

Q4

2023/2024

EMBRACER GROUP

Q4 & BOKSLUTSKOMMUNIKÉ

APRIL 2023-MARS 2024

JUSTERAT EBIT ÖKADE MED 56 % TILL 1 426 MSEK

FJÄRDE KVARTALET, JANUARI-MARS 2024 (JÄMFÖRT MED JANUARI-MARS 2023)

- > Nettoomsättningen minskade med -5 % (-10 % organisk tillväxt) till 8 875 MSEK (9 356). Omsättningen per rörelsesegment:
 - > PC/Console Games: minskade med -10 % till 3 126 MSEK (3 478).
 - > Mobile Games: ökade med 4 % till 1 366 MSEK (1 317).
 - > Tabletop Games: ökade med 1 % till 3 117 MSEK (3 074).
 - > Entertainment & Services: minskade med -15 % till 1 265 MSEK (1 487).
- > EBIT¹⁾ uppgick till -20 378 MSEK (-95), en EBIT-marginal om -230 % (-1 %). EBIT påverkas av icke-kassaflödespåverkande jämförelsestörande poster som uppgick till -20 014 MSEK samt kassaflödespåverkande jämförelsestörande poster om -265 MSEK, för ytterligare information se sid 6. Justerat EBIT ökade med 56 % till 1 426 MSEK (915), vilket motsvarar en Justerad EBIT-marginal om 16 % (10 %).
- > Kassaflödet från den löpande verksamheten uppgick till 1 801 MSEK (1 643). Nettoinvesteringar i immateriella tillgångar uppgick till -1 516 MSEK (-1 807).
- > Resultat per aktie före utspädning uppgick till -14,92 SEK (0,68) och efter utspädning till -14,92 SEK (0,67). Justerat resultat per aktie uppgick till 1,62 SEK (0,38). Justerat resultat per aktie efter utspädning uppgick till 1,50 SEK (0,35).

HELÅR, APRIL 2023-MARS 2024 (JÄMFÖRT MED APRIL 2022-MARS 2023)

- > Nettoomsättningen ökade med 12 % (1 % organisk tillväxt) till 42 206 MSEK (37 665). Omsättningen per rörelsesegment:
 - > PC/Console Games: ökade med 7 % till 14 410 MSEK (13 444).
 - > Mobile Games: ökade med 2 % till 5 916 MSEK (5 819).
 - > Tabletop Games: ökade med 13 % till 14 797 MSEK (13 132).
 - > Entertainment & Services: ökade med 34 % till 7 082 MSEK (5 270).
- > EBIT¹⁾ uppgick till -20 519 MSEK (194), en EBIT-marginal om -49 % (1 %). EBIT påverkas av icke-kassaflödespåverkande jämförelsestörande poster som uppgick till -21 845 MSEK samt kassaflödespåverkande jämförelsestörande poster om -672 MSEK, för ytterligare information se sid 6. Justerat EBIT ökade med 12 % till 7 063 MSEK (6 366), vilket motsvarar en Justerad EBIT-marginal om 17 % (17 %).
- > Kassaflödet från den löpande verksamheten uppgick till 7 888 MSEK (5 383). Nettoinvesteringar i immateriella tillgångar uppgick till -7 009 MSEK (-5 996).
- > Resultat per aktie före utspädning uppgick till -15,28 SEK (4,17) och efter utspädning till -15,28 SEK (4,12). Justerat resultat per aktie uppgick till 3,94 SEK (4,41). Justerat resultat per aktie efter utspädning var 3,65 SEK (4,06).

Nyckeltal koncernen	Jan-mar 2024	Jan-mar 2023	Apr 2023-mar 2024	Apr 2022-mar 2023
Nettoomsättning, MSEK	8 875	9 356	42 206	37 665
EBIT ¹⁾ , MSEK	-20 378	-95	-20 519	194
EBIT-marginal	-230 %	-1 %	-49 %	1 %
Justerat EBIT, MSEK	1 426	915	7 063	6 366
Justerad EBIT-marginal	16 %	10 %	17 %	17 %
Kassaflöde från den löpande verksamheten, MSEK	1 801	1 643	7 888	5 383
Nettoinvesteringar i immateriella tillgångar, MSEK	1 516	1 807	7 009	5 996
Nettoomsättningstillväxt	-5 %	79 %	12 %	121 %
Totalt antal pågående spelutvecklingsprojekt	141	221	141	221
Totalt antal spelutvecklare	7 699	11 426	7 699	11 426
Totalt antal sysselsatta	12 069	16 601	12 069	16 601

¹⁾ EBIT motsvarar Rörelseresultat i Koncernens rapport över resultat. I denna rapport avser samtliga jämförelsetal inom parentes motsvarande period föregående år, om inte annat anges.



SOLITT VINST- OCH KASSAFLÖDESMOMENTUM I Q4 NÄR NYTT KAPITEL INLEDS

I Q4 levererade vi en nettoomsättning om 8,9 miljarder SEK och en kraftig förbättring av både resultat och kassaflöde. Justerat EBIT växte med 56 % på årsbasis till 1,4 miljarder SEK med ett fritt kassaflöde om 0,5 miljarder SEK trots att avyttrade tillgångar påverkade EBITDAC negativt med 0,5 miljarder SEK. Mobile Games hade fortsatt starkt momentum i resultatutveckling och Asmodee lanserade framgångsrikt Star Wars™: Unlimited, och byggde därmed en stark grund för fortsatt expansion av spelet. Vi räknar med en liknande utveckling för Justerat EBIT under räkenskapsåret 2024/25, som under senaste räkenskapsåret med en väsentlig förbättring av fritt kassaflöde och EBITDAC. Omstruktureringsprogrammet har nu framgångsrikt slutförts per den 31 mars och processerna för att bilda tre fristående noterade bolag fortskrider enligt plan.

Under det senaste året har Embracer gjort betydande framsteg i utformningen av koncernens framtid. Vi har förbättrat balansen mellan tillväxt och kassaflödesgenerering. Avyttringarna från delar av Saber Interactive och Gearbox Entertainment kommer förbättra marginaler och kassagenerering, reducera skuldsättning, medan efterföljande intention att dela upp koncernen i tre fristående noterade bolag sätter en tydlig strategisk riktning. För helåret uppgick nettoomsättningen till 39,7 miljarder SEK om man exkluderar bidrag från avyttrade tillgångar, Justerat EBIT uppgick till över 7,3 miljarder SEK och EBITDAC uppgick till 6,3 miljarder SEK på proforma-basis.

Under kvartalet minskade Embracers rapporterade nettoomsättning, inklusive avyttrade tillgångar, med -5 % på årsbasis till 8,9 miljarder SEK. Den organiska tillväxten uppgick till -10 % och påverkades negativt av Entertainment & Services och en svagare utveckling för nyligen avyttrade tillgångar inom PC/Console Games. Lönsamheten förbättrades avsevärt under Q4 och Justerat EBIT uppgick till cirka 1,4 miljarder SEK, en ökning med 56 % på årsbasis.

Fritt kassaflöde förbättrades också avsevärt på årsbasis, en ökning med cirka 0,5 miljarder SEK, trots att avyttrade tillgångar påverkade EBITDAC negativt med 0,5 miljarder SEK under kvartalet. För helåret, uppgick fritt kassaflöde till 1,5 miljarder SEK, trots att avyttrade tillgångar påverkade EBITDAC negativt med 2,2 miljarder SEK. Detta visar på en kraftig förbättring jämfört med helåret 2022/23 då det fria kassaflödet uppgick till -39 MSEK.

Ett antal icke-kassapåverkande poster påverkade det rapporterade EBIT i Q4 negativt med 20 miljarder SEK, främst kopplat till nyligen vidtagna åtgärder. Cirka 11,4 miljarder SEK relaterar till avyttringar av tillgångar från Saber och Gearbox, och 1,0 miljard SEK relaterar till omstruktureringsprogrammet. Den årliga nedskrivningsprövningen resulterade i en nedskrivning av Asmodee om 6,7 miljarder SEK, vilket motsvarar cirka 20 % av köpeskillingen i 2021 som uppgick till 34,4 miljarder SEK. Asmodee väntas fortsatt att generera en

organisk tillväxt med ett medelhögt ensiffrigt tal i tillägg till potentiell förvärvad tillväxt, med ökande Justerat EBIT-marginal under kommande år. Kassaeffekten av jämförelsestörande poster från omstruktureringsprogrammet uppgick till 265 MSEK under Q4.

Räkenskapsåret 2024/25 väntas ge en liknande utveckling, baserat på en jämförbar gruppstruktur, jämfört med det faktiska utfallet av Justerat EBIT för räkenskapsåret 2023/24, med en betydande förbättring av fritt kassaflöde och EBITDAC. Det finns potential till vinsttillväxt inom PC/Console, Tabletop och Mobile, med ökad förutsägbarhet inom Tabletop och Mobile. Entertainment & Services kommer troligtvis att ha en något lägre vinst på årsbasis på grund av tuffa jämförelsetal och ett något lägre förväntat bidrag på årsbasis från Middle-earth Enterprises. Ett viktigt antagande för våra utsikter under kommande år är att två viktiga lanseringar, *Kingdom Come: Deliverance II* och *Killing Floor 3*, inom PC/Console, lanseras framgångsrikt i likhet med *Dead Island 2* och *Remnant II* under räkenskapsåret 2023/24. Totalt sett räknar vi med att lansera mer än 70 projekt under räkenskapsåret 2024/25, inklusive åtminstone tre viktiga icke-offentliggjorda titlar. Efter 2024/25, fortsätter vi att se hög tillväxtpotential från ett större antal storskaliga PC/Console projekt, som är baserade på både etablerade och nya varumärken.

I Q1 räknar vi med ett överlag stabilt Justerat EBIT på årsbasis för Mobile Games och Tabletop Games men begränsat Justerat EBIT-bidrag från Entertainment & Services och PC/Console på grund av tidpunkter för nya lanseringar. Värdet på färdigställda spel inom PC/Console väntas för närvarande uppgå till cirka 3,9 miljarder SEK under räkenskapsåret 2024/25, varav cirka 10 % i Q1, 20 % i Q2, 55 % i Q3 och 15 % i Q4.

SOLID VINSTUTVECKLING INOM NYCKELSEGMENT I Q4

Inom PC/Console Games såg vi en negativ organisk tillväxt om -13 % i kvartalet vilket främst beror på en svag

utveckling för avyttrade tillgångar, med svåra jämförelsetal på grund av ett högt bidrag från avtal signerade av Saber Interactive i Q4 förra året. Proformativtillväxt, exklusive avyttrade tillgångar, uppgick till 3 %. Kvartalet innehöll ett flertal små och medelstora spellanseringar, vilka bidrog till tillväxten. Överlag, hade ett antal spel, inklusive *Tomb Raider I-III Remastered* och *Deep Rock Galactic: Survivor*, en bra utveckling. Samtidigt hade ett antal medelstora titlar från THQ Nordic blandat mottagande. Justerat EBIT växte med cirka 50 % på årsbasis i Q4 på grund av lätta jämförelsetal i föregående år. Marginalen om 16 % påverkades fortsatt negativt av relativt låg avkastning på investeringar (ROI) för primärt små och medelstora lanseringar under de senaste 18 månaderna.

Vi är fortsatt positiva gällande vår PC/Console-pipeline för de kommande åren. Våra resurser inom PC/Console är allt mer fokuserade på våra egna och kontrollerade varumärken, så som *Darksiders*, *Dead Island*, *Deep Rock Galactic*, *Kingdom Come: Deliverance*, *Killing Floor*, *The Lord of the Rings*, *Metro*, *Remnant*, *Satisfactory*, *Tomb Raider*, *Wreckfest* och många andra. I detta och nästa år, räknar vi med att vår uppdaterade process för godkännande av spelutvecklingsprojekt, som innehåller förbättrade standarder för kapitalallokering, kommer att öka ROI för nya spellanseringar allteftersom vår pipeline får högre andel högkvalitativa spel.

Inom Tabletop Games, ökade Justerat EBIT med över 50 % på årsbasis till 380 MSEK i Q4 med en noterbar marginalökning på årsbasis tack var en bättre produktmix och en kassakonvertering av Justerat EBIT som översteg 100 % för helåret. Den organiska tillväxten uppgick till -3 % under kvartalet och 7 % under helåret. Tillväxten drevs av en framgångsrik lansering av *Star Wars: Unlimited* vilket delvis motverkades av andra samlarspelkort på grund av lanseringstidpunkter. Efter lanseringen av första upplagan för *Star Wars: Unlimited - Spark of Rebellion*, översteg efterfrågan utbudet. Del 2,

Shadows of the Galaxy, kommer att släppas den 12 juli och del 3, *Twilight of the Republic*, under det sista kvartalet av 2024. Asmodee har tillsammans med den välrenommerade interna studion Fantasy Flight Games en tydlig flerårig plan för produktutveckling med flera framtida uppsättningar redan klara, med fortsatt fokus på att skapa ett starkt ekosystem för spelare och återförsäljare genom att göra *Star Wars: Unlimited* till en långsiktig framgång. Framöver kan vi se fram emot lanseringen av samlarkortspelet *Altered* i september detta år.

Mobile Games-segmentet hade ytterligare ett starkt kvartal, med en Justerad EBIT tillväxt på över 50 % på årsbasis, motsvarande 514 MSEK. Justerade EBIT-marginalen uppgick till 38 % vilket överträffade förväntningar lönsamhetsmässigt, främst drivet av ett skifte i produktmix med ökat fokus på hardcore spel, lägre user acquisition cost och en optimerad balans mellan nuvarande och framtida potentiella vinster. Den organiska tillväxten uppgick till -9 % i kvartalet vilket var i linje med utsikterna för räkenskapsåret 2023/24. Easybrain har en fortsatt stark utveckling med en organisk tillväxt som motsvarar ett högt ensiffrigt tal medan DECA Games hade en negativ organisk tillväxt men med ökad lönsamhet och högre kassaflöden.

Entertainment & Services-segmentet hade en lugnare period, som väntat, med ett färre antal lanseringar och produkter jämfört med föregående kvartal, både från PLAION Partner Publishing & Film och för Middle-earth Enterprises. Den organiska tillväxten uppgick till -18 % och den Justerade EBIT-marginalen var stabil på cirka 4 % på årsbasis. Efter kvartalet kunde Middle-earth Enterprises äntligen bekräfta att två nya filmer från Tolkiens Middle-earth är under utveckling och därutöver offentliggjorde Crystal Dynamics ett nytt samarbete för att skapa nya filmer och tv-serier för *Tomb Raider*.



The Lord of the Rings - Charge of the Wraiths
Art by Cliff Cramp

Vi ser stor potential i *Sagan om Ringen*-varumärket och anser att dess innehåll kan bli en viktig drivkraft under kommande decennier med målet att engagera fans över hela världen. Nya berättelser för *Tomb Raider* inom streaming och film ger oss möjlighet att ytterligare stärka

dess unika varumärke och ta det till nya höjder. Starka partners, som Warner Bros. Discovery och Amazon MGM Studios, kompletterar våra resurser och utgör en viktig del av vår varumärkesstrategi.

NYTT KAPITEL FÖR ATT DRIVA VÄRDE I VERKSAMHETEN

Det har varit ett transformativt år för Embracer. Omstruktureringsprogrammet som nu framgångsrikt har implementerats, har skapat en starkare grund för ökad lönsamhet, kassaflöden och långsiktigt värdeskapande. Vi har nu en årstakt för capex på cirka 4,3 miljarder SEK i Q4 på proforma basis. Vi är även på väg mot en betydande minskning av nettoskulder, drivet av kassaflöden från avyttringar och förbättrat fritt kassaflöde.

Under det senaste året har våra bolag och studior behövt reducera antalet anställda. Det har varit svåra men nödvändiga beslut, och det har varit viktigt att genomföra dessa förändringar med respekt och integritet för de som drabbats. Efter omstruktureringen och som del av vår löpande verksamhet, ämnar vi att göra kontinuerliga förbättringar för att ytterligare öka den operationella effektiviteten och stärka vår kapitalallokering.

Som vi offentliggjorde den 22 april har vi påbörjat processen att bilda tre fristående noterade bolag. Det är uppmuntrande att aktieägare delar vår syn på denna transformativa separation. Hittills fortgår processerna enligt plan.

Det finns betydande orealiserad potential i koncernen som jag är övertygad om att vi kan frigöra med vår nya struktur. Asmodee, "Coffee Stain & Friends" och "Middle-earth Enterprises & Friends" kommer alla vara tillräckligt stora, ha sammanhängande strategier och ett tydligare fokus, vilket kan frigöra värden i våra högkvalitativa tillgångar. Det är viktigt att poängtera att varje enskild enhet i slutändan kommer att kunna använda sin balansräkning fullt ut, bestämma egna finansiella mål och optimera finansiell struktur samt strategi för kapitalallokering för att möjliggöra deras tillväxtambitioner. Detta kommer i sin tur att skapa värde för alla intressenter, eftersom det förbättrar möjligheterna för våra entreprenörer och anställda att skapa de bästa möjliga spelen.

Vi inleder nu ett nytt och spännande kapitel för våra verksamheter och de människor som utgör Embracer Group. Jag är optimistisk inför framtiden och övertygad om att det bästa ligger framför oss. Slutligen, vill jag rikta ett tack till alla våra aktieägare, anställda, kunder, affärspartners och branschkollegor för era bidrag till Embracer Groups fortsatta framgång och utveckling i vårt nya kapitel.

23 maj 2024, Karlstad, Värmland, Sverige

Lars Wingefors
Medgrundare och VD



FINANSIELLA KOMMENTARER

NETTOOMSÄTTNING

Nettoomsättning, MSEK	Jan-mar 2024	Jan-mar 2023	Förändr.	Apr 2023-mar 2024	Apr 2022-mar 2023
PC/Console Games	3 126	3 478	-10 %	14 410	13 444
Mobile Games	1 366	1 317	4 %	5 916	5 819
Tabletop Games	3 117	3 074	1 %	14 797	13 132
Entertainment & Services	1 265	1 487	-15 %	7 082	5 270
Summa	8 875	9 356	-5 %	42 206	37 665

Den totala nettoomsättningen under fjärde kvartalet uppgick till 8 875 MSEK, motsvarande en minskning med -5 %. För räkenskapsåret uppgick den totala nettoomsättningen till 42 206 MSEK, en ökning med 12 % jämfört med föregående år. Den negativa tillväxten i nettoomsättningen i kvartalet relaterade främst till rörelsesegmenten PC/Console Games och Entertainment & Services. Inom rörelsesegmentet PC/Console Games förklarar den negativa organiska tillväxten av en svår jämförelseperiod eftersom motsvarande kvartal förra året påverkades positivt av ett flertal förlagsavtal för Saber Interactive. Rörelsesegmentet Entertainment & Services hade färre noterbara lanseringar inom PLAION Partner Publishing & Film detta kvartal jämfört med motsvarande kvartal föregående år.

Den organiska tillväxten i kvartalet uppgick till -10 % och proforma-tillväxten till -4 %. Under perioden april-mars uppgick den organiska tillväxten till 1 % och proforma tillväxten till 4 %. Rörelsesegmentet Mobile Games påverkas av DECA Games (inklusive CrazyLabs) tidigare skifte från hyper casual spel till hybrid casual och ökat fokus på lönsamhet och kassaflöden jämfört med motsvarande period föregående år. Inom rörelsesegmentet Tabletop Games, drevs tillväxten av lanseringen av Star Wars: *Unlimited medan* andra samlarspelkort bidrog negativt på grund av lanseringstidpunkter.

Den högre proforma-tillväxten jämfört med den organiska tillväxten relaterar främst till avyttringen av Saber inom PC/Console Games och förvärvet av förlagsrättigheter för spelet *Alien Invasion* inom Mobile Games.

Omsättningstillväxt	Jan-mar 2024			Apr 2023-mar 2024		
	Nettoomsätt-ningstillväxt	Organisk tillväxt	Proforma-tillväxt	Nettoomsätt-ningstillväxt	Organisk tillväxt	Proforma-tillväxt
PC/Console Games	-10 %	-13 %	3 %	7 %	-2 %	0 %
Mobile Games	4 %	-9 %	-5 %	2 %	-9 %	-3 %
Tabletop Games	1 %	-3 %	-3 %	13 %	7 %	6 %
Entertainment & Services	-15 %	-18 %	-18 %	34 %	7 %	18 %
Summa	-5 %	-10 %	-4 %	12 %	1 %	4 %



EBIT OCH JUSTERAT EBIT

EBIT uppgick till -20 378 MSEK (-95) i kvartalet vilket motsvarar en EBIT-marginal på -230 % (-1 %). EBIT påverkas av jämförelsestörande poster som uppgick till -20 279 MSEK. Under perioden april-mars uppgick EBIT till -20 519 MSEK (194), vilket motsvarar en EBIT-marginal om -49 % (-1%). EBIT påverkas av jämförelsestörande poster uppgående till -22 517 MSEK.

Jämförelsestörande poster

Jämförelsestörande poster för enskilda projekt presenteras i tabellen nedan och efter kostnad i tabellen på sid [58](#):

JÄMFÖRELSESTÖRANDE POSTER - per projekt MSEK	Jan-mar 2024	Jan-mar 2023	Apr 2023- mar 2024	Apr 2022- mar 2023
Försäljning av Saber Interactive	-7 074	—	-7 074	—
Försäljning av Gearbox Entertainment	-1 513	—	-1 513	—
Omstruktureringsprogram	-1 248	—	-3 387	—
Årlig nedskrivningsprövning	-10 445	—	-10 445	—
Övriga jämförelsestörande poster	—	-203	-99	-278
Summa jämförelsestörande poster som påverkar EBIT	-20 279	-203	-22 517	-278
varav kassaflödespåverkande	-265	—	-672	—
varav icke kassaflödespåverkande	-20 014	-203	-21 845	-278

Avyttringen av tillgångar i Saber Interactive, som offentliggjorde den 14 mars 2024, resulterade i en icke-kassaflödespåverkande kostnad om -7 074 MSEK där huvuddelen relaterar till nedskrivna goodwill (se not 8). Avyttringen av tillgångar relaterat till Gearbox Entertainment, som offentliggjordes 28 mars, resulterade i en icke-kassaflödespåverkande kostnad om -1 513 MSEK där större poster inkluderar goodwill och spelrelaterade tillgångar. Transaktionen gällande Gearbox Entertainment var inte slutförd per den 31 mars 2024 men redovisas som tillgångar som innehas för försäljning enligt IFRS 5.

Det årliga nedskrivningstestet har resulterat i icke-kassaflödespåverkande nedskrivningar av goodwill om -10 445 MSEK (se not 5). -2 907 MSEK har skrivits ned som en konsekvens av avyttringen av vissa tillgångar i Saber Interactive. -6 770 MSEK relaterar till Asmodee, främst på grund av en utmanande makromiljö och högre räntor tillsammans med försiktiga framtidsutsikter. I enlighet med vad som kommunicerades den 22 april 2024, väntas Asmodee under 2024/25 generera en organisk tillväxt med ett medelhögt ensiffrigt tal i tillägg till potentiellt förvärvat tillväxt med en växande Justerad EBIT-marginal och en fortsatt solid kassagenerering.

Det är värt att notera att omvärderingar av tilläggsköpeskillingar har redovisats i rapportperioder för datumet då respektive förvärv slutfördes till och med 31 mars 2024. Omvärderingar utgör en del av finansnetto och begränsar den negativa effekten av goodwill nedskrivningar. Avseende återstående tillgångar i den operativa koncernen Saber Interactive uppgår omvärderingar till +1,6 miljarder SEK och för Asmodee +2,2 miljarder SEK. För Asmodee motsvarar det nedskrivna beloppet cirka 20 % av totala köpeskillingen om 34,4 miljarder SEK (värdering baseras på växelkurs per den 31 mars 2024) för förvärvet som offentliggjordes i december 2021 (13 % ifall hänsyn tas till effekter av omvärderingar av tilläggsköpeskillingar).

Kostnader för omstruktureringsprogrammet uppgick till -1 248 MSEK (se mer information på sid [8](#)).



Justerat EBIT

Justerat EBIT ökade med 56 % och uppgick till 1 426 MSEK (915) under kvartalet, motsvarande en marginal på 16 % (10 %). Ökningen i kvartalet beror framförallt på en högre bruttomarginal, minskade operativa kostnader samt ökad lönsamhet inom Mobile Games segmentet.

EBIT, MSEK	Jan-mar 2024	Jan-mar 2023	Förändr.	Apr 2023- mar 2024	Apr 2022- mar 2023
PC/Console Games	-6 004	370	N/M	-7 887	41
Mobile Games	256	-140	283%	1 029	-260
Tabletop Games	-7 034	-43	N/M	-6 119	828
Entertainment & Services	-713	-203	-251%	-413	-170
Koncerngemensamt	-6 884	-80	N/M	-7 129	-245
Summa	-20 378	-95	N/M	-20 519	194

Justerat EBIT, MSEK	Jan-mar 2024	Jan-mar 2023	Förändr.	Apr 2023- mar 2024	Apr 2022- mar 2023
PC/Console Games	514	338	52%	2 441	2 902
Mobile Games	514	324	59%	1 921	1 381
Tabletop Games	380	250	52%	2 079	2 010
Entertainment & Services	48	66	-27%	853	281
Koncerngemensamt	-30	-63	-52%	-231	-208
Summa	1 426	915	56%	7 063	6 366



Killing Floor 3
Tripwire Interactive

OMSTRUKTURERINGSPROGRAM

Bakgrund

Den 13 juni 2023 offentliggjorde Embracer Group ett omstruktureringsprogram som löpte till och med slutet av mars 2024. Målet med programmet var att förbättra effektivitet och kassagenereringsförmåga, och därmed skapa ett Embracer som är effektivare, starkare, mer fokuserat och självförsörjande kassaflödesmässigt. Programmet är nu slutfört.

Programmet förväntades 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

Embracer har levererat enligt nedan i förhållande till uppsatta mål för programmet och vidtagit följande åtgärder under kvartalet:

Minskade kapitalutgifter och rörelsekostnader:

- > Årstakten för kapitalutgifter i Q4 2023/24 uppgick till 4,3 miljarder SEK (exklusive avyttring av tillgångar från Saber Interactive och Gearbox Entertainment) vilket motsvarar en minskning med 3,6 miljarder SEK eller 45 % jämfört med årstakten i Q4 2022/23 som utgjorde basperioden för programmet.
- > Målet för minskning av rörelsekostnader om 10 % uppnåddes.
- > Antalet medarbetare minskade med 196 eller 1 % på kvartalsbasis i Q4 2023/24, vilket innebär att den totala minskningen av antalet medarbetare uppgår till 1 583 sedan programmet inleddes. Därutöver har cirka 3 000 medarbetare lämnat koncernen som en följd av avyttringar av vissa tillgångar från Saber Interactive. Avyttringen av Gearbox Entertainment väntas slutföras i Q1 2024/25.

Minskning av nettoskuld

- > Som väntat och som kommunicerades i Q3-rapporten uppnåddes inte målet för en nettoskuld som skulle understiga 8 miljarder SEK den 31 mars 2024 men koncernen räknar med en betydande minskning av nettoskulden efter fjärde kvartalet. På proformabasis skulle nettoskulden uppgå till cirka 10,7-11,2 miljarder SEK den 31 mars 2024, inklusive väntade medel från avyttringar av tillgångar från Saber Interactive och Gearbox Entertainment om 5,2-5,7 miljarder SEK.

Kostnader för programmet:

- > Totala jämförelsestörande poster som relaterar till omstruktureringsprogrammet uppgick till -1 248 MSEK i Q4 2023/24 (se sid [58](#) för mer information), varav -559 MSEK relaterar till nedskrivningar av immateriella tillgångar. För helåret uppgick jämförelsestörande poster till -3 387 MSEK.
- > Kassaeffekten av jämförelsestörande poster uppgick till -265 MSEK under Q4 2023/24 och för helåret uppgick kassaeffekten till -672 MSEK. Se sid [58](#) för mer information (fritt kassaflöde efter rörelsekapital).
- > I Q4 2023/24 skrevs främst icke-offentliggjorda projekt ned inom Crystal Dynamics - Eidos och THQ Nordic.
- > Nedskrivningar redovisas som jämförelsestörande poster om de relaterar till projekt som påverkas av det pågående omstruktureringsprogrammet, där antingen studio eller teamet har upphört.





RÖRELSESEGMENT PC/CONSOLE GAMES

I rörelsesegmentet PC/Console Games ingår följande sex operativa koncerner: THQ Nordic, PLAION, Amplifier Game Invest, Gearbox Entertainment, 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 omfattar AAA, AA+, Indie, MMO, Free-to-play, Asset Care, VR, Work-for-Hire och annan spelutveckling.

ANDEL AV KONCERNENS OMSÄTTNING

35 % (37%)

VARUMÄRKEN

255 (258)

INTERNA MEDARBETARE

6 404 (10 436)

INTERNA STUDIOS

73 (102)

Nyckeltal PC/Console Games	Jan-mar 2024	Jan-mar 2023	Apr 2023- mar 2024	Apr 2022- mar 2023
Nettoomsättning	3 126	3 478	14 410	13 444
varav Digitala produkter, MSEK	2 034	2 024	9 609	8 927
varav Fysiska produkter, MSEK	306	213	1 490	1 101
varav Övriga ¹⁾ , MSEK	787	1 241	3 311	3 417
Nettoomsättningstillväxt	-10 %	66 %	7 %	58 %
EBIT, MSEK	-6 004	370	-7 887	41
EBIT-marginal	-192 %	11 %	-55 %	0 %
Justerat EBIT, MSEK	514	338	2 441	2 902
Justerad EBIT-marginal	16 %	10 %	17 %	22 %
Typ av intäkt				
Försäljning av nya lanseringar, MSEK	692	544	4 185	2 894
Katalogförsäljning ²⁾ , MSEK	1 648	1 693	6 914	7 134
Övrigt ¹⁾ , MSEK	787	1 241	3 311	3 417

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

²⁾ Se Definitioner, kvartalsinformation.

SEGMENTETS VÄSENTLIGA HÄNDELSE

Nettoomsättningen för PC/Console Games uppgick till 3 126 MSEK under kvartalet, en minskning med -10 % jämfört med motsvarande period föregående år, eller -13 % organiskt och 3 % pro forma i konstant valuta. Den negativa organiska tillväxten förklaras främst av ett lägre bidrag från övriga intäkter jämfört med föregående år, på grund av en utmanande jämförelseperiod då flera affärer tecknades under motsvarande kvartal förra räkenskapsåret. Den positiva proformatillväxten förklaras främst av att tillgångar från Saber Interactive fallit bort genom avyttring den 28 mars 2024.

EBIT uppgick till -6 004 MSEK (370), varav jämförelsestörande poster uppgick till -5 474 MSEK (-186), vilket gav en EBIT-marginal om -32 % (11 %). Justerat EBIT uppgick till 514 MSEK (338), vilket gav en Justerat EBIT-marginal om 16 % (10%). Justerat EBIT växte markant jämfört med föregående år under fjärde kvartalet på grund av svaga jämförelsesiffror föregående år. Marginalen påverkades fortsatt av avskrivningar på spelutveckling samt det svaga resultatet från spel lanserade under föregående räkenskapsår. Fjärde kvartalets resultat påverkades också av ett svagare utfall än väntat för de två titlarna *Alone in the Dark* och *Outcast: A New Beginning* som utvecklats och förlagts av THQ Nordic.





Intäkterna från nya lanseringar uppgick till 692 MSEK under kvartalet, en ökning med 27 % jämfört med föregående år. Intäkterna från nylanseringar under kvartalet drevs främst av titlarna *Star Wars: Battlefront Classic Collection*, *SOUTH PARK: SNOW DAY!*, *Tomb Raider I-III Remastered*, *Alone in the Dark* och *Deep Rock Galactic: Survivor*. Andra nylanseringar under kvartalet var *Lightyear Frontier*, *Outcast: A New Beginning*, *Expeditions: A Mudrunner Game*, *We are Football 2024*, *SpellRogue* och *Bears In Space*.

Tomb Raider I-III Remastered blev positivt mottaget och överträffade ledningens förväntningar. *Star Wars: Battlefront Classic Collection* fick negativa recensioner från användare, men presterade i linje med ledningens förväntningar. *SOUTH PARK: SNOW DAY!* fick ett blandat mottagande från kritiker och användare men levererade enligt förväntningarna. *Alone in the Dark* och *Outcast: A New Beginning* fick båda ett positivt mottagande från användare, men ett blandat mottagande från kritiker och presterade till slut under ledningens förväntningar. *Deep Rock Galactic: Survivor*, utvecklat av Funday Games med Ghost Ship Games (Coffee Stain) som förläggare, fick ett fantastiskt mottagande vid lanseringen och överträffade ledningens förväntningar. *Lightyear Frontier*, utvecklat och publicerat av FRAME BREAK (Amplifier), fick ett positivt mottagande och presterade väl i linje med ledningens förväntningar.

Intäkterna från katalogtitlar (inklusive plattformsaaffärer) uppgick till 1 648 MSEK under kvartalet, en minskning med -3 % jämfört med föregående år. De 10 främsta intäktsdrivarna från katalogen inkluderade *Dead Island 2*, *SnowRunner*, *Star Trek Online*, *Remnant II*, *Arizona Sunshine 2*, *Risk of Rain 2*, *Hot Wheels Unleashed 2: Turbocharged*, *Deep Rock Galactic*, *Neverwinter Online* och *Welcome to Bloxburg*. *Dead Island 2* släpptes framgångsrikt på Xbox Game Pass under kvartalet och har nu sålt över 3 miljoner enheter och nått över 7 miljoner spelare sedan lanseringen för drygt ett år sedan.

Övriga intäkter uppgick till 787 MSEK i kvartalet, en minskning med -37 % jämfört med samma kvartal föregående år, men en stabil sekventiell utveckling. Under motsvarande kvartal förra året tecknades flera nya affärer av Saber Interactive, vilket gav ett betydande bidrag till intäkterna.

Q1 2024/25 väntas vara det lugnaste kvartalet under räkenskapsåret. Nya väntade spellanseringar i Q1 inkluderar nya *MotoGP 24*, *System Shock Remake* (PlayStation och Xbox), *Ships At Sea* och *Gigantic: Rampage Edition*. Under kvartalet kommer också den fulla lanseringen av *Songs of Conquest* (endast PC), liksom lanseringen av *Dead Island 2* på Steam tillsammans med nya DLC (SoLA). Dessutom planeras lanseringen av säsong 5 för *Deep Rock Galactic*, kallad "Drilling Deeper" under kvartalet.



Kingdom Come: Deliverance II
Deep Silver | Warhorse Studios

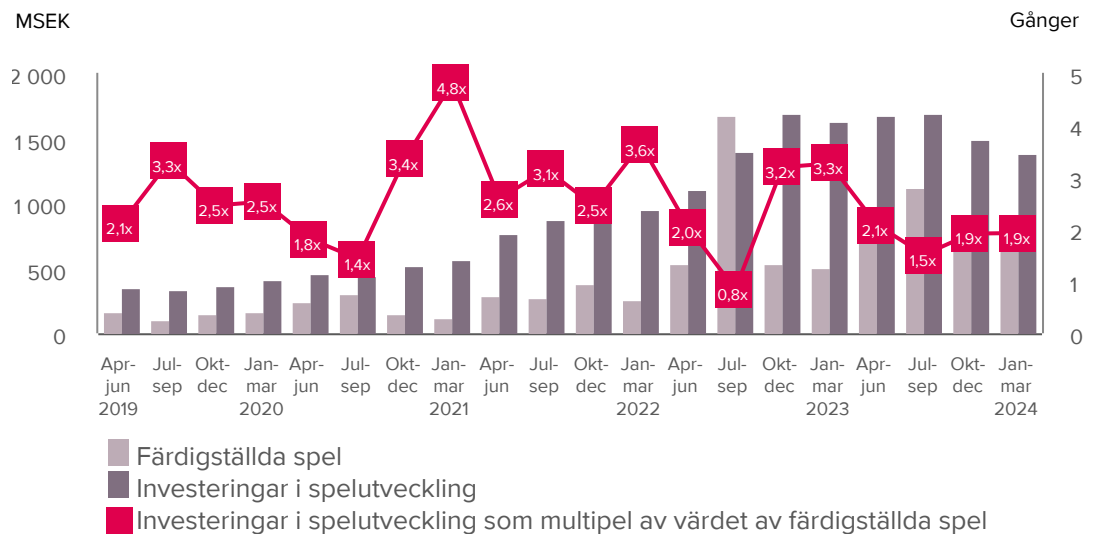


Utannonseringen av *Kingdom Come: Deliverance II*, ett internt ägt varumärke utvecklat av PLAION-studion Warhorse Studior i Prag, har fått ett entusiastiskt mottagande av spelare. Det är ett medeltida rollspel i öppen värld som utspelar sig i Böhmen, och lanseras för PC, PlayStation och Xbox senare i år. Titeln förväntas vara en av de viktigaste lanseringarna i PC/Console-segmentet under helåret 2024/25.

Utöver *Kingdom Come: Deliverance II*, innehåller helåret 2024/25 viktiga lanseringar som *Killing Floor 3*, *Disney Epic Mickey: Rebrushed*, *Hyperlight Breaker*, *Gothic Remake*, *Titan Quest 2*, tillsammans med åtminstone tre andra viktiga, icke-offentliggjorda lanseringar. Totalt sett väntas just nu fler än 70 spel att lanseras under räkenskapsåret.

INVESTERINGAR I SPELUTVECKLING OCH FÄRDIGSTÄLLDA SPEL

Rörelsesegmentet PC/Console Games fortsätter att göra betydande investeringar i spelutveckling. Det slutliga värdet av de färdigställda och släppta spelen under kvartalet uppgick till 718 MSEK (501), drivet av lanseringen av *Outcast: A New Beginning*, *Alone in the Dark* och *SOUTH PARK: SNOW DAY!*. Totalt investerades 1 382 MSEK (1 633). Förhållandet mellan investeringar och färdigställda spel minskade från 3,3x föregående år till 1,9x, men med en fortsatt högre takt i pågående investeringar i framtida spellanseringar än genomförda investeringar i redan lanserade spel. När nya spel lanseras skrivs aktiverade utvecklingskostnader av på två år enligt en degressiv avskrivningsmodell.





OFFENTLIGGJORDA PC-/KONSOL-LANSERINGAR PER DEN 23 MAJ 2024

Titel	Förlag	Varumärke	Huvud-utvecklare	Plattform
<i>Hyper Light Breaker</i>	Arc Games	Externt	Extern	PC
<i>Snow Brows. Wonderland</i>	Clear River Games	Eget	Intern	PS4, PS5, Switch
<i>Truxton Extreme</i>	Clear River Games	Eget	Intern	PS5
<i>Omega 6 The Tringle Stars</i>	Clear River Games	Externt	Extern	Switch
<i>Rushing Beat X: Return of Brawl Brothers</i>	Clear River Games	Externt	Extern	TBC
<i>As We Descend</i>	Coffee Stain Publishing	Eget	Intern	PC
<i>Kingdom Come: Deliverance II</i>	Deep Silver	Eget	Intern	PC, PS5, XB XIS
<i>Tomb Raider (final title TBC)</i>	External	Eget	Intern	TBC
<i>Dinolords</i>	Ghost Ship Publishing	Externt	Extern	PC
<i>Deep Rock Galactic: Rogue Core</i>	Ghost Ship Publishing	Eget	Intern	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, XB XIS, Switch, PS4, XB1
<i>Monster Jam Showdown</i>	Milestone	Externt	Intern	PC, PS5, XB XIS, Switch, PS4, XB1
<i>The Siege and the Sandfox</i>	Plaion	Externt	Extern	PC, PS5, XB XIS, Switch, PS4, XB1
<i>Warhammer 40,000: Speed Freaks</i>	Plaion	Externt	Extern	PC
<i>Akimbot</i>	Plaion	Externt	Extern	PC, PS5, XB XIS
<i>No Body Wants to Die</i>	Plaion	Externt	Extern	PC, PS5, XB XIS
<i>Echoes of The End</i>	Prime Matter by Plaion	Externt	Extern	PC, PS5, XB XIS
<i>Final Form (final title TBC)</i>	Prime Matter by Plaion	Gemensamt	Extern	PC, PS5, XB XIS
<i>New Painkiller (final title TBC)</i>	Prime Matter by Plaion	Eget	Intern	TBC
<i>Night is Coming</i>	Ravenscourt by Plaion	Externt	Extern	PC
<i>Legend of the Five Rings</i>	TBC	Eget	Intern	PC
<i>Gothic Remake</i>	THQ Nordic	Eget	Intern	PC, PS5, XB XIS
<i>Space For Sale</i>	THQ Nordic	Eget	Intern	PC
<i>Söldner: Secret Wars Remastered</i>	THQ Nordic	Eget	Extern	PC
<i>Wreckreation</i>	THQ Nordic	Externt	Extern	PC, PS5, XB XIS
<i>Teenage Mutant Ninja Turtles - The Last Ronin</i>	THQ Nordic	Externt	Intern	PC, PS5, XB XIS
<i>Titant Quest 2</i>	THQ Nordic	Eget	Intern	PC, PS5, XB XIS
<i>Disney Epic Mickey: Rebrushed</i>	THQ Nordic	Externt	Extern	Quest, Steam VR, PS VR
<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>Metro Awakening</i>	Vertigo	Externt	Intern	Quest, Steam VR, PS VR

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

För senaste lanseringsdatum hänvisas till ovan nämnda förlag.

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

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

Lanseringslistan inkluderar inte DLC's.



RÖRELSESEGMENT MOBILE GAMES

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

Nyckeltal Mobile Games	Jan-mar 2024	Jan-mar 2023	Apr 2023- mar 2024	Apr 2022- mar 2023
Nettoomsättning	1 366	1 317	5 916	5 819
Nettoomsättningstillväxt	4 %	-25 %	2 %	19 %
EBIT, MSEK	256	-140	1 029	-260
EBIT-marginal	19 %	-11 %	17 %	-4 %
Justerat EBIT, MSEK	514	324	1 921	1 381
Justerad EBIT-marginal	38 %	25 %	32 %	24 %
User Acquisition Cost (UAC), MSEK	478	555	2 466	2 925
User Acquisition Cost (UAC), % av nettoomsättningen	35 %	42 %	42 %	50 %
Antal nedladdningar, miljoner	248	272	1 025	1 353
Total Daily Active Users (DAU), miljoner	29	34	31	35
Total Monthly Active Users (MAU), miljoner	229	316	258	301

SEGMENTETS VÄSENTLIGA HÄNDELSE

Nettoomsättningen i kvartalet för Mobile Games uppgick till 1 366 MSEK en ökning med 4 % jämfört med samma period föregående år, eller med -9 % organiskt och -5 % proforma i konstant valuta. Easybrain hade en hög ensiffrig organisk tillväxt, som accelererade sekventiellt, medan DECA Games (inklusive CrazyLabs) såg negativ organisk tillväxt, till följd av ett tidigare skifte från hyper casual-genren till hybrid casual och ett ökat fokus på lönsamhet och kassaflöden. Tillväxten proforma var mer stabil tack vare en fortsatt stark utveckling för *Alien Invasion*. Antalet MAUs och DAUs minskade noterbart jämfört med föregående år, främst inom DECA Games.

Live-spel fortsätter att driva tillväxten av portföljen, med stöd av datadriven marknadsföring. Underliggande marknadstrender hade en stabil utveckling under kvartalet med säsongsmässiga variationer i linje med historiska mönster, men med oväntat låga UAC under kvartalet med en något lägre monetisering efter kvartalet.

EBIT uppgick till 256 MSEK (-140), vilket gav 19 % EBIT marginal (-11 %). Justerat EBIT uppgick till 514 MSEK (324), vilket gav en Justerat EBIT-marginal på 38 % (25 %). Jämförelsestörande poster uppgick till -60 MSEK (-) i kvartalet och består huvudsakligen av nedskrivningar för pågående spelutvecklingsprojekt, där studion eller teamet har lagts ned. UAC uppgick till 478 MSEK (555), eller 35 % (42 %) av nettoomsättningen, drivet av optimering av kostnader och monetisering. Den förbättrade lönsamheten jämfört med föregående år drivs främst av lägre UAC och en förskjutning av produktmixen, med starka prestationer av Easybrain och CrazyLabs hybrid casual-spel *Alien Invasion*.

DECA Games har avyttrat några mindre spel, för att frigöra resurser för att erbjuda liveservicedrift av Cryptic Studios spel, inklusive *Star Trek Online* och *Neverwinter Online*, vilket förväntas leda till effektivitetsvinster för koncernen.

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



ANDEL AV KONCERNENS OMSÄTTNING

15 % (14%)

VARUMÄRKEN

49 (48)

INTERNA MEDARBETARE

1 081 (1 177)

INTERNA STUDIOS

11 (11)



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 studior 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: Unlimited* och många fler.

Nyckeltal Tabletop Games	Jan-mar 2024	Jan-mar 2023	Apr 2023- mar 2024	Apr 2022- mar 2023
Nettoomsättning	3 117	3 074	14 797	13 132
varav Digitala produkter, MSEK	30	31	158	170
varav Fysiska produkter, MSEK	3 061	3 013	14 522	12 847
varav Övriga, MSEK	26	31	117	115
Nettoomsättningstillväxt	1 %	N/M	13 %	N/M
EBIT, MSEK	-7 034	-43	-6 119	828
EBIT-marginal	-226 %	-1 %	-41 %	6 %
Justerat EBIT, MSEK	380	250	2 079	2 010
Justerad EBIT-marginal	12 %	8 %	14 %	15 %

SEGMENTETS VÄSENTLIGA HÄNDELSER

Nettoomsättningen för segmentet *Tabletop Games* uppgick till 3 117 MSEK, en ökning med 1 % jämfört med samma period föregående år, eller med -3 % organisk tillväxt och -3 % proforma i konstant valuta. Den negativa organiska tillväxten förklaras främst av valutakursförändringar. I lokala valutor uppgick den organiska tillväxten till 1%. Tillväxten drevs av lanseringen av *Star Wars: Unlimited*, vilket delvis motverkades av andra samlarkortspels lanseringstidpunkter. Ur ett geografiskt perspektiv var tillväxten starkast i USA och Tyskland.

Lanseringen av *Star Wars: Unlimited* den 8 mars 2024 var en framgång och presterade över ledningens förväntningar efter många förbokningar och positiva tongångar i branschpressen. Efter lanseringen av den första upplagan av *Star Wars: Unlimited*, *Spark of Rebellion* översteg efterfrågan markant utbudet. Den andra upplagan, *Shadows of the Galaxy*, kommer att lanseras den 12 juli 2024 och tredje upplagan, *Twilight of the Republic*, kommer att lanseras under sista kvartalet i kalenderåret 2024. *Asmodee* har tillsammans med den välkända interna studion *Fantasy Flight Games* en tydlig flerårig samarbetsplan med produktutveckling för flera framtida upplagor redan slutförd och är fortsatt fokuserad på att skapa ett starkt ekosystem för spelare och handlare för att *Star Wars: Unlimited* ska bli en långsiktig succé.

EBIT uppgick till -7 034 MSEK (-43), vilket gav en EBIT-marginal på -226 % (-1%). Justerat EBIT uppgick till 380 MSEK (250), vilket gav 12 % (8 %) Justerat EBIT-marginal. Jämförelsestörande poster uppgick till -7 224 MSEK (-) i kvartalet och är främst hänförliga till en nedskrivning av goodwill. Beloppet inkluderar också vissa kostnader relaterade till omstruktureringsprogrammet inklusive en förlust vid försäljning av dotterbolag, såsom en del av avyttringen av *Miniature Market*, en mindre "direct-to-consumer"-verksamhet. Den justerade EBIT-marginalen förbättrades avsevärt jämfört med föregående år tack vare en bättre produktmix driven av *Star Wars: Unlimited*, lägre fraktkostnader och kostnadsbesparingar relaterade till koncernens omstruktureringsprogram.

asmodee

ANDEL AV KONCERNENS OMSÄTTNING

35 % (33%)

VARUMÄRKEN

416 (397)

INTERNA MEDARBETARE

2 377 (2 582)

INTERNA STUDIOS

23 (22)



Asmodee levererade ett starkt fritt kassaflöde under fjärde kvartalet och för hela året, delvis tack vare en betydande lagerminskning jämfört med föregående år.

Asmodee har en stark pipeline av nyheter och nya lanseringar. Ett antal nya titlar nådde marknaden under fjärde kvartalet 2023/24, inklusive *Star Wars: Unlimited* från Fantasy Flight Games, *Ticket to Ride – Paris* från Days of Wonder, *MLEM: Space Agency* från Rebel Studio och *Word Traveler* från Office Dog.

Under de kommande kvartalen kommer nya lanseringar att inkludera *Forest Shuffle: Alpine* från Lookout, *Harmonies* från Libellud, *CATAN - New Energies* från CATAN Studio och *Dixit Universe Access+* från Access+. Kickstarter-kampanjen för samlarkortspelet *Altered* blev en stor framgång med 10 MEUR i bokningar. Asmodee är delägare i Equinox, förläggaren av *Altered*, och är dess distributör. Spelet förväntas lanseras i september 2024.

Som kommunicerats i ett separat pressmeddelande inför den avsedda avknoppningen av Asmodee, har Asmodee ambitionen att efter verksamhetsåret 2024/25 växa organiskt i linje med marknaden, med vilket förstås en medelensiffrig organisk tillväxt utöver eventuell förvärvad tillväxt. Asmodees ambition är också att höja sina marginaler från nuvarande nivåer genom en förbättrad intäktsmix och fortsatt kostnadskontroll samtidigt som en hög kassagenerering bibehålls.



MLEM: Space Agency
Asmodee | Rebel Studio



RÖRELSESEGMENT ENTERTAINMENT & SERVICES

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.

ANDEL AV KONCERNENS OMSÄTTNING

14 % (16%)

VARUMÄRKEN

193 (193)

INTERNA MEDARBETARE

771 (900)

INTERNA STUDIOS

2 (3)

Nyckeltal Entertainment & Services	Jan-mar 2024	Jan-mar 2023	Apr 2023- mar 2024	Apr 2022- mar 2023
Nettoomsättning	1 265	1 487	7 082	5 270
varav Digitala produkter, MSEK	180	171	643	547
varav Fysiska produkter, MSEK	1 049	1 301	5 469	4 658
varav Övriga, MSEK	35	15	970	65
Nettoomsättningstillväxt	-15 %	83 %	34 %	70 %
EBIT, MSEK	-713	-203	-413	-170
EBIT-marginal	-56 %	-14 %	-6 %	-3 %
Justerat EBIT, MSEK	48	66	853	281
Justerad EBIT-marginal	4 %	4 %	12 %	5 %

SEGMENTETS VÄSENTLIGA HÄNDELSE

Nettoomsättningen i kvartalet för Entertainment & Services uppgick till 1 265 MSEK, en minskning med -15 % jämfört med samma period föregående år, eller -18 % organiskt och -18 % proforma i konstant valuta. Den negativa organiska tillväxten förklaras främst av utmanande jämförelsetal för PLAION Partner Publishing & Film, med färre betydande lanseringar detta kvartal.

EBIT uppgick till -713 MSEK (-203), vilket gav en EBIT-marginal på -56 % (-14 %). Justerat EBIT uppgick till 48 MSEK (66), vilket gav 4 % Justerad EBIT-marginal (4 %). Jämförelsestörande poster uppgick till -667 MSEK (-), och utgör huvudsakligen nedskrivning av Goodwill avseende Dark Horse. Den justerade EBIT-marginalen var stabil jämfört med föregående år, med en produktmix mer inriktad på fysiska leveranser än under tidigare kvartal under räkenskapsåret.

Freemode växte på årsbasis men hade ett långsammare kvartal jämfört med de senaste kvartalen, utan några nya betydande partnerlanseringar och ett lägre bidrag från lanseringar under första halvåret. Som meddelats den 10 maj 2024 återförenas Warner Bros. Pictures och New Line Cinema med Peter Jackson, Fran Walsh och Philippa Boyens – det Oscar-vinnande teamet bakom Sagan om ringen- och Hobbit-trilogierna. Dessa filmer nådde nästan 6 miljarder USD i intäkter. Tillsammans ska de nu producera två nya filmer från Tolkiens Middle-earth.

Middle-earth Enterprises ser också fram emot biopremiären av originalanimationen The Lord of the Rings: The War of the Rohirrim, som är planerad till den 13 december 2024. Den första filmen, *The Lord of the Rings: The Hunt for Gollum* (arbetstitel), är planerad för biopremiär 2026. Middle-earth Enterprises ser också fram emot biopremiären av originalanimationen The Lord of the Rings: The War of the Rohirrim, som är planerad till den 13 december 2024. En ny trailer för PC/konsolspet *Tales of the Shire: A The Lord of the Rings Game*, från Weta Workshop and Private Division lanserades efter kvartalet. Spet förväntas lanseras 2024 på PlayStation 5, Nintendo Switch, Xbox Series-konsoler och PC. Därutöver kommer den





prisvinnande *The Lord of the Rings: A Musical Tale* att visas i USA på Chicago Shakespeare mellan 19 juli - 1 september 2024.

Dark Horse Media såg en stark utveckling för *Berserk* manga-serien tack vare en ny utgåva av den bästsäljande serien. *Avatar: The Last Airbender* såg en ökad försäljning drivet av intresse för Netflix live-actionserie som hade premiär i februari, samt debuten för den tecknade serien av *Avatar: The Last Airbender* på Webtoons. Andra noterbara titlar inkluderar *Hellboy*, *Fafhrd and the Grey Mouser Omnibus*, *The Art of Octopath Traveler: 2016-2020*, och *The Legend of Zelda: Art & Artifacts*.

Resident Alien säsong 3 som är baserad på Dark Horse serietidning, har producerats av Dark Horse Entertainment. Serien hade premiär i februari på SyFy i USA och Peacock medan säsong 1 och 2 hade premiär på Netflix där serien var på topp-10 listan i fem veckor.

I februari lanserades *Arzette: The Jewel of Faramore* av Limited Run, en av Limited Runs mest framgångsrika digitala lanseringar till dags datum och överträffade förväntningarna. Efter kvartalet offentliggjorde Limited Run lanseringen av en fysisk version, inklusive en samlarutgåva, av Aspys *Tomb Raider I-III Remastered* efter framgången för den digitala lanseringen.



The Lord of the Rings: The War of the Rohirrim
Warner Bros. Pictures

ÖVRIG FINANSIELL INFORMATION

PERIODENS RESULTAT

Resultat för kvartalet uppgick till -18 125 MSEK (770), en minskning med -18 895 MSEK jämfört med samma period föregående år. För perioden april-mars uppgick resultatet till -18 177 MSEK (4 462), en minskning med -22 639 MSEK.

Finansnettot uppgick till 1 509 MSEK (753) under kvartalet. Räntenetto och övriga finansiella intäkter/kostnader uppgick till -360 MSEK (-205). Förändringar i verkligt värde av villkorade tilläggsköpeskillningar och köp/säljoptioner avseende innehav utan bestämmande inflytande och tillhörande räntekostnader inklusive uppskjutna köpeskillningar uppgick till 864 MSEK (1 066). Den positiva effekten förklaras främst av ett lägre pris på Embracers aktie som sänker det verkliga värdet. Valutakursvinster/kursförluster uppgick till 1 006 MSEK (-108), främst hänförliga till omvärdering av koncerninterna finansiella fordringar.

Inkomstskatt uppgick till 744 MSEK (112) under kvartalet. Aktuell inkomstskatt uppgick till 62 MSEK (106) och uppskjuten skatt uppgick till 682 MSEK (6).

KASSAFLÖDE I SAMMANDRAG

MSEK	Jan-mar 2024	Jan-mar 2023	Apr 2023- mar 2024	Apr 2022- mar 2023
Den löpande verksamheten				
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar i rörelsekapital	1 348	1 280	7 503	7 545
Kassaflöde från förändringar i rörelsekapital	453	363	385	-2 162
Kassaflöde från den löpande verksamheten	1 801	1 643	7 888	5 383
Kassaflöde från investeringsverksamheten	-1 743	-2 327	-9 954	-15 489
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	-377	-877	832	8 501
Periodens kassaflöde	-319	-1 561	-1 234	-1 605
Likvida medel vid periodens början	3 683	6 198	4 662	5 810
Valutakursdifferenser i likvida medel	143	25	80	457
Likvida medel vid periodens slut	3 507	4 662	3 507	4 662

Kassaflödet från den löpande verksamheten uppgick till 1 801 MSEK (1 643) i kvartalet, varav kassaflöde från förändringar i rörelsekapital uppgick till 453 MSEK (363). Jämfört med föregående år finns det en likhet i förändringen mellan åren där rörelsesegmentet Tabletop Games genererade stark försäljning under Q3, vilket ledde till att lager och rörelsefordringar minskade under Q4 och genererade en positiv kassaflödeseffekt.

Kassaflödet från investeringsverksamheten uppgick till -1 743 MSEK (-2 327) under kvartalet. Kassaflödeseffekten av genomförda investeringar beror främst på investeringar i immateriella tillgångar om -1 549 MSEK (-1 855) där -1 433 MSEK (-1 710) investerades i spelutvecklingsportföljen och huvuddelen -1 382 MSEK relaterar till rörelsesegmentet PC/ Console Games.

Kortfristiga placeringar uppgick till 0 MSEK (-13) och kassaflöde från förvärv av dotterbolag uppgick till -143 MSEK (-403).

Fritt kassaflöde efter förändringar i rörelsekapital uppgick till 488 MSEK (-32) (se sid [58](#)).

Kassaflöde från finansieringsverksamheten uppgick till -377 MSEK (-877) under kvartalet. Förändringen drivs primärt av upptagna lån som uppgick till 657 MSEK (-159) och minskat nyttjande av kreditfaciliteter som uppgick till -866 MSEK (-561).



NETTOSKULD OCH TILLGÄNGLIGA MEDEL

MSEK	31 mar 2024	31 mar 2023
Likvida medel	3 507	4 662
Kortfristiga placeringar	0	18
Kortfristiga skulder till kreditinstitut	-8 994	-683
Checkräkningskredit	-35	-17
Långfristiga skulder till kreditinstitut	-10 885	-19 560
Nettoskuld (-) / nettokassa (+)	-16 407	-15 581

¹⁾ Omklassificering av tillgångar och skulder enligt IFRS 5, som anges i not 8, har redovisats i balansräkningen då nettoskulden och tillgängliga medel beräknades. Förändringen av nettoskuld och tillgängliga medel för kvartalet och året påverkas därmed inte av omklassificeringen eftersom transaktionen ännu inte är slutförd och har ingen kassaeffekt.

Den 31 mars 2024 hade koncernen icke-räntebärande uppskjutna köpeskillningar och åtaganden relaterade till historiska förvärv med väntade kontantutbetalningar om 5,4 miljarder SEK med en uppskattad förfallostruktur (se sid 20). Koncernen hade även kortfristiga räntebärande fordringar om 2,1 miljarder SEK som relaterar till avyttringen av Saber Interactive (se not 8).

I april 2024 ingick Embracer Group ett finansieringsavtal för Asmodee. Finansieringen uppgick till 900 MEUR (cirka 10,5 miljarder SEK) med en löptid om upp till 18 månader. Lånet har endast säkerhet i Asmodees tillgångar och innebär inga ytterligare förpliktelser för Embracer Group. Lånet användes för att omfinansiera Embracer Groups existerande lån om 8 miljarder SEK med löptid till februari 2025, och att minska checkräkningskredit med 1 miljard SEK till 8 miljarder SEK. Den befintliga checkräkningskrediten löper till maj 2025.

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 förväntningarna för kommande tolv månader. Skuldsättningen kan tillåtas överskrida målet i samband med lämpliga förvärvsmöjligheter, men med ambitionen att återgå till under 1,0x på medellång sikt.

Embracer Group AB har en skuldsättningskovenant i sina låneavtal. Villkoren för dessa är 2,5x nettoskulden i förhållande till Justerat EBITDA på rullande tolv månadersbasis som beräknas enligt överenskommelse med långivare. Embracer har betydande utrymme i förhållande till dess kovenanter per den 31 mars 2024.

MSEK	31 Mar 2024	31 Mar, 2023
Likvida medel	3 507	4 662
Kortfristiga placeringar	—	18
Outnyttjade kreditfaciliteter	1 749	1 404
Tillgängliga medel	5 256	6 083



FÖRPLIKTELSE AVSEENDE HISTORISKA FÖRVARV

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

Villkorade tilläggsköpeskillingar som klassificeras som del av överförd köpeskilling och köp/säljoptioner avseende innehav utan bestämmande inflytande beskrivs i not 5. Villkorade tilläggsköpeskillingar klassificerade som del av förvärvspriset redovisas endera som eget kapital eller som skuld i koncernens balansräkning. Per den 31 mars 2024 uppgick skulden till 2 249 MSEK (varav 51 MSEK är klassade som skulder som innehålls för försäljning) och eget kapitaldelen uppgick till 1 686 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 per den 31 mars 2024 över förpliktelser avseende historiska förvärv som ska regleras kontant i MSEK. Nuvärdet av tilläggsköpeskillingar har beräknats utifrån förväntat utfall baserat på finansiella och operativa mål för varje enskilt avtal. Den finansiella skulden kommer att variera över tid, bland annat beroende på i vilken utsträckning villkoren för utbetalning är uppfyllda, utvecklingen för vissa växelkurser i relation till den svenska kronan samt räntan.

Sedan förra kvartalet så har värdet på förpliktelserna minskat med 896 MSEK främst drivet av avyttringar och nedskrivningar på specifika förpliktelser till följd av att förväntad måluppfyllnad bedöms vara lägre.

Räkenskapsår då utbetalning kan komma att ske	Villkorad köpeskilling klassificerad som del av förvärvspriset ¹⁾ , MSEK	Förpliktelser avseende framtida personalkostnader i samband med förvärv, MSEK	Totala förpliktelser relaterade till historiska förvärv, MSEK
2024/2025	683	388	1 071
2025/2026	222	562	785
2026/2027	1 248	991	2 239
2027/2028	322	291	613
2028/2029	251	113	364
2029/2030	208	26	234
2030/2031	67	3	70
	3 001	2 374	5 375

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

Villkorade tilläggsköpeskillingar som klassificeras som del av förvärvspriset och som ska regleras kontant redovisas som skuld i koncernens balansräkning, uppdelade i en kortfristig och en långfristig del. Ytterligare information finns beskrivet i not 6. 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 mars 2024 uppgår den samlade skulden till 1 434 MSEK (varav 380 MSEK är klassade som skulder som innehålls för försäljning), uppdelat i en kortfristig och en långfristig del.

Förpliktelser avseende historiska förvärv som ska regleras med aktier

Tabellen nedan ger en översikt av förpliktelser per 31 mars 2024 avseende historiska förvärv / avyttringar som ska regleras med aktier, uttryckt i antalet aktier. Villkorade tilläggsköpeskillingar klassificerade som del av förvärvspriset redovisas endera som skuld eller som eget kapital i koncernens balansräkning. Ytterligare information finns i not 6. 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 köpeskilling klassificerad som del av förvärvspriset	Förpliktelser avseende framtida personalkostnader i samband med förvärv	Totala förpliktelser avseende historiska förvärv
Hitills emitterade	31	11	42
Kvar att emittera	77	30	107
Totalt antal aktier	108	41	149

Antalet aktier som ska användas för betalning av tilläggsköpeskilling kan variera men aldrig överstiga 107 MSEK enligt överenskomna avtal. Om alla aktier emitteras, kommer utspädningen att uppgå till 7,4 % av kapital och 5,2 % av rösterna per den 31 mars 2024 och totala antalet aktier efter full utspädning kommer att uppgå till 1 466 miljoner. Per 31 mars 2024 förväntas att antalet aktier som kommer emitteras baserat på måluppfyllnad uppgå till 62-67 miljoner. Om aktier inom detta intervall emitteras kommer utspädningen att uppgå till 4,4-4,8 % av kapital och 3,1-3,3 % av rösterna per den 31 mars 2024. Om effekter av förberedelser för särnotering av Asmodee inkluderas, vilket kommunicerades i ett pressmeddelande efter kvartalet (22 april 2024), väntas 21-26 miljoner aktier att emitteras, vilket innebär att utspädningen kommer att uppgå till 1,5-1,9 % av kapital och 1,1-1,3 % av rösterna per den 31 mars 2024.

De 42 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 målsättningar inte uppnås. Clawbackaktierna behålls av säljarna om överenskomna målsättningar uppnås.

Under kvartalet så har antalet emitterade aktier med clawbackrestriktioner minskat med 45 miljoner till följd av måluppfyllnader samt till följd av avtal ingångna i samband med avyttringen av Saber Interactive.

Specifika poster relaterade till historiska förvärv

Prognosen är baserad på genomsnittliga valutakurser under perioden april 2023 till mars 2024. Den inkluderar slutförda förvärv per den 31 mars 2024 och bygger på förvärvsanalyser per den 25 april 2024 som inkluderar både preliminära och slutförda förvärvsanalyser.

MSEK	24/25										Summa
	Q1 ¹⁾	Q2	Q3	Q4	25/26	26/27	27/28	28/29	29/30	30/31	
Avskrivning av förvärvade övervärden på immateriella tillgångar	576	553	521	521	2 002	1 766	1 526	1 470	1 378	1 293	11 606
Personalkostnader i samband med förvärv	1 003	110	110	109	381	154	33	5	0	0	1 905
Specifika poster relaterade till historiska förvärv	1 579	663	631	630	2 383	1 920	1 559	1 475	1 378	1 293	13 511

¹⁾ Den 28 mars 2024 ingicks avtal om att avyttra delar av den operativa koncernen Gearbox Entertainment. Transaktionen förväntas slutföras under Q1 helåret 2024/2025.



MODERFÖRETAGET

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

Moderföretagets nettoomsättning uppgick till 85 MSEK (64) under perioden april 2023 - mars 2024 och resultat före skatt uppgick till -6 815 MSEK (631). Resultatet efter skatt uppgick till -6 829 MSEK (583). Avyttringen av Saber Interactive har medfört en påverkan med -7,188 MSEK.

Kassa och kortfristiga placeringar uppgick till 486 MSEK (23) per den 31 mars 2024. Tillgängliga medel uppgick till 736 MSEK per den 31 mars 2024. Moderföretagets eget kapital uppgick vid periodens slut till 54 800 MSEK (59 655).



Embracer Group AB
Stockholm, Sweden

VÄSENTLIGA HÄNDELSE UNDER KVARTALET

- > Den 14 mars utannonserade Embracer att man ingått avtal om att avyttra vissa tillgångar, från den operativa koncernen Saber Interactive för en köpeskilling om 247 MUSD (2 527 MSEK), inklusive övertagna åtaganden för betalning av tilläggsköpeskillingar om 44 miljoner MUSD (450 MSEK), men före eventuell tilläggsköpeskilling. Genom denna avyttring upphörde Embracer med all verksamhet i Ryssland och förbättrade omedelbart kassaflödet samt minskade capex, nettoskuld och framtida förpliktelser. Köpare är Beacon Interactive, ett bolag som kontrolleras av Saber Interactives medgrundare Matthew Karch. Transaktionen slutfördes den 28 mars.
- > Den 18 mars meddelade Embracer att valberedningens ledamöter inför Embracer Group AB:s årsstämma 2024 har tillsatts i enlighet med principer för tillsättande av valberedningen. Följande ledamöter tillsattes:
 - > Per Fredriksson, utsedd av Lars Wingefors AB, ordförande i valberedningen
 - > Ola Åhman, utsedd av Savvy Gaming Group
 - > Henrik Olsson, utsedd av Canada Pension Plan Investment Board
 - > Magnus Tell, utsedd av Alecta
 - > Anna Henricsson, utsedd av Handelsbanken Fonder
- > Den 28 mars utannonserade Embracer att man ingått avtal om att avyttra Gearbox Entertainment till en köpeskilling om 460 MUSD (4,9 miljarder SEK) till Take-Two Interactive Software, Inc. När transaktionen slutförs kommer likviden från affären att signifikant minska nettoskulden, åtaganden för tilläggsköpeskillingar, och capex. Embracer behåller utvalda bolag, inklusive Gearbox Publishing San Francisco (numera Arc Games), med förlagsrättigheterna till *Remnant*-varumärket, det kommande *Hyper Light Breaker* och andra betydande icke-offentliggjorda spellanseringar. Transaktionen förväntas slutföras under maj eller juni 2024 och är villkorad av sedvanliga villkor, inklusive myndighetsgodkännanden såsom godkännande från konkurrensmyndigheter.

VÄSENTLIGA HÄNDELSE EFTER KVARTALET

- > Den 22 april tillkännagav Embracer ett transformativt steg för värdeskapande genom avsikten att dela upp koncernen i tre marknadsledande spel- och underhållningsbolag: Asmodee Group, "Coffee Stain & Friends" och "Middle-earth Enterprises & Friends" (endast illustrativa namn). De tre enheterna kommer att vara separata, börsnoterade bolag för att bättre möjliggöra för varje enhet att fokusera på sina respektive kärnstrategier och erbjuda mer differentierade och tydliga equity stories för befintliga och nya aktieägare. Det kommer möjliggöra för bolagen att frigöra värde i Embracer Groups högkvalitativa tillgångar efter det framgångsrika slutförandet av omstruktureringsprogrammet. Vidare utannonserade Embracer, på samma datum, att bolaget som en del av sitt beslut att transformera koncernen till tre fristående noterade bolag, ingått ett finansieringsavtal genom Asmodee med JP Morgan, BNP Paribas, SEB, Societe Generale och Swedbank. Finansieringen uppgår till 900 MEUR (cirka 10,5 miljarder SEK) med en löptid på upp till 18 månader och med liknande villkor som det tidigare lånet. Finansieringsavtalet skapar starka förutsättningar för att bygga en optimal kapitalstruktur för de tre bolagen.
- > Som meddelats den 10 maj 2024 återförenas Warner Bros. Pictures och New Line Cinema med Peter Jackson, Fran Walsh och Philippa Boyens – det Oscar-vinnande teamet bakom *Sagan om ringen*- och *Hobbit*-trilogierna. Dessa filmer nådde nästan 6 miljarder USD i intäkter. Tillsammans ska de nu producera två nya filmer från Tolkiens Middle-earth. Den första filmen är planerad för biolansering 2026.
- > Den 14 maj utannonserade Embracer, att man genom sitt helägda dotterbolag Crystal Dynamics, har ingått ett partnerskap med Amazon MGM Studios för att utveckla fler berättelser för det hyllade *Tomb Raider*-varumärket inom både streaming och film.



HÅLLBARHET OCH BOLAGSSTYRNING

HÅLLBARHET

Under det fjärde kvartalet tog koncernen ett viktigt steg på vår hållbarhetsresa genom att skapa en hållbarhetskommitté. Denna kommitté, ledd av vår Head of Sustainability, består av representanter från ägare, styrelse och ledning, och visar vår ambition att ytterligare integrera hållbarhetsfrågor i vår affärsutveckling och riskhantering. Kommittén är en plattform där olika röster kan höras och utgör ett forum för strategiska diskussioner om hur hållbarhet och ESG kan fungera som verktyg för att möta och överträffa intressenters förväntningar samt skapa långsiktigt värde för investerare.

Bolagets fjärde årliga medarbetarundersökning slutfördes under kvartalet. Undersökningen baseras på en sexgradig självvärdering, från "instämmer inte alls" till "instämmer helt", och räknas om till ett indexvärde mellan 0–100 där 100 motsvarar det bästa resultatet. Även om koncernen har genomgått en betydande omvandling under året visar undersökningen att vi lyckades bibehålla en hög nivå av medarbetarnöjdhet, 76, jämfört med 80 under helåret 2022/23. Våra medarbetare anser att våra främsta styrkor är trivsel på jobbet, balans mellan arbete och fritid samt arbetsplatsförhållanden, medan betyget på ledarskap och ledningskultur har sjunkit under året.

Enkätens svarsfrekvens uppgick till 83 %, något lägre än förra årets 85 %.

Medarbetarundersökningens resultat ger viktiga data för att analysera och bedöma medarbetarnas välmående och engagemang. Resultaten distribueras och diskuteras i ledningsgrupper på både global och lokal nivå och ligger till grund för att bestämma prioriteringar för kommande aktiviteter.

Vi lanserade också praktiska exempel, "Our Planet—Climate focus", för att stödja koncernens företag i deras arbete med att minska koldioxidutsläppen med 45 % till 2030 jämfört med 2021 som basår, i linje med Parisavtalet genom vårt engagemang för Science Based Targets initiative (SBTi).

BOLAGSSTYRNING

Under kvartalet har koncernen fortsatt utveckla våra integritets- och AI-program med mallar, best practice och råd för att stärka våra bolag inom dessa områden. Koncernen har även fokuserat på den påverkan som den kommande AI-förordningen i EU kommer ha på vår verksamhet.

Under kvartalet genomförde koncernen även den årliga utbildningen i vår uppförandekod där 6 119 personer av totalt 10 200¹⁾ anställda deltagit än så länge.

¹⁾Det totala antalet anställda inom koncernen uppgår till 10 200 personer exklusive medarbetare inom de operativa grupperna Saber Interactive och Gearbox Entertainment.



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

Spelmarknaden under kalenderåret 2023 beräknas ha genererat 184 miljarder USD i försäljning och vuxit med 0,5 % jämfört med föregående år¹⁾, trots en utmanande makromiljö för både konsumenter och företag.

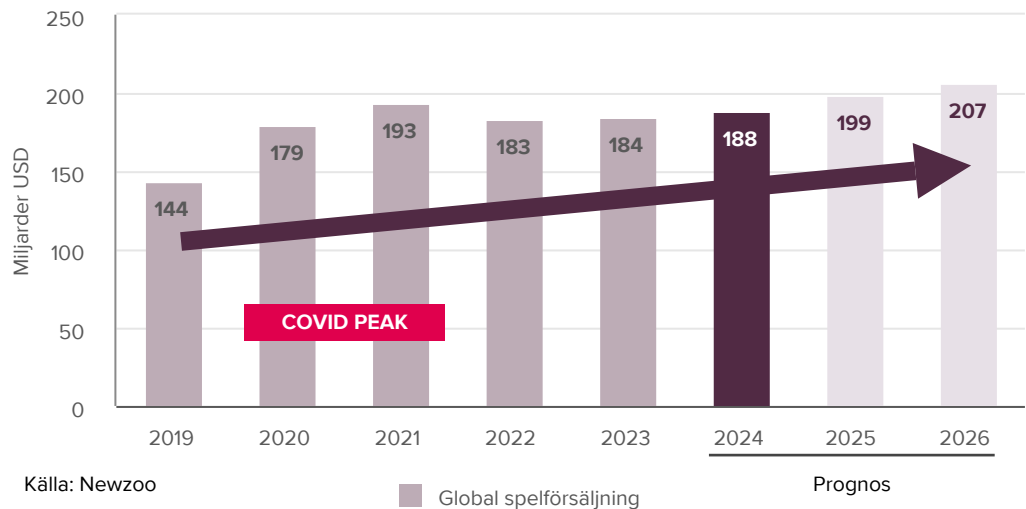
Spelmarknaden mår förhållandevis bra, med 2023 som det år med näst högst försäljning någonsin, bara pandemiåret 2021 har varit starkare. Marknadsintäkterna för 2024 väntas fortsatt ligga på en hög nivå med en tillväxt på 2 %, något högre än vad som uppnåddes 2023. Marknaden befinner sig i en period med låg tillväxt då flera cykler närmar sig sitt slut.

- > **Konsolgenerationer:** Försäljning av PS5-Konsoler nådde sina högsta försäljningsnivåer i slutet av 2023 och (i väntan på eventuellt lägre detaljhandelspriser) kommer att se en nedgång på årsbasis under 2024. Sony offentliggjorde nyligen även att prognosen för deras egna konsolförsäljning kommer bli lägre detta år jämfört med förra. Den installerade basen växer fortfarande och mjukvaruförsäljningen har historiskt sett fortsatt växa ytterligare 1-2 år efter högsta försäljningen för konsolen. Försäljningen av konsolen Xbox Series nådde en topp 2022 och mjukvaruförsäljning väntas minska under kommande år.
- > **Investeringscykel:** Branschen genomgår för närvarande en justering efter flera år av höga investeringar och ökat antal anställda, delvis på grund av de intäkter som uppnåddes under pandemiåren. När branschen anpassar sig till det nya normala resulterar detta i uppsägningar och lägre investeringar än vanligt.
- > **Spellanseringar:** 2023 såg många fler högprofilerade spellanseringar än vanligt på grund av tidigare pandemileda förseningar.
- > **Generativ AI,** om än i sin tidiga utveckling, används brett i branschen, och fördelarna i form av utvecklingseffektivitet och användarupplevelser, kan förväntas ses inom de närmaste två åren.
- > **Ekonomiska konjunkturcykeln:** De nuvarande höga livskostnaderna för hushåll påverkar konsumenternas köpvilja men denna situation väntas förbättras under kommande två år.



Remnant II - The Forgotten Kingdom
Arc Games | Gunfire Games

Med hänsyn till ovanstående cykliska mönster som sker inom flera delar av branschen, är tillväxtutsikterna för spelmarknaden på kort sikt fortsatt goda. Den förutspås växa till ett värde av 207 miljarder USD 2026, vilket motsvarar en CAGR på +5 % mellan 2019 och 2026¹⁾.



PC/konsolmarknaden

Konsolmarknaden värderas till 52 miljarder USD (2023) och står för 29 % av den globala dataspelsmarknaden. Den bedöms ha växt cirka 0,3 %¹⁾ jämfört med föregående år, drivet av den senaste generationens konsoler, högre utbud och starka spellanseringar. Tillväxten väntas återigen vara oförändrad under 2024 (liten nedgång med 1 % på årsbasis) på grund av svagare mjukvarulanseringar och minskad konsolförsäljning.

Marknaden för PC-spel fortsätter att ha en stark utveckling. Marknaden värderas till 42 miljarder USD (2023), motsvarande 23 % av den globala dataspelsmarknaden och bedöms ha växt med 7 % under 2023, vilket gör marknaden till den snabbast växande av de tre största segmenten. Tillväxten väntas fortsätta under 2024 med +4 % på årsbasis¹⁾. Tillväxten väntas drivas av en stark utveckling för premiumspel, ett antal framgångsrika spellanseringar, ökat fokus från förlag och konsolutvecklare (Sony och Microsoft), samt en ökad popularitet för plattformen bland konsumenterna.

Tillväxten på både PC- och konsolmarknaden väntas påverkas positivt i år och framöver av ökade intäkter från köp inuti spel (antingen i premiumspel eller free-to-play-spel).

Mobilspelsmarknaden

Mobilspelsmarknaden, värderad till 90 miljarder USD (2023), är det största segmentet i dataspelsmarknaden och motsvarar 49 % av den globala spelmarknaden. Segmentet bedöms ha haft en liten negativ tillväxt om -2 % under 2023 men väntas återgå till tillväxt om +3 % på årsbasis under 2024¹⁾. Spelare av mobilspel är generellt sett mer sporadiska i sitt spelande och är känsligare för lägre köpkraft och därför väntas en förbättrad konjunktur att bidra positivt till sektorn.

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. Tillväxten fortsatte under Q1 2024 (kalenderåret) och uppgick till +1,9 % (i både USA och Europa). Europa ökade med +5,7 % och motverkade delvis en oförändrad marknad i USA med en tillväxt på -0,2 %. Europa har sett tillväxt inom både strategiska samlarspelkort och brädspel (+15,4 % respektive +2,5 %), medan USA såg tillväxt inom brädspel (+15 %) men motsvarande minskning (-15 %) för samlarspelkort på grund av en svår jämförelseperiod föregående år²⁾.



MARKNADEN FÖR UNDERHÅLLNING OCH TJÄNSTER

Serietidningar och böcker

En undersökning av USA-marknaden för butiksförsäljning av serietidningar visade att butikerna hade minskad försäljningen av både grafiska noveller och serietidningar, en minskning med upp till 50 % på årsbasis³⁾. 69 % av handlare rapporterade att de hade lägre bruttoförsäljning under 2023 jämfört med 2022, medan 22 % rapporterade en högre försäljning. Marknaden med direktförsäljning är den dominerande distributionsformen för serietidningar medan grafiska noveller även säljs i stor utsträckning genom traditionella bokkanaler som inte ingår i denna undersökning.

TV och film

Globala biointäkter för Q1 2024 bedöms ha uppgått till 7,9 miljarder USD, en ökning på +2 % på årsbasis⁴⁾. Efter denna starka utveckling har prognosen för helåret (2024) justerats upp till 32 miljarder USD, en liten ökning jämfört med den tidigare prognosen men fortsatt -5 % jämfört med 2023. Prognosen för 2024 är fortsatt -18 % lägre än snittet för de tre senaste åren innan pandemin (2017-2019)⁴⁾.

Investeringar i innehåll bland TV-bolag och streamingtjänster väntas öka med +2 % på årsbasis till 247 miljarder USD under 2024 jämfört med 243 miljarder USD föregående år⁵⁾. Drivkraften till tillväxt är streamingtjänster som väntas öka investeringar i innehåll med +7 % under 2024.

¹⁾ Källa: Newzoo

²⁾ Källa: Circana and Asmodee

³⁾ Källa: ComicsPRO

⁴⁾ Källa: Gower Street Analytics

⁵⁾ Källa: Ampere Analytics



SOUTH PARK: SNOW DAY!
THQ Nordic | Question

EMBRACERS SPELARKIV

Embracers spelarkiv bevarar och hyllar spelkulturen genom sitt arkiv av fysiska spel och konsoler. Genom att skapa ett betydande arkiv av fysiskt lanserade spel för konsumentmarknaden är ambitionen att vara en resurs för spelindustrin och dess community. Spel bör delas med framtida och nuvarande generationer för både kulturella ändamål och utbildning, och arkivet ämnar till att bidra till detta bevarande.

Under kvartalet har arbetet med att katalogisera alla objekt i arkivet fortgått. Idag har arkivet 56 000 objekt katalogiserade av en total samling som uppskattas innehålla 80 000 objekt. Då ett av arkivets ledmotiv är att främja spelkulturen på olika sätt har arkivets team på nationell nivå nätverkat med lärosäten. Ett av dessa samarbeten är med Karlstad Universitet vilket har resulterat i en kurs under hösten 2024 som kommer innehålla lektioner som utgår från arkivet. Genom att använda arkivets omfattande samling av spel kan studenterna utforska de fysiska spelen med målet att analysera hur spel historiskt har förmedlat berättelser och fångat en publik.

Vidare har arkivet välkomnat besök från flera svenska framstående politiker, Utbildningsministern, Civilministern och Arbetsmarknads- och integrationsministern. Dessa besök är viktiga steg för att bidra till ökat erkännande av spelindustrin och spelkulturen.



ANALYTIKER SOM FÖLJER EMBRACER GROUP

PER DEN 23 MAJ 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	Anders Jafs	ajafs@keplercheuvreux.com
Nordea Markets	Viktor Lindström	viktor.lindstrom-2@nordea.com
Pareto	Vincent Edholm	vincent.edholm@paretosec.com
Redeye	Hjalmar Ahlberg	hjalmar.ahlberg@redeye.se
SEB	Erik Larsson	erik.larsson@seb.se
Wedbush	Nick McKay	nick.mckay@wedbush.com

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

AKTIEN

TOPP 10 ÄGARE PER DEN 31 MARS 2024

Förändr. från
31 dec, 2023

Namn	A-aktier	B-Aktier	Andel kapital, %	Andel röster, %	A och B-aktier
Lars Wingefors AB	52 260 204	210 238 330	19,60 %	37,76 %	
Savvy Gaming Group		99 884 024	7,46 %	5,15 %	
S3D Media Inc ¹⁾	12 798 274	70 772 440	6,24 %	10,24 %	
DNB Asset Management AS		68 961 689	5,15 %	3,55 %	18 276 361
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 %	
Handelsbanken Fonder		33 026 993	2,47 %	1,70 %	4 976 020
Vanguard		32 705 442	2,44 %	1,69 %	231 734
SEB Fonder		29 532 943	2,20 %	1,52 %	2 017 743
TOPP 10	65 058 478	668 893 632	54,79 %	67,99 %	
ÖVRIGA AKTIEÄGARE	1 739 796	603 848 851	45,21 %	32,01 %	
TOTALT	66 798 274	1 272 742 483	100,00 %	100,00 %	

Källa: Monitor från Modular Finance.

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

¹⁾ Efter kvartalets slut konverterades A-aktier som innehas av S3D Media Inc till B-aktier efter avyttringen av Saber Interactive. 12 798 274 A-aktier konverterades till 12 798 274 B-aktier, totalt antal B-aktier som innehas av S3D Media Inc är efter konverteringen 83 570 714 vilket motsvarar en andel om 4,58 % av rösterna.

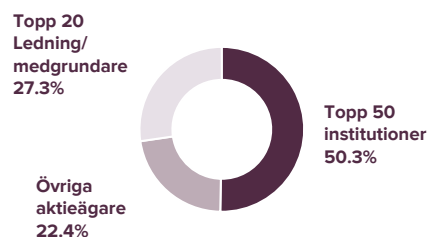
INTERNATIONELLT ÄGANDE TOPP 50 INSTITUTIONER

PER DEN 31 MARS 2024



INSTITUTIONELLT ÄGANDE VS LEDNING / MEDGRUNDARE

PER DEN 31 MARS 2024



ÖVRIG
INFORMATION

TOPP 20 ÄGARE, LEDNING & MEDGRUNDARE PER DEN 31 MARS 2024

Ägare ^{1) 2)}	Medgrundare	A-aktier	B-aktier	Andel kapital, %	Andel röster, %
Lars Wingefors AB	Embracer Group	52 260 204	210 238 330	19,6 %	37,8 %
Grundare/Ledning	Easybrain		48 171 325	3,6 %	2,5 %
Ken Go	Deca Games		10 374 962	0,8 %	0,5 %
Randy Pitchford ³⁾	Gearbox		9 563 028	0,7 %	0,5 %
Grundare/Ledning	4A		4 892 140	0,4 %	0,3 %
Ledning	Crazy Labs		4 402 714	0,3 %	0,2 %
Grundare	Ghostship Games		4 058 206	0,3 %	0,2 %
Grundare/Ledning	Aspyr		3 549 742	0,3 %	0,2 %
Richard Stitselaar and Kimara Rouwit	Vertigo Games		3 516 420	0,3 %	0,2 %
Luisa Bixio	Milestone		2 424 341	0,2 %	0,1 %
Klemens Kundratitz	Plaion		2 420 856	0,2 %	0,1 %
Anton Westbergh	Coffee Stain		2 412 666	0,2 %	0,1 %
William Munk II	Tripwire		1 501 907	0,1 %	0,1 %
David Hensley	Tripwire		1 501 907	0,1 %	0,1 %
Alan Wilson	Tripwire		1 482 887	0,1 %	0,1 %
Dennis Gustafsson	Tuxedo Labs		1 408 031	0,1 %	0,1 %
Klemens Kreuzer	THQ Nordic		1 000 000	0,1 %	0,1 %
John Coleman	Vertigo Games		586 016	— %	— %
Stefan Ljungqvist	Experiment 101		360 360	— %	— %
Lee Guinchar	Embracer Freemode		205 580	— %	— %
TOPP 20		52 260 204	314 071 418	27,3 %	43,1 %
ÖVRIGA AKTIEÄGARE		14 538 070	958 671 065	72,7 %	56,9 %
TOTALT		66 798 274	1 272 742 483	100,0 %	100,0 %

¹⁾ 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 tilläggsköpeskilligen i förvärsanalysen. Istället är dessa clawbackaktier klassificerade som framtida tjänster enligt IFRS2.

²⁾ Efter avyttringen av Saber Interactive har grundarna av Saber Interactive, Matthew Karch och Andrey Iones, tagits bort från topp 20 Management-listan.

³⁾ Avyttringen av Gearbox förväntas avslutas under Q1 FY 2024/25, varvid Randy Pitchford (VD, Gearbox Entertainment) kommer att tas bort från topp 20 Management-listan.



Dead Island 2 - SoLA
Deep Silver | Dambuster Studios

TOPP 50 INSTITUTIONELLA ÄGARE PER DEN 31 MARS 2024

 Förändr. från
 31 dec, 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		68 961 689	5,15 %	3,55 %	18 276 361
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 %	
Handelsbanken Fonder		33 026 993	2,47 %	1,70 %	4 976 020
Vanguard		32 705 442	2,44 %	1,69 %	231 734
SEB Fonder		29 532 943	2,20 %	1,52 %	2 017 743
Didner & Gerge Fonder		28 868 842	2,16 %	1,49 %	150 000
Norges Bank		21 742 484	1,62 %	1,12 %	
DNB Asset Management SA		19 612 813	1,46 %	1,01 %	3 899 104
Skandia Fonder		19 192 930	1,43 %	0,99 %	4 420 213
Folksam		16 281 263	1,22 %	0,84 %	394 049
Tredje AP-fonden		16 235 423	1,21 %	0,84 %	7 650 635
Swedbank Robur Fonder		12 156 018	0,91 %	0,63 %	-6 598 480
TIN Fonder		12 034 706	0,90 %	0,62 %	
BlackRock		11 464 792	0,86 %	0,59 %	-1 589 700
Länsförsäkringar Fonder		9 520 675	0,71 %	0,49 %	-516 449
Andra AP-fonden		9 226 695	0,69 %	0,48 %	
Avanza Pension		7 579 978	0,57 %	0,39 %	-1 050 757
Livförsäkringsbolaget Skandia		7 401 704	0,55 %	0,38 %	1 790 902
Swedbank Försäkring		6 722 090	0,50 %	0,35 %	1 452 607
Nordea Funds		6 636 502	0,50 %	0,34 %	266 068
LOYS AG		6 620 000	0,49 %	0,34 %	650 000
Storebrand Fonder		6 366 059	0,48 %	0,33 %	-85 967
VanEck		5 696 640	0,43 %	0,29 %	1 034 563
Jofam AB		5 500 000	0,41 %	0,28 %	1 139 000
Första AP-fonden		5 250 000	0,39 %	0,27 %	3 250 000
State Street Global Advisors		4 449 710	0,33 %	0,23 %	467 092
Fund		4 343 291	0,32 %	0,22 %	
Lancelot Asset Management AB		3 375 000	0,25 %	0,17 %	
Nordea Liv & Pension		3 296 205	0,25 %	0,17 %	389 064
Bankinter		2 963 995	0,22 %	0,15 %	
Handelsbanken Liv Försäkring AB		2 777 468	0,21 %	0,14 %	398 995
Ruth Asset Management		2 572 911	0,19 %	0,13 %	
ALB S.r.l		2 424 341	0,18 %	0,12 %	
Nordnet Pensionsförsäkring		2 294 653	0,17 %	0,12 %	-3 080 158
eQ Asset Management Oy		2 200 000	0,16 %	0,11 %	950 000
Dimensional Fund Advisors		2 111 117	0,16 %	0,11 %	156 020
Enter Fonder		2 108 940	0,16 %	0,11 %	325 000
Provobis Holding AB		2 000 000	0,15 %	0,10 %	
Aktia Asset Management		1 950 000	0,15 %	0,10 %	-2 337 500
Charles Schwab Investment Management Inc		1 941 080	0,14 %	0,10 %	227 981
Svenska Handelsbanken AB for PB		1 889 994	0,14 %	0,10 %	-22 000
Northern Trust		1 670 835	0,12 %	0,09 %	25 550
Kammarkollegiet		1 633 748	0,12 %	0,08 %	
Nordea Funds (Lux)		1 461 188	0,11 %	0,08 %	169 309
KBC Asset Management		1 338 392	0,10 %	0,07 %	
Singular Asset Management SGIIC SA		1 395 000	0,10 %	0,07 %	900 000
Global X Management Company LLC		1 393 522	0,10 %	0,07 %	170 588
TOPP 50 INSTITUTIONELLA ÄGARE	0	673 583 866	50,28 %	34,71 %	
ÖVRIGA AKTIEÄGARE	66 798 274	599 158 617	49,72 %	65,29 %	
TOTALT	66 798 274	1 272 742 483	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. Tillkommande väsentliga risker beskrivs i not 2 till denna rapport.

REVISORS GRANSKNING

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

KOMMANDE RAPPORTTILLFÄLLEN

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 2024
Delårsrapport Q3, oktober-december 2024	13 februari 2025
Delårsrapport Q4, januari-mars 2025	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 & VD*

lars.wingefors@embracer.com

Johan Ekström, *Group CFO & Deputy CEO*

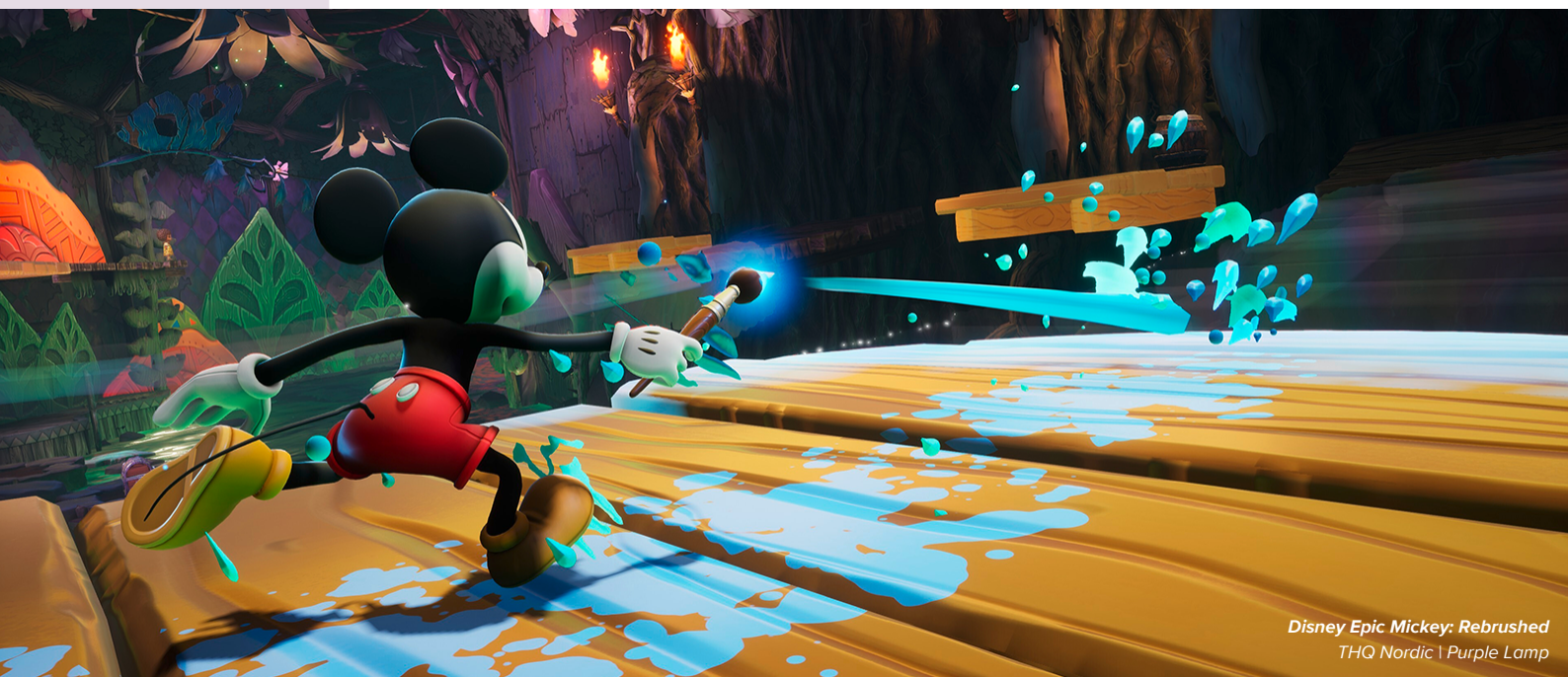
johan.ekstrom@embracer.com

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



Disney Epic Mickey: Rebrushed
THQ Nordic | Purple Lamp

UNDERTECKNANDE OCH INTYGANDE

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

Karlstad, Sverige, 23 maj, 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 23 maj 2024, kl. 07.00 CEST.

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.



Gigantic Rampage Edition
Arc Games | Abstraction Games

KONCERNENS RAPPORT ÖVER RESULTAT

Belopp i MSEK	Not	Jan-mar 2024	Jan-mar 2023	Apr 2023- mar 2024	Apr 2022- mar 2023
Nettoomsättning	3,4	8 875	9 356	42 206	37 665
Övriga rörelseintäkter		211	117	575	409
Summa rörelsens intäkter		9 086	9 473	42 780	38 074
Aktiverat arbete för egen räkning		1 153	1 474	5 351	4 788
Handelsvaror		-3 675	-3 905	-16 773	-14 768
Övriga externa kostnader	9	-1 881	-2 250	-8 998	-8 704
Personalkostnader	10	-3 743	-2 676	-14 237	-12 449
Av- och nedskrivningar	5	-14 578	-2 122	-21 738	-6 523
Övriga rörelsekostnader	11	-6 733	-140	-6 902	-436
Andel av resultat efter skatt från intresseföretag		-8	52	-2	213
Rörelseresultat (EBIT)		-20 378	-95	-20 519	194
Finansnetto	12	1 509	753	1 784	4 822
Resultat före skatt		-18 869	658	-18 735	5 015
Inkomstskatt		744	112	558	-553
Periodens resultat		-18 125	770	-18 177	4 462
<i>Periodens resultat hänförligt till:</i>					
Moderbolagets aktieägare		-18 125	737	-18 177	4 454
Innehav utan bestämmande inflytande		0	33	-1	8
Vinst per aktie					
Resultat per aktie före utspädning (SEK)		-14,92	0,68	-15,28	4,17
Resultat per aktie efter utspädning (SEK)		-14,92	0,67	-15,28	4,12

KONCERNENS RAPPORT ÖVER TOTALRESULTAT

Belopp i MSEK	Not	Jan-mar 2024	Jan-mar 2023	Apr 2023- mar 2024	Apr 2022- mar 2023
Periodens resultat		-18 125	770	-18 177	4 462
Övrigt totalresultat					
<i>Poster som kan omklassificeras till resultaträkningen (efter skatt):</i>					
Valutakursdifferenser vid omräkning av utlandsverksamheter		2 252	387	886	4 802
Kassaflödessäkringar		-1	10	1	8
<i>Poster som inte kommer att omklassificeras till resultaträkningen (efter skatt):</i>					
Omvärdering av förmånsbestämda nettoförpliktelser till anställda		-5	9	-5	10
Summa övrigt totalresultat för perioden, efter skatt		2 247	406	882	4 820
Periodens totalresultat, netto efter skatt		-15 878	1 176	-17 296	9 282
<i>Periodens totalresultat hänförligt till:</i>					
Moderbolagets aktieägare		-15 878	1 148	-17 295	9 275
Innehav utan bestämmande inflytande		0	28	-1	7

KONCERNENS RAPPORT ÖVER FINANSIELL STÄLLNING

Belopp i MSEK	Not	31 mar 2024	31 mar 2023
TILLGÅNGAR			
Anläggningstillgångar			
Goodwill	5	31 210	48 524
Immateriella tillgångar		37 036	45 579
Materiella anläggningstillgångar		881	1 148
Nyttjanderättstillgångar		1 349	1 423
Innehav i intresseföretag		254	253
Finansiella anläggningstillgångar		501	369
Uppskjuten skattefordran		1 776	1 777
Summa anläggningstillgångar		73 008	99 073
Omsättningstillgångar			
Varulager		3 218	4 081
Kundfordringar		4 960	5 253
Avtalstillgångar		13	790
Övriga fordringar		3 788	1 484
Förutbetalda kostnader		457	710
Kortfristiga placeringar	6	0	18
Likvida medel		3 341	4 662
Summa omsättningstillgångar		15 777	16 998
Tillgångar som innehålls för försäljning	8	6 911	—
SUMMA TILLGÅNGAR		95 696	116 071

FORTS. >>

KONCERNENS RAPPORT ÖVER FINANSIELL STÄLLNING

Belopp i MSEK	Not	31 mar 2024	31 mar 2023
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
Eget kapital			
Aktiekapital		2	2
Övrigt tillskjutet kapital		60 932	55 886
Reserver		5 826	4 945
Balanserat resultat, inklusive periodens resultat efter skatt		-14 341	3 835
Summa eget kapital hänförligt till moderföretagets aktieägare		52 419	64 668
Innehav utan bestämmande inflytande		64	53
Summa egent kapital		52 482	64 721
Långfristiga skulder			
Skulder till kreditinstitut		10 795	19 560
Övriga långfristiga skulder		171	52
Leasingskulder		1 024	1 044
Övriga avsättningar		52	118
Villkorade tilläggsköpeskillingar	6,7	1 980	4 497
Långfristiga köp-/säljoptioner avseende innehav utan bestämmande inflytande	6,7	1 496	2 905
Uppskjutna köpeskillingar	6	10	329
Långfristiga ersättningar till anställda		13	10
Långfristiga skulder till anställda relaterade till historiska förvärv	6	910	720
Uppskjuten skatteskuld		5 885	7 965
Summa långfristiga skulder		22 336	37 201
Kortfristiga skulder			
Skulder till kreditinstitut		8 946	683
Checkräkningskredit		35	17
Förskott från kunder		143	79
Leverantörsskulder		2 197	2 809
Leasingskulder		381	444
Avtalsskulder		1 511	2 012
Villkorade tilläggsköpeskillingar	6,7	219	1 837
Kortfristiga köp-/säljoptioner avseende innehav utan bestämmande inflytande	6,7	285	—
Uppskjutna köpeskillingar	6	474	1 690
Skatteskulder		499	638
Kortfristiga skulder till anställda relaterade till historiska förvärv	6	144	370
Övriga kortfristiga skulder		906	451
Upplupna kostnader		2 967	3 119
Summa kortfristiga skulder		18 708	14 150
Skulder hänförliga till tillgångar som innehas för försäljning	8	2 170	—
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER		95 696	116 071

KONCERNENS RAPPORT ÖVER FÖRÄNDRING I EGET KAPITAL

Belopp i MSEK	Eget kapital hänförligt till moderföretagets aktieägare				Summa eget kapital hänförligt till moderföretagets ägare	Innehav utan bestämmande inflytande	Summa eget kapital
	Aktiekapital	Övrigt tillskjutet kapital	Reserver ¹⁾	Balanserade vinstmedel inklusive periodens resultat			
Ingående eget kapital 2022-04-01	2	42 433	124	-612	41 947	228	42 175
Periodens resultat	—	—	—	4 454	4 454	8	4 462
Periodens övrigt totalresultat	—	—	4 821	—	4 821	0	4 820
Periodens totalresultat	—	—	4 821	4 454	9 275	7	9 282
<i>Transaktioner med koncernens ägare</i>							
Nyemission	—	12 155	—	—	12 155	—	12 155
Emissionskostnader	—	10	—	—	10	—	10
Skatteeffekt emissionskostnader	—	-2	—	—	-2	—	-2
Aktierelaterad ersättning enligt IFRS 2	—	1 290	—	—	1 290	—	1 290
Transaktioner med innehavare utan bestämmande inflytande	—	—	—	-6	-6	-183	-189
Summa	—	13 453	—	-6	13 446	-183	13 263
Utgående eget kapital 2023-03-31	2	55 886	4 945	3 835	64 668	53	64 721
Ingående eget kapital 2023-04-01	2	55 886	4 945	3 835	64 668	53	64 721
Periodens resultat	—	—	—	-18 177	-18 177	-1	-18 177
Periodens övrigt totalresultat	—	—	882	—	882	0	882
Periodens totalresultat	—	—	882	-18 177	-17 295	-1	-17 296
<i>Transaktioner med koncernens ägare</i>							
Nyemission	—	2 026	—	—	2 026	—	2 026
Övervärde	—	-18	—	—	-18	—	-18
Emissionskostnader	—	-43	—	—	-43	—	-43
Skatteeffekt emissionskostnader	—	9	—	—	9	—	9
Aktierelaterad ersättning enligt IFRS 2	—	3 072	—	—	3 072	—	3 072
Transaktioner med innehavare utan bestämmande inflytande	—	—	—	—	0	11	11
Summa	—	5 046	—	—	5 046	11	5 057
Utgående eget kapital 2024-03-31	2	60 932	5 826	-14 341	52 419	64	52 482

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

KONCERNENS RAPPORT ÖVER KASSAFLÖDEN

Belopp i MSEK ²⁾	Jan-mar 2024	Jan-mar 2023	Apr 2023- mar 2024	Apr 2022- mar 2023
Den löpande verksamheten				
Resultat före skatt	-18 869	658	-18 735	5 015
Justering för ej kassaflödespåverkande poster mm.	20 456	779	27 215	3 432
Betalda inkomstskatter	-239	-158	-977	-902
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapital	1 348	1 280	7 503	7 545
Kassaflöde från förändringar av rörelsekapital				
Förändring av varulager	310	-4	618	-801
Förändring av rörelsefordringar	909	1 783	-307	-361
Förändring av rörelseskulder	-766	-1 416	74	-1 000
Kassaflöde från den löpande verksamheten	1 801	1 643	7 888	5 383
Investeringsverksamheten				
Förvärv av materiella anläggningstillgångar	-56	-178	-317	-500
Avyttringar av materiella anläggningstillgångar	0	—	6	3
Förvärv av immateriella tillgångar	-1 549	-1 855	-7 042	-6 495
Avyttringar av immateriella tillgångar	33	48	33	499
Förvärv av dotterföretag, efter avdrag av förvärvade likvida medel ¹⁾	-143	-403	-2 261	-8 935
Förändring av kortfristiga placeringar	0	-13	0	-18
Förvärv av finansiella anläggningstillgångar	-38	48	-408	-92
Avyttringar av finansiella anläggningstillgångar	10	27	35	48
Kassaflöde från investeringsverksamheten	-1 743	-2 327	-9 954	-15 489
Finansieringsverksamheten				
Nyemission	—	9	2 000	10 335
Emissionskostnader	—	—	-42	-9
Upptagna lån	657	-159	2 113	6 120
Amortering av lån	-866	-561	-2 596	-7 443
Amortering av leasingkulder	-168	-166	-643	-502
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	-377	-877	832	8 501
Periodens kassaflöde	-319	-1 561	-1 234	-1 605
Likvida medel vid periodens början	3 683	6 198	4 662	5 810
Kursdifferens i likvida medel	143	25	80	457
Likvida medel vid periodens slut	3 507	4 662	3 507	4 662

¹⁾ Kvartalets förändring avser främst historiska förvärv.

²⁾ Omklassificering av tillgångar och skulder enligt IFRS 5, enligt not 8, har återförts till balansen när kassaflödet beräknades. Förändringen av nettorörelsekapitalet för kvartalet och året påverkas därför inte av denna omklassificering då den inte har någon kassaeffekt innan transaktionerna genomförs.

NOTER

NOT 1 VÄSENTLIGA REDOVISNINGSPRINCIPER

Denna bokslutskommuniké omfattar det svenska moderföretaget Embracer Group AB ("Embracer"), organisationsnummer 5565826558, 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 april 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 [39-51](#) som utgör en integrerad del av denna finansiella rapport.

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

Redovisningsprincip - Anläggningstillgångar som innehas för försäljning och avvecklade verksamheter

Utöver de redovisningsprinciper som beskrivs i årsredovisningen för räkenskapsåret 2022/2023 så har koncernen tillämpat principerna i IFRS 5 *Anläggningstillgångar som innehas för försäljning och avvecklade verksamheter* till följd av att avtal har ingåtts om försäljning av bolag i den operativa gruppen Gearbox Entertainment. Transaktionen förväntas slutföras under Q1 räkenskapsåret 2024/2025. Dessutom har försäljning ej slutförts avseende Digic och Madhead vilka ingick i den tidigare operativa gruppen Saber Interactive. Försäljning förväntas slutföras under Q1 räkenskapsåret 2024/2025. Gearbox Entertainment, Digic och Madhead har till följd av de ingångna försäljningsavtalen klassificerats som avyttringsgrupper som innehas till försäljning i enlighet med IFRS 5, se vidare not 8.

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, med tillägg som beskrivs nedan.

Anläggningstillgångar som innehas för försäljning och avvecklade verksamheter

I samband med försäljningen av Saber Interactive samt vid klassificering av Gearbox Entertainment som en Avyttringsgrupp som innehas för försäljning har koncernen utvärderat huruvida även kriterierna för klassificering som Avvecklade verksamheter i IFRS 5 har mötts. Varken Saber Interactive eller Gearbox Entertainment utgör separata segment för Embracer men utgör/ har utgjort del av separata operativa grupper samt del av separata kassagenererande enheter inom segmentet PC/ Console Games. En avvecklad verksamhet ska enligt IFRS 5 bland annat utgöra en del av ett företag som antingen har avyttrats eller är klassificerad som att den innehas för försäljning, och utgör en självständig viktig rörelsegrän eller verksamhet som bedrivs inom ett geografiskt område. Då enbart delar av de operativa grupperna ingår i respektive försäljning bedöms kriteriet inte vara uppfyllt för varken Saber Interactive eller Gearbox Entertainment.

För att klassificeras som Anläggningstillgångar (eller avyttringsgrupper) som innehas för försäljning ska avyttringsgruppen vara tillgänglig för omedelbar försäljning i förevarande skick och endast underkastad sådana villkor som är normala och sedvanliga vid försäljning av sådana avyttringsgrupper. Det måste vidare vara mycket sannolikt att försäljning kommer att ske. Kriterierna bedöms vara uppfyllda i samband med att avtal ingicks avseende försäljningarna, då kriteriet om att försäljning ska vara mycket sannolik då bedömdes vara uppfyllt. DigiC och Madhead ingår i en försäljning vilken är fristående från försäljningen av Gearbox Entertainment. De båda försäljningarna har därför presenterats som separata avyttringsgrupper.

Den 22 april 2024 tillkännagav Embracer sin avsikt att dela upp koncernen i tre fristående börsnoterade bolag: Asmodee Group ("Asmodee"), "Coffee Stain & Friends" och "Middle-earth Enterprises & Friends". Aktierna i Asmodee och "Coffee Stain & Friends" avses att delas ut till aktieägarna i Embracer Group och noteras på Nasdaq Stockholm i enlighet med de så kallade Lex ASEA-reglerna. "Middle-earth Enterprises & Friends" är tänkt att förbli en del av det nuvarande börsnoterade bolaget Embracer Group, som senare kommer att byta namn.

Koncernen har bedömt huruvida Asmodee och "Coffee Stain & Friends" möter kriterierna för klassificering som Anläggningstillgångar (eller avyttringsgrupper) som innehas för värdeöverföring till ägare. Koncernens bedömning är att de inte möter kriterierna för avyttringsgrupper som innehas för värdeöverföring till ägare vid årsboks slutet 2023/2024 eftersom värdeöverföringen vid denna tidpunkt inte bedömdes vara mycket sannolik. Eftersom Asmodee och "Coffee Stain & Friends" inte möter kriterierna för en avyttringsgrupp som innehas för värdeöverföring till ägare så möter de inte heller kriterierna för en avvecklad verksamhet vid samma tidpunkt.

NOT 3 RÖRELSESEGMENT

Koncernen har, för redovisning och uppföljning, delat in sin verksamhet i fyra segment baserat på hur den högste verkställande beslutsgattaren granskar verksamheten för att fördela resurser och bedöma resultat. Embracers verkställande direktör är identifierad som koncernens högste verkställande beslutsgattare (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, 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.

Jan-mar 2024	PC/Console Games	Mobile Games	Tabletop Games	Entertainment & Services	Summa segment	Elimineringsar	Koncern- gemensamma poster	Koncernen totalt
Intäkter från externa kunder	3 126	1 366	3 117	1 265	8 875	—	—	8 875
Intäkter från övriga segment	9	—	—	7	16	-16	—	—
Summa intäkter	3 135	1 366	3 117	1 272	8 891	-16	—	8 875
Justerat EBIT	514	514	380	48	1 456	—	-30	1 426
Avskrivningar av förvärvade övervärden på immateriella tillgångar	-327	-105	-200	-90	-722	—	—	-722
Transaktionskostnader	-1	—	0	0	-1	—	—	-1
Personalkostnader i samband med förvärv	-714	-93	10	-3	-800	—	—	-800
Omvärdering av villkorade tilläggsköpeskillingar >1år	-1	—	—	—	-1	—	0	-1
Jämförelsestörande poster	-5 474	-60	-7 224	-667	-13 425	0	-6 854	-20 279
EBIT	-6 004	256	-7 034	-713	-13 494	0	-6 884	-20 378
Finansnetto								1 509
Resultat före skatt								-18 869

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

FORTS. >>

>> FORTSÄTTNING NOT 3

Apr 2023- mar 2024	PC/Console Games	Mobile Games	Tabletop Games	Entertainment & Services	Summa segment	Elimineringar	Koncern- gemensamma poster	Koncernen totalt
Intäkter från externa kunder	14 410	5 916	14 797	7 082	42 206	—	—	42 206
Intäkter från övriga segment	29	—	—	27	56	-56	—	0
Summa intäkter	14 439	5 916	14 797	7 109	42 262	-56	—	42 206
Justerat EBIT	2 441	1 921	2 079	853	7 294	—	-231	7 063
Avskrivningar av förvärvade övervärden på immateriella tillgångar	-1 399	-441	-815	-363	-3 018	—	—	-3 018
Transaktionskostnader	-2	—	0	-6	-8	—	—	-8
Personalkostnader i samband med förvärv	-1 604	-286	-120	-14	-2 025	—	—	-2 025
Omvärdering av andelar i intressebolag	3	—	—	—	3	—	—	3
Omvärdering av villkorade tilläggsköpeskillningar >1år	-15	—	—	—	-15	—	-3	-18
Jämförelsestörande poster	-7 312	-165	-7 262	-883	-15 622	—	-6 895	-22 517
EBIT	-7 887	1 029	-6 119	-413	-13 390	—	-7 129	-20 519
Finansnetto								1 784
Resultat före skatt								-18 735

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	—	—
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
Omvärdering av villkorade tilläggsköpeskillningar >1år	0	—	—	—	0	—	—	0
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

Jan-mar 2024	PC/Console Games	Mobile Games	Tabletop Games	Entertainment & Services	Koncernen totalt
Typ av produkt					
Digitala produkter	2 034	1 361	30	180	3 606
Fysiska produkter	306	–	3 061	1 049	4 415
Övrigt ¹⁾	787	5	26	35	854
Intäkter från avtal med kunder	3 126	1 366	3 117	1 265	8 875

Jan-mar 2023	PC/Console Games	Mobile Games	Tabletop Games	Entertainment & Services	Koncernen totalt
Typ av produkt					
Digitala produkter	2 024	1 310	31	171	3 536
Fysiska produkter	213	–	3 013	1 301	4 526
Övrigt ¹⁾	1 241	7	31	15	1 294
Intäkter från avtal med kunder	3 478	1 317	3 074	1 487	9 356

Apr 2023- mar 2024	PC/Console Games	Mobile Games	Tabletop Games	Entertainment & Services	Koncernen totalt
Typ av produkt					
Digitala produkter	9 609	5 865	158	643	16 275
Fysiska produkter	1 490	–	14 522	5 469	21 481
Övrigt ¹⁾	3 311	51	117	970	4 449
Intäkter från avtal med kunder	14 410	5 916	14 797	7 082	42 206

Apr 2022- mar 2023	PC/Console Games	Mobile Games	Tabletop Games	Entertainment & Services	Koncernen totalt
Typ av produkt					
Digitala produkter	8 927	5 752	170	547	15 395
Fysiska produkter	1 101	–	12 847	4 658	18 606
Övrigt ¹⁾	3 417	67	115	65	3 664
Intäkter från avtal med kunder	13 444	5 819	13 132	5 270	37 665

¹⁾ Se rörelsesegment sid [9-16](#)

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	
Jan-mar 2024	2 096	1 031	3 126
Jan-mar 2023	1 669	1 809	3 478

PC/Console Games	Försäljning av nya lanseringar	Katalog-försäljning	Övrigt	Summa
Jan-mar 2023	544	1 693	1 241	3 478

PC/Console Games	IP-rättigheter		Summa
	Egna varumärken	Förlagstitlar	
Apr 2023-mar 2024	9 514	4 896	14 410
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 GOODWILL

Ackumulerade anskaffningsvärden	31 mar 2024	31 mar 2023
Ingående ackumulerade anskaffningsvärden	48 524	42 624
Rörelseförvärv	14	2 104
Omklassificering till Tillgångar som innehas för försäljning	-1 016	-91
Försäljning av dotterföretag	-6 307	—
Valutakurseffekter	1 133	3 887
Utgående ackumulerade anskaffningsvärden	42 348	48 524
Ackumulerade nedskrivningar	31 mar 2024	31 mar 2023
Ingående ackumulerade nedskrivningar	—	—
Årets nedskrivningar	-11 095	—
Valutakurseffekter	-43	—
Utgående ackumulerade nedskrivningar	-11 138	—
Utgående redovisat värde	31 210	48 524

Omklassificering har under perioden gjorts till Avyttringsgrupper som innehas för försäljning, se not 8.

Under det fjärde kvartalet har indikationer på nedskrivningsbehov identifierats för kassagenererande enheter. Den årliga nedskrivningsprövningen av goodwill har därefter

medfört nedskrivning av goodwill i de av koncernens operativa grupper (som också utgör de kassagenererande enheterna) som presenteras nedan. Nedskrivningarna fördelas på de operativa grupperna enligt tabellen. Ingen nedskrivning har redovisats under tidigare perioder:

Goodwill	Rörelsesegment	Årets nedskrivning
Amplifier Game Invest	PC/Console	-29
Gearbox Entertainment	PC/Console	-778
Saber Interactive	PC/Console	-2 907
PC/Console		-3 714
Asmodee	Tabletop	-6 770
Tabletop		-6 770
Dark Horse	Entertainment & Services	-654
Entertainment & Services		-654
Summa		-11 138

Av utgående redovisat värde har 901 MSEK hänförligt till Gearbox Entertainment och 316 MSEK hänförligt till Saber Interactive omklassificerats till Avyttringsgrupper som innehas för försäljning, se not 8.

Nedskrivning av goodwillvärdet i Saber Interactive och i Gearbox Entertainment är en direkt följd av de avtal som ingåtts om försäljning av delar av de operativa grupperna.

Nedskrivning av goodwillvärdet i Asmodee och Dark Horse är föranledd av makroekonomisk motvind, samt stigande räntor och förändrade efterfrågetrender i kombination med försiktiga framtidsförväntningar. Periodens nedskrivningar uppgående till -11 095 MSEK (—) har redovisats på raden Av- och nedskrivningar i Koncernens rapport över resultat.

NOT 6 FINANSIELLA INSTRUMENT

Omklassificering av tillgångar och skulder enligt IFRS 5, enligt not 8, har återförts till balanserna i not 6. Saldon påverkas därför inte av denna omklassificering då den inte har någon effekt innan transaktionerna slutförs.

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 per den 31 mars 2024

	Nivå 1	Nivå 2	Nivå 3	Summa
Ägarintressen i övriga företag	—	6	—	6
Kortfristiga placeringar	42	—	—	42

Finansiella tillgångar värderade till verkligt värde per den 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 per den 31 mars 2024

	Nivå 1	Nivå 2	Nivå 3	Summa
Villkorad tilläggsköpeskillning	—	—	2 246	2 246
Köp/säljoptioner avseende innehav utan bestämmande inflytande	—	—	1 782	1 782
Skulder till anställda relaterat till historiska förvärv	—	—	1 434	1 434

Finansiella skulder värderade till verkligt värde per den 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 relaterat till historiska 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 (lång- och kortfristiga) 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-observerbar data består av prognostiserad omsättning, riskjusterad diskonteringsränta på individuell basis samt operativa mål.

Villkorade tilläggsköpeskillningar	Apr 2023- mar 2024	Apr 2022- mar 2023
Ingående balans	8 471	11 572
Förvärv	0	1 352
Betalning - aktier som ska emitteras	-30	-1
Reglering med clawbackaktier	-2 278	-450
Reglering med kontanta medel	-258	-498
Valutakurseffekter	167	47
Omklassificeringar	-32	-338
Försäljningar	-251	—
Förändring i verkligt värde redovisas i koncernens rapport över resultat	-1 853	-3 213
Utgående balans	3 935	8 471

Positiv förändring i verkligt värde av villkorade tilläggsköpeskillningar uppgick till 1 853 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 -216 MSEK och en lägre diskonteringsränta med 1,5 procentenheter har en påverkan på det verkliga värdet på 199 MSEK.

FORTS. >>

>> FORTSÄTTNING NOT 6

Koncernens villkorade tilläggsköpeskillingar regleras kontant eller genom nyemitterade aktier. Per den 31 mars 2024 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 ersättning	Nyemitterade aktier		Nyemitterade aktier		
Summa	1 638	612	2 249	1 686		3 935
Per den 31 mars 2024			Klassificerad som finansiell skuld	Varav redan emitterade	Klassificerad som eget kapital	Varav redan utfärdade
Maximalt antal aktier relaterade till villkorade tilläggsköpeskillingar			44 179 599	12 912 797	22 728 864	17 924 824

Köp/säljoptioner avseende innehav utan bestämmande inflytande

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

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

Under perioden uppgick orealiserade värdeförändringar för köp/ säljoptioner avseende innehav utan bestämmande inflytande till 850 MSEK.

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

Köp/säljoptioner avseende innehav utan bestämmande inflytande	Apr 2023-mar 2024	Apr 2022-mar 2023
Ingående balans	2 905	4 259
Valutaeffekter	-274	-169
Förändring verkligt värde redovisas i koncernens rapport över resultat	-850	-1 185
Utgående balans	1 781	2 905

Per den 31 mars 2024 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		Summa, klassificerad som finansiell skuld
	Kontant ersättning	Nyemitterade aktier	
Summa	875	906	1 781
Per den 31 mars 2024			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 2023-mar 2024	Apr 2022-mar 2023
Ingående balans	1 090	593
Periodisering av personalkostnader i koncernens rapport över resultat	923	640
Reglering med kontanta medel efter förvärvsdagen	-582	-658
Förändring i verkligt värde redovisas i koncernens rapport över resultat	32	238
Omklassificeringar	-	240
Valutakurseffekter	-29	37
Utgående balans	1 434	1 090

Per 31 mars 2024 kommer koncernens skulder till anställda relaterat till förvärv att ersättas kontant.

FORTSÄTTNING. >>

>> FORTSÄTTNING NOT 6

Uppskjuten köpeskillning som inte är klassificerad som finansiellt instrument till verkligt värde

Uppskjuten köpeskillning

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

Uppskjuten köpeskillning	Apr 2023- mar 2024	Apr 2022- mar 2023
Ingående balans	2 019	0
Förvärv	193	2 093
Kontant betalning	-1 956	-464
Valutaeffekter	147	17
Omklassificeringar	32	338
Försäljningar	-10	—
Diskonteringseffekten redovisas över koncernens rapport över resultat	62	36
Utgående balans	487	2 019

Den 31 mars 2024 var fördelningen för koncernens uppskjutna köpeskillning som ska betalas i kontant och genom aktier följande:

Förväntad ersättning	Uppskjuten köpeskillning		Summa, klassificerat som finansiell skuld
	Kontant ersättning	Nyemitterade aktier	
Summa	487	—	487

Per den 31 mars 2024	Klassificerad som uppskjuten köpeskillning	Varav vilka som redan är emitterade
Maximalt antal aktier som relaterar till uppskjutna köpeskillningar	—	—

NOT 7 RÖRELSE- OCH TILLGÅNGSFÖRÄRV

Förvärvsanalyser av genomförda förvärv under januari-mars 2024

Under kvartalet har inga förvärv slutförts. Information för förvärv genomförda under tidigare kvartal har presenterats i Delårsrapport Q1 2023/24, Delårsrapport Q2 2023/24 och Delårsrapport Q3 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-månadsperioden 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 presenterats i Delårsrapport Q1 2023/24, Delårsrapport Q2 2023/24 och Delårsrapport Q3 2023/24 som finns tillgängliga på Embracer Group's hemsida.

NOT 8 FÖRSÄLJNING AV KONCERNFÖRETAG

Försäljning av koncernföretag

Under Q4 2023/2024 ingicks avtal om försäljning av delar av den tidigare operativa gruppen Saber Interactive. Försäljningen slutfördes den 28 mars 2024, med undantag för två av de bolag som ingår i försäljningen, Digic och Madhead, för vilka

försäljningen avser att slutföras under Q1 2024/2025. Resultatet från försäljningen, exklusive Digic och Madhead, presenteras nedan:

	Apr 2023- mar 2024
Försäljning av företag som ingått i Saber Interactive	
Erhållen köpeskilling, eller köpeskilling som kommer att erhållas:	
Kontant	—
Övertagna åtaganden för betalning av tidigare tilläggsköpeskillingar	275
Revers	1 466
Transaktionskostnader	-116
Totalt försäljningspris	1 625
Redovisat värde för sålda nettotillgångar	9 089
Resultat före skatt och omklassificering av valutaomräkningsreserv	-7 464
Omklassificering av valutaomräkningsreserv	817
Inkomstskatt	—
Resultat efter skatt från försäljning av dotterföretag	-6 648

Inkluderat skuld att återbetalas av det avyttrade bolaget Saber Interactive Inc och köpeskillingen för de ej stängda avyttringarna av Digic och Madhead så ska skuldebrev om 2 111 MSEK (198 USDM) regleras kontant senast den 31 december 2024. Under perioden juni 2024 till september 2024 kommer skuldebrev om totalt 672 MSEK (63 MUSD) att återbetalas som amorteringar och resterande del kommer att betalas i sin helhet på förfallodagen.

Skuldebreven har en årlig ränta på 10 procent som börjar löpa från och med den 1 oktober 2024 fram till den 31 december 2024 för alla utestående belopp i skuldebreven.

469 MSEK (44 MUSD) utgörs av övertagna åtaganden för betalning av tidigare tilläggsköpeskillingar (inkluderat Digic och Mad Head).

Embracer har rätt till en tilläggsköpeskilling om upp till 962 MSEK (94 MUSD) om köparen säljer tillgångarna vidare för ett

högre vederlag under vissa villkor och tidsperioder. Vid tidpunkten för försäljningen bedömdes sannolikheten för utfall vara mycket låg varför den villkorade köpeskillingen har värderats till 0 MSEK (0 MUSD).

Köparen får dessutom en optionsrätt att förvärva 4A Games och Zen Studios till ett fast pris inom en viss tidsperiod. Lösenpriset bedöms motsvara marknadsvärdet för bolagen vid försäljningstidpunkten.

Resultatet har redovisats som Övriga rörelsekostnader i koncernens Rapport över resultat

De redovisade värdena på tillgångar och skulder vid tidpunkten för försäljningen per den 28 mars 2024 var:

	28 mar 2024
Tillgångar och skulder som ingick i försäljningen	
Goodwill	6 101
Immateriella tillgångar	2 795
Materiella anläggningstillgångar	57
Nyttjanderättstillgångar	67
Andra finansiella anläggningstillgångar	125
Kundfordringar	277
Avtalstillgångar	383
Övriga omsättningstillgångar	431
Likvida medel	89
Summa tillgångar	10 326
Leasingskulder	-65
Leverantörsskulder	-445
Övriga skulder	-726
Summa skulder	-1 236
Nettotillgångar	9 089

FORTSÄTTNING >>

>> FORTSÄTTNING NOT 8

IFRS 5 Anläggningstillgångar som innehas för försäljning och avvecklade verksamheter

Under Q4 2023/2024 ingicks avtal om försäljning av delar av den tidigare operativa gruppen Saber Interactive. Försäljningen slutfördes den 28 mars 2024, med undantag för två av de bolag som ingår i försäljningen, Digic och Madhead, för vilka försäljningen avser att slutföras under Q1 2024/2025. Digic och Madhead har bedömts uppfylla kraven för redovisning som en avyttringsgrupp som innehas för försäljning, enligt IFRS 5.

Den 28 mars 2024 ingicks avtal om att avyttra delar av den operativa gruppen Gearbox Entertainment. Försäljningen förväntas slutföras under Q1 2024/2025, varför de bolag som ingår i försäljningen bedöms uppfylla kraven för redovisning som en avyttringsgrupp som innehas för försäljning, enligt IFRS 5.

För att klassificeras som anläggningstillgångar (eller avyttringsgrupper) som innehas för försäljning ska avyttringsgruppen vara tillgänglig för omedelbar försäljning i förevarande skick och endast underkastad sådana villkor som är normala och sedvanliga vid försäljning av sådana avyttringsgrupper. Det måste vidare vara mycket sannolikt att försäljning kommer att ske. Kriterierna bedöms vara uppfyllda i samband med att avtal ingicks avseende försäljningarna.

Omedelbart före klassificering som avyttringsgrupper som innehas för försäljning har det redovisade värdet för samtliga tillgångar och skulder som ingår i avyttringsgrupperna bestämts i enlighet med tillgängliga standarder. Detta har resulterat i att goodwill som allokerats till respektive operativ grupp har skrivits ner med 93 MSEK relaterat till Digic samt 839 MSEK relaterat till Gearbox Entertainment.

I samband med klassificering av avyttringsgrupperna som att de innehas för försäljning så upphör avskrivningar på de anläggningstillgångar som ingår i avyttringsgruppen. Avyttringsgrupperna har vid klassificeringstidpunkten värderats till det lägsta av det redovisade värdet och det verkliga värdet efter avdrag för försäljningskostnader. Detta har inte inneburit några ytterligare nedskrivningar för avyttringsgrupperna då verkligt värde med avdrag för försäljningskostnader överstiger det redovisade värdet för respektive avyttringsgrupp.

Från klassificeringstidpunkten presenteras tillgångar respektive skulder som ingår i avyttringsgruppen separat på egna rader i koncernens rapport över finansiell ställning.

Tillgångar och skulder i avyttringsgrupper som innehas för försäljning per 31 mars 2024:	Digic och Madhead	Gearbox Entertainment	Summa
Goodwill	316	901	1 217
Immateriella tillgångar	143	3 963	4 105
Materiella anläggningstillgångar	15	134	149
Nyttjanderättstillgångar	40	143	183
Finansiella tillgångar	2	100	101
Uppskjuten skattefordran	—	21	21
Varulager	—	23	23
Kundfordringar	110	184	294
Avtalstillgångar	4	474	478
Övriga fordringar	36	105	141
Förutbetalda kostnader	5	28	33
Likvida medel	17	148	166
Totala tillgångar i avyttringsgrupp som innehas för försäljning	687	6 224	6 911
Skulder till kreditinstitut	102	—	102
Förskott från kunder	12	—	12
Leverantörsskulder	17	51	69
Leasingskulder	43	148	191
Avtalsskulder	17	189	206
Villkorade tilläggsköpeskillingar	—	47	47
Uppskjutna köpeskillingar	—	3	3
Uppskjuten skatteskuld	6	749	755
Skatteskulder	3	14	16
Skulder till anställda relaterat till historiska förvärv	87	293	380
Övriga skulder	53	209	262
Upplupna kostnader	18	108	127
Totala skulder i avyttringsgrupp som innehas för försäljning	359	1 811	2 170
Nettotillgångar	328	4 413	4 742

NOT 9 TRANSAKTIONER MED NÄRSTÅENDE

Närståendetransaktioner	Närståenderelation	Jan-mar 2024	Jan-mar 2023	Apr 2023- mar 2024	Apr 2022- mar 2023
Konsulttjänster	Logvreten AB ¹⁾ (leverantör)	0	0	0	-1
Transporttjänster	Sola Service i Karlstad AB ²⁾ (leverantör)	-4	-4	-19	-9
Transporttjänster	Empterwik Special Services Ltd ²⁾ (leverantör)	-6	-10	-25	-21
Förvärv av varor/tjänster	Bröderna Wingefors AB ²⁾ (leverantör)	—	—	—	0
Förvärv av samling av spel	Lars Wingefors AB ³⁾ (leverantör)	—	—	—	0
Konsulttjänster	LW Comics ²⁾ (leverantör)	—	—	0	—
Konsulttjänster	LVP Advisory Ltd ⁴⁾ (leverantör)	—	—	0	—
Summa		-10	-14	-44	-31

¹⁾ Kicki Wallje-Lund har bestämmande inflytande

²⁾ Bolaget ingår i koncernen Lars Wingefors AB

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

⁴⁾ David Gardner har bestämmande inflytande

NOT 10 PERSONALKOSTNADER

MSEK	Jan-mar 2024	Jan-mar 2023	Apr 2023- mar 2024	Apr 2022- mar 2023
Personalkostnader	-2 949	-2 915	-12 197	-9 854
Personalkostnader i samband med förvärv exklusive valutakursvinst/-förlust	-793	238	-2 040	-2 595
Summa	-3 743	-2 676	-14 237	-12 449

NOT 11 ÖVRIGA RÖRELSEKOSTNADER

MSEK	Jan-mar 2024	Jan-mar 2023	Apr 2023- mar 2024	Apr 2022- mar 2023
Övriga rörelsekostnader	-8	-144	-38	-109
Transaktionskostnader relaterade till förvärv	-1	-22	-8	-291
Försäljning av dotterföretag	-6 724	—	-6 856	—
Valutakursförlust avseende personalkostnader i samband med förvärv ¹⁾	—	25	—	-36
Summa	-6 733	-140	-6 902	-436

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

NOT 12 FINANSNETTO

MSEK	Jan-mar 2024	Jan-mar 2023	Apr 2023- mar 2024	Apr 2022- mar 2023
Ränteintäkter och andra finansiella intäkter	22	24	78	51
Räntekostnader och andra finansiella kostnader	-382	-229	-1 328	-618
Summa	-360	-205	-1 250	-567
Förändring av verkligt värde för villkorad tilläggsköpeskilling och köp/sälj optioner avseende innehav utan bestämmande inflytande	869	1 086	2 735	4 469
Ränta på uppskjutna köpeskillingar	-5	-20	-62	-36
Valutakursvinst/-förlust	1 006	-108	362	956
Summa finansnetto	1 509	753	1 784	4 822

Nettot av valutakursvinster/-förluster inkluderar både realiserade och orrealiserade vinster och förluster. Förändringar av verkligt värde för villkorade tilläggsköpeskillingar 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 tilläggsköpeskillingar och köp/sälj optioner avseende innehav utan bestämmande inflytande beror främst på omvärdering av earn-outs samt nedgång av Embracers aktiekurs under kvartalet.

MODERFÖRETAGETS RESULTATRÄKNING

Belopp i MSEK	Jan-mar 2024	Jan-mar 2023	Apr 2023- mar 2024	Apr 2022- mar 2023
Nettoomsättning	19	20	85	64
Övriga rörelseintäkter	—	16	30	31
Summa rörelsens intäkter	19	36	115	95
Rörelsens kostnader				
Övriga externa kostnader	-64	-61	-185	-200
Personalkostnader	-26	-35	-132	-103
Av- och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	-1	-1	-4	-3
Övriga rörelsekostnader	-7 216	-4	-7 246	-9
Rörelseresultat	-7 287	-64	-7 451	-219
Övrigt finansnetto	753	231	451	1 745
Resultat efter finansiella poster	-6 535	166	-7 000	1 526
Bokslutsdispositioner	136	-9	186	-894
Resultat före skatt	-6 398	157	-6 815	631
Periodens skatt	-145	-10	-14	-48
Periodens resultat	-6 544	147	-6 829	583

Årets resultat i moderföretaget överensstämmer med årets totalresultat.

MODERFÖRETAGETS BALANSRÄKNING

Belopp i MSEK	31 mar 2024	31 mar 2023
TILLGÅNGAR		
Anläggningstillgångar		
Immateriella anläggningstillgångar	3	4
Materiella anläggningstillgångar	7	8
Andelar i koncernföretag	48 400	42 504
Fordringar hos koncernföretag	20 747	33 210
Övriga långfristiga fordringar	51	71
Uppskjuten skattefordran	—	—
Summa finansiella anläggningstillgångar	69 198	75 785
Summa anläggningstillgångar	69 208	75 796
Omsättningstillgångar		
Fordringar hos koncernföretag	3 869	1 559
Aktuell skattefordran	0	9
Övriga fordringar	326	0
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	60	74
	4 255	1 642
Kassa och bank	486	23
Summa omsättningstillgångar	4 742	1 665
TOTALA TILLGÅNGAR	73 950	77 462
EGET KAPITAL OCH SKULDER		
Bundet eget kapital	2	2
Fritt eget kapital	54 798	59 653
Summa eget kapital	54 800	59 655
Obeskattade reserver	274	162
Avsättningar	118	159
Långfristiga skulder	8 999	17 031
Skulder till kreditinstitut	8 000	—
Leverantörsskulder	51	22
Skulder till koncernföretag	1 432	355
Övriga kortfristiga skulder	33	8
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	243	70
Summa kortfristiga skulder	9 759	455
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	73 950	77 493

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.

Anläggningstillgångar som innehas för försäljning och avvecklade verksamheter

Utöver de redovisningsprinciper som beskrivs i

årsredovisningen för räkenskapsåret 2022/2023 så har koncernen tillämpat principerna i IFRS 5 Anläggningstillgångar som innehas för försäljning och avvecklade verksamheter till följd av att avtal har ingåtts om försäljning av bolag i den operativa gruppen Gearbox Entertainment. För mer information, se koncernens not 8. Moderföretaget följer årsredovisningslagens uppställningsform för balansräkningen, och redovisar inte anläggningstillgångar som innehas för försäljning separat i balansräkningen. I moderföretaget utgörs berörda tillgångar av aktier i dotterföretag.

NOT M2 ÖVRIGA RÖRELSEKOSTNADER

MSEK	Jan-mar 2024	Jan-mar 2023	Apr 2023-mar 2024	Apr 2022-mar 2023
Övriga rörelsekostnader	-28	-4	-58	-9
Förlust vid försäljning av dotterföretag	-7 188	-	-7 188	-
Summa	-7 216	-4	-7 246	-9

NOT M3 FÖRSÄLJNING AV KONCERNFÖRETAG OCH ANLÄGGNINGSTILLGÅNGAR SOM INNEHAS FÖR FÖRSÄLJNING OCH AVVECKLADE VERKSAMHETER

Försäljning av koncernföretag

Under Q4 2023/2024 ingicks avtal om försäljning av delar av den tidigare operativa gruppen Saber Interactive. Försäljningen slutfördes den 28 mars 2024. Som en del av försäljningen har moderföretaget sålt andelar i de av moderföretaget direktägda

dotterföretag som ingår i Saber-försäljningen till ett separat bolag inom Embracer-koncernen, vilket sedan slutfört försäljningen mot extern motpart. Resultatet av försäljningen av aktier i dotterföretag omfattar för moderföretaget enbart resultatet från den interna försäljningen och presenteras nedan:

Försäljning av företag som ingått i Saber Interactive	Apr 2023-mar 2024
Erhållen köpeskilling, eller köpeskilling som kommer att erhållas:	
Kontant	-
Övertagna åtaganden för betalning av tidigare tilläggsköpeskillingar	-
Revers	947
Redovisat värde av villkorad köpeskilling	-116
Totalt försäljningspris	831
Redovisat värde på aktier i dotterföretag som omfattas av försäljningen	8 018
Resultat före skatt ¹⁾	-7 188
Inkomstskatt	-
Resultat efter skatt	-7 188

¹⁾Försäljningen är ej skattepliktig och ingen inkomstskattekostnad har uppstått i moderföretaget till följd av försäljningen

Vid försäljningen har moderföretaget fått en fordran på det koncernföretag som sedan säljer företagen till extern motpart. Fordran omfattas av samma villkor som beskrivs i koncernens not 8.

Resultatet har redovisats som Övriga rörelsekostnader i resultaträkningen.

IFRS 5 Anläggningstillgångar som innehas för försäljning och avvecklade verksamheter

Den 28 mars 2024 ingicks avtal om att avyttra delar av den operativa gruppen Gearbox Entertainment. Försäljningen förväntas slutföras under Q1 2024/2025, varför de bolag som ingår i försäljningen bedöms uppfylla kraven för redovisning som en anläggningstillgång som innehas för försäljning, enligt IFRS 5, se även koncernens not 8.

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.
EBITDAC	Justerad EBITDA minus bruttoinvesteringar i immateriella och materiella tillgångar.	Övergripande analys av operationellt kassaflöde
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. Ger en rättvisande bild av den underliggande och jämförelsestörande poster. verksamhetens resultat, genom att mät resultat 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.
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.	

FORTSÄTTNING >>

>> 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 tilläggsköpeskillning 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 tilläggsköpeskillning och köp/sälj optioner avseende innehav utan bestämmande inflytande dividerat med genomsnittligt antal aktier efter utspädning. Skatt relaterad till avskrivningar av förvärvade immateriella tillgångar beräknas med hjälp av den effektiva skattesatsen.	Visar på resultat per aktie efter justeringar av specifika poster hänförliga till historiska förvärv och jämförelsestörande poster med hänsyn tagen till utspädning.
Jämförelsestörande poster	Intäkter och kostnader som har uppstått utanför den normala verksamheten men som påverkar det ekonomiska utfallet på ett väsentligt sätt, och där sannolikheten att posterna ska återkomma under kommande år är liten.	Jämförelsestörande poster inkluderar händelser och transaktioner med betydande effekter, som är relevanta för att förstå den finansiella utvecklingen när man jämför resultat för nuvarande period med tidigare perioder.
Nettoinvestering i förvärvade företag	Förvärv av dotterföretag, netto efter förvärvade likvida medel plus kassapåverkan från specifika kostnader relaterade till historiska förvärv, plus förvärv av IP-rättigheter från tillgångsförvärv.	Ett mått på kassaflöde avseende icke-organiska tillväxtmöjligheter under rapportperioden.
Nettoomsättnings-tillväxt	Nettoomsättning för aktuell period genom nettoomsättning för samma period föregående år.	Nettoomsättningstillväxt rapporteras av företaget eftersom det betraktar att detta KPI bidrar till investerarnas förståelse för företagets historiska utveckling.
Nettoskuld (-) / Nettokassa (+)	Företagets likvida medel och kortfristiga placeringar minskade med företagets kort- och långfristiga räntebärande skulder exklusive leasingkulder enligt IFRS 16, pensionsavsättningar samt villkorade ersättningar och sälj-/köp-optioner avseende innehav utan bestämmande inflytande.	Mätvärdet används ofta av investerare, finansanalytiker och andra intressenter för att mäta skulden jämfört med likvida tillgångar. Detta mått används också vid beräkningar av företagets belåningsgrad.
Organisk tillväxt	Tillväxt mellan perioder där nettoomsättning från förvärvade/avytttrade 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/avytttrade 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 tilläggsköpeskillning som inte klassificeras som en del av överförd köpeskillning ingåtts då det finns krav på fortsatt anställning för att få beloppet. Därmed är beloppet klassificerat som ersättning för framtida tjänster.), 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 tilläggsköpeskillning.	Uppgifter som används för att beräkna Justerat EBITDA och Justerat EBIT.

ALTERNATIVA NYCKELTAL KONCERNEN

JUSTERAT EBIT OCH JUSTERAT EBITDA - HÄRLEDNING

MSEK	Jan-mar 2024	Jan-mar 2023	Apr 2023- mar 2024	Apr 2022- mar 2023
EBIT	-20 378	-95	-20 519	194
Avskrivningar och nedskrivningar	14 578	2 122	21 738	6 523
EBITDA	-5 800	2 027	1 218	6 717
Personalkostnader i samband med förvärv	800	-264	2 025	2 631
Omvärdering av andelar i intresseföretag	0	—	-3	—
Omvärdering av villkorade tilläggsköpeskillingar	1	0	18	0
Transaktionskostnader	1	22	8	290
Jämförelsestörande poster ¹⁾	7 485	153	8 112	228
Justerat EBITDA	2 488	1 938	11 377	9 866
Av- och nedskrivningar	-14 578	-2 122	-21 738	-6 523
Jämförelsestörande poster ¹⁾	12 794	50	14 406	50
Avskrivningar av förvärvade övervärden på immateriella tillgångar	722	1 048	3 018	2 973
Justerat EBIT	1 426	915	7 063	6 366

JUSTERAT RESULTAT PER AKTIE - HÄRLEDNING

MSEK	Jan-mar 2024	Jan-mar 2023	Apr 2023- mar 2024	Apr 2022- mar 2023
Periodens resultat hänförligt till moderföretagets aktieägare	-18 125	737	-18 177	4 454
Justeringar				
Personalkostnader i samband med förvärv	800	-264	2 025	2 631
Omvärdering av andelar i intresseföretag	0	—	-3	—
Omvärdering av villkorade tilläggsköpeskillingar	1	0	18	0
Transaktionskostnader	1	22	8	290
Avskrivningar av förvärvade övervärden på immateriella tillgångar	722	1 048	3 018	2 973
Förändring i verkligt värde av villkorade tilläggsköpeskillingar och köp/sälj option avseende innehav utan bestämmande inflytande	-901	-1 032	-2 800	-4 558
Räntekostnader för villkorade tilläggsköpeskillingar	38	-34	127	125
Jämförelsestörande poster ¹⁾	20 279	203	22 517	278
Justeringar innan skatt	20 940	-56	24 909	1 739
Skatteeffekter på justeringar	-644	-207	-1 539	-678
Justeringar efter skatt	20 296	-263	23 371	1 062
Summa	2 171	473	5 194	5 515
Genomsnittligt antal aktier, miljoner	1 340	1 259	1 318	1 252
Justerat resultat per aktie, SEK	1,62	0,38	3,94	4,41
Genomsnittligt antal aktier efter utspädning, miljoner	1 446	1 367	1 424	1 360
Justerat resultat per aktie efter utspädning, SEK	1,50	0,35	3,65	4,06

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

FORTSÄTTNING >>

>> FORTS.

ORGANISK TILLVÄXT - HÄRLEDNING
MSEK

	Jan-mar 2024	Jan-mar 2023	Förändring
Nettoomsättning	8 875	9 356	-5 %
Nettoomsättning från förvärvade/avyttrade företag ¹⁾	-137	—	
Skillnader i valutakurser	—	317	
Organisk tillväxt - Output	8 738	9 673	-10 %

PROFORMA TILLVÄXT - HÄRLEDNING
MSEK

	Jan-mar 2024	Jan-mar 2023	Förändring
Nettoomsättning	8 875	9 356	-5 %
Nettoomsättning från förvärvade/avyttrade företag ²⁾	-203	-620	
Skillnader i valutakurser	—	302	
Proforma tillväxt - Output	8 672	9 037	-4 %

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

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

FRITT KASSAFLÖDE EFTER FÖRÄNDRINGAR I RÖRELSEKAPITAL
MSEK

	Jan-mar 2024	Jan-mar 2023	Apr 2023- mar 2024	Apr 2022- mar 2023
Periodens kassaflöde	-319	-1 561	-1 234	-1 605
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	377	877	-832	-8 501
Förvärv av dotterföretag, efter avdrag av förvärvade likvida medel	143	403	2 261	8 935
Transaktionskostnader	1	22	8	291
Betalning av personalkostnader i samband med förvärv	21	227	582	840
Kassaflödespåverkan jämförelsestörande poster	265	—	672	—
Fritt kassaflöde efter förändringar i rörelsekapital	488	-32	1 456	-39

JÄMFÖRELSESTÖRANDE POSTER
MSEK

	Jan-mar 2024	Jan-mar 2023	Apr 2023- mar 2024	Apr 2022- mar 2023
Övriga externa kostnader	-161	-51	-269	-74
Personalkostnader	-335	-18	-720	-70
Förlust vid försäljning av dotterföretag	-6 724	0	-6 856	0
Övriga rörelsekostnader ³⁾	-265	-84	-267	-84
Summa jämförelsestörande poster som påverkar EBITDA	-7 485	-153	-8 112	-228
Nedskrivning av immateriella tillgångar	-1 442	-50	-2 931	-50
Nedskrivning av materiella tillgångar	-15	—	-39	—
Nedskrivning av goodwill	-11 095	—	-11 095	—
Nedskrivning av övriga immateriella tillgångar	-242	—	-340	—
Summa jämförelsestörande poster som påverkar EBIT	-20 279	-203	-22 517	-278

³⁾ Varav handelsvaror -265 MSEK jan-mar, 2024 och apr 2023-mar 2024

JÄMFÖRELSESTÖRANDE POSTER - per projekt
MSEK

	Jan-mar 2024	Jan-mar 2023	Apr 2023- mar 2024	Apr 2022- mar 2023
Försäljning av Saber Interactive	-7 074	—	-7 074	—
Försäljning av Gearbox Entertainment	-1 513	—	-1 513	—
Omstruktureringsprogram	-1 248	—	-3 387	—
Årlig nedskrivningsprövning	-10 445	—	-10 445	—
Övriga jämförelsestörande poster	—	-203	-99	-278
Summa jämförelsestörande poster som påverkar EBIT	-20 279	-203	-22 517	-278
varav kassaflödespåverkande	-265	—	-672	—
varav icke kassaflödespåverkande	-20 014	-203	-21 845	-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.
Medarbetare utanför	Anställda som inte är direkt involverade i spelutveckling (både anställda och konsulter), spelutveckling
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

	2020/21	2021/22	2022/2023					2023/2024				
	Helår	Helår	Apr-jun	Jul-sep	Okt-dec	Jan-mar	Helår	Apr-jun	Jul-sep	Okt-dec	Jan-mar	Helår
Nettoomsättning, MSEK	9 000	17 067	7 118	9 569	11 622	9 356	37 665	10 450	10 831	12 050	8 875	42 206
Nettoomsättningstillväxt, koncernen %	71 %	90 %	107 %	190 %	128 %	79 %	121 %	47 %	13 %	4 %	-5 %	12 %
EBIT, MSEK	2 058	-1 126	-398	461	226	-95	194	421	-836	273	-20 378	-20 519
EBIT-marginal, %	23 %	-7 %	-6 %	5 %	2 %	-1 %	1 %	4 %	-8 %	2 %	-230 %	-49 %
Justerat EBIT, MSEK	2 858	4 465	1 322	2 121	2 009	915	6 366	1 673	1 814	2 150	1 426	7 063
Justerat EBIT-marginal, %	32 %	26 %	19 %	22 %	17 %	10 %	17 %	16 %	17 %	18 %	16 %	17 %
Justerat EBITDA, MSEK	4 016	5 942	1 867	3 056	3 005	1 938	9 866	2 697	2 923	3 269	2 488	11 377
Justerat EBITDA-marginal, %	45 %	35 %	26 %	32 %	26 %	21 %	26 %	26 %	27 %	27 %	28 %	27 %
Utestående aktier, vägt genomsnitt, miljoner ¹⁾	719	905	1 026	1 071	1 088	1 091	1 069	1 130	1 202	1 211	1 215	1 190
Aktier efter utspädning, vägt genomsnitt ¹⁾	719	921	1 032	1 078	1 096	1 103	1 081	1 130	1 202	1 211	1 216	1 191
Genomsnittligt antal aktier (A&B), miljoner ¹⁾	796	1 031	1 157	1 231	1 256	1 259	1 252	1 259	1 331	1 339	1 340	1 318
Genomsnittligt antal aktier (A&B) efter utspädning, miljoner ¹⁾	798	1 086	1 256	1 338	1 364	1 367	1 360	1 367	1 438	1 446	1 446	1 424
Resultat per aktie före utspädning, SEK	-3,49	1,08	-0,16	2,21	1,39	0,68	4,17	1,99	-0,47	-1,44	-14,92	-15,28
Resultat per aktie efter utspädning, SEK	-3,49	1,06	-0,16	2,20	1,38	0,67	4,12	1,99	-0,47	-1,44	-14,92	-15,28
Justerat resultat per aktie, SEK ¹⁾	3,15	3,69	1,28	2,12	0,76	0,38	4,41	1,33	0,81	0,20	1,62	3,94
Justerat resultat per aktie efter utspädning, SEK	3,14	3,50	1,18	1,95	0,70	0,35	4,06	1,23	0,75	0,19	1,50	3,65
Kassaflöde från den löpande verksamheten, MSEK	3 825	4 070	347	580	2 813	1 643	5 383	1 359	2 250	2 477	1 801	7 888
Organisk tillväxt, %	—	—	-12 %	35 %	-3 %	-4 %	—	20 %	-2 %	-4 %	-10 %	1 %
Bruttomarginal, %	60 %	72 %	65 %	66 %	56 %	58 %	63 %	63 %	63 %	57 %	62 %	61 %
Specifika kostnader relaterade till historiska förvärv												
Avskrivningar av förvärvade övervärden på immateriella tillgångar, MSEK	-510	-1 316	-555	-629	-740	-1 048	-2 972	-757	-779	-759	-722	-3 018
Transaktionskostnader, MSEK	-150	-367	-70	-81	-117	-22	-291	-7	0	0	-1	-8
Personalkostnader i samband med förvärv, MSEK	-181	-4 277	-1 107	-941	-847	264	-2 631	-412	-435	-377	-800	-2 025
Omvärdning av andelar i intresseföretag, MSEK	41	416	—	—	—	—	—	3	—	—	—	3
Omvärdning av villkorade tilläggsköpeskillningar, MSEK	—	-46	12	-8	-4	—	—	—	-14	-3	-1	-18
Totalt	-801	-5 591	-1 720	-1 660	-1 708	-807	-5 895	-1 174	-1 229	-1 138	-1 525	-5 065
Investeringar												
Externt utvecklade spel och förskott, MSEK	697	1 233	248	408	399	236	1 291	299	312	240	280	1 131
Pågående internt utvecklade spel, MSEK	1 291	2 293	866	1 097	1 351	1 474	4 788	1 458	1 437	1 303	1 153	5 351
Totala investeringar i spelutveckling, alla segment	1 988	3 526	1 114	1 505	1 750	1 710	6 079	1 757	1 749	1 543	1 433	6 482
Övriga immateriella tillgångar/IP-rättigheter, MSEK	151	190	90	67	114	145	416	155	168	138	113	574
Materiella anläggningstillgångar, MSEK	71	344	99	125	98	178	500	103	91	67	55	316
Totalt	2 210	4 060	1 303	1 698	1 962	2 033	6 995	2 014	2 008	1 749	1 601	7 372
Färdigställda spel												
Färdigställda spel, PC/Console, MSEK	837	1 218	545	1 671	531	501	3 248	803	1 120	780	718	3 421
Övriga nyckeltal												
Spelutvecklingsprojekt, PC/Console												
Annonserade spelutvecklingsprojekt	53	64	55	61	62	56	56	62	63	55	43	43
Icke-annonserade spelutvecklingsprojekt	107	159	167	173	162	165	165	153	138	124	98	98
Totalt	160	223	222	234	224	221	221	215	201	179	141	141
Antal sysselsatta												
Totalt antal interna spelutvecklare	4 036	7 240	8 025	9 380	9 639	9 971	9 971	10 014	9 503	9 143	6 312	6 312
Totalt antal externa spelutvecklare	1 079	1 346	1 411	1 519	1 513	1 455	1 455	1 342	1 151	1 078	1 387	1 387
Totalt antal medarbetare utanför spelutveckling	1 210	4 174	4 441	4 832	5 091	5 175	5 175	5 249	5 047	4 997	4 370	4 370
Totalt	6 325	12 760	13 877	15 731	16 243	16 601	16 601	16 605	15 701	15 218	12 069	12 069
Antal studios												
Totalt antal externa studios	66	63	63	60	59	56	56	59	53	50	41	41
Totalt antal interna studios	60	118	120	132	134	138	138	139	135	132	109	109
Totalt	126	181	183	192	193	194	194	198	188	182	150	150
Totalt antal IP-rättigheter	225	815	816	827	876	896	896	905	923	921	913	913

¹⁾Antalet aktier för FY 2020/21 har justerats och räknats om med anledning av 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 elva operativa koncernerna: THQ Nordic, PLAION, Coffee Stain, Amplifier Game Invest, DECA Games, Gearbox Entertainment, Easybrain, Asmodee, Dark Horse, Freemodde och Crystal Dynamics – Eidos. Koncernen har 109 interna studios och engagerar över 12 000 medarbetare i fler än 40 länder.