



Q4

THUNDERFUL GROUP
BOKSLUTSKOMMUNIKÉ
JANUARI-DECEMBER 2021

1

STARKASTE KVARTALET FÖR THUNDERFUL GROUP HITTILLS

TILLVÄXT OCH LÖNSAMHETSFÖRBÄTTRING INOM DISTRIBUTION, LÄGRE LÖNSAMHET MEN ORGANISK TILLVÄXT INOM GAMES

FJÄRDE KVARTALET OKTOBER-DECEMBER 2021

- Intäkterna ökade med 7,6 procent till 1 386,7 MSEK (1 288,3 MSEK)
- Justerad EBITA ökade 22,0 procent till 117,6 MSEK (96,4 MSEK), motsvarande en justerad EBITA-marginal på 8,5 procent (7,5 procent)
- Justerad EBITDA ökade med 37,9 procent till 140,9 MSEK (102,2 MSEK), motsvarande en justerad EBITDA-marginal på 10,2 procent (7,9 procent)
- Rörelseresultatet (EBIT) ökade med 23,5 procent till 83,7 MSEK (67,8 MSEK), motsvarande en rörelsemarginal på 6,0 procent (5,3 procent)
- Kvartalets resultat uppgick till 50,0 MSEK (34,5 MSEK)
- Resultat per aktie efter utspädning uppgick till 0,71 SEK (0,60 SEK)
- Kassaflöde från den löpande verksamheten uppgick till 18,6 MSEK (-165,4 MSEK)
- Thunderful Group förvärvade Robot Teddy Ltd den 27 oktober 2021, se not 1.
- Thunderful Group förvärvade Early Morning Studio AB den 16 november, se not 1.

PERIODEN JANUARI-DECEMBER 2021

- Intäkterna ökade med 6,2 procent till 3 273,8 MSEK (3 082,3 MSEK)
- Justerad EBITA ökade med 10,1 procent till 298,8 MSEK (271,5 MSEK), motsvarande en justerad EBITA-marginal på 9,1 procent (8,8 procent)
- Justerad EBITDA ökade med 22,3 procent till 356,5 MSEK (291,4 MSEK), motsvarande en justerad EBITDA-marginal på 10,9 procent (9,5 procent)
- Rörelseresultatet (EBIT) minskade med -2,8 procent till 208,8 MSEK (214,9 MSEK), motsvarande en rörelsemarginal på 6,4 procent (7,0 procent)
- Periodens resultat uppgick till 132,2 MSEK (137,4 MSEK)
- Resultat per aktie efter utspädning uppgick till 1,90 SEK (2,64 SEK)
- Kassaflöde från den löpande verksamheten uppgick till -64,9 MSEK (-88,6 MSEK)
- Thunderful Group har under året förvärvat spelförläggaren och spelutvecklaren Headup, animationsbolaget Tussilago, nystartade spelstudio To The Sky, spelstudio Stage Clear Studios, affärsutvecklingsbolaget Robot Teddy samt spelutvecklaren Early Morning Studio.
- Thunderful Groups dotterbolag Coatsink Software Ltd ingick nya spelutvecklingsavtal till ett värde överstigande 20 MUSD.

HÄNDELSER EFTER KVARTALET SLUT

- Bergsala AB har förlängt distributionsavtalet med Nintendo of Europe GmbH, se sid. 17.
- Thunderful Group har ingått en bekräftad kreditfacilitet på 55 MEUR med Danske Bank, se sid. 17.
- Thunderful Group AB:s CFO Anders Maiqvist har beslutat att lämna sin post som CFO, se sid 17.

NYCKELTAL

| KONCERNEN | Kvartal | | Period | |
|--|--------------|--------------|--------------|---------------|
| | Okt-Dec 2021 | Okt-Dec 2020 | Jan-Dec 2021 | Jan-Dec 2020* |
| Rörelsens intäkter, MSEK | 1 386,7 | 1 288,3 | 3 273,8 | 3 082,3 |
| Nettoomsättning, MSEK | 1 322,6 | 1 273,0 | 3 140,8 | 3 047,8 |
| Bruttoresultat, MSEK | 371,1 | 283,3 | 956,3 | 693,2 |
| Bruttomarginal, % | 26,8 | 22,0 | 29,2 | 22,5 |
| Rörelseresultat (EBIT), MSEK | 83,7 | 67,8 | 208,8 | 214,9 |
| Rörelsemarginal (EBIT-marginal), % | 6,0 | 5,3 | 6,4 | 7,0 |
| EBITA, MSEK | 103,2 | 81,7 | 278,1 | 256,8 |
| Justerad EBITA, MSEK | 117,6 | 96,4 | 298,8 | 271,5 |
| Justerad EBITA-marginal, % | 8,5 | 7,5 | 9,1 | 8,8 |
| EBITDA, MSEK | 126,5 | 87,5 | 335,8 | 276,7 |
| Justerad EBITDA, MSEK | 140,9 | 102,2 | 356,5 | 291,4 |
| Justerad EBITDA-marginal, % | 10,2 | 7,9 | 10,9 | 9,5 |
| Periodens resultat, MSEK | 50,0 | 34,5 | 132,2 | 137,4 |
| Rörelsekapital netto, MSEK | 883,4 | 541,1 | 883,4 | 541,1 |
| Kassaflöde från den löpande verksamheten, MSEK | 18,6 | -165,4 | -64,9 | -88,6 |
| Räntebärande nettoskuld, MSEK | 210,2 | -305,1 | 210,2 | -305,1 |
| Räntebärande nettoskuld / justerad EBITDA LTM | 0,6 | -0,9 | 0,6 | -1,0 |
| Resultat per aktie före utspädning, SEK | 0,72 | 0,60 | 1,91 | 2,65 |
| Resultat per aktie efter utspädning, SEK | 0,71 | 0,60 | 1,90 | 2,64 |

* Se Not 2 Omvärdering av förvärvsanalys enligt IFRS 3.



VD HAR ORDET

**THUNDERFUL GROUP LEVERERAR
STARKASTE KVARTALET HITTILLS**

Tuffa förutsättningar till trots presenterar Thunderful Group ett starkt fjärde kvartal 2021. Segmentet Distribution präglades av tillväxt och förbättrad lönsamhet trots utmaningar inom logistik och global brist på halvledare. Segmentet Games påverkades av spelreleaser där enhetsförsäljningen inte infriade förväntningarna, men visar ändå organisk tillväxt på 13%. Finansiellt är detta koncernens starkaste kvartal någonsin, men ljuspunkterna är fler än så. Vi förvärvade ytterligare två högintressanta bolag till Thunderful-familjen och sjösatte vår nya spelsatsning Thunderful Investment. Vi höll det digitala evenemanget Thunderful World, där vi inför världspublik presenterade ett flertal nya och spännande speltitlar. Efter kvartalets slut har vi förlängt distributionsavtalet med Nintendo, och säkrat upp en bekräftad kreditfacilitet på 55 MEUR för nya förvärv och investeringar inom Games. Vi har förstärkt organisationen inom Thunderful Games på flera poster, samtidigt som CFO Anders Maiqvist kommer att lämna sitt uppdrag för att fokusera på vår förvärvsstrategi. Rekryteringen av en ny CFO är igång.

**Ett starkt resultat för koncernen**

Under det fjärde kvartalet ökade vår justerade EBITA med 22 procent till 117,6 MSEK (96,4), vilket motsvarar en justerad EBITA-marginal på 8,5 procent (7,5 procent). Samtidigt nådde nettoomsättningen nya höjder på 1 322,6 MSEK (1 273,0), och båda affärssegmenten ökar gentemot jämförelsekvartalet.

Distribution: högre lönsamhet trots tuffa förutsättningar

Med en omsättning på 1 220,9 MSEK (1 208,3) och en justerad EBITDA på 96,1 MSEK (76,9) levererade segmentet Distribution ett starkt resultat för årets fjärde kvartal. Det har varit ett tufft år för segmentet, som påverkats av logistikutmaningar och den globala bristen på halvledare. Bristen på halvledarkomponenter har drabbat alla industrier som använder elektronik i någon utsträckning, och likt övriga konsoltilverkarare meddelade Nintendo att de räknade med att skeppa färre enheter under andra halvan av 2021 än tidigare planerat. Bergsala fick dock en större tilldelning hårdvara än tidigare beräknat, och har även haft en stark försäljning av Nintendo-spel under fjärde kvartalet.

I pandemins spår har världens leveranskedjor stått (och står fortfarande) inför utmaningar. Trots leveransstörningarna har alltså segmentet Distribution levererat över förväntan. Det har inte bara inneburit ökad nettoomsättning, utan också en klar förbättring av lönsamheten gentemot jämförelsekvartalet. Vi lämnar fjärde kvartalet med ovanligt höga lagervärden. Det har rått ovisshet kring leveranser, och en av våra motåtgärder har varit att beställa hem stora kvantiteter till våra lager.

Games: goda utsikter trots motvind

De internt utvecklade spel som släpptes under kvartalet presterade inte i linje med förväntningarna, vilket påverkade omsättningen och lönsamheten negativt.

Trots detta växte segmentet Games organiskt med 13%. Omsättningen landade på 101,7 MSEK (64,7) och justerad EBITA till 32,5 MSEK (19,8). Goda förvärv under det senaste året har kompletterat vår verksamhet och bidrar starkt till tillväxten.





Det finns dessutom många andra positiva saker att ta med sig från kvartalets releaser. Till exempel har vårt samarbete med Microsoft kring **The Gunk** redan engagerat hundratusentals spelare, och vi kommer att utöka spelets publik genom att släppa det till Steam och andra PC-plattformar senare i år. **Wavetale** började som en exklusiv release på Google Stadia, men kommer även till konsoler, Steam och andra PC-plattformar senare i år. Arbetet med **Jurassic World Aftermath** har fördjupat vårt partnerskap med Meta. Mer om det lite längre ner.

Våra samarbeten med plattformar och partners som Xbox och Meta växer sig allt starkare. Projekten är finansiellt sunda och vi når en bred publik. Den här typen av samarbeten kommer att fortsätta vara en del av vår framtida strategi.

Övergången till nya spelprojekt flyter på som planerat, och våra utvecklare har händerna fulla. Bland annat jobbar många på **SteamWorld Headhunter**, som vi presenterade i höstas. Vi har också godkänt ett antal internt utvecklade prototyper, antingen för fortsatt utveckling eller full produktion.

På tal om spelstudior som är på gång: under kvartalet förvärvade vi stockholmsbaserade Early Morning Studio, en mobilspelsutvecklare på frammarsch med god marknadsposition för sina engagerande RPG-spel. De har en lineup som levererar, en stadigt växande fanskara och en spännande planerad pipeline av free-to-play-spel. Deras nästa spel, **Vendir: Plague of Lies**, släpps till våren och följer på starka annonsintäkter och nedladdningssiffror under fjärde kvartalet för deras katalogtitlar. Early Morning Studio kommer att vägleda Thunderful in i mobilvärlden, samtidigt som Thunderful kan hjälpa till att lansera deras spel på PC och konsoler.

Vi har fått en hel del gjort de senaste tolv månaderna. Bland annat har vi investerat 294 MSEK i likvida medel i Games-verksamheten. 189 MSEK har gått till förvärv av bolag, vi har aktiverat spelutvecklingsutgifter för 60 MSEK, och investerat 45 MSEK i speltitlar för publishing.

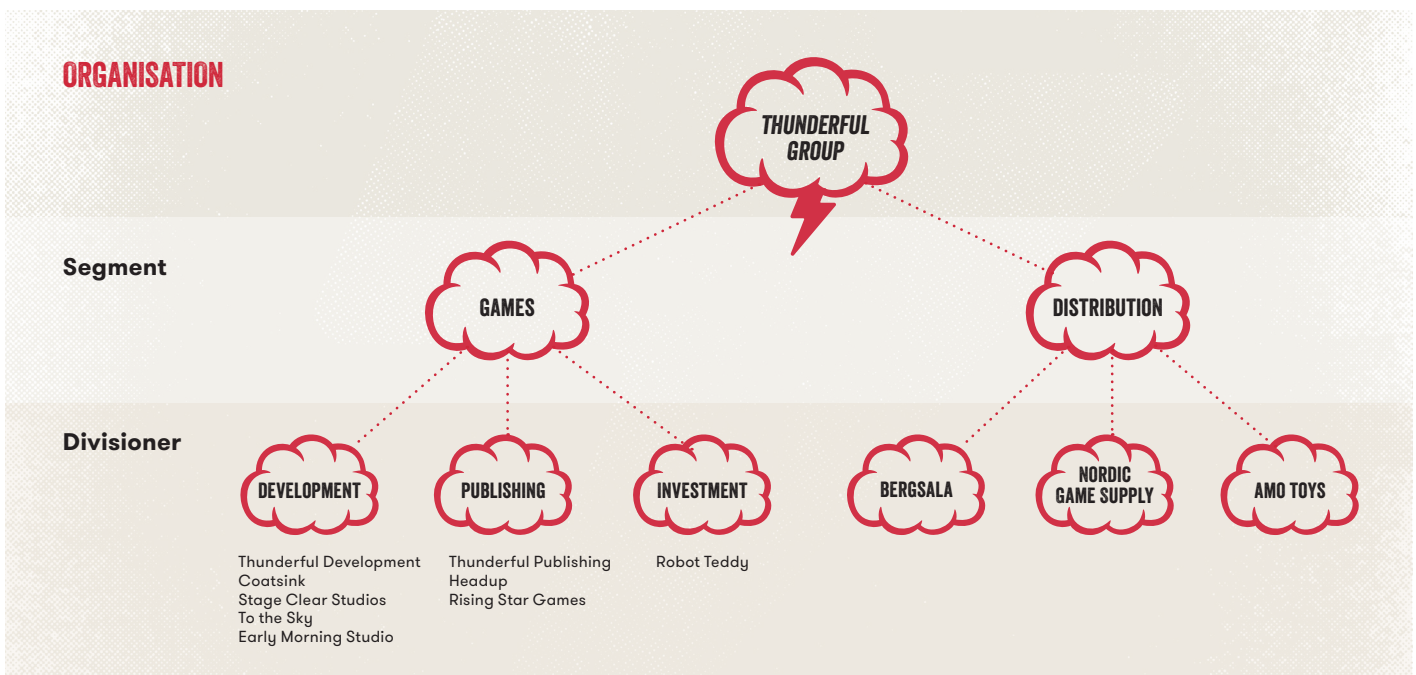
Vi räknar med att skruva upp investeringstakten ytterligare framåt, och har därför säkrat upp en bekräftad kreditfacilitet på 55 MEUR med Danske Bank för nya förvärv och fortsatta investeringar inom samtliga områden inom Games.

En ny division inom Games: Thunderful Investment

Vi har dessutom skapat en ny division för att investera i externa spelutvecklingsprojekt. Ett led i detta har varit att förvärva Newcastle-baserade Robot Teddy, som leder arbetet med att hitta lämpliga projekt.

Robot Teddy specialiserar sig på att hjälpa framgångsrika spel-skapare med affärs- och strategiutveckling. Bland andra har de länge hjälpt Innersloth med affärsutveckling kring världshiten **Among Us**, och i december annonserade bolagen att de samarbetar kring VR-versionen av spelet. Robot Teddys goda kontakter bland utvecklare och förmågan att se runt hörn har gett dem en särställning i spelbranschen. De är perfekt positionerade för att hitta särskilt lovande externa spelprojekt, men de kommer också att bredda vår pipeline av högkvalitativa spel och bidra till ytterligare diskussioner kring publishing och förvärv.

Thunderful Investment kompletterar därmed vårt utbud av tjänster till duktiga spelutvecklare världen över. Vi utvecklar och förlägger spel sedan tidigare, vi förvärvar spelföretag, och nu erbjuder vi även projektfinansiering. Vi har blivit ett 360-graders gamingbolag.





Thunderful World: en succé

Med en spännande lineup av internt och externt utvecklade spel har vi tagit position för att bli ett ledande gamingbolag. I november höll vi vårt världsomspännande digitala evenemang Thunderful World för att visa upp den bredd av spel vi ger ut. Evenemanget sändes live i samarbete med Twitch, Xbox och IGN. Vi visade upp 16 spel, varav sex var världspremiärer. Flera kända profiler dök upp i cameo-roller, bland dem Sarah Bond, Corporate Vice President på Xbox. Ett unikt engagemang!

Det slog mycket väl ut: vårt showcase hade hundratusentals visningar redan första dagen, och det stora mediainteresset ledde till ca 800 nyhetsinslag. Thunderful World är en succé, inte bara i form av genomslag i medier. Evenemanget har stärkt varumärket Thunderful globalt, har gett oss fler kontakter med utvecklare och fler spel i vår pipeline.

Starka namn i ledningen

I det tredje kvartalet tillträdde vår nye chef för Games-segmentet, Agostino Simonetta. Nu i januari har vi dessutom presenterat ett antal viktiga förstärkningar i ledningen för Thunderful Games.

Kathrin Strangfeld tillträder som VP of Business Management, och kommer närmast från många år hos Sony PlayStation. Hon ansvarar för den operativa verksamheten inom Games, samt för att utveckla de processer, strategier och strukturer som krävs för segmentets fortsatta tillväxt och framgång.

Eddie Beardsmore tillträder som VP of Studios, och ansvarar för alla Thunderfuls utvecklingsstudior. Han kommer närmast från tjänsten som COO på vårt dotterbolag Coatsink.

Tom Beardsmore tillträder som VP of Strategy & Business, och ansvarar för att driva företagets strategi framåt och etablera så starka partnerskap som möjligt.

Dieter Schoeller fortsätter som VP of Publishing, och ansvarar för att ge ut vår breda portfölj av internt och externt utvecklade speltitlar.

Callum Underwood tillträder som VP of Investment. Han tar med sig sina erfarenheter av investeringar i spelprojekt från Robot Teddy, som han dessutom fortsätter att driva.

Anders Maiqvist kommer att lämna sin nuvarande position som CFO för att istället kunna fokusera på våra kommande förvärv. Han fortsätter i sin roll tills vi hittat och installerat en ny CFO. Vi tackar Anders för ett mycket fint arbete hittills, och ser fram emot ett starkt engagemang kring framtida bolagsköp.

Händelser efter kvartalets slut

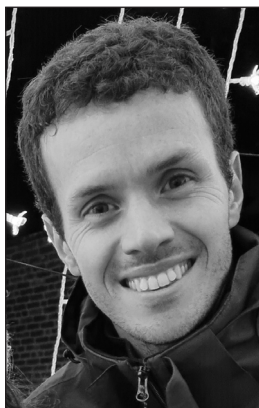
- Vi har signerat ytterligare avtal med Meta kring nya utvecklingsprojekt.
- Vi har förlängt vårt avtal med Nintendo. Det nya avtalet löper på två år, från 1 april 2022 till 31 mars 2024, och innehåller inga väsentliga förändringar mot befintligt avtal, som också löpt på två år.
- Vi har säkrat upp en bekräftad kreditfacilitet på 55 MEUR för nya förvärv och investeringar inom segmentet Games.
- Coatsink har påbörjat arbetet på en premiärtitel till PSVR2, nästa generations VR-konsol från PlayStation.

2020 och 2021 kommer kanske att gå till historien som åren vi förlorade till pandemin. Det får vara som det vill med den saken. Inom Thunderful har vi under de senaste åren jobbat hårt för att bygga en organisation och en verksamhet på en vision som står pall för framtiden, och framtiden är redan här. Jag är övertygad om att vi står väl rustade för ett mycket spännande 2022 - året då världen gör comeback.

GÖTEBORG, FEBRUARI 2022 BRJANN SIGURGEIRSSON, VD



Kathrin Strangfeld
VP of Business Management



Eddie Beardsmore
VP of Studios



Tom Beardsmore
VP of Strategy & Business



Dieter Schoeller
VP of Publishing



Callum Underwood
VP of Investment

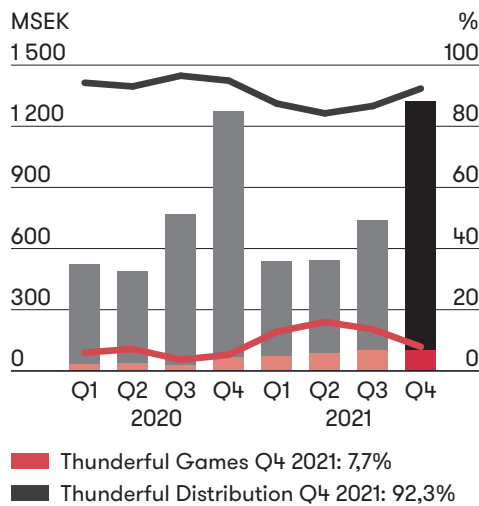


OM THUNDERFUL GROUP

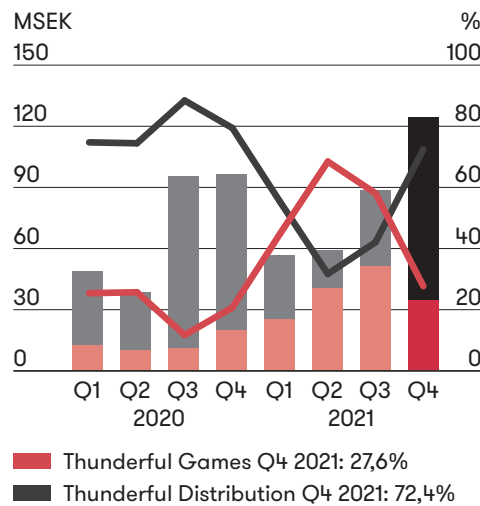
Thunderful Group är en grupp av företag som är verksamma inom utveckling och publicering av spel samt distribution av bland annat Nintendo-produkter, spel, speltillbehör och leksaker.

Thunderful Group grundades i slutet av 2019 efter en omstrukturering av företagsgrupperna Bergsala och Thunderful. Thunderful Group har sitt huvudkontor i Göteborg, och täcker hela spelbranschens värdekedja via segmenten Thunderful Games och Thunderful Distribution. Koncernen består av fler än 20 dotterbolag och har drygt 400 anställda i Europa.

NETTOOMSÄTTNING, Q1 2020-Q4 2021



JUSTERAD EBITA, Q1 2020-Q4 2021



Thunderful Group

MISSION

To provide creative entertainment products of the highest quality for people of all ages

VISION

To be a leader in a world where everyone can play





KONCERNENS EKONOMISKA UTVECKLING

KVARTALET OKTOBER-DECEMBER

NETTOOMSÄTTNING

Koncernens nettoomsättning under fjärde kvartalet uppgick till 1 322,6 MSEK (1 273,0 MSEK), vilket motsvarar en ökning med 3,9 procent. Drivkrafter redovisas under affärssegmenten.

Affärssegment

Nettoomsättningen inom segmentet Games ökade med 57,2 procent till 101,7 MSEK (64,7 MSEK) och inom segmentet Distribution ökade nettoomsättningen med 1,0 procent till 1 220,9 MSEK (1 208,3 MSEK).

| MSEK | Kvartal | | Period | |
|----------------------------|----------------|----------------|----------------|----------------|
| | Okt-Dec 2021 | Okt-Dec 2020 | Jan-Dec 2021 | Jan-Dec 2020 |
| Thunderful Games | 101,7 | 64,7 | 354,0 | 156,2 |
| Thunderful Distribution | 1 220,9 | 1 208,3 | 2 786,8 | 2 891,6 |
| - varav Bergsala | 632,4 | 737,2 | 1 308,3 | 1 708,4 |
| - varav Nordic Game Supply | 395,7 | 329,9 | 984,9 | 704,6 |
| - varav Amo Toys | 192,8 | 141,2 | 493,6 | 478,6 |
| Övrigt | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 |
| Nettoomsättning | 1 322,6 | 1 273,0 | 3 140,8 | 3 047,8 |

Thunderful Games redovisar organisk tillväxt med 8,6 MSEK. De bolag som förvärvats under de senaste 12 månaderna bidrar med tillväxt på 28,4 MSEK i nettoomsättning.

| MSEK | Games | | Distribution | |
|-----------------------------|--------------|--------------|--------------|--------------|
| | Okt-Dec 2021 | Jan-Dec 2021 | Okt-Dec 2021 | Jan-Dec 2021 |
| Nettoomsättningstillväxt, % | 57,2 | 126,6 | 1,0 | -3,6 |
| - varav organiskt, % | 13,3 | -4,8 | 1,0 | -3,6 |
| - varav förvärvat, % | 43,9 | 131,4 | 0,0 | 0,0 |

Inom segmentet Distribution minskade nettoomsättningen i Bergsala med -14,2 procent till 632,4 MSEK (737,2 MSEK), i Nordic Game Supply ökade nettoomsättningen med 19,9 procent till 395,7 MSEK (329,9 MSEK) och i Amo Toys ökade nettoomsättning med 36,5 procent till 192,8 MSEK (141,2 MSEK).

Bergsala har under kvartalet upplevt leveransstörningar på hårdvara och för Nordic Game Supply drevs ökningen av hög efterfrågan på produkter från varumärket Razer. För Amo Toys drevs ökningen primärt av att vissa varor som skulle sålts i det tredje kvartalet istället såldes i det fjärde kvartalet. Detta orsakas av förseningar för hemtagning av containers från Kina.

BRUTTOVINST

Bruttoresultatet under fjärde kvartalet uppgick till 371,1 MSEK (283,3 MSEK), vilket motsvarar en ökning med 31,0 procent och en bruttomarginal på 26,8 procent (22,0 procent). Resultatutvecklingen beror på kraftigt ökad nettoomsättning inom segmentet Games, med väsentligt högre bruttomarginal än segmentet Distribution, medan nettoomsättning inom segmentet Distribution endast ökat marginellt.





RÖRELSEKOSTNADER

Kostnader för handelsvaror och royalties ökade med 1,0 procent till -1 015,6 MSEK (-1 005,1 MSEK).

Övriga externa kostnader ökade med 6,6 procent till -141,0 MSEK (-132,3 MSEK). Av den totala kostnadsökningen på -8,7 kommer -10,4 från ökade lager- och distributionsfraktkostnader i Amo Toys och NGS samt -4,8 från förvärvade bolag. Övriga externa kostnader har minskat för marknadsföringskostnader och engångskostnader, redovisade i tabellen nedanför. Kvartalets engångskostnader avser förvärvsrelaterade omkostnader från förvärven av Robot Teddy Ltd och Early Morning Studio AB på totalt -6,7 MSEK samt övriga engångskostnader avseende eventet Thunderful World på totalt -7,7 MSEK.

Personalkostnaderna ökade med 51,9 procent till -77,6 MSEK (-51,1 MSEK). 99,3 procent av kostnadsökningen är hänförlig till segmentet Games, i vilket flertalet förvärv har genomförts och där ledningsgruppen har stärkts under året. Det totala antalet anställda i slutet av kvartalet uppgick till 408 (334).

Avskrivningar ökade med 117,3 procent till -42,8 MSEK (-19,7 MSEK). De viktigaste drivkrafterna är PPA-relaterade avskrivningar (Purchase Price Allocation) vilka ökar med -5,6 MSEK samt ökade avskrivningar från licenser från publishing, en immateriell anläggningstillgång som omklassificerades under första kvartalet 2021 från att tidigare ha redovisats under förutbetalda spelprojekt.

| MSEK | Kvartal | | Period | |
|--|-----------------|-----------------|-----------------|-----------------|
| | Okt-Dec 2021 | Okt-Dec 2020 | Jan-Dec 2021 | Jan-Dec 2020 |
| Kostnader för handelsvaror och royalties | -1 015,6 | -1 005,1 | -2 317,5 | -2 389,1 |
| Övriga externa kostnader | -141,0 | -132,3 | -328,1 | -264,1 |
| - varav marknadsföringskostnader | -61,4 | -67,6 | -128,5 | -123,8 |
| - varav förvärvsrelaterade engångskostnader | -6,7 | -14,7 | -10,3 | -14,7 |
| - varav övriga engångskostnader | -7,7 | 0,0 | -10,4 | 0,0 |
| Personalkostnader | -77,6 | -51,1 | -238,7 | -140,1 |
| Avskrivningar och nedskrivningar av materiella anläggningstillgångar och immateriella tillgångar | -42,8 | -19,7 | -127,0 | -61,8 |
| - varav PPA-relaterade avskrivningar | -19,5 | -13,9 | -69,3 | -41,8 |
| Övriga rörelsekostnader | -26,0 | -12,4 | -53,7 | -12,4 |
| Totala rörelsekostnader | -1 303,0 | -1 220,6 | -3 065,0 | -2 867,5 |

Koncernen tillämpar följande avskrivningsprinciper för sin spelutveckling och för licenser för publishing:
Avskrivningar på färdiga spelutvecklingsprojekt och lanserade publishingprojekt - degressiv avskrivning över två år; 1/3 skrivs av månaderna 1 till 3 efter lansering, 1/3 skrivs av under månaderna 4 till 12 efter lansering, och den återstående 1/3 skrivs av under månaderna 13 till 24 efter lansering.

JUSTERAT RÖRELSERESULTAT, EBITDA

Det justerade rörelseresultatet före avskrivningar och nedskrivningar av immateriella och materiella anläggningstillgångar (EBITDA) under kvartalet uppgick till 140,9 MSEK (102,2 MSEK), vilket motsvarar en justerad EBITDA-marginal på 10,2 procent (7,9 procent). Justerat EBITDA är justerat för förvärvsrelaterade engångsposter på -6,7 MSEK (-14,7 MSEK) samt engångskostnader för eventet Thunderful World på totalt -7,7 MSEK (0,0 MSEK).

Affärssegment

Justerat EBITDA för segmentet Games uppgick under kvartalet till 51,7 MSEK (23,9 MSEK) vilket motsvarar en justerad EBITDA-marginal på 39,6 procent (31,8 procent).

Justerat EBITDA för segmentet Distribution uppgick under kvartalet till 96,1 MSEK (76,9 MSEK) vilket motsvarar en justerad EBITDA-marginal på 7,7 procent (6,3 procent).

| MSEK | Kvartal | | Period | |
|--|--------------|--------------|--------------|--------------|
| | Okt-Dec 2021 | Okt-Dec 2020 | Jan-Dec 2021 | Jan-Dec 2020 |
| Thunderful Games | 51,7 | 23,9 | 185,2 | 67,2 |
| Thunderful Distribution | 96,1 | 76,9 | 188,5 | 233,4 |
| Övrigt | -6,9 | 1,4 | -17,2 | -9,2 |
| Justerad EBITDA | 140,9 | 102,2 | 356,5 | 291,4 |
| Justerade engångsposter (segment Games) | -7,7 | 0,0 | -8,4 | 0,0 |
| Justerade engångsposter (segment Distribution) | 0,0 | 0,0 | -2,0 | 0,0 |
| Justerade engångsposter (segment Övrigt) | -6,7 | -14,7 | -10,3 | -14,7 |
| EBITDA | 126,5 | 87,5 | 335,8 | 276,7 |
| Justerad EBITDA-marginal | | | | |
| Thunderful Games, % | 39,6 | 31,8 | 44,3 | 36,5 |
| Thunderful Distribution, % | 7,7 | 6,3 | 6,6 | 8,1 |
| Thunderful Group, % | 10,2 | 7,9 | 10,9 | 9,5 |





JUSTERAT RÖRELSERESULTAT, EBITA

Det justerade rörelseresultatet före förvärvsrelaterade avskrivningar (EBITA) under kvartalet uppgick till 117,6 MSEK (96,4 MSEK), vilket motsvarar en justerad EBITA-marginal på 8,5 procent (7,5 procent). Justerat EBITA är justerat för förvärvsrelaterade engångsposter på -6,7 MSEK (-14,7 MSEK) samt eventet Thunderful World på totalt -7,7 MSEK (0,0 MSEK).

Affärssegment

Justerat EBITA för segmentet Games uppgick under kvartalet till 32,5 MSEK (19,8 MSEK) vilket motsvarar en justerad EBITA-marginal på 24,9 procent (26,3 procent).

Justerat EBITA för segmentet Distribution uppgick under kvartalet till 92,1 MSEK (76,5 MSEK) vilket motsvarar en justerad EBITA-marginal på 7,3 procent (6,3 procent).

| MSEK | Kvartal | | Period | |
|--|--------------|--------------|--------------|--------------|
| | Okt-Dec 2021 | Okt-Dec 2020 | Jan-Dec 2021 | Jan-Dec 2020 |
| Thunderful Games | 32,5 | 19,8 | 139,7 | 53,1 |
| Thunderful Distribution | 92,1 | 76,5 | 176,6 | 227,6 |
| Övrigt | -7,0 | 0,1 | -17,5 | -9,2 |
| Justerad EBITA | 117,6 | 96,4 | 298,8 | 271,5 |
| Justerade engångsposter (segment Games) | -7,7 | 0,0 | -8,4 | 0,0 |
| Justerade engångsposter (segment Distribution) | 0,0 | 0,0 | -2,0 | 0,0 |
| Justerade engångsposter (segment Övrigt) | -6,7 | -14,7 | -10,3 | -14,7 |
| EBITA | 103,2 | 81,7 | 278,1 | 256,8 |
| Justerad EBITA-marginal | | | | |
| Thunderful Games, % | 24,9 | 26,3 | 33,4 | 28,8 |
| Thunderful Distribution, % | 7,3 | 6,3 | 6,2 | 7,9 |
| Thunderful Group, % | 8,5 | 7,5 | 9,1 | 8,8 |

RÖRELSERESULTAT, EBIT

Rörelseresultatet under kvartalet uppgick till 83,7 MSEK (67,8 MSEK), vilket motsvarar en rörelsemarginal på 6,0 procent (5,3 procent). Rörelseresultatet inkluderar förvärvsrelaterade engångsposter på -6,7 MSEK (0,0 MSEK) samt engångskostnader för eventet Thunderful World på totalt -7,7 MSEK (0,0 MSEK).

Affärssegment

Rörelseresultatet i segmentet Games uppgick under kvartalet till 14,6 MSEK (15,2 MSEK) vilket motsvarar en rörelsemarginal på 11,2 procent (20,2 procent).

Rörelseresultatet i segmentet Distribution uppgick under kvartalet till 82,6 MSEK (67,2 MSEK) vilket motsvarar en rörelsemarginal på 6,6 procent (5,5 procent).

| MSEK | Kvartal | | Period | |
|----------------------------|--------------|--------------|--------------|--------------|
| | Okt-Dec 2021 | Okt-Dec 2020 | Jan-Dec 2021 | Jan-Dec 2020 |
| Thunderful Games | 14,6 | 15,2 | 99,2 | 48,5 |
| Thunderful Distribution | 82,6 | 67,2 | 137,4 | 190,4 |
| Övrigt | -13,5 | -14,6 | -27,8 | -24,0 |
| Rörelseresultat | 83,7 | 67,8 | 208,8 | 214,9 |
| Rörelsemarginal | | | | |
| Thunderful Games, % | 11,2 | 20,2 | 23,7 | 26,3 |
| Thunderful Distribution, % | 6,6 | 5,5 | 4,8 | 6,6 |
| Thunderful Group, % | 6,0 | 5,3 | 6,4 | 7,0 |

FINANSNETTO

Finansnettot uppgick till -20,0 MSEK (-18,8 MSEK). Av det totala finansnettot utgörs -17,7 MSEK av nettot från valutakursvinster och valutakursförluster.

RESULTAT FÖR PERIODEN

Periodens resultat under kvartalet uppgick till 50,0 MSEK (34,6 MSEK), vilket motsvarar en nettovinstmarginal på 3,6 procent (2,7 procent).

ÖVRIGT TOTALRESULTAT

Övrigt totalresultat påverkas av valutaomräkningsdifferens från utlandsverksamheter som under kvartalet uppgår till 30,0 MSEK (0,0 MSEK).



PERIODEN JANUARI–DECEMBER

NETTOOMSÄTTNING

Koncernens nettoomsättning under perioden januari–december uppgick till 3 140,8 MSEK (3 047,8 MSEK), vilket motsvarar en ökning med 3,1 procent. Drivkrafter för nettotillväxten redovisas under affärssegmenten.

Affärssegment

Nettoomsättningen inom segmentet Games ökade med 126,6 procent till 354,0 MSEK (156,2 MSEK) och inom segmentet Distribution minskade nettoomsättningen med -3,6 procent till 2 786,8 MSEK (2 891,6 MSEK).

| MSEK | Kvartal | | Period | |
|----------------------------|----------------|----------------|----------------|----------------|
| | Okt-Dec 2021 | Okt-Dec 2020 | Jan-Dec 2021 | Jan-Dec 2020 |
| Thunderful Games | 101,7 | 64,7 | 354,0 | 156,2 |
| Thunderful Distribution | 1 220,9 | 1 208,3 | 2 786,8 | 2 891,6 |
| - varav Bergsala | 632,4 | 737,2 | 1 308,3 | 1 708,4 |
| - varav Nordic Game Supply | 395,7 | 329,9 | 984,9 | 704,6 |
| - varav Amo Toys | 192,8 | 141,2 | 493,6 | 478,6 |
| Övrigt | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 |
| Nettoomsättning | 1 322,6 | 1 273,0 | 3 140,8 | 3 047,8 |

Inom segmentet Distribution minskade nettoomsättningen i Bergsala med -23,4 procent till 1 308,3 MSEK (1 708,4 MSEK), i Nordic Game Supply ökade nettoomsättningen med 39,8 procent till 984,9 MSEK (704,6 MSEK) och i Amo Toys ökade nettoomsättning med 3,1 procent till 493,6 MSEK (478,6 MSEK).

Bergsala har under perioden upplevt leveransstörningar på hårdvara och har haft färre stora spelreleaser än i jämförelseperioden. I jämförelseperioden drevs nettoomsättning av den globala succén Animal Crossing New Horizon och god tillgänglighet på hårdvara.

För Nordic Game Supply drevs ökningen till största del av ett nytt distributionskontrakt med varumärket Razer, och för Amo Toys är skillnaden mot jämförelseperioden liten.

Thunderful Games redovisar negativ organisk tillväxt med -7,5 MSEK. De bolag som förvärvats under de senaste 12 månaderna bidrar i perioden med tillväxt på 205,3 MSEK i nettoomsättning. Den negativa organiska tillväxten orsakas av att lanseringen av tre stora internt utvecklade spel i två fall skedde i det fjärde kvartalet och i ett fall i slutet av det tredje kvartalet.

| MSEK | Games | | Distribution | |
|-----------------------------|--------------|--------------|--------------|--------------|
| | Okt-Dec 2021 | Jan-Dec 2021 | Okt-Dec 2021 | Jan-Dec 2021 |
| Nettoomsättningstillväxt, % | 57,2 | 126,6 | 1,0 | -3,6 |
| - varav organiskt, % | 13,3 | -4,8 | 1,0 | -3,6 |
| - varav förvärvat, % | 43,9 | 131,4 | 0,0 | 0,0 |
| - varav Amo Toys | 192,8 | 141,2 | 493,6 | 478,6 |

BRUTTOVINST

Bruttoresultatet under perioden januari–december uppgick till 956,3 MSEK (693,2 MSEK), vilket motsvarar en ökning med 38,0 procent och en bruttomarginal på 29,2 procent (22,5 procent). Resultatutvecklingen beror på ökad nettoomsättning inom segmentet Games, med väsentligt högre bruttomarginal än segmentet Distribution, medan nettoomsättning inom segmentet Distribution minskat.

RÖRELSEKOSTNADER

Kostnader för handelsvaror och royalties minskade med -3,0 procent till -2 317,5 MSEK (-2 389,1 MSEK).

Övriga externa kostnader ökade med 24,2 procent till -328,1 MSEK (-264,1 MSEK). Av den totala kostnadsökningen på -64,0 MSEK kommer -4,7 MSEK från ökade marknadsföringskostnader och -6,0 MSEK från engångskostnader. Övriga externa kostnader från förvärvade bolag utgör -11,1 MSEK.

Personalkostnaderna ökade med 70,4 procent till -238,7 MSEK (-140,1 MSEK). 92,0 procent av kostnadsökningen är hänförlig till segmentet Games, i vilket flertalet förvärv har genomförts och där ledningsgruppen har stärkts under året. Det totala antalet anställda i slutet av perioden uppgick till 408 (334).

Avskrivningar ökade med 105,5 procent till -127,0 MSEK (-61,8 MSEK). De viktigaste drivkrafterna är PPA-relaterade avskrivningar, främst härrörande från förvärvet av Coatsink Software Ltd, vilka ökar med -27,5 MSEK samt ökade avskrivningar från licenser från publishing, en immateriell anläggningstillgång som omklassificerades under första kvartalet 2021 från att tidigare ha redovisats under förutbetalda spelprojekt.

| MSEK | Kvartal | | Period | |
|--|-----------------|-----------------|-----------------|-----------------|
| | Okt-Dec 2021 | Okt-Dec 2020 | Jan-Dec 2021 | Jan-Dec 2020 |
| Kostnader för handelsvaror och royalties | -1 015,6 | -1 005,1 | -2 317,5 | -2 389,1 |
| Övriga externa kostnader | -141,0 | -132,3 | -328,1 | -264,1 |
| - varav marknadsföringskostnader | -61,4 | -67,6 | -128,5 | -123,8 |
| - varav förvärvsrelaterade engångskostnader | -6,7 | -14,7 | -10,3 | -14,7 |
| - varav övriga engångskostnader | -7,7 | 0,0 | -10,4 | 0,0 |
| Personalkostnader | -77,6 | -51,1 | -238,7 | -140,1 |
| Avskrivningar och nedskrivningar av materiella anläggningstillgångar och immateriella tillgångar | -42,8 | -19,7 | -127,0 | -61,8 |
| - varav PPA-relaterade avskrivningar | -19,5 | -13,9 | -69,3 | -41,8 |
| Övriga rörelsekostnader | -26,0 | -12,4 | -53,7 | -12,4 |
| Totala rörelsekostnader | -1 303,0 | -1 220,6 | -3 065,0 | -2 867,5 |

Koncernen tillämpar följande avskrivningsprinciper för sin spelutveckling och för licenser för publishing: Avskrivningar på färdiga spelutvecklingsprojekt och lanserade publishingprojekt - degressiv avskrivning över två år; 1/3 skrivs av under månaderna 1 till 3 efter lansering, 1/3 skrivs av under månaderna 4 till 12 efter lansering, och den återstående 1/3 skrivs av under månaderna 13 till 24 efter lansering.



JUSTERAT RÖRELSERESULTAT, EBITDA

Det justerade rörelseresultatet före avskrivningar och nedskrivningar av immateriella och materiella anläggningstillgångar (EBITDA) under perioden januari-december uppgick till 356,5 MSEK (291,4 MSEK), vilket motsvarar en justerad EBITDA-marginal på 10,9 procent (9,5 procent). Justerat EBITDA är justerat för totala engångsposter på -20,7 MSEK (-14,7 MSEK) varav -10,3 MSEK är hänförliga till förvärvsrelaterade engångskostnader, -0,7 MSEK är hänförligt till försäljning av en fastighet i segmentet Games, -7,7 är hänförligt till eventet Thunderful World inom Games och -2,0 MSEK är hänförligt till lagerflyttkostnader i Nordic Game Supply.

Affärssegment

Justerat EBITDA för segmentet Games uppgick under perioden januari-december till 185,2 MSEK (67,2 MSEK) vilket motsvarar en justerad EBITDA-marginal på 44,3 procent (36,5 procent).

Justerat EBITDA för segmentet Distribution uppgick under perioden januari-december till 188,5 MSEK (233,4 MSEK) vilket motsvarar en justerad EBITDA-marginal på 6,6 procent (8,1 procent).

| MSEK | Kvartal | | Period | |
|--|--------------|--------------|--------------|--------------|
| | Okt-Dec 2021 | Okt-Dec 2020 | Jan-Dec 2021 | Jan-Dec 2020 |
| Thunderful Games | 51,7 | 23,9 | 185,2 | 67,2 |
| Thunderful Distribution | 96,1 | 76,9 | 188,5 | 233,4 |
| Övrigt | -6,9 | 1,4 | -17,2 | -9,2 |
| Justerad EBITDA | 140,9 | 102,2 | 356,5 | 291,4 |
| Justerade engångsposter (segment Games) | -7,7 | 0,0 | -8,4 | 0,0 |
| Justerade engångsposter (segment Distribution) | 0,0 | 0,0 | -2,0 | 0,0 |
| Justerade engångsposter (segment Övrigt) | -6,7 | -14,7 | -10,3 | -14,7 |
| EBITDA | 126,5 | 87,5 | 335,8 | 276,7 |
| Justerad EBITA-marginal | | | | |
| Thunderful Games, % | 39,6 | 31,8 | 44,3 | 36,5 |
| Thunderful Distribution, % | 7,7 | 6,3 | 6,6 | 8,1 |
| Thunderful Group, % | 10,2 | 7,9 | 10,9 | 9,5 |

JUSTERAT RÖRELSERESULTAT, EBITA

Det justerade rörelseresultatet före förvärvsrelaterade avskrivningar (EBITA) under perioden januari-december uppgick till 298,8 MSEK (271,5 MSEK), vilket motsvarar en justerad EBITA-marginal på 9,1 procent (8,8 procent). Justerat EBITA är justerat för totala engångsposter på -20,7 MSEK (-14,7 MSEK) varav -10,3 MSEK är hänförliga till förvärvsrelaterade engångskostnader, -0,7 MSEK är hänförligt till försäljning av en fastighet i segmentet Games, -7,7 är hänförligt till eventet Thunderful World inom Games och -2,0 MSEK är hänförligt till lagerflyttkostnader i Nordic Game Supply.

Affärssegment

Justerat EBITA för segmentet Games uppgick under perioden januari-december till 139,7 MSEK (53,1 MSEK) vilket motsvarar en justerad EBITA-marginal på 33,4 procent (28,8 procent).

Justerat EBITA för segmentet Distribution uppgick under perioden januari-december till 176,6 MSEK (227,6 MSEK) vilket motsvarar en justerad EBITA-marginal på 6,2 procent (7,9 procent).

| MSEK | Kvartal | | Period | |
|--|--------------|--------------|--------------|--------------|
| | Okt-Dec 2021 | Okt-Dec 2020 | Jan-Dec 2021 | Jan-Dec 2020 |
| Thunderful Games | 32,5 | 19,8 | 139,7 | 53,1 |
| Thunderful Distribution | 92,1 | 76,5 | 176,6 | 227,6 |
| Övrigt | -7,0 | 0,1 | -17,5 | -9,2 |
| Justerad EBITA | 117,6 | 96,4 | 298,8 | 271,5 |
| Justerade engångsposter (segment Games) | -7,7 | 0,0 | -8,4 | 0,0 |
| Justerade engångsposter (segment Distribution) | 0,0 | 0,0 | -2,0 | 0,0 |
| Justerade engångsposter (segment Övrigt) | -6,7 | -14,7 | -10,3 | -14,7 |
| EBITA | 103,2 | 81,7 | 278,1 | 256,8 |
| Justerad EBITA-marginal | | | | |
| Thunderful Games, % | 24,9 | 26,3 | 33,4 | 28,8 |
| Thunderful Distribution, % | 7,3 | 6,3 | 6,2 | 7,9 |
| Thunderful Group, % | 8,5 | 7,5 | 9,1 | 8,8 |



RÖRELSERESULTAT, EBIT

Rörelseresultatet under perioden januari-december uppgick till 208,8 MSEK (214,9 MSEK), vilket motsvarar en rörelsemarginal på 6,4 procent (7,0 procent). Rörelseresultatet inkluderar totala engångsposter på -20,7 MSEK (-14,7 MSEK) varav -10,3 MSEK är hänförliga till förvärvsrelaterade engångskostnader, -0,7 MSEK är hänförligt till försäljning av en fastighet i segmentet Games, -7,7 MSEK är hänförligt till eventet Thunderful World inom Games och -2,0 MSEK är hänförligt till lagerflyttkostnader i Nordic Game Supply.

Affärssegment

Rörelseresultatet i segmentet Games uppgick under perioden januari-december till 99,2 MSEK (48,5 MSEK) vilket motsvarar en rörelsemarginal på 23,7 procent (26,3 procent).

Rörelseresultatet i segmentet Distribution uppgick under perioden januari-december till 137,4 MSEK (190,4 MSEK) vilket motsvarar en rörelsemarginal på 4,8 procent (6,6 procent).

| MSEK | Kvartal | | Period | |
|----------------------------|-----------------|-----------------|-----------------|-----------------|
| | Okt-Dec 2021 | Okt-Dec 2020 | Jan-Dec 2021 | Jan-Dec 2020 |
| Thunderful Games | 14,6 | 15,2 | 99,2 | 48,5 |
| Thunderful Distribution | 82,6 | 67,2 | 137,4 | 190,4 |
| Övrigt | -13,5 | -14,6 | -27,8 | -24,0 |
| Rörelseresultat | 83,7 | 67,8 | 208,8 | 214,9 |
| Rörelsemarginal | | | | |
| Thunderful Games, % | 11,2 | 20,2 | 23,7 | 26,3 |
| Thunderful Distribution, % | 6,6 | 5,5 | 4,8 | 6,6 |
| Thunderful Group, % | 6,0 | 5,3 | 6,4 | 7,0 |

FINANSNETTO

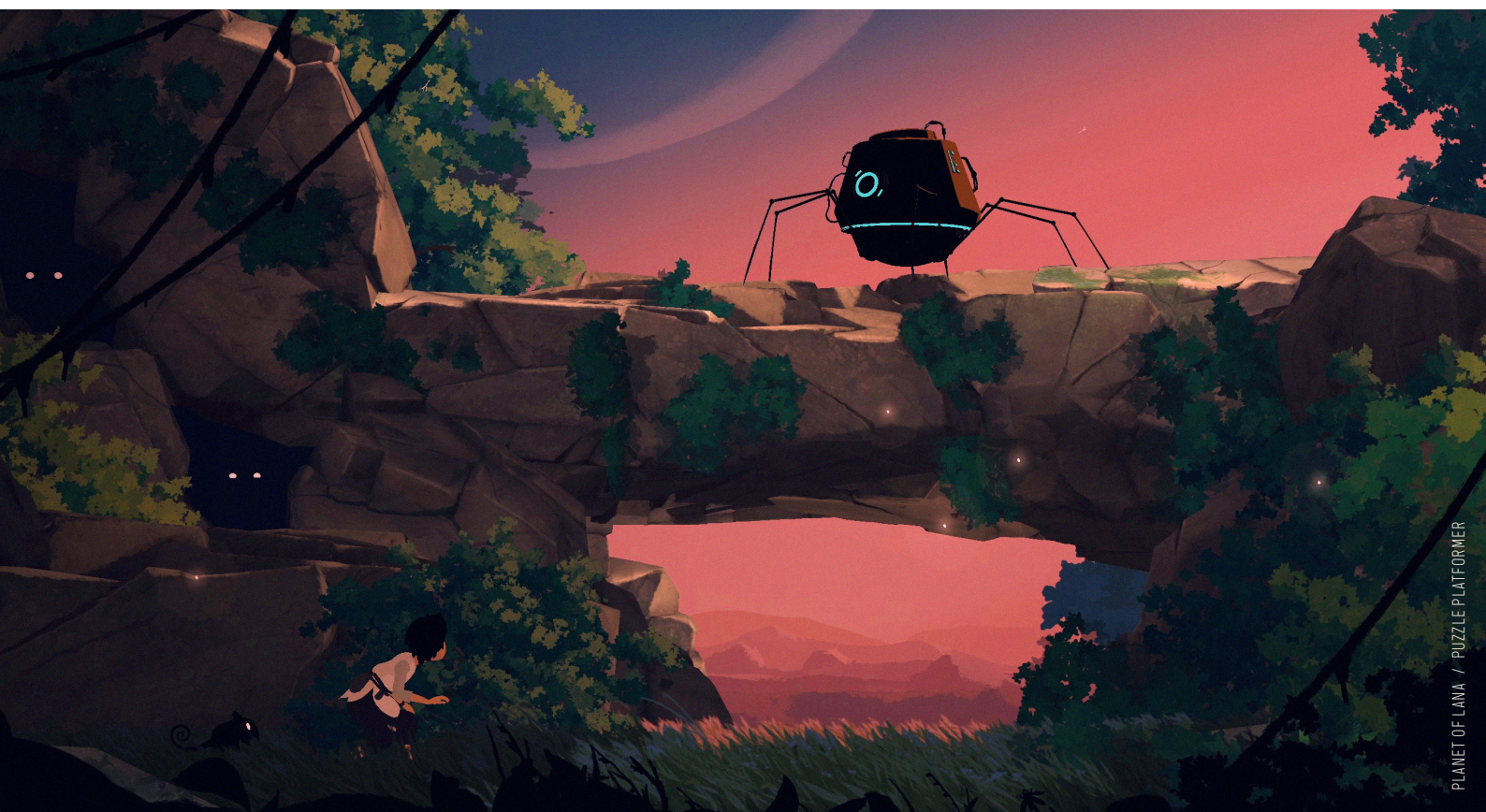
Finansnettot uppgick till -39,9 MSEK (-41,4 MSEK). Av det totala finansnettot utgörs -33,8 MSEK av nettot från valutakursvinster och valutakursförluster.

RESULTAT FÖR PERIODEN

Periodens resultat under perioden januari-december uppgick till 132,2 MSEK (137,4 MSEK), vilket motsvarar en nettovinstmarginal på 4,0 procent (4,5 procent).

ÖVRIGT TOTALRESULTAT

Övrigt totalresultat påverkas av valutaomräkningsdifferens från utlandsverksamheter som under perioden januari-december uppgår till 79,0 MSEK (0,0 MSEK).





FINANSIELL POSITION

FINANSIELL POSITION OCH LIKVIDITET

Koncernens totala tillgångar den 31 december 2021 uppgick till 3 619,7 MSEK, jämfört med 2 542,1 MSEK den 31 december 2020.

Rörelsekapitalet den 31 december 2021 uppgick till 883,4 MSEK, jämfört med 541,1 MSEK per den 31 december 2020.

Koncernens Eget Kapital den 31 december 2021 uppgick till 1 799,9 MSEK, jämfört med 1 488,8 MSEK per den 31 december 2021.

Thunderful Group har efter kvartalets slut ingått en bekräftad kreditfacilitet på 55 MEUR med Danske Bank. Faciliteten ersätter befintlig checkkredit på 32,5 MEUR och kommer användas för förvärv och investeringar inom segmentet Games samt för allmänna företagsändamål.

SÄSONGSVARIATIONER

Thunderful Group har en säsongsbunden distributionsverksamhet som kännetecknas av högre försäljning i samband med större kommersiella helgdagar. En betydande del av helårsförsäljningen och resultatet har historiskt genererats under fjärde kvartalet, vilket också innebär att rörelsekostnaderna i förhållande till försäljningen generellt sett är höga under första till tredje kvartalet.

KASSAFLÖDE OCH INVESTERINGAR

Kassaflödet från den löpande verksamheten under fjärde kvartalet uppgick till 18,6 MSEK (-165,4 MSEK) och under perioden januari-december uppgick det till -64,9 MSEK (-88,6 MSEK).

Kassaflödet från investeringsverksamheten uppgick under det fjärde kvartalet till -193,7 MSEK (-126,0 MSEK) och under perioden januari-december uppgick det till -316,8 MSEK (-155,6 MSEK).

Kassaflödet från finansieringsverksamheten uppgick under det fjärde kvartalet till 113,4 MSEK (480,4 MSEK) och under perioden januari-december uppgick det till 134,4 MSEK (509,0 MSEK).

Det totala kassaflödet under fjärde kvartalet uppgick till -61,7 MSEK (268,1 MSEK) och under perioden januari-december uppgick det till -247,3 MSEK (264,7 MSEK).

Det operativa kassaflödet under fjärde kvartalet uppgick till -395,1 MSEK (-117,0 MSEK), vilket motsvarar en kassagenerering på -280

procent (-87 procent). Det operativa kassaflödet i fjärde kvartalet inbegriper capex på totalt -193,7 MSEK. För perioden januari-december uppgick det operativa kassaflödet till -302,6 MSEK (10,0 MSEK), vilket motsvarar en kassagenerering på -85 procent (3 procent).

| MSEK | Kvartal | | Period | |
|-----------------------------------|--------------|--------------|--------------|--------------|
| | Okt-Dec 2021 | Okt-Dec 2020 | Jan-Dec 2021 | Jan-Dec 2020 |
| Capex för utveckling | 25,1 | 1,4 | 59,6 | 20,2 |
| Capex för licenser för publishing | 33,0 | n.a. | 45,1 | n.a. |
| Capex för förvärv | 131,7 | 123,4 | 188,9 | 123,4 |
| Annan capex | 3,9 | 1,2 | 23,2 | 12,0 |
| Totala investeringar | 193,7 | 126,0 | 316,8 | 155,6 |

Under fjärde kvartalet uppgick investeringar i intern spelutveckling till 25,1 MSEK (2,6 MSEK) och investeringar i licenser för publishing till 33,0 MSEK (n.a.). Under perioden januari-december uppgick investeringar i intern spelutveckling till 59,6 MSEK (20,2 MSEK) och investeringar i licenser för publishing till 45,1 MSEK (n.a.).

Förvärvsinvesteringarna uppgick i det fjärde kvartalet till 131,7 MSEK (123,4 MSEK) och för perioden januari-december uppgick förvärvsinvesteringarna till 188,9 MSEK (123,4 MSEK).

Övriga investeringar uppgick i det fjärde kvartalet till 3,9 MSEK (1,2 MSEK) och för perioden januari-december uppgick övriga investeringar till 23,2 MSEK (12,0 MSEK).

De totala investeringarna uppgick därför till 193,7 MSEK (126,0 MSEK) i det fjärde kvartalet samt 316,8 MSEK (155,6 MSEK) i perioden januari-december.

MODERBOLAG

Moderbolagets nettoomsättning under fjärde kvartalet uppgick till 1,8 MSEK (5,0 MSEK), rörelseresultatet till -9,8 MSEK (0,3 MSEK) och periodens resultat till 9,6 MSEK (72,4 MSEK).

För perioden januari-december uppgick moderbolagets nettoomsättning till 6,0 MSEK (10,1 MSEK), rörelseresultatet till -21,5 MSEK (-7,1 MSEK) och periodens resultat till 14,4 MSEK (64,0 MSEK).

Moderbolagets omsättning utgörs av koncerninterna tjänster.



OPERATIV ÖVERSIKT PER SEGMENT

THUNDERFUL GAMES

Thunderful Games utvecklar, ger ut och investerar i spelprojekt. Affärssegmentet består av tre divisioner:

- Thunderful Studios, med spelutvecklingsteam från tidigare självständiga spelstudior som till exempel Image & Form, Zoink, The Station och Coatsink. Spelutvecklingsstrategin bygger på egenutvecklade, högkvalitativa och innehållsrika spel för PC, konsol och mobil.
- Thunderful Publishing, med publishingteam i flera europeiska länder som integrerats till en gemensam organisation och bedriver förlagsverksamhet under ett och samma varumärke. Divisionen ger ut spel som utvecklats både inom och utanför koncernen.
- Thunderful Investment, med inriktning på att investera i externa spelutvecklingsprojekt. Syftet är att bredda upptagningsområdet för bra spel och spelstudior, samt erbjuda synergier i form av utvecklingsstöd, publishingtjänster och förvärv.

KOMMENTARER TILL HÄNDELSER UNDER KVARTALET

Den 27 oktober 2021 förvärvade Thunderful Group samtliga aktier i Robot Teddy Ltd, baserade i Newcastle, Storbritannien. Den initiala kontanta köpeskillingen är 7,0 MGBP på kassa- och skuldfri basis och säljarna erhöll vidare 3,0 MGBP att återinvestera i Thunderful Group genom en riktad emission av 575 338 stycken nya aktier. Dessutom finns en tilläggsköpeskillning om maximalt 12,0 MGBP, varav maximalt 4,0 MGBP betalas i nyemitterade aktier och resterande belopp betalas i kontant ersättning. Den totala maximala köpeskillingen är således 22,0 MGBP på kassa- och skuldfri basis.

Den 16 november 2021 förvärvade Thunderful Group samtliga aktier i Early Morning Studio AB, baserade i Stockholm, Sverige. Den initiala köpeskillingen var 80,0 MSEK på kassa- och skuldfri basis, där 45,0 MSEK betalades kontant och 35,0 MSEK betalades genom kvittning mot nyemitterade aktier i Thunderful Group. Dessutom finns en tilläggsköpeskillning om maximalt 270,0 MSEK och den totala maximala köpeskillingen är således 350,0 MSEK på kassa- och skuldfri basis.

THUNDERFUL DISTRIBUTION

Thunderful Distribution är verksam inom distribution och försäljning av bland annat Nintendo-produkter, spel, speltillbehör och leksaker. I affärssegmentet ingår distributörerna Bergsala, Amo Toys och Nordic Game Supply. Bergsala har distribuerat Nintendos produkter i Sverige sedan 1981. Amo Toys och Nordic Game Supply är nordiska distributörer av spel, speltillbehör, merchandise och leksaker. Varumärken som distribueras av Nordic Game Supply och Amo Toys inkluderar Rockstar, 2K Games, Razer, Thrustmaster, PowerA, Hori, L.O.L., BabyBorn, Little Tikes, GeoMag och Intex.

KOMMENTARER TILL HÄNDELSER UNDER KVARTALET

Inga väsentliga händelser under kvartalet.





SPEL UTGIVNA UNDER OCH EFTER DET FJÄRDE KVARTALET 2021

Koncernen har under det fjärde kvartalet 2021 lanserat 8 spel. 2 av dessa kommer från egna studios och 6 spel kommer från externa studios genom koncernens publishingaktiviteter. Efter

kvartalets slut men före publiceringen av denna kvartalsrapport har ytterligare 1 spel lanserats. Detta spel kommer från en extern studio genom koncernens publishingverksamheter.

SPEL UTGIVNA UNDER DET FJÄRDE KVARTALET 2021

| Titel | Spelbeskrivning | | | Plattform | | | | | |
|-------------------------------|-----------------|------------|----------------------|-----------|----|--------|-------|----|-----------|
| | Lansering | Publisher | Genre | Studio | PC | Konsol | Mobil | VR | Streaming |
| Silver Chains | 2021-10-20 | Headup | Horror | Ⓔ | ● | ● | ○ | ○ | ○ |
| Moonglow Bay | 2021-10-26 | Coatsink | RPG | Ⓔ | ○ | ● | ○ | ○ | ○ |
| Pumpkin Jack | 2021-10-27 | Headup | Platformer | Ⓔ | ○ | ● | ○ | ○ | ○ |
| Pixel Heroes Megabyte & Magic | 2021-11-05 | Headup | RPG | Ⓔ | ○ | ● | ○ | ○ | ○ |
| Wavetale (Stadia) | 2021-11-10 | Thunderful | Action Adventure | Ⓘ | ○ | ○ | ○ | ○ | ● |
| White Shadows | 2021-12-07 | Thunderful | Puzzle Platformer | Ⓔ | ● | ● | ○ | ○ | ○ |
| Firegirl | 2021-12-14 | Thunderful | Roguelike Platformer | Ⓔ | ● | ○ | ○ | ○ | ○ |
| The Gunk | 2021-12-16 | Thunderful | Action Adventure | Ⓘ | ● | ● | ○ | ○ | ○ |

SPEL UTGIVNA EFTER KVARTALET MEN FÖRE PUBLICERINGEN AV DENNA KVARTALSRAPPORT

| | | | | | | | | | |
|-----------------------------|------------|--------|--------|---|---|---|---|---|---|
| Aerial Knight's Never Yield | 2022-02-15 | Headup | Runner | Ⓔ | ○ | ○ | ● | ○ | ○ |
|-----------------------------|------------|--------|--------|---|---|---|---|---|---|

Annonserat spelnamn "Icke-annonserat spelnamn" ⓘ Intern studio Ⓔ Extern studio ● Lanserat ● Under utveckling ○ n/a





UTVECKLING OCH KOMMANDE UTGIVNING AV SPEL



Koncernen har per den 31 december 2021 17 pågående interna spelutvecklingsprojekt (se nedan). För uppdaterad information om utgivningsdatum hänvisas till nedan nämnda publishers eller Thunderful Groups webbplats.

| Titel | Spelbeskrivning | | | Plattform | | | | | |
|-------------------------------------|-----------------|------------|--|-----------|----|--------|-------|----|-----------|
| | Lansering | Publisher | Genre | Eget IP | PC | Konsol | Mobil | VR | Streaming |
| The Gunk | 2022, 1H | Thunderful | Action Adventure | ✓ | ● | ○ | ○ | ○ | ○ |
| Vendir: Plague of Lies | 2022, 1H | EMS | CRPG | ✓ | ● | ● | ● | ○ | ○ |
| Wavetale | 2022, 1H | Thunderful | Action-Adventure | ✓ | ● | ● | ○ | ○ | ○ |
| Shadow Point | 2022, 1H | Coatsink | Puzzle Adventure | ✓ | ○ | ○ | ○ | ● | ○ |
| "Strawberry (a SteamWorld IP game)" | 2022, 1H | Thunderful | Puzzle | ✓ | ○ | ○ | ● | ○ | ○ |
| "Jaffa (a Jurassic World IP game)" | 2022, 1H | Coatsink | Survival Horror | ✗ | ● | ○ | ● | ○ | ○ |
| Tinkertown | 2022, 2H | Headup | Sandbox | ✓ | ● | ● | ○ | ○ | ○ |
| "Cicada" | 2022, 2H | Coatsink | Adventure / Survival | ✓ | ● | ● | ○ | ○ | ○ |
| "Salted Caramel" | 2022, 2H | Coatsink | Sports Action | ✓ | ○ | ○ | ○ | ● | ○ |
| "Coffee (a SteamWorld IP Game)" | 2022, 2H | Thunderful | Citybuilder | ✓ | ● | ● | ○ | ○ | ○ |
| SteamWorld Headhunter | 2023 | Thunderful | Third Person Action | ✓ | ● | ● | ○ | ○ | ○ |
| "Chocolate" | 2023 | Coatsink | Sandbox Adventure | ✗ | ● | ○ | ○ | ○ | ○ |
| "Caramel (a SteamWorld IP Game)" | 2023 | Thunderful | Turn-based tactical Shooter / Strategy | ✓ | ● | ● | ○ | ○ | ○ |
| "Date" | 2023 | Coatsink | VR Co-op survival | ✓ | ○ | ○ | ○ | ● | ○ |
| "Mango" | 2023 | Thunderful | Roguelike Action | ✓ | ● | ● | ○ | ○ | ○ |
| "Vanilla" | 2024 | Thunderful | Horror Stealth | ✓ | ● | ● | ○ | ○ | ○ |
| "Lemon" | 2024 | To The Sky | Third Person Action-Adventure | ✓ | ● | ● | ○ | ○ | ○ |

Annonserat spelnamn "Icke-annonserat spelnamn"
 ✓ Ja ✗ Nej
 ● Lanserat ● Under utveckling ○ n/a



ANNONSERADE LANSERINGAR AV EXTERNT UTVECKLADE THUNDERFUL-SPEL

Utöver den interna utvecklingen har koncernen avtal på 31 speltitlar som utvecklas av tredje part och som avses att ges ut av något av koncernens publishingföretag.

| Titel | Lansering | Genre | Plattform | | | | |
|---------------------------|-----------|-------------------------------|-----------|--------|-------|----|-----------|
| | | | PC | Konsol | Mobil | VR | Streaming |
| The Ramp | 2022, 1H | Casual Sport Simulation | ○ | ● | ○ | ○ | ○ |
| Firegirl | 2022, 1H | Roguelike Platformer | ○ | ● | ○ | ○ | ○ |
| Curious Expedition 2 | 2022, 1H | Roguelike Strategy | ○ | ● | ○ | ○ | ○ |
| Crowns and Pawns | 2022, 1H | Point'n'Click | ● | ○ | ○ | ○ | ○ |
| Super Meat Boy Forever | 2022, 1H | Platformer | ○ | ○ | ● | ○ | ○ |
| Source of Madness | 2022, 1H | Roguelike Action | ○ | ● | ○ | ○ | ○ |
| Gigapocalypse | 2022, 1H | Arcade | ○ | ● | ○ | ○ | ○ |
| Industria | 2022, 1H | First Person Shooter | ○ | ● | ○ | ○ | ○ |
| Hell Pie | 2022, 1H | 3D Platformer | ● | ● | ○ | ○ | ○ |
| Swordship | 2022, 1H | Arcade | ● | ● | ○ | ○ | ○ |
| Get Packed: Couch Chaos | 2022, 1H | Action Puzzle | ○ | ● | ○ | ○ | ○ |
| Moonglow Bay | 2022, 1H | Casual RPG | ○ | ● | ○ | ○ | ○ |
| Cloud Gardens | 2022, 1H | Creative | ○ | ● | ○ | ○ | ○ |
| "Cheesecake" | 2022, 1H | Puzzle Adventure | ● | ● | ● | ○ | ○ |
| Cursed to Golf | 2022, 2H | Roguelike Sports | ● | ● | ○ | ○ | ○ |
| Paper Cut Mansion | 2022, 2H | Roguelike Action | ● | ● | ○ | ○ | ○ |
| Replaced | 2022, 2H | Action Adventure | ● | ● | ○ | ○ | ○ |
| Togges | 2022, 2H | Puzzle Adventure | ● | ● | ○ | ○ | ○ |
| "Peanut Butter" | 2022, 2H | Souls-like / Action RPG | ● | ● | ○ | ○ | ○ |
| "Cinnamon" | 2022, 2H | Arcade Style Shooter | ○ | ○ | ○ | ● | ○ |
| Planet of Lana | 2023 | Puzzle Platformer | ● | ● | ○ | ○ | ○ |
| Glide Rush | 2023 | Time Trial racing | ● | ● | ○ | ○ | ○ |
| Laika: Aged Through Blood | 2023 | Motorvania | ● | ● | ● | ○ | ○ |
| "HazelNut" | 2023 | Action Platformer | ● | ● | ○ | ○ | ○ |
| "Raspberry" | 2023 | Survival RPG | ● | ● | ○ | ○ | ○ |
| "Moon Mist" | 2023 | Third Person Action | ● | ● | ○ | ○ | ○ |
| "Coconut" | 2023 | First Person Puzzle Adventure | ● | ● | ○ | ○ | ○ |
| "Cashew" | 2023 | Platformer | ● | ● | ○ | ○ | ○ |
| "Maple" | 2023 | Third Person Action | ● | ● | ○ | ○ | ○ |
| "Lime" | 2023 | Roguelike FPS | ● | ● | ○ | ○ | ○ |
| "Peach" | 2023 | Metrovania | ● | ● | ○ | ○ | ○ |

Annonserat spelnamn "Icke-annonserat spelnamn" ● Lanserat ● Under utveckling ○ n/a



ÖVRIG INFORMATION

ORGANISATION

Antalet heltidsanställda per den 31 december 2021 var 408 (334), varav 96 (86) kvinnor och 312 (248) män.

TRANSAKTION MED NÄRSTÅENDE PARTER

Inga transaktioner med närstående parter har skett under kvartalet.

RISK- OCH OSÄKERHETSFAKTORER

Thunderful Group är utsatt för risker, i synnerhet beroendet av nyckelpersoner, beroendet av lyckosam spelutveckling, försäljningen av lanserade spel, beroendet av några få distributörer samt hur väl förvärvade bolag lyckas. Den fullständiga riskanalysen återfinns i koncernens årsredovisning 2020 sid 31–32, som är publicerad på företagets webbplats.

REDOVISNINGSPRINCIPER

Denna delårsrapport är upprättad i överensstämmelse med IAS 34, Interim Financial Reporting. För moderbolaget har Rådet för finansiell rapporterings rekommendation RFR 2 Redovisning för juridisk person tillämpats vid upprättandet av denna delårsrapport. Redovisningsprinciper och beräkningsgrunder överensstämmer med de principer som tillämpades i bolagets senaste årsredovisning förutom att Förutbetalda spelprojekt har omklassificerats till Immateriella tillgångar som Licenser för publishing. Omklassificeringen innebär att kostnadsförande av projekt efter spelrelease nu redovisas enligt samma princip, men i fortsättningen som Avskrivning istället för Inköpta spelutvecklingstjänster. IAS 8 har iakttagits, men jämförelseperioden har inte omräknats då detta inte inneburit någon väsentlig skillnad och inte påverkar EBIT. För finansiella tillgångar och skulder bedöms redovisat värde vara en god approximation av verkligt värde. Finansiella instrument värderade till verkligt värde utgörs av skuld för tilläggsköpeskillingar. Dessa redovisas till verkligt värde via resultaträkningen. Värderingen baseras på andra observerbara data för tillgången eller skulden, det vill säga nivå 3 enligt IFRS. Inga omklassificeringar har gjorts mellan de olika nivåerna under perioden.

För ytterligare information om koncernens redovisningsprinciper, se årsredovisningen för 2020 som är publicerad på företagets webbplats.

UTDELNING

Thunderful Group strävar efter att investera sina vinster och kassaflöden i organiska tillväxtinitiativ och förvärv för att stödja värdeskapande, och avser därför inte att betala årlig utdelning på medellång sikt.

HÄNDELSER UNDER KVARTALET

Den 27 oktober 2021 förvärvade Thunderful Group samtliga aktier i Robot Teddy Ltd, baserade i Newcastle, Storbritannien. Den initiala kontanta köpeskillingen är 7,0 MGBP på kassa- och skuldfri basis och säljarna erhöll vidare 3,0 MGBP att återinvestera i Thunderful Group genom en riktad emission av 575 338 stycken nya aktier. Dessutom finns en tilläggsköpeskillning om maximalt 12,0 MGBP, varav maximalt 4,0 MGBP betalas i nyemitterade aktier och resterande belopp betalas i kontant ersättning. Den totala maximala köpeskillingen är således 22,0 MGBP på kassa- och skuldfri basis.

Den 16 november 2021 förvärvade Thunderful Group samtliga aktier i Early Morning Studio AB, baserade i Stockholm, Sverige. Den initiala köpeskillingen var 80,0 MSEK på kassa- och skuldfri basis, där 45,0 MSEK betalades kontant och 35,0 MSEK betalades genom kvittning mot nyemitterade aktier i Thunderful Group. Dessutom finns en tilläggsköpeskillning om maximalt 270,0 MSEK och den totala maximala köpeskillingen är således 350,0 MSEK på kassa- och skuldfri basis.

HÄNDELSER EFTER KVARTALET SLUT

- Bergsala AB har förlängt distributionsavtalet med Nintendo of Europe GmbH. Det nya avtalet gäller fram till 31 mars 2024 och är i all väsentlighet på likvärdiga villkor som nuvarande avtal.
- Thunderful Group har ingått en bekräftad kreditfacilitet på 55 MEUR med Danske Bank. Faciliteten ersätter befintlig checkkredit på 32,5 MEUR och kommer användas för förvärv och investeringar inom segmentet Games samt för allmänna företagsändamål.
- Thunderful Group AB:s CFO Anders Maiqvist har beslutat att lämna sin post som CFO. Maiqvist kvarstår som CFO tills en efterträdare har utsetts, och kommer därefter att hjälpa Thunderful med bolagets förvärvsprocesser på konsultbasis.

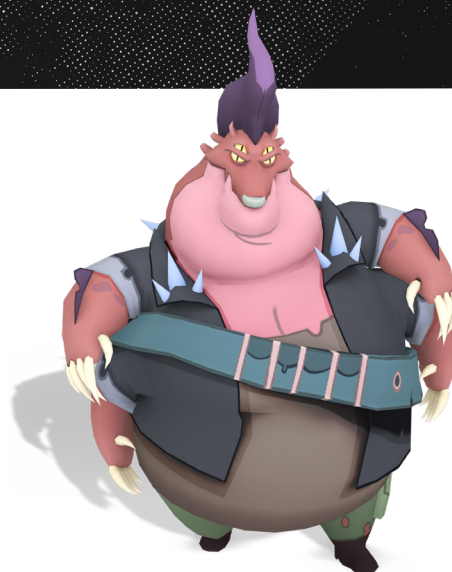
REVISORERNAS GRANSKNING

Denna rapport har inte varit föremål för granskning av koncernens revisorer.



AKTIEN

Antalet aktier i Thunderful Group uppgick per den 31 december 2021 till 70 214 602, vilket motsvarar ett aktiekapital på 702 146,02 SEK. De största aktieägarna är Bergsala Holding AB med 24,4 procent, Swedbank Robur Fonder med 8,2 procent, Brjann Sigurgeirsson med 6,2 procent och Klaus Lyngeled med 6,1 procent.



| Namn | Aktier | Kapital och röster, % |
|------------------------------|-------------------|-----------------------|
| Bergsala Holding AB | 17 163 028 | 24,4 |
| Swedbank Robur Fonder | 5 739 674 | 8,2 |
| Brjann Sigurgeirsson | 4 325 000 | 6,2 |
| Lyngeled Holding AB | 4 275 000 | 6,1 |
| Knutsson Holdings AB | 2 200 000 | 3,1 |
| Naventi Fonder | 1 451 079 | 2,1 |
| Consensus Asset Management | 1 300 000 | 1,9 |
| ODIN Fonder | 1 300 000 | 1,9 |
| Hinapulkka & Allihuuppa Oy | 1 260 000 | 1,8 |
| Lancelot Asset Management AB | 1 200 000 | 1,7 |
| TOTAL TOP 10 | 40 213 781 | 57,3 |
| Övriga | 30 000 821 | 42,7 |
| TOTAL | 70 214 602 | 100,0 |

CERTIFIERADE RÅDGIVARE

FNCA Sweden AB
+46 8 52 80 03 99
info@fnca.se

ANALYTIKER SOM FÖLJER THUNDERFUL GROUP

ABG Sundal Collier
Simon Jönsson
+46 70 844 86 89
simon.jonsson@abgsc.se

Carnegie
Oscar Erixon
+46 8 588 689 73
oscar.erixon@carnegie.se

Redeye
Danesh Zare
+46 709 16 79 32
danesh.zare@redeye.se

Tomas Otterbeck
+46 708 13 69 11
tomas.otterbeck@redeye.se

Viktor Lindström
+46 790 06 88 62
viktor.lindstrom@redeye.se



Q4

THUNDERFUL GROUP
BOKSLUTSKOMMUNIKÉ
JANUARI-DECEMBER 2021

19

UNDERSKRIFTER OCH FÖRSÄKRINGAR

Styrelsen och verkställande direktören försäkrar att denna delårsrapport ger en rättvisande bild av koncernens och moderbolagets verksamhet, finansiella ställning och resultat av verksamheten och beskriver de betydande risker och osäkerhetsfaktorer som koncernen och moderbolaget står inför.

Göteborg, 17 februari 2022

Mats Lönnqvist, Styrelseordförande

Tomas Franzén, Styrelseledamot

Owe Bergsten, Styrelseledamot

Cecilia Ogvall, Styrelseledamot

Oskar Burman, Styrelseledamot

Brjann Sigurgeirsson, VD

Denna information är sådan information som Thunderful Group AB är skyldig att offentliggöra enligt EU:s marknadsmissbruksförordning. Informationen lämnades, genom nedanstående kontaktpersoners försorg, för offentliggörande kl 07:30 CET den 17 februari 2022.

För mer information, vänligen kontakta:

Brjann Sigurgeirsson, VD, Thunderful Group
E-post: brjann@thunderfulgroup.com
Tel: +46 708 16 16 32

Anders Maiqvist, CFO, Thunderful Group
E-post: anders.maiqvist@thunderfulgroup.com
Tel: +46 739 37 24 36

JURASSIC WORLD AFTERMATH / COATSINK





Q4

THUNDERFUL GROUP
BOKSLUTSKOMMUNIKÉ
JANUARI-DECEMBER 2021

20



KONCERNENS RESULTATRÄKNING

| MSEK | Kvartal | | Period | |
|---|-----------------|-----------------|-----------------|-----------------|
| | Okt-Dec 2021 | Okt-Dec 2020 | Jan-Dec 2021 | Jan-Dec 2020* |
| Nettoomsättning | 1 322,6 | 1 273,0 | 3 140,8 | 3 047,8 |
| Aktiverat arbete för egen räkning | 25,1 | 1,4 | 57,1 | 20,2 |
| Övriga rörelseintäkter | 39,0 | 14,0 | 75,9 | 14,3 |
| Rörelsens intäkter | 1 386,7 | 1 288,3 | 3 273,8 | 3 082,3 |
| Rörelsens kostnader | | | | |
| Handelsvaror (Distribution) | -1 004,1 | -998,9 | -2 268,4 | -2 361,9 |
| Inköpta spelutvecklingstjänster (Games) | -11,5 | -6,2 | -49,1 | -27,2 |
| Övriga externa kostnader | -141,0 | -132,3 | -328,1 | -264,1 |
| Personalkostnader | -77,6 | -51,1 | -238,7 | -140,1 |
| Avskrivningar och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar | -42,8 | -19,7 | -127,0 | -61,8 |
| Övriga rörelsekostnader | -26,0 | -12,4 | -53,7 | -12,4 |
| Totala rörelsekostnader | -1 303,0 | -1 220,6 | -3 065,0 | -2 867,5 |
| Rörelseresultat | 83,7 | 67,8 | 208,8 | 214,8 |
| Resultat från finansiella poster | | | | |
| Summa finansiella poster | -20,0 | -18,8 | -39,9 | -41,4 |
| Resultat efter finansiella poster | 63,7 | 49,0 | 168,9 | 173,4 |
| Skatt på periodens resultat | -13,7 | -14,4 | -36,7 | -36,0 |
| Periodens resultat | 50,0 | 34,6 | 132,2 | 137,4 |
| Övrigt Totalresultat | | | | |
| Valutaomräkningsdifferens utlandsverksamheter | 30,0 | 0,0 | 79,0 | 0,0 |
| Totalresultat för perioden | 80,0 | 34,6 | 211,2 | 137,4 |
| Periodens resultat hänförligt till: | | | | |
| Moderbolagets aktieägare | 50,0 | 34,6 | 132,2 | 137,4 |
| Resultat per aktie före utspädning, SEK | 0,72 | 0,60 | 1,91 | 2,65 |
| Resultat per aktie efter utspädning SEK | 0,71 | 0,60 | 1,90 | 2,64 |
| Periodens totalresultat hänförligt till: | | | | |
| Moderbolagets aktieägare | 80,0 | 34,6 | 211,2 | 137,4 |
| Genomsnittligt antal aktier | 69 976 275 | 58 005 932 | 69 322 610 | 52 067 926 |

* Se Not 2 Omvärdering av förvärvsanalys enligt IFRS 3.



Q4

THUNDERFUL GROUP
BOKSLUTSKOMMUNIKÉ
JANUARI-DECEMBER 2021

21

KONCERNENS BALANSRÄKNING



| MSEK | 31 Dec 2021 | 31 Dec 2020* |
|---|----------------|----------------|
| TILLGÅNGAR | | |
| Anläggningstillgångar | | |
| <i>Immateriella anläggningstillgångar</i> | | |
| IT-system | 3,6 | 3,3 |
| Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten, spel | 122,7 | 43,3 |
| Licenser för publishing | 57,5 | 0,0 |
| Publicerings- och distributionsrelationer | 297,3 | 334,4 |
| Goodwill | 728,0 | 362,5 |
| Spelrättigheter | 296,0 | 138,3 |
| Kundrelationer | 120,0 | 45,5 |
| Övriga immateriella tillgångar | 24,2 | 18,7 |
| | 1 649,2 | 946,0 |
| <i>Materiella anläggningstillgångar</i> | | |
| Nyttjanderättstillgångar | 114,6 | 19,9 |
| Byggnader och mark | 0,6 | 3,9 |
| Inventarier, verktyg och installationer | 14,8 | 4,3 |
| | 130,0 | 28,2 |
| <i>Finansiella anläggningstillgångar</i> | | |
| Andra långfristiga värdepappersinnehav | 0,1 | 0,1 |
| Uppskjuten skattefordran | 1,3 | 1,1 |
| Andra långfristiga fordringar | 7,0 | 3,5 |
| | 8,5 | 4,7 |
| Summa anläggningstillgångar | 1 787,6 | 978,9 |
| Omsättningstillgångar | | |
| <i>Varulager m.m.</i> | | |
| Färdiga varor och handelsvaror | 758,6 | 341,3 |
| Förskott till leverantör | 5,4 | 150,5 |
| | 764,0 | 491,8 |
| <i>Kortfristiga fordringar</i> | | |
| Kundfordringar | 866,6 | 619,4 |
| Aktuell skattefordran | 4,6 | 11,1 |
| Övriga fordringar | 35,7 | 11,0 |
| Förutbetalda spelprojekt | 0,0 | 31,8 |
| Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter | 101,0 | 93,0 |
| | 1 007,9 | 766,3 |
| Likvida medel | 60,2 | 305,1 |
| Summa omsättningstillgångar | 1 832,1 | 1 563,2 |
| SUMMA TILLGÅNGAR | 3 619,7 | 2 542,1 |

* Se Not 2 Omvärdering av förvärvsanalys enligt IFRS 3.

**Q4****THUNDERFUL GROUP**
BOKSLUTSKOMMUNIKÉ
JANUARI-DECEMBER 2021**22**

KONCERNENS BALANSRÄKNING, FORTS



| MSEK | 31 Dec 2021 | 31 Dec 2020* |
|---|----------------|----------------|
| EGET KAPITAL OCH SKULDER | | |
| Eget kapital | | |
| Aktiekapital | 0,7 | 0,7 |
| Tecknat men ej registrerat aktiekapital | 0,0 | 0,0 |
| Övrigt tillskjutet kapital | 1 271,8 | 1 171,9 |
| Annat eget kapital inklusive årets resultat | 527,4 | 316,2 |
| | 1 799,9 | 1 488,8 |
| Avsättningar | | |
| Avsättningar för pensioner och liknande förpliktelser | 0,2 | 0,2 |
| Uppskjuten skatteskuld | 156,9 | 114,3 |
| Övriga avsättningar | 2,0 | 2,6 |
| | 159,1 | 117,0 |
| Långfristiga skulder | | |
| Långfristig tilläggsköpeskillning | 355,8 | 209,3 |
| Långfristiga leasingskulder | 91,2 | 13,4 |
| | 447,0 | 222,7 |
| Kortfristiga skulder | | |
| Checkräkningskredit | 270,4 | 0,0 |
| Förskott från kunder | 0,0 | 0,0 |
| Leverantörsskulder | 588,6 | 422,8 |
| Aktuella skatteskulder | 50,4 | 45,5 |
| Övriga skulder | 97,7 | 82,1 |
| Kortfristig tilläggsköpeskillning | 96,6 | 76,4 |
| Kortfristiga leasingskulder | 20,5 | 5,8 |
| Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter | 89,5 | 80,9 |
| | 1 213,7 | 713,5 |
| SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER | 3 619,7 | 2 542,1 |

* Se Not 2 Omvärdering av förvärvsanalys enligt IFRS 3.



Q4

THUNDERFUL GROUP
BOKSLUTSKOMMUNIKÉ
JANUARI-DECEMBER 2021

23

KONCERNENS RAPPORT ÖVER FÖRÄNDRING I EGET KAPITAL

| MSEK | Aktiekapital | Övrigt tillskjutet kapital | Övrigt eget kapital inklusive periodens vinst | Totalt kapital |
|--|--------------|-------------------------------|---|----------------|
| Ingående balans per 1 januari 2021 | 0,7 | 1 171,9 | 316,2 | 1 488,8 |
| Nyemission, rörelseförvärv Headup Gmbh | 0,0 | 25,3 | 0,0 | 25,3 |
| Nyemission, rörelseförvärv Stage Clear Studios, SL | 0,0 | 4,1 | 0,0 | 4,1 |
| Nyemission, rörelseförvärv Robot Teddy Ltd | 0,0 | 35,5 | 0,0 | 35,5 |
| Nyemission, rörelseförvärv Early Morning Studio AB | 0,0 | 35,0 | 0,0 | 35,0 |
| Transaktioner med ägarna | 0,0 | 99,9 | 0,0 | 99,9 |
| Summa periodens totalresultat | 0,0 | 0,0 | 211,2 | 211,2 |
| Utgående balans per 31 december 2021 | 0,7 | 1 271,8 | 527,4 | 1 799,9 |
| Ingående balans per 1 januari 2020 | 0,5 | 294,8 | 222,7 | 518,0 |
| Nyemission, kontant | 0,0 | 7,0 | 0,0 | 7,0 |
| Nyemission, rörelseförvärv Coatsink Software Ltd | 0,0 | 133,6 | 0,0 | 133,6 |
| Nyemission, börsnotering | 0,2 | 749,8 | 0,0 | 750,0 |
| IPO-kostnader över Eget Kapital | 0,0 | -13,3 | 0,0 | -13,3 |
| Transaktioner med ägarna | 0,2 | 877,1 | 0,0 | 877,3 |
| Omräkningsdifferens | 0,0 | 0,0 | -43,9 | -43,9 |
| Årets resultat | 0,0 | 0,0 | 137,4 | 137,4 |
| Utgående balans per 31 december 2020 | 0,7 | 1 171,9 | 316,2 | 1 488,8 |





Q4

THUNDERFUL GROUP
BOKSLUTSKOMMUNIKÉ
JANUARI-DECEMBER 2021

24

KONCERNENS KASSAFLÖDESANALYS



| MSEK | Kvartal | | Period | |
|---|---------------|---------------|---------------|---------------|
| | Okt-Dec 2021 | Okt-Dec 2020 | Jan-Dec 2021 | Jan-Dec 2020* |
| Den löpande verksamheten | | | | |
| Resultat efter finansiella poster | 63,8 | 48,9 | 168,9 | 173,4 |
| Justering för poster som inte ingår i kassaflödet | | | | |
| - Avskrivningar och nedskrivningar | 42,7 | 19,7 | 127,0 | 61,8 |
| - Omräkningsdifferens | 16,9 | 0,0 | 31,2 | -3,0 |
| - Övriga justeringar | -0,6 | 16,5 | -0,9 | 5,0 |
| | 122,8 | 85,1 | 326,2 | 237,2 |
| Betald inkomstskatt | -5,2 | -6,1 | -39,2 | -28,8 |
| Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapital | 117,6 | 79,1 | 287,0 | 208,4 |
| Förändringar i rörelsekapital | | | | |
| Förändring av varulager och förskott till leverantör | 188,3 | 333,4 | -268,0 | -31,8 |
| Förändring av kundfordringar | -475,5 | -58,0 | -247,2 | -152,5 |
| Förändring av leverantörsskulder | 161,2 | -355,6 | 165,8 | -48,9 |
| Förändring av övrigt rörelsekapital | 27,0 | -85,1 | -2,5 | -63,8 |
| Kassaflöde från den löpande verksamheten | 18,6 | -165,4 | -64,9 | -88,6 |
| Investeringsverksamheten | | | | |
| Förvärv av dotterbolag/rörelse (se Not 1, Rörelseförvärv) | -131,7 | -123,4 | -188,9 | -123,4 |
| Investering i materiella anläggningstillgångar | -1,0 | -1,2 | -12,5 | -3,4 |
| Investering i balanserade utgifter för spelutveckling | -25,1 | -1,4 | -59,6 | -20,2 |
| Investering i publishing rättigheter ¹ | -33,0 | n.a. | -45,1 | n.a. |
| Investering i övriga immateriella anläggningstillgångar | -0,3 | 0,0 | -10,5 | -8,2 |
| Investering i finansiella anläggningstillgångar | -2,6 | 0,0 | -3,6 | -0,4 |
| Försäljning av anläggningstillgångar | 0,0 | 0,0 | 3,4 | 0,0 |
| Kassaflöde från investeringsverksamheten | -193,7 | -126,0 | -316,8 | -155,6 |
| Finansieringsverksamheten | | | | |
| Förändring av checkräkningskredit och skulder till aktieägare | 118,4 | -263,3 | 270,4 | -229,3 |
| Upptagna lån | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,9 |
| Amortering av leasingkulder | -5,0 | 0,0 | -16,9 | -6,3 |
| Amortering av skuld för tilläggsköpeskilling | 0,0 | 0,0 | -119,1 | 0,0 |
| Nyemission | 0,0 | 743,7 | 0,0 | 743,7 |
| Utbetald utdelning | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 |
| Kassaflöde från finansieringsverksamheten | 113,4 | 480,4 | 134,4 | 509,0 |
| Årets kassaflöde | -61,7 | 268,1 | -247,3 | 264,7 |
| Likvida medel vid årets början | 129,2 | 47,9 | 305,1 | 51,2 |
| Kursdifferens i likvida medel | -7,3 | -10,8 | 2,4 | -11,0 |
| Likvida medel vid årets slut | 60,2 | 305,1 | 60,2 | 305,1 |

* Se Not 2 Omvärdering av förvärvsanalys enligt IFRS 3.

¹ Den immateriella tillgången licenser för publishing tillkom i Q1 2021 efter omklassificering av det som tidigare redovisades som förutbetalda spelprojekt.



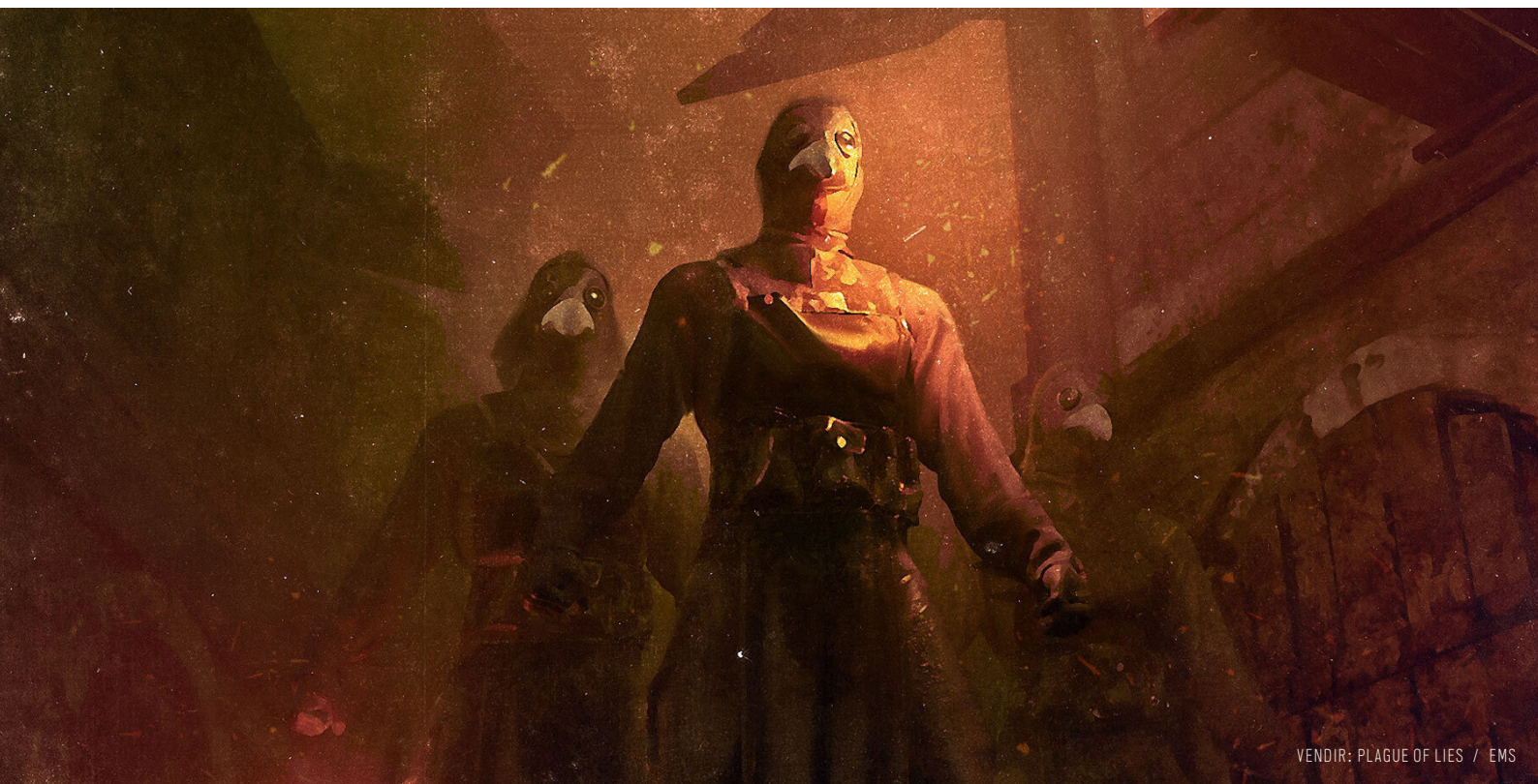
Q4

THUNDERFUL GROUP
BOKSLUTSKOMMUNIKÉ
JANUARI-DECEMBER 2021

25

MODERBOLAGETS RESULTATRÄKNING

| MSEK | Kvartal | | Period | |
|---|--------------|--------------|--------------|--------------|
| | Okt-Dec 2021 | Okt-Dec 2020 | Jan-Dec 2021 | Jan-Dec 2020 |
| Nettoomsättning | 1,8 | 5,0 | 6,0 | 10,1 |
| Övriga rörelseintäkter | 0,0 | 0,0 | 0,1 | 0,0 |
| Rörelsens intäkter | 1,8 | 5,0 | 6,1 | 10,1 |
| Rörelsens kostnader | | | | |
| Övriga externa kostnader | -4,8 | -3,3 | -16,2 | -13,0 |
| Personalkostnader | -5,1 | -1,5 | -9,7 | -4,2 |
| Avskrivningar och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 |
| Övriga rörelsekostnader | -1,7 | 0,0 | -1,7 | 0,0 |
| Totala rörelsekostnader | -11,6 | -4,7 | -27,6 | -17,2 |
| Rörelseresultat | -9,8 | 0,3 | -21,5 | -7,1 |
| Resultat från finansiella poster | | | | |
| Summa finansiella poster | 5,2 | -44,1 | 22,9 | -45,1 |
| Resultat efter finansiella poster | -4,6 | -43,8 | 1,4 | -52,2 |
| Bokslutsdispositioner | 16,8 | 129,9 | 16,8 | 129,9 |
| Skatt på periodens resultat | -2,6 | -13,7 | -3,8 | -13,7 |
| Periodens resultat och totalresultat för perioden | 9,6 | 72,4 | 14,4 | 64,0 |





Q4

THUNDERFUL GROUP
BOKSLUTSKOMMUNIKÉ
JANUARI-DECEMBER 2021

26

MODERBOLAGETS BALANSRÄKNING

| MSEK | 31 Dec 2021 | 31 Dec 2020 |
|--|----------------|----------------|
| TILLGÅNGAR | | |
| Anläggningstillgångar | | |
| <i>Materiella anläggningstillgångar</i> | | |
| Inventarier, verktyg och installationer | 0,0 | 0,0 |
| | 0,0 | 0,0 |
| <i>Finansiella anläggningstillgångar</i> | | |
| Andelar i koncernföretag | 2 181,2 | 1 515,3 |
| Summa anläggningstillgångar | 2 181,2 | 1 515,3 |
| Omsättningstillgångar | | |
| Fordringar hos koncernföretag | 646,1 | 624,4 |
| Övriga fordringar | 16,3 | 5,6 |
| Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter | 2,8 | 0,1 |
| Summa omsättningstillgångar | 665,2 | 630,1 |
| Kassa och bank | 0,0 | 228,3 |
| SUMMA TILLGÅNGAR | 2 846,4 | 2 373,6 |
| EGET KAPITAL OCH SKULDER | | |
| Eget kapital | | |
| Bundet eget kapital | | |
| Aktiekapital | 0,7 | 0,7 |
| | 0,7 | 0,7 |
| Fritt eget kapital | | |
| Balanserat resultat | 51,0 | 0,3 |
| Tecknat men ej registrerat aktiekapital | 0,0 | 0,0 |
| Överkursfond | 1 979,8 | 1 866,6 |
| Periodens resultat | 14,4 | 64,0 |
| Summa fritt eget kapital | 2 045,2 | 1 930,9 |
| Summa eget kapital | 2 045,9 | 1 931,6 |
| Obeskattade reserver | | |
| Periodiseringsfonder | 27,5 | 21,4 |
| Summa obeskattade reserver | 27,5 | 21,4 |
| Avsättningar | | |
| Uppskjuten skatt | 0,0 | 0,0 |
| Summa avsättningar | 0,0 | 0,0 |
| Långfristiga skulder | | |
| Långfristiga skulder | 348,8 | 117,7 |
| Summa långfristiga skulder | 348,8 | 117,7 |
| Kortfristiga skulder | | |
| Checkräkningskredit | 268,6 | 0,0 |
| Skulder till koncernföretag | 45,9 | 189,3 |
| Leverantörsskulder | 3,1 | 22,2 |
| Skatteskulder | 4,5 | 13,7 |
| Övriga skulder | 97,0 | 76,6 |
| Upplupna skulder | 5,1 | 1,2 |
| Summa kortfristiga skulder | 424,2 | 303,0 |
| SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER | 2 846,4 | 2 373,6 |



Q4

THUNDERFUL GROUP
BOKSLUTSKOMMUNIKÉ
JANUARI-DECEMBER 2021

27

SEGMENTRAPPORTERING

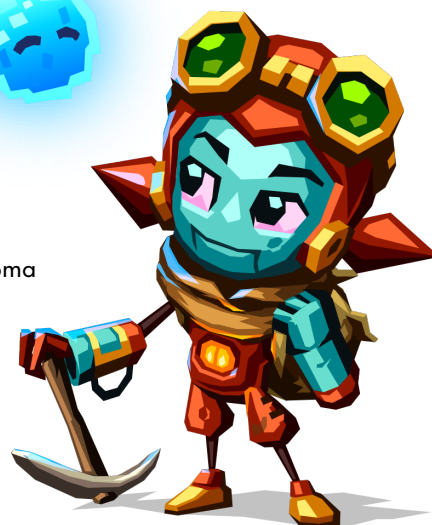
Thunderful Group följer nettoomsättning, Justerad EBITDA, Justerad EBITA och rörelseresultat (EBIT) per affärssegment.

| MSEK | Kvartal | | Period | |
|--|----------------|----------------|----------------|----------------|
| | Okt-Dec 2021 | Okt-Dec 2020 | Jan-Dec 2021 | Jan-Dec 2020 |
| Nettoomsättning | | | | |
| Thunderful Games | 101,7 | 64,7 | 354,0 | 156,2 |
| Thunderful Distribution | 1 220,9 | 1 208,3 | 2 786,8 | 2 891,6 |
| - varav Bergsala | 632,4 | 737,2 | 1 308,3 | 1 708,4 |
| - varav Nordic Game Supply | 395,7 | 329,9 | 984,9 | 704,6 |
| - varav Amo Toys | 192,8 | 141,1 | 493,6 | 478,6 |
| Nettoomsättning | 1 322,6 | 1 273,0 | 3 140,8 | 3 047,8 |
| Justerad EBITDA | | | | |
| Thunderful Games | 51,7 | 23,9 | 185,2 | 67,2 |
| Thunderful Distribution | 96,1 | 76,9 | 188,5 | 233,4 |
| - varav Bergsala (%) | 56,7 (9,0) | 52,8 (7,2) | 104,3 (8,0) | 160,6 (9,4) |
| - varav Nordic Game Supply (%) | 34,9 (8,8) | 30,4 (9,2) | 53,9 (5,5) | 40,5 (5,7) |
| - varav Amo Toys (%) | 4,5 (2,3) | -6,3 (-4,5) | 30,3 (6,1) | 32,3 (6,7) |
| Övrigt | -6,9 | 1,4 | -17,2 | -9,2 |
| Justerad EBITDA | 140,9 | 102,2 | 356,5 | 291,4 |
| Justerade engångsposter (segment Games) | -7,7 | 0,0 | -8,4 | 0,0 |
| Justerade engångsposter (segment Distribution) | 0,0 | 0,0 | -2,0 | 0,0 |
| Justerade engångsposter (segment Övrigt) | -6,7 | -14,7 | -10,3 | -14,7 |
| EBITDA | 126,5 | 87,5 | 335,8 | 276,7 |
| Justerad EBITDA-marginal - Thunderful Games, % | 39,6 | 31,8 | 44,3 | 36,5 |
| Justerad EBITDA-marginal - Thunderful Distribution, % | 7,7 | 6,3 | 6,6 | 8,1 |
| Justerad EBITDA-marginal - Thunderful Group, % | 10,2 | 7,9 | 10,9 | 9,5 |
| Justerad EBITA | | | | |
| Thunderful Games | 32,5 | 19,8 | 139,7 | 53,1 |
| Thunderful Distribution | 92,1 | 76,5 | 176,6 | 227,6 |
| Övrigt | -7,0 | 0,1 | -17,5 | -9,2 |
| Justerad EBITA | 117,6 | 96,4 | 298,8 | 271,5 |
| Justerade engångsposter (segment Games) | -7,7 | 0,0 | -8,4 | 0,0 |
| Justerade engångsposter (segment Distribution) | 0,0 | 0,0 | -2,0 | 0,0 |
| Justerade engångsposter (segment Övrigt) | -6,7 | -14,7 | -10,3 | -14,7 |
| EBITA | 103,2 | 81,7 | 278,1 | 256,8 |
| Justerad EBITA-marginal - Thunderful Games, % | 24,9 | 26,3 | 33,4 | 28,8 |
| Justerad EBITA-marginal - Thunderful Distribution, % | 7,3 | 6,3 | 6,2 | 7,9 |
| Justerad EBITA-marginal - Thunderful Group, % | 8,5 | 7,5 | 9,1 | 8,8 |
| Rörelseresultat (EBIT) | | | | |
| Thunderful Games | 14,6 | 15,2 | 99,2 | 48,5 |
| Thunderful Distribution | 82,6 | 67,2 | 137,4 | 190,4 |
| Övrigt | -13,5 | -14,6 | -27,8 | -24,0 |
| Rörelseresultat (EBIT) | 83,7 | 67,8 | 208,8 | 214,9 |
| Rörelsemarginal (EBIT-marginal) - Thunderful Games, % | 11,2 | 20,2 | 23,7 | 26,3 |
| Rörelsemarginal (EBIT-marginal) - Thunderful Distribution, % | 6,6 | 5,5 | 4,8 | 6,6 |
| Rörelsemarginal (EBIT-marginal) - Thunderful Group, % | 6,0 | 5,3 | 6,4 | 7,0 |



ALTERNATIVA KPI:ER

Viss information i denna rapport som ledning och analytiker använder för att bedöma koncernens utveckling har inte upprättats i enlighet med IFRS. Ledningen anser att denna information gör det lättare för investerare att analysera koncernens resultatutveckling och finansiella ställning. Investerare bör betrakta denna information som ett komplement till finansiell rapportering i enlighet med IFRS.



DEFINITIONER OCH FÖRKLARINGAR AV ALTERNATIVA KPI:ER

| Alternativ KPI | Definition | Förklaring |
|---------------------------------------|---|---|
| Nettoomsättningstillväxt | Förändring av periodens nettoomsättning, beräknad som en ökning av nettoomsättningen jämfört med föregående år, uttryckt i procent. | Indikerar verksamhetens nettoomsättning under perioden jämfört med föregående period. |
| Bruttovinst | Resultat efter rörelseintäkter och kostnad för handelsvaror och spelprojekt. | Indikerar produktlönsamheten i kärnverksamheten. |
| Bruttomarginal | Bruttovinst i förhållande till rörelseintäkter. | Indikerar produktlönsamheten i kärnverksamheten. |
| Rörelseresultat (EBIT) | Rörelseresultat efter avskrivningar och nedskrivningar av materiella anläggningstillgångar och immateriella tillgångar. | Möjliggör jämförelser av lönsamhet oavsett kapitalstruktur eller skattesituation. |
| Rörelsemarginal (EBIT-marginal) | Rörelseresultat i förhållande till rörelseintäkter. | Möjliggör jämförelser av lönsamhet oavsett kapitalstruktur eller skattesituation. |
| EBITDA | Rörelseresultat före avskrivningar och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar. | Visar företagets intjäningsförmåga från den löpande verksamheten oavsett kapitalstruktur och skattesituation och är avsedd att jämföras med andra företag i samma bransch. |
| EBITDA-marginal | EBITDA i förhållande till rörelseintäkterna. | Visar företagets intjäningsförmåga från den löpande verksamheten oavsett kapitalstruktur och skattesituation och är avsedd att jämföras med andra företag i samma bransch. |
| Justerad EBITDA | EBITDA exklusive jämförelsestörande poster. | Visar företagets intjäningsförmåga från den löpande verksamheten oavsett kapitalstruktur, skattesituation och jämförelsestörande poster och är avsedd att jämföras med andra företag i samma bransch. |
| Justerad EBITDA-marginal | Justerad EBITDA i förhållande till rörelseintäkterna. | Visar företagets intjäningsförmåga från den löpande verksamheten oavsett kapitalstruktur, skattesituation och jämförelsestörande poster och är avsedd att jämföras med andra företag i samma bransch. |
| EBITA | Rörelseresultat före avskrivningar av övriga immateriella tillgångar och efter nedskrivning av Goodwill. | Visar företagets intjäningsförmåga från den löpande verksamheten oavsett kapitalstruktur och skattesituation och är avsedd att jämföras med andra företag i samma bransch. |
| EBITA-marginal | EBITA i förhållande till rörelseintäkterna. | Visar företagets intjäningsförmåga från den löpande verksamheten oavsett kapitalstruktur och skattesituation och är avsedd att jämföras med andra företag i samma bransch. |
| Rörelsekapital netto | icke räntebärande omsättningstillgångar minus icke räntebärande kortfristiga skulder. | Indikerar summan av rörelsekapital som är bunden i verksamheten och kan analyseras i förhållande till nettoomsättningen för att bedöma hur effektivt rörelsekapitalet används i verksamheten. |
| Operativt kassaflöde | Justerad EBITDA ökade / minskade med förändringar i justerat rörelsekapital och minskade med investeringar. | Koncernen använder operativt kassaflöde för att övervaka utvecklingen av verksamheten. |
| Operativt kassaflödesgenerering | Operativt kassaflöde i procent av EBITDA. | Operativt kassaflödesgenerering ger en indikation på koncernens förmåga att generera operativa kassaflöden. |
| Räntebärande nettoskuld | Summan av kortfristiga och långfristiga räntebärande skulder som hänför sig till nyttjanderätts-tillgångar och checkräkningskredit minskat med likvida medel. | Räntebärande nettoskuld är ett mått som visar koncernens räntebärande skuldsättning. |
| Räntebärande nettoskuld / EBITDA, LTM | Räntebärande nettoskuld som andel av justerad EBITDA, LTM. | Thunderful Group anser att denna åtgärd är till hjälp för att visa finansiell risk och att det är en användbar åtgärd för att övervaka koncernens skuldnivå. |



Q4

THUNDERFUL GROUP
BOKSLUTSKOMMUNIKÉ
JANUARI-DECEMBER 2021

29

BERÄKNING AV ALTERNATIVA KPI:ER

| MSEK | Kvartal | | Period | |
|--|---------------|---------------|---------------|---------------|
| | Okt-Dec 2021 | Okt-Dec 2020 | Jan-Dec 2021 | Jan-Dec 2020 |
| Nettoomsättningstillväxt | | | | |
| Nettoomsättning föregående period | 1 273,0 | 999,0 | 3 047,8 | 2 077,7 |
| Nettoomsättning aktuell period | 1 322,6 | 1 273,0 | 3 140,8 | 3 047,8 |
| Nettoomsättningstillväxt, % | 3,9 | 27,4 | 3,1 | 46,7 |
| Bruttovinst och bruttomarginal | | | | |
| Rörelsens intäkter | 1 386,7 | 1 288,3 | 3 273,8 | 3 082,3 |
| Kostnad för handelsvaror och spelprojekt | -1 015,6 | -1 005,1 | -2 317,5 | -2 389,1 |
| Bruttoresultat, MSEK | 371,1 | 283,3 | 956,3 | 693,2 |
| Bruttomarginal, % | 26,8 | 22,0 | 29,2 | 22,5 |
| Justerad EBITA och justerad EBITA-marginal | | | | |
| Rörelseresultat (EBIT) | 83,7 | 67,8 | 208,8 | 214,9 |
| Avskrivningar och nedskrivningar av förvävsrelaterade immateriella tillgångar | 19,5 | 13,9 | 69,3 | 41,8 |
| Justerade engångsposter (segment Games) | 7,7 | 0,0 | 8,4 | 0,0 |
| Justerade engångsposter (segment Distribution) | 0,0 | 0,0 | 2,0 | 0,0 |
| Justerade engångsposter (segment Övrigt) | 6,7 | 14,7 | 10,3 | 14,7 |
| Justerad EBITA | 117,6 | 96,4 | 298,8 | 271,5 |
| Justerad EBITA-marginal, % | 8,5 | 7,5 | 9,1 | 8,8 |
| Justerad EBITDA och justerad EBITDA-marginal | | | | |
| Rörelseresultat (EBIT) | 83,7 | 67,8 | 208,8 | 214,9 |
| Avskrivningar och nedskrivningar av materiella anläggningstillgångar och immateriella tillgångar | 42,8 | 19,7 | 127,0 | 61,8 |
| Justerade engångsposter (segment Games) | 7,7 | 0,0 | 8,4 | 0,0 |
| Justerade engångsposter (segment Distribution) | 0,0 | 0,0 | 2,0 | 0,0 |
| Justerade engångsposter (segment Övrigt) | 6,7 | 14,7 | 10,3 | 14,7 |
| Justerad EBITDA | 140,9 | 102,2 | 356,5 | 291,4 |
| Justerad EBITDA-marginal, % | 10,2 | 7,9 | 10,9 | 9,5 |
| Rörelsekapital netto | | | | |
| Varulager | 764,0 | 491,8 | 764,0 | 491,8 |
| Kundfordringar | 866,6 | 619,4 | 866,6 | 619,4 |
| Övriga fordringar | 35,7 | 11,0 | 35,7 | 11,0 |
| Leverantörsskulder | 588,6 | 422,8 | 588,6 | 422,8 |
| Övriga skulder | 194,3 | 158,3 | 194,3 | 158,3 |
| Totalt NWC | 883,4 | 541,1 | 883,4 | 541,1 |
| Operativt kassaflöde och kassaflödesgenerering | | | | |
| Justerad EBITDA | 140,9 | 134,8 | 356,5 | 291,4 |
| Förändringar i rörelsekapital | -342,3 | -125,8 | -342,3 | -125,8 |
| Investeringar (capex) | -193,7 | -126,0 | -316,8 | -155,6 |
| Operativt kassaflöde | -395,1 | -117,0 | -302,6 | 10,0 |
| Operativt kassaflödesgenerering, % | -280 | -87 | -85 | 3 |
| Räntebärande nettoskuld | | | | |
| Långfristiga räntebärande skulder | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 |
| Kortfristiga räntebärande skulder | 270,4 | 0,0 | 270,4 | 0,0 |
| Likvida medel | -60,2 | -305,1 | -60,2 | -305,1 |
| Räntebärande nettoskuld | 210,2 | -305,1 | 210,2 | -305,1 |
| Justerad EBITDA LTM | 356,5 | 315,5 | 356,5 | 291,4 |
| Räntebärande nettoskuld / justerad EBITDA LTM | 0,6 | -0,9 | 0,6 | -1,0 |



NOTER

NOT 1 FÖRVÄRV

Headup Gmbh

Den 15 mars 2021 förvärvades den tyska spelförläggaren och spelutvecklaren Headup Gmbh för en kontant initial köpeskilling om 5,0 MEUR. Headup Gmbh, grundat 2009, är en väletablerad publisher och spelutvecklare aktiv på alla större plattformar; konsoler, mobila enheter samt PC. Huvudkontoret är beläget i Düren utanför Köln i Tyskland. Omsättningen för 2020 uppgick till 4,2 miljoner Euro. Förvärvet ligger i linje med Thunderful Groups strategi att växa i segmentet Games och i koncernen som helhet.

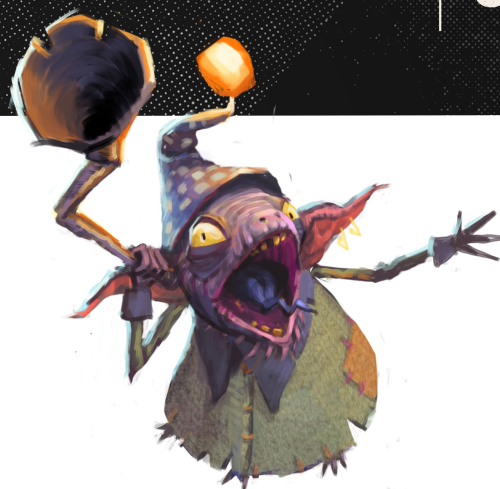
Förvärvet stärker Thunderful Groups internationella position, breddar gruppens nätverk mot fler utvecklingsstudior och skapar synergieffekter inom koncernens publishingverksamhet. Headups VD Dieter Schoeller har efter förvärvet tillträtt rollen som Head of Publishing inom Thunderful Group, och är således ansvarig för Thunderfuls förlagsverksamheter i Sverige och Tyskland.

Köpeskilling avseende förvärvet:

| MSEK | |
|--|--------------|
| Köpeskilling | |
| Likvida medel | 50,8 |
| Villkorad maximal tilläggsköpeskilling | 61,0 |
| - varav nyemitterade aktier | 25,3 |
| Summa maximal köpeskilling | 111,8 |
| <i>Redovisade belopp på identifierbara nettotillgångar</i> | |
| Materiella anläggningstillgångar | 0,7 |
| Varulager | 1,8 |
| Övriga omsättningstillgångar | 17,7 |
| Likvida medel | 1,6 |
| Kortfristiga skulder | -14,5 |
| | 7,3 |
| Övriga immateriella tillgångar | 28,4 |
| Uppskjuten skatt på övriga immateriella tillgångar | -8,5 |
| Goodwill | 84,6 |

I samband med förvärvet av Headup Gmbh emitterades 446 250 aktier. 56,80 kronor per aktie. De nyemitterade aktierna har clawback rättighet och är en del av tilläggsköpeskillingen. Av köpeskillingen finansierades 50,8 MSEK med kontanter. Förvärvet genomfördes på skuld- och kontantfri basis. Den villkorade köpeskillingen grundas på företagets EBIT-utveckling under år 2021, 2022 och 2023. Den totala villkorade köpeskillingen har ett tak på 6 miljoner EUR.

Om Headup Gmbh hade förvärvats den 1 januari 2021 hade förvärvet bidragit med intäkter om 39,2 MSEK och rörelseresultat (EBIT) på 2,8 MSEK. Headup bidrog med intäkter på 31,4 MSEK och ett rörelseresultat (EBIT) på 1,5 MSEK från förvärvsdagen till och med 31 december 2021.



Stage Clear Studios, SL

Den 2 september 2021 förvärvades den spanska spelutvecklingsstudio Stage Clear Studios, SL för en initial köpeskilling om 1,0 MEUR. Stage Clear Studios S.L. grundades 2012 och är en väletablerad studio som utvecklar spel till konsoler och PC. Bolaget drivs av VD Daniel Santos Fonseca, som också är en av grundarna, och huvudkontoret är beläget i Madrid, Spanien.

Stage Clear utvecklar spel efter egna koncept men erbjuder dessutom ett brett sortiment av övriga tjänster. Studio är specialiserad på fullskalig spelutveckling, grafikproduktion samt portning av spel, vilket innebär att de skapar ytterligare versioner av befintliga spel så att de kan spelas på flera olika spelplattformar. Stage Clear har etablerat sig som en robust och pålitlig utvecklingsstudio som levererar både i tid och enligt budget.

Köpeskilling avseende förvärvet:

| MSEK | |
|--|-------------|
| Köpeskilling | |
| Likvida medel | 10,2 |
| Nyemitterade aktier | 4,1 |
| Villkorad maximal tilläggsköpeskilling | 15,3 |
| Summa maximal köpeskilling | 29,6 |
| <i>Redovisade belopp på identifierbara nettotillgångar</i> | |
| Övriga omsättningstillgångar | 4,0 |
| Likvida medel | 2,1 |
| Kortfristiga skulder | -1,4 |
| | 4,7 |
| Goodwill | 24,9 |

I samband med förvärvet av Stage Clear Studios, SL emitterades 65 025 aktier för 62,70 kronor per aktie. Av köpeskillingen finansierades 10,2 MSEK med kontanter. Den villkorade tilläggsköpeskillingen grundas på företagets EBIT-utveckling under år 2021 och på operationella milestones under 2022-2025. Den totala villkorade köpeskillingen har ett tak på 1,5 miljoner EUR.

Om Stage Clear Studios, SL hade förvärvats den 1 januari 2021 hade förvärvet bidragit med intäkter om 31,3 MSEK och rörelseresultat (EBIT) på 5,3 MSEK. Stage Clear Studios bidrog med intäkter på 19,1 MSEK och ett rörelseresultat (EBIT) på 3,4 MSEK från förvärvsdagen till och med 31 december 2021.

**Robot Teddy Ltd**

Den 27 oktober 2021 förvärvades Robot Teddy Ltd, baserade i Newcastle, Storbritannien, för en kontant initial köpeskillning om 7,0 MGBP. Vidare erhöll säljarna 3,0 MGBP att återinvestera i Thunderful Group genom en riktad emission av 575 338 stycken nya aktier.

Robot Teddy sköter affärs- och strategiutveckling för ett antal framstående spel och spelstudior, som till exempel Among Us, Gang Beasts, SUPERHOT med flera. Robot Teddy är dessutom med och utvecklar Fern Turtles uppmärksammade spel Viewfinder.

Köpeskillning avseende förvärvet:

MSEK

| Köpeskillning | |
|--|--------------|
| Likvida medel | 100,6 |
| Nyemitterade aktier | 35,5 |
| Villkorad maximal tilläggsköpeskillning | 80,7 |
| Summa maximal köpeskillning | 216,8 |
| <i>Redovisade belopp på identifierbara nettotillgångar</i> | |
| Övriga omsättningstillgångar | 15,4 |
| Likvida medel | 16,2 |
| Kortfristiga skulder | -9,8 |
| | 21,8 |
| Övriga immateriella tillgångar | 82,9 |
| Uppskjuten skatt på övriga immateriella tillgångar | -15,8 |
| Goodwill | 128,0 |

I samband med förvärvet av Robot Teddy Ltd erhöll säljarna 35,5 MSEK att återinvestera i Thunderful Group genom en riktad emission av 575 338 stycken aktier. Av köpeskillningen finansierades 100,6 MSEK med kontanter. Den villkorade tilläggsköpeskillningen grundas på företagets EBIT-utveckling och på operationella milestones under 2022–2025. Den totala villkorade köpeskillningen har ett tak på 12 MGBP.

Om Robot Teddy Ltd hade förvärvats den 1 januari 2021 hade förvärvet bidragit med intäkter om 52,0 MSEK och rörelseresultat (EBIT) på 24,4 MSEK, inklusive transaktionsrelaterade kostnader och bonusar på -16,5 MSEK. Robot Teddy Ltd bidrog med intäkter på 4,9 MSEK och ett rörelseresultat (EBIT) på 3,9 MSEK från förvärvsdagen till och med 31 december 2021.

Early Morning Studio AB

Den 16 november 2021 förvärvades Early Morning Studio AB, baserade i Stockholm, för en initial köpeskillning om 80,0 MSEK. Early Morning Studio är kända för sina fängslande RPG-spel som hittat sin publik på mobilmarknaden. Med de starka titlarna Vampire's Fall: Origins (2018) – med fler än 10 miljoner spelare hittills – Champions of Avan (2021) och Vendir: Plague of Lies (full lansering planerad till 2022), har Early Morning Studio hittat ett koncept som gör dem till ett värdefullt tillskott till Thunderful-familjen.

Köpeskillning avseende förvärvet:

MSEK

| Köpeskillning | |
|--|--------------|
| Likvida medel | 48,7 |
| Nyemitterade aktier | 35,0 |
| Villkorad maximal tilläggsköpeskillning | 127,2 |
| Summa maximal köpeskillning | 210,9 |
| <i>Redovisade belopp på identifierbara nettotillgångar</i> | |
| Immateriella anläggningstillgångar | 6,0 |
| Övriga omsättningstillgångar | 4,2 |
| Likvida medel | 1,4 |
| Kortfristiga skulder | -1,0 |
| | 10,6 |
| Övriga immateriella tillgångar | 137,9 |
| Uppskjuten skatt på övriga immateriella tillgångar | -28,4 |
| Goodwill | 90,8 |

I samband med förvärvet av Early Morning Studio AB emitterades 597 321 aktier för 58,595 per aktie. Av köpeskillningen finansierades 48,7 MSEK med kontanter. Den villkorade tilläggsköpeskillningen grundas på företagets EBIT-utveckling under 2021–2026. Den totala villkorade köpeskillningen har ett tak på 270,0 MSEK.

Om Early Morning Studio AB hade förvärvats den 1 januari 2021 hade förvärvet bidragit med intäkter om 19,3 MSEK och rörelseresultat (EBIT) på 14,3 MSEK, inklusive transaktionsrelaterade kostnader och bonusar på -1,1 MSEK. Early Morning Studio AB bidrog med intäkter på 3,9 MSEK och ett rörelseresultat (EBIT) på 3,3 MSEK från förvärvsdagen till och med 31 december 2021.

**NOT 2 OMVÄRDERING AV FÖRVÄRVSANALYS ENLIGT IFRS 3**

Den 30 april annonserade Thunderful Group att dotterbolaget Coatsink Software Ltd, efter en längre tids förhandlingar, ingått avtal med Facebook-gruppen till ett värde överstigande 20 MUSD. Som en följd av detta har Purchase Price Allocation (PPA) från förvärvet av Coatsink justerats tillbaka till den PPA som redovisades i Thunderful Groups prospekt, då värdet av avtalet först var med i beräkningen av köpeskillingen men senare justerades ned i årsredovisningen när bedömningarna då omvärderades. Den omvärdering som gjorts för helåret 2020 redovisas enligt IFRS 3 i följande tabell.



| MSEK | Ursprunglig Helår 2020 | Förändring 2020 | Omvärderad Helår 2020 |
|---|---------------------------|--------------------|--------------------------|
| Nettoomsättning | 3 047,80 | 0 | 3 047,80 |
| Aktiverat arbete för egen räkning | 20,2 | 0 | 20,2 |
| Övriga rörelseintäkter | 14,3 | 0 | 14,3 |
| | 3 082,3 | 0,0 | 3 082,3 |
| Rörelsens kostnader | | | |
| Handelsvaror | -2 361,9 | 0 | -2 361,9 |
| Inköpta spelutvecklingstjänster | -27,2 | 0 | -27,2 |
| Övriga externa kostnader | -264,1 | 0 | -264,1 |
| Personalkostnader | -140,1 | 0 | -140,1 |
| Avskrivningar och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar | -61,8 | 0 | -61,8 |
| Övriga rörelsekostnader | -12,4 | 0 | -12,4 |
| Totala rörelsekostnader | -2 867,5 | 0,0 | -2 867,5 |
| Rörelseresultat | 214,8 | 0,0 | 214,8 |
| Resultat från finansiella poster | | | |
| Finansiella intäkter | 110,4 | 2,9 | 113,3 |
| Finansiella kostnader | -122,1 | 0 | -122,1 |
| Övriga finansiella poster, IPO | -32,6 | 0 | -32,6 |
| Summa finansiella poster | -44,4 | 3,0 | -41,4 |
| Resultat efter finansiella poster | 170,4 | 3,0 | 173,4 |
| Uppskjuten skatt | 5,5 | 0,0 | 5,5 |
| Skatt på årets resultat | -40,9 | -0,6 | -41,5 |
| Årets resultat | 135,0 | 2,4 | 137,4 |
| Övrigt totalresultat för året | 0,0 | | 0,0 |
| Totalresultat för året | 135,0 | 2,4 | 137,4 |
| Årets resultat hänförligt till: | | | |
| Moderbolagets aktieägare | 135,0 | 2,4 | 137,4 |
| Årets totalresultat hänförligt till: | | | |
| Moderbolagets aktieägare | 135,0 | 2,4 | 137,4 |
| Resultat per aktie före utspädning, SEK | 2,59 | 0,06 | 2,65 |
| Resultat per aktie efter utspädning SEK | 2,59 | 0,05 | 2,64 |
| Genomsnittligt antal aktier | 52 067 926 | 52 067 926 | 52 067 926 |



Q4

THUNDERFUL GROUP BOKSLUTSKOMMUNIKÉ JANUARI-DECEMBER 2021

33

FORTS. NOT 2 OMVÄRDERING AV FÖRVÄRVSANALYS ENLIGT IFRS 3

| MSEK | Ursprunglig Helår 2020 | Förändring 2020 | Omvärderad Helår 2020 |
|---|---------------------------|--------------------|--------------------------|
| TILLGÅNGAR | | | |
| Anläggningstillgångar | | | |
| Immateriella anläggningstillgångar | | | |
| IT-system | 3,3 | 0,0 | 3,3 |
| Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten, spel | 43,3 | 0,0 | 43,3 |
| Licenser för publishing | 0,0 | 0,0 | 0,0 |
| Publicerings- och distributionsrelationer | 334,4 | 0,0 | 334,4 |
| Goodwill | 277,8 | 84,7 | 362,5 |
| Spelrättigheter | 138,3 | 0,0 | 138,3 |
| Kundrelationer | 45,5 | 0,0 | 45,5 |
| Övriga immateriella tillgångar | 18,7 | 0,0 | 18,7 |
| | 861,2 | 84,8 | 946,0 |
| Materiella anläggningstillgångar | | | |
| Nyttjanderättstillgångar | 19,9 | 0,0 | 19,9 |
| Byggnader och mark | 3,9 | 0,0 | 3,9 |
| Inventarier, verktyg och installationer | 4,3 | 0,0 | 4,3 |
| | 28,2 | 0,0 | 28,2 |
| Finansiella anläggningstillgångar | | | |
| Andra långfristiga värdepappersinnehav | 0,1 | 0,0 | 0,1 |
| Uppskjuten skattefordran | 1,1 | 0,0 | 1,1 |
| Andra långfristiga fordringar | 3,5 | 0,0 | 3,5 |
| | 4,7 | 0,0 | 4,7 |
| Summa anläggningstillgångar | 894,1 | 84,7 | 978,8 |
| Omsättningstillgångar | | | |
| Varulager m.m. | | | |
| Färdiga varor och handelsvaror | 341,3 | 0,0 | 341,3 |
| Förskott till leverantör | 150,5 | 0,0 | 150,5 |
| | 491,8 | 0,0 | 491,8 |
| Kortfristiga fordringar | | | |
| Kundfordringar | 619,4 | 0,0 | 619,4 |
| Aktuell skattefordran | 11,1 | 0,0 | 11,1 |
| Övriga fordringar | 11 | 0,0 | 11 |
| Förutbetalda spelprojekt | 31,8 | 0,0 | 31,8 |
| Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter | 93 | 0,0 | 93 |
| | 766,3 | 0,0 | 766,3 |
| Likvida medel | 305,1 | 0,0 | 305,1 |
| Summa omsättningstillgångar | 1 563,2 | 0,0 | 1 563,2 |
| SUMMA TILLGÅNGAR | 2 457,3 | 84,8 | 2 542,1 |

| MSEK | Ursprunglig Helår 2020 | Förändring 2020 | Omvärderad Helår 2020 |
|---|---------------------------|--------------------|--------------------------|
| EGET KAPITAL OCH SKULDER | | | |
| Eget kapital | | | |
| Aktiekapital | 0,7 | 0,0 | 0,7 |
| Tecknat men ej registrerat aktiekapital | 0,0 | 0,0 | 0,0 |
| Övrigt tillskjutet kapital | 1 171,90 | 0,0 | 1 171,90 |
| Annat eget kapital inklusive årets resultat | 316,8 | -0,6 | 316,2 |
| | 1 489,4 | -0,6 | 1 488,8 |
| Avsättningar | | | |
| Avsättningar för pensioner och liknande förpliktelser | 0,2 | 0,0 | 0,2 |
| Uppskjuten skatteskuld | 114,3 | 0,0 | 114,3 |
| Övriga avsättningar | 2,6 | 0,0 | 2,6 |
| | 117,0 | 0,0 | 117,0 |
| Långfristiga skulder | | | |
| Långfristig tilläggsköpeskilling | 124,6 | 84,7 | 209,3 |
| Långfristiga leasingkulder | 13,4 | 0,0 | 13,4 |
| | 138,1 | 84,6 | 222,7 |
| Kortfristiga skulder | | | |
| Checkräkningskredit | 0,0 | 0,0 | 0,0 |
| Skulder till aktieägare | 0,0 | 0,0 | 0,0 |
| Förskott från kunder | 0,0 | 0,0 | 0,0 |
| Leverantörsskulder | 422,8 | 0,0 | 422,8 |
| Aktuella skatteskulder | 44,9 | 0,6 | 45,5 |
| Övriga skulder | 158,3 | 0,2 | 158,5 |
| Kortfristiga leasingkulder | 5,8 | 0,0 | 5,8 |
| Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter | 80,9 | 0,0 | 80,9 |
| | 712,7 | 0,8 | 713,5 |
| SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER | 2 457,3 | 84,8 | 2 542,1 |



FINANSIELL KALENDER

Publicering av Årsredovisning 2021

6 april 2022

Årsstämma 2022

27 april 2022

Delårsrapport Jan-Mar 2022

18 maj 2022

Delårsrapport Apr-Jun 2022

10 augusti 2022

Delårsrapport Jul-Sep 2022

15 november 2022

FÖR MER INFORMATION

Det finns mer information om koncernen på dess webbplats:
thunderfulgroup.com

Kontaktuppgifter

Brjann Sigurgeirsson, VD, +46 708 16 16 32

brjann@thunderfulgroup.com

Anders Maiqvist, CFO, +46 739 37 24 36

anders.maiqvist@thunderfulgroup.com



THUNDERFUL GROUP AB

ORG.NR: 559230-0445

KVARNBERGSGATAN 2

411 05 GÖTEBORG

WWW.THUNDERFULGROUP.COM