

ENAD GLOBAL 7 AB (PUBL)

DELÅRSRAPPORT

JANUARI - MARS 2023



DELÅRSRAPPORT - JAN-MAR 2023

SAMMANFATTNING

Vi är glada att kunna presentera ett mycket starkt resultat för inledning av året. Nettoomsättningen för kvartalet uppgick till 571,7 (399,7) Mkr, vilket motsvarar en tillväxt på 43,0 procent jämfört med föregående år. Justerad EBITDA kom in på 189,8 (106,6) Mkr, motsvarande en tillväxt på 78,1 procent och en stark marginal på 33,2 procent. Koncernen genererade ett stabilt operativt kassaflöde på 170,6 (65,5) Mkr för perioden. Vilket summerar till koncernens hittills bästa kvartal för samtliga nyckeltal.

Big Blue Bubble (BBB) levererade ännu ett starkt kvartal drivet av fortsatta framgången från My Singing Monsters (MSM). BBB genererade 218,3 (26,2) Mkr i nettoomsättning och 133,1 (12,4) Mkr i EBITDA under perioden, vilket motsvarar en tillväxt på 734,4 procent respektive 971,1 procent jämfört med föregående år. December 2022 utgjorde ett högvattenmärke för MSMs resultat. Samtidigt som engagemangsnivån har fortsatt bättre än förväntat. Vi räknar med att MSM kommer att stabilisera sig på en högre normaliserad nivå jämfört med de historiska nivåerna 2021, före resultattillväxten.

Koncernen avslutade fjolåret med rekordstark likviditet och balansräkning. Den revolverande kreditramen återbetalades till fullo under kvartalet och kassan vid utgången av kvartalet uppgick till 452,9 Mkr.

Nettoomsättningen för april uppgick till 154,6 Mkr. Baserat på de trender som vi hittills sett för MSM förväntar vi oss en nettoomsättning på 2,2 Mdkr med en EBITDA-marginal i intervallet 23 till 25 procent för helåret 2023.

FINANSIELLA NYCKELTAL

- Nettoomsättningen uppgick till 571,7 (399,7) Mkr, vilket motsvarar en tillväxt på 43,0 procent.
- EBITDA på 189,6 (85,4) Mkr.
- Justerad EBITDA uppgick till 189,8 (106,6) Mkr, vilket motsvarar en tillväxt på 78,1 procent och 33,2 procent marginal. Marginell justering för poster av engångskaraktär relaterade till förvärvsrelaterade kostnader.
- EBIT på 138,8 (33,8) Mkr.
- Justerad EBIT uppgick till 139,0 (55,5) Mkr.
- Resultat före skatt på 129,2 (30,7) Mkr.
- Vinst per aktie på 1,00 (0,02) SEK.
- Justerat resultat per aktie om 1,00 (0,28) SEK.
- Kassaflöde från den löpande verksamheten var 170,6 (65,5) Mkr.
- Kassabehållning var 452,9 utan bankskuld på koncernnivå efter återbetalning under Q1.

NYCKELTAL

Mkr, förutom per aktie data	KVARTAL	
	JAN-MAR 2023	JAN-MAR 2022
Nettoomsättning	571,7	399,7
Nettoomsättningstillväxt	43,0%	31,6%
Organisk valutajusterad tillväxt	31,1%	12,0%
EBITDA	189,6	85,4
Justerad EBITDA	189,8	106,6
Adjusted EBITDA margin, %	33,2%	26,7%
EBIT	138,8	33,8
Justerad EBIT	139,0	55,0
Justerad EBIT margin, %	24,3%	13,8%
Resultat innan skatt	129,2	30,7
Resultat efter skatt	88,2	1,6
Resultat per aktie	1,00	0,02
Justerat Resultat per aktie	1,00	0,28
Justerat Resultat per aktie rensat för förvärvsrelaterade avskrivningar	1,28	0,54

Notera: Innova avyttrades i september 2022 och är exkluderat från jan-mar 2022.

VD HAR ORDET



Ji Ham, tillförordnad VD

En stabil start på det nya året

Vi är mycket glada att kunna presentera en stark inledning på året. EG7 levererade sitt bästa kvartal någonsin. Med en nettoomsättning på 571,7 (399,7) Mkr, vilket motsvarar en tillväxt på 43,0 procent jämfört med samma period föregående år. Lönsamheten var god med en justerad EBITDA på 189,8 (106,6) Mkr, vilket motsvarar en tillväxt på 78,1 procent med en förstärkt marginal på 33,2 procent. Bolagets kassa stärktes ytterligare och stängde kvartalet med 452,9 Mkr i kassa utan några bankkulder på koncernnivå. Bidragande till den stärkta likviditeten var 170,6 (65,5) Mkr från det operativa kassaflödet till följd av god lönsamhet.

Big Blue Bubble fortsätter att vara den viktigaste drivkraften bakom koncernens starka resultat. BBB levererade 218,3 (26,2) Mkr under perioden, vilket motsvarar en tillväxt på 734,4 procent jämfört med föregående år. Justerad EBITDA uppgick till 133,1 (12,4) Mkr, vilket motsvarar en tillväxt på 971,1 procent och en marginal på 61,0 procent. MSM gick starkt under kvartalet. I slutet av första kvartalet hade MSM ackumulerat 8,5 miljarder hashtags, 268 miljoner videovisningar och 1,9 miljoner följare på TikTok, och fortsatte att öka antalet följare. MSM fortsätter att gå starkt och befinner sig över de tidigare normaliserade nivåerna men under toppnivån vid årsskiftet. Baserat på de trenderna vi sett är vi optimistiska över att MSM

framöver ska hitta en ny normalnivå ett bra steg upp från perioden innan den virala succén tog fart.

Gruppen består av verksamheter och tillgångar av hög kvalitet som tillsammans bidrar till en stabil och förutsägbar affär. Sammantaget presterar Game-segment som förväntat och skapar den starka lönsamheten. Bland kvartalets höjdpunkter inom Game-segmentet var Daybreaks EverQuest som firade 24-årsjubileum och DC Universe Onlines 12-årsjubileum. Nästa år kommer att bli en viktig milstolpe med EverQuest som når ett kvartssekel och EverQuest 2 som firar 20 år. Piranha bidrog starkt under kvartalet med en framgångsrik försäljning från sin 4:e DLC till MechWarrior 5 som lanserades i januari. Samtidigt som Service-segment upplevde ett trögare kvartal. Både Fireshine och Petrol hade en tunnare pipeline av produktsläpp. De svagare resultaten är säsongsbetonade och tillfälliga till sin natur, och vi förväntar oss att aktiviteten kommer att öka för båda under de kommande kvartalen.

Fortsatta framsteg enligt plan

På affärsutvecklingsfronten gör koncernen goda framsteg i omstöpnigen av utvalda spelstudior till konsultverksamhet (WFH). Under kvartalet säkrade Piranha framgångsrikt ett uppdrag med ett kontraktsvärde på cirka 100 Mkr över en 18-månadersperiod. Studiorna utvärderar flera attraktiva uppdrag och arbetar för att säkra dem under de kommande kvartalen. Marknadsdynamiken och utsikterna är fortsatt gynnsamma för WFH, och vi är positiva till de långsiktiga utsikterna för affärsmodellen som ett attraktivt område till potentiell tillväxt och ökad lönsamhet framöver.

En genomgående stark position

Koncernen är väl positionerad med stark fundamenta: (i) rekordhøgt rörelseresultat i Q1 (ii) stark likviditet med gott om likvida medel på balansräkningen som fortsätter att stärkas (iii) ingen kredit-/ränterisiksexponering, efter att ha betalat ned bankskulden på koncernnivå (iv) stabilt resultat med återkommande och förutsägbara intäkter som inte är beroende av framgångsrika spelsläpp. Ovanstående egenskaper ger koncernen lyxen att arbeta med förtroende i det rådande osäkra ekonomiska klimatet. Vi arbetar inte under någon tidspress eller extern press, vilket ger koncernen flexibiliteten att ta den tid som krävs för att investera försiktigt och metodiskt i vår fortsatta strävan att leverera värde till alla intressenter.

KORT OM EG7

En ledande global live-spelutvecklare och förläggare

Kombinerat driftar EG7 för närvarande 10 live-titlar genom Daybreak, Big Blue Bubble och Piranha-titlar. 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 423,8 Mkr, motsvarande 74,1 procent av nettoomsättningen under första kvartalet.

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 135 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 10 år efter lansering.
- Globala tredje-parts IP:n:
 - DC Comics från Warner Brothers med fortsatt innehåll från storfiler och TV-program.
 - The Lord of the Rings, det kanske mest ikoniska fantasy-IP:t, som upplevde en renässans 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 hade premiär under mars 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. Vi har över 500 passionerade och begåvade medarbetare i dessa studior, som representerar kärnan bakom vår framgång. Utöver våra 10 live-titlar prioriterar vi konsultuppdrag (WFH) för att driva fortsatt tillväxt för gruppen.

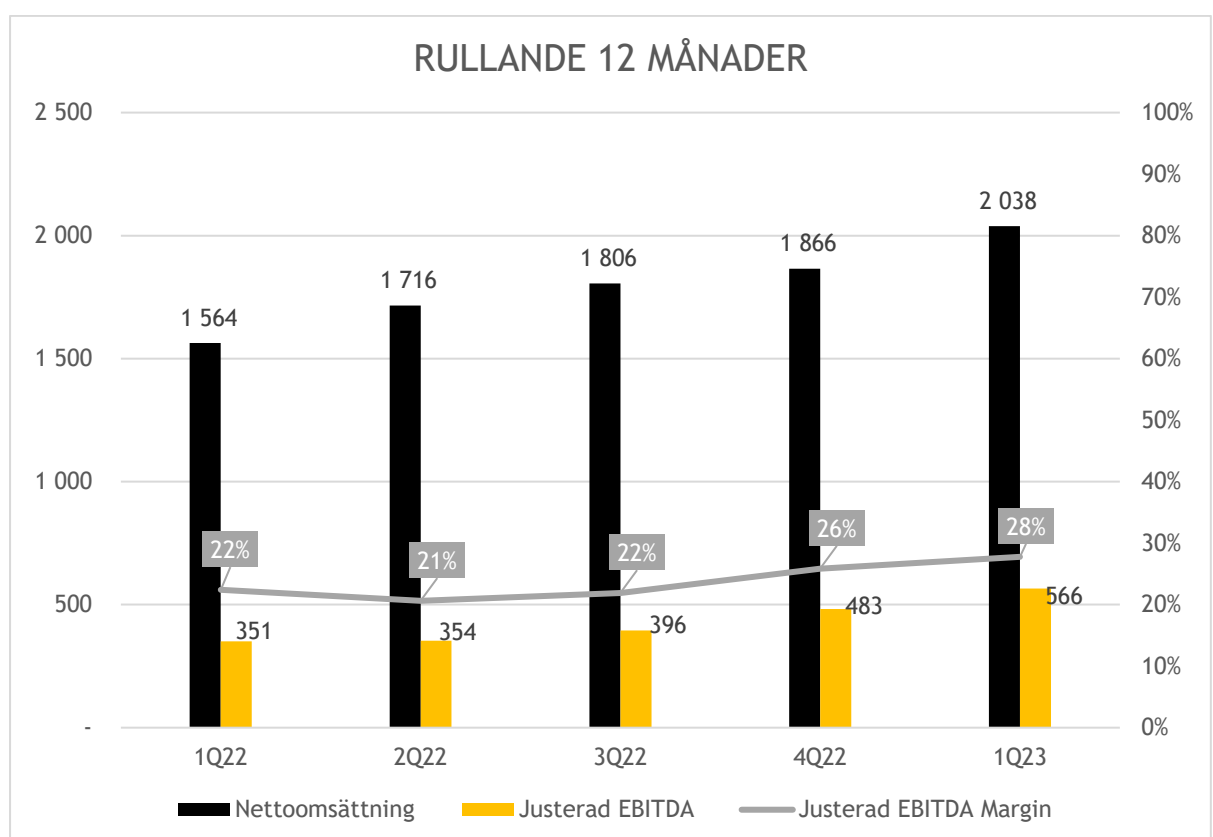
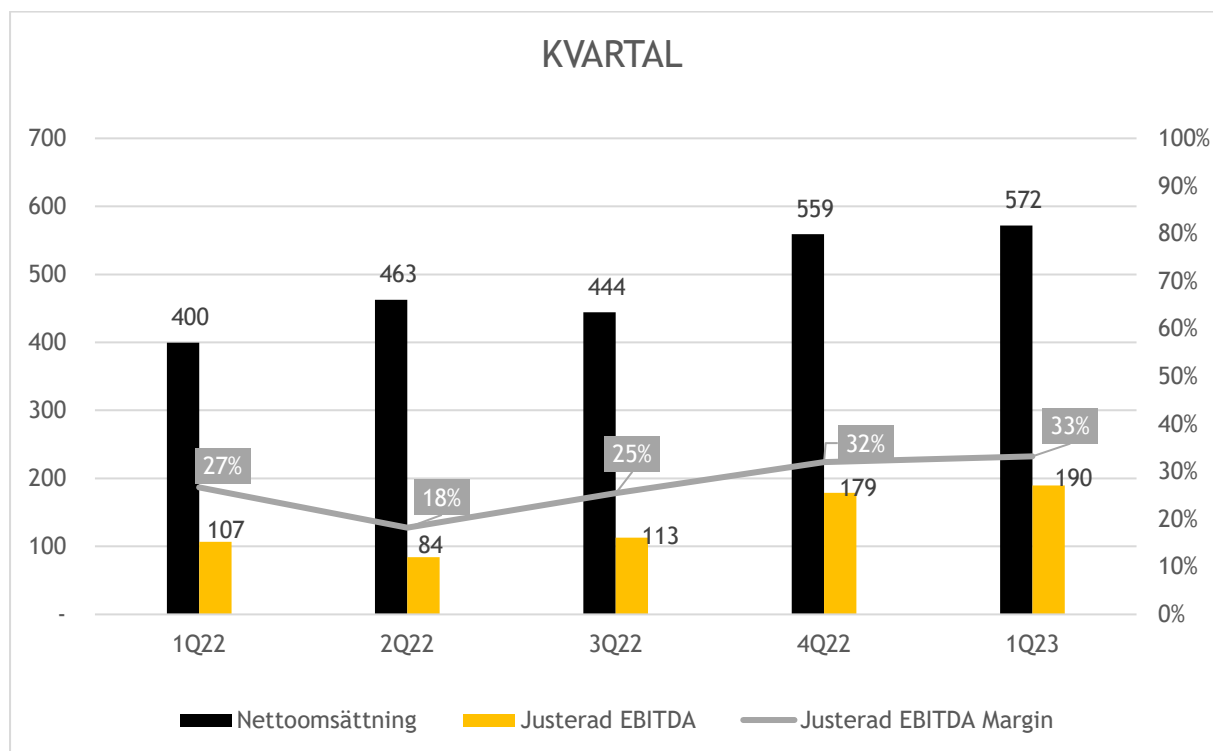
Expertis inom kreativ marknadsföring och speldistribution

Petrol har varit ansvariga för några av de mest ikoniska marknadsföringskampanjer inom spel-industrin med exempelvis Call of Dutys årliga game art-kampanjer under 17 år i följd 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.

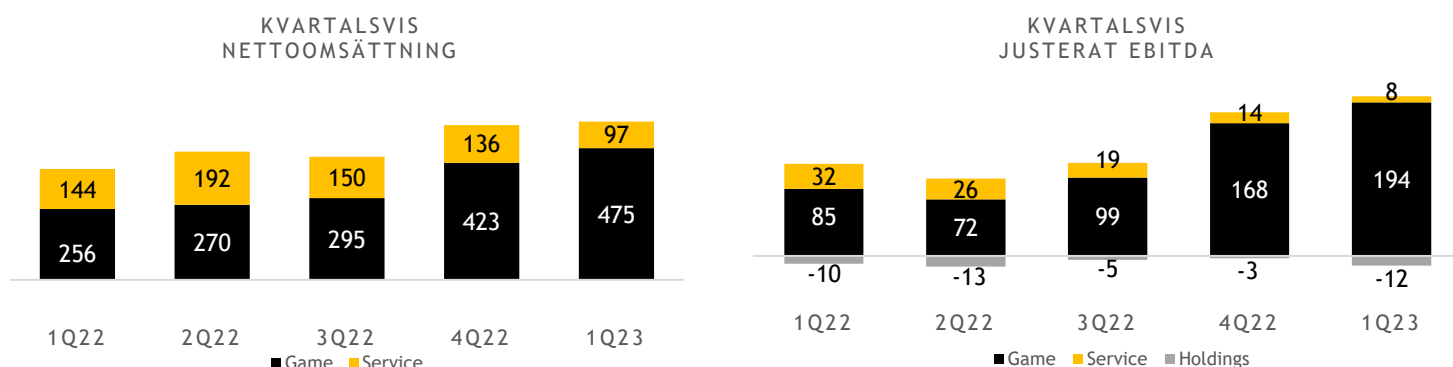
Fireshine Games har stor erfarenhet och kunskap inom förläggning och distribution av premiumtitlar. Fireshine kompletterar gruppens förläggar- och distributionsmöjligheter bortom digitala titlar och live-titlar. Utöver sin expertis inom fysisk publicering och distribution, fortsätter Fireshine att investera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

Nettoomsättnings- och EBITDA

Mkr



SAMMANFATTNING AV AFFÄRSSEGMENT



Game-segmentet

Nettoomsättningen för Game-segmentet uppgick till 475,1 (255,6) Mkr under första kvartalet, vilket motsvarar 85,8 procent tillväxt jämfört med samma period föregående år och representerar 83,1 procent av koncernens totala nettoomsättning. Justerat EBITDA för perioden uppgick till 194,5 (84,9) Mkr, vilket motsvarar 96,2 procent av koncernens Justerade EBITDA. Det fortsatt starka resultatet från My Singing Monsters var den viktigaste drivkraften för Game-segmentets resultat. Varje år påverkas första kvartalets resultat positivt av uppskjutna intäkter från föregående år. Redovisningsregler som påverkar live-spels-intäkter som är föremål för intäktsredovisning, som kräver redovisning av intäkter över tid. Med resultat att en del av intäkterna från fjärdekvartalet redovisas under första kvartalet. Detta är en normal säsongstrend som upprepas på årsbasis. För första kvartalet i år uppgick denna nettoeffekt till 35,6 Mkr, vilket bidrog med 4,4 procent till den justerade EBITDA-marginalen. Exklusive den positiva nettoeffekten skulle den justerade EBITDA-marginalen ha varit 28,8 procent istället för 33,2 procent. Vidare räknar vi med att aktivera cirka 80,0 Mkr mindre än föregående år, vilket påverkar våra marginaler men inte på kassagenereringen.

DAYBREAK

I Q1 bidrog Daybreak med en nettoomsättning på 200,6 (212,1) Mkr, motsvarande en minskning med 5,4 procent. Justerad EBITDA uppgick till 51,6 (74,8) Mkr med en justerad EBITDA-marginal på 25,7 (35,3) procent. EverQuest och DC Universe Online firade 24- och 12-årsjubileum. Daybreak har varit den största bidragsgivaren till nettointäkter och lönsamhet historiskt, men med My Singing Monsters starka resultat kom Daybreaks-resultat in på andra plats efter Big Blue Bubble för kvartalet.

BIG BLUE BUBBLE

Big Blue Bubble levererade ännu ett rekordresultat och blev den största bidragsgivaren under kvartalet, med en nettoomsättning på 218,3 (26,2) Mkr, motsvarande en tillväxt på 734,4 procent och justerad EBITDA på 133,1 (12,4) Mkr, vilket motsvarar en tillväxt på 971,1 procent. Big Blue Bubble bidrog med 38,2 procent av gruppens nettointäkter under kvartalet och med 65,8 procent av justerad EBITDA. Vid utgången av kvartalet hade My Singing Monsters 1,9 miljoner följare, 268 miljoner visningar och över 8,5 miljarder hashtags på TikTok. Franchiset har sett en stark tillväxt på andra stora sociala medieplattformar så som YouTube, där den nu har mer än 331 miljoner visningar.

PIRANHA

Nettoomsättningen för kvartalet uppgick till 50,5 (16,2) Mkr, vilket motsvarar en tillväxt på 212,5 procent. Justerad EBITDA uppgick till 23,4 (2,5) Mkr, vilket motsvarar en marginal på 46,3 procent. Lanseringen av MechWarrior 5s fjärde DLC gick bättre än förväntat. Där både MechWarrior 5 och DLC fyra nådde topp 10 respektive topp 20 på Steams lista över mest sålda spel under kvartalet. Piranha fortsätter att utöka sin konsultverksamhet (WFH) och har framgångsrikt tecknat ett nytt WFH-kontrakt som kommer att ge gruppen nettointäkter på cirka 100 Mkr under de kommande 18 månaderna.

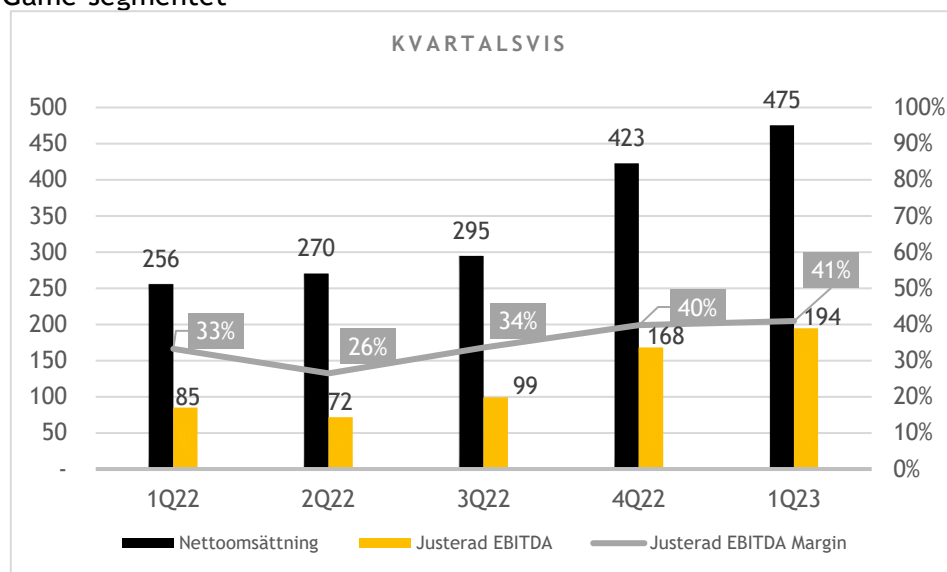
TOADMAN STUDIOS OCH ANTIMATTER GAMES

Studiorna fortsatte att fokusera på övergången till konsultverksamhet (WFH). Dessutom fortlöper arbetet med att lansera de interna spelen med tredjepartsutgivare. Under denna övergångsperiod

förväntas vinstmarginalerna för studiorna att pressas på grund av en lägre kapitaliseringsnivå tills det att omvandlingen mot mer WFH-projekt är genomförd.

Mkr

Game-segmentet



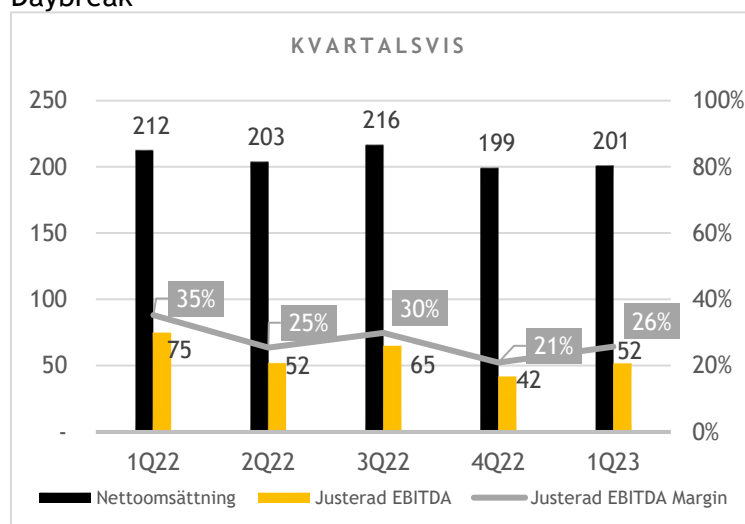
Q4 Nettoomsättnings bidrag

Daybreak	201	42%
Big Blue Bubble	218	46%
Piranha	51	11%
Toadman & AMG	5	1%
Game-segmentet total	475	100%

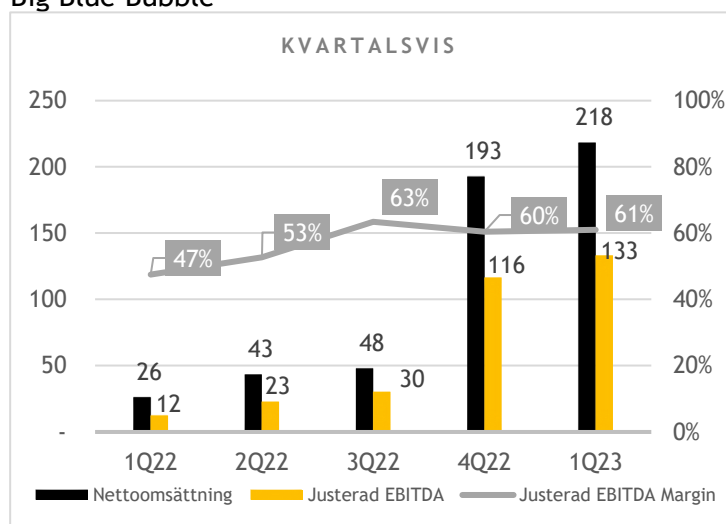
Q4 Justerad EBITDA bidrag

Daybreak	52	2%
Big Blue Bubble	133	68%
Piranha	23	12%
Toadman & AMG	-14	-7%
Game-segmentet total	194	100%

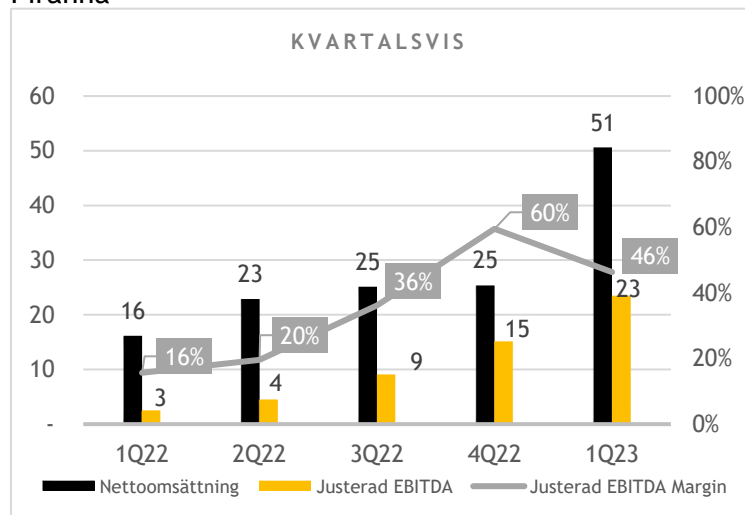
Daybreak



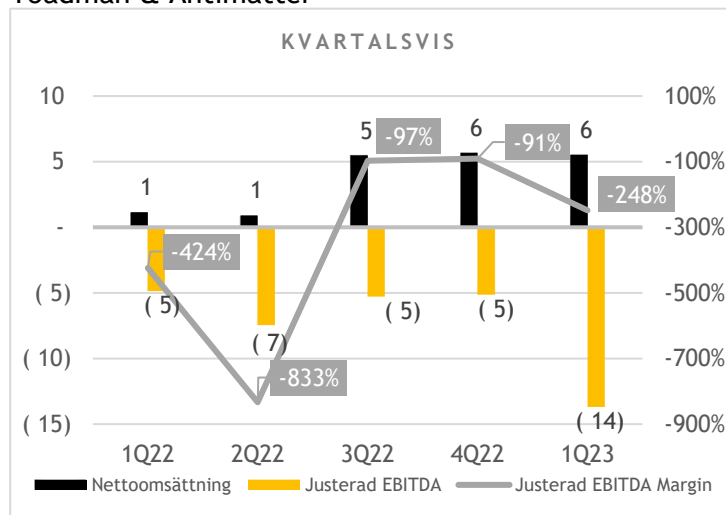
Big Blue Bubble



Piranha



Toadman & Antimatter



Service-segmentet

Under första kvartalet 2023 levererade Service-segmentet en nettoomsättning på 96,6 (144,0) Mkr, vilket motsvarar 16,9 procent av koncernens totala nettoomsättning. Jämförelsen med första kvartalet föregående år är ogynnsam med en nettoomsättningsminskning på 32,9 procent. Nedgången beror främst på en kombination av timing effekt av framgångsrika indiespelssläpp under Q1 2022 ihop men en tunnare pipeline under inledningen av året. Det svagare resultatet under perioden för Service-segment speglar inte våra förväntningar på helårsutveckling. Vi räknar med högre aktivitet under de kommande kvartalen för segmentet.

PETROL

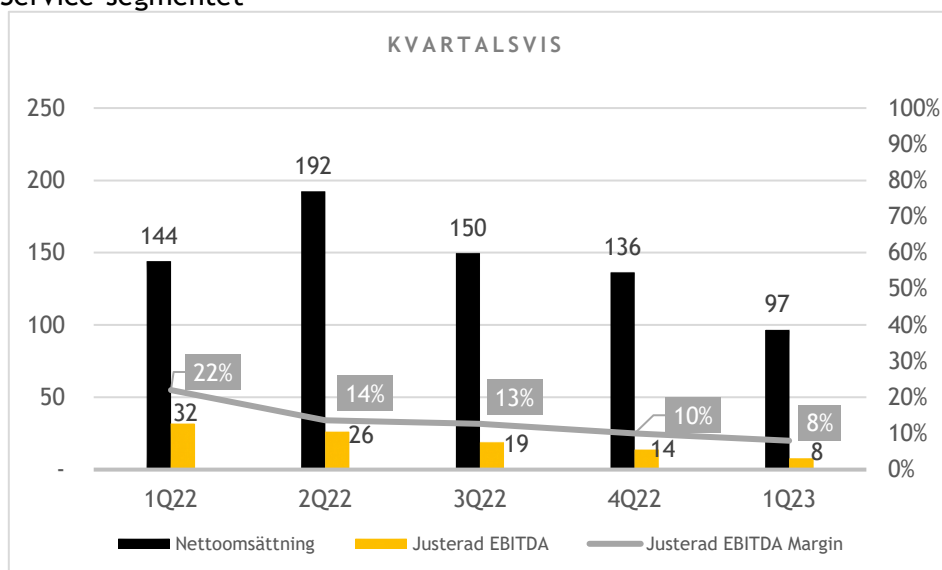
Under första kvartalet levererade Petrol en nettoomsättning på 49,1 (53,7) Mkr, vilket motsvarar en minskning med 8,6 procent jämfört med föregående år. Justerad EBITDA uppgick till 6,0 (13,2) Mkr, vilket motsvarar en marginal på 12,3 procent. Under kvartalet hade Petrol flera framgångsrika kampanjer bland annat: Mighty DOOM, som nådde mer än 10 miljoner visningar med sin lanseringsvideo och mer än 3,3 miljoner nedladdningar under de första två veckorna efter lanseringen, Warframes 10-årsjubileumskampanj, Remnant 2, och lanseringen av Call of Duty Warzone IIs nya säsong.

FIRESHINE GAMES

Fireshine Games nettoomsättning uppgick till 47,6 (90,4) Mkr, vilket motsvarar en nedgång med 47,4 procent jämfört med första kvartalet 2022. Justerad EBITDA uppgick till 1,7 (18,5) Mkr, vilket motsvarar en marginal på 3,5 procent. De främsta orsakerna till nedgången beror på den ogynnsamma jämförelsen med Q1 2022 då Core Keeper hade sin framgångsrika lansering, kombinerat med och en säsongsmässigt svag produktpipeline under kvartalet. Pipelinen av fysiska och digitala produkter för de kommande kvartalen är stark, särskilt fysiska produkter som har lägre marginaler jämfört med digitala produkter. De svagare resultaten under första kvartalet ska inte ses som en indikation på den förväntade utvecklingen för resten av året. I april lanserade Fireshine framgångsrikt Shadows of Doubt på Steam, med över 90 procent positiva recensioner på plattformen. Även om titeln är mer nischad och inte har lika stor publik som Core Keeper, ger dess positiva mottagande en stark indikation på Fireshines bevisade förmåga och kvalitet i val av titlar att publicera.

Mkr

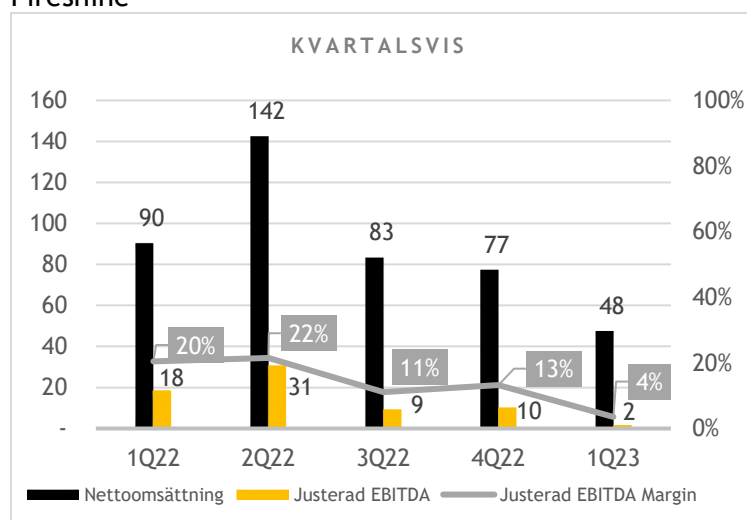
Service-segmentet



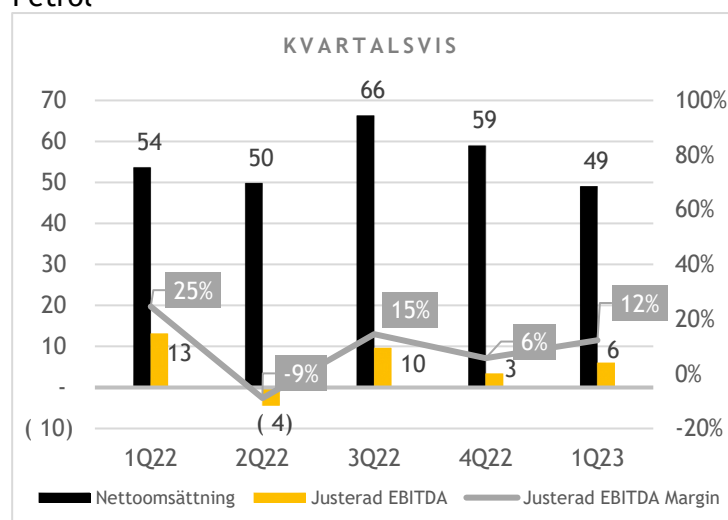
Q1 Nettoomsättnings bidrag		
Fireshine	48	49%
Petrol	49	51%
Service-segmentet total	97	100%

Q1 Justerad EBITDA bidrag		
Fireshine	2	25%
Petrol	6	75%
Service-segmentet total	8	100%

Fireshine



Petrol



FINANSIELL ÖVERSIKT

Nettoomsättning och rörelseresultat

Mkr	JAN - MAR		% Δ	JAN-DEC
	2023	2022		2022
Nettoomsättning	571,7	399,7	43,0%	1 865,9
Justerad EBITDA	189,8	106,6	78,1%	482,8
EBITDA	189,6	85,4	122,0%	474,5
Justerad EBIT	139,0	55,0	152,9%	275,0
EBIT	138,8	33,8	310,9%	-275,9
<i>Marginaler, %</i>				
Justerad EBITDA marginal	33,2%	26,7%		25,9%
EBIT marginal	33,2%	21,4%		25,4%
Justerad EBIT marginal	24,3%	13,8%		14,7%
EBIT marginal	24,3%	8,5%		-14,8%

Nettoomsättningen under första kvartalet 2023 uppgick till 571,7 (399,7) Mkr, vilket motsvarar en tillväxt på 43,0 procent jämfört med samma period föregående år, tillväxten är organiskt driven. Med Magic Online proforma som helårsintäkter 2022, uppgick den organiska tillväxten till 41,4 procent. Rensat för positiva valutaeffekter på 41,7 Mkr var den organiska tillväxten 31,1 procent. Justerad EBITDA och justerad EBIT var 189,8 (106,6) Mkr och 139,0 (55,5) vilket motsvarar 33,2 procent respektive 24,3 procent marginaler på nettoomsättningen. Justering av poster av engångskaraktär som påverkade EBITDA-jämförbarhet under fjärde kvartalet uppgick till 0,2 (21,2) Mkr och bestod främst av justering för förvärvskostnader.

Justeringsbrygga

Mkr	OKT-DEC OC		JAN-DEC J
	2023	2022	2022
EBITDA	189,6	85,4	474,5
Omvärdering av tilläggsköpeskillning för förvärv*	0,0	0,0	-0,9
Förvärvskostnader	0,2	21,2	9,2
Justerad EBITDA	189,8	106,6	482,8
EBIT	138,8	33,8	-275,9
Omvärdering av tilläggsköpeskillning för förvärv*	0,0	0,0	-0,9
Förvärvskostnader	0,2	21,2	9,2
Nedskrivning spel**	0,0	0,0	528,3
Valutaeffekt	0,0	0,0	14,4
Justerad EBIT	139,0	55,0	275,1
Resultat efter skatt	88,2	1,6	-1 239,0
Omvärdering av tilläggsköpeskillning för förvärv*	0,0	0,0	-0,9
Förvärvskostnader	0,2	21,2	9,2
Nedskrivning spel**	0,0	0,0	528,3
Valutaeffekt	0,0	0,0	14,4
Skatteeffekt justeringar	0,0	-4,4	-113,5
Resultat från avvecklade verksamheter	0,0	6,3	970,9
Justerat resultat efter skatt	88,3	24,7	169,4
Resultat per aktie	1,00	0,02	-13,98
Justerat resultat per aktie	1,00	0,28	1,91

*I andra kvartalet 2022 återföring av tilläggsköpeskillning för Big Blue Bubble.

** 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.

Ej upptagna intäkter

Mkr	Intäkter	Justerad EBITDA	Justerad EBITDA marginal
Nettoomsättning i Q1	571,7	189,8	33,2%
Ej intjänade intäkter, nettoeffekt	-35,6	-35,6	-4,4%
Totalt	536,0	154,2	28,8%

Enligt tillämpliga redovisningsregler redovisas vissa spelrelaterade intäkter över en period av flera månader. Detta gör att ett säsongsmässigt svagare kvartal som Q1 kan ha en positiv nettoeffekt. Under det första kvartalet uppgick denna nettoeffekt till 35,6 Mkr, vilket bidrog med 4,4 procent av den justerade EBITDA-marginalen. Rensat för denna positiva nettoeffekt skulle den justerade EBITDA-marginalen varit 28,8 procent istället för 33,2 procent.

Organisk tillväxtbrygga

Mkr	JAN-MAR		
	2023	2022	% CHG
Nettoomsättning	571,7	399,7	43,0%
Magic Online proforma		4,5	
Organiska intäkter inkl Magic Online	571,7	404,2	41,4%
Valutaeffekt	-41,7		
Organiska intäkter valutajusterad inkl Magic Online	529,9	404,2	31,1%

Aktiverade utvecklingskostnader

Mkr	JAN-MAR	
	2023	2022
Ingående balans	70,3	328,8
Anskaffade aktiverade utvecklingskostnader	0,0	0,8
Aktiverade utvecklingskostnader	22,9	36,0
Omklassificering från övriga immateriella	0,0	-0,3
Avskrivning av utvecklingskostnader	-9,4	-12,6
Valutakurseffekter	-0,6	4,3
Utgående balans	83,2	356,9

För första kvartalet 2023 var de totala aktiverade utvecklingskostnaderna 22,9 (36,0) Mkr. Avskrivningar på produktutveckling uppgick till -9,4 (-12,6) Mkr. Den utgående nettobalansen av aktiverade utvecklingskostnader uppgick vid kvartalets slut till 83,2 Mkr och avser endast spelrelaterade tillgångar.

Finansnetto

Mkr	JAN-MAR	
	2023	2022
Netto räntekostnader	-0,7	-3,3
Ränta på tilläggsköpeskilling och annat	-6,3	-7,4
Räntekostnad leasing	-0,3	-0,4
Finansieringskostnader	0,0	11,9
Låneftergift (Covid19 relaterat i USA)	-1,4	-0,5
Valutakurseffekter	-0,9	-3,4
Finansnetto	-9,6	-3,0

Finansnettot för första kvartalet 2023 var -9,6 Mkr jämfört med -3,0 Mkr för samma period föregående år. Förra året stärktes finansnettot av den amerikanska statens efterskänkning av lån i samband med pandemin med 11,9 Mkr. De lägre räntekostnaderna beror på återbetalningen av krediten. Bankskulden på 100 Mkr vid utgången av 2023 återbetalades under första kvartalet.

Finansiering

	MAR	
	2023	2022
Mkr		
Total skuld	-5,0	-405,4
Likvida medel	452,9	449,3
Nettokassa	447,9	44,0

Nettokassan uppgick i slutet av första kvartalet till 447,9 Mkr, bestående av 452,9 Mkr i likvida medel och 5,0 Mkr i skulder till kreditinstitut. Koncernen återbetalade resterande 100 Mkr av externa lån under första kvartalet. Jämförelsetalen för 2022 inkluderar 72,4 Mkr i likvidamedel samt 1,2 Mkr i skulder hänförliga till Innova.

Kassaflöde

	OKT-DEC		JAN-DEC
	2023	2022	2022
Mkr			
Rörelseresultat (EBIT)	138,8	33,8	-275,9
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	51,8	102,9	770,3
Finansnetto	-1,4	-3,0	-20,3
Betald skatt	-31,0	-9,6	-34,6
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar i rörelsekapital	158,1	124,1	439,5
Förändringar i rörelsekapital	12,5	-58,6	-64,9
Kassaflöde från den löpande verksamheten	170,6	65,5	374,6
Kassaflöde från investeringsverksamheten	-17,6	-37,8	-58,1
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	-106,6	-46,9	-331,8
Likvida medel vid periodens början	407,8	389,6	389,6
Periodens kassaflöde	46,4	-19,2	-15,3
Kursdifferens i likvida medel	-1,3	6,5	33,5
Disponibla likvida medel vid periodens slut	452,9	376,9	407,8

Under första kvartalet 2023 hade EG7 ett positivt kassaflöde på 46,4 Mkr, främst hänförligt till ett starkt kassaflöde från den löpande verksamheten på 170,6 Mkr och återbetalning av det externa lånet under kvartalet som uppgick till 100,0 Mkr. Kassaflödet påverkades också negativt av 17,6 Mkr av investeringsverksamheten. Kapitaliserade utvecklingskostnader uppgick till -23,7 Mkr, betalning av kvarvarande garanterad köpeskilling från köparna av Innova bidrog positivt med 7,9 Mkr. Finansieringsverksamheten bidrog negativt med -106,6 Mkr i kvartalet, vilket främst är hänförligt till avbetalningen av externa lån. Valutakursförändringar i likvida medel uppgick till -1,3 Mkr. Sammantaget har bolaget en fortsatt stark likviditetsposition med 452,9 Mkr i likvida medel tillgängliga vid utgången av första kvartalet 2023.

FINANSIELLA RAPPORTER

Resultaträkning - Koncernen

Mkr	Not	JAN-MAR 2023	JAN-MAR 2022	JAN-DEC 2022
Nettoomsättning	2,3	571.7	399.7	1 865,9
Övriga rörelseintäkter		3.2	3.7	12,8
Summa intäkter		574.9	403.3	1 878,7
<i>Rörelsens kostnader</i>				
Köpta tjänster och varor		-150,7	-120,5	-626,3
Övriga externa kostnader		-57,4	-46,3	-209,0
Personalkostnader		-200,1	-186,4	-742,4
Aktiverat arbete för egen räkning		21,6	35,9	157,3
Övriga rörelsekostnader		1,3	-0,7	16,2
Rörelseresultat före av- och nedskrivningar (EBITDA)		189,6	85,4	474,5
Av- och nedskrivningar materiella tillgångar och nyttjanderättstillgångar		-9,8	-10,1	-45,9
Rörelseresultat före av- och nedskrivningar immateriella (EBITA)		179,8	75,3	428,7
Av- och nedskrivningar immateriella tillgångar från förvärv		-31,6	-28,4	-124,6
Av- och nedskrivningar övriga immateriella tillgångar		-9,5	-13,1	-580,0
Rörelseresultat (EBIT)		138,8	33,8	-275,9
Finansnetto		-9,6	-3,0	-20,3
Resultat före skatt		129,2	30,7	-296,2
Skatt på periodens resultat		-41,0	-22,9	28,1
PERIODENS RESULTAT FRÅN KVARVARANDE VERKSAMHETER		88,2	7,9	-268,1
Resultat från avvecklade verksamheter efter skatt	5	0,0	-6,3	-970,9
PERIODENS RESULTAT		88,2	1,6	-1 239,0

Periodens resultat är i sin helhet hänförlig till moderföretagets aktieägare.

RESULTAT PER AKTIE	KVARTAL		HELÅR
	JAN-MAR 2023	JAN-MAR 2022	JAN-DEC 2022
Resultat per aktie före och efter utspädning (kr)	1,00	0,02	-14,04
Genomsnittligt antal aktier före och efter utspädning	88,270,408	87,271,055	88,270,408

Periodens totalresultat är i sin helhet hänförlig till moderföretagets aktieägare.

Mkr	KVARTAL		HELÅR
	JAN-MAR 2023	JAN-MAR 2022	JAN-DEC 2022
Periodens resultat	88,2	1,6	-1 239,0
<i>Poster som kommer att omklassificeras till resultatet</i>			
Omräkningsdifferens	-19,4	98,0	527,6
Uppskjuten skatt	0,1	-9,7	-45,8
Övrigt totalresultat för perioden	-19,4	88,3	481,8
Totalresultat för perioden	68,8	89,9	-757,1

Balansräkning - Koncernen

Mkr	Not	31 MAR 2023	31 MAR 2022	31 DEC 2022
TILLGÅNGAR				
Anläggningstillgångar				
Immateriella anläggningstillgångar		3 900,0	5 106,1	3 907,4
Materiella anläggningstillgångar		27,2	43,2	29,1
Nyttjanderättstillgångar		38,7	62,3	39,9
Finansiella anläggningstillgångar	4	107,6	61,7	110,4
Summa anläggningstillgångar		4 073,4	5 273,3	4 086,8
Omsättningstillgångar				
Varulager	13,2	16,5	14,0	17,3
Kortfristiga fordringar	4	301,2	337,6	440,5
Likvida medel	4	452,9	449,3	483,9
Summa omsättningstillgångar		770,7	800,9	865,5
SUMMA TILLGÅNGAR		4 844,1	6 074,3	4 952,3
EGET KAPITAL OCH SKULDER				
Eget kapital				
Eget kapital hänförligt till moderföretagets aktieägare		3 971,1	4 726,8	3 902,3
Summa eget kapital		3 971,1	4 726,8	3 902,3
Långfristiga skulder	4	325,4	705,3	414,5
Kortfristiga skulder	4	547,6	642,1	635,5
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER		4 844,1	6 074,3	4 952,3

Notera: Innova är inkluderat för Q1 2022.

Kassaflödesanalys - Koncernen

	KVARTAL		HELÅR
	JAN-MAR 2023	JAN-MAR 2022	JAN-DEC 2022
<i>Mkr</i>			
DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN			
Rörelseresultat (EBIT)	138,8	33,8	-275,9
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	51,8	102,9	770,3
Finansnetto och skatt	-32,5	-12,6	-54,9
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar i rörelsekapital	158,1	124,1	439,5
Kassaflöde från förändringar i rörelsekapital	12,5	58,6	-64,9
Kassaflöde från den löpande verksamheten	170,6	65,5	374,6
Förvärv av materiella anläggningstillgångar	-1,7	-2,0	-12,2
Förvärv av immateriella tillgångar	-23,7	-36,0	-187,9
Rörelseförvärv	7,9	0,2	142,0
Kassaflöde från investeringsverksamheten	-17,6	-37,8	-58,1
FINANSIERINGSVERKSAMHETEN	-106,6	-46,9	-331,8
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	-106,6	-46,9	-331,8
PERIODENS KASSAFLÖDE	46,4	-19,1	-15,3
Likvida medel vid periodens början	407,8	389,6	389,5
Periodens kassaflöde	46,4	-19,1	-15,3
Kursdifferens i likvida medel	-1,3	6,5	33,5
Likvida medel vid periodens slut	452,9	377,0	407,8
Specifikation av likvida medel			
Totalt kassa och bank	452,9	377,0	407,8
därav spärrmedel	-2,6	-2,6	-2,6
Disponibla likvida medel vid periodens slut	450,3	374,4	405,2

Rapport över förändringar i eget kapital - Koncernen

Eget kapital hänförligt till moderbolagets ägare		
<i>Mkr</i>	2023 JAN-MAR	2022 JAN-MAR
Belopp vid periodens ingång	3 902,3	4 597,8
Förändring av eget kapital under perioden		
Periodens resultat	88,2	1,6
Periodens övriga totalresultat	-19,4	88,3
Nyemission	0,0	39,2
Utgående balans	3 971,1	4 726,8

Resultaträkning - Moderbolaget

	KVARTAL		HELÅR
	JAN-MAR 2023	JAN-MAR 2022	JAN-DEC 2022
<i>Mkr</i>			
Nettoomsättning	1,0	1,1	5,6
Övriga rörelseintäkter	0,0	0,0	0,0
Summa intäkter	1,0	1,1	5,6
<i>Rörelsens kostnader</i>			
Köpta tjänster och varor	-11,1	-10,7	-54,4
Övriga externa kostnader	-7,5	-6,1	-27,6
Personalkostnader	-5,9	-6,2	-15,4
Aktiverat arbete för egen räkning	0,0	7,9	48,6
Övriga rörelsekostnader	0,0	0,0	0,0
Rörelseresultat före av- och nedskrivningar (EBITDA)	-23,5	-14,1	-43,2
Av- och nedskrivningar	0,0	0,0	-104,5
Rörelseresultat (EBIT)	-23,5	-14,1	-147,8
Finansnetto	115,5	52,2	-523,2
Resultat före skatt	92,0	38,1	-670,9
Bokslutsdispositioner	0,0	0,0	-226,7
Skatt på periodens resultat	5,4	-7,8	27,0
PERIODENS RESULTAT	97,5	30,2	-870,6

Balansräkning - Moderbolaget

Mkr	2023-03-31	2022-03-31	2022-12-31
TILLGÅNGAR			
Anläggningstillgångar			
Immateriella anläggningstillgångar	0,0	65,6	0,0
Materiella anläggningstillgångar	0,0	0,0	0,0
Finansiella anläggningstillgångar	3 657,0	2 732,8	3 658,9
Summa anläggningstillgångar	3 657,0	2 798,4	3 659,0
Omsättningstillgångar			
Kortfristiga fordringar	68,6	1 961,5	69,2
Likvida medel	18,4	97,4	42,5
Summa omsättningstillgångar	87,0	2 058,9	111,7
SUMMA TILLGÅNGAR	3 744,0	4 857,3	3 770,6
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
Eget kapital	3 633,0	4 413,9	3 535,6
Långfristiga skulder	0,0	399,2	99,5
Kortfristiga skulder	111,0	43,9	135,5
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	3 744,0	4 857,3	3 770,6

Segmentsdata

MSEK	2023 Q1	2022 Q4	2022 Q3	2022 Q2	2022 Q1	2021 Q4	2021 Q3	2021 Q2	2022 Helår
NETTOOMSÄTTNING									
Game Segment									
Daybreak	200,6	198,9	216,2	203,4	212,1	172,4	169,7	174,7	830,7
Big Blue Bubble	218,3	192,7	47,9	43,2	26,2	27,3	31,6	27,3	310,1
Piranha	50,5	25,3	25,1	22,9	16,2	29,9	47,6	11,9	89,5
Toadman & AMG	5,5	5,7	5,5	0,9	1,1	1,4	1,3	2,6	13,2
Game total	475,1	422,6	294,8	270,4	255,6	230,9	250,3	216,4	1 243,4
Service Segment									
Petrol	49,1	59,0	66,3	49,9	53,7	64,4	35,0	32,7	228,8
Fireshine Games	47,6	77,4	83,4	142,5	90,4	203,7	68,9	62,0	393,7
Service total	96,6	136,4	149,7	192,4	144,0	268,1	103,9	94,7	622,5
KONCERN TOTAL	571,7	559,0	444,5	462,8	399,7	499,0	354,2	311,1	1 865,9
NETTOOMSÄTTNINGSTILLVÄXT YoY (%)									
Game Segment									
Daybreak	-5%	15%	27%	16%	13%	6%*	-12%*	-23%*	18%
Big Blue Bubble	734%	607%	52%	59%	14%	21%*	27%*	-6%*	184%
Piranha	212%	-15%	-47%	92%	247%*	1035%*	14%*	-60%*	-5%*
Toadman & AMG	381%	311%	305%	-65%	-48%	-46%	3%	9%	76%
Game total	86%	83%	18%	25%	19%*	22%*	-4%*	-25%*	36%*
Service Segment									
Petrol	-9%	-8%	90%	52%	71%	140%	62%	-16%	40%
Fireshine Games	-47%	-62%	21%	130%	55%	55%	14%	-39%	0%
Service total	-33%	-49%	44%	103%	61%	69%	27%	-33%	12%
KONCERN TOTAL	43%	12%	25%	49%	32%*	43%*	4%*	-28%*	27%*
ORGANISK NETTOOMSÄTTNINGSTILLVÄXT YoY (%)									
Game Segment									
Daybreak	-7%*	5%*	13%*	2%*	2%*	6%*	-12%*	-23%*	6%*
Big Blue Bubble	734%	607%	52%	59%	14%	21%*	27%*	-6%*	184%*
Piranha	212%	-15%	-47%	92%	247%*	1035%*	14%*	-60%*	-2%*
Toadman & AMG	381%	311%	305%	-65%	-48%	-46%	3%	9%	76%
Game total	83%*	75%*	8%*	14%*	10%*	22%*	-4%*	-25%*	27%*
Service Segment									
Petrol	-9%	-8%	90%	52%	71%	140%	62%	-16%	40%
Fireshine Games	-47%	-62%	21%	130%	55%	55%	14%	-39%	0%
Service total	-33%	-49%	44%	103%	61%	69%	27%	-33%	12%
KONCERN TOTAL	41%*	8%*	19%*	41%*	25%*	43%*	4%*	-28%*	21%*
VALUTAJUSTERAD ORGANISK NETTOOMSÄTTNINGSTILLVÄXT YoY (%)									
Game Segment									
Daybreak	-17%*	-13%*	-8%*	-12%*	-8%*	2%*	-9%*	-12%*	-10%*
Big Blue Bubble	687%	529%	30%	40%	4%	14%*	23%*	-3%*	151%*
Piranha	195%	-25%	-54%	69%	216%	487%*	12%*	-59%*	-16%*
Toadman & AMG	381%	313%	300%	-65%	-48%	-47%	-2%	7%	75%*
Game total	69%*	47%*	-10%*	-2%*	-2%*	15%*	-3%*	-16%*	8%*
Service Segment									
Petrol	-18%	-23%	55%	31%	53%	123%	52%	-3%	19%
Fireshine Games	-48%	-64%	16%	119%	44%	50%	6%	-37%	-5%
Service total	-37%	-53%	31%	86%	47%	63%	18%	-29%	2%
KONCERN TOTAL	31%*	-5%*	1%*	24%*	12%*	36%*	3%*	-20%*	6%*
JUSTERAD EBITDA									
Game Segment									
Daybreak	51,6	41,7	64,8	51,7	74,8	51,5	63,7	65,6	233,0
Big Blue Bubble	133,1	116,5	30,4	22,8	12,4	16,3	18,3	11,9	182,1
Piranha	23,4	15,1	9,1	4,5	2,5	2,4	-8,4	9,0	31,2
Toadman & AMG	-13,7	-5,1	-5,3	-7,4	-4,9	-7,7	-6,8	-3,0	-22,7
Game total	194,5	168,1	99,0	71,6	84,9	62,5	66,8	83,5	423,6
Service Segment									
Petrol	6,0	3,4	9,6	-4,4	13,2	17,4	2,8	4,8	21,8
Fireshine Games	1,7	10,2	9,3	30,6	18,5	31,6	10,5	1,9	68,6
Service total	7,7	13,6	18,9	26,2	31,7	49,0	13,3	6,6	90,4
Holding	-12,4	-2,9	-4,8	-13,5	-10,1	-19,7	-9,0	-9,0	-31,3
KONCERN TOTAL	189,8	178,8	113,1	84,3	106,5	91,7	71,1	81,2	482,7

MSEK	2023 Q1	2022 Q4	2022 Q3	2022 Q2	2022 Q1	2021 Q4	2021 Q3	2021 Q2	2022 Helår
JUSTERAD EBITDA MARGINAL (%)									
Game Segment									
Daybreak	26%	21%	30%	25%	35%	30%	38%	38%	28%
Big Blue Bubble	61%	60%	63%	53%	47%	60%	58%	44%	59%
Piranha	46%	60%	36%	20%	16%	8%	-18%	75%	35%
Toadman & AMG	-248%	-91%	-97%	-833%	-424%	-560%	-508%	-118%	-173%
Game total	41%	40%	34%	26%	33%	27%	27%	39%	34%
Service Segment									
Petrol	12%	6%	15%	-9%	25%	27%	8%	15%	10%
Fireshine Games	4%	13%	11%	22%	20%	15%	15%	3%	17%
Service total	8%	10%	13%	14%	22%	18%	13%	7%	15%
KONCERN TOTAL	33%	32%	25%	18%	27%	18%	20%	26%	26%
JUSTERAD EBIT									
Game Segment									
Daybreak	16,5	4,1	26,6	17,1	42,9	21,5	33,5	36,7	90,7
Big Blue Bubble	127,3	111,8	25,6	18,2	8,1	12,7	14,0	7,7	163,8
Piranha	17,8	10,4	1,1	-5,7	-8,9	-22,0	-25,2	-3,5	-3,1
Toadman & AMG	-14,5	-1,4	-6,9	-8,2	-5,6	-6,4	-7,4	-3,6	-22,0
Game total	147,1	125,0	46,4	21,4	36,5	5,8	14,8	37,2	229,3
Service Segment									
Petrol	4,1	1,1	7,4	-6,2	11,4	15,7	1,0	3,2	13,7
Fireshine Games	1,3	9,9	8,9	30,3	18,1	31,2	10,1	1,5	67,2
Service total	5,4	11,0	16,3	24,1	29,5	46,9	11,1	4,7	80,8
Holding	-13,5	-5,7	-5,8	-12,6	-11,0	-26,3	-10,1	-10,1	-35,2
KONCERN TOTAL	139,0	130,3	56,9	32,9	55,0	26,4	15,9	31,9	275
JUSTERAD EBIT MARGINAL (%)									
Game Segment									
Daybreak	8%	2%	12%	8%	20%	12%	20%	21%	11%
Big Blue Bubble	58%	58%	53%	42%	31%	47%	44%	28%	53%
Piranha	35%	41%	4%	-25%	-55%	-74%	-53%	-29%	-3%
Toadman & AMG	-264%	-24%	-126%	-919%	-486%	-462%	-553%	-142%	-167%
Game total	31%	30%	16%	8%	14%	3%	6%	17%	18%
Service Segment									
Petrol	8%	2%	11%	-12%	21%	24%	3%	10%	6%
Fireshine Games	3%	13%	11%	21%	20%	15%	15%	2%	17%
Service total	6%	8%	11%	13%	20%	17%	11%	5%	13%
KONCERN TOTAL	24%	23%	13%	7%	14%	5%	4%	10%	15%
ANSTÄLLDA (per periodens sista dag)									
Game Segment									
Daybreak	260	258	243	234	246	239	247	239	258
Big Blue Bubble	70	69	64	69	69	69	72	80	69
Piranha	81	72	70	77	77	80	77	75	72
Toadman	56	57	122	143	137	133	134	114	57
AMG	42	50	58	56	46	43	41	42	50
Game total	509	506	557	579	575	564	571	550	506
Service Segment									
Petrol	84	84	84	79	80	76	72	72	84
Fireshine Games	31	30	30	27	28	28	28	22	30
Service total	115	114	114	106	108	104	100	94	114
Holding	9	9	10	8	6	7	14	12	9
KONCERN TOTAL	633	629	681	693	689	675	685	656	629

* Proforma

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-mar 2023	Services	Game Segment	Summa segment		
Intäkter från externa kunder	96,6	475,1	571,7	0,0	571,7
Intäkter från övriga segment	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
Summa intäkter	96,6	475,1	571,7	0,0	571,7
Rörelseresultat före av- och nedskrivningar (EBITDA)	7,7	205,3	213,0	-23,4	189,6
Av- och nedskrivningar					-50,8
Finansnetto					-9,6
Resultat före skatt					129,2
Skatt					-41,0
PERIODENS RESULTAT FRÅN KVARVARANDE VERKSAMHETER					88,2
Resultat från avvecklade verksamheter efter skatt					-0,0
PERIODENS RESULTAT					88,2
				Koncern- gemensamma poster och elimineringar	Koncern en totalt
Jan-mar 2022	Services	Game Segment	Summa segment		
Intäkter från externa kunder	145,5	255,6	401,1	-1,4	399,7
Intäkter från övriga segment	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
Summa intäkter	145,5	255,6	401,1	-1,4	399,7
Rörelseresultat före av- och nedskrivningar (EBITDA)	31,7	67,3	99,0	-13,6	85,4
Av- och nedskrivningar					-51,6
Finansnetto					-3,0
Resultat före skatt					30,7
Skatt					-22,9
PERIODENS RESULTAT FRÅN KVARVARANDE VERKSAMHETER					7,9
Resultat från avvecklade verksamheter efter skatt					-6,3
PERIODENS RESULTAT					1,6

Not 3 Intäkter från avtal med kunder

Jan-mar 2023	Service segment	Game segment	Koncern- elimineringar	Koncernen totalt
<i>Geografisk region</i>				
Europa	26,6	66,5	0,0	93,1
Nordamerika	49,4	378,1	0,0	427,5
Övriga marknader	20,6	30,5	0,0	51,1
Intäkter från avtal med kunder	96,6	475,1	0,0	571,7

Jan-mar 2022	Service segment	Game segment	Koncern- elimineringar	Koncernen totalt
<i>Geografisk region</i>				
Europa	60,1	40,9	-1,4	99,6
Nordamerika	70,5	204,7	0,0	275,2
Övriga marknader	14,9	10,0	0,0	24,9
Intäkter från avtal med kunder	145,5	255,6	-1,4	399,7

Not 4 Finansiella Instrument

Värdering av finansiella tillgångar
och skulder per 31 mars 2023

Finansiella tillgångar	Finansiella tillgångar värderade till verkligt värde i resultaträkningen	Finansiella tillgångar värderade till upplupet anskaffningsvärde	Totalt redovisade värden
Kundfordringar	0,0	171,6	171,6
Likvida medel	0,0	452,9	452,9
Totalt	0,0	624,6	624,6

Finansiella skulder	Finansiella skulder värderade till verkligt värde i resultaträkningen	Finansiella skulder värderade till upplupet anskaffningsvärde	Totalt redovisade värden
Villkorad tilläggsköpeskilling	85,5	0,0	85,5
Skulder till kreditinstitut	0,0	5,0	5,0
Leverantörsskulder	0,0	32,9	32,9
Leasing	0,0	40,2	40,2
Övriga förvärvsrelaterade skulder	0,0	171,9	171,9
Uppskjutna intäkter	0,0	121,4	121,4
Övriga finansiella skulder	0,0	130,1	130,1
Totalt	85,5	501,5	587,0

Värdering av finansiella tillgångar
och skulder per 31 mars 2022*

Finansiella tillgångar	Finansiella tillgångar värderade till verkligt värde i resultaträkningen	Finansiella tillgångar värderade till upplupet anskaffningsvärde	Totalt redovisade värden
Kundfordringar	0,0	243,2	243,2
Likvida medel	0,0	449,3	449,3
Totalt	0,0	692,5	692,5

Finansiella skulder	Finansiella skulder värderade till verkligt värde i resultaträkningen	Finansiella skulder värderade till upplupet anskaffningsvärde	Totalt redovisade värden
Villkorad tilläggsköpeskilling	138,3	0,0	138,3
Skulder till kreditinstitut	0,0	405,4	405,4
Leverantörsskulder	0,0	99,1	99,1
Leasing	0,0	71,4	71,4
Övriga förvärvsrelaterade skulder	0,0	218,5	218,5
Uppskjutna intäkter	0,0	120,5	120,5
Övriga finansiella skulder	0,0	68,0	68,0
Totalt	138,3	982,9	1 121,2

Notera: Innova är inkluderat för 2022

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-Mar 2023	Jan-Mar 2022
Vid periodens början	83,9	128,7
Förvärv under perioden	0,0	0,0
Utbetalning	0,0	0,0
Ränta	2,3	3,3
Omräkning genom periodens resultat	0,0	0,0
Valutaeffekt	-0,7	6,3
Vid periodens slut	85,5	138,3

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 2022, 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

Resultaträkning avvecklade verksamheter	KVARTAL		HELÅR
	JAN-MAR 2023	JAN-MAR 2022	JAN-DEC 2022
Mkr			
Nettoomsättning		52,6	197,2
Övriga rörelseintäkter		0,1	27,2
Summa intäkter		52,6	224,4
<i>Rörelsens kostnader</i>			
Köpta tjänster och varor		-16,6	-78,8
Övriga externa kostnader		-7,4	-22,5
Personalkostnader		-15,9	-57,9
Övriga rörelsekostnader		-6,7	-7,4
Rörelseresultat före av- och nedskrivningar (EBITDA)		26,4	6,1
Av- och nedskrivningar materiella tillgångar och nyttjanderättstillgångar		-5,4	-4,8
Rörelseresultat före av- och nedskrivningar immateriella anläggningstillgångar (EBITA)		21,0	1,3
Av- och nedskrivningar immateriella tillgångar från förvärv		-2,5	-7,4
Av- och nedskrivningar övriga immateriella tillgångar		0,0	-0,2
Rörelseresultat (EBIT)		-6,1	-1 083,3
Transaktionsresultat		0,3	112,9
Resultat före skatt		-5,8	-970,5
Skatt på periodens resultat		-0,5	-0,4
PERIODENS RESULTAT FRÅN AVVECKLAD VERKSAMHETER		-6,3	-970,8

månaderna.

Balansräkning avvecklade verksamheter	31 Mar 2023	31 Mar 2022	26 Sep 2022
Immateriella anläggningstillgångar	17,9	17,9	27,7
Materiella anläggningstillgångar	5,2	5,2	9,1
Finansiella anläggningstillgångar	48,9	48,9	48,3
Varulager	0,5	0,5	1,0
Kortfristiga fordringar	68,1	68,1	151,2
Likvida medel	72,4	72,4	121,7
Långfristiga skulder	-4,2	-4,2	-5,7
Kortfristiga skulder	-110,6	-110,6	-241,3
Nettotillgångar	98,4	98,4	112,0

Not 6 Väsentliga händelser efter balansdagen

Den 1 april 2023 slutförde EG7 förvärvet av Sympa Games, en serbisk baserad enhet där anställda från det tidigare ryska dotterbolaget Artplant OOO omlokaliserades. Det totala antalet anställda som flyttade till den nya studion i Novi Sad, Serbien uppgick till 52 stycken.

AKTIEN OCH AKTIEÄGARE

ÄGARE (2023-03-31)	Antal aktier	Kapital %
Settecento LTD	8 916 304	10,06%
Jason Epstein	8 575 379	9,68%
Dan Sten Olsson med familj och stiftelse	6 912 000	7,80%
Avanza Pension	5 306 011	5,99%
Alta Fox Capital	4 000 000	4,51%
Rasmus Davidsson	2 872 743	3,24%
Lloyd Fonds AG	2 838 270	3,20%
Alexander Albedj	2 692 105	3,04%
Handelsbanken Liv Försäkring AB	2 049 524	2,31%
Ji Ham	2 018 472	2,28%
Other shareholders	42 422 718	46,42%
Totalt antal aktier	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 mars 2023. Stängningskursen var 27,30 kr per aktie.

TRANSAKTIONER MED NÄRSTÅENDE

Inga materiella närstående transaktioner har skett under perioden.

Närstående	Närstående transaktion	Jan-Mar 2023	Jan-Dec 2022
Arte Actus Capital AB ¹⁾	Inköp av konsulttjänster	0,5	1,1
Agnito Capital AB ²⁾	Inköp av konsulttjänster	0,5	0,0
Cold Iron LLC ³⁾	Försäljning av spelutvecklingstjänster - WFH kontrakt	5,5	1,8
Petrol properties ⁴⁾	Hyra av kontorslokal	1,0	3,9
Pixelated Ink ⁵⁾	Försäljning av marknadsföringstjänster	0,0	12,2
Totala transaktioner		7,5	19,0

1) Arte Actus Capital AB ägs av styrelseledamot Alexander Albedj

2) Agnito Capital Capital AB ägs av styrelseledamot Shum Singh

3) Cold Iron ägs av styrelseordförande Jason Epstein och tillförordnad VD Ji Ham

4) Petrol properties ägs av Alan Hunter och Ben Granados

5) Pixelated Ink ägs delvis av Alan Hunter och 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.

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.

Nettoskuldsättning: 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 Skuldsättning: Kontantskuld (inkluderat alla tilläggköpeskillingar som ska betalas med kassa och för att undvika missförstånd exklusive eventuella återstående köpeskillingar som ska regleras i företags 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

REVISORSGRANSKNING

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

NÄSTA RAPPORT

Kommande finansiella rapporter publiceras:

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 16 maj 2023 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 16 maj 2023

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>