörelsesegment:
 - > PC/Console Games: ökade med 13 % till 11 284 MSEK (9 966).
 - > Mobile Games: ökade med 1 % till 4 550 MSEK (4 502).
 - > Tabletop Games: ökade med 16 % till 11 679 MSEK (10 058).
 - > Entertainment & Services: ökade med 54 % till 5 818 MSEK (3 784).
- > EBIT¹⁾ för perioden uppgick till –141 MSEK (289), en EBIT-marginal om –0 % (1 %). Justerat EBIT ökade med 3 % till 5 637 MSEK (5 451), vilket motsvarar en Justerad EBIT-marginal om 17 % (19 %).
- > Jämförelsestörande poster uppgick till –2 140 MSEK (–75), och relaterade främst till tidigare utannonserat omstruktureringsprogram. Kassaflödespåverkan på jämförelsestörande poster uppgick till 407 MSEK (-).
- > Kassaflödet från den löpande verksamheten uppgick till 6 085 MSEK (3 740). Nettoinvesteringar i immateriella tillgångar uppgick till –5 493 MSEK (–4 189).
- > Resultat per aktie före utspädning uppgick till –0,04 SEK (3,50) och efter utspädning till –0,04 SEK (3,47). Justerat resultat per aktie uppgick till 2,26 SEK (4,16). Justerat resultat per aktie efter utspädning var 2,09 SEK (3,83).

Nyckeltal koncernen	Okt–dec 2023	Okt–dec 2022	Apr–dec 2023	Apr–dec 2022	Apr 2022– mar 2023
Nettoomsättning, MSEK	12 050	11 622	33 331	28 309	37 665
EBIT ¹⁾ , MSEK	273	226	–141	289	194
EBIT-marginal	2 %	2 %	0 %	1 %	1 %
Justerat EBIT, MSEK	2 150	2 009	5 637	5 451	6 366
Justerad EBIT-marginal	18 %	17 %	17 %	19 %	17 %
Kassaflöde från den löpande verksamheten, MSEK	2 477	2 813	6 085	3 740	5 383
Nettoinvesteringar i immateriella tillgångar, MSEK	1 668	1 413	5 493	4 189	5 996
Nettoomsättningstillväxt	4 %	128 %	118 %	139 %	121 %
Totalt antal pågående spelutvecklingsprojekt	179	224	179	224	221
Totalt antal spelutvecklare	10 221	11 152	10 221	11 152	11 426
Totalt antal sysselsatta	15 218	16 243	15 218	16 243	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.

DIVERSIFIERAD PORTFÖLJ LEVERERAR ETT ALL-TIME-HIGH-KVARTAL

Vi levererade ett stabilt kvartal i Q3 aningen över ledningens förväntningar med ett Justerat EBIT om 2,2 miljarder SEK och fritt kassaflöde om 1,2 miljarder SEK, drivet av ett starkt kvartal för Asmodee, Middle-earth Enterprises och vår mobilverksamhet. För helåret 2023/24 upprepar vi vår prognos för Justerat EBIT om 7,0-9,0 miljarder SEK och ser det nu som troligt att vi får ett utfall i prognosintervallets nederkant. Vi gör framsteg enligt plan mot våra mål för kapitalutgifter och rörelsekostnader som sattes i samband med att omstruktureringsprogrammet offentliggjordes i juni 2023. Vi närmar oss nu programmets slutskede med fokus både på möjliga avyttringar och konsolidering.

Embracers nettoomsättning växte med 4 % till, den högsta någonsin, 12,1 miljarder SEK under Q3. Den organiska tillväxten var -4 % till följd av solid organisk tillväxt inom Tabletop men som motverkades av färre lanseringar inom PC/Console och ett ökat fokus på lönsamhet inom Mobile. Justerad EBIT uppgick även den till högsta någonsin, 2,2 miljarder SEK vilket motsvarar en ökning med 7 % på årsbasis. Fritt kassaflöde uppgick till 1,2 miljarder SEK. Förra året genererades en betydande del av det fria kassaflödet i Q3 från ett förlagsavtal för *Tomb Raider* medan vi detta år ser en mer jämn distribution under andra halvåret tack vare vårt omstruktureringsprogram.

Som en del av omstruktureringsprogrammet har Embracer fortsatt ett fåtal större pågående avyttringsprocesser som kan stärka vår balansräkning och ytterligare reducera kapitalutgifter. Dessa processer är långt gångna. Vissa bolag kan inleda omstrukturering innan någon avyttring har offentliggjorts. Vår viktigaste vägledande princip är att alltid maximera aktieägarvärde vid varje given situation. Målet om att uppnå en nettoskuld om åtta miljarder SEK till 31 mars, är inte troligt, men vissa avyttringar skulle dock signifikant kunna minska vår nettoskuld efter den 31 mars. Viktigt att poängtera är att vårt skuldsättningsmål om en nettoskuld i relation till Justerat EBIT om 1,0x för kommande tolv månader, förblir oförändrat.

Kassaflöden från den löpande verksamheten och tillgängliga medel är tillräckliga för att återbetala skulder i enlighet med gällande bankavtal under 2024. Under helåret 2024/25 har vi begränsade utbetalningar av villkorade tilläggsköpeskillningar om 0,9 miljarder SEK, jämfört med 2,8 miljarder SEK som till stora delar redan utbetalats detta räkenskapsår. Det fria kassaflödet väntas förbättras framgent drivet av både en väntad solid utveckling under helåret 2024/25 och lägre kapitalutgifter.

För helåret 2023/24, upprepar vi vår prognos för Justerat EBIT om SEK 7,0-9,0 miljarder och ser det nu som troligt att utfallet hamnar i prognosintervallets nederkant. Anledningen är de något svagare utsikterna för PC/Console under helåret 2023/24 jämfört med vår bedömning i Q2.

Det beror på en något sämre utveckling för nyliga spel-lanseringar samt ett antal skiften i pipeline ut ur Q4 och även inom kvartalet.

MOBILE, TABLETOP OCH ENTERTAINMENT & SERVICES UTVECKLAS STARKT

Inom PC/Console Games minskade försäljningen med 9 % organiskt. Under ett kvartal med färre noterbara lanseringar drevs omsättningen till stor del av katalogförsäljning. Kvartalet inkluderade framgångsrika uppdateringar för ett flertal spel, exempelvis DLCs *The Awakened King* för *Remnant II* och *Haus* för *Dead Island 2*, men påverkades också av den svaga utvecklingen hos de fåtal nya spellanseringar som skedde under kvartalet. Den Justerade EBIT-marginalen om 14 % påverkades fortsatt av avskrivningar relaterat till spelutveckling kombinerat med en svagare utveckling för ett antal medelstora titlar i flera olika operativa koncerner under helåren 2022/23 och 2023/24.

Utvecklingen för våra starkaste varumärken inom PC/Console är stabil. Generellt sett ser vi mer selektiva konsumenter och minskade investeringar i plattformsinnehåll. Q4 blir ett kvartal med högre aktivitet, med flera nya spel som inkluderar, *Alone in the Dark*, *Outcast - A New Beginning*, *SOUTH PARK: SNOW DAY!*, *Expeditions: A Mudrunner Game*, *Tomb Raider I-III Remastered* samt *Deep Rock Galactic: Survivor* och *Lightyear Frontier*.

Tabletop Games-segmentet hade en organisk tillväxt om 1 % med en nettoomsättning om 4,4 miljarder SEK i Q3. Sett till räkenskapsårets första nio månader uppgick den organiska tillväxten till 9 %, drivet av Asmodees diversifierade intäktsbas, en solid underliggande marknad och konsekvent exekvering. Marknaden för bordsspel hade en liten tillväxt under kalenderåret vilket bekräftar industrins motståndskraft och där Asmodees starka position är nyckeln till robust tillväxt. Efter föregående kvartal med stark lönsamhet uppgick den Justerade EBIT-marginalen till 19 % vilket var något lägre jämfört med motsvarande period föregående år främst på grund av att produktmixen har en

ökad andel samlarkortspel. Asmodee levererade ett starkt fritt kassaflöde under kvartalet med en noterbar lagerminskning under det säsongsmissigt starkaste kvartalet för året. Förberedelser inför lanseringen av *Star Wars™*: Unlimited fortskrider enligt plan med ett stort antal förbokningar. Vi ser alla fram emot lanseringen den 8 mars 2024.

Mobile Games-segmentet hade ett rekordhögst Justerat EBIT som växte med 32 % på årsbasis till 611 MSEK (37 %), drivet av en förbättrad produktmix samt optimerade investeringar i UAC (User Acquisition Cost). Den organiska tillväxten uppgick till -10 % på grund av en förändrad affärsmodell i DECA. Easybrain visade fortsatt en solid utveckling med en organisk tillväxt som uppgick till ett medelhögt ensiffrigt tal, drivet av bättre monetisering och stark exekvering gällande kontinuerliga uppdateringar av innehåll och kampanjer för sina viktigaste spel. Proforma-tillväxten var mer stabil och uppgick till -2 % med stöd av en stark utveckling för spelet *Alien Invasion*, som förvärvades av CrazyLabs i Q2. Spelet var vår näst största speltitel i Q3 och har noterbart accelererat CrazyLabs skifte mot hybrid casual-genren. Det är upplyftande att se en förbättrad utveckling för Mobile Games och jag är övertygad om att segmentet kommer att fortsätta utgöra ett viktigt bidrag till intjäning och kassaflödesgenerering över kommande kvartal och år.

I kvartalet hade Entertainment & Services-segmentet en organisk tillväxt om -2 % men fortsatte att leverera en stark lönsamhet där Justerat EBIT växte med 63 % på årsbasis till 305 MSEK med en marginal på 12 %. Licensintäkter från *The Lord of the Rings*-varumärket, var högre än förväntat och drev den starka vinsttillväxten. Framför allt var det den fortsatta solida utvecklingen för samlarkortspelet *Magic the Gathering*, en stabil utveckling

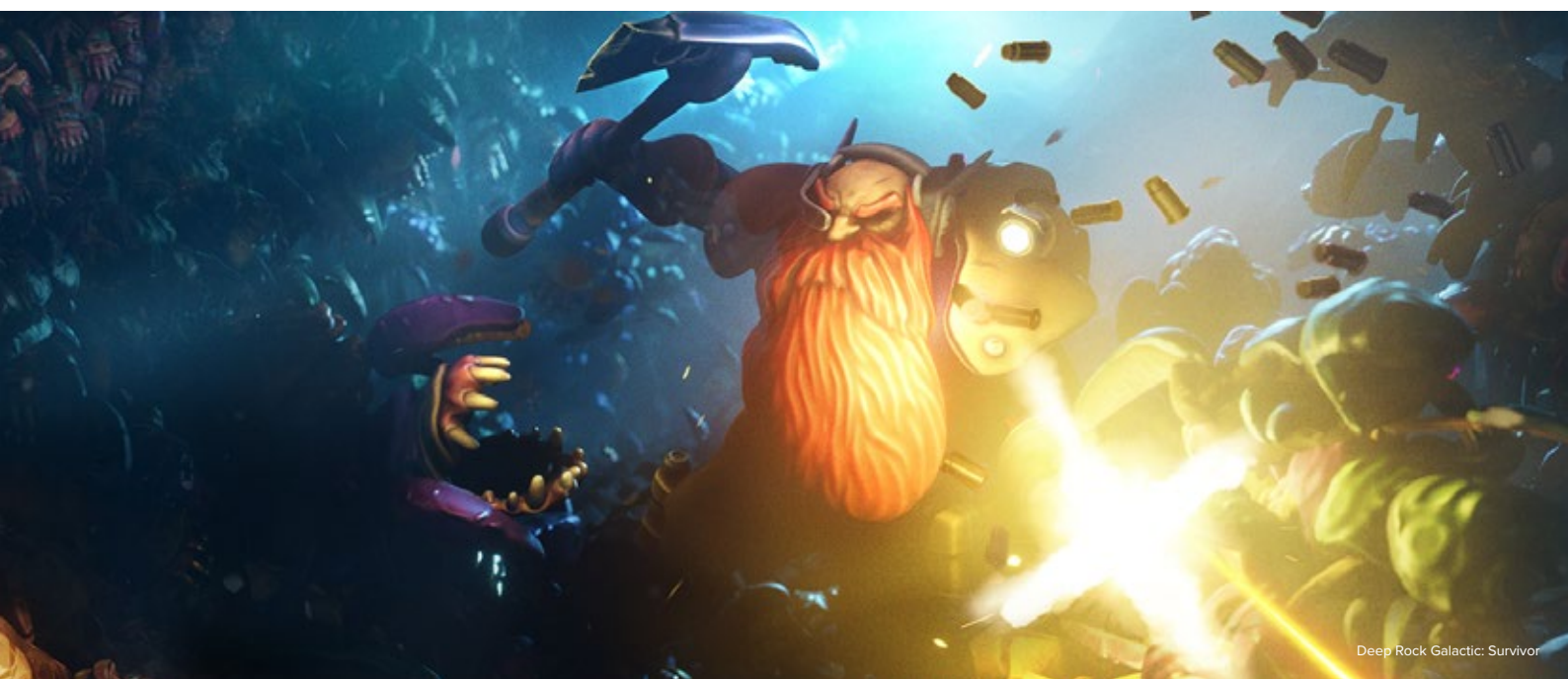
för Warner Bros. filmkatalog samt det nya PC/Console spelet *The Lord of the Rings: Return to Moria™* som var de främsta drivkrafterna. Vi ser nu fram emot biopremiären för *The Lord of the Rings: The War of the Rohirrim* i december 2024.

SLUTSKEDE FÖR OMSTRUKTURERINGS-PROGRAMMET

Målen med vårt pågående omstruktureringsprogram är att förbättra effektivitet och kassagenerering och därmed skapa ett Embracer som är effektivare, starkare, mer fokuserat och kassaflödesmässigt självförsörjande. Medan vi sett en solid exekvering inom tre av våra fyra rörelsesegment under året ser vi potential för ytterligare förbättring av vår finansiella utveckling, primärt inom PC/Console. Under tredje kvartalet var EBITDA minus capex under de senaste tolv månaderna 3,0 miljarder SEK på koncernnivå. Exklusive våra fyra operativa koncerner inom PC/Console som bidrog negativt, skulle EBITDA minus capex vara 5,3 miljarder SEK. När vi nu närmar oss slutskedet för programmet, gör vi framsteg enligt plan mot våra mål för kapitalutgifter och rörelsekostnader för att förbättra nuvarande och framtida kassaflödesgenerering.

I ett koncernövergripande initiativ har våra bolag och studios behövt ta svåra beslut, som att gå skilda vägar med teammedlemmar. Vi har minskat den globala arbetsstyrkan med 8 % sedan programmet inleddes. Nedskärningar hanteras lokalt inom den operativa koncernen, med fokus på att informera berörda medarbetare först och att så görs med omsorg, respekt och integritet.

Vi ser ett viktigt skifte gällande kapitalutgifter under kvartalet. Vi går från en årstakt på 7,9 miljarder SEK då programmet inleddes till 6,4 miljarder SEK i december 2023 och gör därmed framsteg mot vårt mål för kapitalutgifter



om 5 miljarder SEK under verksamhetsåret 2024/25. Aktivitetsnivån förblir hög med ett flertal ytterligare åtgärder som vidtagits i januari och februari 2024.

VI BYGGER EN STARKARE GRUND FÖR FRAMTIDEN

Vi ser optimistiskt på framtiden och har en stark pipeline med större lanseringar planerade för de kommande två åren. Under senare år har vi genomfört strategiska investeringar i accelererad organisk tillväxt. Detta har resulterat i en obalans mellan kapitalutgifter och värdet på färdigställda spel och dessa adresseras nu genom omstruktureringsprogrammet. Under de senaste tolv månaderna har vi investerat 6,5 miljarder SEK i spelutveckling inom PC/Console medan värdet på färdigställda spel har varit mindre än hälften av det, 3,2 miljarder SEK. När vi nu reducerar kapitalutgifter så att de understiger 5 miljarder SEK på koncernnivå, kommer vi fortsatt att investera mer än värdet på färdigställda spel, och lägger därmed grunden för framtida organisk tillväxt i PC/Console.

Strukturen och innehållet för en uppdaterad koncern-gemensam kapitalallokeringsprocess är under utveckling. Den samlade kunskapen från omstruktureringsprojekt inom olika funktioner och operativa koncerner utgör basen. Ledare från olika delar av organisationen bidrar med sin långa erfarenhet och breda kunskap, vilket tillsammans med en tydlig och enkel modell för att godkänna att ett spelutvecklingsprojekt påbörjas, skapar förutsättningar för högre avkastning på investeringarna.

Våra hittills genomförda, konkreta omstrukturerings-åtgärder väntas också ha en positiv effekt på vår ROI (Return On Investment). Per tredje kvartalet har vi en vägd genomsnittlig ROI på cirka 2,2 gånger för alla våra historiska spellanseringar. För de spel som utvecklats i studios som vi nu har stängt ner, samt tredjeparts-förlagda spel där vi inte har något ägande i utvecklingsstudio, är ROI cirka 1,0x. Samtidigt är ROI cirka 3,2x för alla andra spel. Vi kommer fortsätta att göra tredjeparts-förläggning i framtiden men vi kommer att vara betydligt mer selektiva. Vår framtida spelportfölj kommer vara mer fokuserad på etablerade, ägda varumärken och studios vilket vi tror kommer bidra till ökad förutsägbarhet samt ökad avkastning på investeringar och lönsamhet framgent.

Med de åtgärder som nu vidtas bygger vi en stark grund för framtiden med en förbättrad finansiell profil, en mer slimmad struktur medan vi nyttjar potentialen i vår diversifierade portfölj. Vi har fantastiska tillgångar och varumärken och vi ämnar påvisa förmågan till vinstgenerering från dessa tillgångar över tid.

Jag vill rikta ett tack till alla våra aktieägare, anställda och kunder för era bidrag till Embracer Groups framgång och utveckling.

15 februari 2024, Karlstad, Värmland, Sverige

Lars Wingefors
Medgrundare och VD



FINANSIELLA KOMMENTARER

NETTOOMSÄTTNING

Nettoomsättning, MSEK	Okt–dec 2023	Okt–dec 2022	Förändr.	Apr–dec 2023	Apr–dec 2022	Apr 2022– mar 2023
PC/Console Games	3 379	3 575	–5 %	11 284	9 966	13 444
Mobile Games	1 642	1 573	4 %	4 550	4 502	5 819
Tabletop Games	4 425	4 146	7 %	11 679	10 058	13 132
Entertainment & Services	2 604	2 328	12 %	5 818	3 784	5 270
Summa	12 050	11 622	4 %	33 331	28 309	37 665

Den totala nettoomsättningen under tredje kvartalet uppgick till 12 050 MSEK, motsvarande en ökning med 4 %, och uppgick till 33 331 MSEK under perioden april-december, en ökning med 18 % 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 –4 % och proforma tillväxten uppgick till –2 %. Under perioden april-december uppgick den organiska tillväxten till 4 % och proforma tillväxten till 4 %. Den negativa organiska tillväxten för rörelsesegmentet PC/Console Games under tredje kvartalet beror framförallt på lägre övriga intäkter från spelutveckling jämfört med föregående år. Mobile Games påverkas av makroekonomiska faktorer, integritetsförändringar och ökat fokus på lönsamhet och kassaflöden jämfört med motsvarande period föregående år, vilket förklarar den negativa organiska tillväxten. Den organiska tillväxten för Tabletop Games jämfört med motsvarande period föregående år drevs av produktkategorin samlarkortspel. Den högre proforma tillväxten drevs av icke-organisk tillväxt för Middle-earth Enterprises inom rörelsesegmentet Entertainment & Services samt förvärvet av förlagsrättigheter till *Alien Invasion* inom rörelsesegmentet Mobile Games.

Omsättningstillväxt	Okt–dec 2023			Apr–dec 2023		
	Nettoomsätt- ningstillväxt	Organisk tillväxt	Proforma- tillväxt	Nettoomsätt- ningstillväxt	Organisk tillväxt	Proforma- tillväxt
PC/Console Games	–5 %	–9 %	–9 %	13 %	1 %	–5 %
Mobile Games	4 %	–10 %	–2 %	1 %	–10 %	–3 %
Tabletop Games	7 %	1 %	1 %	16 %	9 %	7 %
Entertainment & Services	12 %	–2 %	5 %	54 %	15 %	29 %
Summa	4 %	–4 %	–2 %	18 %	4 %	4 %



EBIT OCH JUSTERAT EBIT

EBIT uppgick till 273 MSEK (226) i kvartalet, en EBIT-marginal på 2 % (2 %). Under perioden april-december uppgick EBIT till -141 MSEK (289) vilket motsvarar en EBIT-marginal om 0 % (1 %). Minskningen i kvartalet beror framförallt på kostnader för omstruktureringsprogrammet, 641 MSEK (-). Personalkostnader relaterade till förvärv uppgick till 377 MSEK (847) inklusive valutaeffekter. Av- och nedskrivningar uppgick till 2 329 MSEK (1 737), en ökning med 592 MSEK varav 341 MSEK relaterar till nedskrivningar av pågående spelutvecklingsprojekt, som en del av omstruktureringsprogrammet.

Justerat EBIT ökade med 7 % och uppgick till 2 150 MSEK (2 009) under kvartalet, motsvarande en marginal på 18 % (17 %). Ökningen i kvartalet beror framförallt på till ett starkt kvartal för Mobile Games och Entertainment & Services jämfört med samma period föregående år. Bruttomarginalen ökade och uppgick till 57 % (56 %). Avskrivningar och nedskrivningar, exklusive avskrivningar för övervärden kopplat till förvärvade immateriella tillgångar och jämförelsestörande poster, uppgick till 1 119 MSEK (996) och relaterar till lanseringar av egna utvecklade spel.

Jämförelsestörande poster uppgick till 641 MSEK i kvartalet, varav 341 MSEK relaterar till nedskrivningar av immateriella tillgångar, och är exkluderade från Justerat EBIT (se sid 52-55). Dessa nedskrivningar relaterar till projekt som påverkas av det pågående omstruktureringsprogrammet.

EBIT, MSEK	Okt-dec 2023	Okt-dec 2022	Förändr.	Apr-dec 2023	Apr-dec 2022	Apr 2022- mar 2023
PC/Console Games	-751	-505	-49 %	-1 884	-329	41
Mobile Games	320	89	260 %	773	-120	-260
Tabletop Games	578	615	-6 %	915	871	828
Entertainment & Services	201	132	52 %	299	32	-170
Koncerngemensamt	-75	-106	29 %	-245	-166	-245
Summa	273	226	21 %	-141	289	194

Justerat EBIT, MSEK	Okt-dec 2023	Okt-dec 2022	Förändr.	Apr-dec 2023	Apr-dec 2022	Apr 2022- mar 2023
PC/Console Games	469	579	-19 %	1 927	2 565	2 902
Mobile Games	611	464	32 %	1 407	1 057	1 381
Tabletop Games	832	864	-4 %	1 699	1 760	2 010
Entertainment & Services	305	187	63 %	805	215	281
Koncerngemensamt	-68	-85	20 %	-201	-144	-208
Summa	2 150	2 009	7 %	5 637	5 451	6 366



PROGNOS

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

För koncernen som helhet upprepas prognosen för Justerat EBIT om 7,0 - 9,0 miljarder SEK under helåret 2023/24 och det bedöms som sannolikt att utfallet hamnar i intervallets nedre kant. Anledningen till detta är något försvagade utsikter för PC/Console Games under 2023/24 jämfört med vår bedömning under andra kvartalet och detta beror på en något sämre utveckling för nya spellanseringar samt ytterligare skiften i pipelinen ut ur Q4 och även inom kvartalet.

Prognosen bygger på all tillgänglig information per datumet för denna rapport.

2023/24 jämfört med 2022/23

Inom rörelsesegmentet PC/Console Games väntas en jämn organisk tillväxt under helåret 2023/24. Den Justerade EBIT-marginalen väntas bli lägre på årsbasis, främst orsakat av lägre lönsamhet från spellanseringar under detta räkenskapsår.

I rörelsesegmentet Mobile Games väntas en negativ organisk tillväxt med ett högt ensiffrigt tal. Den Justerade EBIT-marginalen väntas vara högre än helåret 2022/23.

I rörelsesegmentet Tabletop Games väntas en organisk tillväxt med ett medelhögt eller högt ensiffrigt tal, drivet av försäljning av både brädspel och samlarkortspel, och med en Justerad EBIT-marginal i linje med helåret 2022/23.

I rörelsesegmentet Entertainment & Services väntas en organisk tillväxt med ett lågt ensiffrigt tal under helåret 2023/24, och den Justerade EBIT-marginalen väntas ligga i linje med tredje kvartalet 2023/24, drivet av att bidraget från nya lanseringar och produkter väntas vara begränsat under fjärde kvartalet 2023/24.

Specifika poster relaterade till historiska förvärv

Prognosen är baserad på genomsnittliga valutakurser under perioden april till december 2023. Den inkluderar slutförda förvärv per den 31 december 2023 och bygger på förvärvsanalyser per den 19 januari 2024 som inkluderar både preliminära och stängda förvärvsanalyser.

MSEK	Q4								Summa
	23/24	24/25	25/26	26/27	27/28	28/29	29/30	30/31	
Avskrivningar av förvärvade övervärden på immateriella tillgångar	726	2 770	2 597	2 235	1 953	1 837	1 745	1 660	15 523
Personalkostnader i samband med förvärv	408	1 188	927	467	34	6	0	0	3 030
Specifika poster relaterade till historiska förvärv	1 134	3 958	3 524	2 702	1 987	1 843	1 745	1 660	18 553



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, minskning av nettoskuld, 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

Utveckling

När vi nu närmar oss slutförande av omstruktureringsprogrammet, fortsätter Embracer göra goda framsteg mot mål för kapitalutgifter och rörelsekostnader. Följande åtgärder har vidtagits under kvartalet:

Minskade kapitalutgifter och rörelsekostnader:

- > Kapitalutgifter fortsatte att minska under kvartalet:
 - > Årstakten för kapitalutgifter under tredje kvartalet minskade med 13 % eller 1 068 MSEK jämfört med föregående kvartal och med 13 % eller 1 008 MSEK jämfört med fjärde kvartalet 2022/23, vilket utgör basperioden för programmet.
 - > Årstakten för kapitalutgifter i december 2023 var 6,4 miljarder SEK, en minskning med 19 % eller 1,5 miljarder SEK jämfört med fjärde kvartalet 2022/23.
- > Initiativ för minskade rörelsekostnader gör framsteg enligt plan och inkluderar både en minskning av antalet medarbetare och reducerade omkostnader.
- > Betydande förbättringar gällande fritt kassaflöde under kvartalet med framsteg mot målet att bli ett mer kassaflödesmässigt självförsörjande bolag.
- > Besparingar ovan är ett resultat av ett minskat antal medarbetare.
 - > Antalet medarbetare har minskat med 483 eller 3 % jämfört med föregående kvartal, vilket innebär att den ackumulerade minskningen av antalet medarbetare uppgår till 1 387 eller 8 % av arbetsstyrkan sedan programmet inleddes.
 - > Besparingsåtgärder som leder till ett minskat antal anställda fortsatte att implementeras under januari och februari 2024.
- > Besparingsåtgärder leds av de individuella operativa koncernerna med utgångspunkt ur omstruktureringsprogrammet. En analytisk ansats har vidtagits för att definiera åtgärderna baserat på en global utvärdering av spelutveckling inom PC/Console Games. Genom hela programmet har fokus legat på att säkerställa de bästa besluten för att säkra en stark och lönsam verksamhet.

Minskad nettoskuld:

- > Målet om en nettoskuld på 8 miljarder SEK till 31 mars 2024 kommer troligtvis inte att uppnås men vissa avyttringar skulle kunna minska nettoskulden betydligt efter 31 mars.

Kapitalallokering:

- > De processer som beskrevs i Q2 för att avyttra tillgångar pågår och har nu nått en mer mogen fas. Betydande minskningar av kapitalutgifter och nettoskuld kan realiseras genom slutförande av vissa avyttringsprocesser.



- > Strukturen och innehållet för en uppdaterad koncernövergripande kapitalallokeringsprocess är under utveckling. Kunskap från omstruktureringsprogrammet i operativa koncerner och över olika funktioner utgör basen. En tydlig och enkel utvärderingsprocess för spelutvecklingsprojekt, och ledare från olika delar av koncernen som bidrar med sina stora erfarenheter och kunskaper, ligger till grund för ett framtida ökat kassaflöde och ökad avkastning på investeringar.

Effektivitetsförbättringar

- > Färdigställandet av vår framtida struktur och affärsmodell som inkluderar en möjlig konsolidering av bolag och verksamheter.
 - > Ett effektivare och mer fokuserat bolag som förväntas leda till förenklingar och strategiskt fokus.
 - > Utformningen väntas slutföras under fjärde kvartalet 2023/24. Implementering väntas ske under första halvåret 2024/25.

Kostnader för omstruktureringsprogrammet

- > Under tredje kvartalet uppgick jämförelsestörande poster till 641 MSEK relaterat till omstruktureringsprogrammet, varav 341 MSEK avser nedskrivningar av immateriella tillgångar. Under perioden Q1-Q3 2023/24 uppgick jämförelsestörande poster till 2 140 MSEK och relaterar främst till omstruktureringsprogrammet. Se sid 53 för mer information (*jämförelsestörande poster*).
 - > Under tredje kvartalet skrevs sju, främst icke-offentliggjorda, projekt ned i PLAION, THQ Nordic och Gearbox. Under perioden Q1-Q3 2023/24 har sammanlagt 22 projekt skrivits ned.
 - > Nedskrivningar definieras som jämförelsestörande poster om projektet påverkas av det pågående omstruktureringsprogrammet där antingen studion eller teamet har upphört.
- > Under tredje kvartalet uppgick kassaeffekten av jämförelsestörande poster till 261 MSEK och effekten under perioden Q1-Q3 2023/24 uppgick till 407 MSEK. Läs mer på sid 53 (*fritt kassaflöde efter förändringar i rörelsekapital*).

Uppdateringar

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



Outcast - A New Beginning



RÖRELSESEGMENT PC/CONSOLE GAMES

ANDEL AV KONCERNENS OMSÄTTNING

28 % (31 %)

VARUMÄRKEN

263 (256)

INTERNA MEDARBETARE

9 755 (9 961)

INTERNA STUDIOS

96 (98)

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	Okt–dec 2023	Okt–dec 2022	Apr–dec 2023	Apr–dec 2022	Apr 2022– mar 2023
Nettoomsättning, MSEK	3 379	3 575	11 284	9 966	13 444
varav Digitala produkter, MSEK	2 104	2 286	7 575	6 903	8 927
varav Fysiska produkter, MSEK	432	281	1 185	887	1 101
varav Övriga ¹⁾ , MSEK	843	1 008	2 524	2 176	3 417
Nettoomsättningstillväxt	–5 %	64 %	13 %	56 %	58 %
EBIT, MSEK	–751	–505	–1 884	–329	41
EBIT-marginal	–22 %	–14 %	–17 %	–3 %	0 %
Justerat EBIT, MSEK	469	579	1 927	2 565	2 902
Justerad EBIT-marginal	14 %	16 %	17 %	26 %	22 %
Typ av intäkt					
Försäljning av nya lanseringar, MSEK	470	460	3 494	2 349	2 894
Katalogförsäljning ²⁾ , MSEK	2 066	2 107	5 266	5 441	7 134
Övrigt ¹⁾ , MSEK	843	1 008	2 524	2 176	3 417

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

²⁾ Se Definitioner, kvartalsinformation.

SEGMENTETS VÄSENTLIGA HÄNDELSER

Nettoomsättningen för PC/Console Games uppgick till 3 379 MSEK under kvartalet, en minskning med –5 % jämfört med motsvarande period föregående år, eller –9 % organiskt och proforma i konstant valuta. Den negativa organiska tillväxten förklaras främst av svagare övriga intäkter på årsbasis vilket relaterar till work-for-hire och annan spelutveckling.

EBIT uppgick till –751 MSEK (–505) vilket motsvarar en EBIT-marginal om –22 % (–14 %). Justerat EBIT uppgick till 469 MSEK (579) vilket motsvarar en Justerad EBIT-marginal om 14 % (16 %). Jämförelsestörande poster uppgick till –598 MSEK (–54) och består framförallt av nedskrivningar av pågående spelutvecklingsprojekt där antingen studion eller teamet har upphört, samt personalkostnader.

Den Justerade EBIT-marginalen påverkas fortsatt negativt som ett resultat av avskrivningar av spelutveckling samt den något svagare utvecklingen för ett flertal spel, framförallt medelstora speltitlar, under helåren 2022/23 och 2023/24. Koncernens starkaste varumärken inom PC/Console utvecklas stabilt. I allmänhet är dock konsumenterna mer selektiva och det görs mindre plattformsinvesteringar i innehåll.

Intäkter från nya lanseringar uppgick till 470 MSEK under kvartalet, en ökning med 2 % på årsbasis. De nya lanseringar som bidrog mest till kvartalets omsättning var: *Hot Wheels Unleashed 2: Turbocharged*, *Risk of Rain Returns* och *Arizona Sunshine 2 (VR)*. *Hot Wheels Unleashed 2:*





Turbocharged hade positivt mottagande bland kritiker och spelare men levde inte riktigt upp till ledningens förväntningar, troligen delvis på grund av många andra spellanseringar i perioden. *Risk of Rain Returns* överträffade ledningens förväntningar medan *Arizona Sunshine* underpresterade något. Spelet *Wildcard Football* lanserades också under kvartalet, men gav ett begränsat intäktsbidrag och presterade under ledningens förväntningar. Övriga nya lanseringar under kvartalet inkluderade *Teardown* (console), *Jagged Alliance 3* (console), *Borderlands 3* (Nintendo Switch), *SpongeBob SquarePants: The Cosmic Shake* (console och mobile), och *Kona II: Brume*.

Katalogförsäljning (inklusive plattformsavtal) uppgick till 2 066 MSEK under kvartalet, vilket motsvarar en minskning om 2 % på årsbasis. Kvartalet inkluderade framgångsrika lanseringar av nytt innehåll i flera spel, inklusive DLC-erna *The Awakened King* för *Remnant II* och *Haus* för *Dead Island 2*, men påverkades negativt av något svagare utveckling för *Payday 3* i det tidigare kvartalet. Topp-10 katalogtitlar inkluderade *Remnant 2*, *Dead Island 2*, *Chivalry II*, *Deep Rock Galactic*, *Payday 3*, *Goat Simulator 3*, *Star Trek Online - Live Game*, *Wreckfest*, *Risk of Rain 2* och *SnowRunner*.

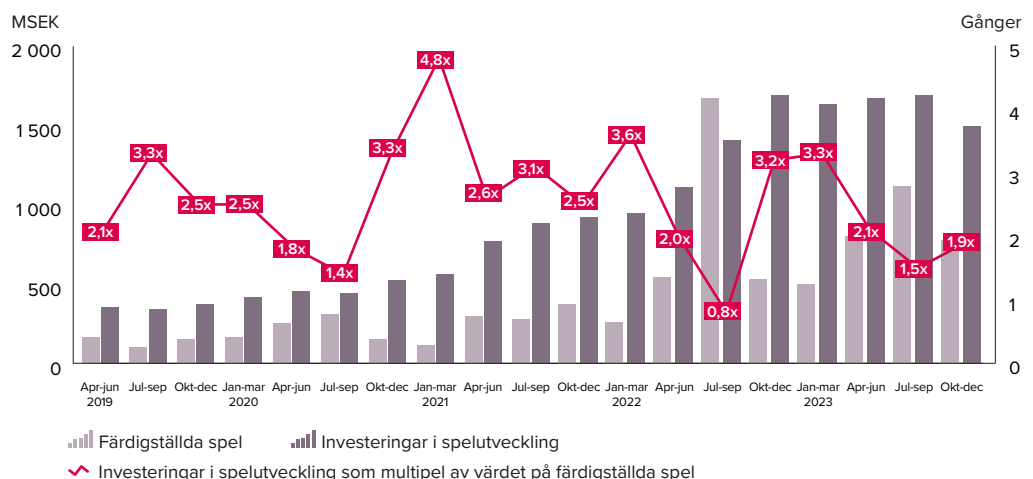
Övriga intäkter uppgick till 843 MSEK under kvartalet vilket motsvarar en minskning om 16 % på årsbasis men utgör en stabil utveckling jämfört med Q1 och Q2. Värt att notera att det i motsvarande kvartal föregående år, ingicks ett förlagsavtal för *Tomb Raider* med Amazon, vilket bidrog betydande till intäkterna.

Noterbara spellanseringar under Q4 inkluderar *Alone in the Dark*, *Outcast - A New Beginning*, *SOUTH PARK: SNOW DAY!*, *Expeditions: A Mudrunner Game*, *Tomb Raider I-III Remastered*, samt *Deep Rock Galactic: Survivor*, *Lightyear Frontier*, och *Goat Simulator 3* (Steam). *Warhammer 40,000: Space Marine II*, utvecklat av den interna studion Saber Interactive, planeras nu att lanseras under andra halvan av 2024, vilket offentliggjordes av Focus Entertainment sent i november 2023. *Homeworld 3*, utvecklat externt och med Gearbox som förlag, planeras att lanseras i maj 2024, vilket kommunicerades av Gearbox tidigt i februari.

Amplifier Game Invest närmar sig en mer lanseringsintensiv period efter många år av investeringar. Efter att *Lightyear Frontier* lanseras i Q4 2023/24 väntar många spellanseringar från olika studios under efterföljande 12 månader.

INVESTERINGAR I SPELUTVECKLING OCH FÄRDIGSTÄLLDA SPEL

Rörelsesegmentet PC/Console Games fortsätter att göra betydande investeringar i spelutveckling. Sammanlagt 1 492 MSEK (1 693) investerades i spelutveckling under kvartalet. Värdet på färdigställda och lanserade spel under kvartalet uppgick till 780 MSEK (531) vilket primärt drevs av lanseringen av *Wild Card Football*, *Last Train Home*, och *Arizona Sunshine 2* (VR). Investeringar som andel av färdigställda spel minskade därmed på årsbasis, till 1,9x (3,2) men med fortsatt större investeringar i spelutveckling än värdet på färdigställda spel. När nya spel lanseras skrivs kapitaliserade utvecklingskostnader av baserat på en degressiv avskrivningsmodell över två år.





OFFENTLIGGJORDA PC-/KONSOL-LANSERINGAR PER DEN 15 FEBRUARI 2024

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, XB1, XSX, PS4
<i>Phantom Fury</i>	3D Realms	Eget	Intern	PC, PS5, XB1, XSX, Switch
<i>Twisted Tower</i>	3D Realms	Externt	Extern	PC
<i>Lightyear Frontier</i>	Amplifier	Eget	Intern	PC, XB1, XSX, PS4
<i>Expeditions: A MudRunner Game</i>	Externt	Eget	Intern	PS5, XB1, XSX, Switch, PS4, XB1
<i>John Carpenter's Toxic Commando</i>	Externt	Eget	Intern	PC, PS5, XB1, XSX
<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, XB1, XSX
<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>Dinolords</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>Lethal Honor - Order of the Apocalypse</i>	HandyGames	Externt	Extern	PC, PS5, XB1, XSX, Switch, PS4, XB1
<i>Oddsparks</i>	HandyGames	Eget	Intern	PC
<i>Perish Exodus</i>	HandyGames	Externt	Intern	PS5, XB1, XSX, Switch, PS4, XB1
<i>WE ARE FOOTBALL 2024</i>	HandyGames, THQ Nordic	Externt	Extern	PC
<i>Ships at Sea</i>	Misc Game	Eget	Intern	PC
<i>The Siege and the Sandfox</i>	Plaion	Externt	Extern	PC, PS5, XB1, XSX, Switch, PS4, XB1
<i>Warhammer 40,000: Speed Freeks</i>	Plaion	Externt	Extern	PC
<i>Outward</i>	Plaion	Externt	Extern	Switch
<i>Kingdom Come Deliverance</i>	Plaion	Eget	Intern	Switch
<i>Echoes of The End</i>	Prime Matter	Externt	Extern	PC, PS5, XB1, XSX
<i>Final Form (Final title TBC)</i>	Prime Matter	Gemensamt	Extern	PC, PS5, XB1, XSX
<i>New Painkiller (final title TBC)</i>	Prime Matter	Eget	Intern	TBC
<i>Bears In Space</i>	Ravencourt	Externt	Extern	PC
<i>Night is Coming</i>	Ravencourt	Externt	Extern	PC
<i>Metro Awakening</i>	Vertigo Games	Licens	Intern	PS VR2, PC VR, Meta Quest 2/3
<i>A Quiet Place</i>	Saber	Externt	Extern	TBC
<i>WarPaws</i>	Slipgate Ironworks	Externt	Intern	PC, PS5, XB1, XSX, Switch
<i>Tempest Rising</i>	Saber & 3D Realms	Eget	Intern	PC
<i>Jurassic Park: Survival</i>	Saber	Externt	Intern	PC, PS5, XB1, XSX
<i>Alone in the Dark</i>	THQ Nordic	Eget	Intern	PC, PS5, XB1, XSX
<i>Biomutant</i>	THQ Nordic	Eget	Intern	Switch
<i>Gothic Remake</i>	THQ Nordic	Eget	Intern	PC, PS5, XB1, XSX
<i>Outcast - A New Beginning</i>	THQ Nordic	Eget	Intern	PC, PS5, XB1, XSX
<i>SOUTH PARK: SNOW DAY!</i>	THQ Nordic	Externt	Extern	PC, PS5, XB1, XSX, 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

* 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.



Killing Floor 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 % (13 %)

VARUMÄRKEN

51 (47)

INTERNA MEDARBETARE

1 058 (1 157)

INTERNA STUDIOS

11 (11)

Nyckeltal Mobile Games	Okt–dec 2023	Okt–dec 2022	Apr–dec 2023	Apr–dec 2022	Apr 2022– mar 2023
Nettoomsättning, MSEK	1 642	1 573	4 550	4 502	5 819
Nettoomsättningstillväxt	4 %	2 %	1 %	43 %	19 %
EBIT, MSEK	320	89	773	–120	–260
EBIT-marginal	19 %	6 %	17 %	–3 %	–4 %
Justerat EBIT, MSEK	611	464	1 407	1 057	1 381
Justerad EBIT-marginal	37 %	29 %	31 %	23 %	24 %
User Acquisition Cost (UAC), MSEK	646	733	1 988	2 370	2 925
User Acquisition Cost (UAC), % av nettoomsättningen	39 %	47 %	44 %	53 %	50 %
Antal nedladdningar, miljoner	258	331	777	1 081	1 353
Daily Active Users (DAU), miljoner	30	34	31	35	35
Monthly Active Users (MAU), miljoner	236	283	267	297	301

SEGMENTETS VÄSENTLIGA HÄNDELSE

Nettoomsättningen för Mobile Games uppgick till 1 642 MSEK under kvartalet, en ökning med 4 % jämfört med motsvarande period föregående år, eller –10 % organiskt och –2 % proforma i konstant valuta. Easybrain hade en organisk tillväxt med ett medelstort ensiffrigt tal under tredje kvartalet medan DECA Games (inklusive CrazyLabs) hade en klart negativ organisk tillväxt och främst påverkat av en förändrad affärsmodell samt ökat fokus på lönsamhet och kassaflöden. Antalet MAU och DAU minskade betydligt på årsbasis, drivet av DECA Games och CrazyLabs, delvis på grund av ett skifte mot en genre med färre spelare men med ökad intäkt per spelare. Proforma-tillväxten var mer stabil tack vare en stark utveckling för *Alien Invasion*, vars förlagsrättigheter förvärvades av CrazyLabs i augusti 2023.

EBIT uppgick till 320 MSEK (89), motsvarande en EBIT-marginal om 19 % (6 %). Justerat EBIT uppgick till 611 MSEK (464) vilket motsvarar en Justerad EBIT-marginal om 37 % (29 %). Jämförelsestörande poster uppgick till –2 MSEK (-) under kvartalet. Kostnaden för UAC uppgick till 646 MSEK (733) vilket motsvarar 39 % (47 %) av nettoomsättningen. Den ökade lönsamheten på årsbasis drivs främst av lägre UAC och en förändrad produktmix, med en starkare utveckling än väntat för Easybrain och CrazyLabs hybrid casual spel *Alien Invasion*.

Easybrain hade en solid utveckling under sitt säsongsmässigt starkaste kvartal, drivet av en bättre monetisering och en stark exekvering gällande live operations för viktiga spel. CrazyLabs skifte mot hybrid casual genren har accelererats genom spelet *Alien Invasion*, som presterat betydligt bättre än väntat. Dock väntas hyper casual mattas av något, vilket delvis neutraliserar den starka utvecklingen för *Alien Invasion*.

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





RÖRELSESEGMENT TABLETOP GAMES

Rörelsesegmentet Tabletop Games utgörs av den operativa koncernen Asmodee. Segmentet inkluderar förlagsverksamhet och distribution av brädspel, kortspel och samlarkortspel. 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™, Shatterpoint och många fler.

ANDEL AV KONCERNENS OMSÄTTNING

37 % (36 %)

VARUMÄRKEN

414 (380)

INTERNA MEDARBETARE

2 523 (2 642)

INTERNA STUDIOS

23 (22)

Nyckeltal Tabletop Games	Okt–dec 2023	Okt–dec 2022	Apr–dec 2023	Apr–dec 2022	Apr 2022– mar 2023
Nettoomsättning, MSEK	4 425	4 146	11 679	10 058	13 132
varav Digitala produkter, MSEK	43	48	128	139	170
varav Fysiska produkter, MSEK	4 345	4 069	11 461	9 834	12 847
varav Övriga, MSEK	37	29	91	84	115
Nettoomsättningsstillväxt ¹⁾	7 %	-	16 %	-	2 199 %
EBIT, MSEK	578	615	915	871	828
EBIT-marginal	13 %	15 %	8 %	9 %	6 %
Justerat EBIT, MSEK	832	864	1 699	1 760	2 010
Justerad EBIT-marginal	19 %	21 %	15 %	17 %	15 %

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

SEGMENTETS VÄSENTLIGA HÄNDELSE

Nettoomsättningen för Tabletop Games-segmentet uppgick till 4 425 MSEK, en ökning med 7 % jämfört med motsvarande period föregående år eller med 1 % organisk och 1 % proforma i konstant valuta. Tillväxten drevs av produktkategorin samlarkortspel medan brädspel hade en liten negativ tillväxt. Ur ett geografiskt perspektiv var tillväxten i Europa starkare än i USA. Sett till kalenderåret hade marknaden för bordsspel en något positiv tillväxt vilket bekräftar att industrin är motståndskraftig i förhållande till en tuffare makroekonomi.

EBIT uppgick till 578 MSEK (615) vilket motsvarar en EBIT-marginal om 13 % (15 %). Justerat EBIT uppgick till 832 MSEK (864) vilket motsvarar en Justerad EBIT-marginal om 19 % (21 %). Jämförelsestörande poster uppgick till -26 MSEK (-) under kvartalet. Justerat EBIT minskade med 4 % på årsbasis, främst beroende på en produktmix med högre andel samlarkortspel, efter en väldigt stark tillväxt på årsbasis under föregående kvartal. Asmodee hade ett starkt fritt kassaflöde under kvartalet med betydande minskning av lager under säsongens starkaste kvartal.

Asmodee har en stark pipeline av nyheter och lanseringar där ett antal spännande titlar nådde marknaden under tredje kvartalet 2023/24, bland annat de egna titlarna *Forest Shuffle* från Lookout, *Waterfall Park* från Repos Prod och *Perspectives* från Space Cowboys, samt en uppdaterad version av den ständigt aktuella titeln *Ticket to Ride*; *Ticket To Ride Legacy: Legends of the West*.

asmodee



Lanseringar under kommande kvartal inkluderar *Ticket to Ride - Paris* från Days of Wonder, *MLEM: Space Agency* från Rebel Studio och *Word Traveller* från Office Dog. Förberedelser fortskrider enligt plan för lanseringen av *Star Wars™ Unlimited* den 8 mars 2024 med många förbokningar, med positiva tongångar i fackpress och en framgångsrik återförsäljardag nyligen i USA.

Asmodee utannonserade sitt första samarbete med LEGO, med den globala lanseringen av *Monkey Palace* senare i år. Under kvartalet offentliggjorde även Asmodee att de har globala distributionsrättigheter för det kommande samlarkortspelet *Altered*. Spelet, som blev framgångsrikt på Kickstarter, uppnådde sina finansieringsmål på bara två minuter.





RÖRELSESEGMENT ENTERTAINMENT & SERVICES

ANDEL AV KONCERNENS OMSÄTTNING

22 % (20 %)

VARUMÄRKEN

193 (193)

INTERNA MEDARBETARE

756 (924)

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	Okt–dec 2023	Okt–dec 2022	Apr–dec 2023	Apr–dec 2022	Apr 2022– mar 2023
Nettoomsättning, MSEK	2 604	2 328	5 818	3 784	5 270
varav Digitala produkter, MSEK	168	135	463	376	547
varav Fysiska produkter, MSEK	2 214	2 179	4 420	3 358	4 658
varav Övriga, MSEK ¹⁾	222	14	934	50	65
Nettoomsättningstillväxt	12 %	71 %	54 %	65 %	70 %
EBIT, MSEK	201	132	299	32	-170
EBIT-marginal	8 %	6 %	5 %	1 %	-3 %
Justerat EBIT, MSEK	305	187	805	215	281
Justerad EBIT-marginal	12 %	8 %	14 %	6 %	5 %

¹⁾ Primärt royalty-intäkter från licensiering av varumärken.

SEGMENTETS VÄSENTLIGA HÄNDELSER

Nettoomsättningen för Entertainment & Services uppgick till 2 604 MSEK, en ökning med 12 % jämfört med motsvarande period föregående år, eller -2 % organiskt och 5 % proforma i konstant valuta. Den organiska tillväxten drevs primärt av PLAION Partner Publishing & Film som gjorde en noterbar lansering av ett FPS-spel (first person shooter) och hade en stark katalogförsäljning samt en stark utveckling för filmverksamheten. Den högre proforma tillväxten drivs av Middle-earth Enterprises inom den operativa koncernen Freemode.

EBIT uppgick till 201 MSEK (132) vilket motsvarar en EBIT-marginal om 8 % (6 %). Justerat EBIT uppgick till 305 MSEK (187) vilket motsvarar en Justerad EBIT-marginal om 12 % (8 %). Jämförelsestörande poster uppgick till -11 MSEK (-) och består framförallt av nedskrivningar av pågående spelutvecklingsprojekt och andra kostnader för omstrukturering.

Den högre Justerade EBIT-marginalen förklaras främst av högre intäkter än väntat från licenser för *Sagan om Ringen*-varumärket. Detta var främst drivet av *Magic the Gathering* samlarkortspel *The Lord of the Rings: Tales of Middle-earth*, en stabil utveckling för Warner Bros. filmkatalog *Sagan om Ringen*-trilogin och *The Hobbit*-trilogin, samt spelet *The Lord of the Rings: Return to Moria*, som förläggs av den externa licenstagaren North Beach Games. *The Lord of the Rings: Return to Moria* som lanserades i slutet av oktober 2023 på Epic Game Store (PC) har utvecklats i linje med ledningens förväntningar. I december lanserades spelet även för PlayStation 5.

Dark Horse Entertainment hade en uppmuntrande utveckling i kvartalet, delvis på grund av mindre motvind från externa faktorer och ökat fokus på lönsamhet och kassaflödesgenerering. Manga-titeln *Berserk Deluxe* volym 14 lanserades i november 2023 och gjorde ett särskilt starkt avtryck.



PLAION

**DARK HORSE
MEDIA**

FREEMODE
BY EMBRACER



En annan noterbar boklansering var *LEGO SPACE: 1978-1992*, den första lanseringen från Dark Horse förlagssamarbete med LEGO.

I samarbete med SEGA öppnade Limited Run under kvartalet, upp för förbokningar av den fysiska utgåvan av *Persona 4: Golden* med framgångsrika resultat. Limited Run fortsätter även att bygga en katalog med klassiska spel som åter görs tillgängliga på moderna plattformar genom deras egenutvecklade Carbon Engine. Den senaste Carbon-titeln, *Jurassic Park Classic Games Collection*, lanserades den 22 november 2023 och hade en solid utveckling i onlinebutiker och skapar därmed ytterligare intäktskällor för Limited Run. Limited Run fortsatte att utveckla verksamheten vad gäller förbokningar vilket gav förbättrade intäkter redan i slutet av kvartalet som följd.

Framgent ser Middle-earth Enterprises fram emot biolanseringen av *The Lord of the Rings: The War of the Rohirrim* som väntas ha premiär den 13 december 2024. Filmen produceras av New Line och Warner Bros. Animation är en anime som utspelar sig 183 år innan händelseutvecklingen i Sagan om Ringen och berättar om livet och de blodiga tiderna för dess grundare, Helm Hammerhand, kungen av Rohan.



The Lord of the Rings: The War of the Rohirrim

ÖVRIG FINANSIELL INFORMATION

PERIODENS RESULTAT

Periodens resultat för tredje kvartalet uppgick till –1 741 MSEK (1 493), en minskning med 3 234 MSEK jämfört med samma period föregående år. För perioden april-december uppgick resultatet till –52 MSEK (3 692), en minskning med 3 744 MSEK.

Minskningen av periodens resultat under kvartalet beror främst på förändringar i finansnettot samt omstrukturingskostnader. Finansnettot uppgick till –2 057 MSEK (1 369) under kvartalet. Räntenetto och övriga finansiella intäkter/kostnader uppgick till –355 MSEK (–183). Förändringar i verkligt värde av villkorade tilläggsköpeskillningar och köp/säljoptioner avseende innehav utan bestämmande inflytande och tillhörande räntekostnader inklusive uppskjutna köpeskillningar uppgick till –413 MSEK (2 165). Den negativa effekten förklaras främst av en uppgång av Embracers aktiekurs som påverkar verkligt värde. Valutakursvinster/kursförluster uppgick till –1 274 MSEK (–613), främst hänförliga till omvärdering av koncerninterna finansiella fordringar.

Inkomstskatt uppgick till 42 MSEK (–102) under kvartalet. Aktuell inkomstskatt uppgick till –340 MSEK (–198) och uppskjuten skatt uppgick till 383 MSEK (96). Den uppskjutna skatten som redovisas i resultatet är främst hänförlig till en ökning av skattemässiga underskott i koncernen.

KASSAFLÖDE I SAMMANDRAG

MSEK	Okt–dec 2023	Okt–dec 2022	Apr–dec 2023	Apr–dec 2022	Apr 2022– mar 2023
Den löpande verksamheten					
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapital	2 185	2 142	6 154	6 265	7 545
Kassaflöde från förändringar i rörelsekapital	292	671	–69	–2 525	–2 162
Kassaflöde från den löpande verksamheten	2 477	2 813	6 085	3 740	5 383
Kassaflöde från investeringsverksamheten	–3 733	–5 694	–8 211	–13 162	–15 489
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	–412	318	1 210	9 378	8 501
Årets kassaflöde	–1 668	–2 561	–916	–44	–1 605
Likvida medel vid årets början	5 520	8 879	4 662	5 810	5 810
Valutakursdifferenser i likvida medel	–169	–120	–63	432	457
Likvida medel vid årets slut	3 683	6 198	3 683	6 198	4 662

Kassaflödet från den löpande verksamheten uppgick till 2 477 MSEK (2 813) och kassaflöde från förändringar i rörelsekapital uppgick till 292 MSEK (671) under kvartalet. Sekventiellt är det en positiv säsongseffekt från segmentet Tabletop Games. Jämfört med föregående år är förändringen i rörelsekapitalet mindre positiv vilket förklaras av timingen mellan minskade rörelseskulder som hör ihop med tidigare lageruppbyggnad. Lagret uppgick till 3 715 MSEK (4 236), den positiva förändringen hör till minskade lagernivåer i segmentet Tabletop Games och timingen på lanseringen av spel i PLAION Publishing i segmentet Entertainment & Services.

Kassaflödet från investeringsverksamheten uppgick till –3 733 MSEK (–5 694) under kvartalet. Kassaflöde för historiska förvärv uppgick till –1 943 MSEK, betalningarna avser främst uppskjutna köpeskillningar på förvärven Middle-earth och Tripwire. Förändringen beror också på investeringar i immateriella tillgångar –1 668 MSEK (–1 864) där –1 543 MSEK (–1 750) investerades i portföljen med spelutveckling och majoriteten, –1 492 miljoner, hör till PC/Console segmentet. Förra året minskade nettoinvesteringen i immateriella tillgångar med intäkter från försäljning av immateriella tillgångar om 451 MSEK.

Fritt kassaflöde efter förändringar i rörelsekapital uppgick till 1 180 MSEK (1 722) för kvartalet (se sid 53). Det är värt att notera att föregående år inkluderar ett positivt bidrag från försäljningen av immateriella tillgångar om 451 MSEK.

Kassaflöde från finansieringsverksamheten uppgick till –412 MSEK (318) under kvartalet, främst relaterat till förändringar gällande nyttjande av kreditfaciliteter.



NETTOSKULD OCH TILLGÄNGLIGA MEDEL

MSEK	30 sep 2023	30 sep 2022	31 mar 2023
Likvida medel	3 683	6 198	4 662
Kortfristiga placeringar	0	-	18
Kortfristiga skulder till kreditinstitut	-2 874	-2 334	-683
Checkräkningskredit	-18	-18	-17
Långfristiga skulder till kreditinstitut	-16 918	-18 189	-19 560
Nettoskuld (-) / Nettokassa (+)	-16 127	-14 343	-15 581

Den 31 december 2023 hade koncernen icke-räntebärande uppskjutna köpeskillingar och åtaganden relaterat till historiska förvärv med en väntad kontantutbetalning om 6,3 miljarder SEK med en utbetalningsstruktur (se sid 21).

I december tecknades avtal för moderbolagets två huvudsakliga kreditfaciliteter som förlänger löptiden till februari respektive maj 2025. Avtalsförändringen inkluderar planerade kvartalsvisa minimiförskottsbetalningar uppgående till 2,6 miljarder SEK på ackumulerad basis fram till januari 2025, med start i Q1 FY 2024/25.

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 långgivare. Embracer har betydande utrymme i förhållande till dess kovenanter per den 31 december 2023.

MSEK	30 sep 2023	30 sep 2022	31 mar 2023
Likvida medel	3 683	6 198	4 662
Kortfristiga placeringar	0	-	18
Outnyttjade kreditfaciliteter	1 481	978	1 404
Tillgängliga medel	5 164	7 176	6 083



Metro Awakening

FÖRPLIKTELSE AVSEENDE HISTORISKA FÖRVARV

I samband med vissa förvärv har avtal om villkorad köpeskillning som inte klassificeras som en del av överförd köpeskillning ingåtts, där det finns krav att säljaren är fortsatt anställd eller andra skäl som medför att den villkorade köpeskillningen 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 tilläggsköpeskillningar som klassificeras som del av överförd köpeskillning och köp/säljoptioner avseende innehav utan bestämmande inflytande beskrivs i not 5. Villkorad tilläggsköpeskillning klassificerad som del av förvärvspriset redovisas endera som skuld eller som eget kapital i koncernens balansräkning. Per den 31 december uppgår skulden till 3 853 MSEK och eget kapitaldelen till 1 803 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 ska regleras kontant

Tabellen nedan ger en översikt över förpliktelser avseende historiska förvärv som ska regleras kontant i MSEK per den 31 december 2023. Nuvärdet av tilläggsköpeskillningar 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 minskat med 2 564 MSEK främst drivet av flertalet betalningar samt valutakurser.

Räkenskapsår då utbetalning kan komma att ske	Villkorad tilläggsköpeskillning klassificerad som del av förvärvspriset ¹⁾ , MSEK	Förpliktelser avseende framtida personalkostnader i samband med förvärv, MSEK	Totala förpliktelser avseende historiska förvärv, MSEK
2023/2024	94	61	155
2024/2025	659	276	936
2025/2026	266	393	659
2026/2027	1 544	826	2 369
2027/2028	547	963	1 510
2028/2029	250	106	356
2029/2030	195	24	219
2030/2031	65	3	67
	3 620	2 651	6 271

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

Villkorad tilläggsköpeskillning klassificerad som del av förvärvspriset och som ska regleras kontant redovisas som skuld i koncernens balansräkning uppdelad på en kortfristig och en långfristig del. Ytterligare information finns beskrivet i not 5. Förpliktelser avseende framtida lönekostnader relaterade till förvärv som ska regleras kontant redovisas i koncernens balansräkning i den mån den tjänats in av den anställda och klassificeras som skuld. Per 31 december uppgår den samlade skulden till 1 087 MSEK fördelat på kort- och långfristiga skulder.



Förpliktelser avseende historiska förvärv som ska regleras med aktier

Tabellen nedan ger en översikt av förpliktelser avseende historiska förvärv som ska regleras med aktier per 31 december, uttryckt i antalet aktier. Villkorad tilläggsköpeskilling klassificerad som del av förvärvspriset redovisas endera som skuld eller som eget kapital i koncernens balansräkning. 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	63	24	87
Kvar att emittera	77	30	107
Totalt antal aktier	140	54	194

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 7,4 % och 5,2 % av rösterna per den 31 december 2023 och totala antalet aktier efter utspädning kommer att uppgå till 1 446 miljoner.

Nuvarande förväntan på aktier att emittera baserat på målpuppfyllnad av villkor är inom intervallet 62 till 75 miljoner. Om aktier inom detta intervall emitteras, så kommer utspädningen av eget kapital uppgå 4,4-5,3 % samt 3,1-3,7 % av rösterna per den 31 december 2023.

De 87 miljoner aktier som hittills har emitterats är förenade med förbehåll om rätt till "clawback". Clawbackaktier definieras som aktier som har emitterats till säljare vid tiden för slutförande av ett förvärv av företag eller tillgångar. Clawbackaktier är en del av resultatbaserade tilläggsköpeskillingar till säljare av företag eller tillgångar. Clawbackaktier innehas av säljarna, antingen på spärrade konton eller på vanliga konton, med en avtalad rätt för företaget att återfå aktierna utan vederlag, om specifika villkor inte uppnås. Clawbackaktierna behålls av säljarna om de överenskomna villkoren uppnås.

Under kvartalet så har antalet aktier hittills emitterade under clawbackrestriktioner minskat med 2 miljoner till följd av att ett flertal mål uppfyllts.

MODERFÖRETAGET

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

Moderföretagets nettoomsättning för kvartalet uppgick till 18 MSEK (15), och resultatet före skatt var -483 MSEK (-852). Resultatet efter skatt var -328 MSEK (-648). Förändringen i resultat före skatt är främst relaterad till förändringar i finansnettot till följd av orealiserade valutakursförluster och förändring av bokslutsdispositioner.

Moderföretagets nettoomsättning för april-december 2023 uppgick till 67 MSEK (44), och resultatet före skatt var -445 MSEK (474). Resultatet efter skatt var -314 MSEK (436). Förändringen i resultat före skatt är främst relaterad till förändringar i finansnettot till följd av orealiserade valutakursförluster och förändring av bokslutsdispositioner.

Kassa och kortfristiga placeringar uppgick per den 31 december 2023 till 255 MSEK (316). Tillgängliga medel uppgick per den 31 december 2023 till 505 MSEK (566). Moderföretagets eget kapital uppgick vid periodens slut till 61 313 MSEK (59 470).



VÄSENTLIGA HÄNDELSE UNDER KVARTALET

- > Den 18 december offentliggjorde Embracer Group *Förlängning av kredit- och lånefaciliteter* gällande sina två huvudsakliga kredit- och lånefaciliteter med ett nominellt värde på ungefär 17 miljarder SEK, vilkas löptid förlängts till februari respektive maj 2025. Avtalsändringarna inkluderar planerade kvartalsvisa minimiamorteringar med start i Q1 FY 24/25, som sammanlagt uppgår till 2,6 miljarder SEK fram till januari 2025. Den förväntade räntan på koncernens totala skuld, baserat på en rörlig ränta, är cirka 6,15 %.



Alien Invasion

HÅLLBARHET OCH BOLAGSSTYRNING

HÅLLBARHET

Under det tredje kvartalet validerades och godkändes koncernens hållbarhetsmål av Science-Based Target initiativet. Detta innebär att vårt klimatmål anses ligga i linje med den senaste klimatforskningen och målen från Paris-avtalet. Science-Based Target initiativet är ett samarbete mellan CDP¹⁾, FN:s Global Compact, Världsnaturfonden och World Resources Institute. Initiativet syftar till att uppmuntra och hjälpa bolag att bestämma mål för utsläpp av växthusgaserna som ligger i linje med en nivå som behövs för att globala temperaturökningar understiger 2 grader celsius jämfört med nivåerna innan industrialiseringen inleddes. Embracer Group åtar sig att minska absoluta värden för scope 1- och scope 2-utsläpp med 45 % till 2030 jämfört med 2021 (detta inkluderar biogena utsläpp från land och minskningar från bioenergi). Embracer Group åtar sig även att minska scope 3-utsläpp för inköp av varor och tjänster, bränslen och energirelaterade aktiviteter, logistik för inköp och distribution, affärsresor och anställdas pendling som motsvarar 51,6 % av värdeskapande inom samma period.

Representanter från finansiella, legala och hållbarhetsteam har arbetat intensivt med förberedelser inför EU:s kommande implementering gällande extern hållbarhetsredovisning, Corporate Sustainability Reporting Directive (CSRD). Vi har utfört en dubbel materialitetsanalys, som åskådliggör koncernens viktigaste hållbarhetsfrågor och utgör en bas för kommande rapportering. CSRD kräver att bolag rapporterar vilken inverkan som bolagets aktiviteter har på miljö, samhälle och styrning, och kräver att informationen måste granskas av en tredje part.

BOLAGSSTYRNING

Under kvartalet lanserade vi den nya koncernövergripande AI-policyn och påbörjade implementering med de operativa koncernerna. AI-policyn fastställer viktiga principer för hur vi som bolag vill implementera AI och vilka säkerhetsåtgärder som måste vidtas innan ett AI-system lanseras. Två centrala delar av policyn är att vi alltid ska försöka att stärka anställda med hjälp av AI-verktyg för att öka kvalitet och produktivitet istället för att ersätta dem, och all AI måste genomgå en granskning gällande risker innan implementering. Som en del av implementeringen etablerades ett koncernövergripande forum där samtliga operativa koncerner är representerade och diskuterar olika AI-frågor.

I tillägg introducerade vi 16 lokala rapporteringskanaler, utöver den befintliga Global Group Whistleblower Reporting-kanalen, för att säkerställa att vi uppfyller kraven enligt EU:s direktiv för visselblåsning (Direktiv EU 2019/1937) samt lokala krav som ställs av enskilda EU-länder där vi verkar. Som en del av denna uppgradering har vi även uppdaterat våra riktlinjer för visselblåsning, inklusive landsspecifika regler för att uppfylla kraven under den nya lagstiftningen.

Vi lanserade även en ny digital utbildning för antikorrupcion och motverkande av mutor i hela koncernen. Utbildningen riktar sig till samtliga anställda i koncernen med innehåll om de viktigaste delarna i vår bolagsstyrning och principer för antikorrupcion och motverkande av mutor som beskrivs i vår policy för antikorrupcion.

¹⁾ CDP (tidigare 'Carbon Disclosure Project') är en ideell organisation som tillhandahåller ett standardiserat och globalt erkänt rapporteringssystem som hjälper företag, städer och regioner att mäta och hantera sin miljöpåverkan.



MARKNADSÖVERSIKT

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

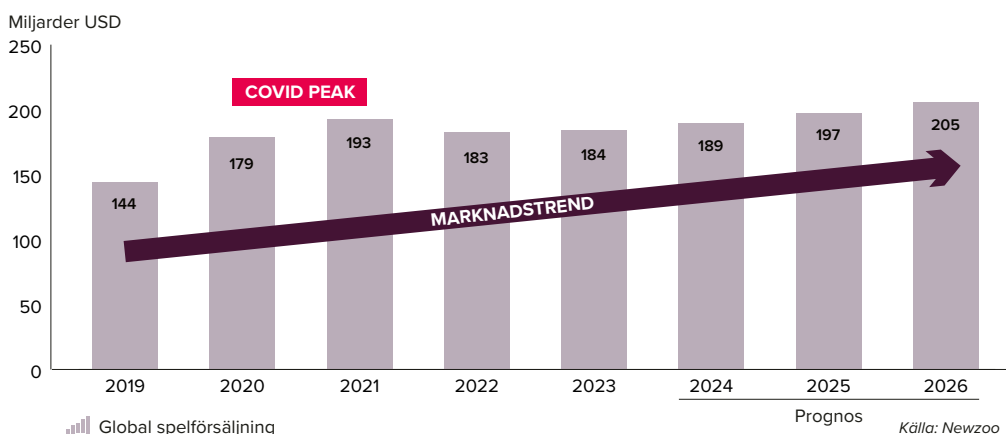
DATASPELSMARKNADEN

Dataspelsmarknaden estimeras ha växt med 1 % på årsbasis under 2023 till en omsättning om 184 miljarder USD, trots en utmanande makroekonomi för både konsumenter och företag.

År 2023 var ett kontrasterat år och trots att industrin drabbades av många uppsägningar har mycket positivt också skett:

- > 2023 hade den näst högsta omsättningen någonsin (endast 2021 hade en högre omsättning, drivet av pandemin)¹⁾.
- > Året visade en återgång av tillväxt efter en post-pandemisk nedgång år 2022¹⁾.
- > Marknadsvärdet är 28 % högre än nivån innan pandemin (jämförelseår 2019).
- > Antalet spelare är högre än någonsin (3,3 miljarder vilket motsvarar 41 % av världens befolkning)¹⁾.
- > Marknaden fortsätter att utvecklas bättre än många andra marknader inom underhållning och fritid.
- > Det lanserades dubbelt så många högkvalitativa spel jämfört med det historiska genomsnittet (Metacritics aggregerade betygsättning om minst 90 %)
- > Det fanns ett stort utbud av PS5-konsoler och försäljningen ökade kraftigt under högsäsongen (september-december). I Europa ökade försäljningen av PS5-konsoler fyrfaldigt under november 2023, jämfört med motsvarande period föregående år²⁾.

De långsiktiga tillväxtutsikterna förblir starka och värdet på den totala dataspelsmarknaden väntas växa igen med 3 % under 2024 och uppgå till 205 miljarder USD år 2026 vilket motsvarar en genomsnittlig årlig tillväxt (CAGR) om 5 % mellan 2019 och 2026¹⁾.



PC/konsolmarknaden

Konsolmarknaden värderas till 53 miljarder USD (2023) och svarar för 29 % av den globala dataspelsmarknaden. Den bedöms ha växt med 2 % under 2023¹⁾ jämfört med föregående år tack vare en ökning av den senaste generationens konsoler och starkare kommande spellanseringar. Tillväxten väntas öka ytterligare till 4 % på årsbasis under 2024¹⁾.

Marknaden för PC-spel fortsätter att ha en stark utveckling. Marknaden värderas till 40 miljarder USD (2023), motsvarande 22 % av den globala dataspelsmarknaden och bedöms ha växt med 4 % under 2023, vilket gör marknaden till den snabbast växande av de tre största segmenten. Tillväxten väntas fortsätta under 2024 med +3 % på årsbasis¹⁾. Tillväxten väntas drivas av en stark utveckling för premiumspel och framgångsrika spellanseringar.



Både PC- och konsolmarknaden förväntas nå hög tillväxt (i år och framåt), drivet av ökade intäkter från köp inuti spel (antingen i premiumspel eller free-to-play-spel).

Mobilspelsmarknaden

Mobilspelsmarknaden, värderad till 91 miljarder USD (2023), är det största segmentet i data-spelmarknaden och motsvarar 49 % av den globala spelmarknaden. Segmentet bedöms ha haft en liten negativ tillväxt om -1 % under 2023 men väntas återgå till tillväxt om +2 % på årsbasis under 2024¹⁾. Segmentet är negativt drabbat av integritetsregleringar (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

Marknaden för bordsspel (samlarspelkort, kortspel och brädspel) har haft en stabil utveckling trots utmanande makroförhållanden. Marknaden växte med +0,4 % på årsbasis under 2023, en stark utveckling med tanke på att 2022 utgjorde ett rekordår. Europa ökade med +3,5 % och motverkade delvis en minskning i USA om -1,4 %. Tillväxten i Europa drivs primärt av försäljning av samlarspelkort. Kategorin för brädspel var i stort oförändrad jämfört med omsättningen 2022 (+0,1 % på årsbasis).³⁾

MARKNADEN FÖR UNDERHÅLLNING OCH TJÄNSTER

Serietidningar och böcker

Bokförsäljningen i USA under kvartalet som slutade 31 december 2023 ökade med 1 % i volym och 4 % i värde på årsbasis⁴⁾. Sett till helåret 2023 minskade volymen med -3 % medan värdet var förhållandevis oförändrat med en tillväxt på +0,1 % på årsbasis. Försäljningen av grafiska noveller har utgjort en viktig drivkraft till tillväxt under senare år men den minskade under 2023 med en volym som minskade -22 % på årsbasis. Trots minskningen är grafiska noveller fortsatt den tredje mest populära kategorin inom vuxenlitteratur.

TV och film

Globala biointäkter bedöms ha uppgått till 33,9 miljarder USD under 2023, en ökning jämfört med +31 % på årsbasis⁵⁾. Denna nivå är fortsatt 15 % lägre än snittet under de tre åren innan pandemin 2017-2019. Prognosen för 2024 är -7 % på grund av förlorad produktionstid som en följd av strejker i Hollywood vilket resulterat i att flera större filmanseringar har skjutits fram till 2025.

TV-bolag och streamingtjänster som återgår till produktioner efter att strejkerna i Hollywood avslutats väntas öka investeringar i innehåll med +2 % på årsbasis till 247 miljarder USD under 2024 jämfört med 243 miljarder USD föregående år⁶⁾. Den främsta drivkraften till tillväxt väntas vara streamingtjänster som väntas öka investeringar i innehåll med +7 % under 2024.

¹⁾ Källa: Newzoo

²⁾ Källa: VG Chartz

³⁾ Källa: Circana and Asmodee

⁴⁾ Källa: Circana BookScan

⁵⁾ Källa: Gower Street Analytics

⁶⁾ Källa: Ampere Analysis



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 alla objekt i arkivet i databasen, fortsatt. Just nu
finns det drygt 30 000 objekt registrerade av uppskattningsvis totalt 80 000. Som bevis på att
arkivet kan användas för goda ändamål har både forskare och skolklasser fått tillgång till arkivet
under perioden. Fler samarbeten kring utbildning och forskning välkomnas. Kontaktnätet har
utökats och många givande samtal har förts med andra som arbetar med bevarande och främ-
jande av spelhistoria och spelkultur.

Spelarkivet mottog en donation från DIU Foundation för bevarande av svenska utbildningsspel.
Dessa spel har en kulturell betydelse eftersom de typiskt sett fanns i skolor och har påverkat
många människor.



ANALYTIKER SOM FÖLJER EMBRACER GROUP

PER DEN 15 FEBRUARI 2024

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
Cantor Fitzgerald	Edward James	Edward.James@cantor.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
Nordea Markets	Viktor Lindström	viktor.lindstrom@nordea.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. Estimaten som presenteras levereras från Modular Finance och är baserade på förutsägelser som är gjorda av analytiker som följer Embracer Group.

AKTIEN

TOPP 10 ÄGARE PER DEN 15 FEBRUARI 2024

Förändr. från
30 sep 2023

Namn	A-aktier	B-aktier	Andel kapital, %	Andel röster, %	A och B-aktier
Lars Winge 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		52 307 744	3,91 %	2,70 %	3 804 106
Canada Pension Plan Investment Board (CPP)		43 663 200	3,26 %	2,25 %	
Alecta Tjänstepension		41 064 000	3,07 %	2,12 %	
PAI Partners		39 044 571	2,91 %	2,01 %	
Vanguard		28 804 233	2,15 %	1,48 %	204 483
Didner & Gerge Fonder		28 718 842	2,14 %	1,48 %	400 000
Handelsbanken Fonder		28 050 973	2,09 %	1,45 %	-1 842 387
TOPP 10	65 058 478	642 548 357	52,83 %	66,63 %	
ÖVRIGA AKTIEÄGARE	1 739 796	630 116 558	47,17 %	33,37 %	
TOTALT	66 798 274	1 272 664 915	100,00 %	100,00 %	

Källa: Monitor från Modular Finance.

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

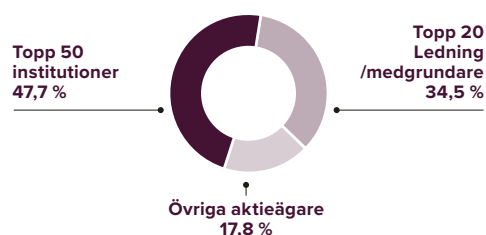
INTERNATIONELLT ÄGANDE TOPP 50 INSTITUTIONER

PER DEN 15 FEBRUARI 2024
ANDEL KAPITAL



INSTITUTIONELLT ÄGANDE VS LEDNING / MEDGRUNDARE

PER DEN 15 FEBRUARI 2024
ANDEL KAPITAL



TOPP 20 ÄGARE, LEDNING & MEDGRUNDARE PER DEN 15 FEBRUARI 2024

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	Easybrain	0	50 077 162	3,74 %	2,58 %
Ken Go	Deca Games	0	10 374 962	0,77 %	0,53 %
Randy Pitchford	Gearbox	0	9 563 028	0,71 %	0,49 %
Matthew Karch	Saber Interactive	0	8 570 000	0,64 %	0,44 %
Grundare/Ledning	4A	0	4 892 140	0,37 %	0,25 %
Ledning	Crazy Labs	0	4 402 714	0,33 %	0,23 %
Grundare	Ghostship Games	0	4 108 206	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 %
Luisa Bixio	Milestone	0	2 424 341	0,18 %	0,12 %
Anton Westbergh	Coffee Stain	0	2 412 666	0,18 %	0,12 %
Klemens Kundratitz	PLAION	0	2 255 856	0,17 %	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 %
Klemens Kreuzer	THQ Nordic	0	1 000 000	0,07 %	0,05 %
TOPP 20		66 798 274	395 061 859	34,48 %	54,78 %
ÖVRIGA AKTIEÄGARE		0	877 603 056	65,52 %	45,22 %
TOTALT		66 798 274	1 272 664 915	100,00 %	100,00 %

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



Tomb Raider I-III Remastered

TOPP 50 INSTITUTIONELLA ÄGARE PER DEN 15 FEBRUARI 2024
**Förändr. från
30 sep 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		52 307 744	3,91 %	2,70 %	3 804 106
Canada Pension Plan Investment Board (CPP)		43 663 200	3,26 %	2,25 %	
Alecta Tjänstepension		41 064 000	3,07 %	2,12 %	
PAI Partners		39 044 571	2,91 %	2,01 %	
Vanguard		28 804 233	2,15 %	1,48 %	204 483
Didner & Gerge Fonder		28 718 842	2,14 %	1,48 %	400 000
Handelsbanken Fonder		28 050 973	2,09 %	1,45 %	-1 842 387
SEB Fonder		27 515 200	2,05 %	1,42 %	54 193
Swedbank Robur Fonder		18 704 498	1,40 %	0,96 %	-4 360 183
Norges Bank		18 021 019	1,35 %	0,93 %	10 769 045
Folksam		15 887 214	1,19 %	0,82 %	13 212 540
DNB Asset Management SA		15 791 209	1,18 %	0,81 %	2 907 648
Skandia Fonder		14 772 717	1,10 %	0,76 %	1 488 239
BlackRock		12 970 497	0,97 %	0,67 %	273 191
TIN Fonder		12 034 706	0,90 %	0,62 %	
Länsförsäkringar Fonder		10 778 811	0,80 %	0,56 %	-403 176
Andra AP-fonden		9 226 695	0,69 %	0,48 %	-2 957 563
Avanza Pension		8 630 735	0,64 %	0,44 %	-8 521 081
Tredje AP-fonden		8 584 788	0,64 %	0,44 %	3 000 000
ODIN Fonder		8 500 000	0,63 %	0,44 %	
Storebrand Fonder		6 452 026	0,48 %	0,33 %	795 852
Futur Pension		6 339 115	0,47 %	0,33 %	-120 986
Nordea Funds		6 338 641	0,47 %	0,33 %	1 130 051
LOYS AG		5 970 000	0,45 %	0,31 %	150 000
Livförsäkringsbolaget Skandia		5 610 802	0,42 %	0,29 %	1 418 123
Nordnet Pensionsförsäkring		5 374 811	0,40 %	0,28 %	1 946 101
Swedbank Försäkring		5 269 483	0,39 %	0,27 %	593 991
VanEck		4 662 077	0,35 %	0,24 %	1 684 581
Jofam AB		4 361 000	0,33 %	0,22 %	2 456 000
Government of Japan Pension Investment Fund		4 343 291	0,32 %	0,22 %	
Aktia Asset Management		4 287 500	0,32 %	0,22 %	850 000
Kåpan Pensioner Försäkringsförening		3 950 000	0,29 %	0,20 %	873 909
State Street Global Advisors		3 858 607	0,29 %	0,20 %	103 208
Nordea Liv & Pension		2 907 141	0,22 %	0,15 %	142 409
Ruth Asset Management		2 572 911	0,19 %	0,13 %	
Handelsbanken Liv Försäkring AB		2 378 473	0,18 %	0,12 %	-1 002 230
Lancelot Asset Management AB		2 000 000	0,15 %	0,10 %	
Första AP-fonden		2 000 000	0,15 %	0,10 %	-2 627 001
Provobis Holding AB		2 000 000	0,15 %	0,10 %	300 000
Svenska Handelsbanken AB for PB		1 911 994	0,14 %	0,10 %	4 000
Deka Investments		1 885 043	0,14 %	0,10 %	-17 164
Enter Fonder		1 783 940	0,13 %	0,09 %	-1 240 000
Charles Schwab Investment Management Inc		1 713 099	0,13 %	0,09 %	234 729
Dimensional Fund Advisors		1 637 375	0,12 %	0,08 %	541 635
Northern Trust		1 526 691	0,11 %	0,08 %	
Kammarkollegiet		1 419 241	0,11 %	0,07 %	
KBC Asset Management		1 316 052	0,10 %	0,07 %	
Nordea Funds (Lux)		1 286 962	0,10 %	0,07 %	142 629
eQ Asset Management Oy		1 250 000	0,09 %	0,06 %	-100 000
TOPP 50 INSTITUTIONELLA ÄGARE	0	639 361 951	47,73 %	32,95 %	
ÖVRIGA AKTIEÄGARE	66 798 274	633 302 964	52,27 %	67,05 %	
TOTALT	66 798 274	1 272 664 915	100,00 %	100,00 %	

Källa: Monitor by Modular Finance.



RISKER OCH OSÄKERHETSFAKTORER

Embracer Group är exponerat för risker, särskilt när det gäller beroende av nyckelpersoner i spelutvecklingen, försäljning av lanserade spel, beroende av ett fåtal distributörer och utvecklingen i förvärvade bolag. Den fullständiga riskanalysen finns i bolagets Årsredovisning för 2022/2023. Inga andra väsentliga risker anses ha tillkommit förutom dem som beskrivs i årsredovisningen.

REVISORS GRANSKNING

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

KOMMANDE RAPPORTTILLFÄLLEN

Bokslutskommuniké 2023/24	23 maj 2024
Årsredovisning 2023/24	20 juni 2024
Delårsrapport Q1, april-juni 2024	15 augusti 2024
Årsstämma 2024	19 september 2024
Delårsrapport Q2, juli-september 2024	14 november 14 2024
Delårsrapport Q3, oktober-december 2024	13 februari 2025
Bokslutskommuniké 2024/25	22 maj 2025

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



Gothic: Remake

UNDERTECKNANDE OCH INTYGANDE

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

Karlstad, Sverige, 15 februari 2024

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 15 februari 2024, 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.



SOUTH PARK: SNOW DAY!

KONCERNENS RAPPORT ÖVER RESULTAT

Belopp i MSEK	Not	Okt–dec 2023	Okt–dec 2022	Apr–dec 2023	Apr–dec 2022	Apr 2022– mar 2023
Nettoomsättning	3, 4	12 050	11 622	33 331	28 309	37 665
Övriga rörelseintäkter		143	63	364	291	409
Summa rörelsens intäkter		12 193	11 685	33 694	28 600	38 074
Aktiverat arbete för egen räkning		1 303	1 351	4 197	3 314	4 788
Handelsvaror		-5 134	-5 057	-13 099	-10 863	-14 768
Övriga externa kostnader	7	-2 306	-2 284	-7 118	-6 454	-8 704
Personalkostnader	8	-3 410	-3 605	-10 495	-9 773	-12 449
Av- och nedskrivningar		-2 329	-1 737	-7 159	-4 401	-6 523
Övriga rörelsekostnader	9	-48	-134	-169	-296	-436
Andel av resultat efter skatt från intresseföretag		6	6	6	161	213
Rörelseresultat (EBIT)		273	226	-141	289	194
Finansnetto	10	-2 057	1 369	275	4 069	4 822
Resultat före skatt		-1 783	1 595	134	4 357	5 015
Inkomstskatt		42	-102	-186	-665	-553
Periodens resultat		-1 741	1 493	-52	3 692	4 462
<i>Periodens resultat är hänförligt till:</i>						
Moderföretagets aktieägare		-1 740	1 515	-52	3 717	4 454
Innehav utan bestämmande inflytande		-1	-22	0	-25	8
Resultat per aktie						
Resultat per aktie före utspädning (SEK)		-1,44	1,39	-0,04	3,50	4,17
Resultat per aktie efter utspädning (SEK)		-1,44	1,38	-0,04	3,47	4,12

KONCERNENS RAPPORT ÖVER TOTALRESULTAT

Belopp i MSEK	Not	Okt–dec 2023	Okt–dec 2022	Apr–dec 2023	Apr–dec 2022	Apr 2022– mar 2023
Periodens resultat		-1 741	1 493	-52	3 692	4 462
Övrigt totalresultat						
<i>Poster som kommer att omklassificeras till resultatet (efter skatt)</i>						
Valutakursdifferenser vid omräkning av utländska verksamheter		-3 334	-970	-1 367	4 421	4 802
Kassaflödessäkringar		4	-10	2	-10	8
<i>Poster som inte kommer att omklassificeras till resultatet (efter skatt)</i>						
Omvärdering av förmånsbestämda nettoförpliktelser till anställda		0	3	0	3	10
Summa övrigt totalresultat för perioden, efter skatt		-3 330	-977	-1 365	4 414	4 820
Periodens totalresultat, efter skatt		-5 071	516	-1 417	8 106	9 282
<i>Periodens totalresultat är hänförligt till:</i>						
Moderföretagets aktieägare		-5 070	562	-1 417	8 125	9 275
Innehav utan bestämmande inflytande		-1	-46	0	-19	7

KONCERNENS RAPPORT ÖVER FINANSIELL STÄLLNING

Belopp i MSEK	Not	31 dec 2023	31 dec 2022	31 mars 2023
TILLGÅNGAR				
Anläggningstillgångar				
Goodwill		47 499	50 490	48 524
Immateriella tillgångar		43 706	42 700	45 579
Materiella anläggningstillgångar		1 110	1 091	1 148
Nyttjanderättstillgångar		1 537	1 312	1 423
Innehav i intresseföretag		252	201	253
Finansiella anläggningstillgångar		636	424	369
Uppskjuten skattefordran		1 944	1 767	1 777
Summa anläggningstillgångar		96 684	97 985	99 073
Omsättningstillgångar				
Varulager		3 715	4 236	4 081
Kundfordringar		6 412	6 900	5 253
Avtalstillgångar		795	420	790
Övriga fordringar		1 633	2 015	1 484
Förutbetalda kostnader		621	1 009	710
Kortfristiga placeringar	5	0	0	18
Likvida medel		3 683	6 198	4 662
Summa omsättningstillgångar		16 858	20 778	16 998
SUMMA TILLGÅNGAR		113 541	118 763	116 071

FORTS KONCERNENS RAPPORT ÖVER FINANSIELL STÄLLNING

Belopp i MSEK	Not	31 dec 2023	31 dec 2022	31 mars 2023
EGET KAPITAL OCH SKULDER				
Eget kapital				
Aktiekapital		2	2	2
Övrigt tillskjutet kapital		59 891	56 134	55 886
Reserver		3 580	4 532	4 945
Balanserat resultat, inklusive periodens resultat efter skatt		3 783	3 105	3 835
Summa eget kapital hänförligt till moderföretagets aktieägare		67 256	63 773	64 668
Innehav utan bestämmande inflytande		64	209	53
Summa eget kapital		67 320	63 982	64 721
Långfristiga skulder				
Skulder till kreditinstitut		16 918	18 189	19 560
Övriga långfristiga skulder		165	60	52
Leasingskulder		1 159	968	1 044
Övriga avsättningar		56	213	118
Villkorade tilläggsköpeskillingar	5, 6	3 303	5 428	4 497
Långfristiga köp/säljoptioner avseende innehav utan bestämmande inflytande	5, 6	1 818	2 969	2 905
Uppskjutna köpeskillingar	5	33	310	329
Långfristiga ersättningar till anställda		12	21	10
Långfristiga skulder till anställda relaterat till historiska förvärv	5	866	858	720
Uppskjuten skatteskuld		7 342	7 201	7 965
Summa långfristiga skulder		31 672	36 220	37 201
Kortfristiga skulder				
Skulder till kreditinstitut		2 874	2 334	683
Checkräkningskredit		18	18	17
Förskott från kunder		44	96	79
Leverantörsskulder		3 188	5 454	2 809
Leasingskulder		441	385	444
Avtalsskulder		1 903	2 193	2 012
Villkorade tilläggsköpeskillingar	5, 6	280	2 443	1 837
Kortfristiga köp/säljoptioner avseende innehav utan bestämmande inflytande	5, 6	332	-	-
Uppskjutna köpeskillingar	5	440	1 721	1 690
Skatteskulder		762	911	638
Kortfristiga skulder till anställda relaterat till historiska förvärv	5	221	579	370
Övriga kortfristiga skulder		633	374	451
Upplupna kostnader		3 412	2 052	3 119
Summa kortfristiga skulder		14 549	18 561	14 150
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER		113 541	118 763	116 071

KONCERNENS RAPPORT ÖVER FÖRÄNDRING I EGET KAPITAL

Belopp i MSEK	Eget kapital hänförligt till moderföretagets aktieägare						
	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	-	-	-	3 717	3 717	-25	3 692
Periodens övrigt totalresultat	-	-	4 408	-	4 408	6	4 414
Periodens totalresultat	-	-	4 408	3 717	8 125	-19	8 106
<i>Transaktioner med koncernens ägare</i>							
Nyemission	-	12 064	-	-	12 064	-	12 064
Emissionskostnader	-	-9	-	-	-9	-	-9
Skatteeffekt emissionskostnader	-	2	-	-	2	-	2
Aktierelaterad ersättning enligt IFRS 2	-	1 644	-	-	1 644	-	1 644
Summa	-	13 701	-	-	13 701	-	13 701
Utgående eget kapital 2022-12-31	2	56 134	4 532	3 105	63 773	209	63 982
Ingående eget kapital 2023-04-01	2	55 886	4 945	3 835	64 668	53	64 721
Periodens resultat	-	-	-	-52	-52	0	-52
Periodens övrigt totalresultat	-	-	-1 365	-	-1 365	0	-1 365
Periodens totalresultat	-	-	-1 365	-52	-1 417	0	-1 417
<i>Transaktioner med koncernens ägare</i>							
Nyemission	0	2 018	-	-	2 019	-	2 019
Övervärde	-	-12	-	-	-12	-	-12
Emissionskostnader	-	-43	-	-	-43	-	-43
Skatteeffekt emissionskostnader	-	9	-	-	9	-	9
Aktierelaterad ersättning enligt IFRS 2	-	2 033	-	-	2 033	-	2 033
Transaktioner med innehavare utan bestämmande inflytande	-	-	-	-	-	11	11
Summa	0	4 005	-	-	4 005	11	4 017
Utgående eget kapital 2023-12-31	2	59 891	3 580	3 783	67 256	64	67 320

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

KONCERNENS RAPPORT ÖVER KASSAFLÖDEN

Belopp i MSEK	Okt–dec 2023	Okt–dec 2022	Apr–dec 2023	Apr–dec 2022	Apr 2022– mar 2023
Den löpande verksamheten					
Resultat före skatt	-1 783	1 595	134	4 357	5 015
Justering för ej kassaflödespåverkande poster mm.	4 235	909	6 759	2 652	3 432
Betalda inkomstskatter	-266	-361	-738	-744	-902
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapital	2 185	2 142	6 154	6 265	7 545
Kassaflöde från förändringar av rörelsekapital					
Förändring av varulager	921	652	308	-797	-801
Förändring av rörelsefordringar	-345	-819	-1 216	-2 144	-361
Förändring av rörelseskulder	-283	838	840	416	-1 000
Kassaflöde från den löpande verksamheten	2 477	2 813	6 085	3 740	5 383
Investeringsverksamheten					
Förvärv av materiella anläggningstillgångar	-67	-118	-261	-322	-500
Avyttringar av materiella anläggningstillgångar	2	-1	6	3	3
Förvärv av immateriella tillgångar	-1 668	-1 864	-5 493	-4 640	-6 495
Avyttringar av immateriella tillgångar	-	451	-	451	499
Förvärv av dotterföretag, efter avdrag av förvärvade likvida medel ¹⁾	-1 943	-4 066	-2 118	-8 532	-8 935
Förändring kortfristiga placeringar	-	-	-	-5	-18
Förvärv av finansiella anläggningstillgångar	-75	-109	-370	-140	-92
Avyttringar av finansiella anläggningstillgångar	18	13	25	22	48
Kassaflöde från investeringsverksamheten	-3 733	-5 694	-8 211	-13 162	-15 489
Finansieringsverksamheten					
Nyemission	-	-	2 000	10 326	10 335
Emissionskostnader	-	-	-42	-9	-9
Upptagna lån	723	531	1 456	6 279	6 120
Amortering av lån	-988	-44	-1 730	-6 881	-7 443
Amortering av leasingskuld	-147	-169	-475	-337	-502
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	-412	318	1 210	9 378	8 501
Periodens kassaflöde	-1 668	-2 561	-916	-44	-1 605
Likvida medel vid periodens början	5 520	8 879	4 662	5 810	5 810
Kursdifferens i likvida medel	-169	-120	-63	432	457
Likvida medel vid periodens slut	3 683	6 198	3 683	6 198	4 662

¹⁾ Kvartalets förändring avser historiska förvärv.

NOTER

NOT 1 VÄSENTLIGA REDOVISNINGSPRINCIPER

Denna bokslutskommuniké omfattar det svenska moderföretaget Embracer Group AB ("Embracer"), organisationsnummer 556582-6558, och dess dotterföretag. Koncernen bedriver förvaltning och utveckling av intellektuella rättigheter, utveckling och förlagsverksamhet för PC-spel, konsolspel, mobilspel, brädspel och VR-spel, och bedriver förlagsverksamhet åt tredje part samt har nisch positioner inom film och serietidningar. Moderföretaget är ett aktiebolag med säte i Karlstad. Huvudkontorets adress är Tullhusgatan 1 B, 652 09 Karlstad.

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

För koncernen har samma redovisningsprinciper och beräkningsmetoder tillämpats som i Årsredovisningen för 2022/2023. En fullständig beskrivning av koncernens tillämpade redovisningsprinciper finns i Not 1 i Årsredovisningen för 2022/2023. För moderföretagets tillämpade redovisningsprinciper, se not M1.

Koncernen omfattas av OECD:s modellregler för Pillar Two. Lagstiftning om Pillar Two har antagits i Sverige, där Embracer Group AB har sitt säte, och kommer att träda i kraft den 1 januari 2024. Eftersom lagstiftningen om Pillar Two inte hade trätt ikraft på balansdagen har koncernen ingen relaterad aktuell skatteexponering. Koncernen tillämpar undantaget för att redovisa och lämna upplysningar om uppskjutna skattefordringar och -skulder relaterade till inkomstskatter från Pillar Two, som anges i ändringarna av IAS 12 som utfärdades i maj och antogs av EU i november 2023.

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 38-46 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, samlarkortspel 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.

Okt–dec 2023	PC/Console Games	Mobile Games	Tabletop Games	Entertainment & Services	Summa segment	Elimineringar	Koncern-gemensamma poster	Koncernen totalt
Intäkter från externa kunder	3 379	1 642	4 425	2 604	12 050	-	-	12 050
Intäkter från övriga segment	8	-	-	9	17	-17	-	-
Summa intäkter	3 387	1 642	4 425	2 613	12 067	-17	-	12 050
Justerat EBIT	469	611	832	305	2 218	-	-68	2 150
Avskrivningar av förvärvade övervärden på immateriella tillgångar	-350	-212	-203	-92	-857	-	-	-857
Transaktionskostnader	-	0	-	0	0	-	-	0
Personalkostnader i samband med förvärv	-273	-77	-24	-3	-377	-	-	-377
Omvärdering av villkorade tilläggsköpeskillningar > 1 år	0	-	-	-	0	-	-3	-3
Jämförelsestörande poster	-598	-2	-26	-11	-637	-	-4	-641
EBIT	-751	320	578	201	347	-	-75	273
Finansnetto								-2 057
Resultat före skatt								-1 783

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

FORTS. >>

>> FORTSÄTTNING NOT 3

Apr–dec 2023	PC/Console Games	Mobile Games	Tabletop Games	Entertainment & Services	Summa segment	Elimineringar	Koncern-gemensamma poster	Koncernen totalt
Intäkter från externa kunder	11 284	4 550	11 679	5 818	33 331	-	-	33 331
Intäkter från övriga segment	20	-	-	20	40	-40	-	-
Summa intäkter	11 304	4 550	11 679	5 838	33 371	-40	-	33 331
Justerat EBIT	1 927	1 407	1 699	805	5 838	-	-201	5 637
Avskrivningar av förvärvade övervärden på immateriella tillgångar	-1 072	-434	-615	-274	-2 394	-	-	-2 394
Transaktionskostnader	-1	-	0	-6	-7	-	-	-7
Personalkostnader i samband med förvärv	-890	-193	-130	-11	-1 224	-	-	-1 224
Omvärdering av andelar i intresseföretag	3	-	-	-	3	-	-	3
Omvärdering av villkorade tilläggs-köpeskillingar > 1 år	-14	-	-	-	-14	-	-3	-17
Jämförelsestörande poster	-1 837	-7	-39	-216	-2 099	-	-41	-2 140
EBIT	-1 884	773	915	299	104	-	-245	-141
Finansnetto								275
Resultat före skatt								134

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

Apr 2022–mar 2023	PC/Console Games	Mobile Games	Tabletop Games	Entertainment & Services	Summa segment	Elimineringar	Koncern-gemensamma poster	Koncernen totalt
Intäkter från externa kunder	13 444	5 819	13 132	5 270	37 665	-	-	37 665
Intäkter från övriga segment	46	-	-	26	72	-72	-	0
Summa intäkter	13 490	5 819	13 132	5 296	37 737	-72	-	37 665
Justerat EBIT	2 902	1 381	2 010	281	6 574	-	-208	6 366
Avskrivningar av förvärvade 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

Okt–dec 2023	PC/Console Games	Mobile Games	Tabletop Games	Entertainment & Services	Koncernen totalt
Typ av produkt					
Digitala produkter	2 104	1 637	43	168	3 952
Fysiska produkter	432	-	4 345	2 214	6 990
Övrigt ¹⁾	843	5	37	222	1 107
Intäkter från avtal med kunder	3 379	1 642	4 425	2 604	12 050

Okt–dec 2022	PC/Console Games	Mobile Games	Tabletop Games	Entertainment & Services	Koncernen totalt
Typ av produkt					
Digitala produkter	2 286	1 568	48	135	4 037
Fysiska produkter	281	-	4 069	2 179	6 529
Övrigt ¹⁾	1 008	6	29	14	1 056
Intäkter från avtal med kunder	3 575	1 573	4 146	2 328	11 622

Apr–dec 2023	PC/Console Games	Mobile Games	Tabletop Games	Entertainment & Services	Koncernen totalt
Typ av produkt					
Digitala produkter	7 575	4 504	128	463	12 669
Fysiska produkter	1 185	-	11 461	4 420	17 066
Övrigt ¹⁾	2 524	46	91	934	3 595
Intäkter från avtal med kunder	11 284	4 550	11 679	5 818	33 331

Apr–dec 2022	PC/Console Games	Mobile Games	Tabletop Games	Entertainment & Services	Koncernen totalt
Typ av produkt					
Digitala produkter	6 903	4 441	139	376	11 859
Fysiska produkter	887	-	9 834	3 358	14 079
Övrigt ¹⁾	2 176	60	84	50	2 370
Intäkter från avtal med kunder	9 966	4 502	10 058	3 784	28 309

Apr 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 10-18

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	
Okt–dec 2023	2 130	1 248	3 379
Okt–dec 2022	2 433	1 142	3 575

PC/Console Games	Försäljning av nya lanseringar	Katalog-försäljning	Övrigt	Summa
Okt–dec 2023	470	2 066	843	3 379
Okt–dec 2022	460	2 107	1 008	3 575

PC/Console Games	IP-rättigheter		Summa
	Egna varumärken	Förlagstitlar	
Apr–dec 2023	7 419	3 865	11 284
Apr–dec 2022	6 541	3 425	9 966

PC/Console Games	Försäljning av nya lanseringar	Katalog-försäljning	Övrigt	Summa
Apr–dec 2023	3 494	5 266	2 524	11 284
Apr–dec 2022	2 349	5 441	2 176	9 966

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 31 december 2023	Nivå 1	Nivå 2	Nivå 3	Summa
Andra långfristiga värdepappersinnehav	-	6	-	6
Övriga långfristiga fordringar	38	-	-	38

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

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 31 december 2023	Nivå 1	Nivå 2	Nivå 3	Summa
Villkorad tilläggsköpeskillning	-	-	3 583	3 583
Köp/säljoptioner avseende innehav utan bestämmande inflytande	-	-	2 150	2 150
Skulder till anställda i samband med förvärv	-	-	1 087	1 087

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

Finansiella skulder värderade till verkligt värde 31 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-dec 2023	Apr-dec 2022	Apr 2022-mar 2023
Ingående balans	8 471	11 572	11 572
Förvärv	-	1 343	1 352
Betalning - aktier som ska emitteras	-30	-1	-1
Reglering med clawbackaktier	-1 527	-316	-450
Reglering med kontanta medel	-171	-489	-498
Valutakurseffekter	-176	109	47
Omklassificeringar	-32	-	-338
Förändring i verkligt värde redovisas i koncernens rapport över resultat	-1 148	-2 020	-3 213
Utgående balans	5 386	10 198	8 471

Positiv förändring i verkligt värde av villkorade tilläggsköpeskillningar uppgick till 1 148 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 -281 MSEK och en lägre diskonteringsränta med 1,5 procentenheter har en påverkan på det verkliga värdet på 279 MSEK.

FORTS. >>

>> FORTSÄTTNING NOT 5

Koncernens villkorade tilläggsköpeskillingar regleras kontant eller genom nyemitterade aktier. Per den 31 december, 2023 förväntas de villkorade tilläggsköpeskillingarna 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	2 050	1 532	3 583		1 803	5 386
31 december 2023			Klassificerad som finansiell skuld	Varav redan utfärdade	Klassificerade som eget kapital	Varav redan utfärdade
Maximalt antal aktier relaterade till villkorade tilläggsköpeskillningar			71 997 503	40 730 701	27 347 517	22 543 477

Köp/säljoptioner avseende innehav utan bestämmande inflytande

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

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

Under perioden uppgick orealiserade värdförändringar för köp/säljoptioner avseende innehav utan bestämmande inflytande till 718 MSEK. Detta belopp är inkluderat som del av räntenetto i koncernens rapport över resultat.

Köp/säljoptioner avseende innehav utan bestämmande inflytande	Apr–dec 2023	Apr–dec 2022	Apr 2022–mar 2023
Ingående balans	2 905	4 259	x xxx
Valutaeffekter	-37	58	-xxx
Förändring i verkligt värde redovisas i koncernens rapport över resultat	-718	-1 348	-x xxx
Utgående balans	2 150	2 969	x xxx

Per den 31 december 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	1 095	1 055	2 150
Per den 31 december 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		40 840 296	-

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–dec 2023	Apr–dec 2022	Apr 2022–mar 2023
Ingående balans	1 090	593	593
Periodisering av personalkostnader i koncernens rapport över resultat	425	722	640
Reglering med kontanta medel efter förvärvsdagen	-561	-419	-658
Förändring i verkligt värde redovisas i koncernens rapport över resultat	138	319	238
Omklassificeringar	-	231	240
Valutakurseffekter	-5	-9	37
Utgående balans	1 087	1 437	1 090

Per 31 december 2023 kommer koncernens skulder till anställda relaterat till förvärv att ersättas kontant.

FORTS. >>

>> FORTSÄTTNING NOT 5

Uppskjutna köpeskillning som inte är klassificerad som finansiellt instrument

Uppskjutna köpeskillning

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

Uppskjutna köpeskillning	Apr–dec 2023	Apr–dec 2022	Apr 2022–mar 2023
Ingående balans	2 019	-	-
Förvärv	193	2 052	2 093
Kontant betalning	-1 915	-	-464
Valutaeffekter	88	-7	17
Omklassificeringar	32		338
Diskonteringseffekten redovisas över koncernens rapport över resultat	56	-15	36
Utgående balans	474	2 031	2 019

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

Förväntad ersättning	Uppskjutna köpeskillning		Totalt, klassificerat som finansiell skuld
	Kontantbetalning	Nyemitterade aktier	
Total	474	-	474

Per den 31 december 2023	Klassificerat som uppskjutna köpeskillning	Varav vilka som redan är emitterade
Maximalt antal aktier som relaterar till uppskjutna köpeskillningar	-	-

NOT 6 RÖRELSE- OCH TILLGÅNGSFÖRÄRV

Förvärvsanalyser av genomförda förvärv under september 2023-december 2023

Under kvartalet har inga förvärv slutförts. Information för förvärv genomförda under tidigare kvartal har presenteras i Delårsrapport Q1 FY 2023/24 och Delårsrapport Q2 FY 2023/24 tillgängliga 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 företaget ingår i koncernens rapport över totalresultatet för perioden och särredovisas inte. De intäkter och det EBIT som företaget skulle ha bidragit med om förvärvet hade skett i början av perioden har inte beräknats på grund av att detta skulle vara oproportionerligt betungande samtidigt som det inte bedöms vara väsentligt på koncernnivå.

Tillgångsförvärv

Förvärv kan klassificeras som antingen rörelseförvärv eller tillgångsförvärv. Det är en individuell bedömning som måste göras för varje enskilt förvärv. För transaktioner där allt väsentligt i det verkliga värdet på de förvärvade tillgångarna utgörs av en tillgång eller en grupp av likartade tillgångar, så redovisas förvärvet som ett tillgångsförvärv. När förvärv av dotterbolag innebär förvärv av nettotillgångar utan betydande processer, fördelas anskaffningskostnaden på de enskilda identifierbara tillgångarna och skulderna baserat på deras verkliga värden vid förvärvstidpunkten. Ytterligare skillnader mot rörelseförvärv är att vid tillgångsförvärv redovisas ingen uppskjuten skatt vid det första tillfället tillgången tas upp i balansräkningen och transaktionsutgifter läggs till anskaffningsvärdet för förvärvade nettotillgångar. Under kvartalet slutfördes inga tillgångsförvärv. Information för tillgångsförvärv genomförda under tidigare kvartal har presenteras i Delårsrapport Q1 FY 2023/24 och Delårsrapport Q2 FY 2023/24 som finns tillgängliga på Embracer Group's hemsida.

NOT 7 TRANSAKTIONER MED NÄRSTÅENDE

Närståendetransaktioner	Närståenderelation	Okt-dec 2023	Okt-dec 2022	Apr-dec 2023	Apr-dec 2022	Apr 2022– mar 2023
Konsulttjänster	Logvreten AB ¹⁾ (leverantör)	0	-1	0	-1	-1
Transporttjänster	Mad Dog Games LLC, Mek Production ²⁾ (leverantör)	-2	-1	-3	-7	-
Transporttjänster	Sola Service i Karlstad AB ³⁾ (leverantör)	-6	-4	-15	-5	-9
Transporttjänster	Emptewik Special Services Ltd ³⁾ (leverantör)	-6	-11	-19	-11	-21
Förvärv av varor/tjänster	Bröderna Wingefors AB ³⁾ (leverantör)	-	-	-	-1	0
Förvärv av samling av spel	Lars Wingefors AB ⁴⁾ (leverantör)	-	0	-	0	0
Konsulttjänster	LW Comics ³⁾ (leverantör)	0	-	0	-	-
Konsulttjänster	LVP Advisory Ltd ⁵⁾ (leverantör)	-	-	0	-	-
Summa		-13	-17	-37	-25	-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	Okt-dec 2023	Okt-dec 2022	Apr-dec 2023	Apr-dec 2022	Apr 2022– mar 2023
Personalkostnader	-3 001	-2 807	-9 248	-6 939	-9 854
Personalkostnader i samband med förvärv exklusive valutakursvinst/-förlust	-409	-798	-1 247	-2 834	-2 595
Summa	-3 410	-3 605	-10 495	-9 773	-12 449

NOT 9 ÖVRIGA RÖRELSEKOSTNADER

MSEK	Okt-dec 2023	Okt-dec 2022	Apr-dec 2023	Apr-dec 2022	Apr 2022– mar 2023
Övriga rörelsekostnader	-11	-16	-30	-14	-109
Transaktionskostnader relaterade till förvärv	0	-117	-7	-269	-291
Förlust vid försäljning av dotterföretag	-47	-	-132	-	-
Valutakursförlust avseende personalkostnader i samband med förvärv ¹⁾	10	-	0	-13	-36
Summa	-48	-134	-169	-296	-436

¹⁾ Valutakursvinst avseende personalkostnader i samband med förvärv är inkluderad i Övriga rörelseintäkter.

NOT 10 FINANSNETTO

MSEK	Okt-dec 2023	Okt-dec 2022	Apr-dec 2023	Apr-dec 2022	Apr 2022– mar 2023
Ränteintäkter och andra finansiella intäkter	18	14	56	27	51
Räntekostnader och andra finansiella kostnader	-373	-198	-946	-389	-618
Summa	-355	-183	-890	-362	-567
Förändring av verkligt värde för villkorad tilläggsköpeskillning och köp/sälj optioner avseende innehav utan bestämmande inflytande	-413	2 165	1 866	3 368	4 469
Ränta på uppskjutna köpeskillningar	-15	-	-56	-	-36
Valutakursvinst/-förlust	-1 274	-613	-644	1 063	956
Summa finansnetto	-2 057	1 368	275	4 069	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	Okt-dec 2023	Okt-dec 2022	Apr-dec 2023	Apr-dec 2022	Apr 2022– mar 2023
Nettoomsättning	18	15	67	44	64
Övriga rörelseintäkter	1	-4	1	15	31
Summa rörelsens intäkter	19	11	68	59	95
Rörelsens kostnader					
Övriga externa kostnader	-35	-83	-121	-139	-200
Personalkostnader	-50	-32	-107	-68	-103
Av- och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	-1	-1	-3	-2	-3
Övriga rörelsekostnader	0	-	-30	-5	-9
Rörelseresultat	-68	-105	-193	-155	-219
Övrigt finansnetto	-596	43	-302	1 514	1 745
Resultat efter finansiella poster	-664	-62	-495	1 359	1 526
Bokslutsdispositioner	181	-790	49	-885	-894
Resultat före skatt	-483	-852	-445	474	631
Periodens skatt	155	204	131	-38	-48
Periodens resultat	-328	-648	-314	436	583

MODERFÖRETAGETS BALANSRÄKNING

Belopp i MSEK	31 dec 2023	31 dec 2022	31 mars 2023
TILLGÅNGAR			
Anläggningstillgångar			
Immateriella anläggningstillgångar	3	4	4
Materiella anläggningstillgångar	8	7	8
Andelar i koncernföretag	43 144	41 366	42 504
Fordringar hos koncernföretag	32 625	30 886	33 210
Övriga långfristiga fordringar	79	71	71
Uppskjuten skattefordran	140	2	-
Summa finansiella anläggningstillgångar	75 989	72 325	75 785
Summa anläggningstillgångar	75 999	72 336	75 797
Omsättningstillgångar			
Fordringar hos koncernföretag	3 368	6 062	1 559
Aktuell skattefordran	0	-	9
Övriga fordringar	0	77	0
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	63	14	74
	3 431	6 153	1 642
Kassa och bank	255	316	23
Summa omsättningstillgångar	3 686	6 469	1 665
TOTALA TILLGÅNGAR	79 685	78 805	77 462
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
Bundet eget kapital	2	74	2
Fritt eget kapital	61 311	59 396	59 653
Summa eget kapital	61 313	59 470	59 655
Obeskattade reserver	162	104	162
Avsättningar	158	256	159
Långfristiga skulder	15 035	17 804	17 031
Skulder till kreditinstitut	1 875	-	0
Leverantörsskulder	37	48	22
Skulder till koncernföretag	950	993	355
Övriga kortfristiga skulder	9	6	8
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	146	124	70
Summa kortfristiga skulder	3 017	1 171	455
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	79 685	78 805	77 462

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 tillväxtmöjligheter genom förvärv. Ekosystemet utökas därför till att omfatta fler entreprenörer inom gaming- och underhållningsmarknaderna. En förvärvsstrategi är förknippad med en viss redovisningsmässig komplexitet gällande företagsförvärv. Styrelsen och ledningen för Embracer anser att det är viktigt att separera verksamhetens operativa resultat från förvärvsdelen. Vissa alternativa nyckeltal används att åstadkomma och ge interna och externa intressenter den bästa bilden av den underliggande verksamhetens resultat, genom att mäta resultat exklusive specifika poster relaterade till historiska förvärv och jämförelsestörande poster. De individuella alternativa nyckeltalens definitioner och syfte beskrivs mer i detalj nedan.

Nyckeltal	Definition	Användning
Bruttomarginal	Nettoomsättning minus handelsvaror dividerat med nettoomsättning.	Att mäta lönsamheten från nettoomsättningen av produkter och tjänster.
EBIT-marginal	EBIT i procent av nettoomsättningen.	
EBITDA	Rörelseresultat före av- och nedskrivningar.	EBITDA och EBITDA-marginal redovisas eftersom dessa är mått som ofta används av investerare, finansanalytiker och andra intressenter för att mäta företagets ekonomiska resultat.
EBITDA-marginal	EBITDA i procent av nettoomsättningen.	EBITDA och EBITDA-marginal redovisas eftersom dessa är mått som ofta används av vissa investerare, finansanalytiker och andra intressenter för att mäta företagets ekonomiska resultat.
Fritt kassaflöde efter förändringar i rörelsekapital	Periodens kassaflöde exklusive kassaflöde från finansieringsverksamheten, 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	Okt-dec 2023	Okt-dec 2022	Apr-dec 2023	Apr-dec 2022	Apr 2022– mar 2023
EBIT	273	226	-141	289	194
Avskrivningar och nedskrivningar	2 329	1 737	7 159	4 401	6 523
EBITDA	2 602	1 962	7 018	4 690	6 717
Personalkostnader i samband med förvärv	377	847	1 224	2 895	2 631
Omvärdering av andelar i intresseföretag	-	-	-3	-	-
Omvärdering av villkorade tilläggsköpeskillingar	3	4	17	-	0
Transaktionskostnader	0	117	7	268	290
Jämförelsestörande poster ¹⁾	288	75	626	75	228
Justerat EBITDA	3 269	3 005	8 889	7 928	9 867
Av- och nedskrivningar	-2 329	-1 737	-7 159	-4 401	-6 523
Jämförelsestörande poster ¹⁾	353	-	1 513	-	50
Avskrivningar av förvärvade övervärden på immateriella tillgångar	857	740	2 394	1 924	2 973
Justerat EBIT	2 150	2 009	5 637	5 451	6 366

JUSTERAT RESULTAT PER AKTIE - HÄRLEDNING MSEK	Okt-dec 2023	Okt-dec 2022	Apr-dec 2023	Apr-dec 2022	Apr 2022– mar 2023
Periodens resultat hänförligt till moderföretagets aktieägare	-1 740	1 515	-52	3 717	4 454
Justeringar					
Personalkostnader i samband med förvärv	377	847	1 224	2 895	2 631
Omvärdering av andelar i intresseföretag	-	-	-3	-	-
Omvärdering av villkorade tilläggsköpeskillingar	3	4	17	-	-
Transaktionskostnader	0	117	7	268	290
Avskrivningar av förvärvade övervärden på immateriella tillgångar	857	740	2 394	1 924	2 973
Förändring i verkligt värde av villkorade tilläggsköpeskillingar och köp/sälj option avseende innehav utan bestämmande inflytande	398	-2 204	-1 898	-3 526	-4 558
Räntekostnader för villkorade tilläggsköpeskillingar	31	39	89	159	125
Jämförelsestörande poster ¹⁾	641	75	2 140	75	278
Justeringar innan skatt	2 305	-382	3 969	1 795	1 739
Skatteeffekter på justeringar	-297	-180	-894	-470	-678
Justeringar efter skatt	2 008	-562	3 075	1 325	1 062
Summa	268	953	3 022	5 042	5 515
Genomsnittligt antal aktier, miljoner	1 339	1 256	1 336	1 211	1 252
Justerat resultat per aktie, SEK	0,20	0,76	2,26	4,16	4,41
Genomsnittligt antal aktier efter utspädning, miljoner	1 446	1 364	1 443	1 319	1 360
Justerat resultat per aktie efter utspädning, SEK	0,19	0,70	2,09	3,83	4,06

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

ORGANISKT TILLVÄXT - HÄRLEDNING
MSEK

	Okt-dec 2023	Okt-dec 2022	Förändring
Nettoomsättning	12 050	11 622	4 %
Nettoomsättning från förvärvade företag ¹⁾	-711	-313	
Skillnader i valutakurser		530	
Organisk tillväxt - Output	11 339	11 839	-4 %

PROFORMA TILLVÄXT - HÄRLEDNING
MSEK

	Okt-dec 2023	Okt-dec 2022	Förändring
Nettoomsättning	12 050	11 622	4 %
Nettoomsättning från förvärvade företag ²⁾		79	
Skillnader i valutakurser	-	548	
Proforma tillväxt - Output	12 050	12 250	-2 %

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

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

FRITT KASSAFLÖDE EFTER FÖRÄNDRINGAR I RÖRELSEKAPITAL
MSEK

	Okt-dec 2023	Okt-dec 2022	Apr-dec 2023	Apr-dec 2022
Periodens kassaflöde	-1 668	-2 561	-916	-44
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	412	-318	-1 210	-9 378
Förvärv av dotterföretag, efter avdrag av förvärvade likvida medel	1 943	4 066	2 118	8 532
Transaktionskostnader	-	117	7	268
Betalning av personalkostnader i samband med förvärv	231	419	561	614
Kassaflödespåverkan jämförelsestörande poster	261	-	407	-
Fritt kassaflöde efter förändringar i rörelsekapital	1 180	1 722	968	-8

JÄMFÖRELSESTÖRANDE POSTER
MSEK

	Okt-dec 2023	Okt-dec 2022	Apr-dec 2023	Apr-dec 2022	Apr 2022– mar 2023
Övriga externa kostnader	-37	-23	-108	-23	-74
Personalkostnader	-202	-52	-385	-52	-70
Förlust vid försäljning av dotterföretag	-47	-	-132	-	-
Övriga rörelsekostnader	-2	-	-2	-	-84
Summa jämförelsestörande poster som påverkar EBITDA	-288	-75	-626	-75	-228
Nedskrivning av immateriella tillgångar relaterad till omstrukturering	-341	-	-1 490	-	-50
Nedskrivning av materiella tillgångar relaterad till omstrukturering	-12	-	-24	-	-
Summa jämförelsestörande poster som påverkar EBIT	-641	-75	-2 140	-75	-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	Okt-dec
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	12 050
Nettoomsättningstillväxt, koncernen %	42 %	68 %	713 %	34 %	-18 %	71 %	90 %	107 %	190 %	128 %	79 %	121 %	47 %	13 %	4 %
EBIT, MSEK	95	188	403	421	97	2 058	-1 126	-398	461	226	-95	194	421	-836	273
EBIT-marginal, %	31 %	37 %	10 %	8 %	7 %	23 %	-7 %	-6 %	5 %	2 %	-1 %	1 %	4 %	-8 %	2 %
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	2 150
Justerat EBIT-marginal, %	38 %	40 %	12 %	21 %	21 %	32 %	26 %	19 %	22 %	17 %	10 %	17 %	16 %	17 %	18 %
Justerat EBITDA, MSEK	-	-	-	-	-	4 016	5 942	1 867	3 056	3 005	1 938	9 866	2 697	2 923	3 269
Justerat EBITDA-marginal, %	-	-	-	-	-	45 %	35 %	26 %	32 %	26 %	21 %	26 %	26 %	27 %	27 %
Utestående aktier, vägt genomsnitt, miljoner ²⁾	-	-	-	-	-	719	905	1 026	1 071	1 088	1 091	1 069	1 130	1 202	1 211
Aktier efter utspädning, vägt genomsnitt ²⁾	-	-	-	-	-	719	921	1 032	1 078	1 096	1 103	1 081	1 130	1 202	1 211
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	1 331	1 339
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	1 438	1 446
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	-1,44
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	-1,44
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	0,81	0,20
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	0,75	0,19
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	2 477
Organisk tillväxt, %	-	-	-	-	-	-	-	-12 %	35 %	-3 %	-4 %	-	20 %	-2 %	-4 %
Bruttomarginal, %	61 %	71 %	39 %	52 %	50 %	60 %	72 %	65 %	66 %	56 %	58 %	63 %	63 %	63 %	57 %
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	-857
Transaktionskostnader, MSEK	-	-	-	-	-	-150	-367	-70	-81	-117	-22	-290	-7	0	0
Personalkostnader i samband med förvärv, MSEK	-	-	-	-	-	-181	-4 277	-1 107	-941	-847	264	-2 631	-412	-435	-377
Omvärdering av andelar i intresseföretag, MSEK	-	-	-	-	-	41	416	-	-	-	-	-	3	-	-
Omvärdering av villkorade tilläggsköpeskillingar, MSEK	-	-	-	-	-	-	-46	12	-8	-4	-	0	-	-14	-3
Totalt	-13	-14	-99	-722	-189	-801	-5 591	-1 720	-1 660	-1 708	-807	-5 894	-1 174	-1 229	-1 236
Investeringar															
Externt utvecklade spel och förskott, MSEK	98	212	528	732	193	697	1 233	248	408	399	236	1 291	299	312	240
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	1 303
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	1 543
Övriga immateriella tillgångar/IP-rättigheter, MSEK	23	15	123	138	48	151	190	90	67	114	145	416	155	168	138
Materiella anläggningstillgångar, MSEK	-	-	-	-	-	71	344	99	125	98	178	500	103	91	67
Totalt	157	306	1 010	1 515	465	2 210	4 060	1 303	1 698	1 962	2 033	6 995	2 014	2 008	1 749
Färdigställda spel															
Färdigställda spel, PC/Console, MSEK	-	176	383	644	165	837	1 218	545	1 671	531	501	3 248	803	1 120	780
Övriga nyckeltal															
Spelutvecklingsprojekt, PC/Console															
Annonserade spelutvecklingsprojekt	-	-	-	-	43	53	64	55	61	62	56	56	62	63	55
Icke-annonserade spelutvecklingsprojekt	-	-	-	-	60	107	159	167	173	162	165	165	153	138	124
Totalt	-	-	-	-	103	160	223	222	234	224	221	221	215	201	179
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	9 143
Totalt antal externa spelutvecklare	-	-	-	-	1 006	1 079	1 346	1 411	1 519	1 513	1 455	1 455	1 342	1 151	1 078
Totalt antal medarbetare utanför spelutveckling	-	-	-	-	744	1 210	4 174	4 441	4 832	5 091	5 175	5 175	5 249	5 047	4 997
Totalt	-	-	-	-	3 109	6 325	12 760	13 877	15 731	16 243	16 601	16 601	16 605	15 701	15 218
Antal studios															
Totalt antal externa studios	-	-	-	-	58	66	63	63	60	59	56	56	59	53	50
Totalt antal interna studios	-	-	-	-	26	60	118	120	132	134	138	138	139	135	132
Totalt	-	-	-	-	84	126	181	183	192	193	194	194	198	188	182
Totalt antal IP-rättigheter	-	-	-	-	160	225	815	816	827	876	896	896	905	923	921
Nyckeltal förvärv															
Akkumulerat antal tillkommande operativa koncerner	-	-	2	3	3	5	9	9	10	10	10	10	10	10	10
Akkumulerade förvärv som adderats	1	4	6	16	17	40	72	74	79	86	87	87	88	89	89
Totalt	1	4	8	19	20	45	81	83	89	96	97	97	98	99	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	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	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	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 132 interna studios och engagerar över 15 000 medarbetare i fler än 40 länder.