

ENAD GLOBAL 7 AB (PUBL)

BOKSLUTSKOMUNIKÉ

JANUARI - DECEMBER 2022

BOKSLUTSKOMUNIKÉ - JAN-DEC 2022

SAMMANFATTNING

I det fjärde kvartalet uppgick nettoomsättningen till 559,0 (499,0) Mkr, vilket motsvarar en årlig tillväxt på 12,0 procent. Justerad EBITDA nära fördubblades från föregående år till 178,9 (91,8) Mkr med en stark marginal på 32,0 procent. Den starka lönsamheten resulterade i ett operativt kassaflöde på 114,3 (79,0) Mkr.

För helåret 2022 levererade EG7 1 865,9 (1 467,9) Mkr i nettoomsättning motsvarande en tillväxt på 27,1 procent och 6,2 procent organisk tillväxt i lokal valuta. Justerad EBITDA uppgick till 482,8 (324,8) Mkr, vilket motsvarar en solid tillväxttakt på 48,6 procent på årsbasis. De operativa kassaflödena växte med 57,1 procent jämfört med föregående år till 374,6 (238,5) Mkr.

Dragloket till gruppens resultat i kvartalet var Big Blue Bubbles My Singing Monsters. My Singing Monsters hade ett "monster"-kvartal, och titeln tog sig till topp 10 i över 100 länder i kategorin App Store-spel och nådde förstaplatsen i mer än 15 länder. Drivet av en ökad viral popularitet levererade Big Blue Bubble ett rekordresultat under fjärde kvartalet och bidrog till nettoomsättning och justerad EBITDA med 192,7 (27,3) Mkr respektive 116,5 (16,3) Mkr. Tillväxten var exponentiell för båda nyckeltalen med 600 procents tillväxt på årsbasis.

2023 inledde med ett starkt januari, som återspeglar ett fortsatt starkt momentum för My Singing Monsters. Vi avstår för närvarande från att guida för helåret och för innevarande kvartal tills vi ytterligare utvärderat den nya normaliserade nivån för titeln.

FINANSIELLA NYCKELTAL

- Nettoomsättningen i Q4 uppgick till 559,0 (499,0) Mkr, vilket motsvarar en tillväxt på 12,0 procent.
- EBITDA på 177,6 (426,1) Mkr.
- Justerad EBITDA uppgick till 178,9 (91,8) Mkr, vilket motsvarar en tillväxt på 94,8 procents och 32,0 procents marginal. Justering för poster av engångskaraktär som påverkade EBITDA under fjärde kvartalet var -1,3 Mkr hänförlig till förvävsrelaterade kostnader.
- EBIT på -184,2 (84,5) Mkr.
- Justerad EBIT uppgick till 130,4 (26,5) Mkr, justerat för engångsposter enligt ovan och nedskrivningar av spelrelaterad aktiverad FoU på 308,6 Mkr. Med beslutet att prioritera konsult-verksamheten följer att de egenutvecklade spelen med nya oprövade-IP:n eller IP:n med begränsad spelbaras inte längre är en del av gruppens kärnverksamhet.
- Resultat före skatt på -180,9 (57,9) Mkr.
- Vinst per aktie på -1,01 SEK (1,27).
- Justerat resultat per aktie om 1,80 (0,59) SEK.
- Kassaflöde från den löpande verksamheten var 114,3 (79,0) Mkr och kassaflöde från investeringsverksamheten uppgick till -46,6 (-71,2) Mkr.
- 300 Mkr av externa kreditfaciliteter återbetalades under fjärde och den återstående delen återbetalades i februari 2023.
- Kassabehållning vid årets slut var 407,8 Mkr och nettokassa på 303,7 Mkr.

NYCKELTAL

Mkr	KVARTAL		HELÅR	
	OKT-DEC 2022	OKT-DEC 2021	JAN-DEC 2022	JAN-DEC 2021
Nettoomsättning	559,0	499,0	1,865,9	1,467,9
Nettoomsättningstillväxt	12,0%	154,7%	27,1%	157,6%
Organisk Nettoomsättningstillväxt valutajusterad	-4,6%	36%	6,2%	1,9%
EBITDA	177,6	426,1	474,5	642,6
Justerad EBITDA	178,9	91,8	482,8	324,8
Adjusted EBITDA margin, %	32,0%	18,4%	25,9%	22,1%
EBIT	-184,2	84,5	-275,9	157,7
Justerad EBIT	130,4	26,5	275,1	116,1
Justerad EBIT margin, %	23,3%	5,3%	14,7%	7,9%
Resultat innan skatt	-180,9	57,9	-296,2	53,6
Resultat efter skatt	-89,5	110,5	-1,239,0	96,8
Resultat per aktie (SEK)	-1,01	1,27	-13,98	1,11
Justerad Resultat per aktie (SEK)	1,80	0,59	1,91	0,37

Notera: Innova redovisas som avvecklad verksamhet och exkluderas från alla faktiska och jämförbara siffror om inte annat anges. För ytterligare information se not 5.

VD HAR ORDET



Ji Ham, tillförordnad VD, Enad Global 7 AB (PUBL)

Avslutar året på hög en nivå

Vilket år det har varit. Till följd av konflikten mellan Ryssland och Ukraina stod gruppen inför extraordinära och oförutsägbara utmaningar vid inledningen av året. Efter att framgångsrikt avyttrat relaterade risktillgångar avslutade vi året starkt och levererade vårt bästa kvartals- och helårsresultat någonsin.

Under fjärde kvartalet levererade koncernen en nettoomsättning på 559,0 (499,0) Mkr, vilket motsvarar en tillväxt på 12,0 procent mot föregående period. Justerad EBITDA uppgick till 178,9 (91,8) Mkr, nära en fördubbling från föregående år med en förbättrad marginal som landade på 32,0 procent. Koncernen genererade ett starkt operativt kassaflöde på 114,3 (79,0) Mkr under kvartalet.

För helåret uppgick nettoomsättningen och justerad EBITDA till 1 865,9 (1 467,9) Mkr respektive 482,8 (324,8) Mkr. Trots motgångar i global ekonomi och för branschen under året, är vi stolta över att leverera en solid tillväxt med nettoomsättning och justerad EBITDA som växer med 27,1 procent respektive 48,7 procent.

Den viktigaste bidragaren till tillväxten i Q4 var My Singing Monsters. Under fjärde kvartalet blev spelet en viral succé i olika sociala mediekanaler, inklusive TikTok och YouTube. My Singing Monsters nådde topp 10 i över 100 länder i kategorin App Store Games och nådde första platsen i mer än 15 länder. Alla betydande nyckeltal för titeln fick ett kraftigt uppsving. Som ett resultat levererade Big Blue Bubble sitt bästa kvartal någonsin - nettoomsättning på 192,7 (27,3) Mkr och EBITDA på 116,5 (16,3) Mkr, vilket motsvarar en exponentiell tillväxt på mer än 600

procent för båda nyckeltalen. Det här var en transformativ tillväxt för My Singing Monsters, vilket gör oss exalterade över vilka ytterligare framgångar spelet kan nå.

Ledd av Big Blue Bubble levererade Game-segmentet en nettoomsättning på 422,6 (230,9) Mkr, vilket motsvarar en tillväxt på 83,0 procent på årsbasis. Daybreak och övriga affärsenheter presterade i linje med förväntningarna, små resultatnedgångar jämfört med föregående års pandemiförstärkta resultat i fjärde kvartalet. Big Blue Bubbles exceptionella prestation kompenserade mer än väl för nedgångarna och drev på det starka resultatet för hela segmentet.

Även Service-segmentet utvecklades i linje med våra förväntningar. I likhet med vissa av Game-segmentets enheter levererade även Service-segmentet lägre nettoomsättning på 136,4 (268,1) Mkr jämfört med fjärde kvartalet föregående år. Den här nedgången som vi redan guidat för förklaras av förra årets starka fjärde kvartal, vilket berodde på omfattande och delvis pandemiberoende produktlanseringar och förseningar. Det är för helhetsbilden mer relevant att jämföra helårsresultaten för Service-segment. Där segmentet levererade en nettoomsättning för 2022 på 622,5 (556,3) Mkr, vilket motsvarar en tillväxt på 11,9 procent för helåret.

Fokus på förutsägbarhet och risknivå

Vi lägger om vår verksamhet inom våra spelstudios mot konsultverksamhet (WFH). Till en följd av denna omprioritering kommer övriga pågående projekt att prioriteras ner, och över tid minska i betydelse. Då dessa projekt inte längre ingår i vår kärnverksamhet har vi skrivit ner deras bokförda värde helt, vilket inneburit nedskrivningar under fjärde kvartalet på 308,6 Mkr. Trots det kommer vi att fortsätta slutförandet av spelen fram till dess att vi har fler prioriterade projekt.

Övergången är kostsam just nu men vi är övertygade om att förändringen är långsiktigt nödvändig. Förändringen innebär att vi omvandlar gruppen till en verksamhet som prioriterar mer förutsägbara investeringar, optimerar kapitalallokering baserat på riskoptimering och verkar för lönsamhet i alla affärsenheter. Vi har en växande solid intäktsbas och växande kassaflöden från vår portfölj av live spel. Vi vill addera till denna tillväxt genom att investera i mer förutsägbara affärer, såsom WFH och omfördela kapital till produkter med mer attraktiv riskprofil. Som ett resultat av detta kommer vi anpassa framtida investeringar mot det vi är övertygade kommer ge ett betydande bidrag till koncernens långsiktiga tillväxt.

Övertygelse i våra framtidsförutsättningar

När vi ser tillbaka på 2022 är vi stolta över vad vi har åstadkommit och vart vi står. Det har varit ett år av tillväxt, inte bara i termer av vinst utan ännu viktigare, i att omforma organisationen till en solid grund för långsiktig framgång. Med vad vi har åstadkommit under 2022 och hur vi har positionerat oss idag, ser vi fram emot en spännande och långsiktigt hållbar framtid för EG7.

KORT OM EG7

En ledande global MMO-utvecklare och förläggare

Daybreak driftar för närvarande en portfölj med 8 live-titlar. Kombinerat driftar EG7 för närvarande 10 live-titlar genom Daybreak, Big Blue Bubble och Piranha-titlar, vilket gör EG7 till en av de ledande utgivarna och operatörerna av live-titlar i världen. Denna diversifierade och långlivade livespelsportfölj är en nyckelfaktor för gruppen och ger en solid grund för löpande, hållbara och förutsägbara intäkter och kassaflöden. Nettoomsättningen för dessa tillgångar under kvartalet uppgick till 357,3 Mkr, motsvarande 63,9 procent av nettoomsättningen under Q4.

Ikoniska IP:n i världsklass

EG7 äger några av de mest ikoniska IP:na i världen - både första- och tredje-part.

- Första-parts IP:n inkluderar:
 - EverQuest, ofta ansedd att vara en av de tre mest ikoniska MMO-spelen i världen tillsammans med World of Warcraft och Ultima Online.
 - H1Z1, det allra första Battle Royale-spelet som omnämns som en av inspirationerna till Fortnite, med över 40 miljoner användarregistreringar sedan start.
 - My Singing Monsters, som har över 125 miljoner användarregistreringar på mobil och PC, nådde topp 10 i över 100 länder i kategorin App Store-spel och första platsen i mer än 15 länder under fjärde kvartalet.
- Globala tredje-parts IP:n:
 - DC Comics från Warner Brothers med fortsatt innehåll från storfiler och TV-program.
 - The Lord of the Rings, potentiellt det mest ikoniska fantasy-IP:t, som upplevde återupplivande med den mycket uppskattade Amazon-serien som hade premiär i september 2022.
 - Dungeons & Dragons, med en världsomspännande passionerad fanbas och en ny långfilm Dungeons & Dragons: Honor Among Thieves som beräknas ha premiär under våren 2023.
 - Magic: The Gathering, världens mest populära byteskortspel från Wizards of the Coast.

Dessa ikoniska varumärken differentierar våra produkter konkurrensmässigt och ger stora möjligheter att exploatera dem ytterligare med mer innehåll och nya framtida produkter.

Robusta spelutvecklingsmöjligheter och expertis inom live-titlar

Vi har 8 spelutvecklings- och live-titel-studior i Nordamerika och Europa i gruppen: AntiMatter Games, Piranha, Toadman Studios, Big Blue Bubble, Dimensional Ink, Standing Stone, Rogue Planet och Darkpaw. De 506 passionerade och begåvade individer i dessa studior utgör kärnan bakom vår framgång. Utöver dessa 10 live-titlar som hanteras av våra studior, prioriterar vi konsultuppdrag (WFH) för att driva fortsatt tillväxt för gruppen.

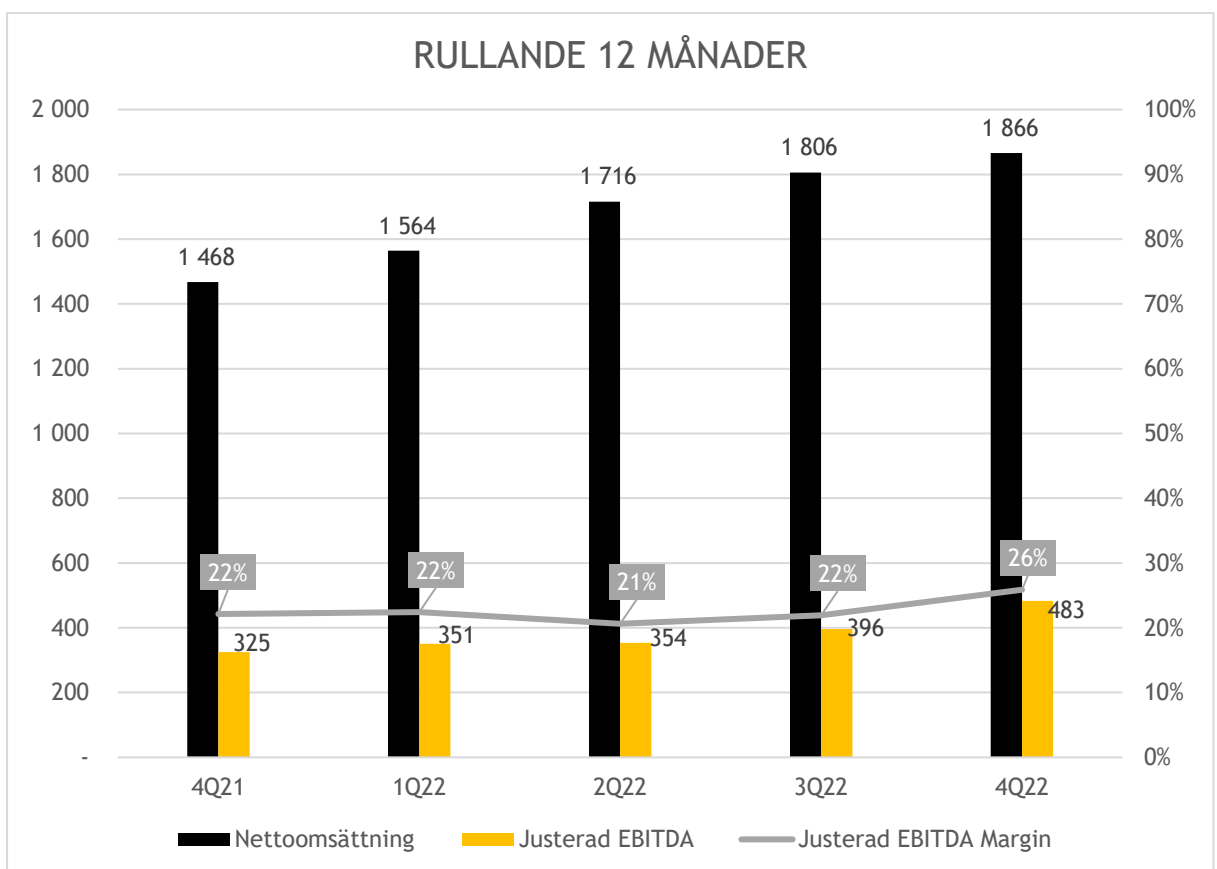
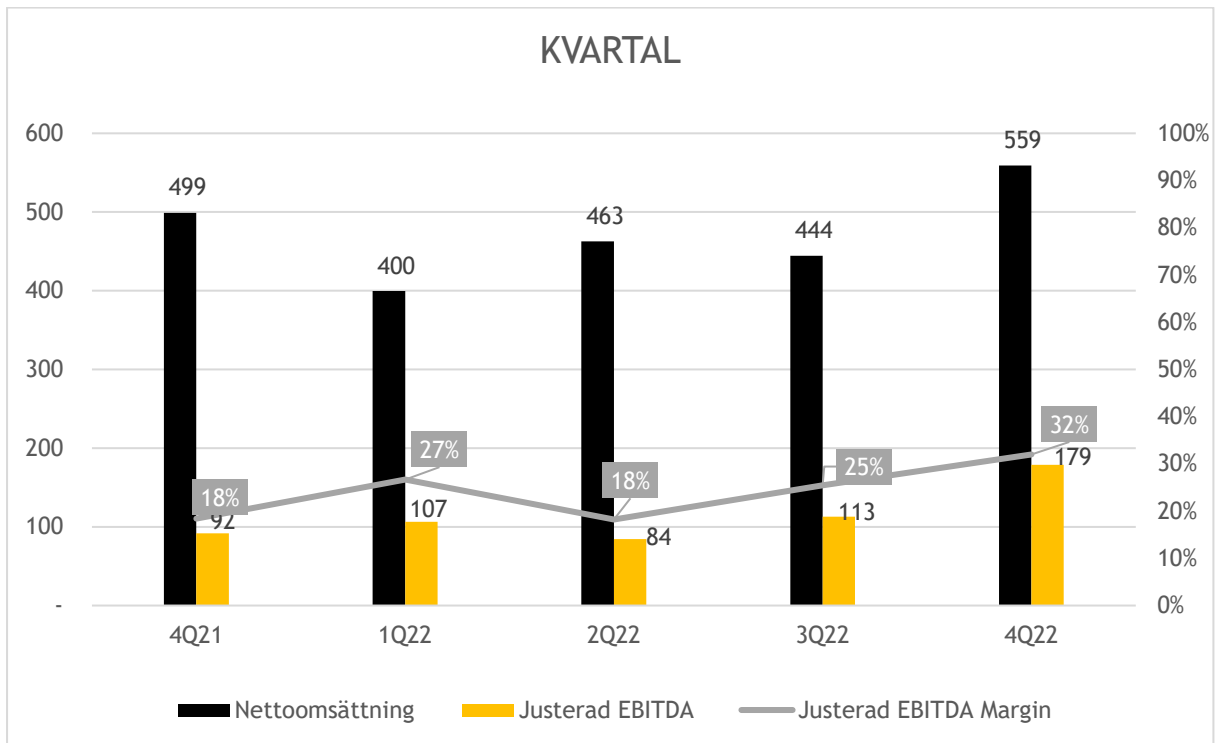
Expertis inom kreativ marknadsföring och speldistribution

Petrol har varit ansvariga för några av de mest ikoniska marknadsföringskampanjer inom spelindustrin med exempelvis Call of Dutys årliga game art-kampanjer under 17 år i rad och många andra kreativa AAA-produkter genom bolagets historia. Med en lång lista av återkommande kunder fortsätter Petrol att göra avtryck i branschen genom att skapa några av de mest ikoniska bildmaterialen inom spel-industrin.

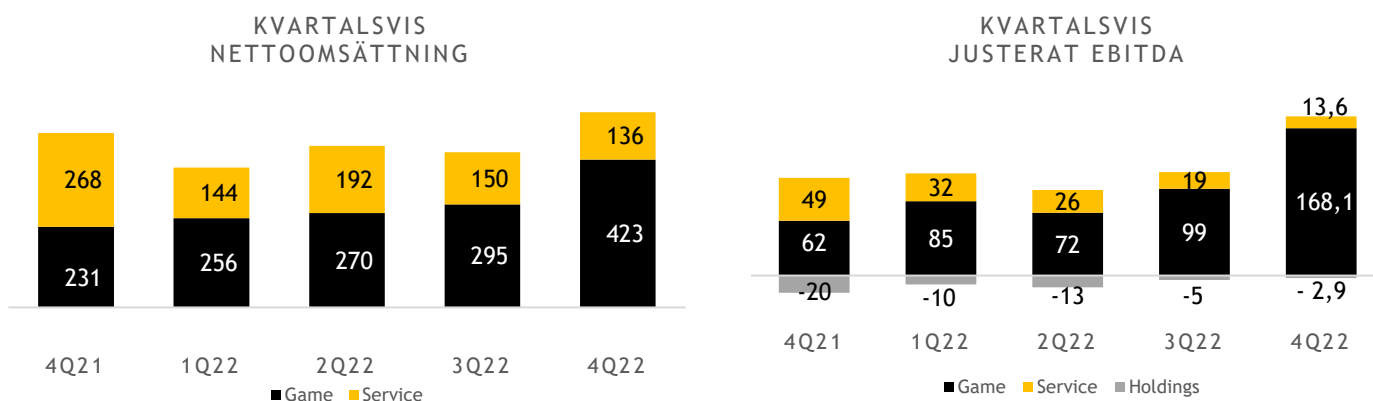
Fireshine Games har stor erfarenhet och kunskap inom förläggning och distribution av premiumtitlar. Fireshine kompletterar gruppens förläggnings- och distributionsmöjligheter bortom digitala titlar och live-titlar. Utöver sin expertis inom fysisk publicering och distribution, fortsätter Fireshine att investera i digitala publiceringsmöjligheter för att expandera sina tillväxtmöjligheter.

Nettoomsättnings- och EBITDA

Mkr



SAMMANFATTNING AV AFFÄRSSEGMENT



Game-segmentet

Nettoomsättningen för game-segmentet uppgick till 422,6 (230,9) Mkr under fjärde kvartalet 2022, vilket motsvarar 83,0 procent tillväxt och representerar 75,6 procent av den totala nettoomsättningen. Justerad EBITDA för perioden uppgick till 168,1 (62,4) Mkr, vilket motsvarar 94,0 procent av koncernens totala Justerad EBITDA. My Singing Monsters framgång var en viktig bidragsfaktor till spelsegmentets resultat under perioden.

Daybreak

I fjärde kvartalet 2022 bidrog Daybreak med en nettoomsättning på 198,9 (172,4) Mkr, motsvarande 15,3 procents tillväxt. Justerad EBITDA uppgick till 41,7 (51,5) Mkr och den justerade EBITDA-marginalen uppgick till 20,9 (29,9) procent. Den ogynnsamma jämförelsen med det pandemiförstärkta resultatet 2021 kvarstod under kvartalet. Tillväxten på årsbasis drevs till stor del av Magic Online och den gynnsamma valutarörelsen. Under fjärde kvartalet övergick Magic Online framgångsrikt till Daybreaks plattformsinfrastruktur, som ett led i att säkerställa långsiktig tillväxt och fortsatt service för spelets många fans. Daybreaks resultat står för det största bidraget bland koncernbolagen med ett nettointäktsbidrag på 35,6 procent och det näst största justerade EBITDA-bidraget på 23,3 procent under perioden.

BIG BLUE BUBBLE

Big Blue Bubble levererade ett rekordresultat för fjärde kvartalet med en nettoomsättning på 192,7 (27,3) Mkr motsvarande en tillväxt på 606,9 procent och en justerad EBITDA på 116,5 (16,3) Mkr. Big Blue Bubble bidrog med 34,5 procent av nettoomsättningen och 65,1 procent av justerad EBITDA för koncernen under perioden. My Singing Monsters virala framgång på TikTok med 1,7 miljoner följare, 210 miljoner visningar och över 2,5 miljarder hashtags hjälpte spelet att nå topp 10 i över 100 länder inom App Store-spel och första platsen i mer än 15 länder. Under sitt tionde år i tjänst levererade My Singing Monsters sitt bästa kvartal sedan lansering, vilket är en enastående prestation och ett bra sätt att starta det nya året på.

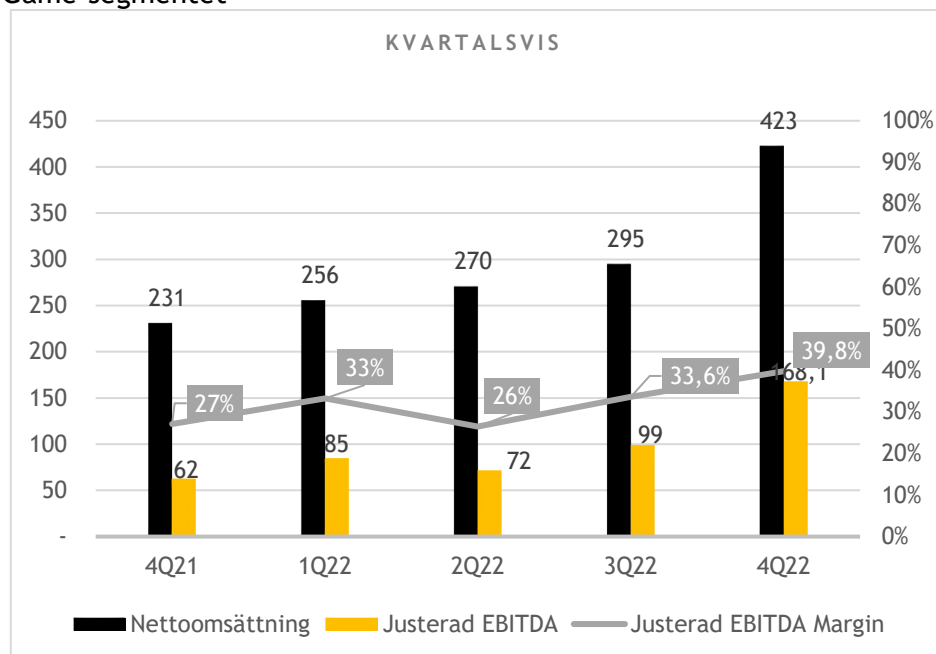
PIRANHA

Nettoomsättning och justerad EBITDA för kvartalet uppgick till 25,3 Mkr respektive 15,1 Mkr. Piranha har visat lönsamhet sedan Q4 2021. Utöver fortsatta intäkter från MechWarrior 5 DLC och MechWarrior Online, har Piranha utökat sin konsultverksamheten framgångsrikt.

TOADMAN STUDIOS OCH ANTIMATTER GAMES

Med anledning av vårt arbete med att justera verksamhetens fokus mot en mer stabil och lönsam affärsmodell, har vi beslutat att ändra inriktning inom våra förstapartsspelutvecklingsstudior mot konsultverksamheten (WFH). Detta har lett till en nedskrivning under fjärde kvartalet om 308,6 Mkr i våra egna titlar Evil v Evil, Block N Load 2, Minimal Affect, Hathor, I.G.I och 83. Bokfört värde för dessa spel har skrivits ner till noll i och med utgången av 2022 då de inte längre är en del av koncernens kärnverksamhet. Vi har utvärderat avkastningspotentialen för titlarna, med hjälp av beta-tester, kritikerrecensioner och utvärderingar från tredje part. Tills det att vi har fler prioriterade projekt kommer vi att fortsätta slutförandet av spelen, vilket kan ge en potentiell positiv effekt i framtiden.

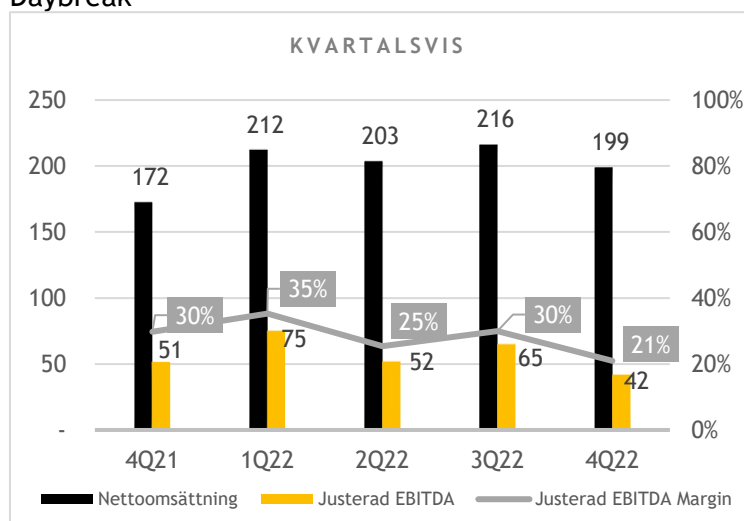
Game-segmentet



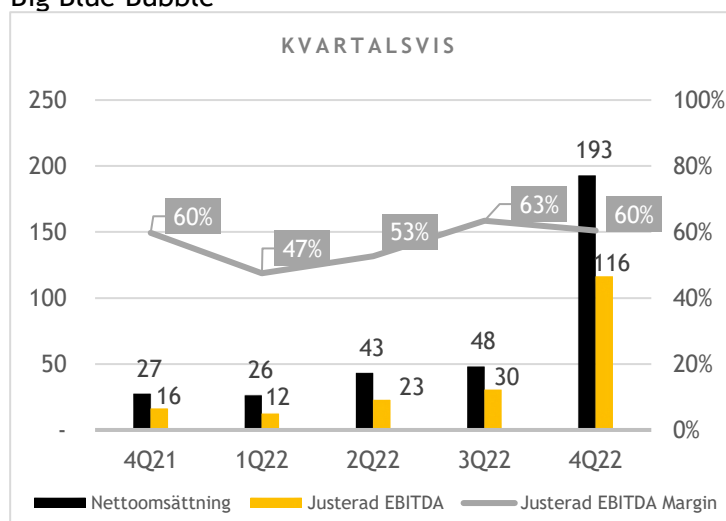
Q4 Nettoomsättnings bidrag		
Daybreak	199	47%
Big Blue Bubble	193	46%
Piranha	25	6%
Toadman & AMG	6	1%
Game-segmentet total	423	100%

Q4 Justerad EBITDA bidrag		
Daybreak	42	25%
Big Blue Bubble	116	69%
Piranha	15	9%
Toadman & AMG	-5	-3%
Game-segmentet total	168	100%

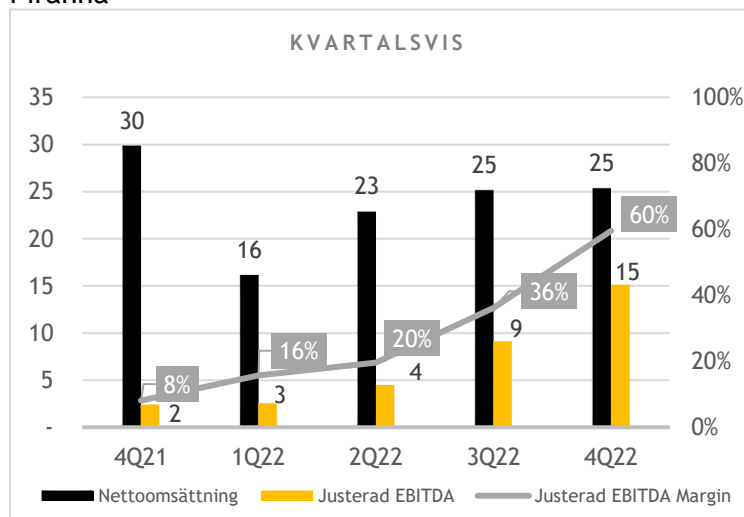
Daybreak



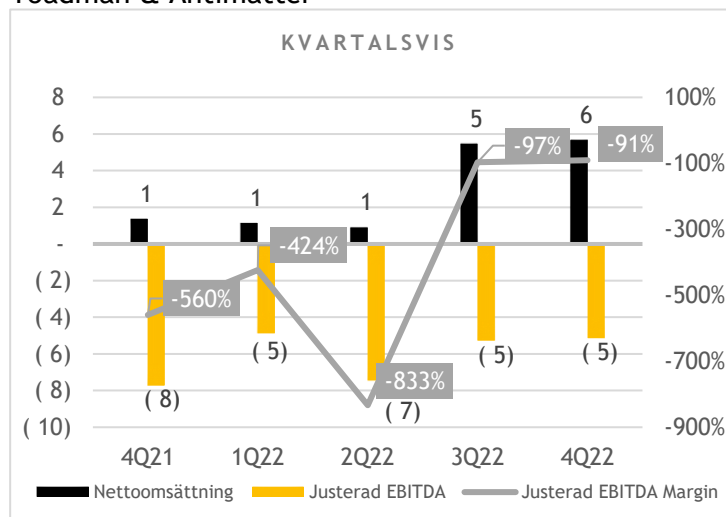
Big Blue Bubble



Piranha



Toadman & Antimatter



Service-segmentet

I fjärde kvartalet 2022 levererade Service-segmentet en nettoomsättning på 136,4 (268,1) Mkr, vilket motsvarar 24,4 procent av koncernens totala nettoomsättning. Jämförelsen mot fjärdekvartalet föregående år var ogynnsam med en nettoomsättningsnedgång på 49,1 procent. Den till synes kraftiga nedgången beror på att Q4 2021 hade ett förstärkt resultat med anledning av framflyttade produktsläpp under 2021 till det fjärde kvartalet samma år på grund av pandemirelaterade förseningar. Det är för helhetsbilden mer relevant att jämföra helårsresultaten för Service-segmentet. Där segmentet levererade en nettoomsättning på 622,5 (556,3) Mkr, vilket motsvarar en tillväxt på 11,9 procent. Justerad EBITDA under fjärde kvartalet uppgick till 13,6 (49,0) Mkr, motsvarande en justerad EBITDA-marginal på 10,0 (18,3) procent.

PETROL

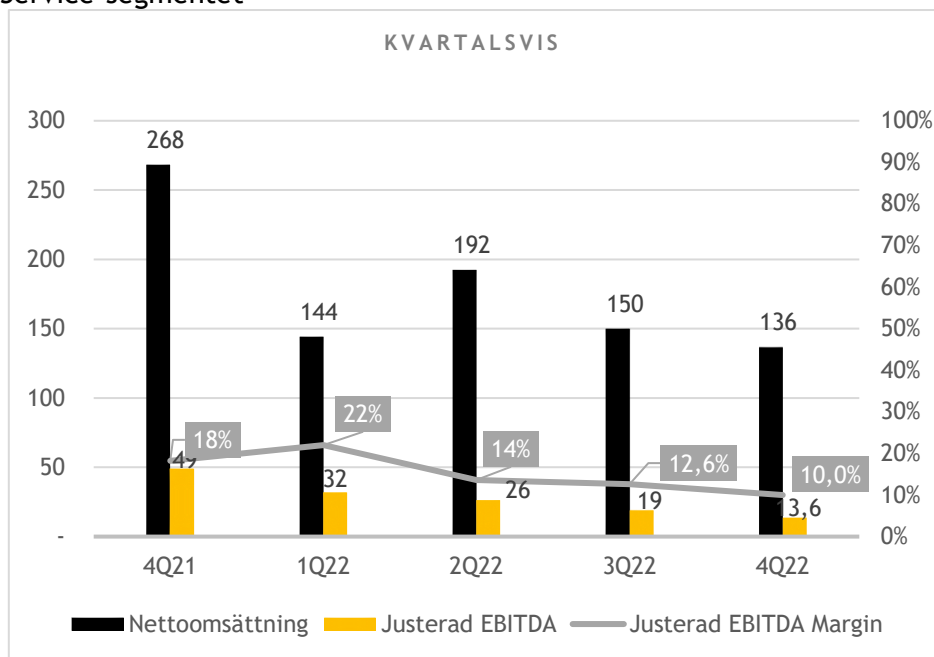
I fjärde kvartalet 2022 levererade Petrol en nettoomsättning på 59,0 (64,4) Mkr, motsvarande en minskning med 8,4 procent från samma period föregående år. Justerad EBITDA uppgick till 3,4 (17,4) Mkr, vilket motsvarar en marginal på 5,8 procent. Under kvartalet hade Petrol flera framgångsrika kampanjer, inklusive Call of Duty Warzone II, JBL Quantum Cup och Dead Island 2. Som avslutning på ännu ett framgångsrikt år mottog Petrol 24 branschpriser för sitt arbete med bland annat titlarna, Call of Duty, DOOM, Far Cry, Saints Row och Cookie Run, från både Clio och Graphis, som är de ledande branschorganisationerna som hyllar kreativ excellens inom reklam, design och konst.

FIRESHINE GAMES

Fireshine Games levererade ett stabilt fjärde kvartal trots att en handfull spelsläpp flyttades till 2023. Nettoomsättningen för perioden uppgick till 77,4 (203,7) Mkr, vilket motsvarar en nedgång med 62,0 procent jämfört med fjärde kvartalet 2021. Justerad EBITDA uppgick till 10,2 (31,6) Mkr, vilket motsvarar en justerad EBITDA-marginal på 13,2 procent. Den framgångsrika releasen av digitala indietitlar tidigare under året fortsatte att vara en viktig drivkraft under fjärde kvartalet. Fireshine fortsätter sin transformering till en mer balanserad modell med både digital och fysisk distribution genom att investera i digital publiceringskapaciteter. Med en stark pipeline av digitala indie-studiospel planerade för lansering 2023 och 2024 ser uppställningen lovande ut. Transformationen mot fler digitala indiespel minskar Fireshines historiska beroende av ett fåtal stora förlagspartners. Detta är förenligt med EG7:s strategi att förbättra gruppens övergripande riskprofil.

Mkr

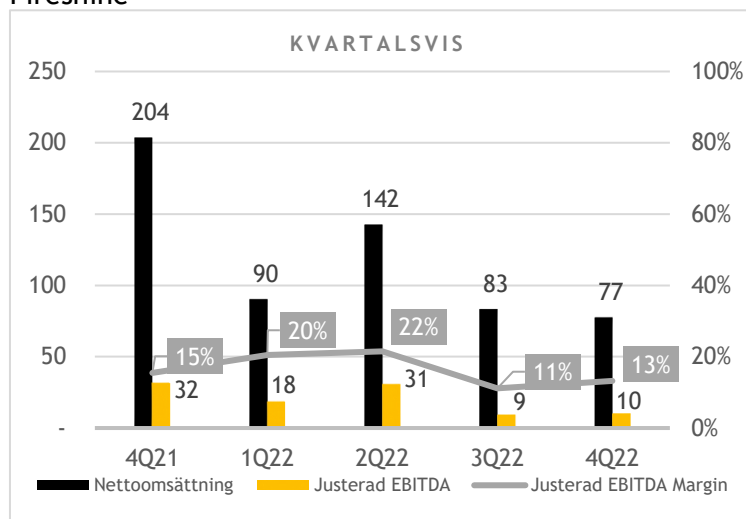
Service-segmentet



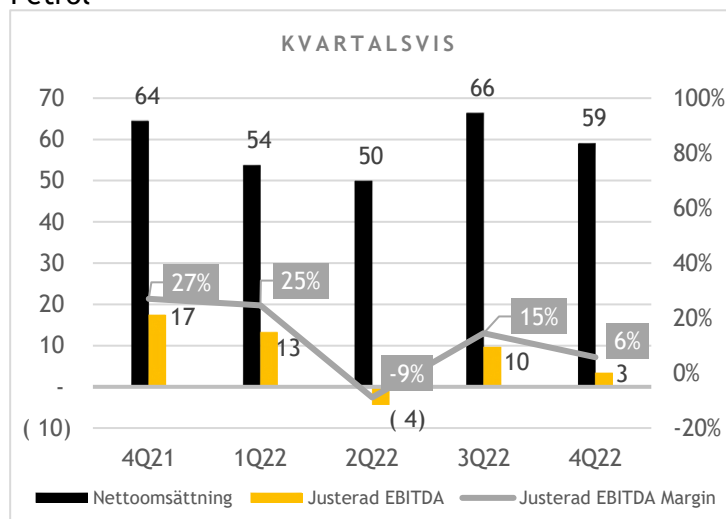
Q4 Nettoomsättnings bidrag		
Fireshine	77	57%
Petrol	59	43%
Service-segmentet total	16	100%

Q4 Justerad EBITDA bidrag		
Fireshine	10	77%
Petrol	4	23%
Service-segmentet total	14	100%

Fireshine



Petrol



FINANSIELL ÖVERSIKT

Nettoomsättning och rörelseresultat

Mkr	OKT - DEC			JAN-DEC		
	2022	2021	% Δ	2022	2021	% Δ
Nettoomsättning	559,0	499,0	12,0%	1 865,9	1 467,9	27,1%
Justerad EBITDA	178,9	91,8	94,8%	482,8	324,8	48,6%
EBITDA	177,6	426,1	-58,3%	474,5	642,6	-26,1%
Justerad EBIT	130,4	26,5	392,0%	275,0	116,1	136,8%
EBIT	-184,2	84,5	-317,9%	-275,9	157,7	-275,0%
<i>Marginaler, %</i>						
Justerad EBITDA marginal	32,0%	18,4%		25,9%	22,1%	
EBIT marginal	31,8%	85,4%		25,4%	43,8%	
Justerad EBIT marginal	23,3%	5,3%		14,7%	7,9%	
EBIT marginal	-33,0%	16,9%		-14,8%	10,7%	

Nettoomsättningen under fjärde kvartalet 2022 uppgick till 559,0 (499,0) Mkr, vilket motsvarar en tillväxt på 12,0 procent jämfört med samma period föregående år, tillväxten drevs både av bidrag från förvärv och organisk tillväxt. Rensat för Magic Online uppgick den organiska tillväxten till 8,5 procent. Rensat för positiva valutaeffekter under fjärde kvartalet var den organiska tillväxten -4,6 procent. Justerad EBITDA och justerad EBIT var 178,9 (91,8) Mkr och 130,4 (26,5) vilket motsvarar 32,0 procent respektive 23,3 procent marginaler på nettoomsättningen. Justering av poster av engångskaraktär som påverkade EBITDA-jämförbarhet under fjärde kvartalet uppgick till 1,3 (-334,2) Mkr och bestod främst av justering för förvärvskostnader. Föregående års justering inkluderade en omvärdering av tilläggsköpeskillning på 336,4 Mkr för Piranha. Justerad EBIT uppgick till 130,4 (26,5) Mkr, justerat för poster av engångskaraktär enligt ovan och nedskrivningar av spelrelaterad aktiverad FoU på 308,6 (171,2) Mkr samt nedskrivning av goodwill 0,0 (105,0) Mkr.

Justeringsbrygga

Mkr	OKT-DEC OC		JAN-DEC J	
	2022	2021	2022	2021
EBITDA	177,6	426,1	474,5	642,6
Omvärdering av tilläggsköpeskillning för förvärv*	0,0	-336,4	-0,9	-352,0
Förvärvskostnader	1,3	2,1	9,2	34,3
Justerad EBITDA	178,9	91,8	482,8	324,8
EBIT	-184,2	84,5	-275,9	157,7
Omvärdering av tilläggsköpeskillning för förvärv*	0,0	-336,4	-0,9	-352,0
Förvärvskostnader	1,3	2,1	9,2	34,3
Nedskrivning goodwill**	0,0	105,0	0,0	105,0
Nedskrivning spel***	308,6	171,2	528,3	171,2
Valutaeffekt	4,7	0,0	14,4	0,0
Justerad EBIT	130,4	26,5	275,1	116,1
Resultat efter skatt	-89,5	110,5	-1 239,0	110,5
Omvärdering av tilläggsköpeskillning för förvärv*	0,0	-336,4	-0,9	-352,0
Förvärvskostnader	1,3	2,1	9,2	34,3
Nedskrivning goodwill**	0,0	105,0	0,0	105,0
Nedskrivning spel***	308,6	171,2	528,3	171,2
Valutaeffekt	4,7	0,0	14,4	0,0
Skatteeffekt justeringar	-64,8	12,0	-113,5	8,6
Resultat från avvecklade verksamheter	-0,4	-13,0	970,9	-31,5
Justerat resultat efter skatt	159,9	51,5	169,4	46,1
Resultat per aktie	-1,01	1,27	-13,98	1,27
Justerat resultat per aktie	1,80	0,59	1,91	0,53

*I andra kvartalet 2022 återföring av tilläggsköpeskillning för Big Blue Bubble. I fjärde kvartalet föregående år omvärdering av Piranhas tilläggsköpeskillning 336,4 Mkr och under andra kvartalet 2021 återfördes 15,6 Mkr av tilläggsköpeskillningen för Big Blue Bubble.

** Nedskrivning av goodwill i Petrol

*** Q4 2022 nedskrivning av spel i Toadman och AMG 308,6 Mkr; Evil v Evil, Minimal affect, Block N Load 2, Hathor, I.G.I and 83. Under andra kvartalet 2022 skrevs Marvel i Daybreak ner. I fjärde kvartalet 2021 skrevs MechWarrior i Piranha ner.

Organisk tillväxtbrygga

Mkr	OKT-DEC			JAN-DEC		
	2022	2021	% CHG	2022	2021	% CHG
Nettoomsättning	559,0	499,0	12,0%	1 865,9	1 471,0	26,8%
Magic Online	-17,7			-86,1		
Organiska intäkter exkl Magic Online	541,2	499,0	8,5%	1 779,8	1 471,0	21,0%
Valutaeffekt		+68,5			+205,6	
Organiska intäkter valutajusterad exkl Magic Online	541,2	567,5	-4,6%	1 779,8	1 676,6	6,2%

Aktiverade utvecklingskostnader

Mkr	OKT-DEC		JAN-DEC	
	2022	2021	2022	2021
Ingående balans	343,3	300,1	328,8	184,4
Anskaffade aktiverade utvecklingskostnader	-1,1	6,0	0,0	37,3
Aktiverade utvecklingskostnader	44,7	31,2	157,3	134,2
Omklassificering från övriga immateriella	2,3	0,0	121,0	-9,1
Avskrivning av utvecklingskostnader	-6,3	-11,2	-40,8	-25,5
Nedskrivning	-308,6	-0,4	-510,1	-0,4
Valutakurseffekter	-3,6	2,9	14,7	7,9
Utgående balans	70,8	328,8	70,8	328,8

För fjärde kvartalet 2022 var de totala aktiverade utvecklingskostnaderna 44,7 (31,2) Mkr. Avskrivningar på produktutveckling uppgick till -6,3 (-11,2) Mkr. I fjärde kvartalet gjordes en nedskrivning om 308,6 Mkr av aktiverat arbete relaterat till spelen i Toadman och Antimatter Games, med anledning av skiftet mot WFH. Nivån på kvartalsvisa kapitaliseringar kommer under det första kvartalet att ligga kvar på fjärde kvartalets nivå tills ytterligare strategiska beslut fattas. Nivån sänks successivt därefter. Under andra kvartalet togs beslutet att avsluta utvecklingen av Marvel och aktiverade utvecklingskostnader skrevs ner tillsammans med övriga immateriella tillgångar kopplade till Marvel i koncernen. En total nedskrivning om -234,1 Mkr som påverkar helårssiffran.

Utgående balans av aktiverade utvecklingskostnader uppgick vid slutet av kvartalet till 70,8 Mkr.

Finansnetto

Mkr	OKT-DEC		JAN-DEC	
	2022	2021	2022	2021
Netto räntekostnader	-3,4	-3,8	-13,6	-20,6
Ränta på tilläggsköpeskilling och annat	9,0	-19,9	-14,8	-74,0
Räntekostnad leasing	-0,4	-0,4	-2,5	-1,7
Finansieringskostnader	-1,4	-3,9	-1,6	-12,8
Låneförlust (Covid19 relaterat i USA)	0,7	0,0	12,7	0,0
Valutakurseffekter	-1,2	1,4	-0,5	5,0
Finansnetto	3,3	-26,6	-20,3	-104,1

Finansnettot för fjärde kvartalet 2022 var 3,3 Mkr jämfört med -26,6 Mkr för samma period föregående år. Förändringen i finansnettot berodde främst på lägre räntekostnader. Förra året var diskonteringsräntan hög på grund av en högre bedömd tilläggsköpeskilling för Piranha. Tilläggsköpeskilling omvärderades i fjärde kvartalet 2021.

Finansiering

Mkr	DEC	
	2022	2021
Total skuld	-104,0	-406,9
Likvida medel	407,8	483,9
Nettokassa	303,7	77,7

Notera: Innova är inkluderat för 2021

Nettokassan uppgick i slutet av fjärde kvartalet till 303,7 Mkr, bestående av 407,8 Mkr i likvida medel och 104,0 Mkr i skulder till kreditinstitut. Koncernen återbetalade 300 Mkr av externa lån i fjärde kvartalet. Resterande 100 Mkr återbetalades efter räkenskapsårets utgång. Jämförelsetalen för 2021 inkluderar 2,1 Mkr i likvidamedel samt 94,3 Mkr i skulder hänförliga till Innova.

Kassaflöde

Mkr	OKT-DEC		JAN-DEC	
	2022	2021	2022	2021
Rörelseresultat (EBIT)	-184,2	84,5	-275,9	157,7
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	347,5	-47,2	770,3	76,7
Finansnetto	3,3	43,9	-20,3	-33,6
Betald skatt	-13,9	-2,3	-34,6	-7,3
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar i rörelsekapital	152,7	79,1	439,5	193,5
Förändringar i rörelsekapital	-38,4	0,0	-64,9	45,0
Kassaflöde från den löpande verksamheten	114,3	79,0	374,6	238,5
Kassaflöde från investeringsverksamheten	-46,6	-71,2	-58,1	-723,5
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	-298,9	2,6	-331,8	-235,2
Likvida medel vid periodens början	654,3	370,8	389,6	1 087,5
Periodens kassaflöde	-231,2	10,3	-15,3	-720,3
Kursdifferens i likvida medel	-15,3	8,5	33,5	22,3
Disponibla likvida medel vid periodens slut	407,8	389,5	407,8	389,6

Under fjärde kvartalet 2022 hade EG7 ett negativt kassaflöde på 231,2 Mkr, främst hänförligt till återbetalningen av externa lån om 300 Mkr. Kassaflödet från den löpande verksamheten var 114,3 Mkr jämfört med 79,0 Mkr för samma period föregående år. Kassaflödet påverkades också negativt om 46,6 Mkr av investeringsverksamheten. Kapitaliserade utvecklingskostnader uppgick till -44,7 Mkr, första avbetalningen av skulden för försäljningen av Innova bidrog positivt om 7,3 Mkr. Finansieringsverksamheten bidrog negativt med -298,9 Mkr i kvartalet, vilket främst är hänförligt till avbetalning av externa lån. Kursdifferenser i likvida medel uppgick till -15,3 Mkr. Sammantaget har bolaget en fortsatt stark likviditetsposition med 407,8 Mkr i likvida medel tillgängliga vid utgången av fjärde kvartalet 2022.

FINANSIELLA RAPPORTER

Resultaträkning - Koncernen

Mkr	Not	OKT-DEC 2022	OKT-DEC 2021	JAN-DEC 2022	JAN-DEC 2021
Nettoomsättning	2,3	559,0	499,0	1 865,9	1 467,9
Övriga rörelseintäkter		1,2	339,9	12,8	365,1
Summa intäkter		560,2	838,9	1 878,7	1 832,9
<i>Rörelsens kostnader</i>					
Köpta tjänster och varor		-181,0	-243,9	-626,3	-584,6
Övriga externa kostnader		-54,8	-58,9	-209,0	-178,5
Personalkostnader		-195,7	-147,5	-742,4	-553,3
Aktiverat arbete för egen räkning		44,7	36,5	157,3	127,0
Övriga rörelsekostnader		4,2	0,9	16,2	-1,0
Rörelseresultat före av- och nedskrivningar (EBITDA)		177,6	426,1	474,5	642,6
Av- och nedskrivningar materiella tillgångar och nyttjanderättstillgångar		-11,7	-9,1	-45,9	-37,8
Rörelseresultat före av- och nedskrivningar immateriella (EBITA)		166,0	417,0	428,7	604,8
Av- och nedskrivningar immateriella tillgångar från förvärv		-33,3	-315,1	-124,6	-414,5
Av- och nedskrivningar övriga immateriella tillgångar		-316,9	-17,4	-580,0	-32,6
Rörelseresultat (EBIT)		-184,2	84,5	-275,9	157,7
Finansnetto		3,3	-26,6	-20,3	-104,1
Resultat före skatt		-180,9	57,9	-296,2	53,6
Skatt på periodens resultat		91,0	39,6	28,1	11,7
PERIODENS RESULTAT FRÅN KVARVARANDE VERKSAMHETER		-89,9	97,5	-268,1	65,3
Resultat från avvecklade verksamheter efter skatt	5	0,4	13,0	-970,9	31,5
PERIODENS RESULTAT		-89,5	110,5	-1 239,0	96,8

Periodens resultat är i sin helhet hänförlig till moderföretagets aktieägare.

RESULTAT PER AKTIE	KVARTAL		HELÅR	
	OKT-DEC 2022	OKT-DEC 2021	JAN-DEC 2022	JAN-DEC 2021
Resultat per aktie före och efter utspädning (kr)	-1,01	1,27	-14,04	1,13
Genomsnittligt antal aktier före och efter utspädning	88 603 526	87 118 089	88 270 408	85 370 134

Periodens totalresultat är i sin helhet hänförlig till moderföretagets aktieägare.

Mkr	KVARTAL		HELÅR	
	OKT-DEC 2022	OKT-DEC 2021	JAN-DEC 2022	JAN-DEC 2021
Periodens resultat	-89,5	110,5	-1 239,0	96,8
<i>Poster som kommer att omklassificeras till resultatet</i>				
Omräkningsdifferens	-215,3	61,3	527,6	248,2
Uppskjuten skatt	0,5	-10,1	-45,8	-28,8
Övrigt totalresultat för perioden	-214,8	51,2	481,8	219,4
Totalresultat för perioden	-304,3	161,7	-757,1	316,3

Balansräkning - Koncernen

Mkr	Not	31 DEC 2022	31 DEC 2021*
TILLGÅNGAR			
Anläggningstillgångar			
Immateriella anläggningstillgångar		3 907,4	5 016,5
Materiella anläggningstillgångar		29,1	43,3
Nyttjanderättstillgångar		39,9	44,2
Finansiella anläggningstillgångar	4	110,4	71,6
Summa anläggningstillgångar		4 086,8	5 175,6
Omsättningstillgångar			
Varulager		17,3	13,2
Kortfristiga fordringar	4	440,5	335,4
Likvida medel	4	407,8	483,9
Summa omsättningstillgångar		865,5	832,5
SUMMA TILLGÅNGAR		4 952,3	6 008,1
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
Eget kapital			
Eget kapital hänförligt till moderföretagets aktieägare		3 902,3	4 597,8
Summa eget kapital		3 902,3	4 597,8
Långfristiga skulder	4	414,5	691,0
Kortfristiga skulder	4	635,5	719,3
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER		4 952,3	6 008,1

Notera: Innova är inkluderat för 2021

Kassaflödesanalys - Koncernen

	KVARTAL		HELÅR	
	OKT-DEC 2022	OKT-DEC 2021	JAN-DEC 2022	JAN-DEC 2021
<i>Mkr</i>				
DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN				
Rörelseresultat (EBIT)	-184,2	84,5	-275,9	157,7
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	347,5	-47,2	770,3	76,7
Finansnetto och skatt	-10,6	41,6	-54,9	-40,9
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar i rörelsekapital	152,7	79,1	439,5	193,5
Kassaflöde från förändringar i rörelsekapital	-38,4	0,0	-64,9	45,0
Kassaflöde från den löpande verksamheten	114,3	79,0	374,6	238,5
Förvärv av materiella anläggningstillgångar	-5,4	6,7	-12,2	-18,1
Förvärv av immateriella tillgångar	-44,4	-33,5	-187,9	-140,4
Rörelseförvärv	3,2	-44,4	142,0	-565,0
Kassaflöde från investeringsverksamheten	-46,6	-71,2	-58,1	-723,5
FINANSIERINGSVERKSAMHETEN	-298,9	2,6	-331,8	-235,2
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	-298,9	2,6	-331,8	-235,2
PERIODENS KASSAFLÖDE	-231,2	10,3	-15,3	-720,3
Likvida medel vid periodens början	654,3	370,8	389,5	1 087,5
Periodens kassaflöde	-231,2	10,3	-15,3	-720,3
Kursdifferens i likvida medel	-15,3	8,5	33,5	22,3
Likvida medel vid periodens slut	407,8	389,5	407,8	389,5
Specifikation av likvida medel				
Totalt kassa och bank	407,8	389,5	407,8	389,6
<i>därav spärrmedel</i>	-2,6	-2,6	-2,6	-2,6
Disponibla likvida medel vid periodens slut	405,2	386,9	405,2	386,9

Rapport över förändringar i eget kapital - Koncernen

Eget kapital hänförligt till moderbolagets ägare		
<i>Mkr</i>	2022 JAN-DEC	2021 JAN-DEC
Belopp vid periodens ingång	4 597,8	3 108,2
Förändring av eget kapital under perioden		
Periodens resultat	-1 239,0	96,8
Periodens övriga totalresultat	481,8	219,4
Nyemission	61,7	1 172,8
Första konsolidering av OOO Artplant		0,5
Utgående balans	3 902,3	4 597,8

Resultaträkning - Moderbolaget

	KVARTAL		HELÅR	
	OCT-DEC 2022	OCT-DEC 2021	JAN-DEC 2022	JAN-DEC 2021
<i>Mkr</i>				
Nettoomsättning	1,8	1,5	5,6	7,5
Övriga rörelseintäkter	0,0	0,0	0,0	0,0
Summa intäkter	1,8	1,5	5,6	7,5
<i>Rörelsens kostnader</i>				
Köpta tjänster och varor	-14,1	-28,2	-54,4	-91,5
Övriga externa kostnader	-6,3	-11,6	-27,6	-38,5
Personalkostnader	1,4	-6,1	-15,4	-22,9
Aktiverat arbete för egen räkning	17,6	17,9	48,6	56,4
Övriga rörelsekostnader	0,0	0,0	0,0	0,0
Rörelseresultat före av- och nedskrivningar (EBITDA)	0,4	-26,6	-43,2	-89,0
Av- och nedskrivningar	-106,3	-5,6	-104,5	-5,9
Rörelseresultat (EBIT)	-105,9	-32,2	-147,8	-94,8
Finansnetto	104,4	-92,4	-523,2	13,9
Resultat före skatt	-1,5	-124,6	-670,9	-80,9
Bokslutsdispositioner	-226,7	1,8	-226,7	1,8
Skatt på periodens resultat	71,4	-4,9	27,0	-13,8
PERIODENS RESULTAT	-156,8	-127,6	-870,6	-92,9

Balansräkning - Moderbolaget

<i>Mkr</i>	2022-12-31	2021-12-31
TILLGÅNGAR		
Anläggningstillgångar		
Immateriella anläggningstillgångar	0,0	200,9
Materiella anläggningstillgångar	0,0	0,1
Finansiella anläggningstillgångar	3 658,9	2 653,4
Summa anläggningstillgångar	3 659,0	2 854,4
Omsättningstillgångar		
Kortfristiga fordringar	69,2	1 900,4
Likvida medel	42,5	82,5
Summa omsättningstillgångar	111,7	1 982,9
SUMMA TILLGÅNGAR	3 770,6	4 837,2
EGET KAPITAL OCH SKULDER		
Eget kapital	3 535,6	4 344,6
Långfristiga skulder	99,5	399,2
Kortfristiga skulder	135,5	93,4
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	3 770,6	4 837,2

Segmentsdata

	2022	2022	2022	2022	2021	2021	2021	2021	2022	2021
Mkr	Q4	Q3	Q2	Q1	Q4	Q3	Q2	Q1	Helår	Helår
NETTOOMSÄTTNING										
Game-segmentet										
Daybreak	198,9	216,2	203,4	212,1	172,4	169,7	174,7	187,2	830,7	704,0
Big Blue Bubble	192,7	47,9	43,2	26,2	27,3	31,6	27,3	22,9	310,1	109,0
Piranha	25,3	25,1	22,9	16,2	29,9	47,6	11,9	1,7	89,5	91,1
Toadman & AMG	5,7	5,5	0,9	1,1	1,4	1,3	2,6	2,2	13,2	7,5
Game total	422,6	294,8	270,4	255,6	230,9	250,3	216,4	214,0	1243,4	911,6
Service-segmentet										
Petrol	59,0	66,3	49,9	53,7	64,4	35,0	32,7	31,5	228,8	163,5
Fireshine Games	77,4	83,4	142,5	90,4	203,7	68,9	62,0	58,1	393,7	392,7
Service total	136,4	149,7	192,4	144,0	268,1	103,9	94,7	89,6	622,5	556,3
TOTAL KONCERNEN	559,0	444,5	462,8	399,7	499,0	354,2	311,1	303,6	1865,9	1467,9
ANDEL AV OMSÄTTNING (%)										
Game-segmentet										
Daybreak	36%	49%	44%	53%	35%	48%	56%	62%	45%	48%
Big Blue Bubble	35%	11%	9%	7%	6%	9%	9%	8%	17%	7%
Piranha	5%	6%	5%	4%	6%	14%	4%	1%	5%	6%
Toadman & AMG	1%	1%	0%	0%	0%	0%	1%	1%	1%	1%
Game total	76%	66%	58%	64%	46%	71%	70%	71%	67%	62%
Service-segmentet										
Petrol	11%	15%	11%	14%	13%	10%	11%	10%	12%	11%
Fireshine Games	14%	19%	31%	23%	41%	20%	20%	19%	21%	27%
Service total	24%	34%	42%	36%	54%	30%	30%	30%	33%	38%
TOTAL KONCERNEN	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%
OMSÄTTNINGSTILLVÄXT YoY (%)										
Game-segmentet										
Daybreak	15%	27%	16%	13%	6%*	-12%*	-23%*	11%*	18%	-6%*
Big Blue Bubble	607%	52%	59%	14%	21%*	27%*	-6%*	35%*	184%	17%*
Piranha	-15%	-47%	92%	247%*	1035%	14%*	-60%*	-89%*	-5%*	-22%*
Toadman & AMG	311%	305%	-65%	-48%	-46%	3%	9%	-67%	76%	-42%
Game total	83%	18%	25%	19%	22%	-4%	-25%	-9%	36%*	-7%*
Service-segmentet										
Petrol	-8%	90%	52%	71%	140%	62%	-16%	-47%	40%	11%
Fireshine Games	-62%	21%	130%	55%	55%	14%	-39%	-35%	0%	3%
Service total	-49%	44%	103%	61%	69%	27%	-33%	-40%	12%	5%
KONCERN TOTAL	12%	25%	49%	32%*	43%*	4%*	-28%*	-21%*	27%*	-2%*
TOTAL KONCERNEN	12%	25%	49%	32%*	43%*	4%*	-28%*	-21%*	27%*	-2%*

	2022	2022	2022	2022	2021	2021	2021	2021	2022	2021
	Q4	Q3	Q2	Q1	Q4	Q3	Q2	Q1	Helår	Helår
ORGANISK NETTOOMSÄTTNING										
TILLVÄXT YoY (%)										
Game-segmentet										
Daybreak	5%*	13%*	2%*	2%*	6%*	-12%*	-23%*	11%*	6%*	-6%*
Big Blue Bubble	607%	52%	59%	14%	21%*	27%*	-6%*	35%*	185%*	17%*
Piranha	-15%	-47%	92%	247%*	1,035%*	14%*	-60%*	-89%*	-1%*	-22%*
Toadman & AMG	311%	305%	-65%	-48%	-46%	3%	9%	-67%	76%	-42%
Game total	75%*	8%*	14%*	10%*	22%*	-4%*	-25%*	-9%*	27%*	-6%*
Service-segmentet										
Petrol	-8%	90%	52%	71%	140%	62%	-16%	-47%	40%	11%
Fireshine Games	-62%	21%	130%	55%	55%	14%	-39%	-35%	0%	3%
Service total	-49%	44%	103%	61%	69%	27%	-33%	-40%	12%	5%
TOTAL KONCERNEN	8%*	19%*	41%*	25%*	43%*	4%*	-28%*	-21%*	21%*	-2%*
VALUTAJUSTERAD NETTOOMSÄTTNING										
TILLVÄXT YoY (%)										
Game-segmentet										
Daybreak	-13%*	-8%*	-12%*	-8%*	2%*	-9%*	-12%*	28%*	-10%*	32%*
Big Blue Bubble	529%	30%	40%	4%	14%*	23%*	-3%*	46%*	151%*	57%*
Piranha	-25%	-54%	69%	216%	487%*	12%*	-59%*	-88%*	-16%*	-15%*
Toadman & AMG	313%	300%	-65%	-48%	-47%	-2%	7%	-66%	75%	-27%
Game total	47%*	-10%*	-2%*	-2%*	15%*	-3%*	-16%*	4%*	8%*	27%*
Service-segmentet										
Petrol	-23%	55%	31%	53%	123%	52%	-3%	-39%	19%	51%
Fireshine Games	-64%	16%	119%	44%	50%	6%	-37%	-30%	-5%	59%
Service total	-53%	31%	86%	47%	63%	18%	-29%	-34%	2%	56%
TOTAL KONCERNEN	-5%	1%	24%	12%	36%	3%	-20%	-11%	6%	2%
JUSTERAD EBITDA										
Game-segmentet										
Daybreak	41,7	64,8	51,7	74,8	51,5	63,7	65,6	79,5	233,0	260,4
Big Blue Bubble	116,5	30,4	22,8	12,4	16,3	18,3	11,9	8,1	182,1	54,6
Piranha	15,1	9,1	4,5	2,5	2,4	-8,4	9,0	-0,7	31,2	2,3
Toadman & AMG	-5,1	-5,3	-7,4	-4,9	-7,7	-6,8	-3,0	-2,4	-22,7	-19,9
Game total	168,1	99,0	71,6	84,9	62,5	66,8	83,5	84,5	423,6	297,3
Service-segmentet										
Petrol	3,4	9,6	-4,4	13,2	17,4	2,8	4,8	5,8	21,8	30,7
Fireshine Games	10,2	9,3	30,6	18,5	31,6	10,5	1,9	-1,4	68,6	42,6
Service total	13,6	18,9	26,2	31,7	49,0	13,3	6,6	4,4	90,4	73,2
Holding	-2,9	-4,8	-13,5	-10,1	-19,7	-9,0	-9,0	-8,2	-31,3	-45,9
TOTAL KONCERNEN	178,8	113,1	84,3	106,5	91,7	71,1	81,2	80,7	482,7	324,7

	2022	2022	2022	2022	2021	2021	2021	2021	2022	2021
	Q4	Q3	Q2	Q1	Q4	Q3	Q2	Q1	Helår	Helår
JUSTERAD EBITDA MARGINAL (%)										
Game-segmentet										
Daybreak	21%	30%	25%	35%	30%	38%	38%	42%	28%	37%
Big Blue Bubble	60%	63%	53%	47%	60%	58%	44%	35%	59%	50%
Piranha	60%	36%	20%	16%	8%	-18%	75%	-45%	35%	3%
Toadman & AMG	-91%	-97%	-833%	-424%	-560%	-508%	-118%	-107%	-173%	-266%
Game total	40%	34%	26%	33%	27%	27%	39%	39%	34%	33%
Service-segmentet										
Petrol	6%	15%	-9%	25%	27%	8%	15%	18%	10%	19%
Fireshine Games	13%	11%	22%	20%	15%	15%	3%	-2%	17%	11%
Service total	10%	13%	14%	22%	18%	13%	7%	5%	15%	13%
TOTAL KONCERNEN	32%	25%	18%	27%	18%	20%	26%	27%	26%	22%
JUSTERAD EBITA										
Games-segmentet										
Daybreak	35,9	58,0	45,3	69,0	46,5	58,0	60,2	74,1	208,3	238,8
Big Blue Bubble	115,8	29,7	22,1	11,8	15,8	16,4	11,9	8,1	179,4	52,2
Piranha	14,1	7,6	4,5	2,5	2,4	- 8,4	9,0	- 0,7	28,7	2,3
Toadman & AMG	- 5,8	- 6,0	- 8,0	- 5,4	- 8,2	- 7,3	- 3,5	- 2,8	- 25,1	- 21,8
Game total	160,0	89,3	63,9	78,0	56,5	58,8	77,7	78,6	391,2	271,5
Service-segmentet										
Petrol	1,1	7,4	- 6,2	11,4	15,7	1,0	3,2	4,2	13,7	24,0
Fireshine Games	9,9	8,9	30,3	18,1	31,2	10,1	1,5	- 1,7	67,2	41,2
Service total	11,0	16,3	24,1	29,5	46,9	11,1	4,7	2,5	80,8	65,2
Holding	- 3,9	- 5,8	- 14,4	- 11,0	- 20,7	- 10,0	- 10,0	- 9,1	- 35,2	- 49,7
TOTAL KONCERNEN	167,1	99,7	73,6	96,4	82,7	59,9	72,4	72,0	436,9	287,0
JUSTERAD EBITA MARGINAL (%)										
Game-segmentet										
Daybreak	18%	27%	22%	33%	27%	34%	34%	40%	25%	34%
Big Blue Bubble	60%	62%	51%	45%	58%	52%	44%	35%	58%	48%
Piranha	56%	30%	20%	16%	8%	-18%	75%	-45%	32%	3%
Toadman & AMG	-102%	-110%	-896%	-468%	-597%	-543%	-137%	-126%	-191%	-291%
Game total	38%	30%	24%	31%	24%	23%	36%	37%	31%	30%
Service-segmentet										
Petrol	2%	11%	-12%	21%	24%	3%	10%	13%	6%	15%
Fireshine Games	13%	11%	21%	20%	15%	15%	2%	-3%	17%	10%
Service total	8%	11%	13%	20%	17%	11%	5%	3%	13%	12%
TOTAL KONCERNEN	30%	22%	16%	24%	17%	17%	23%	24%	23%	20%

	2022	2022	2022	2022	2021	2021	2021	2021	2022	2021
JUSTERAD EBIT	Q4	Q3	Q2	Q1	Q4	Q3	Q2	Q1	Helår	Helår
ADJ EBIT										
Game-segmentet										
Daybreak	4,1	26,6	17,1	4,9	21,5	33,5	36,7	50,8	90,7	142,4
Big Blue Bubble	111,8	25,6	18,2	8,1	12,7	14,0	7,7	4,0	163,8	38,4
Piranha	10,4	1,1	- 5,7	- 8,9	- 22,0	- 25,2	- 3,5	- 3,3	- 3,1	- 54,0
Toadman & AMG	- 1,4	- 6,9	- 8,2	- 5,6	- 6,4	- 7,4	- 3,6	- 2,9	- 22,0	- 20,4
Game total	125,0	46,4	21,4	36,5	5,8	14,8	37,2	48,5	229,3	106,4
Service-segmentet										
Petrol	1,1	7,4	- 6,2	11,4	15,7	1,0	3,2	4,2	13,7	24,0
Fireshine Games	9,9	8,9	30,3	18,1	31,2	10,1	1,5	- 1,7	67,2	41,2
Service total	11,0	16,3	24,1	29,5	46,9	11,1	4,7	2,5	80,8	65,2
Holding	- 5,7	- 5,8	- 12,6	- 11,0	- 26,3	- 10,1	- 10,1	- 9,1	- 35,2	- 55,6
TOTAL KONCERNEN	130,3	56,9	32,9	55,0	26,4	15,9	31,9	41,9	275,0	116,1
JUSTERAD EBIT MARGINAL (%)										
Game-segmentet										
Daybreak	2%	12%	8%	20%	12%	20%	21%	27%	11%	20%
Big Blue Bubble	58%	53%	42%	31%	47%	44%	28%	17%	53%	35%
Piranha	41%	4%	-25%	-55%	-74%	-53%	-29%	-197%	-3%	-59%
Toadman & AMG	-24%	-126%	-919%	-486%	-462%	-553%	-142%	-132%	-167%	-272%
Game total	30%	16%	8%	14%	3%	6%	17%	23%	18%	12%
Service-segmentet										
Petrol	2%	11%	-12%	21%	24%	3%	10%	13%	6%	15%
Fireshine Games	13%	11%	21%	20%	15%	15%	2%	-3%	17%	10%
Service total	8%	11%	13%	20%	17%	11%	5%	3%	13%	12%
TOTAL KONCERNEN	23%	13%	7%	14%	5%	4%	10%	14%	15%	8%
ANSTÄLLDA (per periodens sista dag)										
Game-segmentet										
Daybreak	258	243	234	246	239	247	239		258	239
Big Blue Bubble	69	64	69	69	69	72	80		69	69
Piranha	72	70	77	77	80	77	75		72	80
Toadman	57	122	143	137	133	134	114		57	133
AMG	50	58	56	46	43	41	42		50	43
Game total	506	557	579	575	564	571	550		506	564
Service-segmentet										
Petrol	84	84	79	80	76	72	72		84	76
Fireshine Games	30	30	27	28	28	28	22		30	28
Service total	114	114	106	108	104	100	94		114	104
Holding	9	10	8	6	7	14	12		9	7
TOTAL KONCERNEN	629	681	693	689	675	685	656		629	675

NOTER TILL DELÅRSRAPPORTEN

Not 1 Väsentliga redovisnings- och värderingsprinciper

Denna delårsrapport omfattar det svenska moderföretaget Enad Global 7 AB, organisationsnummer 556923-2837, och dess dotterbolag. EG7 är en koncern inom spelindustrin som utvecklar, marknadsför, förlägger och distribuerar PC-, konsol- och mobilspel till den globala spelmarknaden. Moderföretaget är ett aktiebolag med säte i Stockholm, Sverige. Adressen till huvudkontoret är Ringvägen 100, 118 60 Stockholm.

EG7 tillämpar International Financial Reporting Standards (IFRS) som de antagits av EU. Koncernens delårsrapport är upprättad i enlighet med IAS 34 Delårsrapportering samt tillämpliga delar i årsredovisningslagen (1995:1554).

Moderföretaget tillämpar årsredovisningslagen och RFR 2 Redovisning för juridiska personer.

Samtliga belopp i denna rapport är angivna i miljontals svenska kronor (Mkr) om inget annat anges.

Avrundningsdifferenser kan förekomma.

Not 2 Rörelsesegment

				Koncern- gemensamma poster och elimineringar	Koncernen totalt
Jan-dec 2022	Services	Game Segment	Summa segment		
Intäkter från externa kunder	622,5	1 243,4	1 865,9	0,0	1 865,9
Intäkter från övriga segment	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
Summa intäkter	622,5	1 243,4	1 865,9	0,0	1 865,9
Rörelseresultat före av- och nedskrivningar (EBITDA)	90,5	418,2	508,6	-34,1	474,5
Av- och nedskrivningar					-750,5
Finansnetto					-20,3
Resultat före skatt					-296,2
Skatt					28,1
PERIODENS RESULTAT FRÅN KVARVARANDE VERKSAMHETER					-268,1
Resultat från avvecklade verksamheter efter skatt					-970,9
PERIODENS RESULTAT					-1 239,0
				Koncern- gemensamma poster och elimineringar	Koncern en totalt
Jan-dec 2021	Services	Game Segment	Summa segment		
Intäkter från externa kunder	556,2	911,6	1 467,9	0,0	1 467,9
Intäkter från övriga segment	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
Summa intäkter	556,2	911,6	1 467,9	0,0	1 467,9
Rörelseresultat före av- och nedskrivningar (EBITDA)	71,2	637,6	708,9	-66,4	642,5
Av- och nedskrivningar					-484,9
Finansnetto					-104,1
Resultat före skatt					53,5
Skatt					11,7
PERIODENS RESULTAT FRÅN KVARVARANDE VERKSAMHETER					65,3
Resultat från avvecklade verksamheter efter skatt					31,5
PERIODENS RESULTAT					96,8

Not 3 Intäkter från avtal med kunder

Jan-dec 2022	Service segment	Game segment	Koncern-elimineringar	Koncernen totalt
<i>Geografisk region</i>				
Europa	224,3	286,5	0,0	510,7
Nordamerika	338,9	895,4	0,0	1 234,4
Övriga marknader	59,3	61,5	0,0	120,8
Intäkter från avtal med kunder	622,5	1 243,4	0,0	1 865,9

Jan-dec 2021	Service segment	Game segment	Koncern-elimineringar	Koncernen totalt
<i>Geografisk region</i>				
Europa	219,5	192,0	0,0	411,6
Nordamerika	275,5	682,5	0,0	958,1
Övriga marknader	61,2	37,1	0,0	98,2
Intäkter från avtal med kunder	556,2	911,6	0,0	1 467,9

Not 4 Finansiella Instrument

Värdering av finansiella tillgångar och skulder per 31 december 2022

Finansiella tillgångar	Finansiella tillgångar värderade till verkligt värde i resultaträkningen	Finansiella tillgångar värderade till upplupet anskaffningsvärde	Totalt redovisade värden
Kundfordringar	0,0	267,4	267,4
Likvida medel	0,0	407,8	407,8
Totalt	0,0	675,2	675,2

Finansiella skulder	Finansiella skulder värderade till verkligt värde i resultaträkningen	Finansiella skulder värderade till upplupet anskaffningsvärde	Totalt redovisade värden
Villkorad tilläggsköpeskilling	83,9	0,0	83,9
Skulder till kreditinstitut	0,0	104,0	104,0
Leverantörsskulder	0,0	110,1	110,1
Övriga finansiella skulder	0,0	488,9	488,9
Totalt	83,9	702,0	785,9

Värdering av finansiella tillgångar
och skulder per 31 december 2021*

Finansiella tillgångar	Finansiella tillgångar värderade till verkligt värde i resultaträkningen	Finansiella tillgångar värderade till upplupet anskaffningsvärde	Totalt redovisade värden
Kundfordringar	0,0	242,9	242,9
Likvida medel	0,0	483,9	483,9
Totalt	0,0	726,8	726,8

Finansiella skulder	Finansiella skulder värderade till verkligt värde i resultaträkningen	Finansiella skulder värderade till upplupet anskaffningsvärde	Totalt redovisade värden
Villkorad tilläggsköpeskilling	128,8	0,0	128,8
Skulder till kreditinstitut	0,0	406,2	406,2
Leverantörsskulder	0,0	71,6	71,6
Övriga finansiella skulder	0,0	663,4	663,4
Totalt	128,8	1 141,2	1 270,0

Notera: Innova är inkluderat för 2021

VÄRDERINGSHIERARKIN

Nivåerna i värderingshierarkin definieras som följande:

- Nivå 1 - Noterade priser (ojusterade) på aktiva marknader för identiska tillgångar och skulder.
- Nivå 2 - Andra observerbara indata för tillgången eller skulden än noterade priser inkluderade i nivå 1, antingen genom direkt (dvs. prisnoteringar) eller indirekt (dvs. härledda från prisnoteringar).
- Nivå 3 - Indata för tillgången eller skulden som inte baseras på observerbara marknadsdata (dvs. icke observerbara indata).

Villkorad tilläggsköpeskilling

Den villkorade tilläggsköpeskillingen redovisas till verkligt värde enligt nivå 3 i värderingshierarkin. Det verkliga värdet beräknas genom att använda en värderingsmodell som diskonterar nuvärdet av förväntade utbetalningar av kassaflöden med en riskjusterad diskonteringsränta. Förväntade kassaflöden bestäms utifrån sannolika scenarier baserat på förväntat finansiellt utfall och framtida finansiella prognoser. De mest betydande inputfaktorer som använts vid värderingen till verkligt värde är en riskjusterad diskonteringsfaktor på 16,3 procent.

Villkorad tilläggsköpeskilling	Jan-Dec 2022	Jan-Dec 2021
Vid periodens början	128,7	484,3
Förvärv under perioden	0,0	276,6
Utbetalning	-68,2	-445,2
Ränta	14,2	59,0
Omräkning genom periodens resultat	-0,9	-352,0
Valutaeffekt	10,1	106,1
Vid periodens slut	83,9	128,8

Realiserade vinster för villkorade tilläggsköpeskillingar som innehas per balansdagen uppgick till 0,9 Mkr (15,3 Mkr). Detta belopp inkluderas som en del av övriga rörelseintäkter i koncernens rapport över resultatet.

Kortfristiga fordringar och skulder

För kortfristiga fordringar och skulder, som till exempel kundfordringar och leverantörsskulder, anses det redovisade värdet vara en god approximation av det verkliga värdet.

Not 5 Avvecklade verksamheter

April 19 2022 offentliggjorde EG7 planerna på att sälja dotterbolaget Innova. Försäljningen gjordes till Games Mobile ST LTD (GMST) och kommunicerades 23 september, med ett transaktionsvärde om 21 miljoner euro. 17 miljoner euro betalades vid stängning av affären och ytterligare 4 miljoner betalas vid sex tillfällen under de kommande 18 månaderna.

Resultaträkning avvecklade verksamheter	KVARTAL		HELÅR	
	OKT-DEC 2022	OKT-DEC 2021	JAN-DEC 2022	JAN-DEC 2021
Mkr				
Nettoomsättning		74,1	197,2	202,6
Övriga rörelseintäkter		1,0	27,2	2,9
Summa intäkter		75,1	224,4	205,5
<i>Rörelsens kostnader</i>				
Köpta tjänster och varor		-29,3	-78,8	-78,2
Övriga externa kostnader		-3,7	-22,5	-13,7
Personalkostnader		-15,7	-57,9	-41,5
Övriga rörelsekostnader		0,0	-7,4	0,0
Rörelseresultat före av- och nedskrivningar (EBITDA)		26,4	57,8	72,0
Av- och nedskrivningar materiella tillgångar och nyttjanderättstillgångar		-5,4	-14,1	-10,3
Rörelseresultat före av- och nedskrivningar immateriella anläggningstillgångar (EBITA)		21,0	43,7	61,7
Av- och nedskrivningar immateriella tillgångar från förvärv		-2,5	-1 126,8	-13,7
Av- och nedskrivningar övriga immateriella tillgångar		-2,6	-0,2	-9,7
Rörelseresultat (EBIT)		15,9	-1 083,3	38,3
Transaktionsresultat	0,4	-0,2	112,9	-1,2
Resultat före skatt	0,4	15,6	-970,5	37,1
Skatt på periodens resultat		-2,6	-0,4	-5,6
PERIODENS RESULTAT FRÅN KVARVARANDE VERKSAMHETER	0,4	13,0	-970,8	31,5

Balansräkning avvecklade verksamheter	26 Sep 2022	31 Dec 2021*
Immateriella anläggningstillgångar	27,7	1 096,4
Materiella anläggningstillgångar	9,1	14,6
Finansiella anläggningstillgångar	48,3	50,9
Varulager	1,0	0,4
Kortfristiga fordringar	151,2	6,6
Likvida medel	121,7	94,3
Långfristiga skulder	-5,7	-24,4
Kortfristiga skulder	-241,3	-82,9
Nettotillgångar	112,0	1 155,8

*Innova ingår i koncernbalansräkningen 2021.

Not 6 Väsentliga händelser efter balansdagen

Den 8 februari 2023 meddelade EG7 att styrelsen godkänt återbetalning av hela det utestående lånet på bolagets revolverande kreditfacilitet (RCF) på 100 Mkr. Kreditramen ligger kvar på 400 miljoner kronor fram till november 2023. EG7 kommer att spara cirka 25 Mkr i räntekostnader på årsbasis. Nettobesparingen efter löftesprovision är cirka 20 Mkr på årsbasis.

AKTIEN OCH AKTIEÄGARE

ÄGARE (2022-12-31)	Antal aktier	Kapital %
Settecento LTD	8 916 304	10,06%
Jason Epstein	7 999 092	9,03%
Media and Games Invest SE	7 126 190	8,04%
Dan Sten Olsson med familj och stiftelse	6 912 000	7,80%
Avanza Pension	5 076 252	5,73%
Lloyd Fonds AG	3 000 000	3,39%
Rasmus Davidsson	2 872 743	3,24%
Alexander Albedj	1 912 706	2,16%
Alan Hunter	1 835 680	2,07%
Ji Ham	1 826 376	2,06%
Other shareholders	41 126 183	46,42%
Total	88 603 526	100%

EG7:s aktie är noterad på Nasdaq First North Growth Market med kortnamn

’EG7’. Det totala antalet utestående aktier uppgår till 88 603 526 per den 31 dec 2022. Stängningskursen var 28,0 kr per aktie.

TRANSAKTIONER MED NÄRSTÅENDE

Inga materiella närstående transaktioner har skett under perioden.

Närstående	Närstående transaktion	Jan-Dec 2022
Arte Actus Capital AB ¹⁾	Consulting services	1,05
Cold Iron LLC ²⁾	Game developing - WFH contract	1,84
Petrol properties ³⁾	Renting office premises	3,92
Pixelated Ink ⁴⁾	Marknadsföringstjänster	12,20
Total		19,0

¹⁾ Arte Actus Capital AB is owned by Board member Alexander Albedj

²⁾ Cold Iron is owned by CEO Ji Ham and Chairman of the Board Jason Epstein

³⁾ Petrol properties is owned by Alan Hunter and Ben Granados

⁴⁾ Pixelated Ink is partially owned by Alan Hunter and Ben Granados

RISKER

Risker med bolagets aktie är beskrivet i EG7:s Bolagsbeskrivning, som publicerades den 30 januari 2019. Den finns att ladda ned från bolagets hemsida www.enadglobal7.com Risker finns också beskrivna i bolagets årsredovisning för 2021.

REVISOR

Öhrlings PricewaterhouseCoopers AB (PwC) är revisorer och företräds av Niklas Renström.

FÖRSLAG TILL VINSTDISPOSITION

Förslag till disposition av bolagets vinst
Till årsstämmans förfogande står:

Mkr

Balanserat resultat	-206,3
Överkursfond	4 609,0
Årets resultat	-870,6
	<hr/>
	3 532,1
Styrelsen föreslår att i ny räkning överföres	3 532,1

DEFINITIONER

Genomsnittligt antal anställda: Medeltalet anställda under perioden.

Kassakonvertering: Operativt kassaflöde dividerat med proforma EBITDA under de senaste tolv månaderna.

Resultat per aktie: Periodens resultat delat på det totala antalet utestående aktier.

EBITDA: Resultat före avskrivningar på materiella och immateriella anläggningstillgångar.

Justerad EBITDA: Resultat före avskrivningar på materiella och immateriella anläggningstillgångar justerat med kostnader av engångskaraktär.

EBITDA marginal (%): Resultat före avskrivningar på materiella och immateriella anläggningstillgångar i procent av nettoomsättningen.

EBITA: Rörelseresultat före avskrivningar på immateriella anläggningstillgångar.

EBITA marginal (%): Rörelseresultat före avskrivningar på immateriella anläggningstillgångar i procent av nettoomsättningen.

Rörelseresultat (EBIT): Rörelseresultat före finansiella poster och skatt.

Justerad EBIT: Rörelseresultat före finansiella poster och skatt justerat med kostnader av engångskaraktär.

EBIT marginal (%): Rörelseresultat före finansiella poster och skatt i procent av nettoomsättningen.

Soliditet: Eget kapital i procent av balansomslutningen.

Nettokassa: Räntebärande tillgångar och likvidamedel minskade med räntebärande skulder.

Nettoskldsättning: Räntebärande skulder minskade med räntebärande tillgångar likvida medel.

Resultat efter skatt: Periodens vinst eller förlust efter skatt.

Nettoomsättning: Intäkter från försäljning med avdrag för rabatter och efter eliminering av eventuell koncernintern försäljning.

Nettoomsättningstillväxt: Nettoomsättningsökning från samma period föregående år i procent.

Antal aktier: Totalt antal utestående aktier.

Organisk tillväxt: Nettoomsättningsökning från jämförbar period föregående år dividerat med nettoomsättning för jämförbar period föregående år. Inklusive alla nyförvärvade företag som bidragit med intäkter förra året men exklusive nyförvärvade företag som bidragit med intäkter i år.

Organisk tillväxt rensad för valutaeffekter: Organisk tillväxt exklusive omräkningseffekten av ändrade valutakurser. Jämförelseperioden räknas om med den genomsnittliga växelkursen för den aktuella perioden.

Total Skldsättning: Kontantskuld (inkluderat alla tilläggköpeskillingar som ska betalas med kassa och för att undvika missförstånd exklusive eventuella återstående köpeskillingar som ska regleras i företagens aktier) dividerat med proforma EBITDA

FÖR MER INFORMATION VÄNLIGEN KONTAKTA:

Ji Ham, tillförordnad VD
Mail: ji@enadglobal7.com
Tel: +46 70-065 07 53

Fredrik Rüdén, vice VD och CFO
Mail: fredrik.ruden@enadglobal7.com
Tel: +46 733 117 262

OM EG7

EG7 är en koncern inom spelindustrin som utvecklar, marknadsför, förlägger och distribuerar PC-, konsol- och mobilspel till den globala spelmarknaden. Bolaget har cirka 500 spelutvecklare och utvecklar sina egna IP:n, samt är konsulter till andra företag världen över genom sina spelutvecklingsdivisioner Daybreak Games, Piranha Games, Toadman Studios, Big Blue Bubble och Antimatter Games. Dessutom har koncernens marknadsavdelning Petrol bidragit till lansering av 2 000+ titlar, varav många världsledande varumärken såsom Call of Duty, Destiny och Elden Ring. Koncernens förläggar- och distributionsavdelning Fireshine Games besitter expertis inom både fysisk och digital förläggning. Koncernen har sitt huvudkontor i Stockholm med cirka 630 anställda i 16 kontor världen över.

Nasdaq First North Growth Market Ticker
Symbol: EG7

CERTIFIED ADVISOR

Som företag noterat på Nasdaq First North Growth Market Stockholm har bolaget skyldighet att använda en Certified advisor. EG7 har utsett:

Eminova Fondkommission AB
Mail: info@eminova.se
Tel: 08-684 211 00

Valberedningen

Valberedningens ledamöter inför årsstämma 2023 består av:

- Jason Epstein, styrelseordförande
- Georgy Chumbridge, utsedd av Settecento Ltd
- Remco Westerman, utsedd av Media and Games Invest
- Johan Wester, utsedd av Dan Sten Olsson med familj och stiftelse

REVISORSGRANSKNING

Denna rapport har inte varit föremål för granskning av bolagets revisor.

NÄSTA RAPPORT

Kommande finansiella rapporter publiceras:

Årsredovisning 2022: 25 april 2023

Delårsrapport Q1 2023: 16 maj 2023

Delårsrapport Q2 2023: 15 augusti 2023

Delårsrapport Q3 2023: 14 november 2023

Delårsrapport Q4 2023: 13 februari 2024

VIKTIG INFORMATION

Denna information är sådan som Enad Global 7 AB (publ) är skyldig att offentliggöra enligt EU:s marknadsmissbruksförordning. Informationen lämnades genom ovanstående kontaktpersons försorg, för offentliggörande den 17 november 2022 kl. 7:00 CET.

STYRELSENS FÖRSÄKRAN

Styrelse och VD försäkrar att denna kvartalsrapport ger en rättvisande bild av bolagets verksamhet och finansiella ställning.

Stockholm den 17 februari 2022

Ji Ham	Jason Epstein	Alexander Albedj	Marie-Louise Gefwert	Shum Singh	Gunnar Lind
<i>Tillförordnad verkställande direktör</i>	<i>Styrelsens ordförande</i>	<i>Styrelseledamot</i>	<i>Styrelseledamot</i>	<i>Styrelseledamot</i>	<i>Styrelseledamot</i>