

ENAD GLOBAL 7 AB (PUBL)

DELÅRSRAPPORT

JANUARI-MARS 2022



DELÅRSRAPPORT - JAN-MAR 2022

SAMMANFATTNING

För det tredje kvartalet i följd uppvisar EG7 en stark underliggande verksamhet, och i det första kvartalet 2022 levererades resultat över förväntningarna. Bolaget genererade en nettoomsättning på 452,2 (303,6) Mkr för Q1 2022. Vilket motsvarar en tillväxt på 49 procent jämfört med samma period förra året. Justerad EBITDA för perioden uppgick till 112,6 (80,7) Mkr, vilket motsvarar en marginal på 25 procent.

Service-segmentet presterade särskilt starkt med en nettoomsättning på 196,6 (89,6) Mkr för perioden, motsvarande en tillväxt på 119 procent jämfört med samma period föregående år. Fireshine och Petrol ledde vägen inom service-segmentet med en betydande tillväxt. Game-segmentet levererade en nettoomsättning på 255,6 (214,0) Mkr, vilket motsvarar en tillväxt på 19 procent jämfört med första kvartalet 2021. Det framgångsrika förvärvet av Magic: The Gathering Online (Magic Online) i januari 2022 bidrog till game-segmentets tillväxt för kvartalet.

I april tillkännagav gruppen planerna på att avyttra Innova och flytta Toadman Interactives ryska studio. Därefter kommer EG7 inte längre ha någon exponering mot de osäkerheter och risker som härrör från Ryssland/OSS-regionen. Exklusive Innova levererade gruppen från sina allt mer diversifierade och stabila tillgångar en stark organisk tillväxt på 25 procent.

I början av andra kvartalet uppgick nettoomsättningen i april enligt våra förväntningar till 147 Mkr, vilket speglar säsongsvariationen för kvartalet. Efter avyttringen av Innova uppskattar vi en nettoomsättning i intervallet 1,6-1,7 miljarder SEK med bibehållna marginaler för 2022.

FINANSIELLA NYCKELTAL

- Nettoomsättning uppgick till 452,2 (303,6) Mkr under första kvartalet, vilket motsvarar en tillväxt på 49 procent. Den organiska tillväxten, exklusive Innova och Magic Online, uppgick till 25 procent.
- Justerad EBITDA uppgick till 112,6 (80,7) Mkr, motsvarade en tillväxt på 40 procent och 24,9 procent justerad EBITDA-marginal. Justeringen för poster av engångskaraktär som påverkade EBITDA under första kvartalets jämförbarhet på 21,1 miljoner SEK var främst M&A-relaterade kostnader.
- EBITDA uppgick till 91,5 (87,0) Mkr, vilket motsvarar en ökning med 5 procent under första kvartalet 2022.
- EBIT på 27,7 (48,2) Mkr.
- Justerat EBIT på 48,9 (41,9) Mkr.
- Resultatet före skatt uppgick till 24,9 (30,7) Mkr.
- Vinst per aktie uppgick till 0,02 (0,20) SEK.
- Kassaflödet från den löpande verksamheten uppgick till 50,0 (33,3) Mkr för första kvartalet.
- Nettoskuld på -44,0 (-397,9) Mkr, bestående av 449,3 Mkr i likvida medel och 405,4 Mkr av skulder till kreditinstitut.
- Magic Online bidrog med 20,3 Mkr i nettoomsättning för kvartalet.

NYCKELTAL

Mkr	KVARTAL		HELÅR
	JAN-MAR 2022	JAN-MAR 2021	JAN-DEC 2021
	3 mån	3 mån	Helår
Nettoomsättning	452,2	303,6	1,670,5
Nettoomsättningsstillväxt	49%	112%	193%
EBITDA	91,5	87,0	714,5
Justerad EBITDA	112,6	80,7	396,7
EBITDA marginal, %	24,9%	26,7%	23,7%
EBIT	27,7	48,2	195,9
Justerad EBIT	48,9	42,2	154,4
EBIT marginal, %	10,8%	13,9%	9,2%
Resultat innan skatt	24,9	30,7	90,6
Resultat efter skatt	1,6	17,2	96,7
Resultat per aktie (SEK)	0,02	0,20	1,11

VD HAR ORDET



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

Tredje starka kvartalet i följd

Vi är glada över att kunna rapportera ett starkt första kvartal över förväntningarna. Under kvartalet genererade EG7 en nettoomsättning på 452,2 (303,6) Mkr, vilket motsvarar en tillväxt på 49 procent. Den organiska tillväxten, exklusive Innova och Magic Online, var 25 procent. Justerad EBITDA uppgick till 112,6 (80,7) Mkr, vilket motsvarar en tillväxt på 40 procent jämfört med föregående år och en marginal på 25 procent. Service-segmentet levererade starkt med en nettoomsättning på 196,6 (89,6) Mkr, vilket motsvarar en tillväxt på 119 procent och högre marginaler än normalt. Fireshine och Petrol var de främsta bidragarna inom service-segmentet. Game-segmentet genererade en nettoomsättning på 256,6 (214,0) Mkr, vilket motsvarar en tillväxt på 19 procent. Under januari 2022 stängdes Magic Online transaktionen, vilket bidrog med 20,3 Mkr i nettointäkter under kvartalet. Trots de geopolitiska utmaningar gruppen ställdes inför med osäkerheterna i Ryssland/OSS-regionen, presterade EG7 över plan och levererade starka resultat.

Välpositionerad diversifierad portfölj

Koncernen är välpositionerad med sin diversifierade portfölj av verksamheter med allt lägre risk. Pandemin ligger till stor del bakom oss och marknaderna är tillbaka på normaliserade nivåer. Service-segmentets

starka tillväxt detta kvartal och gynnsamma jämförelse med Q1 föregående år beror delvis på denna normalisering. Under första halvåret 2021 upplevde service-segmentet ett svagare affärsklimat med flera produktförseningar. Med dessa förseningar ur vägen nyttjas full kapacitet och starka resultat genereras. Däremot har game-segmentet påvisat lägre jämförelseresultat jämfört med Q1 2021 i och med att livespelverksamheten normaliseras under de pandemiska toppnivåerna. Kvartalets starka resultat visar att gruppen kan leverera tillväxt även med en viss ombalansering av bidrag mellan segmenten, vilket var förväntat.

En av koncernens viktigaste styrkor är den välbalanserade och diversifierade portföljen av verksamheter inom service- och game-segmenten. Som ett resultat är vi trygga i vår positionering och fortsatta tillväxt i denna situation av att "återgång till det normala".

Övervinna geografiska osäkerheter i Ryssland / OSS

Innova, ett av koncernbolagen, stod inför betydande utmaningar under kvartalet när konflikten bröt ut i Ukraina. Den pågående situationen och den fortsatta osäkerheten i Ukraina, Ryssland och den omgivande regionen är fortfarande oförutsägbar. Som ett resultat av detta har vi valt att lämna vår verksamhet i regionen vilket tillkännagavs den 19 april. Vi har ingått en avsiktsförklaring om att sälja Innova till den befintliga ledningsgruppen i Innova. Det överenskomna transaktionsvärdet är 32 miljoner euro. Transaktionen kommer att finansieras helt med ett låneavtal från koncernen. Under förutsättning att myndighetsgodkännanden och aktieägarnas godkännande erhålls, siktar vi på att avsluta transaktionen under sommaren. De andra affärsenheterna utanför Innova påverkades inte negativt av den geopolitiska situationen och fortsätter att arbeta enligt plan.

Avyttringen gör att EG7 kan gå vidare utan ytterligare risker och osäkerheter som härrör från den pågående konflikten. Dessutom kommer detta att göra det möjligt för våra kollegor på Innova att behålla sina jobb, och samtidigt gör det möjligt för Innovas stora spelgemenskap att fortsatt glädjas av de publicerade titlarna på Innovas plattform.

Vid avyttring av Innova kommer koncernen att förbli mycket lönsam och fortsätta att visa tillväxt. Exklusive Innova hade koncernen en solid lönsamhet med justerad EBITDA på 80,7 Mkr under första kvartalet 2021 och 106,6 Mkr för första kvartalet 2022.

Aktiv hantering av risk-avvägningsprofil

Vårt fokus är att ständigt förbättra EG7:s risk-avkastnings profil. De senaste M&A-aktiviteterna med Innova och Magic Online bidrar till detta. Avyttring av Innova kommer att förbättra koncernens riskprofil genom att ta bort Ryssland-relaterade risker. Medan en M&A-transaktion som Magic Online ytterligare stärker våra återkommande livespelintäkter och ger en möjlighet till ytterligare tillväxt. Baserat på samma filosofi har gruppen beslutat att avbryta investeringen i Marvel-projektet. Baserat på omvärderingen av utvecklingsriskprofilen, investeringsstorleken och den långsiktiga produktportföljstrategin för koncernen har styrelsen beslutat att ändra utvecklingsprioriteringarna och omfördela resurser inom koncernen. Företaget hade planerat att investera mer än 500 miljoner kronor i Marvel-projektet under de kommande tre åren. Företaget kommer istället diversifiera investeringen över flera mindre projekt inom gruppen, de tidigare tillkännagivna uppdateringarna av Lord of the Rings Online och DC Universe Online, och nya spelmöjligheter med vår första part, original-

IP:er. I samband med avvecklingen av Marvel-projektet planeras en nedskrivning på cirka 230 miljoner SEK i projektrelaterade tillgångar under andra kvartalet 2022. Ändringen av projektplan kommer inte att påverka intäkter och vinster på kort och medellång sikt förutom balans och resultateffekten relaterade till nedskrivningen.

Guidning

I början av andra kvartalet uppgick nettoomsättningen i april enligt våra förväntningar till 147 Mkr, vilket speglar säsongsvariationen för kvartalet. Efter avyttringen av Innova uppskattar vi en nettoomsättning i intervallet 1,6-1,7 miljarder SEK för 2022.

Fokus på fortsatt tillväxt med osäkerheter bakom oss

Vi ser med spänning på vår framtid. Alla våra affärsenheter (exklusive Innova) har presterat bra. Vi har framgångsrikt mött eller överträffat förväntningarna under de tre senaste kvartalen. Vi levererar stadig resultattillväxt, har en solid balansräkning och stark likviditet. Osäkerheterna, distraktionerna och riskerna förknippade med den ryska affärsexponering har vi lämnat bakom oss. Vi är exalterade över att få fokusera på tillväxt och att framöver driva ett betydande värdeskapande för aktieägarna.

KORT OM EG7

En ledande global MMO-utvecklare och förläggare

Daybreak är en av de mest produktiva spelutvecklarna för massivt multiplayer (MMO) i världen, och har utvecklat 13 MMOs under sin historia. Daybreak driftar för närvarande en portfölj med 8 live-titlar, som bidrar med en stark grund av stabila intäkter och lönsamhet för gruppen. Kombinerat driftar EG7 för närvarande 10 live-titlar genom Daybreak, Big Blue Bubble och Piranha-titlar. Vilket gör EG7 till en av de ledande utgivare och operatörer 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 241,2 Mkr, motsvarande 53 procent av nettoomsättningen under Q1. Ökningen från 47 Procent under Q4 2021 är främst hänförd till bidraget från Magic Online.

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 för Fortnite, med över 40 miljoner användarregistreringar sedan start.
 - Big Blue Bubbles My Singing Monsters som har över 82 miljoner användarregistreringar på mobilen sedan start och som nu expanderar till PC och konsol.
- Global 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 klassiska fantasy-IP:t, redo för återupplivning med den kommande Amazon-serien under hösten 2022.
 - Dungeons & Dragons, med en världsomspännande passionerad fanbas och en kommande långfilm.
 - Magic: The Gathering, världens mest populära byteskortspel från Wizards of the Coast, med en globalt passionerat community.

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 i live operations

Vi har 8 spelutvecklings- och live operations-studior i Nordamerika och Europa inom koncernen: Antimatter Games, Piranha, Toadman Studios, Big Blue Bubble, Dimensional Ink, Standing Stone, Rogue Planet och Darkpaw. Passionerade och begåvade spelutvecklare i dessa studior är kärnan i det som driver vår framgång. Utöver 10 live-titlar har vi för närvarande en stark pipeline med nya titlar och återinvesteringsprojekt som kommer att visas upp inom en snar framtid.

Expertis inom kreativ marknadsföring och speldistribution

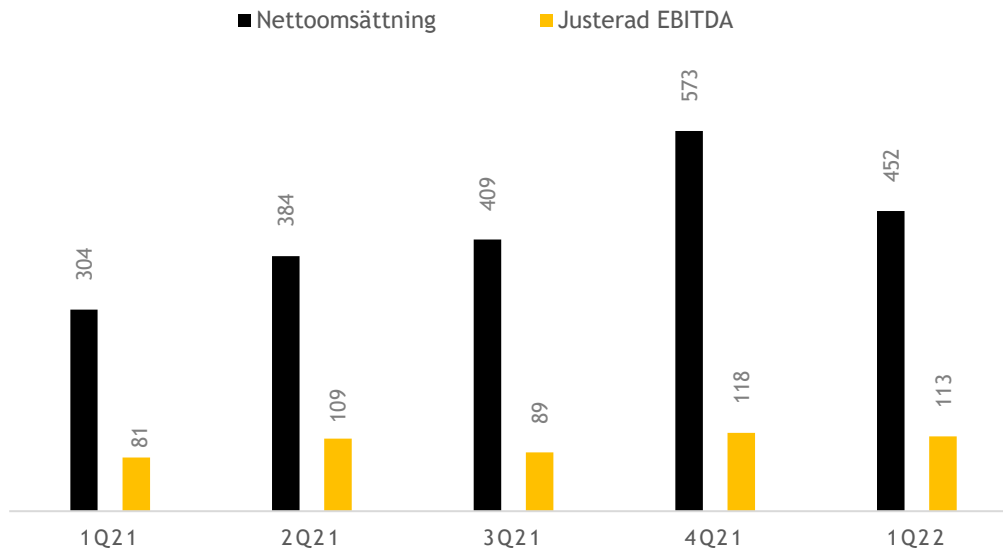
Petrol har varit ansvariga för några av de mest ikoniska marknadsföringskampanjer inom gaming-industrin med exempelvis Call of Dutys årliga game art-kampanjer och många andra kreativa AAA-produkter under dess historia. Med en lång kundlista fortsätter Petrol att sätta sina spår i branschen medan de skapar visuella mästerverk som ger bestående intryck.

Fireshine Games (Sold Out) har stor erfarenhet och kunskap inom förläggning och distribution av premiumtitlar. Fireshine utökar gruppens förläggnings- och distributionsmöjligheter bortom digitala och live-titlar. Utöver sin expertis inom fysisk publicering och distribution har Fireshine investerat i digital publicering för att utöka sina kapacitet och tillväxtpotentialer. Den första stora milstolpen för denna investering realiserades under Q1 med lanseringen av Core Keeper, en ny indietitel som hittills har sålt över 500 000 exemplar sedan lanseringen i början av mars. Fireshine bygger upp en spännande pipeline av indietitlar för digital publicering och kommer att bygga vidare på Core Keepers framgång för att fortsätta sin övergång till en ledande, diversifierad utgivare av fysiska och digitala indiespel globalt.

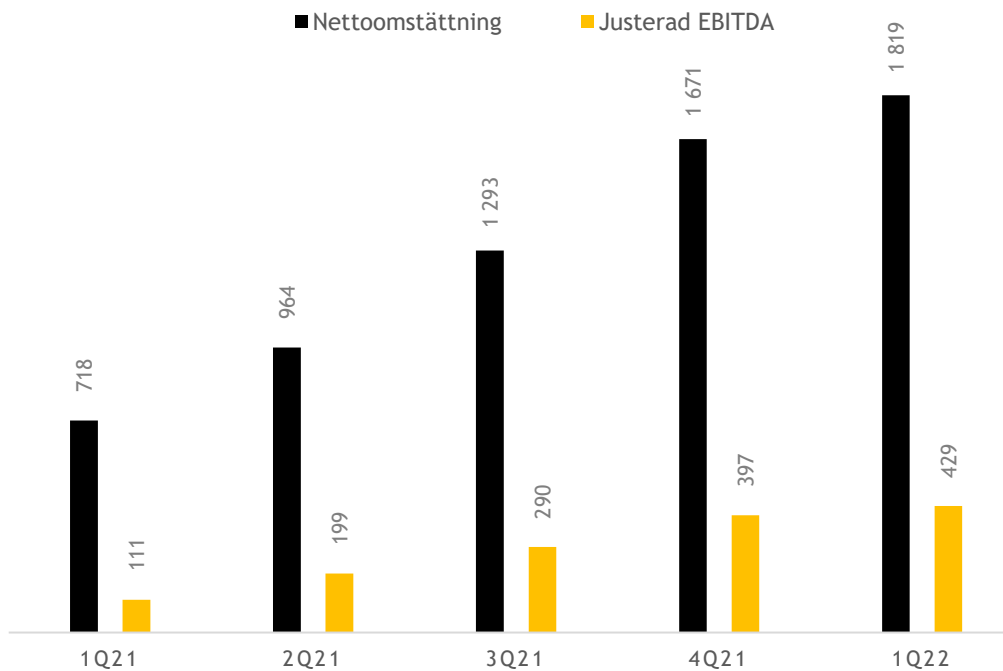
Nettoomsättnings- och EBITDA

Mkr

KVARTAL



RULLANDE 12 MÅNADER



SAMMANFATTNING AV AFFÄRSSEGMENT

Game-segmentet

Nettoomsättningen i game-segmentet uppgick till 255,6 (214,0) Mkr under första kvartalet 2022, vilket motsvarar 19,4 procent tillväxt och representerar 57 procent av den totala nettoomsättningen. Justerad EBITDA för perioden uppgick till 84,9 (91,6) Mkr, vilket motsvarar 75 procent av koncernens totala justerade EBITDA.

DAYBREAK

Daybreak driftar för närvarande 8 livetitlar. I det första kvartalet 2022 bidrog Daybreak med en nettoomsättning på 212,1 (187,2) Mkr, motsvarande en tillväxt på 13,3 procent och justerad EBITDA uppgick till 74,9 (79,5) Mkr. Magic Online bidrog med 20,3 Mkr till nettoomsättning under kvartalet. Den relativt lägre tillväxtnivån, exklusive Magic Online, beror på ogynnsam jämförelse med de pandemiförstärkta resultaten i Q1 2021, ihop med konkurrerande titelsläpp under kvartalet (Elden Ring och Lost Ark). Som tillfälligt påverkade den aktiva spelarbasen för live-tjänster MMOs brett i branschen, inklusive Daybreaks titlar. Det kommer alltid att uppstå nya konkurrenskraftiga titlar från tid till annan. Men som framgår av EverQuests framgångsrika verksamhet under 23 år. Kommer Daybreaks titlar med sin dedikerade och passionerade spelarbas att fortsatt bidra med en solid grund till gruppen, med stadiga och förutsägbara vinster under en överskådlig framtid. Daybreak var den största bidragaren bland koncernbolagen med ett nettoomsättningsbidrag på 47 procent och justerat EBITDA-bidrag på 66 procent för perioden.

BIG BLUE BUBBLE

Big Blue Bubble levererade ett stabilt resultat under kvartalet med en nettoomsättning på 26,2 (22,9) Mkr motsvarande en tillväxt på 14,4 procent och en justerad EBITDA på 12,4 (8,1) Mkr. Big Blue Bubbles bidrag motsvarar 6 procent av nettoomsättningen och 11 procent av justerad EBITDA för koncernen. Även om pandemiökningen inte längre är en faktor, har My Singing Monster fortsatt att visa på stark retention, engagemang och intäktsgenerering som ligger till grund för en fortsatt framgång för Big Blue Bubble.

PIRANHA

Nettoomsättningen och justerad EBITDA för kvartalet uppgick till 16,2 Mkr respektive 2,5 Mkr. Piranha har visat lönsamhet sedan Q4 2021. Förutom fortsatta intäkter från MechWarrior 5 DLC och MechWarrior Online, har gruppen kunnat utnyttja det starka teamet hos Piranha till interna projektutvecklingsinsatser så som EvilvEvil.

TOADMAN STUDIOS OCH ANTIMATTER GAMES

Båda studiorna är främst inriktade på utveckling av nya produkter. Nyckeltitlar i pipelinen inkluderar Block N Load 2, EvilvEvil, Minimal Affect, IGI och 83. Teamen fortsätter att göra goda framsteg och arbetar för att lansera Block N Load 2 och EvilvEvil under andra halvan av 2022. De återstående titlar beräknas för närvarande lanseras inom tidsramen 2023 till 2024.

I april kommunicerade vi planen att flytta Toadmans ryska utvecklingsstudio utifrån Ryssland. Vi räknar med att slutföra flytten under sommaren. Vissa pågående projekt kan uppleva vissa förseningar på grund av omlokaliseringen, men vi förväntar oss inga väsentliga negativa effekter.

Service-segmentet

För första kvartalet 2022 levererade servicesegmentet exceptionella resultat. Med nettoomsättning och justerad EBITDA på 196,6 (89,6) Mkr och 37,8 (4,4) Mkr, vilket motsvarar en EBITDA-marginal på 19 procent (5 procent) representerar 43 procent av koncernens totala nettoomsättning.

INNOVA

Innova förlägger för närvarande 12 titlar på sin 4game-plattform. För första kvartalet uppgick nettoomsättningen och justerat EBITDA till 52,6 miljoner kronor och 6,1 miljoner kronor, vilket motsvarar 12 procent och 5 procent av koncernens totala nettoomsättning och EBITDA. Konflikten som bröt ut i Ukraina under februari har inneburit betydande utmaningar för Innova. Den har påverkat Innova kraftig negativt i form av betydande tapp i antalet aktiva spelare, ogynnsamma valutarörelser och annullering av nya produktlanseringsplaner. Med anledning av den fortsatta osäkerheten i regionen annonserades det den 19 april att koncernen beslutat att avyttra Innova och

avser att lämna sin verksamhet i Ryssland/OSS-regionen, för att undanröja ytterligare risker som härrör från situationen framöver. EG7 har ingått en avsiktsförklaring om försäljning av Innova till det befintliga ledningsteamet. Den överenskomna köpeskillingen har satts till 32 miljoner euro. Transaktionen kommer att finansieras med ett låneavtal från koncernen. Låneavtalet kommer på grund av osäkerheterna i regionen att utvärderas över tiden. Försäljningen kommer att vara föremål för godkännande från bolagsstämman och kan även kräva godkännande från myndigheter. Transaktionsprocessen går framåt enligt plan med målet att avslutas under sommaren under förutsättning att godkännanden ges.

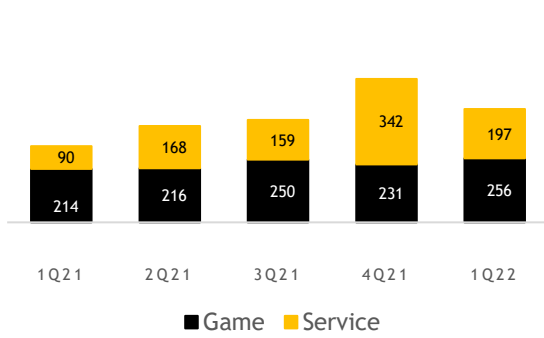
PETROL

För första kvartalet 2022 levererade Petrol en stark nettoomsättning och EBITDA på 53,7 (31,4) Mkr, vilket motsvarar en exceptionell tillväxt på 71 procent jämfört med samma period föregående året. Justerat EBITDA kom också in starkt på 13,2 (5,8) Mkr, motsvarande en tillväxt på 128 procent. En av de viktigaste drivkrafterna för Petrols starka resultat under kvartalet var Elden Ring. Som en av de främsta kreativa marknadsföringsbyråerna i branschen arbetar Petrol konsekvent med de ledande förlagen i branschen, inklusive Bandai Namco, utgivaren av Elden Ring. Elden Ring har etablerat sig som ett av årets och möjligen decenniets största spel. Detta ger Petrol goda förutsättningar att dra fortsatt nytta av titelns framtida framgång. Utöver framgångarna från Elden Ring, gynnades Petrol också av gynnsamma jämförelsetal gentemot första kvartalet föregående år. Under första halvåret 2021 fick Petrol brottas med ett antal projektförseningar i pandemins fotspår. Vilket resulterade i ett lägre resultat under perioden. Jämförelsen mellan pandemins låga resultat förra året och Q1 2022:s överprestation bidrog ytterligare till den starka tillväxt för Petrol i kvartalet.

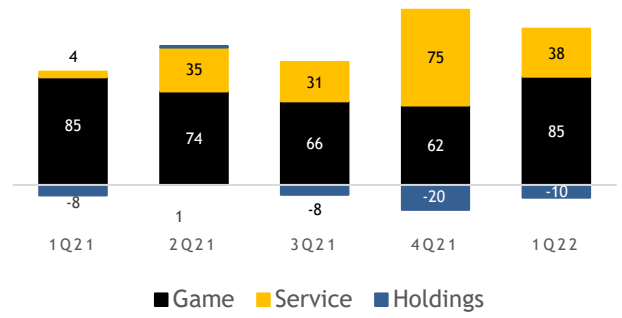
FIRESHINE GAMES (SOLD OUT)

Fireshine Games levererade ett av sina bästa Q1-resultat. Vanligtvis är det första kvartalet säsongsmässigt svagare för Fireshine. Trots det levererade Fireshine en nettoomsättning på 90,4 (58,1) Mkr, vilket motsvarar en tillväxt på 55 procent jämfört med samma period föregående år. Justerat EBITDA för kvartalet kom in på 18,5 (-1,4) Mkr, vilket motsvarar en marginal på 20 procent och en förbättring på 19,9 Mkr jämfört med en förlust på (1,4) Mkr i Q1 2021. Den viktigaste drivkraften för Fireshines starka kvartal var den framgångsrika releasen av Core Keeper som har sålt i över 500 000 exemplar genom Steams early access sedan lanseringen i början av mars. Fireshine arbetar med på att omvandla sin verksamhet från att ha en majoritet av fysiskpublicering/distribution till en mer balanserad modell mellan fysikpublicering och en digital publiceringspipeline och kapacitet. Core Keeper är en viktig milstolpe för Fireshines i denna transformation och visar på framgången i den nya modellen. Vi är glada över Fireshines framgångar med Core Keeper och förväntar oss ytterligare tillväxt från Fireshines framgångsrika övergång till digital publicering framöver. I likhet med Petrol, gynnades Fireshines starka tillväxttakt för kvartalet av jämförelsen mot första kvartal 2021 som påverkades negativt av pandemin.

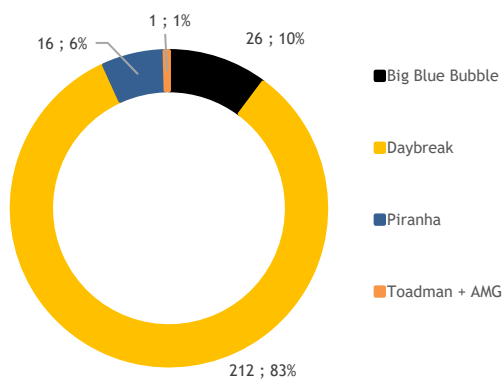
KVARTALSVIS NETTOOMSÄTTNING



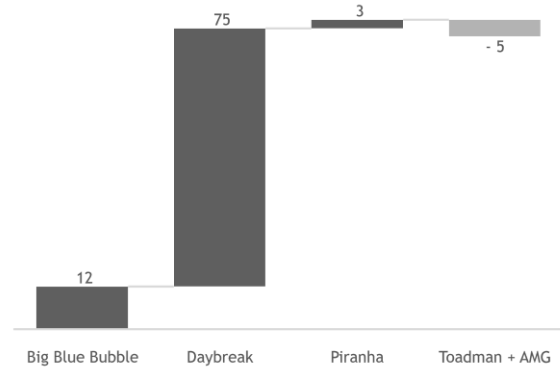
KVARTALSVIS JUSTERAT EBITDA



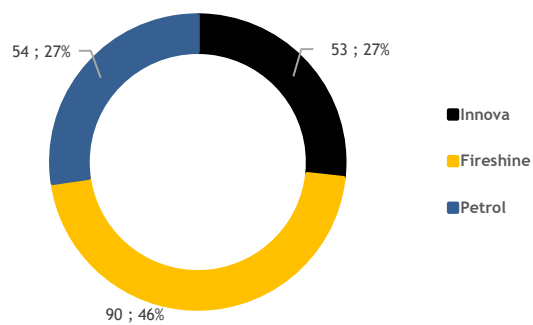
1Q22 Game Segment NETTOOMSÄTTNING



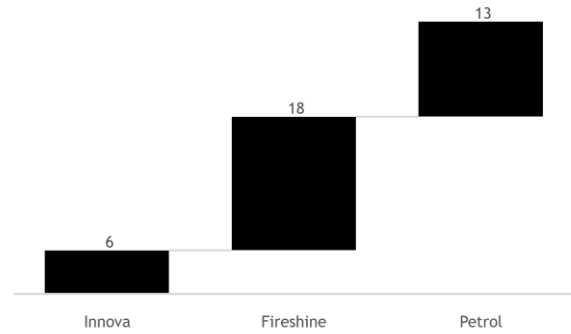
1Q22 Games Segment justerat EBITDA



1Q22 Service Segment NETTOOMSÄTTNING



1Q22 Service Segment justerat EBITDA



FINANSIELL ÖVERSIKT

Nettoomsättning och rörelseresultat

Mkr	JAN-MAR			HELÅR
	2022	2021	% Δ	2021
Nettoomsättning	452,2	303,6	49,0%	1 670,5
Justerad EBITDA	112,6	80,7	39,5%	396,7
EBITDA	91,5	87,0	5,1%	714,5
Justerad EBIT	48,9	41,9	16,5%	154,4
EBIT	27,7	48,2	-42,6%	195,9
<i>Marginaler, %</i>				
Justerad EBITDA marginal	24,9%	26,6%		23,7%
EBIT marginal	20,2%	28,7%		42,8%
Justerad EBIT marginal	10,8%	13,8%		9,2%
EBIT marginal	6,1%	15,9%		11,7%

Nettoomsättningen under första kvartalet 2022 uppgick till 452,2 (303,6) Mkr, vilket motsvarar en tillväxt på 49 procent jämfört med föregående år. Tillväxten drevs av bidrag från förvärv och organiska tillväxt på 25 procent rensat för Innova och Magic Online. Rensar för positiva valutaeffekter under första kvartalet var den organiska tillväxten 13 procent.

Justerad EBITDA och justerad EBIT var 112,6 (80,7) Mkr och 48,9 (41,9) vilket motsvarar 24,9 procent respektive 10,8 procent marginaler på nettoomsättningen. Justering av poster av engångskaraktär som påverkade EBITDA-jämförbarhet under första kvartalet på 21,1 Mkr bestod av förvärvskostnader. Under 2021 finns justeringar av engångskaraktär i form av ett positivt belopp om 15,3 Mkr i omvärdering av tilläggsköpeskilling och förvärvskostnader om 9,0 Mkr.

Organisk tillväxtbrygga

Mkr	JAN-MAR		
	2022	2021	% CHG
Nettoomsättning proforma	452.2	380.9	18.7%
Magic Online Q1 2022	-20.3		
Innova	-52.6	77.4	-32.1%
Organiska intäkter exkl Innova och Magic Online	379.4	303.9	25.0%
FX effect	-36.0		
Organiska intäkter valutajusterad exkl Innova och Magic Online	343.4	303.5	13.1%

Aktiverade utvecklingskostnader

Mkr	JAN_MAR	
	2022	2021
Ingående balans	328,8	184,4
Anskaffade aktiverade utvecklingskostnader	0,0	37,9
Aktiverade utvecklingskostnader	36,7	22,5
Avskrivning av produktutveckling	-12,9	-1,3
Valutakurseffekter	-4,4	4,9
Utgående balans	356,9	248,4

För första kvartalet 2022 var de totala aktiverade utvecklingskostnaderna 36,7 Mkr. Ökningen från jämförbar period föregående år beror både på ökande investeringar i befintliga produkter under utveckling och nya pågående projekt från de förvärv som gjorts sedan förra året. Avskrivningar på

produktutveckling uppgick till -12,9 (-1,3) Mkr, ökningen är främst hänförlig till en kortare tidsram för avskrivning av aktiverade utvecklingskostnader för premiumprodukten MechWarrior5.

Utgående balans av aktiverade utvecklingskostnader uppgick vid slutet av kvartalet till 356,9 Mkr.

Finansnetto

Mkr	JAN-MAR	
	2022	2021
Netto räntekostnader	-2,9	-6,3
Diskonterad ränta tilläggsköpeskilling	-7,4	-8,7
Räntekostnad leasing	-0,5	-0,5
Finansieringskostnader	-0,5	-4,8
Lånefergift (Covid)	11,9	0,0
Valutakurseffekter	-3,4	2,7
Finansnetto	-2,7	-17,5

Finansnettot för första kvartalet 2022 var -2.7 Mkr jämfört med -17.5 Mkr för samma period föregående år. Förändringen i finansnettot berodde främst på den amerikanska statens efterlåtelse av lån relaterade till pandemin, positiva valutaeffekter och lägre finansieringsavgifter.

Finansiering

Mkr	MARCH	
	2022	2021
Total skuld	405,4	506,6
Likvida medel	-449,3	-904,5
Nettoskuld	-44,0	-397,9

EG7 avslutade kvartalet med en stark likviditets- och kreditposition. Bolaget hade en total skuld på 405,4 Mkr vid utgången av första kvartalet 2022. Med 449,3 Mkr i likvida medel var nettoskuldsättningen -44,0 Mkr.

Kassaflöde

Mkr	JAN-MAR		JAN-DEC
	2022	2021	2021
Rörelseresultat (EBIT)	27,7	48,2	195,9
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	115,1	76,4	124,5
Finansnetto	-2,7	-6,5	-34,8
Betald skatt	-11,4	-3,6	-18,6
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar i rörelsekapital	128,7	114,5	267,1
Förändringar i rörelsekapital	-78,7	-81,2	10,2
Kassaflöde från den löpande verksamheten	50,0	33,3	277,3
Kassaflöde från investeringsverksamheten	-37,8	-134,4	-661,2
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	-47,8	-96,4	-243,7
Periodens kassaflöde	-35,7	-197,5	-627,7
Disponibla likvida medel vid periodens slut	449,3	904,5	483,9

Under första kvartalet 2022 hade EG7 ett negativt kassaflöde på -35,7 Mkr. Kassaflödet från den löpande verksamheten var 50,0 Mkr jämfört med 33,3 Mkr för samma period föregående år. Rörelsekapitalet påverkas av säsongsvariationer i royaltybetalningar under Q1 hänförliga till den starka försäljningen under Q4 främst från Daybreak och Fireshine Games. Det positiva kassaflödet från rörelsen motverkades av -37,8 Mkr av investeringsverksamheten. Den största komponenten i investeringarna var de aktiverade utvecklingskostnaderna som uppgick till 36,0 Mkr. Finansieringsverksamheten var -47,8 Mkr främst påverkad av valutaeffekter från internfinansiering emellan EG7 och Daybreak. Den totala kontant skuldsättningen (inkluderat alla tilläggsköpeskillingar som ska betalas med kassa och för att undvika missförstånd exklusive eventuella återstående

köpeskillingar som ska regleras i företagens aktier) dividerat med proforma EBITDA uppgick till +0,3 (-0,4) Sammantaget har bolaget en fortsatt stark likviditetsposition med 449,3 Mkr i likvida medel tillgängliga vid utgången av första kvartalet 2022.

EG7 Q1 och LTM Q1 inkluderat och exkluderat Innova

Mkr	Q1 2022		LTM Q1 2022	
	Summa	% Bidrag	Summa	% Bidrag
Gruppen totalt				
Nettoomsättning	452,2		1 819,1	
Justerad EBITDA	112,6		428,7	
Innova Bidrag				
Nettoomsättning	52,6	11,6%	255,2	14,0%
Justerad EBITDA	6,1	5,4%	78,0	18,2%
Pro Forma, exkl. Innova				
Nettoomsättning	399,7	88,4%	1 564,0	86,0%
Justerad EBITDA	106,6	94,6%	350,6	81,8%

FINANSIELLA RAPPORTER

Resultaträkning - Koncernen

Mkr	Not	KVARTAL		HELÅR
		JAN-MAR 2022	JAN-MAR 2021	JAN-DEC 2021
Nettoomsättning	2. 3	452.2	303.6	1 670.5
Aktiverat arbete för egen räkning		35.9	27.4	127.0
Övriga rörelseintäkter		3.8	15.5	367.9
Summa intäkter		492.0	346.5	2 165.4
<i>Rörelsens kostnader</i>				
Köpta tjänster och varor		-137.2	-98.6	-662.9
Övriga externa kostnader		-53.6	-39.9	-192.2
Personalkostnader		-202.3	-120.7	-594.9
Övriga rörelsekostnader		-7.5	-0.3	-1.0
Rörelseresultat före av- och nedskrivningar (EBITDA)		91.5	87.0	714.5
Depreciation of tangible and right-of-use assets		-14.9	-8.7	-48.0
Operating profit before amortization of intangible assets (EBITA)		76.5	78.3	666.4
Av- och nedskrivningar materiella tillgångar och nyttjanderättstillgångar		-30.6	-28.0	-428.2
Av- och nedskrivningar övriga immateriella tillgångar		-18.3	-2.1	-42.3
Rörelseresultat (EBIT)		27.7	48.2	195.9
Finansnetto		-2.7	-17.5	-105.3
Resultat före skatt		24.9	30.7	90.6
Skatt på periodens resultat		-23.3	-13.5	6.1
PERIODENS RESULTAT		1.6	17.2	96.7

RESULTAT PER AKTIE

Resultat per aktie före och efter utspädning (kr)	0,02	0,22	1,13
Genomsnittligt antal aktier före och efter utspädning	87 271 055	80 007 057	85 370 134

Periodens resultat är i sin helhet hänförlig till moderföretagets aktieägare.

<i>Mkr</i>	2022	2021	2021
	JAN-MAR	JAN-MAR	JAN-DEC
Periodens resultat	1.6	17.2	96.7
<i>Poster som kommer att omklassificeras till resultatet</i>			
Omräkningsdifferens	98.0	199.0	248.2
Uppskjuten skatt	-9.7	-16.7	-28.8
<i>Övrigt totalresultat för perioden</i>	88.3	182.3	219.4
<i>Totalresultat för perioden</i>	89.9	199.5	316.2

Periodens totalresultat är i sin helhet hänförlig till moderföretagets aktieägare.

Balansräkning - Koncernen

Mkr	Not	31 mar 2022	31 mar 2021	31 dec 2021
TILLGÅNGAR				
Anläggningstillgångar				
Immateriella anläggningstillgångar		5,106.1	4,737.2	5,016.5
Materiella anläggningstillgångar		50.7	33.2	43.3
Nyttjanderättstillgångar		54.9	62.5	44.2
Finansiella anläggningstillgångar	4	61.7	607.3	71.6
Summa anläggningstillgångar		5,273.3	5,440.2	5,175.6
Omsättningstillgångar				
Varulager		14.0	14.4	13.2
Kortfristiga fordringar	4	337.6	207.4	335.4
Likvida medel	4	449.3	904.5	483.9
Summa omsättningstillgångar		800.9	1,126.3	832.5
SUMMA TILLGÅNGAR		6,074.3	6,566.5	6,008.1
EGET KAPITAL OCH SKULDER				
Eget kapital				
Eget kapital hänförligt till moderföretagets aktieägare		4,726.9	4,482.2	4,597.8
Summa eget kapital		4,726.9	4,482.2	4,597.8
Långfristiga skulder	4	706.7	807.9	691.0
Kortfristiga skulder	4	640.7	1,276.4	719.3
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER		6,074.3	6,566.5	6,008.1

Kassaflödesanalys - Koncernen

	KVARTAL		HELÅR
	JAN-MAR 2022	JAN-MAR 2021	JAN-DEC 2021
<i>Mkr</i>	<i>3 mån</i>	<i>3 mån</i>	<i>12 mån</i>
DEN LÖPANDE VERKSAMHETEN			
Rörelseresultat (EBIT)	27,7	48,2	195,9
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	115,1	76,4	124,5
Finansnetto och skatt	-14,1	-10,1	-53,4
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar i rörelsekapital	128,7	114,5	267,1
Kassaflöde från förändringar i rörelsekapital	-78,7	-81,2	-10,2
Kassaflöde från den löpande verksamheten	50,0	33,3	168,7
INVESTERINGSVERKSAMHETEN			
Kassaflöde från investeringsverksamheten	-37,8	-134,4	-661,2
FINANSIERINGSVERKSAMHETEN			
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	-47,8	-96,4	-243,7
PERIODENS KASSAFLÖDE	-35,7	-197,5	-627,7
Likvida medel vid periodens början	483,9	1,087,5	1 087,5
Periodens kassaflöde	-35,7	-197,5	-627,7
Kursdifferens i likvida medel	1,1	14,4	24,0
Likvida medel vid periodens slut	449,3	904,5	483,9
Specifikation av likvida medel			
Totalt kassa och bank	449,3	904,5	483,9
<i>därav spärrmedel</i>	-2,6	-2,6	-2,6
Disponibla likvida medel vid periodens slut	446,7	901,9	481,3

Rapport över förändringar i eget kapital - Koncernen

Eget kapital hänförligt till moderbolagets ägare		
<i>Mkr</i>	2022 JAN-MAR	2021 JAN-MAR
Belopp vid periodens ingång	4 597,8	3 108,2
Förändring av eget kapital under perioden		
Periodens resultat	1,6	17,2
Periodens övriga totalresultat	88,3	183,6
Nyemission	39,2	1 172,8
Första konsolidering av OOO Artplant		0,5
Utgående balans	4,726.9	4,482.2

Resultaträkning - Moderbolaget

	KVARTAL		HELÅR
	JAN-MAR 2022	JAN-MAR 2021	JAN-DEC 2021
<i>Mkr</i>	<i>3 mån</i>	<i>3 mån</i>	<i>12 mån</i>
Nettoomsättning	1,1	2,2	7,5
Aktiverat arbete för egen räkning	7,9	11,7	56,4
Övriga rörelseintäkter	0,0	0,0	0,0
Summa intäkter	9,0	13,9	63,9
<i>Rörelsens kostnader</i>			
Köpta tjänster och varor	-10,7	-21,0	-91,5
Övriga externa kostnader	-6,1	-14,0	-38,5
Personalkostnader	-6,3	-3,8	-22,9
Övriga rörelsekostnader	0,0	0,0	0,0
Rörelseresultat före av- och nedskrivningar (EBITDA)	-14,1	-25,0	-89,0
Av- och nedskrivningar	0,0	0,0	-5,9
Rörelseresultat (EBIT)	-14,1	-25,0	-94,8
Finansnetto	52,2	78,6	13,9
Resultat före skatt	38,1	53,6	-90,3
Bokslutsdispositioner	0,0	0,0	1,8
Skatt på periodens resultat	-7,8	-11,0	-13,8
PERIODENS RESULTAT	30,2	42,5	-92,9

Balansräkning - Moderbolaget

<i>Mkr</i>	KVARTAL		HELÅR
	2022-03-31	2021-03-31	2021-12-31
TILLGÅNGAR			
Anläggningstillgångar			
Immateriella anläggningstillgångar	65,6	157,7	200,9
Materiella anläggningstillgångar	0,0	0,1	0,1
Finansiella anläggningstillgångar	2 732,8	2 713,7	2 653,4
Summa anläggningstillgångar	2 798,4	2 871,5	2 854,4
Omsättningstillgångar			
Kortfristiga fordringar	1 961,5	1 545,9	1 900,4
Likvida medel	97,4	630,7	82,5
Summa omsättningstillgångar	2 058,9	2 176,5	1 982,9
SUMMA TILLGÅNGAR	4 857,3	5 048,1	4 837,2
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
Eget kapital	4 413,9	4 481,1	4 344,6
Långfristiga skulder	399,5	0,0	399,2
Kortfristiga skulder	43,9	567,0	93,4
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	4 857,3	5 048,1	4 837,2

NOTER TILL DELÅRSRAPPORTEN

Not 1 Väsentliga redovisnings- och värderingsprinciper

Denna delårsrapport omfattar det svenska moderföretaget Enad Global 7 AB, organisationsnummer 556923-2837, och dess dotterföretag. EG7 är en koncern inom spelindustrin som utvecklar, marknadsför, förlägger och distribuerar PC-, konsol- och mobilspel till den globala spelmarknaden. Moderföretaget är ett aktiebolag registrerat i och 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.

Upplýsingar enligt IAS 34.16A framkommer förutom i de finansiella rapporterna och dess tillhörande noter i delårsinformationen utgör en integrerad del av denna finansiella rapport. Koncernens fullständiga redovisningsprinciper beskrivs i koncernens årsredovisning 2021.

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 2022	Services	Game Segment	Summa segment		
Intäkter från externa kunder	196,6	255,6	452,2	0,0	452,2
Intäkter från övriga segment	1,4	0,0	1,4	-1,4	0,0
Summa intäkter	198,0	255,6	453,6	-1,4	452,2
Rörelseresultat före av- och nedskrivningar (EBITDA)	37,8	67,3	105,0	-13,6	91,5
Av- och nedskrivningar					-63,8
Finansnetto					-2,7
Resultat före skatt					24,9
Skatt					-23,3
Periodens resultat					1,6
				Koncern- gemensamma poster och elimineringar	Koncernen totalt
jan-mar 2021	Services	Game Segment	Summa segment		
Intäkter från externa kunder	87,9	258,6	346,5	0,0	346,5
Intäkter från övriga segment	1,6	0,0	1,6	-1,6	0,0
Summa intäkter	89,5	258,6	348,1	-1,6	346,5
Rörelseresultat före av- och nedskrivningar (EBITDA)	4,4	84,7	89,1	-2,1	87,0
Av- och nedskrivningar					-38,8
Finansnetto					-17,5
Resultat före skatt					30,7
Skatt					-13,5
Periodens resultat					17,2

Not 3 Intäkter från avtal med kunder

jan-mar 2022	Service segment	Game segment	Koncern-elimineringar	Koncernen totalt
Geografisk region				
Europa	110,0	40,9	-1,4	149,5
Nordamerika	70,5	204,7	0,0	275,3
Övriga marknader	17,5	10,0	0,0	27,4
Intäkter från avtal med kunder	198,0	255,6	-1,4	452,2
<hr/>				
jan-mar 2021	Service segment	Game segment	Koncern-elimineringar	Koncernen totalt
Geografisk region				
Europa	34,9	38,9	-1,6	72,2
Nordamerika	48,1	192,4	0,0	240,5
Övriga marknader	6,6	27,3	0,0	33,9
Intäkter från avtal med kunder	89,5	258,6	-1,6	346,4

NOT 4 FINANSIELLA INSTRUMENT

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	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	128,7
Skulder till kreditinstitut	0,0	405,4	405,4
Leverantörsskulder	0,0	99,1	99,1
Övriga finansiella skulder	0,0	478,4	478,4
Totalt	138,3	982,8	1 121,1

Värdering av finansiella tillgångar
och skulder per 31 mars 2021

Finansiella tillgångar	Finansiella tillgångar värderade till verkligt värde i resultaträkningen	Finansiella tillgångar värderade till upplupet anskaffningsvärde	Totalt redovisade värden
Kundfordringar	0,0	100,2	100,2
Likvida medel	0,0	904,5	904,5
Totalt	0,0	1 004,7	1 004,7

Finansiella skulder	Finansiella skulder värderade till verkligt värde i resultaträkningen	Finansiella skulder värderade till upplupet anskaffningsvärde	Totalt redovisade värden
Villkorad tilläggsköpeskilling	819,0	0,0	819,0
Skulder till kreditinstitut	0,0	500,5	500,5
Leverantörsskulder	0,0	50,5	50,5
Övriga finansiella skulder	0,0	124,8	124,8
Totalt	819,0	675,8	1494,8

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 2022	jan-mar 2021
Vid periodens början	128,7	505,6
Förvärv under perioden	0,0	328,7
Utbetalning	0,0	0,0
Ränta	3,3	0,0
Omräkning genom periodens resultat	0,0	-15,3
Valutaeffekt	6,3	0,0
Vid periodens slut	138,3	819,0

Under 2021 uppgick realiserade vinster för villkorade tilläggsköpeskillingar som innehåses per balansdagen till 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 Rörelseförvärv

Den 1 mars 2021 förvärvade Enad Global 7 AB 100 procent av aktierna och rösterna i Piranha Games Inc. Företaget utvecklar spel och har sitt säte i Vancouver, Kanada. Bolaget har kompetens inom utveckling av både premium och free-to-play AAA-titlar varför EG7 kommer att få användning av teamets erfarenheter i koncernens framtida utvecklingsprojekt.

Den överförda ersättningen (köpeskillingen) bestod av kontantköpeskillning om 138,2 Mkr, emission av egna aktier 34,5 Mkr.

I samband med förvärvet ingicks avtal om villkorade köpeskillningar, vilket innebär att del av köpeskillingen beror på framtida resultat i de förvärvade bolagen. Vid förvärvstidpunkten uppgick det redovisade beloppet för villkorade köpeskillningar till 328,7 Mkr. I köpeskillingen ingick även en framtida aktieemission om 34,5 Mkr.

Den 31 mars 2021 förvärvade Enad Global 7 AB 100 procent av aktierna och rösterna i Innova Intellectual Properties S.a.r.l. Innova är en spelförläggare baserad i Luxemburg och Ryssland. Innova är en digital spelförläggare.

Den överförda ersättningen (köpeskillingen) bestod av emission av egna aktier, vars verkliga värde på tillträdesdagen uppgick till 1 104,5 Mkr.

<i>Förvärvade nettotillgångar vid förvärvstidpunkten utifrån preliminär förvärvsanalys</i>	Piranha Games Inc Fair value	Innova Fair value
Immateriella tillgångar	228,2	117,9
Materiella anläggningstillgångar	0,7	6,5
Nyttjanderättstillgångar	1,6	19,0
Uppskjuten skattefordran	0,0	46,0
Varulager	0,0	0,6
Kundfordringar och övriga fordringar	4,4	6,9
Likvida medel	14,9	60,2
Räntebärande skulder	0,0	-1,5
Uppskjuten skatteskuld	-52,6	-18,2
Leverantörsskulder och övriga rörelseskulder	-6,3	-114,2
Identifierade nettotillgångar	190,9	123,2
Goodwill	292,9	981,4
Total köpeskillning	483,8	1 104,6

I samband med förvärvet av Piranha uppstod en goodwill om 292,9 Mkr i form av en skillnad mellan den överförda ersättningen och det verkliga värdet av de förvärvade nettotillgångarna. Goodwill avser i huvudsak synergier och kunskaper i det förvärvade bolaget. Goodwill förväntas inte vara skattemässigt avdragsgillt.

I samband med förvärvet av Innova uppstod en goodwill om 981,4 Mkr i form av en skillnad mellan den överförda ersättningen och det verkliga värdet av de förvärvade nettotillgångarna. Goodwill avser i huvudsak synergier och kunskaper i det förvärvade bolaget. Goodwill förväntas inte vara skattemässigt avdragsgillt.

<i>Förvärvets preliminära påverkan på koncernens kassaflöde</i>	Piranha Games Inc	Innova
Kontant del av köpeskillning	138,2	0
Avgår:		
Kassa (förvärvad)	14,9	60,2
Nettokassautflöde	123,3	-60,2

Not 6 Väsentliga händelser efter balansdagen

EG7 offentliggjorde planer på att sälja dotterbolaget Innova till ett pris om 32 miljoner EUR genom en management buy-out.

EG7 planerar att omlokalisera Toadman Interactives ryska verksamhet till Västeuropa.

EG7 har för avsikt att avbryta investeringen i Marvel-projektet. Den förväntade nedskrivningen är cirka 230 Mkr i de projektrelaterade tillgångarna under andra kvartalet 2022. Ändringen av projektplan kommer inte att påverka intäkter och vinster på kort och medellång sikt förutom balans och resultateffekten relaterade till nedskrivningen.

AKTIEN OCH AKTIEÄGARE

ÄGARE (2022-03-31)	Antal aktier	Kapital %
Settecento Ltd	9 043 282	10,38%
Media and Games Invest SE	7 126 190	8,18%
Dan Sten Olsson med familj och stiftelse	6 912 000	7,93%
Jason Epstein	6 910 000	7,93%
Avanza Pension	4 066 741	4,67%
SPSW Capital	4 004 800	4,57%
Swedbank Robur Fonder	3 630 000	4,17%
Rasmus Davidsson	2 872 743	3,30%
Robin Flodin	2 555 255	2,93%
Aguja Capital GmbH	2 226 515	2,55%
Others Shareholders	38 229 462	43,39%
Totalt	87 576 988	100%

EG7:s aktie är noterad på Nasdaq First North Growth Market med kortnamn 'EG7'. Det totala antalet utestående aktier uppgår till 87 567 988 per den 31 mars 2022. Stängningskursen var 21,45 SEK per aktie per den 31 mars 2022.

TRANSAKTIONER MED NÄRSTÅENDE

Inga materiella närstående transaktioner har skett under perioden.

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

Ernst & Young Aktiebolag är revisorer och företräds av Beata Lihammar.

DEFINITIONER

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

Nettoomsättningstillväxt: Nettoomsättningsökning från samma period föregående år i procent.

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

EBITDA: Resultat före avskrivningar på materiella och immateriella anläggningstillgångar.

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.

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

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

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

Resultat efter skatt: Periodens vinst eller förlust efter skatt.

Nettoskuldsättning: Räntebärande skulder minskade med räntebärande tillgångar likvida medel.

Soliditet: Eget kapital i procent av balansomslutningen.

Genomsnittligt antal anställda: Medeltalet anställda under perioden.

Antal aktier: Totalt antal utestående aktier.

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

Cash conversion: Operativt kassaflöde dividerat med proforma EBITDA under de senaste tolv månaderna

Total Skuldsättning: Kontantskuld (inkluderat alla tilläggköpeskillingar som ska betalas med kassa och för att undvika missförstånd exklusive eventuella återstående köpeskillingar som ska regleras i företagets 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 470+ spelutvecklare och utvecklar sina egna originella 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 att släppa 1 500+ titlar, varav många världsledande varumärken såsom Call of Duty, Destiny och Elden Ring. Koncernens förläggar- och distributionsavdelningar Innova och Fireshine Games besitter expertis inom både fysisk och digital förläggning. Koncernen har sitt huvudkontor i Stockholm med cirka 880 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:

Årsstämma 2022: 21 juni 2022

Delårsrapport Q2 2022: 23 augusti 2022

Delårsrapport Q3 2022: 17 november 2022

Delårsrapport Q4 2022: 17 februari 2023

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 25 maj 2022 kl.6:00 CET.

STYRELSENS FÖRSÄKRAN

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

Stockholm den 25 maj 2022

Ji Ham	Alexander Albedj	Marie-Louise Gefwert	Erik Nielsen	Jason Epstein	Georgy Chumburidze	Gunnar Lind
<i>Tillförordnad verkställande direktör</i>	<i>Styrelsens ordförande</i>	<i>Styrelseledamot</i>	<i>Styrelseledamot</i>	<i>Styrelseledamot</i>	<i>Styrelseledamot</i>	<i>Styrelseledamot</i>