



ÅRSREDOVISNING 2021

**TO BE A LEADER IN A WORLD
WHERE EVERYONE CAN PLAY**



OUR MISSION IS TO PROVIDE CREATIVE ENTERTAINMENT PRODUCTS OF THE HIGHEST QUALITY FOR PEOPLE OF ALL AGES

Thunderful Group bildades 2019 för att skapa en koncern som har möjlighet att tillhandahålla kreativa, högkvalitativa underhållningsprodukter till människor i alla åldrar.

Vi drivs av vår vision – *To be a leader in a world where everyone can play* och arbetar aktivt med utveckling, förläggning och investeringar i spel samt distribution av Nintendoprodukter, spel, speltillbehör och leksaker.

Verksamheten fyller en viktig samhällsfunktion, där vårt produkt- och tjänstesortiment idag skapar förutsättningar för såväl kreativitet och lärande som digital kommunikation och underhållning.

Vi arbetar kontinuerligt med att utveckla vårt erbjudande och en hållbar värdekedja. Det skapar värde för våra kunder och övriga intressenter, samtidigt som det stärker vår position som leverantör av kreativa underhållningsprodukter även i framtiden.





VÅRA SEGMENT



Games

Att spela spel är idag den vanligaste formen av underhållning, och spelbranschen är den klart största sektorn inom underhållning. Vårt affärssegment Games utvecklar spel, förlägger spel och investerar i spelprojekt, där verksamheten bedrivs inom de tre divisionerna *Development Studios*, *Publishing* och *Investment*.



Distribution

Dagligen transporteras spel och leksaker från tillverkare till säljare med lastbil, tåg och flyg. Vårt affärssegment Distribution är aktivt inom distribution av Nintendo-produkter, spel, speltillbehör och leksaker. Vi verkar för att detta kan ske på ett effektivt och hållbart sätt. Verksamheten bedrivs genom de tre divisionerna *Bergsala*, *Nordic Game Supply* och *Amo Toys*.



INNEHÅLL

INLEDNING

DET HÄR ÄR THUNDERFUL GROUP	03
VD HAR ORDET	06

STRATEGI

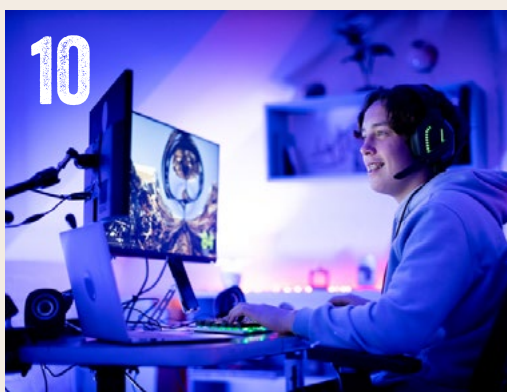
MARKNAD OCH TRENDER	10
⚡ AFFÄRSMODELL OCH VÄRDESKAPANDE	14
STRATEGI	18
FÖRVÄRV	20
⚡ MÅL OCH MÅLUPPFYLLELSE	22

VERKSAMHET

⚡ VÅRA AFFÄRSSEGMENT	24
⚡ GAMES	26
⚡ DEVELOPMENT STUDIOS	28
⚡ PUBLISHING	32
⚡ INVESTMENT	36
⚡ DISTRIBUTION	40
⚡ BERGSALA	42
⚡ AMO TOYS	44
⚡ NORDIC GAME SUPPLY	46

HÅLLBARHET

HÅLLBARHETSRAPPORT	48
--------------------------	----



THUNDERFUL SOM INVESTERING

⚡ AKTIE OCH ÄGARE	64
⚡ RISK OCH RISKHANTERING	66

BOLAGSSTYRNING

BOLAGSSTYRNINGSRAPPORT	72
⚡ STYRELSE	78
⚡ KONCERNLEDNING	80

ERSÄTTNING

ERSÄTTNINGSRAPPORT	82
--------------------------	----

FINANSIELLA RAPPORTER

⚡ FÖRVALTNINGSBERÄTTELSE	84
⚡ KONCERNENS REDOVISNING	92
⚡ MODERBOLAGETS REDOVISNING	97
⚡ NOTER	102
⚡ UNDERSKRIFTER	127
REVISIONSBERÄTTELSE	128

ÖVRIG INFORMATION

FINANSIELL KALENDER	131
KONTAKTUPPGIFTER	131

⚡ Ingår i den av revisorn granskade och reviderade årsredovisningen och koncernredovisningen.

”VI HAR STÄRKT ALLA DELAR AV VÅR VERKSAMHET OCH VI HAR OCKSÅ FÖRBÄTTRAT VÅRT SÄTT ATT GÖRA AFFÄRER.”



THUNDERFUL GROUP

EN INTERNATIONELL KONCERN INOM SPEL OCH UNDERHÅLLNING

Med 28 dotterbolag och 408 anställda i Europa är Thunderful Group en internationell koncern som utvecklar, förlägger och investerar i spel samt distribuerar Nintendoprodukter, spel, speltillbehör och leksaker. Verksamheten bedrivs primärt genom koncernens sex divisioner, fördelade inom de två affärssegmenten Games och Distribution.

DOTTERBOLAG

#28

ANSTÄLLDA

408



INLEDNING

STRATEGI
VERKSAMHET
HÅLLBARHET
THUNDERFUL SOM INVESTERING
BOLAGSSTYRNING
ERSÄTTNING
FINANSIELLA RAPPORTER
ÖVRIGT

DET HÄR ÄR THUNDERFUL GROUP

Väl fungerande affärsmodell

Koncernens nyckelstrategi är en diversifierad verksamhet med ett gemensamt syfte. Strukturen med två kompletterande affärssegment möjliggör att kassaflöden från Thunderful Groups stabila distributionsverksamhet kan omallokeras till segmentet Games, där en högre tillväxttakt och avkastning på investerat kapital kan uppnås.

Framgångsrika produkter och samarbeten

Thunderful Group har genom segmentet Games haft ett flertal framgångsrika spellanseringar, och har idag en bred portfölj av populära IP:n. Detta är en viktig framgångsfaktor för koncernen, tillsammans med att koncernen genom divisionen Bergsala sedan 1981 haft – och har – den nordiska distributionsverksamheten av Nintendoprodukter samt flera andra strategiska samarbeten. Koncernen har därutöver ett brett produktsortiment av populära spel, speltillbehör och leksaker.

Stabil finansiell ställning

Koncernens positiva resultatutveckling, tillsammans med en god kostnadskontroll och stor potential till stabila kassaflöden från segmentet Distribution, har bidragit till en stabil finansiell ställning. Den starka finansiella positionen skapar förutsättningar för vidare förvärv och fortsatta investeringar.

Hög branschkompetens och stark entreprenörsanda

Thunderful Group är resultatet av en framgångsrik sammanlagning av flertalet olika bolag, där de separata bolagen drivs utifrån ett tydligt och starkt entreprenörsperspektiv. Ledningsgruppens och styrelsens mångåriga erfarenhet av branschen är en stor styrka såväl för den strategiska styrningen som den operativa utvecklingen inom koncernen.



Decentraliserad organisation med lokalt ansvar

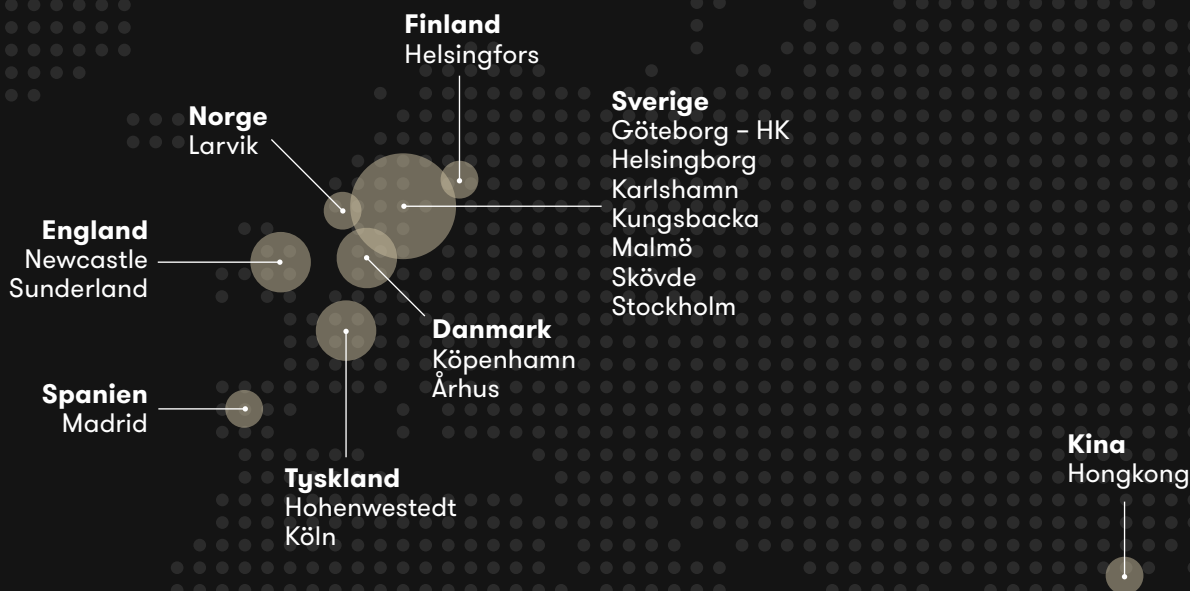
Thunderful Group har en tydligt decentraliserad organisation, där verksamheten med undantag för vissa stabsfunktioner bedrivs inom ramen för de två affärssegmenten och genom de sex divisionerna: Development Studios, Publishing, Investment, Bergsala, Nordic Game Supply och Amo Toys. Ett lokalt beslutsfattande i den operativa verksamheten bidrar till en bättre intressentdialog, starkare erbjudande och ökad flexibilitet.

SEGMENT

#2

DIVISIONER

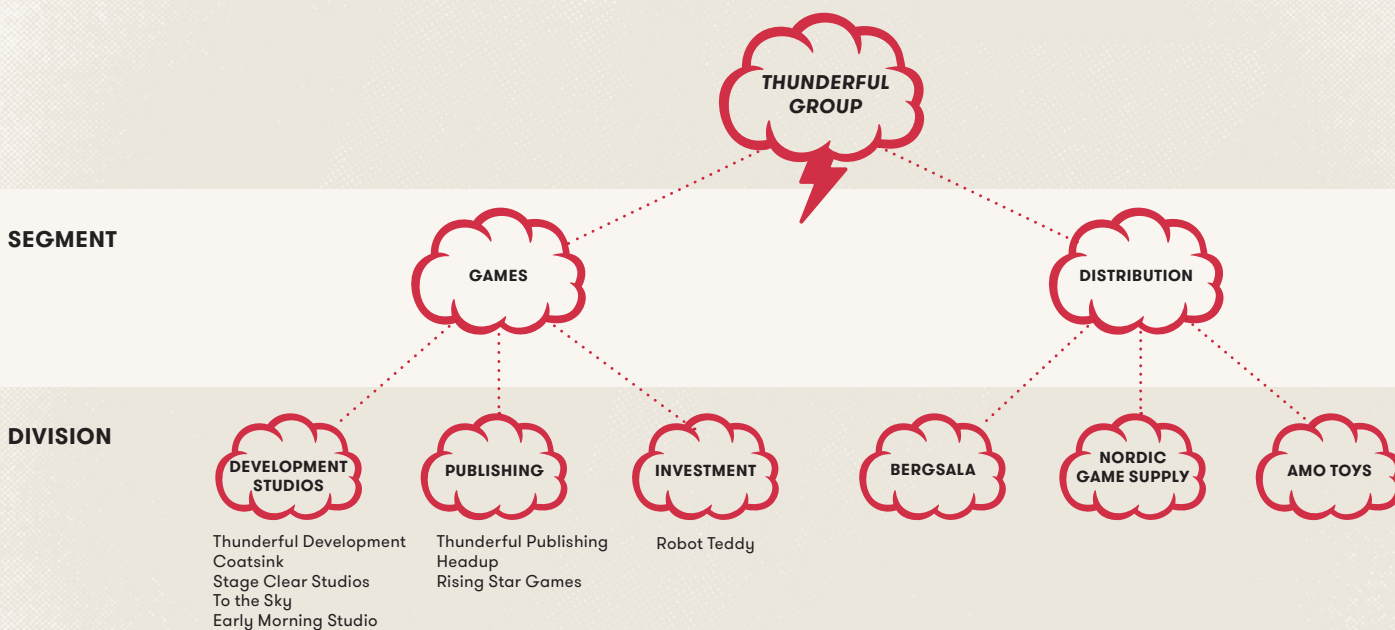
#6



Stark position på marknaden

Thunderful Group har genom de två affärssegmenten och den diversifierade verksamheten en stark internationell position och närvaro. Tillväxtagendan framåt är inriktad på både organisk och förvärvsbaserad tillväxt, med fokus på fortsatt expansion och globalisering av koncernen.

Organisation





INLEDNING

STRATEGI
VERKSAMHET
HÅLLBARHET
THUNDERFUL SOM INVESTERING
BOLAGSSTYRNING
ERSÄTTNING
FINANSIELLA RAPPORTER
ÖVRIGT

VD HAR ORDET

ETT INTENSIVT ÅR PRÄGLAT AV STARK TILLVÄXT OCH GOD LÖNSAMHET



**”VI HAR STÄRKT ALLA DELAR
AV VÅR VERKSAMHET OCH VI
HAR OCKSÅ FÖRBÄTTRAT VÅRT
SÄTT ATT GÖRA AFFÄRER.”**

Thunderful Group avslutar 2021 med förvärv, god omsättning och en ny investeringsdivision.

När vi stängde böckerna 2021 kunde vi sammanfatta ett starkt första år för Thunderful Group som börsnoterat företag, då vi har vuxit rejält. Vi har gått från 334 till 408 medarbetare, och vi finns nu representerade i fler länder än tidigare.

Ett Games-segment som växer

Under 2021 växte nettoomsättningen för vårt Games-segment med 127 procent. Justerad EBITA var 163 procent högre än föregående år, och vår organiska tillväxt går i rätt riktning. Samtidigt som vi har vuxit har vi också byggt för framtiden. Vi har stärkt alla delar av vår verksamhet och vi har också förbättrat vårt sätt att göra affärer.

Tillväxt är fascinerande i sig, men för att realisera dess fulla potential måste tillväxten ske under kontrollerade former. Vi har därför stärkt vårt ledarskap, och då främst inom Games-segmentet. Vi vill behålla och utveckla ledarna för de företag som ansluter sig till oss, och flera av dem har redan tagit ledande roller inom Thunderful Group. Vi har nu en stark ledningsgrupp på plats som ska leda expansionen framåt – ett team med en kraftfull blandning av klokskap, erfarenhet och entreprenörskap.

En del av vår affärsstrategi är att förvärva närliggande verksamheter, immateriella rättigheter, utvecklingsstudior och spel-förlag. Sedan sista kvartalet 2020 har vi förvärvat åtta spännande bolag, alla med särskilda inriktningar. Det tyska förlaget Headup är nu integrerat och leder vår förlagsverksamhet, medan stockholmsbaserade mobilspelsutvecklaren Early Morning Studio banar väg för fler förvärv inom Games as a service. Den spanska studion Stage Clear Studios tillför viktig porteringserfarenhet, och det brittiska affärsutvecklingsbolaget Robot Teddy breddar vårt nätverk och leder arbetet med spelinvesteringar.



2021

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

NYCKELTAL

KONCERNEN	2021	2020
Rörelsens intäkter, MSEK	3 273,8	3 082,3
Nettoomsättning, MSEK	3 140,8	3 047,8
Bruttoresultat, MSEK	956,3	693,2
Bruttomarginal, %	29,2	22,5
Rörelseresultat (EBIT), MSEK	208,8	214,9
Rörelsemarginal (EBIT-marginal), %	6,4	7,0
EBITA, MSEK	278,1	256,8
Justerad EBITA, MSEK	298,8	271,5
Justerad EBITA-marginal, %	9,1	8,8
EBITDA, MSEK	335,8	276,7
Justerad EBITDA, MSEK	356,5	291,4
Justerad EBITDA-marginal, %	10,9	9,5
Periodens resultat, MSEK	132,2	137,4
Rörelsekapital netto, MSEK	883,4	541,1
Kassaflöde från den löpande verksamheten, MSEK	-64,9	-88,6
Räntebärande nettoskuld, MSEK	210,2	-305,1
Räntebärande nettoskuld / justerad EBITDA LTM	0,6	-1,0
Resultat per aktie före utspädning, SEK	1,91	2,65
Resultat per aktie efter utspädning, SEK	1,90	2,64

Vi fortsätter att bygga bolaget bit för bit, och vi kommer att fortsätta förvärva. Vi har därför nyligen säkrat en revolverande kreditfacilitet hos Danske Bank på 55 MEUR som ska användas till bland annat nya förvärv och ytterligare investeringar.

Att bli ett 360-gradersföretag

Vi har lagt till en ny investeringsdivision till vårt Games-segment. Genom den kommer vi att kunna kasta ett bredare nät och samarbeta kring ännu fler spelprojekt än tidigare.

Vi utvecklar spel. Spelen vi gör är huvudsakligen baserade på våra egna IP:n, och vi är övertygade om att de måste hålla hög kvalitet. Enligt Metacritic, som aggregerar recensionsbetyg för spel, filmer och andra former av underhållning, anses våra spel generellt vara utmärkta. Spelutveckling är dock resurskrävande, och vi kan bara arbeta med ett visst antal spel åt gången.

Vi förlägger spel. Vi ger själva ut våra internt utvecklade spel, men vi förlägger också spel utvecklade av andra. Förläggning kräver inte lika mycket resurser som utveckling, så vi kan ge ut

fler spel än vi kan utveckla inom samma tidsram. Som en del av förlagsprocessen investerar vi ofta i de externt utvecklade spel som vi ger ut.

Men vi vill vara inblandade i ännu mer, och därför börjar vi nu också investera i spelprojekt. Att göra rena investeringar i spelprojekt är ännu mer hands-off än att förlägga spel, och därför etablerade vi den nya divisionen Thunderful Investment. Spelbranschen är hit-driven; med Thunderful Investment kan vi avsevärt öka våra chanser att lyckas, och kan dra nytta av våra goda relationer till plattformägarna. Dessutom tror vi att det kan finnas starka synergier mellan att investera, utveckla och förlägga. Vissa utvecklare vill enbart fokusera på att utveckla sina spel, och kan då förlita sig på strategiskt stöd från Robot Teddy.

Vår nya division fyller en viktig nisch för Games-segmentet. När vi pratar med spelföretag som vi vill arbeta med kan vi nu erbjuda investeringar, samutveckling, förläggning, stöd för självförläggande utvecklare, affärsutveckling och M&A. Vi har blivit ett 360-graders spelföretag.



INLEDNING

STRATEGI
VERKSAMHET
HÅLLBARHET
THUNDERFUL SOM INVESTERING
BOLAGSSTYRNING
ERSÄTTNING
FINANSIELLA RAPPORTER
ÖVRIGT

VD HAR ORDET

Ett stabilt distributionssegment

Under 2021 präglades vårt distributionssegment av tillväxt och förbättrad lönsamhet, men också av hög kapitalbindning. Det har varit ett utmanande år för segmentet, som har drabbats av logistiska svårigheter samt global brist på halvledare. Bristen på halvledarkomponenter har påverkat alla industrier som använder elektronik i någon utsträckning, och i spåren av pandemin har världens leveranskedjor stått – och står fortfarande – inför utmaningar.

Trots störningarna har vårt distributionssegment levererat goda resultat. Med tanke på utmaningarna är det ingen liten bedrift. För att motverka osäkerheten kring leveranser har vi när det varit möjligt beställt stora produktkvantiteter till våra lager, och vi avslutar därför fjärde kvartalet med ovanligt höga lagervolymer. Att balansera lagret kommer att vara en av utmaningarna under 2022.

Nyligen förlängde vi vårt distributionsavtal med Nintendo, som numera omfattar Norden och de baltiska staterna. Avtalet har förlängts med två år, vilket är praxis. Det nya avtalet innehåller inga väsentliga förändringar från det befintliga. Förra året firade vi också en anmärkningsvärd och unik milstolpe: 40 år med Nintendo. Vi har varit deras affärspartner ända sedan Owe Bergsten, grundaren av Bergsala och största aktieägaren i Thunderful Group, säkrade rättigheterna att sälja Nintendo Game & Watch-konsoler i Sverige. Både Owe och jag har speciella band med Japan, och vi siktar på att fortsätta det fina samarbetet med Nintendo under lång tid framöver.

Att driva ett dynamiskt företag i en instabil värld

Nu har pandemin regerat i två långa år, och även om den långt ifrån är över har världen svarat upp: effektiva vacciner har tagits fram och vaccineringsgraden ökar. Kriget i Ukraina har gått om Covid-19 på listan över globala problem, och invasionen har rubbat världsordningen. För den ukrainska befolkningen är detta en katastrof. Kriget har dock långtgående konsekvenser även för länder nära regionen och på andra håll.

Ett osäkert världsläge bidrar till stigande räntor och inflation, och skapar också oro på aktiemarknaden. Thunderful Group äger inga företag i vare sig Ukraina eller Ryssland, och vår exponering mot dessa marknader är begränsad. Vi samarbetar dock med en utvecklingsstudio i Ukraina, och vi är förläggare åt

en spelstudio i Vitryssland som tagit avstånd från kriget. Det är vår plikt att hålla oss informerade om situationen för våra affärspartners, och även om förhållandena är fruktansvärda i Ukraina, har vi fått veta att de för närvarande är i säkerhet.

Hållbarhet och kärnvärden

Kanske mindre påtagligt, men lika viktigt globalt, är arbetet kring hållbarhet. Vi driver ett tillväxtföretag, och tillväxten måste vara hållbar. Som alla vet måste vi ändra våra vanor för att vår planet ska förbli ett livskraftigt hem för mänskligheten. I årets årsredovisning börjar vi beskriva vårt arbete med hållbarhet inom både spel- och distributionssegmenten. Vi har mycket jobb framför oss, men arbetet är igång. Redovisning av vårt hållbarhetsarbete kommer att vara en återkommande del av våra årsredovisningar.

Hållbarhet handlar inte bara om miljön, och medan vi växer blir det uppenbart att vi måste etablera bästa praxis för att hantera styrning och socialt ansvar. Vi har därför tagit fram en modell som vi kallar vår North Star, som ska verka som en ledstjärna för arbetet med våra kärnvärden och hur vi ska verka ansvarsfullt. Det tar vi också upp i den här årsredovisningen. Vår North Star är enkla anvisningar för att säkerställa att vi är – och fortsätter att vara – ett mångsidigt, inkluderande, hållbart, kommersiellt fokuserat företag som drivs effektivt.

Till sist

Under 2022 siktar vi på att generera starkare kassaflöden inom distribution, samt att vara involverade i fler spelprojekt än någonsin tidigare.

Vi ska fortsätta utveckla och förbättra vår företagskultur och våra värderingar. Människorna är företaget, och företagen som ingår i Thunderful Group ska vara så attraktiva arbetsgivare som möjligt. Det finns en positiv känsla i hela gruppen, och varje kollegas hårda arbete ger resultat. Jag vill passa på att tacka alla som jobbar inom företaget. Vi är alla med på en fantastisk resa. **You are Thunderful.**

Göteborg, April 2021

Brjann Sigurgeirsson
VD

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 spelstudion To The Sky, spelstudion 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.

Urval av väsentliga händelser efter balansdagen

- Bergsala AB har förlängt distributionsavtalet med Nintendo of Europe GmbH
- Thunderful Group har ingått en bekräftad kreditfacilitet på 55 MEUR med Danske Bank

Se not 40 för samtliga väsentliga händelser efter balansdagen.



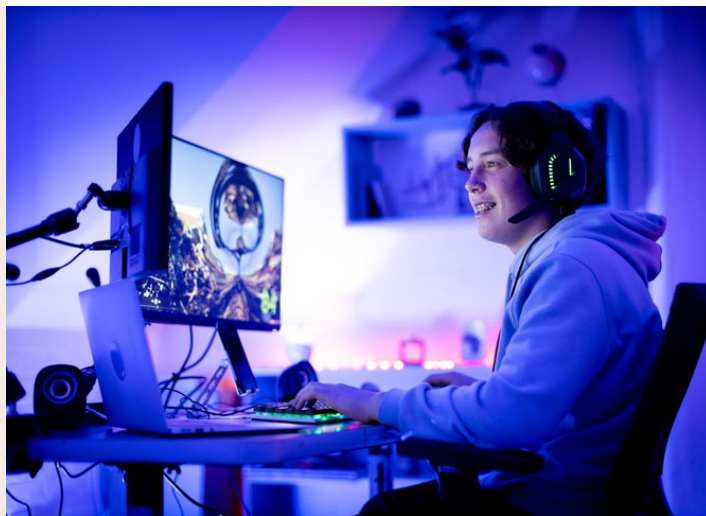
KONTINUERLIG UTVECKLING OCH ANPASSNING TILL RÅDANDE DRIVKRAFTER OCH TRENDER

Globala marknaden för spel

Spelindustrin är sedan många år det största affärssegmentet på den globala medie- och underhållningsmarknaden, där aktörerna konkurrerar om en del av konsumenternas fritid. Tillväxten för spelindustrin drivs framför allt av att en ökande andel av befolkningen spelar, men även av exempelvis nya konsumtionsmönster samt nya prissättningsmodeller som prenumerations- och streamingtjänster.

Enligt Global Games Market Report för 2021, publicerad av Newzoo, har den globala marknaden för spel vuxit kraftigt under de senaste åren och bedömdes 2021 ha omsatt cirka 176 miljarder dollar. Vidare förväntas enligt rapporten en fortsatt tillväxt under de närmaste åren i årlig genomsnittlig takt på 9 procent och en total marknad på 219 miljarder dollar 2024.

En ökande andel försäljning sker via digitala distributionskanaler genom plattformar som Steam och Epic Game Store. Den digitala distributionen har gjort konsumenternas spel tillgängliga globalt. Intäkterna är i huvudsak hänförliga till Nordamerika och Europa.



Drivkrafter

- Växande befolkning där en större andel konsumerar spel
- Nya intäkts- och prissättningsmodeller
- Ökande genomsnittlig spelkonsumtion per person
- Fortsatt stark tillväxt inom mobilspelet

Trender

- Paradigmskifte mot spelstreaming och teknikföretagens inträde på den globala spelmarknaden
- Konverterande produktions- och utvecklingsverktyg
- Global marknadskonsolidering



Nordiska marknaden för distribution

Den nordiska distributionsmarknaden har under de senaste åren präglats av negativ eller ingen tillväxt, främst beroende på minskad fysisk distribution av hård- och mjukvara, vilket primärt har påverkat Nordic Game Supply.

Distributionen av Nintendo-produkter drivs främst av så kallade konsolcykler, det vill säga Nintendos lanseringar av spelkonsoler.

Distribution av leksaker i Norden har under de senaste åren påvisat en något negativ eller ingen marknadstillväxt och bedöms vara en mogen marknad som präglas av låg konjunkturpåverkan samt låg teknisk utveckling.

Thunderful Groups samtliga distributionsmarknader präglas av ett konkurrenslandskap med ett fåtal större aktörer, en komplex marknad och stora rörelsekapitalbehov. Den totala tillgängliga distributionsmarknaden bedöms vara konstant under kommande år utan nämnvärd tillväxt. Tillväxtpöjligheterna för marknadsaktörerna kommer från att antalet aktörer minskar och andelen egna varumärken ökar.



Drivkrafter

- Konsolcykeldriven spelmarknad av hård- och mjukvara
- Nintendos globala utveckling
- Komplex marknadsdynamik
- Ökande genomsnittligt försäljningspris av leksaker

Trender

- Växande distributionsmarknad för egna varumärken
- Färre leksaksbutiker i en konkurrensutsatt fragmenterad marknad
- Växande intresse för e-sport



Anpassade för en ny marknadsmodell

Det finns idag två rådande affärsmodeller i dataspelsbranschen. Den ena är en premiummodell, där spelaren betalar en gång för ett spel: när spelet köps, antingen fysiskt i butik eller laddas ner digitalt. Premiummodellen passar spel som är produkter (game as a product), det vill säga avgränsade spel som likt en film eller en bok har en början, en mitt och ett slut. Idag lanseras de allra flesta spel till PC och konsoler som premiumspel.

Den andra är en free-to-play-modell, där spelaren vanligtvis laddar ner spelet gratis och kan spendera pengar på att köpa innehåll längs vägen (in-app purchases), eller "betala" genom att ta del av reklam. Spelen underhålls under lång tid och går att likställa med en tjänst (game as a service) snarare än en produkt. Idag lanseras de allra flesta spel till mobiler som free-to-play.

De flesta spel som Thunderful Games idag utvecklar, förlägger och investerar i är premiumspel. Det betyder att våra spel är väl anpassade för att säljas i traditionella butiker, både fysiska och digitala, men det gör dem också enkla att inkludera i abonnemangstjänster som Xbox Game Pass eller PlayStation Plus. Dessa tjänster är jämförbara med Netflix för film och Spotify för musik. De tillhandahåller endast premiumspel och tillåter varken in-app purchases eller reklam. Våra spel står sig dessutom väl kvalitetsmässigt, vilket är ett ytterligare kriterium för att förhandla fram goda villkor för våra spel på abonnemangstjänsterna, som vi bedömer kommer att öka i betydelse framöver. Slutligen har vi fått en stark ledningsgrupp på plats med goda kontakter till plattformsinnehavarna.

**” THUNDERFUL GAMES
STÅR VÄL RUSTAT FÖR
DET PARADIGMSKIFTE
VI NU SER. ”**

Vi anser därför att Thunderful Games står väl rustat för det paradigmskifte vi nu ser. Stark enhetsförsäljning vid spelreleaser kommer generellt att minska i betydelse. Goda förhandlingar i uppstarten av spelprojekt samt kring den redan befintliga spelkatalogen kommer att bli viktigare.

Med det sagt är free-to-play också här för att stanna. Affärsmodellen dominerar helt på mobilsidan, vilket inte kommer att förändras, och fler och fler spel till PC och konsol släpps som games as a service. Vi kommer därför att fortsätta förvärva också utvecklare med kunskaper och framgångar inom free-to-play.





INLEDNING
STRATEGI
VERKSAMHET
HÅLLBARHET
THUNDERFUL SOM INVESTERING
BOLAGSSTYRNING
ERSÄTTNING
FINANSIELLA RAPPORTER
ÖVRIGT

AFFÄRSMODELL OCH VÄRDESKAPANDE

TVÅ KOMPLETTERANDE AFFÄRSSEGMENT...



Games

Hög tillväxt och volatila kassaflöden i samband med spellanseringar

Development Studios

Utvecklar främst högkvalitativa berättelsedrivna single-player-spel, primärt för PC och konsoler. Främsta egna IP:t är SteamWorld.

Publishing

Förlagsverksamhet med utgivning av egenutvecklade och externa spel från västerländska studios via Thunderful Publishing AB och Headup GmbH, samt japanska spel via Rising Star Games Ltd.

Investment

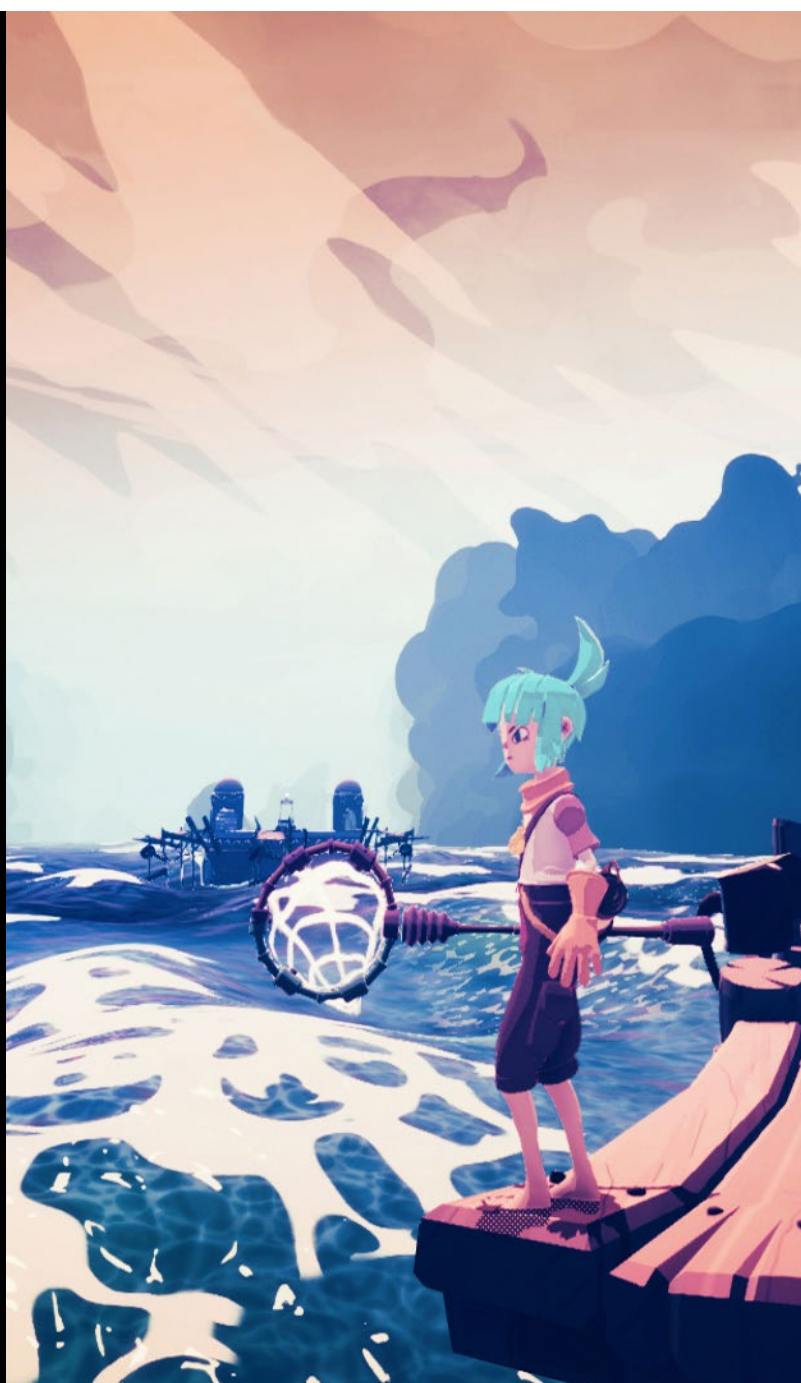
Investerar i spelprojekt för att komplettera utbudet som partner till spelutvecklare och bredda pipelinen av spel.

ANDEL AV NETTO-
OMSÄTTNING

11%

ANDEL AV EBITA

44%





Distribution

Finansiell stabilitet och potential för hög operationell kassaflödesgenerering

Bergsala

Svensk distributör av Nintendoprodukter sedan 1981. Sedan 2012 distributör för hela Norden och Baltikum.

Amo Toys

Distributör av leksaker i Norden. Distribuerar cirka 70 varumärken varav 6 är egna.

Nordic Game Supply

Distributör av spelkonsoler, fysiska spel och speltillbehör i Norden. Distribuerar cirka 40 varumärken varav 7 är egna.

ANDEL AV NETTO-
OMSÄTTNING

89%

ANDEL AV EBITA

56%





... MÖJLIGGÖR INVESTERINGAR I TILLVÄXT TILL LÄGRE RISK OCH BIDRAR TILL FLERDIMENSIONELLT VÄRDESKAPANDE

Syftet med koncernens struktur är att omallokera kassaflödena från Distribution till investeringar i Games för att möjliggöra och påskynda tillväxt. Detta kan ske såväl organiskt genom fler och mer högkvalitativa spel som genom kompletterande förvärv av IP:n och bolag.

Distributionssegmentets finansiella stabilitet innebär att dessa investeringar kan göras till lägre finansiell risk än jämförbara spelutvecklare inom industrin.

Thunderful Group skapar värde

För kunder, partners och slutanvändare

- Högkvalitativa spel och spelupplevelser
- Stark och välutvecklad förlagsverksamhet
- Nära och väl fungerande partnersamarbeten, spelinvesteringar, utvecklings- och publishing-tjänster
- Trygg, effektiv och hållbar distributionsprocess

För medarbetare

- Sysselsätter ca 400 medarbetare
- Konkurrenskraftiga arbetsvillkor
- Inkluderande arbetsplatser med möjlighet till utveckling och involvering
- Säkra och goda arbetsmiljöer

#41

SLÄPPTA SPEL I THUNDERFUL
DEVELOPMENT

238,7 MSEK

I PERSONALKOSTNADER



För aktieägare

- Bred exponering mot stora delar av spelbranschens värdekedja
- Väl positionerade för organisk tillväxt på en marknad med stark underliggande global tillväxt
- 294 MSEK investerat i Thunderful Games under året

+3%

NETTOOMSÄTTNING

+8%

JUSTERAD EBITA

För samhället

- Produkter och tjänster som bidrar till såväl kreativitet och lärande som digital kommunikation och underhållning

CREATIVE ENTERTAINMENT PRODUCTS OF THE HIGHEST QUALITY FOR PEOPLE OF ALL AGES



TYDLIG STRATEGI FÖR FORTSATT LÖNSAM TILLVÄXT

Thunderful Groups övergripande affärsstrategi bygger på tre strategiska fokusområden som utgår ifrån och möjliggörs av koncernens diversifierade intäkter, starka kassaflöden, finansiella stabilitet samt portfölj av varumärken och immateriella rättigheter. Därtill har respektive affärssegment egna strategier.

- Accelerera investeringar
- Upprätthålla och utveckla IP-centrerad verksamhet
- Högkvalitativt utförande i koncernens affärssegment



Accelerera investeringar

Thunderful Group har identifierat tre prioriterade områden för investeringar:

- **Ökad investeringstakt inom utveckling och förläggning av spel** – Thunderful Games kan med utgångspunkt i sin befintliga spelportfölj utveckla fler och större spel med samma filosofi som präglat tidigare spel. Internt säkrad finansiering innebär bland annat att Thunderful Group kan anställa mer personal för att upprätthålla god tillväxt och bibehålla samma höga kvalitet, trots att spelen blir fler och större.
- **Investeringar som möjliggör nyttjande av immateriella rättigheter och varumärken för att skapa och utveckla upplevelser på nya media och plattformar** – Det kan exempelvis vara att skapa sällskapsspel baserade på egenutvecklade spel, inleda samarbeten med utvecklare av speltillbehör eller att licensiera ut immateriella rättigheter till TV-serier, utvecklade och producerade av tredje part.
- **Förvärv av kompletterande verksamheter och immateriella rättigheter** – Den globala spelindustrin har under en längre tid präglats av en omfattande konsolidering som skapat möjligheter för finansiellt starka aktörer att stärka sin portfölj av immateriella rättigheter samt stötta den organiska tillväxten.

Se avsnitt **Förvärv** på sidan 20 för mer information.

Upprätthålla och utveckla IP-centrerad verksamhet

Thunderful Groups strategi präglas av ett fokus på immateriella rättigheter. Koncernen har tillgång till en bred portfölj av såväl internt som externt ägda immateriella rättigheter och varumärken. Inom segmentet Games bedrivs ett fokuserat arbete med att utveckla egna immateriella rättigheter. Målet är att säkerställa närvaro i kanaler och plattformar som i framtiden i högre grad kan vara abonnemangs- och streamingbaserade. Goda relationer med plattformägare kan också resultera i fördjupade kommersiella relationer, där plattformägare exempelvis investerar i Thunderful Groups spelutvecklingsprojekt för att säkerställa inflöde av nytt innehåll till sina plattformar.



Inom Distribution arbetar Thunderful Group strategiskt med att öka andelen egna varumärken. Det förväntas stärka koncernens sedan tidigare stabila finansiella position och leda till ökad lönsamhet.

Högkvalitativt utförande i koncernens affärssegment

För att värda värdet på koncernens tillgångar och viktiga kontraktsrelationer är det viktigt att upprätthålla en entreprenöriell kultur med starkt fokus på kvalitet i utförandet. Det uppnås genom att bibehålla och fortsätta utveckla såväl personal och intern kompetens som samarbeten och partnerskap.

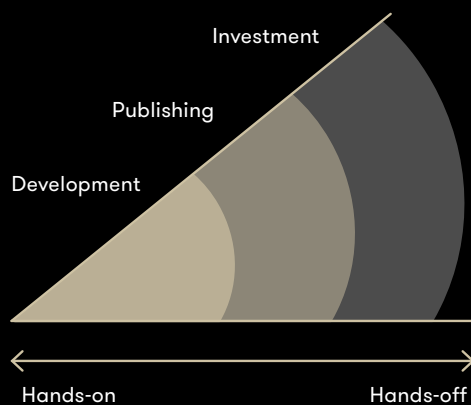
”VI VILL ÖKA VÅRA INVESTERINGAR
I SPELPROJEKT FRAMÖVER.”

Ökade investeringar

Vi vill öka våra investeringar i spelprojekt framöver. Vi utvecklar spel, främst baserade på våra egna IP:n, och spelen måste vara bra. Våra senaste Metacritic-resultat är bäst i klassen bland våra peers, och vi är nu runt 270 spelutvecklare över hela Europa. Men eftersom spelutveckling kräver fokuserade resurser som arbetar hands-on med ett projekt i taget, så kan vi bara jobba på ett ganska begränsat antal spel vid varje given tidpunkt.

Vi publicerar våra internt utvecklade spel, men vi publicerar även spel utvecklade av andra. Publishing är mer hands-off än utveckling, och vi kan därför publicera fler spel än vi kan utveckla. Som en del av processen investerar vi ofta i de externt utvecklade spel som vi publicerar, och i slutet av 2021 hade vi dittills investerat 155 miljoner SEK i vår pipeline av externt utvecklade spel.

Men vi vill vara delaktiga i ännu fler spelprojekt. Att investera i spel är ännu mer hands-off än publishing, och därför har vi startat divisionen Thunderful Investment. Tanken är att den nya divisionen ska öka möjligheterna att få fram spelsuccéer, och vi tror att det kan finnas starka synergier med utveckling och publicering. Divisionen är en viktig pusselbit för Games-segmentet, och vi är nu ett 360-graders spel-företag som jobbar med utveckling, publicering, investeringar och M&A.





FÖRVÄRV ÄR EN VIKTIG DEL AV TILLVÄXTSTRATEGIN

Thunderful Group avser att fortsätta växa organiskt genom investeringar i spelutveckling samt genom förvärv av huvudsakligen oberoende spelutvecklare med följande karaktärsdrag:

- Drivna av dedikerade entreprenörer
- Kompletterande verksamhet med hög tillväxt
- IP-centrerade
- Närvaro inom PC och konsolspel

Majoritetsinvesteringar

Thunderful Group erbjuder spelutvecklare en full investering kombinerat med olika finansieringsalternativ.

Ägande

Thunderful Group söker dedikerade entreprenörer som avser att stanna kvar i koncernen genom ägande i Thunderful Group.

Stödjande ägare

Thunderful Group är och kommer förbli en engagerad och stöttande ägare som har möjlighet att bistå med liknande investeringar som resterande dotterbolag erhåller.

Plattformsexpertis

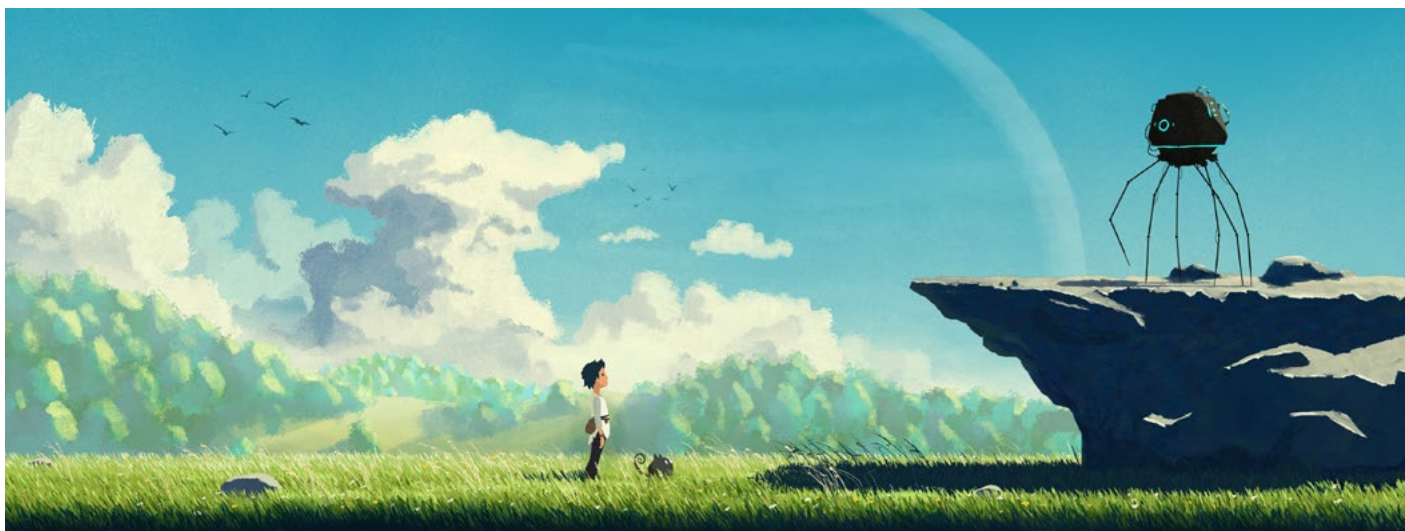
Thunderful Group har en lång historia av goda relationer med plattformsägare, vilket förvärvade bolag inom koncernen kan nyttja i sin verksamhet.

Decentraliserad styrning

Thunderful Group har inte för avsikt att integrera nya verksamheter fullt ut i existerande dotterbolag, utan vill bibehålla det personliga ägandet och uppmuntra entreprenörskap.

Strategisk vägledning och synergieffekter

Thunderful Group erbjuder förvärvade bolag inom koncernen viktig vägledning och kunskapsöverföring.





COATSINK.

Exempel på ett lyckat förvärv: Coatsink

I kölvattnet av våra framgångar började vi på Coatsink fundera kring nästa steg. Vi inledde samtal med Thunderful om ett potentiellt förvärv, och insåg snart att vi delade samma visioner för framtiden om vad vi ville att våra respektive företag skulle uppnå. Tack vare våra framgångar var flera andra företag intresserade av att förvärva oss, men Thunderful erbjöd något speciellt. Thunderful insåg värdet av det vi byggt upp som företag och ville behålla det. De ville ge Coatsink friheten att fortsätta göra det vi redan gjorde bra. Att kunna behålla vår identitet och fortsätta arbeta på det sätt vi gjort tidigare var nyckelfaktorer som gjorde att vi ville bli en del av Thunderfulkoncernen.

Coatsink har varit starkt involverade i den växande VR-industrin, och har gett Thunderful inträde på VR-marknaden i större utsträckning än bolaget haft tidigare. Vårt etablerade partnerskap med Meta bidrar med stort mervärde till koncernen.

Med en större organisation i ryggen kan Coatsink också göra större investeringar. Uppbackningen innebär att vi kan operera i större skala och på så vis också få en större ekonomisk utdelning, men också minska fallet om projekt skulle visa sig fruktlösa. Ur ett utvecklingsperspektiv har vi nu tillgång till fler utvecklare. Det betyder att vi kan ta oss an fler projekt och kan skala upp snabbare. I tidigare samtal med plattformägare kunde vi diskutera en eller två titlar från Coatsink och oberoende studios vi företrodde. Nu för vi samma diskussioner kring 30 eller 40 titlar samtidigt. Externa partners är entusiastiska över vårt

**” VÅRT ETABLERADE PARTNERSKAP
MED META BIDRAR MED STORT
MERVÄRDE TILL KONCERNEN. ”**

erbjudande och är mer proaktiva och lyhörda än förut, vilket gör att vi kan göra affärer i mycket större skala. Det är ett direkt och tydligt resultat av förvärvet.

På Coatsink och Thunderful fortsätter vi att diversifiera våra arbetsområden. Vi har våra egna IP:n som vi utvecklar internt. Vi erbjuder dessutom partnerprojekt, spelförläggning och work-for-hire-tjänster. Vi fortsätter ha goda relationer med Meta, där vi arbetar med spel för deras VR-headset Quest, Quest 2 samt framtida produkter. Vi fortsätter också att arbeta med deras innovativa tekniska team över ett brett spektrum av forsknings- och utvecklingsprojekt. Dessa är till stor nytta för Coatsink och Thunderful, och inte bara för de omedelbara intäkterna de genererar. Vi är dessutom delaktiga att lägga grunden för den teknik som kommer närmast för Meta, och innebär att vi är väl lämpade att vara delaktiga när det gäller att skapa innehåll för deras nya teknik när den når marknaden.

Tom Beardsmore, VD, Coatsink



INLEDNING
STRATEGI
VERKSAMHET
HÅLLBARHET
THUNDERFUL SOM INVESTERING
BOLAGSSTYRNING
ERSÄTTNING
FINANSIELLA RAPPORTER
ÖVRIGT

MÅL OCH MÅLUPPFYLLELSE

THUNDERFUL GROUPS FINANSIELLA MÅL PÅ MEDELLÅNG SIKT

Tillväxt



Games

Affärssegmentets mål är att leverera en årlig organisk försäljningstillväxt som överstiger 25 procent, kompletterat med tilläggsförvärv.

MÅL

UTFALL

>25% -4,8%



Distribution

Affärssegmentet (exklusive Nintendo-verksamheten) har som mål att leverera en årlig organisk tillväxt på 5-7 procent. Att försäljningen av Nintendo-produkter är exkluderad beror på dess nära korrelation med utvecklingen av Nintendo och dess plattformslanseringar.

MÅL

UTFALL

>5-7% 25,0%

Kommentar 2021:

- Stark organisk tillväxt inom Distribution, främst drivet av utökad portfölj av distribuerade varumärken inom speltillbehör.
- Under årets tre första kvartal redovisade Games negativ organisk tillväxt drivet av försenade spellanseringar. I fjärde kvartalet visade Games positiv organisk tillväxt.

Fokus 2022:

- **Inom Games:** Fortsätta trenden från fjärde kvartalet 2021 med att visa organisk tillväxt genom att ingå avtal med plattformshållare för befintlig spelkatalog och flera av spelen som är under utveckling.
- **Inom Distribution:** Fortsätta öka våra marknadsandelar inom distribution av speltillbehör och leksaker.

Lönsamhet



Games

Affärssegmentet strävar efter att upprätthålla en EBITA-marginal på minst 35 procent.

MÅL

≥35%

JUSTERAD EBITA 2021

33,4%



Distribution

Affärssegmentet (exklusive Nintendo-verksamheten) strävar efter att bibehålla en EBITA-marginal på 8 procent.

MÅL

8%

JUSTERAD EBITA 2021

6,2%

Kommentar 2021:

- Inom Games finns en negativ påverkan från försenade spellanseringar inom Thunderful Development Studios.
- Inom Distribution återfinns mixeffekter där divisionen med lägst EBITA-marginal, Nordic Game Supply, visat kraftig tillväxt under 2021.

Fokus 2022:

- **Inom Games:** Bibehålla den disciplinerade syn på tidsplan för intern spelutveckling som utvecklats under pandemins senare del.
- **Inom Games:** Utveckla de senaste förvärven, som har väsentligt högre lönsamhetsmarginal än övriga bolag inom segmentet Games.
- **Inom Distribution:** Fortsätta kostnadseffektiviseringar inom logistik, vilka började ge effekt under fjärde kvartalet 2021.

Kapitalstruktur

Koncernen strävar efter att ha en räntebärande nettoskuld i förhållande till justerad EBITDA före jämförelsestörande poster (på rullande 12-månadersbasis) under 1,5x, exklusive tillfälliga avvikelser efter förvärv.

MÅL

<1,5X

JUSTERAD EBITA 2021

0,6

Utdelningspolicy

Koncernen avser att investera vinster och kassaflöden i organiska tillväxtinitiativ och förvärv i syfte att stärka värdeskapandet och avser därför inte att betala årlig utdelning på medellång sikt.



VÅRA AFFÄRSSEGMENT

TVÅ DECENTRALISERADE AFFÄRSSEGMENT SKAPAR STARKA OCH NÄRA KUNDRELATIONER

Våra två komplementerande affärssegment – Games och Distribution – ger oss en stark internationell position med bas i Norden. Games fokuserar på utveckling, förläggning och investeringar i spel och Distribution på distribution av Nintendo-produkter, spel, speltillbehör, leksaker med mera.

Lokal entreprenörsanda inom organisationen kompletteras av koncernens ramverk och förhållningssätt. Det skapar de bästa möjliga förutsättningarna för våra verksamheter, och bidrar till starka kundrelationer och hög kundnöjdhet. Det lokala beslutsfattandet bidrar positivt till vår intressentdialog, vårt erbjudande och vår flexibilitet.



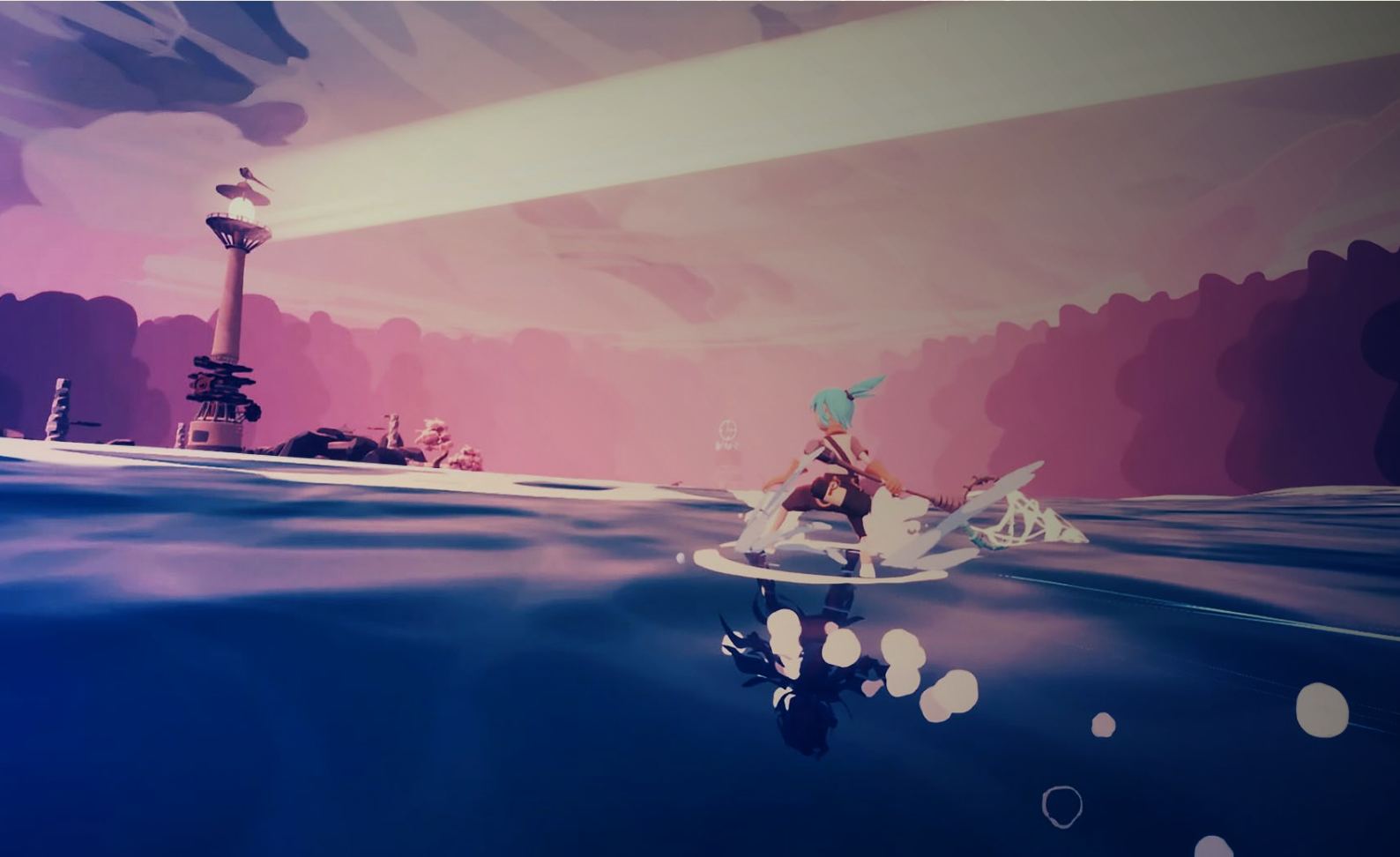
Games

Utveckling, förläggning och investeringar i spel



Distribution

Distribution av Nintendo-produkter, spel, speltillbehör, leksaker med mera





INLEDNING
STRATEGI
VERKSAMHET
HÅLLBARHET
THUNDERFUL SOM INVESTERING
BOLAGSSTYRNING
ERSÄTTNING
FINANSIELLA RAPPORTER
ÖVRIGT

GAMES

ETT 360-GRADERSFÖRETAG INOM GAMES MED UTVECKLING, PUBLISHING OCH EN INVESTERINGSDIVISION



I detta Games-avsnitt presenterar respektive divisions Vice President vad som hänt under 2021 och blickar framåt mot 2022. Avslutningsvis summerar Chief Games Officer Agostino Simonetta och Kathrin Strangfeld, VP of Business Management, segmentets affärsutveckling under det gångna året.

I avsnittet återfinns också tabeller över spel släppta under 2021 och spel annonserade för framtida lansering per den 17 februari 2022.

NETTOOMSÄTTNING

354,0 MSEK

JUSTERAD EBITA-MARGINAL 2021

33,4%

TOTAL TILLVÄXT

+126,6%



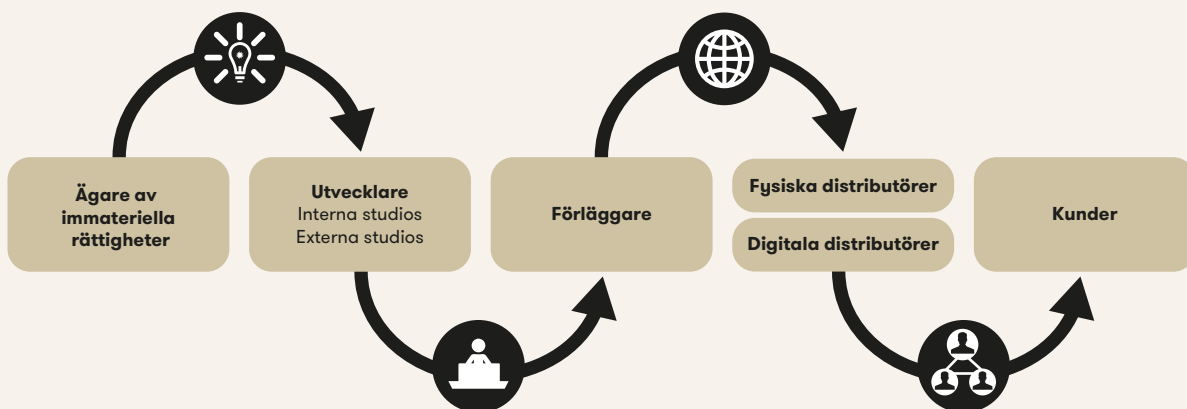
Värdekedja

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

Thunderful Development 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 under 2021 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.





INLEDNING
STRATEGI
VERKSAMHET
HÅLLBARHET
THUNDERFUL SOM INVESTERING
BOLAGSSTYRNING
ERSÄTTNING
FINANSIELLA RAPPORTER
ÖVRIGT

DEVELOPMENT STUDIOS

Thunderful Development Studios

Thunderful Development Studios är ett samlingsnamn för Thunderfuls nio interna spelutvecklingsbolag under segmentet Games. Här ingår spelutvecklingsteamerna från exempelvis Image & Form, Zoink och även förvärvade bolag som Coatsink och Early Morning Studio. Thunderful Studios jobbar med att utveckla interna IP:n, utvecklingssamarbeten, work for hire med mera. Man fokuserar främst på att utveckla single player-spel för PC, konsol och mobil. Spelutvecklingsteamerna samverkar ofta med Thunderfuls

interna förlagsverksamhet Thunderful Publishing. När ett spel är färdigutvecklat går det över till publishingteamet som i sin tur ansvarar för att spelen når slutkund.

Under 2021 släppte man flertalet stora titlar, bland andra Lost In Random, The Gunk, Wavetale och Jurassic World: Aftermath Part 2. Vid årets slut var 17 individuella spel under intern utveckling inom koncernen.

GENOMSNIITTLIGT BETYGG PÅ
MEATCRITIC FÖR DE SENASTE TIO SPELEN

80 / 100

ANTAL ANSTÄLLDA

270

SÅLDA SPEL

16 MILJONER

SLÄPPTA SPEL

#41



Kommentar från Eddie Beardsmore – VP of Development Studios

Under 2021 inledde vi ett antal spännande nya projekt, till vilka vi flyttade utvecklare efter lanseringen av ovan nämnda interna titlar. Detta innebar bland annat att Thunderful Skövde (tidigare Guru Games) och Thunderful Karlshamn (tidigare The Station), vilka vi förvärvade 2019 respektive 2020, kunde gå in i full produktion på våra egna IP:n. Jag är särskilt nöjd med det faktum att vi kunde börja skala upp arbetet med nästa spel i vår hyllade SteamWorld-serie, SteamWorld Headhunter. Spelet fick ett fantastiskt mottagande när vi visade upp det på vårt digitala showcase Thunderful World i november. Förväntningarna på Headhunter är uppmuntrande, och eldar på oss i det fortsatta arbetet med spelet.

Ur mitt perspektiv som VP of Development Studios har gruppens tillväxt under de senaste åren varit mycket positiv för vårt utvecklingsarbete, och har inneburit att vi kan förstärka och accelerera både pågående och framtida projekt. Vi inleder 2022 med hela 17 interna spel under utveckling till konsoler, PC, VR, mobiler och streamingplattformar. Bland spelen finns tre ännu inte utannonserade SteamWorld-spel, samt ett hemligt IP inom VR. Vi har många saker under utveckling, från internationellt erkända IP:n till innovativa nya titlar. Även om jag är nöjd med de titlar vi släppte 2021, så jobbar våra interna team för närvarande på ännu större och mer intressanta projekt.

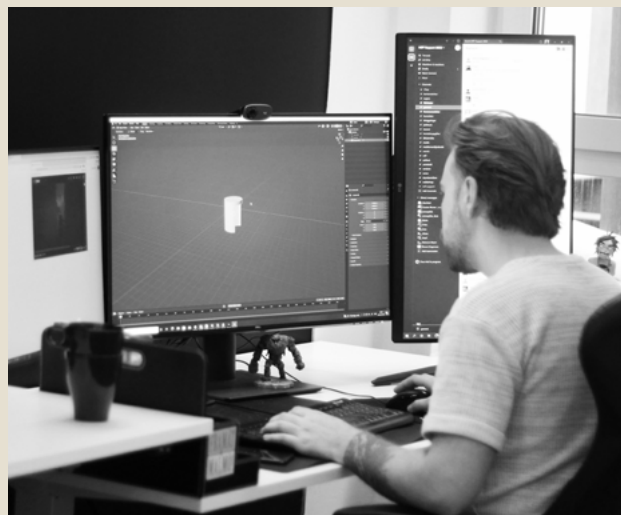
Under 2021 kom vi en bra bit på vägen med att öka mångfalden i vår spelportfölj. Vi är måna om att våra titlar ska spegla en bredd när det gäller genrer, publik och plattformar. Vårt uppdrag är som bekant att tillhandahålla kreativa underhållningsprodukter av högsta kvalitet för människor i alla åldrar. Vi kommer att fortsätta att fokusera på konsol- och PC-marknaderna, men vår styrka inom VR-sektorn är ett bra exempel på hur diversifiering hjälper oss att sticka ut från mängden. Coatsink har långsiktiga avtal med Meta och en lanseringstitel under utveckling för PSVR 2, den nästa generationen av Sonys VR-plattform. Vi har under året satt oss i en mycket god position för att dra nytta av vår expertis inom VR, och vi ska fortsätta att vara en viktig aktör inom VR-spel.

Jag försöker ständigt hitta vägar att förbättra vårt interna utvecklingsarbete. Jag är stolt över vad vi åstadkommit det senaste året och de projekt vi nu jobbar med, och jag känner tillförsikt inför framtiden. Vår växande organisation innehåller starka studior som Image & Form, Zoink och Coatsink. Vi har byggt en struktur som respekterar

varje studios autonomi när det gäller kreativ process och vision, samtidigt som vi har flexibiliteten att låta studiorna och utvecklarna stödja och förbättra varandras arbete. Early Morning Studio, som vi förvärvade 2021, illustrerar detta på ett bra sätt. De har friheten att göra det de är bäst på – att skapa framgångsrika och långlivade mobiltitlar – men vi kan också stödja dem i att ta deras spel till konsoler och PC, tack vare vår etablerade expertis inom dessa områden. Omvänt kan andra områden av vår verksamhet dra nytta av deras kunskap om mobilspelet och free-to-play-sektorn.

Vi har precis börjat skörda frukterna av vårt arbete. De fyra AA-titlarna vi släppte 2021 visar en del av vad vi kan göra. Jag tror dock att de spel vi har under utveckling, som SteamWorld Headhunter och flera andra som vi ska prata om vid senare tillfälle, kommer att etablera oss som en av världens starkaste oberoende spelutvecklare.

**” JAG FÖRSÖKER STÄNDIGT HITTA
VÄGAR ATT FÖRBÄTTRA VÅRT
INTERNA UTVECKLINGARBETE. ”**





INLEDNING
STRATEGI
VERKSAMHET
HÅLLBARHET
THUNDERFUL SOM INVESTERING
BOLAGSSTYRNING
ERSÄTTNING
FINANSIELLA RAPPORTER
ÖVRIGT

DEVELOPMENT STUDIOS



Internt utvecklade och lanserade spel sedan 2010

Spelbeskrivning

Plattform

Titel	Lansering	Egen förläggning	IP-ägande	Genre	Plattform				
					PC	Konsol	Mobil	Streaming	VR
SteamWorld Tower Defense	2010	✓	Ägt	Strategi	○	●	○	○	○
Swing King	2010		Ägt	Action	○	○	●	○	○
Pinch	2010	✓	Ägt	Pussel	○	○	●	○	○
Billions	2011		Tredjepart	Facebook	○	○	○	○	○
Anthill	2011	✓	Ägt	Strategi	○	●	●	○	○
Pinch 2	2011	✓	Ägt	Pussel	○	○	●	○	○
Wobblies	2011		Tredjepart	Pussel	○	○	●	○	○
PlayStation All Star Island	2012		Tredjepart	Action	○	○	●	○	○
Ajapa	2012	✓	Tredjepart	Pussel-Äventyr	○	○	●	○	○
Fatty	2012		Ägt	Action-Komedi	○	○	●	○	○
Pinch 2 Special Edition	2012	✓	Ägt	Pussel	○	○	●	○	○
Adventure Time	2013		Tredjepart	Action	○	○	●	○	○
SteamWorld Dig	2013	✓	Ägt	Äventyr	●	●	○	●	○
Stick It To the Man!	2013		Ägt	Action	●	●	○	○	○
Disney 7D	2013		Tredjepart	Action	○	○	●	○	○
Chip	2013	✓	Ägt	Pussel	●	○	●	○	○
Disney Doc McStuffin	2014		Tredjepart	Äventyr	○	○	●	○	○
Esper	2014		Ägt	Pussel	○	○	○	○	●
Zombie Vikings	2015	✓	Ägt	Action	●	●	○	○	○
SteamWorld Heist	2015	✓	Ägt	Strategi	●	●	●	●	○
Esper 2	2015		Ägt	Pussel	○	○	○	○	●
Zombie Vikings: Stab-a-thon	2016	✓	Ägt	Action	●	●	○	○	○
Shu	2016	✓	Ägt	Action-Plattform	●	●	○	○	○
SteamWorld Dig II	2017	✓	Ägt	Äventyr	●	●	○	●	○
Gang Beasts	2017		Tredjepart	Party	●	●	○	○	○
Augmented Empire	2017		Ägt	Tactical RPG	○	○	○	○	●
A Night Sky	2017		Ägt	VR-upplevelse	○	○	○	○	●
Flipping Death	2018	✓	Ägt	Action	●	●	○	○	○
Fe	2018		Ägt	Action	●	●	○	●	○
They Suspect Nothing	2018		Ägt	Minispiel/komedi	○	○	○	○	●
Kingdom Two Crowns	2018		Tredjepart	Överlevnad-Action	●	●	○	○	○
SteamWorld Quest	2019	✓	Ägt	Cards	●	●	●	○	○
Ghost Giant	2019	✓	Ägt	Äventyr	○	●	○	○	○
Shadow Point	2019		Ägt	Pussel-Äventyr	○	○	○	○	●
FB Rooms	2020		Tredjepart	Party	○	○	●	○	○
Transformers: Battlegrounds	2020		Tredjepart	Strategi	●	●	○	○	○
Jurassic World Aftermath	2020		Tredjepart	Action	○	○	○	○	●
Lost In Random	2021		Ägt	Action Adventure	●	●	○	○	○
Jurassic World Aftermath Part 2	2021	✓	Tredjepart	VR Action Stealth	○	○	○	○	●
Wavetale	2021	✓	Ägt	Action Adventure	○	○	○	●	○
The Gunk	2021	✓	Ägt	Action Adventure	●	●	○	○	○

● Tillgänglig ○ Ej tillgänglig



INLEDNING
STRATEGI
VERKSAMHET
HÅLLBARHET
THUNDERFUL SOM INVESTERING
BOLAGSSTYRNING
ERSÄTTNING
FINANSIELLA RAPPORTER
ÖVRIGT

PUBLISHING

Thunderful Publishing

Thunderfuls förlagsavdelning grundades 2018 med uppdraget att förlägga internt utvecklade spel, samt spel utvecklade av externa parter som matchar de höga standarderna för företagets internt utvecklade titlar. Publishing-enheten stödjer sina tredjepartsutvecklare med expertis och kontakter för att ta ut sina spel till en global publik.

Thunderful Publishing samarbetar med externa plattformsägare på uppdrag av tredjepartsutvecklare och

använder sina väletablerade relationer med bland annat Xbox, PlayStation och Nintendo för att hitta rätt partnerskap för varje titel. Man åtar sig också marknadsförings- och PR-aktiviteter för utvecklarnas räkning som för att skapa medvetenhet och intresse för spelen.

I slutet av 2021 hade samtliga förlagsenheter i koncernen sammanlagt 45 titlar under extern utveckling.

AVTALADE FRAMTIDA INVESTERINGAR
I EXTERNA SPEL

155 MSEK

ANTAL EXTERNT UTVECKLADE
OCH ANNONSERADE SPEL

#31

ANTAL PARTNERS I LISTAN ÖVER
FRAMTIDA ANNONSERADE SPEL

#30

ANTAL INTERNT UTVECKLADE
OCH ANNONSERADE SPEL

#17



Kommentar från Dieter Schoeller – VP of Publishing

Det känns verkligen som Thunderful nått en ny nivå: vi har omstrukturerat och professionaliserat förlagsenheten på alla plan. Vi har byggt upp olika enheter för att hantera internt utvecklade titlar och externt licensierade titlar, omfördelat enheterna till en agil struktur som möjliggör högsta möjliga effektivitet och flexibilitet, satt upp nya ramlicensavtal och uppgiftsbaserade produkthanterings-system, och arbetar kontinuerligt för att optimera alla delar inom förlagsverksamheten.

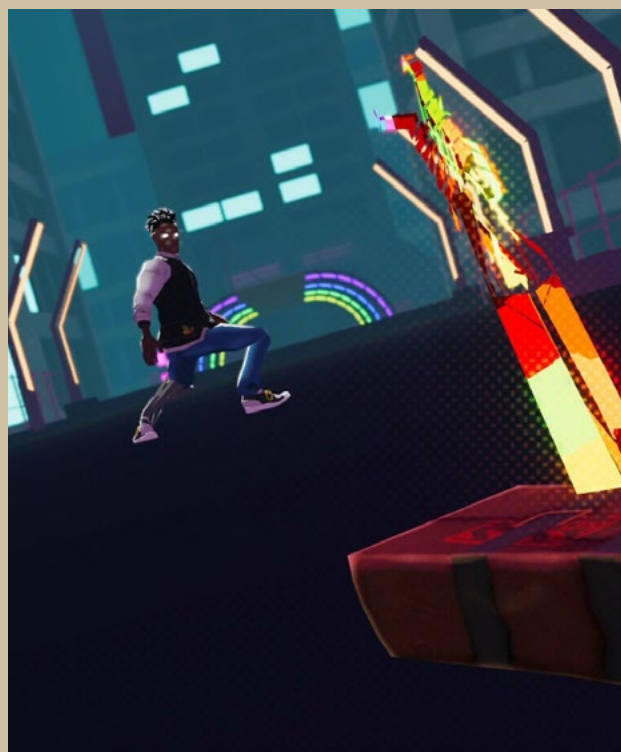
Sammanläggningen av Thunderfuls och Headups publishing-enheter i år gav en unik möjlighet för oss att reflektera över och definiera vår framtida strategi inom publishing. Medan majoriteten av vår lineup består av singleplayer-titlar har vi redan börjat signera fler multiplayer-titlar, och vi har definierat flera andra intresseområden genom att titta på intäktsoptimerande mätvärden som retention-baserade spel, sandbox-spel, games as a service och förvärv av etablerade IP:n. Vi kommer dessutom alltid att hålla öppna för "oslipade diamanter". Det är viktigt för oss att vi behåller vår flexibilitet och har ambitionen att ta oss an osäkra men lovande kreativa satsningar. Med det sagt kommer vi att balansera det genom att lägga till ett lager av "fristående" ren dataanalys till verksamheten, vilket skärper vår process framåt. Den genomgående drivkraften handlar om att nå den nivå som vi tycker att alla spel som bär namnet Thunderful ska klara. Thunderful har alltid haft höga krav på de interna produktionerna, och vårt mål är att säkerställa att vår tredjepartsportfölj också klarar av de höga kraven.

Att vi redan har uppnått så mycket på den relativt korta tid sedan teamen slogs samman är en fingervisning på vart vi är på väg som förlag. Under 2021 gav vi ut 15 titlar, inklusive Pumpkin Jack: New-Gen Edition, Industria, White Shadows och många fler. Vi har titlar som spänner över många genrer och som utvecklas av spelstudios från till exempel Brasilien, Japan och Sverige. Utöver detta utanför totalt 13 nya under 2021, vilket innebär 24 spel-titlar i vår publishing-pipeline i början av 2022.

Marknadsföringsaspekten är såklart en viktig del av vårt arbete, men det händer också mycket bakom kulisserna som inte är lika synligt. Vi är stolta över att hjälpa utvecklare att uppfylla sina kreativa visioner och leverera dem till största möjliga publik, genom att använda våra kontakter med plattformarna och vår expertis inom publishing.

Jag är mycket nöjd med de byggstenar vi fått på plats under 2021. Vår omorganiserade och förstärkta publishing-division kommer att uppnå ännu mer under 2022 och framåt.

” VÅR OMORGANISERADE OCH FÖRSTÄRKTA PUBLISHING-DIVISION KOMMER ATT UPPNÅ ÄNNU MER UNDER 2022 OCH FRAMÅT. ”





INLEDNING
STRATEGI
VERKSAMHET
HÅLLBARHET
THUNDERFUL SOM INVESTERING
BOLAGSSTYRNING
ERSÄTTNING
FINANSIELLA RAPPORTER
ÖVRIGT

PUBLISHING



Lanseringar via Publishing under 2021

Spelbeskrivning			Plattform				
Titel	Lansering	Genre	PC	Konsol	Mobil	Streaming	VR
Curious Expedition 2 - Full Steam Launch	2021-01-28	Roguelike Strategy	●	○	○	○	○
Lonely Mountains: Downhill [Switch Physical Release]	2021-02-18	Racing	○	●	○	○	○
Natsuki Chronicles	2021-02-18	Shoot'Em Up	●	●	○	○	○
Harvest Moon: One World	2021-03-02	Simulator	○	●	○	○	○
The Fabled Woods	2021-03-25	Narrative Short Story	●	○	○	○	○
Outbuddies DX [PS4]	2021-03-31	2D Metroidvania	●	●	○	○	○
Scarlet Hood and the Wicked Wood	2021-04-08	Fantasy Puzzle Adventure	●	○	○	○	○
Say No! More	2021-04-09	Casual	●	●	●	○	○
Aerial_Knight's Never Yield	2021-05-19	Platformer	●	●	○	○	○
Lost At Sea	2021-07-15	Walking Simulator	●	●	●	○	○
Gigapocalypse	2021-07-22	Arcade	●	○	○	○	○
Escape from Naraka	2021-07-29	FPS/Platformer	●	○	○	○	○
Get Packed Fully Loaded	2021-07-29	Party	●	○	○	○	○
Curious Expedition 2	2021-08-11	Roguelike Strategy	●	●	○	○	○
Islanders Console Edition	2021-08-11	Strategy	○	●	○	○	○
Cardaclysm	2021-08-13	Card Combat	●	●	○	○	○
Source of Madness	2021-09-22	Roguelike Action	○	○	○	○	●
Industria	2021-09-30	FPS	●	○	○	○	○
Silver Chains	2021-10-20	Horror	●	●	○	○	○
Moonglow Bay	2021-10-26	RPG	○	●	○	○	○
Pumpkin Jack	2021-10-27	Platformer	●	●	○	○	○
Pixel Heroes Megabyte & Magic	2021-11-05	RPG	○	●	○	○	○
Curious Expedition 2 - Highlands of Avalon - PC	2021-11-16	Roguelike Strategy	●	○	○	○	○
White Shadows	2021-12-07	Puzzle Platformer	●	●	○	○	○
Firegirl: Hack 'n Splash Rescue	2021-12-14	Roguelike Platformer	●	○	○	○	○

● Tillgänglig ○ Ej tillgänglig



Thunderful Investment

En av höjdpunkterna för Thunderful under 2021 var att starta vår investeringsdivision, Thunderful Investment. Divisionen föddes i och med att vi i fjärde kvartalet förvärvade Robot Teddy, ett affärsutvecklingsföretag som är välkänt i spelbranschen för sina kontakter och förmåga att hitta ”nästa stora grej”. Robot Teddy leds av grundaren Callum Underwood och COO Ranjani Nata- rajan, och bolaget arbetar tätt med sina kunder och partners, som inkluderar Among Us-utvecklaren Inner- sloth, SUPERHOT, Gang Beasts-utvecklaren Boneloaf, What The Golf?-utvecklaren Triband, Bunnyhug med flera. Robot Teddy har många års erfarenhet och framgångar inom självpublicering, finansiering, scouting och affärsutveckling. Med stöd av Thunderful kan Robot Teddy nu utveckla och utnyttja sina talanger mer effek- tivt än tidigare.

Robot Teddy leder Thunderful Investment, och bolaget är experter inom projektfinansiering och projektinvesteringar. Idén är att de ska nå en växande skara utvecklare som behöver finansiering för utveckling och/eller självpubli- cering. Detta uppfyller Thunderful Groups strategiska mål att accelerera investeringstakten i Games-segmentet, en strategi som inte bara är uppenbar i och med denna nya division, men också speglas av andra nyligen genomförda förvärv.

Thunderful Investment är ett komplement till företagets redan etablerade och växande utvecklings- och publice- ringsdivisioner, och gör Thunderful till ett 360-graders- företag med flexibiliteten och förmågan att möta utveck- lare på flera sätt. Via den nya investeringsmodellen kan vi publicera spel, utveckla nya IP:n, och samarbeta med utvecklare som inte nödvändigtvis letar efter publishers. Thunderful kan fördela resurser från hela företaget till publishing-, utvecklings- och investeringsdivisionerna när det behövs. Detta gör Thunderful till ett mer komplett för- slag än förut, och adderar en unik flexibilitet i samarbeten med externa partners, som hittills saknats på marknaden.

Två initiativ öppnar möjligheter för utvecklare

Thunderful Investment etablerar två nya initiativ för att överbygga klyftor där det idag saknas riktiga alternativ i spelbranschen. Det första initiativet är inriktat på utveck- ling av spelprototyper och vertical slices. Efterfrågan på

”2022 BLIR ÅRET DÅ ARBETET MED THUNDERFUL INVESTMENT VERKLIGEN KOMMER IGÅNG.”

finansiering är stor bland utvecklare, och det finns för när- varande ett glapp när det gäller prototypfinansiering; det finns ett litet antal statliga fonder, men det har aldrig funnits en lönsam privat modell med en tydlig exit-strategi.

Prototypinitiativet kommer att överbygga detta gap för oberoende utvecklare, och speglar verkligheten i en bransch där många studior varken vill bli förvärvade eller arbeta med en publisher. Initiativet kommer att utmana branschnormerna, och ska vara öppet för nya idéer och nya talanger. Det kommer att öppna upp bran- schen för marginaliserade utvecklare, hjälpa till att skapa nya typer av spel och hjälpa oss att hitta nästa stora grej.

Det andra initiativet är ett mer traditionellt initiativ som kommer att stödja utvecklingen av VR-spel, en blomst- rande sektor som är full av möjligheter kring självpubli- cering. VR är ett segment där Thunderful redan skördat framgångar. Och tillväxttakten håller i sig: Coatsink har producerat ett flertal VR-spel och arbetar för närvarande på en lanseringstitel för PlayStations nyligen tillkänna- givna PSVR 2-headset. Samtidigt stödjer Robot Teddy utvecklingen av flera VR-spel, inklusive Among Us VR och SUPERHOT VR. Initiativet är ytterligare ett sätt för Thunder- ful och Robot Teddy att stärka sin position i VR-ekosyste- met, och även här skapas flexibilitet kring hur företaget kan engagera sig i extern utveckling inom VR. Thunderful har som mål att hitta och lansera nästa topp tio-spel i VR, och VR-initiativet kommer att spela en nyckelroll för att uppnå detta.

Grundandet av Thunderful Investment var en viktig hän- delse för Thunderful Group under 2021. Det är ett stort steg mot att nå våra strategiska mål, och det positionerar företaget framåt inom utveckling, publicering och inves- teringar i spel. Thunderful Investment grundades relativt sent på året, och 2022 blir året då arbetet med Thunderful Investment verkligen kommer igång. Då blir vi på riktigt ett 360-graders spelföretag, vilket kommer att flytta grän- serna för hur vi kan göra affärer och vad vi kan uppnå.

Agostino Simonetta, Chief Games Officer, och Kathrin Strangfeld, VP of Business Management, sammanfattar Thunderful Games 2021

Thunderful har växt och förändrats som företag, och 2021 har gett oss mycket att reflektera över. Våra ansträngningar under året har drivits av en tydlig uppfattning om vad vi vill att Thunderful ska vara: ett mångsidigt, inkluderande och hållbart företag där alla medarbetare känner sig bekväma, värdefulla och respekterade. Ett företag där vi hyllar skillnader och minimerar negativ påverkan på miljön och samhället, vilket ger våra medarbetare möjlighet att leverera förstklassiga spelupplevelser till spelare över hela världen. Vi är kommersiellt fokuserade, inriktar våra aktiviteter mot maximal lönsamhet och optimering av intäktsströmmar, och vi strävar efter att drivas effektivt, anpassa människor, budgetar och processer med företagets vision, strategi och mål för ständiga förbättringar. Vi har vidtagit åtgärder som gör att vi kan förverkliga detta, men vi kommer inte att sluta där. Under 2021 har vi lagt grunder som låter oss realisera vår vision.

Under 2021 har vi fokuserat på att bygga ett 360-graders-företag. Med utveckling, publishing och vår nya investeringsdivision, som vi etablerade i slutet av året, har vi maximerat våra möjligheter att samarbeta med utvecklare för att producera spelupplevelser av högsta kvalitet. Vi kan investera i lovande prototyper, publicera titlar från de bästa studiorna, men också utveckla relationer med externa utvecklare som inte nödvändigtvis letar efter en publishingpartner. Vi skapar spel baserade på starka interna IP:n, och arbetar med stora globala varumärken. Att säkerställa att vi har dessa möjligheter, och att ha den flexibilitet som de erbjuder oss, är en av våra viktigaste uppgifter.

Vi har arbetat hårt för att utveckla, professionalisera och förbättra effektiviteten över hela koncernen. För våra affärsområden är det viktigt att ha en dedikerad VP som leder varje segment. Och det har vi. Tom Beardsmore tar med sig sin erfarenhet som VD och grundare av Coatsink till sin roll som VP of Business and Strategy. Eddie Beardsmore är VP of Development Studios, Callum Underwood är VP of Investment och Dieter Scholler är VP of Publishing. Kathrin Strangfeld är VP of Business Management and Transformation, och Agostino Simonetta leder segmentet som Chief Games Officer. Vi har en unik kombination av branschveteraner som leder organisationen. Kathrins och Agos erfarenheter från PlayStation och Xbox kompletterar

**” VIA STARKA FÖRVÄRV, EN NY
INVESTERINGSDIVISION OCH ETT
NYTT LEDARTEAM ÄR THUNDERFUL
ETT MER EFFEKTIVT OCH ERFARET
FÖRETAG ÄN TIDIGARE. ”**

övriga kollegors erfarenhet av att leda och grunda framgångsrika företag som verkar inom alla aspekter av branschen.

Under 2021 har vi utökat och stärkt våra relationer och samarbeten med nyckelplattformar och partners. Vi har fördjupat vår relation med Meta, och producerar innehåll åt dem som en del av vårt långsiktiga partnerskap. Vi har en fortsatt utmärkt relation med Xbox, och bland många andra titlar vi lanserade på deras plattformar under året släpptes The Gunk exklusivt via Game Pass.

Vi har också gjort betydande investeringar över hela koncernen under året. Vi spenderade 189 MSEK på sex förvärv under 2021, som var och en tillförde olika erfarenheter och värden. Vi investerade ytterligare 60 MSEK i spelutveckling, och 45 MSEK inom publishing. Vi förväntar oss att öka förvärvshastigheten under 2022, med stöd av en kredit på 55 miljoner euro säkrad hos Danske Bank för nya förvärv och investeringar inom Games-segmentet.

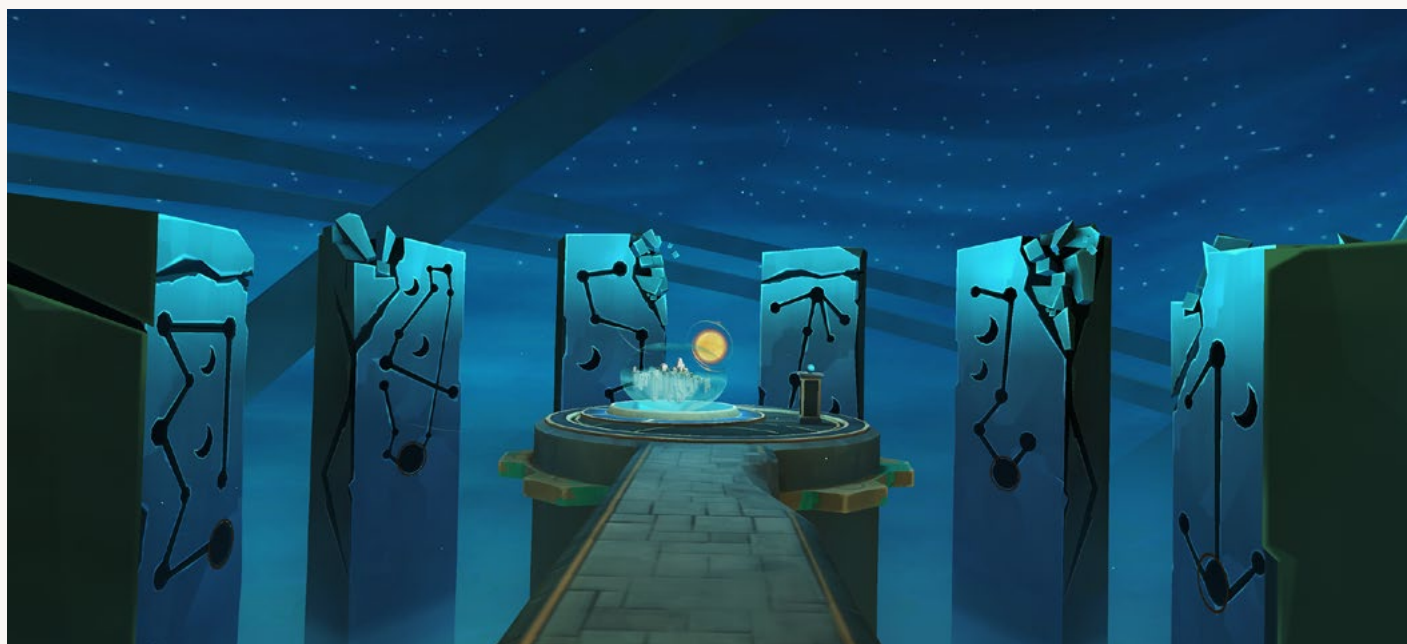
Via starka förvärv, en ny investeringsdivision och ett nytt ledarteam är Thunderful ett mer effektivt och erfaret företag än tidigare. Resultaten av ansträngningarna har ackumulerats under året, men många av förändringarna har handlat om att bygga för de kommande åren. När vi nästa år summerar 2022, kommer vi utan tvekan att vara nöjda med hur vi redan 2021 positionerade oss för framgång.



Annonserade lanseringar av internt utvecklade Thunderful-spel per den 17 februari 2022

Titel	Lansering	Publisher	Genre	Eget IP	Plattform				
					PC	Konsol	Mobil	Streaming	VR
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" (ett SteamWorld-spel)	2022, 1H	Thunderful	Puzzle	✓	○	○	●	○	○
"Jaffa" (ett Jurassic World-spel)	2022, 1H	Coatsink	Survival Horror	✓	●	○	●	○	○
Tinkertown	2022, 2H	Headup	Sandbox	✓	●	●	○	○	○
"Cicada"	2022, 2H	Coatsink	Adventure / Survival	✓	●	●	○	○	○
"Salted Caramel"	2022, 2H	Coatsink	Sports Action	✓	○	○	○	○	●
"Coffee" (ett SteamWorld-spel)	2022, 2H	Thunderful	Citybuilder	✓	●	●	○	○	○
SteamWorld Headhunter	2023	Thunderful	Third Person Action	✓	●	●	○	○	○
"Chocolate"	2023	Coatsink	Sandbox Adventure	✓	●	○	○	○	○
"Caramel" (ett SteamWorld-spel)	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	✓	●	●	○	○	○

"Icke-annonserat spelnamn" ● Tillgänglig ○ Ej tillgänglig



Annonserade lanseringar av externt utvecklade Thunderful-spel per den 17 februari 2022

Spelbeskrivning			Plattform				
Titel	Lansering	Genre	PC	Konsol	Mobil	Streaming	VR
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	●	●	○	○	○

"Icke-annonserat spelnamn" ● Tillgänglig ○ Ej tillgänglig



INLEDNING
STRATEGI
VERKSAMHET
HÅLLBARHET
THUNDERFUL SOM INVESTERING
BOLAGSSTYRNING
ERSÄTTNING
FINANSIELLA RAPPORTER
ÖVRIGT

DISTRIBUTION

VÄLETABLERAD OCH KONKURRENSKRAFTIG NORDISK DISTRIBUTIONSÄFFÄR



NETTOOMSÄTTNING

2 786,8 MSEK

JUSTERAD EBITA-MARGINAL 2021

6,2%

TOTAL TILLVÄXT

-3,6%

TILLVÄXT EXKL. BERGSALA

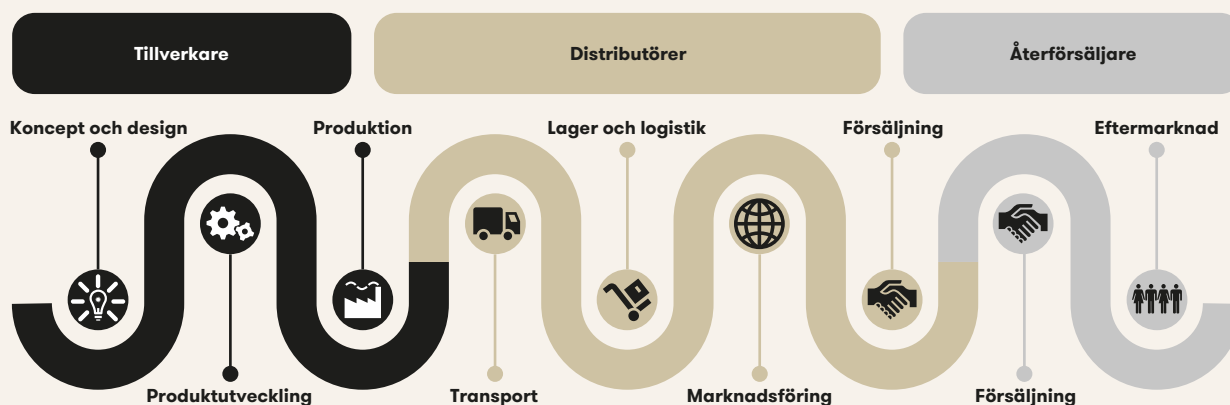
+25,0%



Värdekedja

Thunderful Group är en distributör för tredjepartstillverkare och har historiskt primärt arbetat med distribution till återförsäljare, så kallad B2B-distribution. Då slutkonsumenterna under de senaste åren i större utsträckning har förflyttat sig till digitala marknadsplatser som exempelvis Amazon,

Elkjøp, Bilka och CDON har Thunderful Group genom sina dotterbolag, Bergsala, Amo Toys och Nordic Game Supply, även ökat sin närvaro på dessa digitala marknadsplatser och distribuerar därmed även direkt till slutkonsument, så kallad B2C-distribution.



Strategi för Distribution

Distribution har primärt fyra strategiska fokusområden:

- Bibehålla relationer
- Nya kontrakt
- Egna varumärken
- Stärka koncernen

Bibehålla relationer

Det är fundamentalt att bibehålla de goda relationer och partnerskap som dotterbolagen Bergsala, Amo Toys och Nordic Game Supply har med varumärkesägare och kunder, för att fortsatt kunna erhålla och förhandla lönsamma kontrakt samt för att få tillgång till de starkaste varumärkena globalt.

Nya kontrakt

Med utgångspunkt i affärssegmentets befintliga varumärkesportfölj avser koncernen att öka antalet varumärken, för att Amo Toys och Nordic Game Supply på så sätt ska nå nya konsumentgrupper.

Egna varumärken

Koncernen ska arbeta strategiskt med att utveckla och stärka Amo Toys och Nordic Game Supplys egna varumärken. Detta bedöms stärka affärssegmentets lönsamhet ytterligare samt öka dotterbolagens kontroll i distributionsvärdekedjan.

Stärka koncernen

Koncernen ska allokera operativa kassaflöden från distributionsverksamheten för att möjliggöra investeringar i affärssegmentet Games. Investeringarna ska genomföras på ett ansvarfullt vis som inte påverkar distributionsverksamheten negativt.



INLEDNING
STRATEGI
VERKSAMHET
HÅLLBARHET
THUNDERFUL SOM INVESTERING
BOLAGSSTYRNING
ERSÄTTNING
FINANSIELLA RAPPORTER
ÖVRIGT

BERGSALA

Bergsala

Bergsala – Nordens distributör av Nintendo produkter

Bergsala grundades 1976 och har sedan 1981 ensamt distribuerat och sålt Nintendos hård- och mjukvara i Sverige. Sedan 2012 ansvarar Bergsala för distributionen även i övriga Norden och Baltikum. Samarbetet har historiskt löpt rullande på två år, och avtalet förnyades senast i februari 2022. Bergsala har haft ett obrutet partnerskap med Nintendo i över 40 år.

Eftersom Bergsala endast distribuerar Nintendo produkter är Bergsalas finansiella utveckling beroende av Nintendos framgång i Norden och Baltikum.

NETTOOMSÄTTNING

1 308,3 MSEK

SÅLDA KONSOLER

9 MILJONER

TILLVÄXT

-23,4%

SÅLDA SPEL

20 MILJONER

JUSTERAD EBITDA

8,0%

SVENSK DISTRIBUTÖR
AV NINTENDO SEDAN

1981





Intervju med Henrik Mathiasen – VD Bergsala

Hur ser du på det gångna verksamhetsåret?

2021 var ett turbulent och utmanande år för vår bransch. Vi upplevde, efter 2020 års massiva ökning i efterfrågan av hemunderhållningsprodukter och vår rekordförsäljning, en fortsatt hög efterfrågan av Nintendo Switch-konsolprodukter. Vi lyckades, på grund av en kombination av halvledarbrist och problem inom den globala leverantörskedjan, inte fullt ut möta denna höga efterfrågan av konsoler. Positivt är dock att vi under året sett en betydande tillväxt i försäljningen av fysiska spel och tillbehör, där leveranserna inte var begränsade på samma sätt.

Vi avslutade året starkt, där vi under vår högsäsong, fjärde kvartalet, slog försäljningsrekord och åter etablerade Nintendo Switch som den bäst säljande konsolen i Norden.

Vilka har varit Bergsalas viktigaste framgångsfaktorer och hur ser du på framtiden?

Under 2021 gjorde vi betydande investeringar för att förbättra vår datainsamling. Vi har nu ännu bättre möjligheter att följa våra kunders genomförsäljning och marknaderna där vi är aktiva. Tack vare den förbättrade tillgången till

data och avancerade analysverktyg har vi nu en bra utgångsposition för att kunna prognostisera marknadsutvecklingen och förutsäga förändringar i tidigast möjliga skede. Resultatet hittills har varit en starkare tillgänglighet till nyckelprogramvara.

Det datadrivna förhållningssättet kopplat till vår affärsverksamhet kommer att vara ett fortsatt fokus även för 2022 och framåt.

Vad ser du som viktigast i din egen roll framåt?

Jag är väldigt stolt över att få leda en fantastisk organisation med några av de mest erfarna och talangfulla människorna inom den nordiska tv-spelsmarknaden. Ett huvudmål för mig är att stödja vårt team och varje medarbetare i deras personliga och professionella utveckling. Jag strävar efter att skapa största möjliga bemyndigande inom organisationen och att samtliga medarbetare ska känna sig som en viktig och integrerad del av vår affärsverksamhet. Därutöver prioriterar jag regelbundet möten med våra olika intressentgrupper.

Framåt ska jag fortsätta fokusera på den digitala utvecklingen inom Bergsala, för att på så sätt stödja vårt team och våra partners med uppdaterad marknadsinformation och affärsverktyg.



INLEDNING
STRATEGI
VERKSAMHET
HÅLLBARHET
THUNDERFUL SOM INVESTERING
BOLAGSSTYRNING
ERSÄTTNING
FINANSIELLA RAPPORTER
ÖVRIGT

AMO TOYS

AMOtoys

AMO Toys – 57 års erfarenhet av leksaksdistribution

Amo Toys är en nordisk distributör av leksaker. Bolaget marknadsför och distribuerar en rad leksaksprodukter och varumärken, exempelvis L.O.L. Surprise, Baby-Born och Little Tikes.

Amo Toys har idag cirka 70 varumärken i portföljen, av vilka 6 är egna varumärken, bland annat Happy Friend, Happy Baby och Junior Home.

Bland bolagets externa distributionspartners är samarbetet med MGA det största, där MGA står för mer än hälften av Amo Toys omsättning.

NETTOOMSÄTTNING

493,6 MSEK

VARUMÄRKEN

CIRKA 70

TILLVÄXTL

+3,1%

EGNA VARUMÄRKEN

#6

JUSTERAD EBITDA

6,1%

AMO OY GRUNDAT

1965

Intervju med Henrik Matilainen - VD Amo Toys

Vad är din kommentar till det gångna året?

För att summera 2021, så är vi väldigt nöjda med den försäljningsökning som vi såg under året, trots en utmanande logistiksituation med ökade kostnader och försenade leveranser. Då kostnaderna för sjöcontainrar var extremt höga och tillgängligheten begränsad, tvingades vi dock tyvärr använda mer flygfrakt än vad som var ursprungligen planerat.

Vad är det som har gjort att Amo Toys har lyckats trots en komplex marknadsdynamik?

Vi har varit duktiga på att förutse rätt trender och vuxit avsevärt inom stressleksaker, spel, pussel och plysch-kategorier, vilket har adderat wow-känsla till vår produktportfölj. Vi har även haft en mer balanserad försäljningsfördelning bland marknader och bland återförsäljare än tidigare. Samtidigt kan vi konstatera att leverantörskedjan har skapat utmaningar för oss, med ökade fraktkostnader och en högre andel flygfrakt för att kunna säkra varorna.

Hur ser du på framtiden och var ligger ert fokus för att fortsätta utveckla verksamheten?

Vårt fokus framåt handlar om att säkerställa leveranser i ett tidigare skede än under 2021, vilket innebär tidigare

ordrar och veckoavstämningar av leveransstatus. För 2022 har vi dessutom ett stort specifikt fokus på att säkerställa tillräckligt med Squishmallows-leksaker.

Vad ser du som viktigast att prioritera i ditt eget arbete framöver?

Som jag ser det handlar det för mig om att försöka förutse rätt trender och efterfrågan av varumärken och produkter, för att kunna göra korrekta köpåtaganden. Jag behöver dessutom se till att vår organisation fokuserar på rätt saker och de viktigaste varumärkena. Därutöver är det centralt att nå ett lägre lagervärde vid nästa årsskifte, vilket innebär fokus på rätt inköp och att säkerställa logistiken tidigare.

**”VI HAR VARIT DUKTIGA PÅ ATT
FÖRUTSE RÄTT TRENDER.”**





INLEDNING
STRATEGI
VERKSAMHET
HÅLLBARHET
THUNDERFUL SOM INVESTERING
BOLAGSSTYRNING
ERSÄTTNING
FINANSIELLA RAPPORTER
ÖVRIGT

NORDIG GAME SUPPLY

NGS

Nordic Game Supply – ledande nordisk distributör av video-/datorspel och tillhörande kringutrustning

Nordic Game Supply distribuerar spelkonsoler, spel och speltillbehör i samtliga av de nordiska länderna. Sedan starten 2010 har bolaget distribuerat fysiska spel och speltillbehör som headsets, tangentbord, möss, streamingutrustning, spelstolar och olika typer av merchandise, till exempel kläder och accessoarer.

Nordic Game Supplys varumärkesportfölj består av cirka 40 varumärken, där 7 är egna varumärken, exempelvis Piranha, Wistream och Legend.

Verksamheten innefattar bland annat distributionen av spelbolagen Take-Two och Konamis fysiska spel i Sverige, Norge och Danmark. Därtill är bolaget distributör för varumärken som HyperX, Razer och Thrustmaster, som är några av spelindustrins mest välkända tillverkare av speltillbehör. Bolaget distribuerar även merchandise från välkända speltitlar som Fortnite och Minecraft.

NETTOOMSÄTTNING

984,9 MSEK

TILLVÄXTL

+39,8%

JUSTERAD EBITDA

5,5%

NORDIC GAME SUPPLY GRUNDAT

2010

VARUMÄRKEN

CIRKA 40

EGNA VARUMÄRKEN

#7



Intervju med Morten-Stig Johansen – VD Nordic Game Supply

Hur ser du på verksamhetsåret 2021?

2021 var ett speciellt år, med en onormal inkomstfördelning mellan första och andra halvan av året. Historiskt brukar första halvåret stå för knappt 30 procent av omsättningen, men där den under det gångna året utgjorde över 40 procent. Då vi lägger 80 procent av våra inköp under första halvan av året, så påverkade den onormala inkomstfördelningen under året vår lageromsättningshastighet negativt.

Hur arbetar ni för att möta rådande marknadstrender och fortsätta utveckla och effektivisera distributionsprocessen?

Att ha en nära dialog med våra kunder är en viktig förutsättning för oss i arbetet med att möta rådande och identifiera nya marknadstrender. Då det sedan mitten av mars 2020 har varit svårt att träffa kunderna fysiskt på olika mässor och på deras kontor, har vi investerat och kommer att fortsätta investera i uppgraderingen av våra utställningslokaler i Århus. Det här kommer vara sättet vi träffar våra kunder under de kommande åren och där vi arbetar med ett flertal initiativ för att kunderna ska få en speciell upplevelse när de besöker oss.

Tillsammans med vårt kontor i Hongkong har vi utvecklat ett nytt digitalt logistikverktyg, som säkerställer bättre och snabbare leveransinformation för inkommande varor från Kina. Verktyget kommer att ge försäljningspersonalen tillgång till data i realtid med en högre grad av precision än idag. Detta kommer att skapa ett flertal fördelar under planeringen och genomförandet av vår försäljning.

Vad skiljer Nordic Game Supply från konkurrenterna?

Jag skulle vilja säga att vi är mer flexibla och lojala än våra konkurrenter. De ledande återförsäljarna i Norden har uppmärksammat att Nordic Game Supply är en mycket nära allierad, som skiljer sig från konkurrenterna, genom att fungera som återförsäljarens förlängda arm. Vi kan snabbare få varorna levererade än vad de själva kan, vi är mer pålitliga i vår hantering av leverans och produktutveckling än våra konkurrenter och vi förstår vårt uppdrag och de bidrag vi kan ge i hela leverantörskedjan.

Kan du kommentera satsningen på egna varumärken?

Det är en process vi påbörjade för fyra år sedan och som nu har landat i ett antal projekt, utvecklade i samarbete med ett flertal ledande aktörer. Egna varumärken är en central del av strategin för att få ut varor på marknaden och där vår produktportfölj nu är uppdelad i tre ben:

- distribution av produkter på uppdrag av tredje part,
- distribution av egna varumärken samt
- distribution av varor tillverkade under licens.

Mixen säkerställer en stabil och varierad produktplattform för oss, vilket bidrar till riskminimering och ökade möjligheter till investeringar i vår personal.

Hur ser du på framtiden och vad ser du som viktigast i din egen roll framåt?

Om man jämför omsättningen i ett 3–4 årsperspektiv, så ser jag i stort väldigt positivt på marknadsutvecklingen. Vi har nu haft två speciella år som sticker ut, där 2020 och 2021 har varit väldigt förmånliga år för den typ av produkter som Nordic Game Supply säljer. En återgång till mer normala marknadsförutsättningar under 2022 är mer sannolikt.

För 2022 behöver jag se till att vår organisation fokuserar på rätt saker och det är centralt att nå ett lägre lagervärde vid nästa årsskifte, vilket innebär fokus på rätt inköp.





HÅLLBARHETSRAPPORT

Denna rapport har upprättats i enlighet med årsredovisningslagen och avser Thunderful Group, om inget annat angivits. Se tabellen nedan för sidhänvisningar.

AFFÄRSMODELL	14
SOCIALA FÖRHÅLLANDEN OCH PERSONAL.....	52
MÄNSKLIGA RÄTTIGHETER OCH ANTIKORRUPTION	56
MILJÖ OCH KLIMAT	58
HÅLLBARHETSRIKISER.....	66

Styrande dokument

Thunderful Group har en koncernövergripande uppförandekod som samtliga anställda förväntas att efterleva i sitt dagliga arbete. Koden fungerar som en guide för koncernens medarbetare gällande förhållningsätt och lagefterlevnad, både internt samt i affärsrelationer. Uppförandekoden utgörs av koncernens gemensamma policydokument som i sin tur är baserade på UN Global Compacts 10 principer för hållbart företagande. Uppförandekoden innehåller följande policydokument:

- Affärsetik och antikorrupcion
- Sociala förhållanden och personal
- Mänskliga rättigheter
- Miljö

Uppförandekoden följs upp på lokal och operativ nivå av de fyra ledningsgruppsmedlemmarna VD, CFO, CGO och CDO. Uppförandekoden revideras och fastställs årligen av styrelsen. Etik och efterlevnad av uppförandekoden ligger till grund för verksamheten, inte bara för att det är vettigt, utan också för att det är rätt. Detta skapar även ett förtroende och trovärdighet hos Thunderful Group internt, och i relationen till kunder, partners och andra intressenter. Men hjälp av policydokumenten som utgör uppförandekoden vill koncernen skapa ett delat ansvar och strävar efter att bli den mest framgångsrika samt ansvarfulla aktören inom spelbranschen.





TO BE A LEADER IN A WORLD WHERE EVERYONE CAN PLAY

Thunderful Groups vision är ”to be a leader in a world where everyone can play”. Visionen uttrycker inte bara en ambition att vara marknadsledande, utan också att skapa en värld där alla får vara med, genom att inkludera olika perspektiv, synsätt och mångfald. För att förverkliga detta behöver Thunderful Group en tydlig inre kompass och alltid kunna tänka ett steg längre.

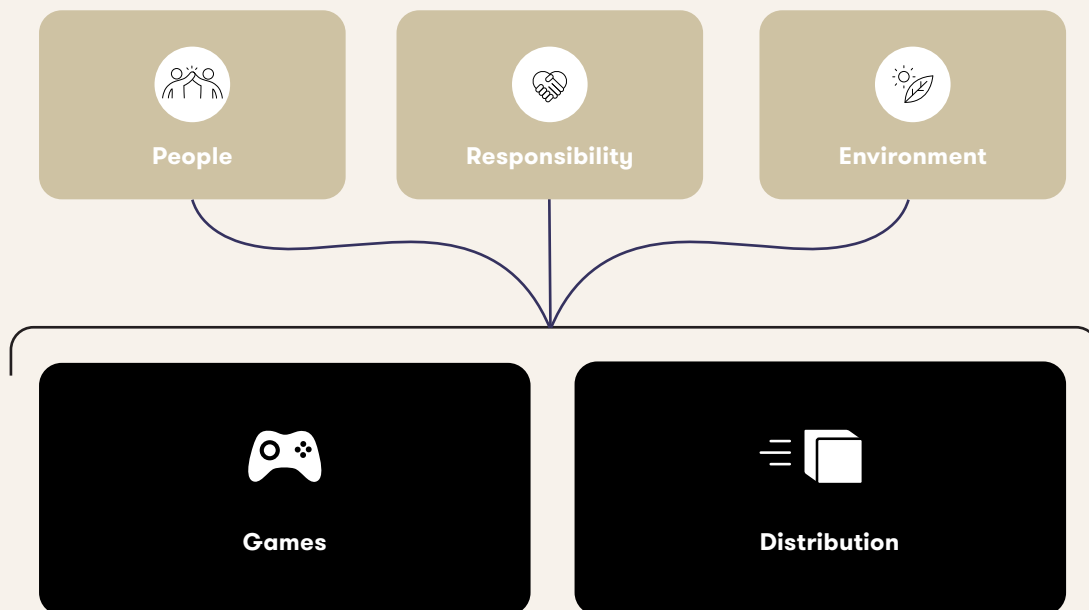
Thunderful Group agerar primärt inom två områden: dels verkar koncernen inom den globala spelindustrin som utvecklare, förläggare och investerare, och dels inom den nordiska distributionsindustrin som distributör av spel, spelkonsoler, speltillbehör och leksaker. De båda affärssegmenten har olika värdekedjor och påverkan, och står inför olika utmaningar. Gemensamt är ett stort fokus på people, responsibility och environment, och bland annat ska Thunderful Group samordna ett konglomerat

av olika bolag utan att bolagens identitet försvinner. Hållbarhetsresan är påbörjad, och den fortsätter under 2022.

I avsnittet Risker och Riskhantering på sidorna 66–71 beskrivs koncernens risker och riskhantering utifrån fyra kategorier av risker. I avsnittet beskrivs också hur koncernens hållbarhetsrisker löper som en röd tråd genom de fyra riskkategorierna. Utförlig beskrivning av koncernens identifierade hållbarhetsrisker återfinns därför i avsnittet Risker och Riskhantering på sidorna 66–71.

Bilden nedan visar koncernens gemensamma fokusområden. För överblick över Thunderful Groups olika intressentgrupper och koncernens flerdimensionella värdeskapande, se sidorna 14–17.

Thunderful Groups gemensamma fokusområden







INLEDNING
STRATEGI
VERKSAMHET
HÅLLBARHET
THUNDERFUL SOM INVESTERING
BOLAGSSTYRNING
ERSÄTTNING
FINANSIELLA RAPPORTER
ÖVRIGT

PEOPLE



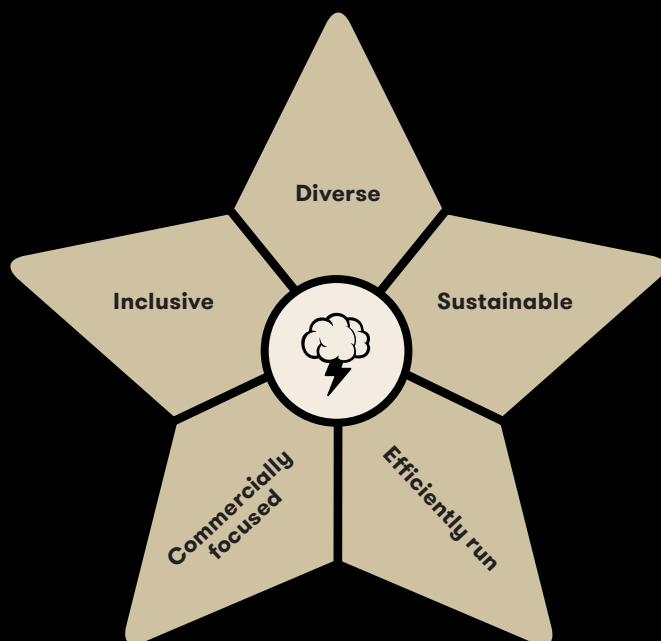
PEOPLE

Thunderful Groups ledstjärna

Thunderful Group växer inte bara organiskt, utan till stor del även genom förvärv av andra bolag inom segmentet Games. De förvärvade bolagen leds av drivna och dedikerade entreprenörer och har en egen identitet, vilket koncernen vill bejaka samtidigt som synergier ska tas tillvara. Läs mer om Thunderful Groups förvärvskriterier på sidan 20.

Koncernen har påbörjat ett stort HR-arbete kopplat till värderingar, normer och riktlinjer. Arbetet utgår ifrån samtliga bolag inom Thunderful Group, med målet att plocka de bästa delarna från samtliga bolagskonstellationer och därifrån skapa en grund för koncernens gemensamma värderingar och normer framåt. Thunderful Group vill skapa en öppen, stöttande och tillsammans-orienterad företagskultur, och har därför tagit fram en ledstjärna för modellen.

” VI VILL SKAPA EN ÖPPEN,
STÖTTANDE OCH TILLSAMMANS-
ORIENTERAD FÖRETAGSKULTUR ”



Recognising and celebrating individual differences and enabling a workforce reflective of the diverse societies in which we live.

Minimising negative impact on the environment, communities and society.

Align people, budgets and processes with the company's vision, strategy and goals, striving for continuous improvement.

Activities are geared towards maximum profitability and revenue stream optimisation.

An inclusive environment where all colleagues feel comfortable, respected, valued, seen and heard - and can, individually and collectively, deliver their best work.

People and culture

En globalt HR-ansvarig tillträder under 2022. Detta är ett första steg i att skapa en centraliserad HR-funktion som ska stötta och hjälpa koncernen i arbetet framåt.

En del av centraliseringsarbetet är att utbilda personal i att ta objektiva beslut, försöka eliminera diskriminering, samt att öka mångfalden och inkluderingen i rekryteringsprocessen. Vidare ambitioner är att ta fram ett gemensamt onboarding-program för nyanställda, samt att systematiskt utveckla och följa upp karriärsutveckling.

Framåt ska även system och datahantering på global nivå ses över för att underlätta strukturerad insamling och uppföljning av medarbetarinformation. Med start 2022 hoppas koncernen komma i gång med globala medarbetarundersökningar för att följa upp hur medarbetare mår och kunna ta del av konstruktiv feedback. Under 2022 kommer Thunderful Group att starta flera olika globala kommittéer med representanter från olika delar av organisationen för att driva arbetet framåt.

Geografiskt är Thunderful Group en utspridd och global koncern. Syftet med centraliseringen av medarbetarbetarfrågor, rekrytering och karriärsutveckling är att skapa en öppen och tillgänglig företagskultur där det geografiska avståndet inte påverkar organisationen.





PEOPLE

Sjukfrånvaro präglad av pandemieffekter

Under två års tid har Thunderful Groups arbetssätt präglats av den globala pandemin, vilket sannolikt även speglas i minskad sjukfrånvaro bland medarbetarna. Möjligheten att jobba hemifrån har gjort att många kunnat jobba trots milda förkylningssymtom. Detta kommer dock att följas upp, då koncernen anser att balansen mellan jobb och fritid är viktig, och att anställda som är sjuka ska få vara sjuka.



Initiativ för en bättre hälsa och välbefinnande

Under 2021 deltog ett av Thunderful Groups företag, Coatsink, i processen The Better Health at Work Award. Processen syftar till att förbättra hälsa, säkerhet och välbefinnande på arbetsplatsen. Under året har Coatsink genomfört en rad med aktiviteter, initiativ och kampanjer kopplat till hälsa och välbefinnande. Coatsink informerade bland annat om förebyggande och behandling av cancer samt den negativa påverkan av droger och alkohol. Vidare valde organisationen att fokusera på frågor som sömn, hälsosamt förhållningssätt till mat och näring samt mentalt och fysiskt välbefinnande.

MEDARBETARE

	2021	2020
Antal anställda	408	334
Nyanställda	57	65
Personalomsättning	17%	20%
Sjukfrånvaro	1%	1%

GENOMSNITTLIGT ANTAL HELTIDSANSTÄLLDA PER GEOGRAFISK REGION

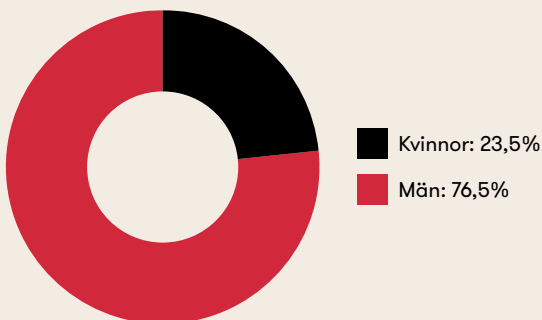
	2021
Sverige	198
Norge	9
Danmark	30
Finland	12
Tyskland	21
England	96
Spanien	41
Other	1



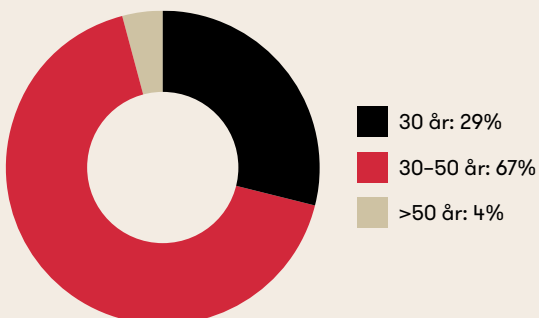
Spelindustrin – en mansdominerad bransch

Thunderful Group anser att alla oavsett kön, etniskt ursprung, trosuppfattning, sexuell läggning, ålder eller funktionshinder ska ha möjlighet att delta i arbetslivet på lika villkor. Att alla människors lika värde respekteras är av stor vikt för koncernen, och bidrar till en inkluderande och sammanhållande arbetskultur. Koncernen arbetar aktivt med att försöka att jämna ut könsfördelningen och att intressera fler kvinnor för spelindustrin, som idag är en mansdominerad bransch. Utformningen av annonser kommer att beaktas i rekryteringsprocesserna för att säkerställa att annonser riktar sig till både män och kvinnor. Andra åtgärder inkluderar anonymisering av flera rekryteringssteg, samt utbildning i att fatta objektiva beslut för rekryterande personal.

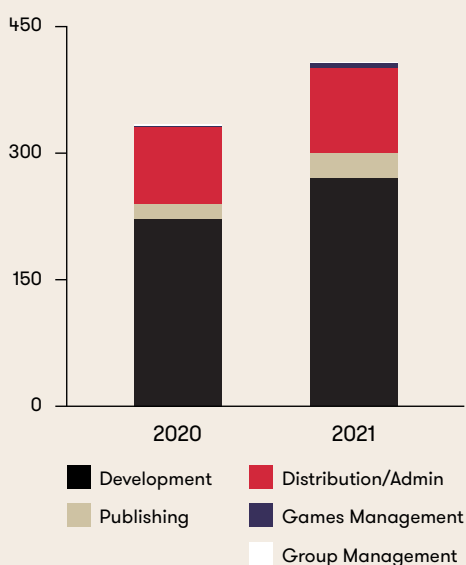
KÖNSFÖRDELNING



ÅLDERSFÖRDELNING



ANTAL ANSTÄLLDA PER YRKESKATEGORIER





RESPONSIBILITY

Olika värdekedjor och leverantörsled

På Thunderful Group förstår vi vikten av att ta ansvar, oavsett vad var och en jobbar med. Värdekedjorna och leverantörsleden är olika för Distribution och Games. Även på distributionsidan skiljer sig värdekedjorna åt mellan bolagen, beroende på om bolaget enbart distribuerar eller även producerar varor. Läs mer om Thunderful Groups distributionsbolag på sidan 40.

Ett gemensamt mål för koncernen är att leverera spel och produkter som är ansvarfullt framtagna i alla led. Thunderful Group har en koncernövergripande uppförandekod, samt en uppförandekod för producerande distributionsbolag som tagits fram av två kända branschorganisationer (se nedan). Dessa dokument är viktiga verktyg för att se till att lagar, förordningar och etiska riktlinjer efterlevs. Thunderful Group förutsätter även att koncernens samtliga leverantörer följer gällande lagstiftning och etiska riktlinjer.

Ansvarstagande distributörer

För de producerande distributionsbolagen är anställningsförhållandena i fabriken och produktkvaliteten helt avgörande för att vi ska lansera en viss produkt på den nordiska marknaden. Certifieringar från International Council of Toy Industries (ICTI)¹ och Business Social Compliance Initiative (BSCI)² är tillsammans med vår interna uppförandekod de centrala styrdokument som utgör grunden för att Thunderful Group ska kunna samarbeta med leverantörer och efterleva lagkraven.

Dessutom ställer EU hårda krav. Till exempel måste de leksaker vi distribuerar leva upp till flera direktiv, standarder och regler. Innan produkterna distribueras testas vi dem. Om produkterna inte klarar kvalitetskraven går vi inte vidare med dem.

Uppföljning av mänskliga rättigheter och sociala förhållanden i fabriken

ICTI är en ideell branschorganisation som syftar till att värna fabriksarbetares rättigheter och välbefinnande, samt till att främja säkerhetsnormer för leksaker och socialt ansvarstagande i leverantörsledet. BSCI en branschorganisation som också syftar till att säkerställa bättre sociala arbetsförhållanden och efterlevnad av mänskliga rättigheter i leverantörsledet. Vi ser gärna att våra samarbetspartner ansluter sig till någon av organisationerna och genomgår deras program för att bli certifierade. Med hjälp av en certifiering kan vi på Thunderful Group förvissa oss om att mänskliga rättigheter inte kränks



hos leverantören. Det innebär också att anställda får rättvis lön, att arbetarnas hälsa och säkerhet värnas, och att varken barn- eller tvångsarbete sker på fabriken. Leverantörer som inte har möjlighet att certifieras av någon av organisationerna måste skriva på Thunderful Groups uppförandekod för distribution. Koden är utformad efter de två organisationernas krav.

Thunderful Groups distributionsbolag följer kontinuerligt upp samtliga leverantörer för att säkerställa att fabriken har aktuella certifieringar, alternativt har signerat Thunderful Groups uppförandekod.

Ansvarstagande aktör inom spelutveckling

För att vara en ansvarstagande aktör inom spelutveckling och publishing har Thunderful Group tagit fram en femuddig ledstjärna. Alla fem perspektiven är viktiga, men det är framför allt inclusion, diversity och sustainability som sätter agendan.

Koncernens mål är att spegla samhället, både genom de anställda och spelutbudet. Thunderful Group vill skapa spel som speglar olika åsikter och synsätt, och spelen ska vara inkluderande och tillgängliga.

Under 2022 startar Thunderful Group en mångfaldsgrupp med medlemmar från olika bakgrund, som systematiskt ska utvärdera de spel vi skapar utifrån ett mångfaldsperspektiv. Initiativet ska harmoniera med målet att reflektera samhället och leda till ökad diversifiering bland spel på marknaden.

¹ International Council of Toy Industries (toy-icti.org)

² [amfori BSCI Brochure-compressed.pdf](https://www.amfori.org/~/media/Amfori/BSCI/BSCI_Brochure-compressed.pdf)

Thunderful Groups syn på våld

Thunderful Group vill vara ett ansvarstagande företag, och har därför valt att undvika att utveckla spel med inslag av gambling eller betting. Dessutom har koncernen valt att inte heller fokusera på spel som innehåller lootboxes, och har historiskt undvikit att framhäva våld i spelen. Thunderful Group undviker spelproduktioner som innehåller överdrivet våld. Det är ett medvetet val för att inkludera så många som möjligt.

Compliance från ett gaming-perspektiv

Alla distributionskanaler och spelplattformar har riktlinjer och system för att säkerställa att åldersgränserna för spel efterlevs. Om riktlinjerna för åldersgränser inte följs får spelen inte publiceras. Därför är det viktigt att efterleva ålderskraven. Det finns

dock begränsningar, och Thunderful Group har till exempel inte möjlighet att övervaka om föräldrar skapar konton åt barn under 18 år.

Affärsetik

Thunderful Group har nolltolerans mot korruption, och den koncernövergripande uppförandekoden redogör tydligt för hur anställda förväntas agera i samtliga affärsrelationer.

Koncernen bedömer att det finns få kontaktytor där korruption kan uppstå, både inom Games och Distribution. Vidare följer vi de etiska riktlinjerna från ICTI och BSCI för att säkerställa ansvarsfulla affärsrelationer. De leverantörer som skrivit under vår uppförandekod förväntas efterleva samma riktlinjer.



Mångfald bidrar till inkludering

Mångfald i spel handlar bland annat om att skapa fler differentierade hjältar så att fler spelare känner sig representerade oavsett ålder, kön eller bakgrund. I The Gunk är hjältinnan Rani, en ung kvinna med modet att utforska en mystisk övergiven värld.

Spellet har bland annat släppts till plattformen Xbox, vars ägare Microsoft gärna lyfter fram vikten av att alla spelare behöver se sig representerade i dataspel. Diversifiering hjälper till att göra spelen mer intressanta.

” EVERYONE DESERVES THE OPPORTUNITY TO SEE THEMSELVES REPRESENTED IN GAMES ”

Citat från Sarah Bond: https://twitter.com/BondSarah_Bond/status/1487203423942426628



ENVIRONMENT

Thunderful Groups påverkan i distributionsledet

Logistik

Thunderful Group använder fyra lager i Europa. Tre partnerlogistiklösningar används i Sverige, Finland och Tyskland, och sedan Q3 2021 har Thunderful etablerat ett eget lager i Torsvik, Jönköping dit produkter från Nordic Game Supply flyttats under 2021.

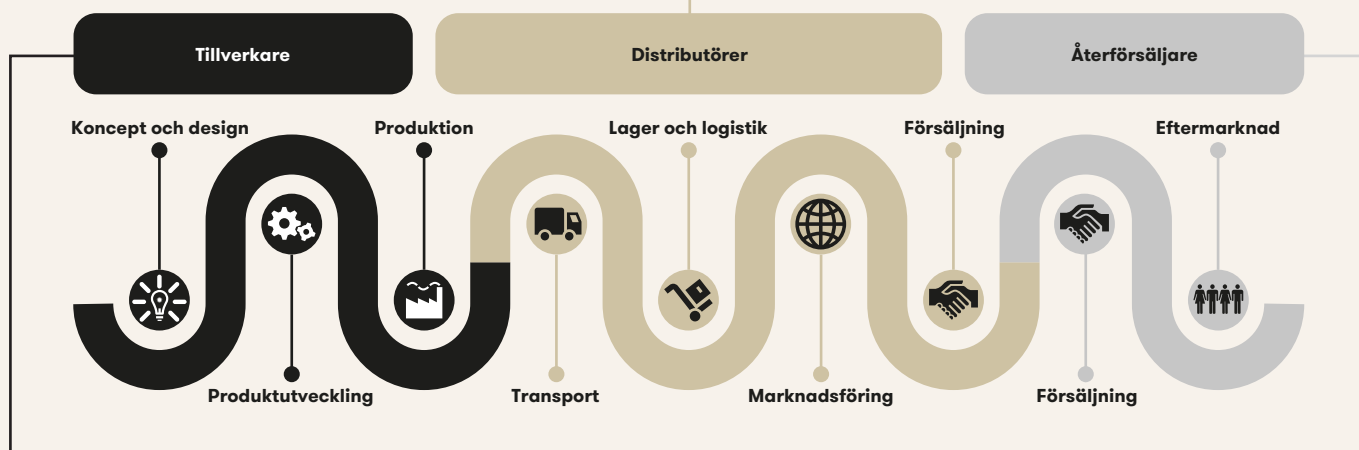
Transporter

Transporter till vårt lager sker i vissa fall på uppdrag av våra leverantörer. I andra fall hämtar vi själva upp gods med lastbil i Europa genom någon av våra utvalda transportfirmor. Gods från leverantörer i Asien fraktas i allmänhet hem med oceangående fartyg och i sällsynta fall med tåg eller flyg.

Transporter från vårt lager sker med lastbil, som kolligods, styckegods, partigods eller FTL. Transporter sker dagligen till samtliga nordiska länder och i förekommande fall till andra europeiska länder. Thunderful samarbetar med 12 olika transportbolag för utgående transporter.

Vi strävar alltid efter att optimera lastutrymmet i de containrar och bilar som kommer från leverantörernas lager och fabriker, både för miljöns och ekonomins skull.

Thunderful Group har svårare att styra utgående transporter till återförsäljare, eftersom återförsäljarna bestämmer hur mycket och hur ofta de vill beställa. Vi strävar ständigt efter högsta möjliga fyllnadsgrad, men detta är en av de tydligaste utmaningarna.



Tillverkning

Thunderful Group driver inga egna fabriker, men har möjligheter att påverka den produktion av egna varumärken som sker i OEM-fabriker.

Thunderful Group har mycket begränsade möjligheter att påverka i de fall koncernen distribuerar produkter åt andra varumärkesägare.

Återförsäljare

I samband med att våra produkter skickas till återförsäljare tar vi vårt produktionsansvar. Vi följer förpackningslagen med hjälp av bl.a. Recipo och TMR.

Thunderful Groups miljöarbete

Thunderful Groups primära miljöpåverkan bedöms ske i distributionsverksamheten, där koncernen som distributör ansvarar för frakten till koncernens lager och ut till kund. Koncernen samarbetar inom frakt endast med seriösa marknadsaktörer som har ett väletablerat miljöarbete. Idag upphandlar Thunderful Group frakttjänster både direkt och genom tredje part, till och från koncernens fyra olika lager. Från samtliga upphandlingar har Thunderful Group sedan 2021 börjat ställa krav på att erhålla emissionsrapporter för CO₂-ekvivalenter (CO₂e) från hela livscykelkedjan i enlighet med EN 16258. För lastbilstransporter innebär detta exempelvis att CO₂-ekvivalenter mäts efter begreppet Well to Wheel.

2021 är första året då Thunderful redovisar utsläpp av CO₂e för transporter till och från koncernens lager. Därav saknas jämförelse för 2020. Utsläpp delas upp efter kategorierna inkommande transporter, där Thunderful ansvarar för transport till något av koncernens lager, och utgående transporter, där Thunderful ansvarar för transport till kunds lager eller butik.

Transportutsläppen av CO₂e under 2021

	Utsläpp av CO ₂ e (ton)
Inkommande transporter	563,7
Utgående transporter	310,1
Totalt transporter	873,8

Thunderful Group äger inte några egna fabriker, utan all produktion sker hos leverantörerna. Därför arbetar koncernen aktivt med att säkerställa så exakta inköp som möjligt för att minimera onödiga transporter samt produktion. Thunderful Group är registrerade lagerhållare och har ett godkännande från Skatteverket att yrkesmässigt hantera skattepliktiga elektronikvaror i obeskattat skick, vilket innebär att Thunderful Group redovisar kemikalieskatt. Koncernen har valt att särredovisa kemikalieskatten på kundfakturorna för att öka transparensen och miljöförståelsen.



Distributionscentral ska bli självförsörjande på elektricitet

Under 2021 har Thunderful Group ingått avtal om att installera solceller på taket på koncernens nya distributionscentral. Installationens första etapp kommer färdigställas under 2022 och därefter kan koncernen i realtid följa elproduktion mot utnyttjande. I den första etappen installeras en kapacitet på 300 kWp, men initiala kalkyler visar att taket har kapacitet för en solcellsanläggning på upp till 5 000 kWp. Målsättningen är att anläggningen ska bli självförsörjande på elektricitet under största delen av året. Innan solcellsanläggningen tas i bruk, och som komplement efter att den tagits i bruk, köper Thunderful Group endast förnybar el via elnätet till den nya distributionscentralen.



Vårt produktionsansvar

Företag som producerar, importerar, säljer eller distribuerar elektronikprodukter och batterier har ett producentansvar. Detta innebär att företagen skall deklarerar och betala för produkter de saluför, samt ta hand om utrustning som förbrukats. Beloppen ska täcka kostnaderna för att hantera produkterna när de inte längre är funktionsdugliga. Denna finansiella garanti granskas av Naturvårdsverket. Thunderful Group har anslutit sig till den auktoriserade insamlingsaktören Recipo³⁾ som ser till att producentansvaret efterlevs på ett korrekt sätt.

Recipos vision är ett hållbart samhälle där elektronikprodukter aldrig hamnar på soptippen, utan istället återvinns för att bli till nya produkter. Recipo driver ett ledande insamlingssystem för elektronik samt en egen plaståtervinningsanläggning, Recipo Material. Recipo har full kontroll över hur det insamlade plastmaterialet i elkrot tas om hand och återanvänds i nya elektronikprodukter.

Tack vare Recipo kan Thunderful Groups produkter återvinnas, demonteras och malas ner till pellets för att skapa nya produkter av återvunnet material.

Förpackningslagen

Syftet med lagen är att så långt som möjligt minska användningen av förpackningsmaterial och emballage, samt att säkerställa att förpackningsmaterial kan återanvändas. Enligt lagen är bolag skyldiga att betala för de kartonger, den wellpapp och den plast som når marknaden. Våra svenska distributionsbolag är anslutna till TMR⁴⁾, som verkar för att effektivt ta hand om emballage. För att ytterligare minska mängden emballage ska koncernens distributionsbolag granska möjligheterna att krävställa och påverka produktionen av förpackningar.

Utmaningar för distributionssidan

Vi ser en stor utmaning i att ställa krav på våra leverantörer så att de använder lämpliga material och undviker plast. Även om ambitionen är att ligga i framkant är det ofta svårt för en mindre aktör på marknaden att påverka.

Återvinningsgraden är en annan utmaning ur miljö- och klimatperspektiv. Thunderful Group vill vara med och möjliggöra cirkulära affärsmodeller, det vill säga att samtliga produkter och emballage återvinns på ett korrekt sätt så att de kan vidareförädlas för att skapa nya återvunna material.

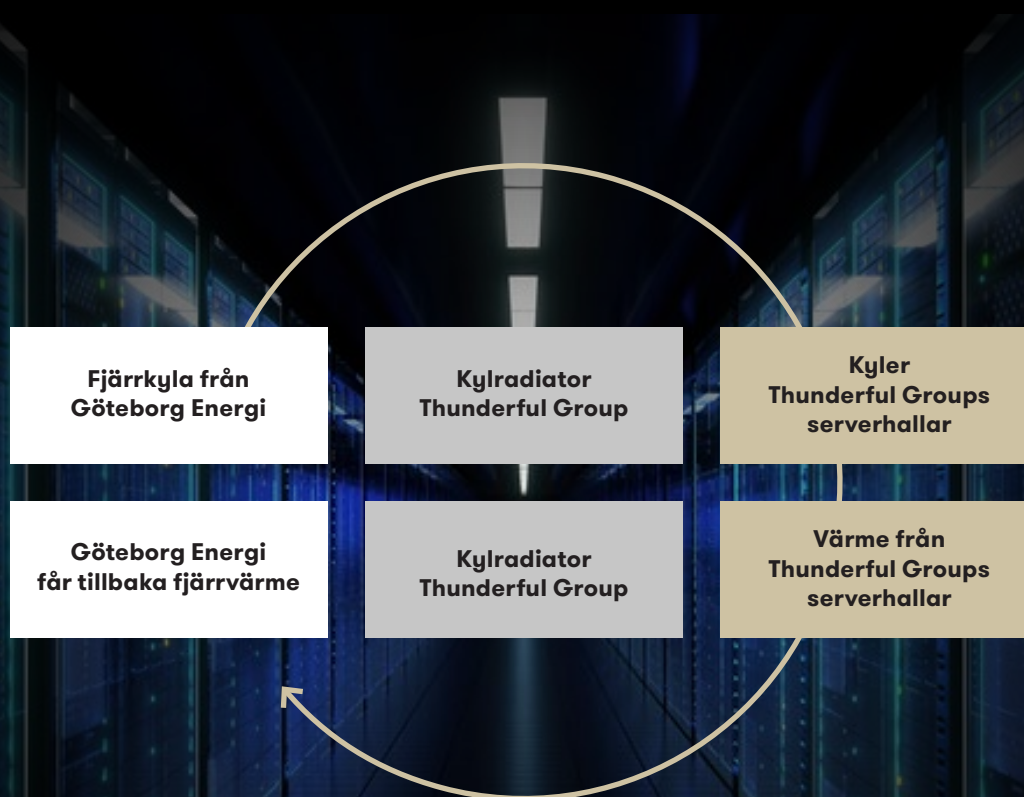
³⁾ Producentansvar – Recipo.se

⁴⁾ Skräddarsytt insamlingssystem för förpackningar | TMR

Samarbete med Göteborg Energi skapar energieffektiva serverhallar

Inom segmentet Games utgör serverhallar en stor miljö- och klimatpåverkan. Under 2021 växte Göteborgskontoret ur sina lokaler och flyttade till nya. På det nya kontoret skapades tre nya serverrum och en centralisering av Thunderful Groups serverhallar påbörjades. Den nya serverhallen hyser datakraften för Thunderful Distribution i Sverige, stora delar av Publishing och en majoritet av den svenska studioverksamheten inom Games.

Vid utarbetningen av den nya serverhallen inleddes ett samarbete med Göteborg Energi. Lösningen är ett nollsummespel som innebär att kylradiatorer kyler hallen med fjärrkyla från Göteborg Energi, och att värmen som genereras återvinns och blir till fjärrvärme. Det är både en kostnadseffektiv och miljövänlig lösning som innebär att den enda energi för kylning som går åt i serverhallen är för fläktarna, vilket är en väldigt liten del av den totala energiförbrukningen.





Klimatförändringar och IT-säkerhet

Den nya serverhallen har anpassats till de ökade risker som klimatförändringarna för med sig, till exempel översvämning och förändrade väderförhållanden. Den är utrustad med värmelarm och vattensensorer på golvnivå. Ingen annan utrustning är monterad på golvnivå, för att undvika eventuella vattenskador i ett tidigt skede. Att bedöma och säkra upp för de risker som klimatförändringar för med sig är en naturlig del av IT-säkerheten.

IT-säkerhet är en kunskapsfråga

Thunderful Group har flera IT-tekniker som jobbar med säkerhet och brandvägglösningar för att skydda ingående och utgående trafik. En stor del av IT-hoten avser interna hot, det vill säga hot som beror på oaktasam intern hantering. Denna fråga är nära sammankopplad med kunskap, till exempel om vad man ska undvika att öppna eller klicka på i mejl för att avstyra externa hot. För att höja den interna kunskapsnivån krävs utbildning, vilket Thunderful Group jobbar med idag och kommer att vidareutveckla framåt i syfte att minimera hoten.







AKTIE OCH ÄGARE

Thunderful Group är sedan december 2020 noterat på Nasdaq Stockholm och bolagets aktie handlas på First North Premier Growth Market (THUNDR).

Under 2021 sjönk aktiekursen för Thunderful Groups aktie med -29,8 procent från 81,90 SEK i öppningskurs den 4 januari till 57,50 SEK i stängningskurs den 30 december. Högsta stängningskurs noterades den 22 februari på 108,60 SEK och lägsta stängningskurs den 17 december på 51,80 SEK. Under året omsattes totalt 3 644 162 664 Thunderful Group-aktier med totalt 252 246 avslut. Aktien har handlats under 100% av handelsdagarna och har haft en genomsnittlig omsättning per dag på 14 403 805 SEK med i genomsnitt 997 avslut per dag och en genomsnittlig spread på 0,47%. Vid årsskiftet uppgick Thunderful Groups börsvärde till cirka 4 037,3 miljoner SEK.

Totalavkastning

Totalavkastningen, det vill säga kursförändring inklusive återinvesterad utdelning, för Thunderful Groups aktie under 2021, blev -29,8 procent.

Utdelning och utdelningspolicy

Thunderful Group har för avsikt att investera vinster och kassaflöden i organiska tillväxtinitiativ och förvärv i syfte att stärka värdeskapandet och avser därför inte att betala årlig utdelning på medellång sikt.

Aktiekapital

Thunderful Group AB:s aktiekapital uppgick per den 31 december 2021 till 702 146,02 SEK, fördelat på 70 214 602 aktier med ett kvotvärde om vardera 0,01 kronor. Varje aktie har en röst och berättigar innehavaren till samma proportion av tillgångar och vinst och ger lika rätt till utdelning.

Finansiella rapporter samt annan finansiell och allmän information återfinns på koncernens hemsida www.thunderfulgroup.com.

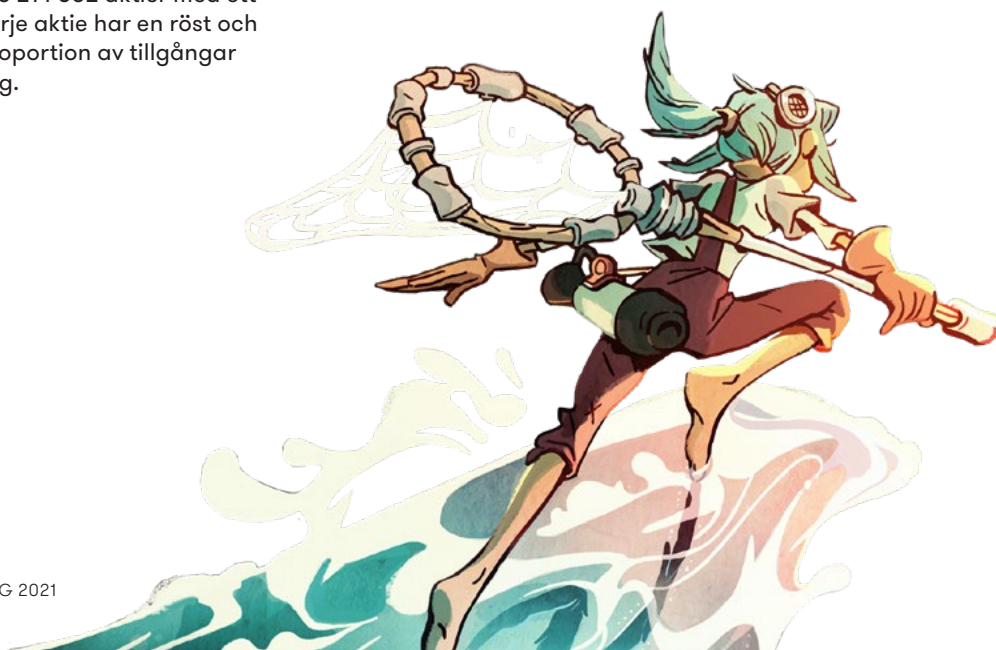
Ansvarig för IR-frågor är
VD Brjann Sigurgeirsson, telefon: +46 708 161632,
e-post: brjann@thunderfulgroup.com

Aktieägare

Vid årsskiftet hade Thunderful Group 8 232 (6 855) aktieägare. 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. Av det totala antalet aktier i bolaget ägs 28,2 procent av institutioner. Utlandsägandet uppgår till 21,4 procent.

Kontakter med aktiemarknaden

Thunderful Groups kontakter med aktiemarknaden bygger främst på kvartalsvis finansiell rapportering, pressmeddelanden och presentationer av Thunderful Group i olika sammanhang.



Namn	Aktier	Kapital och röster, %
Bergsala Holding AB	17 163 028	24,4
Swedbank Robur Fonder	5 739 674	8,2
Brjann Sigurgeirsson (privat och genom bolag)	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

Information om Nasdaq First North Premier Growth Market

Nasdaq First North Premier Growth Market ("First North") är en alternativ marknadsplats som drivs av Nasdaq Stockholm. Den har inte samma juridiska status som en reglerad marknadsplats. Företag som är noterade på First North omfattas av First Norths regler snarare än de juridiska kraven som ställs för handel

på en reglerad marknadsplats. En investering i ett företag som handlar på First North innebär högre risk än i ett företag som är noterat på en reglerad marknad. Företagen måste ansöka till börsen och få godkännande innan handel på First North kan börja. En certifierad rådgivare guidar företaget genom noteringsprocessen och ser också till att företaget kontinuerligt uppfyller First Norths standarder.

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



RISKER OCH RISKHANTERING

Thunderful Group utsätts löpande för olika risker som kan få betydelse och konsekvenser på bolagets framtida verksamhet, resultat och finansiella ställning. Thunderful Group arbetar kontinuerligt med att bevaka och hantera dessa risker och övriga osäkerhetsfaktorer. Fokus ligger på att förebygga riskerna, liksom att utvärdera hur riskhanteringen kan vändas till möjligheter.

Riskspridning

Förmågan att identifiera, utvärdera, hantera och följa upp risker utgör en viktig del av styrningen och kontrollen av Thunderful Groups affärsverksamhet. En tydlig del av strategin i koncernen är att båda segmentens mål ska nås genom välavvägda risktaganden.

Thunderful Group har en väl diversifierad verksamhet. Segmentet Distribution är indelat i tre väldiversifierade områden mot en mängd kunder och en stor portfölj av leverantörskontrakt. Inom respektive distributionsbolag återfinns risker relaterade till kundkoncentration och leverantörskoncentration, men för segmentet som helhet är diversifieringen en medveten riskspridning.

I segmentet Games har en tredje division, Investment, startats under 2021 för att ytterligare öka riskspridningen. Sedan tidigare arbetade divisionen Development Studios med utveckling av både självfinansierade titlar och med externt finansierade titlar för att minska den finansiella risken per spelprojekt. Divisionen Publishing har under 2021 haft som ambition att utöka antalet speltitlar under framtida utgivning för att öka riskspridning mellan de enskilda spelprojekten.

Riskhantering

Thunderful Group har etablerade processer för koncernens riskhantering. Riskerna är uppdelade i fyra kategorier och inom dessa kategorier finns ytterligare en uppdelning per ansvarsområde, fördelat på de fyra ledningsgruppsmedlemmarna VD, CFO, CGO och CDO. De flesta risker hanteras på lokal och operativ nivå vilket i praktiken innebär att främst CFO, CGO och CDO har utsett lokalt och operativt ansvariga för enskilda risker. Dessa personer är främst ledningsgruppsmedlemmar inom Thunderful Games, VD:ar för dotterbolag inom Thunderful Distribution samt HR-, finans- och övriga processansvariga.

Det högst styrande organet för riskhanteringen är styrelsen och dess revisionsutskott som kontinuerligt behandlar de risker som är identifierade i detta avsnitt.

Risker

Thunderful Group har valt att gruppera riskerna inom fyra områden. På de efterföljande sidorna presenteras först en riskkarta med konsekvens, sannolikhet, prioritet och fokus under 2021 för respektive riskområde. Därefter ges en mer utförlig beskrivning av respektive riskområde.

Strategiska risker är interna och externa faktorer som kan påverka Thunderful Groups verksamhet och förmåga att nå de strategiska och finansiella målen för verksamheten. Läs mer om Thunderful Groups strategi och finansiella mål på sidorna 18–23.

Operativa risker är risker som Thunderful Group till stor del själv kan kontrollera och förebygga och som främst handlar om medarbetare, spelprojekt, leverantörs- och kundrelationer samt miljöpåverkan. Läs mer om Thunderful Groups arbete med mångfald och minskad miljöpåverkan på sidorna 48–63.

Legala risker handlar om att Thunderful Group har en verksamhet där stora delar av värdet genereras av IP-rättigheter och där verksamheten omfattas av många lagar, förordningar och regler.

Finansiella risker avser bland annat risker relaterade till att upprätthålla framtida lönsamhet och kreditrisker som kan påverka koncernens resultat negativt. Vidare finns värderings- och redovisningsrisker. Läs mer om Thunderful Groups finansiella riskhantering på sidorna 89–90.

Hållbarhetsrisker löper som en röd tråd genom dessa områden och handlar om risker relaterade till medarbetare, klimatpåverkan, antikorruption och mänskliga rättigheter. Läs mer om Thunderful Groups hållbarhetsarbete på sidorna 48–63. I bolagsstyrningsrapporten, på sidorna 72–77, finns en utförlig beskrivning av den interna kontrollen som syftar till att hantera risker avseende den finansiella rapporteringen.

Risk per kategori	Riskområde	Konsekvens	Sannolikhet	Prioritet	Fokus 2021
Strategiska risker					
Marknad	Anpassning till aktuella marknadstrender	Hög	Låg	Hög	▶
	Konkurrens med andra spelutvecklare och från andra nöjesindustrier	Hög	Låg	Låg	▶
	Lagerupbyggnad och nedskrivningsbehov	Låg	Medel	Låg	▶
Förvärv	Ytterligare förvärv	Låg	Medel	Hög	▶
	Integration av förvärvade verksamheter	Låg	Medel	Låg	▶
Omvärldsfaktorer	Pandemier, politiska, ekonomiska och andra omvärldshändelser	Medel	Låg	Låg	▼
	Extremväder till följd av klimatförändringar	Medel	Låg	Låg	▶
IT-system	Fungerande och pålitliga IT-system	Medel	Låg	Låg	▼
Operativa risker					
Medarbetare	Attrahera och behålla medarbetare	Hög	Medel	Hög	▶
	Attrahera och behålla ledande befattningshavare och andra nyckelpersoner	Hög	Medel	Hög	▲
	Fysisk och psykisk hälsa på arbetsplatsen	Hög	Medel	Hög	▲
	Rekrytering	Medel	Medel	Medel	▲
Spelprojekt	Internt utvecklade spelprojekt blir inte framgångsrika	Hög	Medel	Hög	▲
	Internt utvecklade spelprojekt blir försenade	Medel	Medel	Medel	▶
	Externt utvecklade spelprojekt blir inte framgångsrika	Låg	Hög	Medel	▶
	Utveckling av spel till olika plattformar och bibehållna relationer med samtliga plattformar	Låg	Medel	Hög	▶
Leverantörsrelationer	Kontraktet med Nintendo	Hög	Låg	Hög	▼
	Etablera och upprätthålla leverantörsrelationer	Hög	Låg	Hög	▶
	Logistiktjänster	Medel	Låg	Låg	▼
	Mänskliga rättigheter i leverantörsledet	Hög	Låg	Låg	▶
	Antikorruption	Hög	Låg	Låg	▶
Kundrelationer	Begränsat antal stora kunder	Medel	Låg	Medel	▶
Miljöpåverkan	Negativ miljöpåverkan och utsläpp	Medel	Hög	Medel	▶

▲ Ökat ▶ Oförändrat ▼ Minskat



INLEDNING
STRATEGI
VERKSAMHET
HÅLLBARHET
THUNDERFUL SOM INVESTERING
BOLAGSSTYRNING
ERSÄTTNING
FINANSIELLA RAPPORTER
ÖVRIGT

RISK OCH RISKHANTERING

Risk per kategori	Riskområde	Konsekvens	Sannolikhet	Prioritet	Fokus 2021
Legala risker					
IP-rättigheter	Skydd av immateriella rättigheter, know-how och företagshemligheter	Hög	Låg	Hög	▶
Regelefterlevnad	Regelefterlevnad och anpassning till förändringar i tillämpliga regelverk	Låg	Medel	Hög	▶
Open-Source	Programvara i spelutvecklingsverksamheten	Låg	Låg	Hög	▶
Finansiella risker					
Lönsamhet	Upprätthålla framtida lönsamhet	Hög	Låg	Hög	▶
Kreditrisk	Exponering mot återförsäljare	Medel	Låg	Hög	▶
Redovisning	Värderings- och redovisningsrisker	Medel	Låg	Hög	▶

▲ Ökat ▶ Oförändrat ▼ Minskat



Beskrivning

Risk per kategori	Riskområde	Beskrivning av risk
Strategiska risker		
Marknad	Anpassning till aktuella marknadstrender	Koncernen är beroende av sin innovationsförmåga och förmåga att anpassa sig till trender och preferenser på marknaden. Om koncernen misslyckas med detta kan det leda till begränsad eller utebliven kommersiell framgång för nya spel som utvecklas.
	Konkurrens med andra spelutvecklare och från andra nöjesindustrier	Koncernen är föremål för konkurrens från såväl andra aktörer inom spelbranschen som andra leverantörer av underhållningstjänster. Om slutanvändare inte anser att koncernens spel är tillräckligt underhållande jämfört med konkurrerande spel eller andra underhållningstjänster, eller om dessa bedöms kunna utövas till mer överkomliga priser, ge mer variation, interaktivitet, positiva utmaningar och glädje, eller om koncernen misslyckas med att identifiera och anpassa sig till rådande användarpreferenser och speltrender kan detta försvåra för koncernens möjligheter att utveckla och lansera nya spel med kommersiell framgång.
	Lageruppbbyggnad och nedskrivningsbehov	Koncernen är beroende av att förutse och reagera på förändringar i konsumenters preferenser avseende spel, speltillbehör och leksaker. Dessa marknader är känsliga för förändringar i konsumentbeteenden, trender och säsongsvariationer. Om koncernen misslyckas med att i tid reagera på trender och förändringar i konsumenters preferenser och i enlighet därmed anpassa sina inköp och varulager kan det resultera i utebliven försäljning, lägre marginaler och/eller nedskrivningar av varulager, vilket i sin tur kan ha en väsentligt negativ påverkan på koncernens resultat och finansiella ställning.
Förvärv	Ytterligare förvärv	Koncernen kan komma att genomföra ytterligare förvärv av spelutvecklingsverksamheter. Att utvärdera ett förvärvsobjekts värde och framtida potential vid förvärvstillfället kan vara svårt, vilket medför en risk för att koncernen betalar en för hög köpeskilling eller att ett förvärvsobjekts framtidsutsikter missbedöms på grund av att förväntningar eller andra emotsedda fördelar inte materialiseras. Vidare kan due diligence i samband med förvärvsprocesser vara tids-, kostnads- och resurskrävande, vilket kan påverka den ordinarie verksamheten negativt. Om koncernen däremot avstår från förvärv finns det en risk att koncernens konkurrenter indirekt gynnas av detta genom minskad konkurrens om förvärvsobjekt.
	Integration av förvärvade verksamheter	Koncernen och den förvärvade verksamheten kan påverkas negativt, då integrationsprocesser kan bli mer kostsamma eller mer tidskrävande än beräknat, alternativt att förväntade synergier helt eller delvis uteblir. En förvärvsprocess kan även negativt påverka den förvärvade verksamhetens relationer med anställda, ge upphov till oförutsedda legala och organisatoriska frågor, frågor om företagskultur och olika syn på hur verksamheten bäst bör bedrivas, särskilt då koncernen framförallt tillämpar en decentraliserad förvärvsmodell där förvärvade verksamheter behåller en hög grad av självständighet efter ett uppköp. Om koncernen inte lyckas hantera den organisatoriska utvecklingen eller på annat sätt anpassa sig till nya krav till följd av förvärv, kan koncernen få svårare att nå tillväxtmål och genomföra dess strategi för Games, samtidigt som framtida intjäningsförmåga och resultat kan påverkas väsentligt negativt.
Omvärldsfaktorer	Pandemier, politiska, ekonomiska och andra omvärldshändelser	Koncernens verksamhet kan påverkas av allmänna omvärldsfaktorer, exempelvis politiska, ekonomiska och konsumentbeteendemässiga trender utanför koncernens kontroll. Politisk, social eller ekonomisk instabilitet, naturkatastrofer, handelsrestriktioner, framtida tullar eller pandemier, såsom exempelvis covid-19, kan påverka den allmänna efterfrågan på koncernens produkter, försvåra inköp från Asien och andra geografiska områden där koncernens leverantörer har verksamhet, samt påverka koncernens organisation och dagliga verksamhet genom förändringar i arbetssätt och arbetsmiljö.
	Extremväder till följd av klimatförändringar	Extrema väderhändelser kommer att bli vanligare till följd av klimatförändringar. Dessa utgör en fysisk risk för Distribution främst avseende transporter från fabrik och transporter inom Norden. För Games bedöms risken att drabbas som liten då fysiska risker mot serverhallar hanteras genom tydliga rutiner och processer.
IT-system	Fungerande och pålitliga IT-system	Koncernen är beroende av välfungerande och tillförlitliga IT-system och affärssystem såsom ERP-system för att på ett framgångsrikt sätt kunna utveckla spel, fakturera kunder, driva webbshopar, hantera koncernens personal, med mera. Om koncernen drabbas av störningar, avbrott eller intrång skulle detta kunna orsaka väsentliga förseningar eller avbrott i koncernens verksamhet, samt medföra ökade kostnader för åtgärder och hantering, vilket i sin tur kan ha en väsentligt negativ påverkan på koncernens resultat.



RISK OCH RISKHANTERING

Operativa risker		
Medarbetare	Attrahera och behålla medarbetare	Koncernen behöver attrahera och behålla medarbetare med relevant kompetens och erfarenhet inom spelutveckling. Om Koncernen misslyckas med att tillgodose sitt personalbehov kan det innebära förseningar, avbrott och ökade kostnader i spelutvecklingsverksamheten samt på lång sikt en risk för en väsentligt negativ påverkan på koncernens konkurrenskraft och möjlighet att förverkliga sin strategi och sina tillväxtmål för segmentet Games.
	Attrahera och behålla ledande befattningshavare och andra nyckelpersoner	Koncernen är starkt beroende av sin ledningsgrupp och andra nyckelpersoner som har varit verksamma inom koncernens båda affärssegment under en längre tid och därmed utvecklat viktiga relationer med samarbetspartners, kunder och återförsäljare, samt en god förståelse för koncernens verksamhet. Om någon av koncernens ledande befattningshavare eller andra nyckelpersoner avslutar sin anställning eller väljer att anta en ny roll inom organisationen kan det bli svårt för koncernen att hitta lämpliga ersättare med liknande utbildning och erfarenhet, vilket kan leda till kompetensbrister och förseningar i pågående projekt.
	Fysisk och psykisk hälsa på arbetsplatsen	En ohälsosam företagskultur med dålig arbetsmiljö kan leda till sjukskrivningar. Att eftersträva god fysisk och psykisk hälsa på arbetsplatsen är därför en viktig fråga där koncernen håller på att etablera koncerngemensamma normer och principer för att främja en god hälsa och arbetsmiljö.
	Rekrytering	Affärssegmentet Games verkar i vad som historiskt sett varit en mansdominerad bransch med homogena team som inte återspeglar den breda marknaden av spelare som koncernen vill rikta sig till. Att inte kunna rekrytera en mångfald av människor riskerar att leda till spel som passar målgruppen sämre. Koncernen arbetar därför aktivt med att skapa en kultur som främjar mångfald och inkludering för att underlätta rekrytering av mer heterogena team.
Spelprojekt	Internt utvecklade spelprojekt blir inte framgångsrika	Koncernen är beroende av att framgångsrikt utveckla fler och nya spel samt större speltitlar för att utveckla affärssegmentet Games. Om koncernen misslyckas med detta kan det få väsentligt negativa effekter på koncernens resultat och möjligheter att uppnå tillväxt och dess långsiktiga strategi för segmentet Games.
	Internt utvecklade spelprojekt blir försenade	Utveckling och lansering av spel är föremål för projektrelaterade risker som kan innebära ökade kostnader, förseningar eller avbrott eller att utvecklingen kräver ytterligare resurser än ursprungligen planerat. Avbrott, förseningar och misslyckanden i spelutvecklingen kan även innebära att koncernens renommé skadas.
	Externt utvecklade spelprojekt blir inte framgångsrika	Koncernens förlagsverksamhet kan misslyckas med att ge ut nya speltitlar och det finns risk för att utgivna titlar inte når kommersiell framgång. Om ett spel skulle få negativ kritik, exempelvis på grund av brister i design, är det inte säkert att koncernen och spelutvecklaren har samma syn på hur, eller om, det är lämpligt att göra ändringar i spelet och att koncernen i slutändan inte kan påverka spelutvecklaren i den riktning koncernen önskar. Det finns vidare en risk att koncernen inte kommer att lyckas hitta och kontraktera externa spelutvecklare, att koncernen inte kommer att kunna ingå avtal med externa spelutvecklare på de villkor som koncernen önskar, eller att externa spelutvecklare inte uppfyller sina åtaganden enligt ingångna avtal och/eller koncernens förväntningar. Sammantaget kan detta leda till att koncernen inte får avkastning på investerat kapital och/eller att utgivning av spel försvåras eller misslyckas.
	Utveckling av spel till olika plattformar och bibehålla relationer med samtliga plattformar	Koncernen är och kommer framöver vara beroende av att dels utveckla spel för olika plattformar, dels etablera och upprätthålla relationer med distributörer, primärt innehavare av digitala distributionsplattformar, för att kunna sälja de spel som koncernen utvecklar. Om koncernen misslyckas med att etablera relationer med sådana aktörer, eller misslyckas med att etablera relationer på fördelaktiga villkor, kan det försvåra koncernens möjligheter att nå ut till slutanvändare och således generera försäljningsintäkter från spel. Detta skulle därmed kunna påverka koncernens konkurrenssituation och långsiktiga intjäningsförmåga väsentligt negativt. Om koncernen skulle komma att behöva identifiera och etablera sig på alternativa distributionskanaler för att sälja spel kan det även innebära ökade kostnader.

Operativa risker (forts.)

Leverantörsrelationer	Kontraktet med Nintendo	Koncernbolaget Bergsala distribuerar Nintendoprodukter i Norden och Baltikum och är helt beroende av Nintendo för sin fortsatta verksamhet. Om relationen med Nintendo skulle försämrans eller upphöra kan det försvåra Bergsalas verksamhet eller leda till att den helt upphör.
	Etablera och upprätthålla leverantörsrelationer	Koncernen behöver etablera och upprätthålla samarbeten med tillverkare och leverantörer av spel, speltillbehör och leksaker. Uteblivna, försämrade eller upphörda samarbeten kan leda till att koncernen inte kan tillhandahålla ett attraktivt produktsortiment och därmed förlora konkurrensfördelar och försämma sin marknadsposition inom distributionsverksamheten.
	Logistiktjänster	Koncernen använder sig av lager för lagerhållning av spel, speltillbehör och leksaker som levereras från tillverkare och leverantörer. Dessa lager hyrs av externa fastighetsägare och lagerhantering sköts av externa leverantörer av lager- och logistiktjänster. Upphörande av, eller brister i, dessa tjänster, kan påverka verksamheten negativt i form av ökade kostnader och förseningar. Det finns vidare en risk för skador på lagerförda produkter, till följd av exempelvis brand, stölder, sabotage eller andra olyckor. Detta kan leda till försenade leveranser och således påverka koncernens förmåga att fullgöra sina skyldigheter gentemot återförsäljare.
	Mänskliga rättigheter i leverantörsledet	Risker för mänskliga rättigheter i leverantörsledet förekommer inom Distribution där värdekedjorna ser olika ut mellan bolagen. Vissa agerar enbart distributör utan insyn i leverantörens produktion eller leverantörskedja, medan andra upphandlar produktion av produkter. I sådana fall krävs att leverantören skriver på koncernens uppförandekod för distributionsbolagen alternativt ansluter sig till BSCI eller ICTI. Läs mer om medlemsorganisationerna på sidan 56.
	Antikorruption	Det finns få beröringspunkter i koncernens verksamhet där korruption skulle kunna uppstå. Inom Games skulle det kunna uppstå i samband med förvärv och inom förlagsverksamheten. För Distribution är beröringspunkter med risk i samband med produktion och val av leverantör. Koncernen hanterar risken genom tydliga processer och en koncernövergripande uppförandekod som samtliga medarbetare förväntas följa.
Kundrelationer	Begränsat antal stora kunder	Avslutade samarbeten med återförsäljare eller återförsäljares finansiella svårigheter kan medföra ökade kostnader och intäktsbortfall. Om någon av koncernens återförsäljare skulle säga upp samarbetsavtalet eller hamna i finansiella svårigheter skulle koncernen kunna påverkas negativt på kort sikt. Detta kan innebära förseningar, kreditförluster, intäktsbortfall och omställningskostnader för att hitta nya återförsäljare att samarbeta med, vilket kan ha en väsentligt negativ påverkan på koncernens resultat och kassaflöde.
Miljöpåverkan	Negativ miljöpåverkan och utsläpp	Störst negativ miljöpåverkan inom koncernen har Distribution vars värdekedja inkluderar produktion, transport samt hantering av avfall och återvinning av fysiska produkter. Därutöver består koncernens miljöpåverkan av kontorsverksamhet och serverhallar. Koncernen har beslutat att i ett första steg kartlägga samtliga utsläpp för att därefter kunna påverka och minimera dem.

Legala risker

IP-rättigheter	Skydd av immateriella rättigheter, know-how och företagshemligheter	Koncernen är föremål för risker relaterade till otillräckligt skydd av immateriella rättigheter, know-how och företagshemligheter då immateriella rättigheter utgör en väsentlig del av koncernens tillgångar, framförallt i form av upphovsrätt till egenutvecklade spel och mjukvara, förläggarlicenser till spel vars rättigheter ägs av tredje part, varumärken, domännamn samt intern specifik kunskap och know-how.
Regelefterlevnad	Regelefterlevnad och anpassning till förändringar i tillämpliga regelverk	Koncernen kan brista i regelefterlevnad och misslyckas med att anpassa sig till förändringar i tillämpliga regelverk. Förändringar i lagstiftning och andra regelverk kan dels medföra att koncernen behöver allokera ytterligare resurser för regelefterlevnadsåtgärder, vilket kan medföra ytterligare kostnader, dels även påverka koncernens försäljningsmöjligheter. Om koncernen misslyckas i sina regelefterlevnadsåtgärder kan det även leda till sanktioner, böter, viten, försäljningsstopp eller andra ersättningsanspråk från myndigheter eller andra personer, vilket kan negativt påverka koncernens renommé, exempelvis genom negativ publicitet. Misslyckade regelefterlevnadsåtgärder kan därmed ha en väsentligt negativ påverkan på koncernens verksamhet och resultat.
Open-Source	Programvara i spelutvecklingsverksamheten	Koncernen använder open source-mjukvara inom ramen för spelutvecklingsverksamheten. Användningen av open source-mjukvara kan medföra att koncernen måste offentliggöra sin källkod för att inte bryta mot relevanta villkor, eller om brott mot villkor förekommer, utge skadestånd, omarbete spela, stoppa distribution av spel eller vidta andra åtgärder som kan vara tids- och kostnadskrävande och skada koncernens renommé eller på annat sätt påverka koncernens verksamhet negativt.

Finansiella risker

För finansiella risker se förvaltningsberättelsen, sidorna 89-90.



INLEDNING
STRATEGI
VERKSAMHET
HÅLLBARHET
THUNDERFUL SOM INVESTERING

BOLAGSSTYRNING
ERSÄTTNING
FINANSIELLA RAPPORTER
ÖVRIGT

BOLAGSSTYRNINGSRAPPORT

BOLAGSSTYRNINGSRAPPORT

Lagstiftning och svensk kod för bolagsstyrning

Thunderful Group AB, moderbolaget i Thunderful Group, är ett svenskt publikt aktiebolag och Bolagets bolagsstyrning har före noteringen på First North Premier styrts av aktiebolagslagen (2005:551) årsredovisningslagen (1995:1554) och andra tillämpliga lagar och regler, Bolagets bolagsordning samt interna styrdokument.

Från och med tidpunkten för noteringen av Bolagets aktier på First North Premier måste Bolaget även följa First North Premiers regelverk för emittenter, uttalanden från Aktiemarknadsnämnden gällande god marknadspraxis på den svenska värdepappersmarknaden samt tillämpa Svensk kod för bolagsstyrning ("Koden"). Koden anger en högre norm för god bolagsstyrning än aktiebolagslagens minimikrav och kompletterar således aktiebolagslagen genom att på ett antal områden ställa högre krav på bolagsstyrning, men möjliggör samtidigt för Bolaget att avvika från dessa om det i enskilda fall skulle anses leda till bättre bolagsstyrning (enligt principen "följ eller förklara"). Sådana eventuella avvikelser, och den valda alternativa lösningen, ska beskrivas och orsakerna därtill förklaras i en bolagsstyrningsrapport årligen. Bolaget har inte redovisat några avvikelser från Koden från och med publiceringen av årsredovisningen 2020 fram till publiceringen av denna årsredovisning.

Bolagsstämma

Enligt aktiebolagslagen är bolagsstämman Bolagets högsta beslutsfattande organ och på bolagsstämman utövar aktieägare sin rösträtt i nyckelfrågor, såsom exempelvis ändringar av bolagsordningen, val av styrelse och revisor samt disposition av Bolagets vinst eller förlust. Årsstämman måste hållas inom sex månader från utgången av räkenskapsåret och utöver årsstämman kan det kallas till extra bolagsstämma. Enligt Bolagets bolagsordning sker kallelse till bolagsstämman genom annonsering i Post- och Inrikes Tidningar samt genom att kallelse hålls tillgänglig på Bolagets webbplats. Att kallelse skett ska dessutom annonseras i Dagens Industri. För att få närvara och rösta på bolagsstämman, antingen personligen eller genom fullmakt, ska aktieägare dels vara upptagen i den av Euroclear Sweden förda aktieboken på avstämningsdagen för stämman, dels anmäla sig till Bolaget senast den dag som anges i kallelsen till stämman. Sistnämnda dag får inte vara söndag, annan allmän helgdag, lördag, mid-sommarafton, julafton eller nyårsafton och inte infalla tidigare än femte vardagen före bolagsstämman.

Valberedning

Bestämmelser om inrättande av valberedning återfinns i Koden. Valberedningens huvudsakliga uppgift är presentera lämpliga

kandidater för rollerna som styrelseordförande, styrelseledamot och revisor, samt arvodering av dessa.

Vid ordinarie bolagsstämma den 27 april 2021 beslutades att anta en instruktion och arbetsordning för valberedningen. Valberedningen ska bestå av styrelsens ordförande och tre ledamöter utsedda av de tre största aktieägarna per den sista september.

Om någon av de tre största aktieägarna väljer att avstå från sin rätt att utse en ledamot till valberedningen, eller om en ledamot avstår eller frånträder sin plats i valberedningen innan uppdraget är slutfört, ska styrelsens ordförande erbjuda nästa aktieägare (d.v.s. den fjärde största aktieägaren) att utse en ledamot i valberedningen, och så vidare. Valberedningen utser inom sig en ordförande. Styrelsens ordförande eller någon annan av Bolagets styrelseledamöter ska inte vara valberedningens ordförande.

Valberedningens ledamöter ska offentliggöras senast sex månader före årsstämman. Om en väsentlig ägarförändring inträffar senast sju veckor före årsstämman ska en ny ledamot utses. När en sådan ledamot har utsetts, ska denne ersätta den tidigare ledamoten i valberedningen som inte längre representerar en av de tre största aktieägarna. Valberedningens ledamöter ska inte uppbära arvode från Bolaget, om inte annat beslutas av bolagsstämman.

Styrelsen

Styrelsen är efter bolagsstämman Bolagets högsta beslutande organ och enligt aktiebolagslagen svarar styrelsen för Bolagets organisation och förvaltningen av Bolagets angelägenheter, vilket innebär att styrelsen bland annat är ansvarig för att fastställa mål och strategier, säkerställa rutiner och system för utvärdering av fastställda mål, fortlöpande utvärdera Bolagets resultat och finansiella ställning samt utvärdera den operativa ledningen. Styrelsen ansvarar vidare för att säkerställa att korrekt information ges till Bolagets aktieägare, att Bolaget följer lagar och förordningar och att Bolaget tar fram och implementerar interna policier och etiska riktlinjer. Styrelsen ansvarar också för att säkerställa att årsredovisningen och delårsrapporter upprättas i rätt tid. Dessutom utser styrelsen Bolagets verkställande direktör.

Styrelsens ledamöter väljs årligen på årsstämman för tiden intill dess nästa årsstämma hållits. Enligt Bolagets bolagsordning ska styrelsen bestå av lägst fyra och högst åtta ledamöter. Styrelsen består för närvarande av fem ordinarie ledamöter, valda av bolagsstämman.

Enligt Koden ska styrelsens ordförande väljas av årsstämman. Styrelsens ordförande har till uppgift att leda styrelsens arbete samt att tillse att styrelsens arbete bedrivs effektivt och att styrelsen fullgör sina åligganden.

Styrelsen följer en skriftlig arbetsordning som ses över årligen och fastställs på det konstituerande styrelsemötet. Arbetsordningen reglerar bland annat styrelsens arbetsformer, arbetsuppgifter, beslutsordning inom Bolaget, styrelsens mötesordning, ordförandens arbetsuppgifter samt arbetsfördelningen mellan styrelsen och verkställande direktören. Instruktion avseende ekonomisk rapportering och instruktion till verkställande direktör fastställs också i samband med det konstituerande styrelsemötet. Styrelsens arbete bedrivs också utifrån en årlig föredragningsplan, som tillgodoser styrelsens behov av information. Styrelseordföranden och verkställande direktören har vid sidan av styrelsemötena en löpande dialog kring förvaltningen av Bolaget.

Styrelsen sammanträder efter en i förväg beslutad årsplan och ska utöver det konstituerande styrelsemötet, hålla minst fem ordinarie styrelsemöten mellan varje årsstämma. Vidare förekommer informella kontakter mellan styrelseledamöterna. Under 2021 genomfördes 16 styrelsemöten. Samtliga ledamöter har deltagit på alla möten förutom Cecilia Ogvall som var frånvarande vid ett av mötena under 2021.

Styrelsens utskott

Styrelsen har inrättat ett revisionsutskott enligt aktiebolagslagen och ett ersättningsutskott enligt Koden. Närmare beskrivning av utskottens nuvarande sammansättning och uppgifter framgår nedan.

Revisionsutskottet

Revisionsutskottet består av styrelseordföranden Mats Lönnqvist, tillika ordförande i utskottet, samt styrelseledamoten Cecilia Ogvall. Revisionsutskottet ska, utan att det påverkar styrelsens ansvar och uppgifter i övrigt, bland annat övervaka Bolagets och Koncernens finansiella rapportering, övervaka effektiviteten i Bolagets och Koncernens interna kontroll, internrevision (om sådan funktion inrättas framöver) och riskhantering, hålla sig informerat om revisionen av årsredovisningen och koncernredovisningen samt om slutsatserna av Revisorsinspektionens kvalitetskontroll. Utskottet ska även granska och övervaka revisorns opartiskhet och självständighet och då särskilt uppmärksamma om revisorn tillhandahåller Bolaget andra tjänster än revision. I den mån valberedningen inte ges denna uppgift ska utskottet därtill biträda vid upprättandet av förslag till bolagsstämmans beslut om revisorsval.

Ersättningsutskottet

Ersättningsutskottet består av styrelseledamöterna Tomas Franzen, ordförande i utskottet, samt Owe Bergsten. Ersättningsutskottets huvudsakliga uppgifter är att bereda styrelsens beslut i frågor om (i) ersättningsprinciper, ersättningar och andra anställningsvillkor för koncernledningen, (ii) följa och utvärdera pågående och under året avslutade program för rörliga ersättningar för koncernledningen, samt (iii) följa och utvärdera tillämpningen av eventuella riktlinjer för ersättare till ledande befattningshavare fastställda av bolagsstämman samt gällande ersättningsstrukturer och ersättningsnivåer.

Verkställande direktör och övriga ledande befattningshavare

Den verkställande direktören är underordnad styrelsen och ansvarar för Bolagets löpande förvaltning och Bolagets dagliga drift. Arbetsfördelningen mellan styrelsen och verkställande direktören anges i arbetsordningen för styrelsen och instruktionen för verkställande direktör. Thunderful Group har en koncernledningsgrupp som består av fyra personer som, utöver den verkställande direktören Brjann Sigurgeirsson, består av Bolagets CFO, Anders Maiqvist, bolagets CGO, Agostino Simonetta, och bolagets CDO, Henrik Mathiasen.

Ersättning till styrelseledamöter, verkställande direktör och ledande befattningshavare

Ersättning till styrelseledamöter

Arvode till bolagsstämموvalda styrelseledamöter beslutas av årsstämman. Vid årsstämman den 27 april 2021 beslutades att styrelsearvode för perioden fram till nästa årsstämma ska utgå med maximalt 1 500 000 SEK beräknat på en hel verksamhetsperiod mellan årsstämmor (12 månader), varav maximalt 500 000 SEK ska utgå till styrelsens ordförande och maximalt 250 000 SEK ska utgå till respektive styrelseledamot. Styrelsens ledamöter äger rätt till arvode i relation till antal månader respektive styrelseledamot har innehåft rollen från och med inval till dess att nästa årsstämma hålls.

Tabellen nedan utvisar ersättning till Bolagets styrelseledamöter som beskrivs ovan och avser ersättning utbetald under räkenskapsåret 2021 innefattande eventuella villkorade eller uppskjutna ersättningar och eventuella naturaförmåner som beviljats för tjänster som utförts åt Koncernen, oavsett av vem eller i vilken egenskap tjänsterna har utförts. Samtliga belopp anges i TSEK och ersättning har utgått från koncernbolagen.



Ersättningar till styrelseledamöter 2021 (TSEK)

Namn	Styrelsearvode	Lön	Övriga förmåner	Bonus	Pension	Total ersättning, bonus och pensioner
Mats Lönnqvist	366,7	-	-	-	-	366,7
Owe Bergsten	176,7	-	-	-	-	176,7
Tomas Franzén	186,7	-	-	-	-	186,7
Oskar Burman	166,7	-	-	-	-	166,7
Cecilia Ogvall	183,3	54,0	-	-	-	237,3
Totalt:	1 080,1	54,0	0,0	0,0	0,0	1 134,1

Riktlinjer för ersättning till ledande befattningshavare

Vid årsstämman den 27 april 2021, beslutades att anta riktlinjer för ersättning till den verkställande direktören samt övriga medlemmar av koncernledningen. Huvudprincipen är att ersättningar och andra anställningsvillkor för ledande befattningshavare ska baseras på marknadsmässiga villkor och vara konkurrenskraftiga för att säkerställa att Koncernen kan locka till sig och behålla kompetenta ledande befattningshavare till en rimlig kostnad.

Den totala ersättningen för koncernledningen kan bestå av fast lön, rörlig ersättning, pension och andra förmåner. För att undvika att ledningen uppmuntras att ta orimliga risker ska det råda en grundläggande balans mellan fast och rörlig ersättning. Den fasta lönen ska således vara tillräckligt stor i förhållande till den totala ersättningen som betalas till företagsledningen att det ska vara möjligt att sänka den rörliga ersättningen till noll. Den rörliga ersättningen till en ledande befattningshavare vars funktion eller totala ersättningsnivå innebär att han eller hon kan ha en väsentlig effekt på Koncernens riskprofil, får inte vara större än den fasta lönen. Rörlig ersättning ska kopplas till förutbestämda och mätbara prestandakriterier, formulerade för att främja Koncernens långsiktiga värdeskapande.

Ersättning ska inte diskriminera på grund av kön, etnisk bakgrund, nationellt ursprung, ålder, funktionshinder eller andra irrelevanta faktorer.

När det gäller anställningar som regleras av andra lagar och förordningar än svenska, kan nödvändiga justeringar antas avseende pensionsförmåner och andra förmåner för att följa lokala tvingande bestämmelser eller tullar, medan de övergripande riktlinjerna ska tillämpas så långt som möjligt.

Tabellen nedan utvisar ersättning till ledande befattningshavare, och avser ersättning utbetald under 2021 inklusive villkorade eller uppskjutna ersättningar samt eventuella naturaförmåner (inkluderar bland annat bilförmån) som har beviljats för tjänster som har utförts åt Koncernen, oavsett av vem eller i vilken egenskap tjänsterna har utförts. Samtliga belopp anges i TSEK och ersättning har utgått från koncernbolagen.

Ersättningar till ledande befattningshavare 2021 (TSEK)

Namn	Lön	Övriga förmåner	Bonus	Pension	Total ersättning, bonus och pensioner
Brjann Sigurgeirsson, VD	633,4	79,7	0,0	67,4	780,5
Övriga medlemmar i koncernledningen ¹⁾	7 845,0	326,0	0,0	535,2	8 706,2
Totalt:	8 478,4	405,7	0,0	602,6	9 486,7

1) Övriga medlemmar i koncernledningen uppgick till 3 personer vid slutet av 2021. Ersättning för Övriga medlemmar i koncernledningen inkluderar f.d. Head of Games Klaus Lyngsted till och med december 2021 samt ny Chief Games Officer Agostino Simonetta från och med juli 2021.

Incitamentsprogram

Koncernen har inrättat aktiebaserade incitamentsprogram för vissa av Bolagets styrelseledamöter och ledande befattningshavare.

Villkoren för incitamentsprogrammen beskrivs nedan. Det maximala antalet aktier som totalt kan utges under de båda incitamentsprogrammen, utan beaktande av eventuell framtida omräkning enligt optionsvillkoren för respektive program, uppgår till 519 220 aktier, vilket motsvarar en utspädning om cirka 0,74 procent baserat på antagandet om att båda programmen utnyttjas till fullo samt beräknat på antalet aktier i Bolaget per 31 december 2021.

Teckningsoptionsbaserat incitamentsprogram 2020/2023 (i)

Vid extra bolagsstämma den 2 september 2020 beslutades om ett teckningsoptionsbaserat incitamentsprogram för Koncernens CFO, Koncernens CDO samt vissa nyckelpersoner i Koncernen genom emission av 350 870 teckningsoptioner. Teckningsoptionsprogrammet implementerades i oktober 2020 och för varje teckningsoption betalades en teckningsoptionspremie om 1,20 SEK.

Varje teckningsoption berättigar innehavaren att förvärva en ny aktie i Bolaget till ett lösenpris uppgående till 38,37 SEK per aktie. Teckningsoptionerna kan utnyttjas under perioden från och med den 1 november 2023 till och med den 30 november 2023. Vid fullt utnyttjande av samtliga emitterade teckningsoptioner kommer totalt 350 870 nya aktier att ges ut och aktiekapitalet kommer att öka med 3 508,70 SEK, vilket motsvarar en utspädning om cirka 0,50 procent baserat på antagandet om att samtliga teckningsoptioner i programmet utnyttjas till fullo samt beräknat på antalet aktier i Bolaget per 31 december 2021. Teckningsoptionerna är föremål för sedvanliga omräkningsvillkor i samband med emissioner m.m.

Teckningsoptionsbaserat incitamentsprogram 2020/2023 (ii)

Vid extra bolagsstämma den 2 september 2020 beslutades om ett teckningsoptionsbaserat incitamentsprogram för Bolagets styrelseledamöter Oskar Burman och Cecilia Ogvall genom emission av 168 350 teckningsoptioner. Teckningsoptionsprogrammet implementerades i oktober 2020 och för varje teckningsoption betalades en teckningsoptionspremie om 1,20 SEK.

Varje teckningsoption berättigar innehavaren att förvärva en ny aktie i Bolaget till ett lösenpris uppgående till 38,37 SEK per aktie. Teckningsoptionerna kan utnyttjas under perioden från och med den 1 november 2023 till och med den 30 november 2023. Vid fullt utnyttjande av samtliga emitterade teckningsoptioner kommer totalt 168 350 nya aktier att ges ut och aktiekapitalet kommer att öka med 1 683,50 SEK, vilket motsvarar en utspädning om cirka 0,24 procent baserat på antagandet om att samtliga tecknings-

optioner i programmet utnyttjas till fullo samt beräknat på antalet aktier i Bolaget per 31 december 2021. Teckningsoptionerna är föremål för sedvanliga omräkningsvillkor i samband med emissioner m.m.

Intern kontroll och riskhantering

Styrelsen ansvarar enligt aktiebolagslagen för Bolagets organisation och förvaltningen av Bolagets angelägenheter och måste regelbundet bedöma Bolagets och Koncernens finansiella ställning och se till att Bolagets organisation är utformad så att bokföringen, medelsförvaltningen och Bolagets ekonomiska förhållanden i övrigt kontrolleras på ett betryggande sätt.

Den interna kontrollen har som övergripande syfte att bidra till att Bolagets strategier och målsättningar kan genomföras samt säkerställa att den finansiella rapporteringen är upprättad i överensstämmelse med lag, tillämpliga redovisningsstandarder och övriga krav på noterade bolag. Styrelsens ansvar för den interna kontrollen regleras i aktiebolagslagen, årsredovisningslagen och Koden. I styrelsens arbetsordning, i instruktioner för verkställande direktören samt i instruktion för finansiell rapportering, vilka samtliga antagits av styrelsen, anges roll- och ansvarsfördelningen för att bidra till en effektiv styrning av Bolagets risker. Styrelsen har också som ansvar att övervaka Bolagets finansiella ställning, att övervaka effektiviteten i Bolagets interna kontroll och riskhantering, att hålla sig informerad om revisionen av årsredovisningen och koncernredovisningen samt att granska och övervaka revisorns opartiskhet och självständighet.

Kontrollmiljö

Styrelsen har det övergripande ansvaret för den interna kontrollen avseende den finansiella rapporteringen. I syfte att skapa och vidmakthålla en fungerande kontrollmiljö har styrelsen antagit ett antal policyer och styrdokument som reglerar bland annat den finansiella rapporteringen, men även IT-säkerhet. Dessa utgörs huvudsakligen av styrelsens arbetsordning, instruktioner för den verkställande direktören, instruktioner för av styrelsen inrättade utskott och instruktioner för finansiell rapportering. Styrelsen har vidare inrättat ett revisionsutskott som har som huvudsaklig uppgift att övervaka Bolagets finansiella rapportering, att övervaka effektiviteten i Bolagets interna kontroll, internrevision (i den mån sådan funktion inrättas) och riskhantering, samt att granska och övervaka revisorns opartiskhet och självständighet.

Ansvaret för det dagliga arbetet med att upprätthålla kontrollmiljön åvilar primärt Bolagets verkställande direktör, som rapporterar löpande till styrelsen i enlighet med fastställda instruktioner. Verkställande direktören ska regelbundet och vid behov hålla styrelsen informerad om tillståndet och utvecklingen för Koncernens affärer, intäkter, resultat, finansiella ställning, kassaflöde och kreditläge. Vidare ska den verkställande direktören informera styrel-



sen om varje väsentlig affärshändelse för Koncernen och varje händelse eller omständighet vars existens, ur styrelsens perspektiv, inte är oväsentlig för Koncernen.

Förutom den interna uppföljningen och rapporteringen, rapporterar Bolagets externa revisorer under verksamhetsåret till verkställande direktören och styrelsen. Revisorernas rapportering ger styrelsen en god uppfattning och ett tillförlitligt underlag avseende den finansiella rapporteringen i årsredovisningen.

Riskbedömning och kontrollaktiviteter

I riskbedömningen ingår att identifiera och utvärdera risken för väsentliga fel i Bolagets verksamhetsprocesser, vilket bland annat omfattar redovisningen och rapporteringen på Koncern- och dotterbolagsnivå. Riskbedömning görs löpande och enligt fastställda riktlinjer med fokus på Bolagets väsentliga verksamhetsprocesser. Inom styrelsen ansvarar primärt revisionsutskottet för att löpande utvärdera Bolagets risksituation varefter styrelsen gör en årlig genomgång av risksituationen. Kontrollaktiviteter syftar till att identifiera och begränsa risker. Styrelsen ansvarar för den interna kontrollen och uppföljning av bolagsledningen. Detta sker genom både interna och externa kontrollaktiviteter samt genom granskning och uppföljning av Bolagets policyer och styrdokument.

Information och kommunikation

Bolaget har informations- och kommunikationsvägar som syftar till att främja riktigheten av den finansiella rapporteringen och möjliggöra rapportering och återkoppling från verksamheten till styrelse och ledning, exempelvis genom att styrande dokument i form av interna policyer, riktlinjer och instruktioner avseende den ekonomiska rapporteringen gjorts tillgängliga och är kända för berörda medarbetare. Finansiell rapportering sker huvudsakligen i ett koncerngemensamt system med fördefinierade rapportmallar. Bolagets finansiella rapportering följer de lagar och regler som gäller i Sverige och de lokala regler i varje land där verksamheten bedrivs. Bolagets information till aktieägarna och andra intressenter ges via årsredovisningen och kommer framöver även ges via delårsrapporter och pressmeddelanden.

Uppföljning

Verkställande direktören tillsier att styrelsen löpande erhåller rapportering om utvecklingen av Bolagets verksamhet, däribland utvecklingen av Bolagets resultat och ställning samt information om viktiga händelser, såsom utvecklingen i enskilda projekt. Generellt sett avrapporterar verkställande direktören också dessa frågor på varje styrelsemöte. Styrelsen och revisionsutskottet går igenom årsredovisning och kvartalsrapporter och genomför

finansiella utvärderingar i enlighet med fastställd plan. Revisionsutskottet följer upp den finansiella rapporteringen samt andra närliggande frågor och diskuterar regelbundet dessa frågor med de externa revisorerna.

Revision

Bolaget är, i egenskap av publikt bolag, skyldigt att ha minst en revisor för granskning av Bolagets och Koncernens årsredovisning och bokföring, samt styrelsen och den verkställande direktörens förvaltning. Granskningen ska vara så ingående och omfattande som god revisionsked kräver. Bolagets revisor väljs enligt reglerna i aktiebolagslagen och av bolagsstämman. En revisor i ett svenskt aktiebolag har således ett uppdrag från, och rapporterar till, bolagsstämman och får inte låta sig styras i sitt arbete av styrelsen eller någon ledande befattningshavare. Revisorns rapportering till bolagsstämman sker på årsstämman genom revisionsberättelsen.

Enligt Bolagets bolagsordning ska Bolaget ha en till två revisorer och högst en revisorssuppleant. Till revisor kan även utses ett registrerat revisionsbolag. Bolagets nuvarande revisor är Grant Thornton Sweden AB med Patric Hofréus som huvudansvarig revisor. Ersättning till Bolagets revisor utgår enligt godkänd räkning. Ersättning till Grant Thornton Sweden AB utgick med 3,7 MSEK för räkenskapsåret 2021 och avsåg revisionsuppdrag för Bolaget.

Aktiemarknadsinformation och insiderregler

Som noterat bolag ställs krav på att alla aktörer på aktiemarknaden får samtidig tillgång till insiderinformation om Bolaget och det finns insiderregler i syfte att förhindra marknadsmissbruk.

Styrelsen har bland annat antagit en kommunikations- respektive insiderpolicy i syfte att säkerställa en korrekt och god kvalitet på Bolagets information och hantering av insiderinformation såväl internt som externt. Styrelsens ordförande behandlar övergripande ägarrelaterade frågor, medan verkställande direktören har det övergripande ansvaret för Bolagets externa kommunikation.

Policyer och riktlinjer avseende informationsgivning och insiderregler samt uppdateringar och ändringar görs tillgängliga och kända för berörd personal, och bolagsledningen går igenom regelverket med anställda. Bolagets regelverk är upprättat enligt svensk lagstiftning, First North Premiers regelverk och Koden samt EU:s marknadsmissbruksförordning (MAR). Samtliga finansiella rapporter och pressmeddelanden som offentliggörs efter noteringen kommer att publiceras på Bolagets webbplats (www.thunderfulgroup.com) i direkt anslutning till offentliggörande.





INLEDNING
STRATEGI
VERKSAMHET
HÅLLBARHET
THUNDERFUL SOM INVESTERING
BOLAGSSTYRNING
ERSÄTTNING
FINANSIELLA RAPPORTER
ÖVRIGT

STYRELSE

STYRELSE



Mats Lönnqvist

Styrelseordförande sedan 2020.

Född 1954.

Bakgrund och utbildning:

Civilekonomexamen vid Stockholms Handelshögskola. Mats Lönnqvist har över 30 års erfarenhet från arbete i ledande befattningar inom ekonomi och finans i internationella koncerner. Lönnqvist har bland annat varit CFO i det statliga bolaget Securum, samt CFO och vice verkställande direktör i Biacore, Esselte, Postnord och SAS. Lönnqvist har omfattande erfarenhet av styrelsearbete och ordförandeskap från såväl privatägda som börsnoterade företag i Sverige och utomlands. Sedan 2015 arbetar Lönnqvist heltid med sina styrelseuppdrag.

Övriga pågående uppdrag:

Styrelseordförande i Hydrosand Group AB, Ovacon AB, Spendrup Holding AB och Östaholmen Bostadsproduktion AB. Styrelseledamot i ayllima group AB, BAM Intressenter AB, Bordsjö Skogar AB, Förvaltnings AB Värde Invest, Norva 24 Group AB, Norva 24 AS, Norva 24 Holding AS, Porall AB, Prosero Security AB, Prosero Security Group AB, Prosero Security Holding AB, Resolvator AB, Solhem Property AB och Tagehus Holding AB. Styrelse-suppleant i Skerry Crow AB. Verkställande direktör i Resolvator AB.

Innehav i Bolaget:

156 879 aktier.

Favoritspel Thunderful:

Lost in Random

Favoritspel Nintendo:

Pikmin 3



Owe Bergsten

Styrelseledamot sedan 2019.

Född 1950.

Bakgrund och utbildning:

Flertalet civilingenjörskurser vid Chalmers tekniska högskola. Owe Bergsten grundade Bergsala 1976 tillsammans med Pierre Sandsten och Lars-Göran Larsson och har drivit och varit verksam inom Bergsala sedan starten.

Övriga pågående uppdrag:

Styrelseordförande i Bergsala SDA AB, Handic Trading AB. Styrelseledamot i Bergsala Holding AB, Logi & Bastu på Käringön AB och Orrviken Invest Aktiebolag.

Innehav i Bolaget:

17 371 693 aktier.

Favoritspel Thunderful:

SteamWorld Dig

Favoritspel Nintendo:

Zelda: Wind Waker



Tomas Franzén

Styrelseledamot sedan 2020.

Född 1962.

Bakgrund och utbildning:

Civilingenjörsutbildning vid Linköping universitet. Tomas Franzén har mångårig erfarenhet som verkställande direktör och styrelseordförande inom Bonnierkoncernen, Com Hem, Eniro och Song Networks (sedermera TDC). Franzén är för närvarande professionell styrelseledamot och har ett flertal befattningar i såväl noterade som privata bolag.

Övriga pågående uppdrag:

Styrelseordförande i AB Dagens Nyheter, AB Kvällstidningen Expressen, ayllima group AB, Bonnier Business Media Sweden AB, Bonnier Magazines & Brands AB, Bonnier News Group AB, Bonnier News Local AB, Bonnier News Sweden AB, Dagens Industri Aktiebolag, Elajo Invest Aktiebolag (publ), Fibertjänst Holding AB, Hall Media AB, Sappa Holding AB, Sydsvenska Dagbladets Aktiebolag, Tidnings AB Marieberg och TietoEvry Corp. Styrelseledamot i Aktiebolaget Sappa, AIK Fotboll AB, Axel Johnson Aktiebolag, Bonnier Business Press AB, Den Digitala Väktaren i Sverige AB, Dustin Group AB, Fibertjänst Omsorg Sverige AB, Fibertjänst Sverige AB, Hydrosand Group AB, Liljedahl Group AB, Martin & Servera Aktiebolag, Ovacon AB, Safe Solutions CCTV Kameracentral AB, Safe Solutions Consulting i Sverige AB, Safe Solutions Consulting i Sverige Holding AB, Safe Solutions Teknik i Sverige AB, Svensk Satelliteservice SMATV AB, TF Invest AB och Ultimate Padel Platform Sweden AB. Verkställande direktör i TF Invest AB.

Innehav i Bolaget:

136 879 aktier.

Favoritspel Thunderful:

Wavetale

Favoritspel Nintendo:

Super Mario Odyssey



Oskar Burman

Styrelseledamot sedan 2020.

Född 1975.

Bakgrund och utbildning:

Gymnasieutbildning. Oskar Burman började arbeta professionellt inom spelindustrin för 25 år sedan då han var med och grundade en av de första spelutvecklarna i Norden, Unique Development Studios. Burmans tidigare erfarenheter innefattar startandet av Rovios spelstudio i Stockholm, där han var med och skapade Angry Birds 2, arbete som Studio Manager på Avalanche Studios och varit studiochef för Easy Studios, en del av EA DICE. Burman är för närvarande verkställande direktör på spelstudio Fast Travel Games, som han även varit med och grundat.

Övriga pågående uppdrag:

Styrelseordförande och verkställande direktör i Fast Travel Games AB. Styrelseledamot i Stugan AB (svb).

Innehav i Bolaget:

1 600 aktier och 84 175 teckningsoptioner serie 2020/2023 (ij).

Favoritspel Thunderful:

Stick it to the Man!

Favoritspel Nintendo:

Goldeneye 007



Cecilia Ogvall

Styrelseledamot sedan 2020.

Född 1966.

Bakgrund och utbildning:

Jur. kand. vid Uppsala universitet. Cecilia Ogvall har mångårig internationell erfarenhet som chefsjurist på financial services-bolaget Global Blue Group och var dessförinnan advokat vid Advokatfirman Vinge och MAQS Advokatbyrå. Tidigare erfarenheter inkluderar även rollerna som sekreterare och styrelseordförande för den ideella föreningen SWEA London.

Övriga pågående uppdrag:

Bolagsman i Cecilia Ogvall Handelsbolag.

Innehav i Bolaget:

1 900 aktier och 84 175 teckningsoptioner serie 2020/2023 (ij).

Favoritspel Thunderful:

The Gunk

Favoritspel Nintendo:

Picross

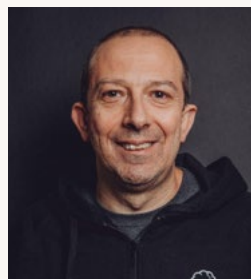




INLEDNING
STRATEGI
VERKSAMHET
HÅLLBARHET
THUNDERFUL SOM INVESTERING
BOLAGSSTYRNING
ERSÄTTNING
FINANSIELLA RAPPORTER
ÖVRIGT

KONCERNLEDNING

KONCERNLEDNING



Brjann Sigurgeirsson

Verkställande direktör sedan 2019.
Född 1967.

Bakgrund och utbildning:
Studier i litteratur vid Göteborgs Universitet, Sverige. Studier i grafisk design vid San Fransisco City College, USA. Brjann Sigurgeirsson är grundare av Image & Form och har en bakgrund som skribent och grafisk designer på Koyosha Co. Sigurgeirsson har även erfarenhet som spelprogrammerare vid Subaru International.

Övriga pågående uppdrag:
Styrelseledamot i Brjann Sigurgeirsson Holding AB.

Innehav i Bolaget:
4 375 000 aktier.

Favoritspel Thunderful:
SteamWorld Heist

Favoritspel Nintendo:
Super Metroid

Anders Maiqvist

Chief Financial Officer sedan 2019.
Född 1983.

Bakgrund och utbildning:
Civilingenjörsexamen i industriell ekonomi vid Chalmers tekniska högskola. Anders Maiqvist har varit ekonomichef i Bergsala sedan 2016 och har tidigare varit ekonomichef i Peoples Choice och vice verkställande direktör samt ekonomichef i Prognosis.

Övriga pågående uppdrag:
Styrelseledamot i Benolly AB, Havs-skatten AB och Maiassets AB. Styrelsesuppleant i Bergsala SDA AB och Luxlie AB.

Innehav i Bolaget:
881 651 aktier och 84 175 teckningsoptioner serie 2020/2023 [1].

Favoritspel Thunderful:
Stick it to the Man!

Favoritspel Nintendo:
Super Mario Bros 3

Agostino Simonetta

Chief Games Officer sedan 2021.
Född: 1976.

Bakgrund och utbildning:
Studier i filosofi & psykologi vid Universitetet i Genoa (ITA).

Övriga pågående uppdrag:
Saknas.

Tidigare erfarenheter (i urval):
Tidigare chef för ID@Xbox Global Partnership Team, PlayStation Europe, SEGA Europe, THQ

Innehav i Bolaget:
12 839 aktier.

Favoritspel Thunderful:
SteamWorld Dig 2

Favoritspel Nintendo:
Zelda Ocarina of Time

Henrik Mathiasen

Chief Distribution Officer sedan 2019.
Född 1971.

Bakgrund och utbildning:
Examen i business vid Aarhus Business College, Danmark. Henrik Mathiasen är medgrundare av Nordic Game Supply, verkställande direktör i AMO Toys Scandinavia samt har tidigare varit verkställande direktör i The Games Factory ApS.

Övriga pågående uppdrag:
Styrelseordförande i Sunflower ApS. Styrelseledamot i ITMM Holding A/S, Juna Pack A/S, Linuspro ApS, Nordic Nutrition Holding ApS och Pro-fit ApS.

Innehav i Thunderful:
735 000 aktier och 84 175 teckningsoptioner serie 2020/2023 [1].

Favoritspel Thunderful:
The Gunk

Favoritspel Nintendo:
Mario Kart

Förändringar i koncernledningen:

Klaus Lyngelund var Head of Games fram till december 2021 och ersattes vid samma tidpunkt av Agostino Simonetta.





ERSÄTTNINGSRAPPORT 2021

Introduktion

Denna ersättningsrapport beskriver hur riktlinjerna för ersättning till ledande befattningshavare för Thunderful Group AB ("Thunderful" eller "Bolaget"), antagna av ordinarie bolagsstämman den 27 april 2021, tillämpades under år 2021. Rapporten innehåller även information om ersättning till verkställande direktören samt en sammanfattning av Bolagets utestående aktie- och aktiekursrelaterade incitamentsprogram. Rapporten har upprättats i enlighet med aktiebolagslagen och Kollegiets för svensk bolagsstyrning Regler om ersättningar till ledande befattningshavare och om incitamentsprogram.

Ytterligare information om ersättningar till ledande befattningshavare finns i not 8 (Medelantalet anställda / löner etc) på sidan 110 i årsredovisningen för 2021. Information om ersättningsutskottets arbete under 2021 finns i bolagsstyrningsrapporten på sidorna 72-77 i årsredovisningen för 2021.

Styrelsearvode omfattas inte av denna rapport. Sådant arvode beslutas årligen av årsstämman och redovisas i bolagsstyrningsrapporten på sidorna 72-77 i årsredovisningen för 2021.

Utveckling under 2021

Verkställande direktören sammanfattar Bolagets övergripande resultat i sin redogörelse på sidorna 6-8 i årsredovisningen för 2021.

Bolagets ersättningsriktlinjer: tillämpningsområde, ändamål och avvikelser

En förutsättning för en framgångsrik implementering av Bolagets affärsstrategi och tillvaratagandet av dess långsiktiga intressen, inklusive dess hållbarhet, är att Bolaget kan rekrytera och behålla kvalificerade medarbetare. För detta krävs att Bolaget kan erbjuda marknads- och konkurrensmässig ersättning. Bolagets ersättningsriktlinjer möjliggör att ledande befattningshavare kan erbjudas en marknads- och konkurrensmässig totalersättning. Enligt ersättningsriktlinjerna får ersättningen till ledande befattningshavare bestå av följande komponenter: fast lön, rörlig kontant ersättning, pensionsförmåner och andra förmåner. Den rörliga kontantersättningen ska vara kopplad till finansiella eller icke-finansiella kriterier. De kan utgöras av individanpassade kvantitativa eller kvalitativa mål. Kriterierna ska vara utformade så att de främjar Bolagets affärsstrategi och långsiktiga intressen, inklusive dess hållbarhet, genom att exempelvis ha en tydlig koppling till affärsstrategin eller främja befattningshavarens långsiktiga utveckling.

Riktlinjerna finns på sidan 74 i årsredovisningen för 2021. Bolaget har under 2021 följt de tillämpliga ersättningsriktlinjerna som antagits av bolagsstämman. Inga avsteg från riktlinjerna har gjorts och inga avvikelser har gjorts från den beslutsprocess som enligt riktlinjerna ska tillämpas för att fastställa ersättningen. Revisorns yttrande över Bolagets efterlevnad av riktlinjerna finns tillgänglig på Bolagets webbplats, www.thunderfulgroup.com. Ingen ersättning har krävts tillbaka.

Totalersättning till verkställande direktören under 2021 (TSEK)¹⁾

Befattningshavarens namn (position)	Grundlön ²⁾	Andra förmåner ³⁾	Ettårig	Flerårig	Extraordinära poster	Pensionskostnad ⁴⁾	Totalersättning	Andelen fast och rörlig ersättning
Brjann Sigurgeirsson, VD	633,4	79,7	0	0	0	67,4	780,5	780,5/780,5

1) Med undantag för Flerårig rörlig ersättning redovisar tabellen ersättning som belöper per år 2021. Flerårig rörlig ersättning saknas.

2) Inklusive semesterersättning.

3) Avser bilförmån.

4) Pensionskostnader (kolumn 6), som i sin helhet avser Grundlön och är premiebestämd, har till fullo redovisats som fast ersättning.

Aktierelaterad ersättning

Utestående aktierelaterade och aktiekursrelaterade incitamentsprogram

Bolaget införde i samband med extra bolagsstämma den 2 september 2020 teckningsoptionsbaserade incitamentsprogram för utvalda ledande befattningshavare samt styrelseledamöter. Bolagets verkställande direktör är inte del av något utestående aktierelaterat eller aktiekursrelaterat incitamentsprogram.

Teckningsoptionsbaserat incitamentsprogram 2020/2023 (i)

Vid extra bolagsstämma den 2 september 2020 beslutades om ett teckningsoptionsbaserat incitamentsprogram för Bolagets CFO, Bolagets Head of Distribution samt vissa nyckelpersoner i Thunderful genom emission av 350 870 teckningsoptioner. Teckningsoptionsprogrammet implementerades i oktober 2020 och för varje teckningsoption betalades en teckningsoptionspremie om 1,20 SEK. Varje teckningsoption berättigar innehavaren att förvärva en ny aktie i Bolaget till ett lösenpris uppgående till 38,37 SEK per aktie. Teckningsoptionerna kan utnyttjas under perioden från och med den 1 november 2023 till och med den 30 november 2023. Vid fullt utnyttjande av samtliga emitterade teckningsoptioner kommer totalt 350 870 nya aktier att ges ut och aktiekapitalet kommer att öka med 3 508,70 SEK. Teckningsoptionerna är föremål för sedvanliga omräkningsvillkor i samband med emissioner m.m.

Teckningsoptionsbaserat incitamentsprogram 2020/2023 (ii)

Vid extra bolagsstämma den 2 september 2020 beslutades om ett teckningsoptionsbaserat incitamentsprogram för Bolagets styrelseledamöter Oskar Burman och Cecilia Ogvall genom emission av 168 350 teckningsoptioner. Teckningsoptionsprogrammet implementerades i oktober 2020 och för varje teckningsoption betalades en teckningsoptionspremie om 1,20 SEK. Varje teckningsoption berättigar innehavaren att förvärva en ny aktie i Bolaget till ett lösenpris uppgående till 38,37 SEK per aktie. Teckningsoptionerna kan utnyttjas under perioden från och med den 1 november 2023 till och med den 30 november 2023. Vid fullt utnyttjande av samtliga emitterade teckningsoptioner kommer totalt 168 350 nya aktier att ges ut och aktiekapitalet kommer att öka med 1 683,50 SEK. Teckningsoptionerna är föremål för sedvanliga omräkningsvillkor i samband med emissioner m.m.

Kortsiktig rörlig ersättning till Thunderfuls verkställande direktör m.m.

Thunderful har under 2021 inte haft någon kortsiktig rörlig ersättning för den verkställande direktören eller andra ledande befattningshavare.

Jämförande information avseende förändringar i ersättning och bolagets resultat

Förändringar i ersättning och bolagets resultat under de senaste fem rapporterade räkenskapsåren (RR) (TSEK)

	RR-4 vs RR-5	RR-3 vs RR-4	RR-2 vs RR-3	RR-1 vs RR-2	RR vs RR-1	RR 2021
Ersättning till verkställande direktören	-	-	-	-15,3 (-2%)	+54,1 (+7%)	780,5
Koncernens rörelseresultat	-	-	-	+5 807,1 (+3%)	-6 058,5 (-3%)	208 811,9
Genomsnittlig ersättning baserat på antalet heltidsekvivalenter anställda* i moderbolaget	-	-	-	-	-	-

* Exklusive medlemmar i koncernledningen.



FÖRVALTNINGSBERÄTTELSE

Information om verksamheten

Thunderful Group AB, med säte i Göteborg, är moderbolag i en koncern som utvecklar och förlägger spel samt distribuerar bland annat Nintendoprodukter (spel, spelkonsoler och tillbehör), speltillbehör och leksaker. Thunderful Groups övergripande mål är att tillhandahålla högkvalitativa spelupplevelser.

Thunderful Group grundades 2019 efter en omstrukturering av företagsgrupperna Bergsala och Thunderful för att skapa en ny stark aktör i spelbranschen. Thunderful Group verkar inom spelindustrins samtliga segment.

Med huvudkontor i Göteborg och ytterligare kontor i Helsingborg, Helsingfors, Hohenwestedt, Hongkong, Karlshamn, Kungsbacka, Köln, Köpenhamn, Larvik, Madrid, Malmö, Skövde, Stockholm, Sunderland och Århus utvecklar, förlägger och distribuerar Thunderful Group högkvalitativa underhållningsprodukter med fokus på spel baserade på egna och andras rättigheter.

Koncernens verksamhet är indelad i två affärssegment: Thunderful Games och Thunderful Distribution.

Thunderful Games

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

- Thunderful Development 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.

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.



Väsentliga händelser under räkenskapsåret

Förvärv av 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. Ytterligare detaljer om förvärvet återfinns i Not 34 under stycket Rörelseförvärv.

Spelutvecklingsavtal till ett värde överstigande 20 MUSD

Den 30 april annonserade Thunderful Group att dotterbolaget Coatsink Software Ltd, efter en längre tids förhandlingar, ingått spelutvecklingsavtal 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 omvärderades. Enligt IFRS 3 redovisas i not 37 den omvärdering som gjorts för helåret 2020 genom justering av PPA för förvärvet av Coatsink.

Förvärv av Stage Clear Studios, SL

Den 2 september 2021 förvärvades den spanska spelutvecklingsstudion Stage Clear Studios, SL för en initial köpeskilling om 1,0 MEUR. Stage Clear Studios S.L. grundades 2012 och är en väl etablerad 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. Studion 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. Ytterligare detaljer om förvärvet återfinns i Not 34 under stycket Rörelseförvärv.

Förvärv av Robot Teddy Ltd

Den 27 oktober 2021 förvärvades Robot Teddy Ltd, baserade i Newcastle, Storbritannien, för en kontant initial köpeskilling 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. Ytterligare detaljer om förvärvet återfinns i Not 34 under stycket Rörelseförvärv.

Förvärv av Early Morning Studio AB

Den 16 november 2021 förvärvades Early Morning Studio AB, baserade i Stockholm, för en initial köpeskilling 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. Ytterligare detaljer om förvärvet återfinns i Not 34 under stycket Rörelseförvärv.

Flerårsöversikt koncernen	2021	2020	2019
Nettoomsättning (MSEK)	3 140,8	3 047,8	100,9
Resultat efter finansiella poster (MSEK)	168,9	170,5	30,5
Balansomslutning (MSEK)	3 619,7	2 457,3	1 439,4
Soliditet (%)	49,7%	60,6%	36,0%
Genomsnittligt antal anställda	407	248	65

Flerårsöversikt Moderbolaget	2021	2020	2019.12.05– 2019.12.31
Nettoomsättning (MSEK)	6,0	10,1	0,0
Resultat efter finansiella poster (MSEK)	1,4	-52,2	-0,3
Balansomslutning (MSEK)	2 846,4	2 373,6	1 064,4
Soliditet (%)	71,9%	82,1%	93,0%
Antal anställda	4	3	0

Kommentar till flerårsöversikt

Koncernens nettoomsättning för räkenskapsåret 2021 uppgick till 3 140,8 MSEK, att jämföra med 3 047,8 MSEK för föregående år. Segmentet Games visar tillväxt med 197,8 MSEK medan segmentet Distribution visar negativ tillväxt med -104,8 MSEK.

På följande sidor återfinns en resultatanalys för koncernen för räkenskapsåret 2021.



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	2021	2020
Thunderful Games	354,0	156,2
Thunderful Distribution	2 786,8	2 891,6
- varav Bergsala	1 308,3	1 708,4
- varav Nordic Game Supply	984,9	704,6
- varav Amo Toys	493,6	478,6
Övrigt	0,0	0,0
Nettoomsättning	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 nettoomsättningen 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
Nettoomsättningstillväxt, %	126,6	-3,6
- varav organiskt, %	-4,8	-3,6
- varav förvärvat, %	131,4	0,0

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	2021	2020
Kostnader för handelsvaror och royalties	-2 317,5	-2 389,1
Övriga externa kostnader	-328,1	-264,1
- varav marknadsföringskostnader	-128,5	-123,8
- varav förvärvsrelaterade engångskostnader	-10,3	-14,7
- varav övriga engångskostnader	-10,4	0,0
Personalkostnader	-238,7	-140,1
Avskrivningar och nedskrivningar av materiella anläggningstillgångar och immateriella tillgångar	-127,0	-61,8
- varav PPA-relaterade avskrivningar	-69,3	-41,8
Övriga rörelsekostnader	-53,7	-12,4
Totala rörelsekostnader	-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 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 lagerflyttskostnader 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	2021	2020
Thunderful Games	185,2	67,2
Thunderful Distribution	188,5	233,4
Övrigt	-17,2	-9,2
Justerad EBITDA	356,5	291,4
Justerade engångsposter (segment Games)	-8,4	0,0
Justerade engångsposter (segment Distribution)	-2,0	0,0
Justerade engångsposter (segment Övrigt)	-10,3	-14,7
EBITDA	335,8	276,7
Justerad EBITA-marginal		
Thunderful Games, %	44,3	36,5
Thunderful Distribution, %	6,6	8,1
Thunderful Group, %	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 lagerflyttskostnader 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	2021	2020
Thunderful Games	139,7	53,1
Thunderful Distribution	176,6	227,6
Övrigt	-17,5	-9,2
Justerad EBITA	298,8	271,5
Justerade engångsposter (segment Games)	-8,4	0,0
Justerade engångsposter (segment Distribution)	-2,0	0,0
Justerade engångsposter (segment Övrigt)	-10,3	-14,7
EBITA	278,1	256,8
Justerad EBITA-marginal		
Thunderful Games, %	33,4	28,8
Thunderful Distribution, %	6,2	7,9
Thunderful Group, %	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 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	2021	2020
Thunderful Games	99,2	48,5
Thunderful Distribution	137,4	190,4
Övrigt	-27,8	-24,0
Rörelseresultat	208,8	214,9
Rörelsemarginal		
Thunderful Games, %	23,7	26,3
Thunderful Distribution, %	4,8	6,6
Thunderful Group, %	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).

Moderbolag

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.

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 räkenskapsårets 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 perioden januari–december uppgick det till -64,9 MSEK (-88,6 MSEK).

Kassaflödet från investeringsverksamheten uppgick under perioden januari–december till -316,8 MSEK (-155,6 MSEK).

Kassaflödet från finansieringsverksamheten uppgick under perioden januari–december till 134,4 MSEK (509,0 MSEK).

Det totala kassaflödet under perioden januari–december uppgick till -247,3 MSEK (264,7 MSEK).

MSEK	2021	2020
Capex för utveckling	59,6	20,2
Capex för licenser för publishing	45,1	n.a.
Capex för förvärv	188,9	123,4
Annan capex	23,2	12,0
Totala investeringar	316,8	155,6

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 under perioden januari–december till 188,9 MSEK (123,4 MSEK).

Övriga investeringar uppgick för perioden januari–december till 23,2 MSEK (12,0 MSEK).

De totala investeringarna uppgick därför till 316,8 MSEK (155,6 MSEK) under perioden januari–december.

Väsentliga risker och osäkerhetsfaktorer

Koncernens strategiska risker, operativa risker, legala risker och finansiella risker presenteras på sida 66–71. I detta avsnitt beskrivs koncernens finansiella risker och hanteringen av koncernens finansiella risker.

Finansiella risker

Lönsamhet

Koncernen kan misslyckas med att upprätthålla lönsamhet i framtiden och kan uppleva ojämna kassaflöden, exempelvis på grund av säsongsvariationer eller misslyckade produktansättningar.

Kreditrisk

Koncernen har en väsentlig exponering mot sina återförsäljare inom affärssegmentet Distribution främst avseende utestående kundfordringar. Per den 31 december 2021 uppgick det totala beloppet på sådana utestående kundfordringar till 866,6 MSEK. Värdet på dessa fordringar kan påverkas negativt om en eller flera kunder blir insolvent eller går i konkurs. Det finns även en risk att kunder inte betalar köpta produkter eller betalar senare än väntat, vilket är en risk som kan öka under perioder av ekonomisk nedgång eller osäkerhet. Om riskerna materialiseras kan det påverka koncernens kassaflöde och resultat negativt.

Värderings- och redovisningsrisker

Koncernen hade per den 31 december 2021 respektive den 31 december 2020 goodwill och immateriella anläggningstillgångar (inklusive balanserade utgifter för spelutveckling, licenser för publishing och IT-system) vars redovisningsmässiga värde uppgick till 1 649,2 MSEK respektive 946,0 MSEK, motsvarande 45,6 procent respektive 37,2 procent av koncernens totala tillgångar.



Koncernens finansiella riskhantering

Koncernen är föremål för risker relaterade till likvida medel, kundfordringar, leverantörsskulder, lån och valutaexponering. Riskerna omfattar:

- Finansieringsrisker avseende koncernens kapitalbehov
- Valutarisker på kommersiella flöden och nettoinvesteringar i utländska dotterbolag
- Kreditrisker hänförliga till finansiella och kommersiella aktiviteter; och
- Ränterisker avseende likvida medel och upplåning

Finansieringsrisk

Med finansieringsrisk avses risken att finansieringen av koncernens kapitalbehov samt återfinansiering av utestående lån försvåras eller fördyras. Genom att hålla en jämn förfalloprofil för upplåningen samt genom att undvika att den kortfristiga upplåningen överstiger likviditetsgränserna kan finansieringsrisken minskas. Bolagets finanspolicy anger att CFO säkerställer att den återstående genomsnittliga löptiden för krediterna i den totala skuldportföljen överstiger beslutad minimitid och vid varje given tidpunkt ska likviditeten övervakas och vara i linje med policy. Per den 31 december 2021 har koncernen skulder till kreditinstitut och en nettoskuld på 210,2 MSEK.

Valutarisk

Med valutarisk avses risken att fluktuationer i växelkurserna har en negativ effekt på Koncernens finansiella ställning, lönsamhet eller kassaflöde. Huvudsakligen genereras intäkter och kostnader i EUR, SEK, DKK och USD, varav en stor del av Koncernens intäkter erhålls i EUR och DKK, medan Koncernens kostnader huvudsakligen omfattar varuinköp i EUR och till viss del i USD. Koncernen är därför exponerad mot fluktuationer på valutamarknaden där förändringar i valutakurser kan påverka koncernens lönsamhet och resultat negativt. I syfte att hantera dessa effekter säkrar Koncernen valutariskerna inom ramen för Finanspolicy, och Koncernens övergripande valutaexponering ska hanteras centralt av CFO. Koncernens checkkredit är nominerad i EUR, vilket i praktiken eliminerar en stor del av koncernens totala valutaexponering. En känslighetsanalys av koncernens valutarisk, fördelat på transaktionsrisk och omräkningsexponering, återfinns i not 36.

Kreditrisk

Kreditrisk vid finansiella transaktioner är risken att motparten inte kan uppfylla sina avtalsmässiga skyldigheter avseende Koncernens investeringar i likvida medel och derivat. För att begränsa kreditriskerna har Koncernen antagit en policy om att överskottslikviditet ska sättas in på bankkonton i Koncernens huvudbank, investeras i värdepapper som utfärdats av huvudbankerna eller investeras i statspapper.

Kreditrisk i kundfordringar

Thunderful Groups kundbas kännetecknas av återkommande kunder såsom återförsäljare och detaljister för bolagen inom segmentet Distribution samt avräkningskonton med olika plattformsfaktörer för bolagen inom segmentet Games.

För försäljningen gäller normala leverans- och betalningsvillkor. Finanspolicy definierar hur kreditprocessen ska ske i Koncernen för att uppnå en konkurrenskraftig och professionell kreditförsäljning, minska kreditförlusterna, förbättra kassaflödet och optimera vinsten. Inom segmentet Distribution arbetar bolaget med ett stort kreditförsäkringsbolag och kreditförsäkrar merparten av de totala kundfordringarna inom segmentet Distribution.

Ränterisk

Likvida medel

Finanspolicy anger att för stort innehav av likvida medel ska undvikas. Överskjutande likvida medel ska kvittas mot externa skulder. Kortfristiga placeringar ska ha en tid till förfall som matchar större utbetalningar, planerade investeringar eller utdelning och får inte överstiga 3 månader.

Upplåning

Enligt Finanspolicy ska Koncernens skuldhantering skötas centralt av CFO för att säkerställa effektivitet och riskkontroll. Lån ska huvudsakligen upptas på moderbolagsnivå och överförs till dotterbolag i form av interna lån eller kapitaltillskott. Olika derivatinstrument kan användas i denna process för att omvandla medlen till avsedd valuta. Kortfristig finansiering kan även ske lokalt i dotterbolag i länder med kapitalrestriktioner.

Thunderful Group AB ingår i en cashpool med merparten av sina dotterbolag och en kortfristig kreditram hos ett större kreditinstitut och har per den 31 december 2021 utnyttjat 270,4 MSEK av den totala checkkrediten på 32,5 MEUR.

FÖRSLAG TILL RESULTATDISPOSITION

Styrelsen föreslår att till förfogande stående vinstmedel

Överkursfond	1 966 461 927
Balanserat resultat	64 340 777
Årets resultat	14 384 761
	2 045 187 465
disponeras så att i ny räkning överföres	2 045 187 465





KONCERNENS RESULTATRÄKNING

MSEK	Not	2021	2020*
Nettoomsättning	4, 5	3 140,8	3 047,8
Aktiverat arbete för egen räkning		57,1	20,2
Övriga rörelseintäkter		75,9	14,3
Rörelsens intäkter		3 273,8	3 082,3
Rörelsens kostnader			
Handelsvaror (Distribution)	6	-2 268,4	-2 361,9
Inköpta spelutvecklingstjänster (Games)	6	-49,1	-27,2
Övriga externa kostnader	6, 7, 9	-328,1	-264,1
Personalkostnader	6, 8	-238,7	-140,1
Avskrivningar och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	6, 10	-127,0	-61,8
Övriga rörelsekostnader		-53,7	-12,4
Totala rörelsekostnader		-3 065,0	-2 867,5
Rörelseresultat		208,8	214,8
Resultat från finansiella poster			
Summa finansiella poster	11	-39,9	-41,4
Resultat efter finansiella poster		168,9	173,4
Skatt på periodens resultat	12	-36,7	-36,0
Periodens resultat		132,2	137,4
Övrigt Totalresultat			
Valutaomräkningsdifferens utlandsverksamheter		79,0	0,0
Totalresultat för perioden		211,2	137,4
Periodens resultat hänförligt till:			
Moderbolagets aktieägare		132,2	137,4
Resultat per aktie före utspädning, SEK		1,91	2,65
Resultat per aktie efter utspädning SEK		1,90	2,64
Periodens totalresultat hänförligt till:			
Moderbolagets aktieägare		211,2	137,4
Genomsnittligt antal aktier		69 322 610	52 067 926

* Se Not 37 Omvärdering av förvärvsanalys enligt IFRS 3.

KONCERNENS BALANSRÄKNING

MSEK	Not	31 Dec 2021	31 Dec 2020*
TILLGÅNGAR			
Anläggningstillgångar			
<i>Immateriella anläggningstillgångar</i>			
IT-system	13	3,6	3,3
Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten, spel	13	122,7	43,3
Licenser för publishing	13	57,5	0,0
Publicerings- och distributionsrelationer	13	297,3	334,4
Goodwill	13	728,0	362,5
Spelrättigheter	13	296,0	138,3
Kundrelationer	13	120,0	45,5
Övriga immateriella tillgångar	13	24,2	18,7
		1 649,2	946,0
<i>Materiella anläggningstillgångar</i>			
Nyttjanderättstillgångar	9, 14	114,6	19,9
Byggnader och mark	14	0,6	3,9
Inventarier, verktyg och installationer	14	14,8	4,3
		130,0	28,2
<i>Finansiella anläggningstillgångar</i>			
Andra långfristiga värdepappersinnehav	17	0,1	0,1
Uppskjuten skattefordran	17	1,3	1,1
Andra långfristiga fordringar	17	7,0	3,5
		8,4	4,7
Summa anläggningstillgångar		1 787,6	978,9
Omsättningstillgångar			
<i>Varulager m.m.</i>			
Färdiga varor och handelsvaror	18	758,6	341,3
Förskott till leverantör	18	5,4	150,5
		764,0	491,8
<i>Kortfristiga fordringar</i>			
Kundfordringar	19	866,6	619,4
Aktuell skattefordran		4,6	11,1
Övriga fordringar		35,7	11,0
Förutbetalda spelprojekt	20	0,0	31,8
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	20, 21	101,0	93,0
		1 007,9	766,3
Likvida medel	22	60,2	305,1
Summa omsättningstillgångar		1 832,1	1 563,2
SUMMA TILLGÅNGAR		3 619,7	2 542,1

* Se Not 37 Omvärdering av förvärvsanalys enligt IFRS 3.



KONCERNENS BALANSRÄKNING FORTS.

MSEK	Not	2021	2020*
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
Eget kapital			
Aktiekapital	23	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	24	0,2	0,2
Uppskjuten skatteskuld		156,9	114,3
Övriga avsättningar		2,0	2,6
		159,1	117,0
Långfristiga skulder			
Långfristig tilläggsköpeskillning	25	355,8	209,3
Långfristiga leasingskulder	9	91,2	13,4
		447,0	222,7
Kortfristiga skulder			
Checkräkningskredit	26	270,4	0,0
Förskott från kunder		0,0	0,0
Leverantörsskulder	26	588,6	422,8
Aktuella skatteskulder	27	50,4	45,5
Övriga skulder	27	97,7	82,1
Kortfristig tilläggsköpeskillning	27	96,6	76,4
Kortfristiga leasingskulder	9	20,5	5,8
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	20, 29	89,5	80,9
		1 213,7	713,5
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER		3 619,7	2 542,1

* Se Not 37 Omvärdering av förvärvsanalys enligt IFRS 3.

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



KONCERNENS KASSAFLÖDESANALYS

MSEK	Not	2021	2020*
Den löpande verksamheten			
Resultat efter finansiella poster		168,9	173,4
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	31		
- Avskrivningar och nedskrivningar		127,0	61,8
- Omräkningsdifferens		31,2	-3,0
- Övriga justeringar		-0,9	5,0
		326,2	237,2
Betald inkomstskatt		-39,2	-28,8
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapital		287,0	208,4
Förändringar i rörelsekapital			
Förändring av varulager och förskott till leverantör		-268,0	-31,8
Förändring av kundfordringar		-247,2	-152,5
Förändring av leverantörsskulder		165,8	-48,9
Förändring av övrigt rörelsekapital		-2,5	-63,8
Kassaflöde från den löpande verksamheten		-64,9	-88,6
Investeringsverksamheten			
Förvärv av dotterbolag/rörelse	32, 34	-188,9	-123,4
Investering i materiella anläggningstillgångar		-12,5	-3,4
Investering i balanserade utgifter för spelutveckling		-59,6	-20,2
Investering i publishing rättigheter ¹		-45,1	n.a.
Investering i övriga immateriella anläggningstillgångar		-10,5	-8,2
Investering i finansiella anläggningstillgångar		-3,6	-0,4
Försäljning av anläggningstillgångar		3,4	0,0
Kassaflöde från investeringsverksamheten		-316,8	-155,6
Finansieringsverksamheten			
Förändring av checkräkningskredit och skulder till aktieägare		270,4	-229,3
Upptagna lån		0,0	0,9
Amortering av leasingskulder		-16,9	-6,3
Amortering av skuld för tilläggsköpeskilling		-119,1	0,0
Nyemission		0,0	743,7
Utbetald utdelning		0,0	0,0
Kassaflöde från finansieringsverksamheten		134,4	509,0
Årets kassaflöde		-247,3	264,7
Likvida medel vid årets början		305,1	51,2
Kursdifferens i likvida medel		2,4	-11,0
Likvida medel vid årets slut		60,2	305,1

* Se Not 37 Omvärdering av förvärvsanalys enligt IFRS 3.

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

MODERBOLAGETS RESULTATRÄKNING

MSEK	Not	2021	2020
Nettoomsättning		6,0	10,1
Övriga rörelseintäkter		0,1	0,0
Rörelsens intäkter		6,1	10,1
Rörelsens kostnader			
Övriga externa kostnader	6	-16,2	-13,0
Personalkostnader	8	-9,7	-4,2
Avskrivningar och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar		0,0	0,0
Övriga rörelsekostnader		-1,7	0,0
Totala rörelsekostnader		-27,6	-17,2
Rörelseresultat		-21,5	-7,1
Resultat från finansiella poster			
Summa finansiella poster	11	22,9	-45,1
Resultat efter finansiella poster		1,4	-52,2
Bokslutsdispositioner		16,8	129,9
Skatt på periodens resultat	12	-3,8	-13,7
Periodens resultat och totalresultat för perioden		14,4	64,0



MODERBOLAGETS BALANSRÄKNING

MSEK	Not	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	15, 16	2 181,2	1 515,3
Summa anläggningstillgångar		2 181,2	1 515,3
Omsättningstillgångar			
Fordringar hos koncernföretag	22	1 084,8	624,4
Övriga fordringar		16,3	5,6
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter		2,8	0,1
Summa omsättningstillgångar		1 103,9	630,1
Kassa och bank		0,0	228,3
SUMMA TILLGÅNGAR		3 285,1	2 373,6
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
Eget kapital			
Bundet eget kapital			
Aktiekapital	23	0,7	0,7
		0,7	0,7
Fritt eget kapital			
Balanserat resultat		64,3	0,3
Överkursfond		1 966,5	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

MODERBOLAGETS BALANSRÄKNING FORTS.

MSEK	Not	31 Dec 2021	31 Dec 2020
Avsättningar			
Uppskjuten skatt		0,0	0,0
Summa avsättningar		0,0	0,0
Långfristiga skulder			
Långfristiga skulder	25	348,8	117,7
Summa långfristiga skulder		348,8	117,7
Kortfristiga skulder			
Checkräkningskredit	26	268,6	0,0
Skulder till koncernföretag		484,6	189,3
Leverantörsskulder	26	3,1	22,2
Skatteskulder	27	4,5	13,7
Övriga skulder	27	97,0	76,6
Upplupna skulder	29	5,1	1,2
Summa kortfristiga skulder		862,9	303,0
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER		3 285,1	2 373,6





MODERBOLAGETS FÖRÄNDRING AV EGET KAPITAL

Moderbolaget, MSEK	Aktiekapital	Överkursfond	Reservfond	Balanserat resultat	Årets resultat	Totalt
Ingående balans 1 januari 2021	0,7	1 866,6	0,0	0,3	64,0	1 931,6
Disposition enligt årsstämma	0,0	0,0	0,0	64,0	-64,0	0,0
Nyemission, rörelseförvärv Headup GmbH	0,0	25,3	0,0	0,0	0,0	25,3
Nyemission, rörelseförvärv Stage Clear Studios, SL	0,0	4,1	0,0	0,0	0,0	4,1
Nyemission, rörelseförvärv Robot Teddy Ltd	0,0	35,5	0,0	0,0	0,0	35,5
Nyemission, rörelseförvärv Early Morning Studio AB	0,0	35,0	0,0	0,0	0,0	35,0
Summa periodens totalresultat	0,0	0,0	0,0	0,0	14,4	14,4
Utgående balans 2021-12-31	0,7	1 966,5	0,0	64,3	14,4	2 045,9

Moderbolaget, MSEK	Aktiekapital	Överkursfond	Reservfond	Balanserat resultat	Årets resultat	Totalt
Ingående balans 1 januari 2020	0,5	989,5	0,0	0,0	-0,3	989,7
Disposition enligt årsstämma	0,0	0,0	0,0	-0,3	0,3	0,0
Nyemission, kontant	0,0	7,0	0,0	0,6	0,0	7,6
Nyemission, rörelseförvärv Coatsink Software Ltd	0,0	133,6	0,0	0,0	0,0	133,6
Nyemission, börsnotering	0,2	749,8	0,0	0,0	0,0	750,0
IPO-kostnader över Eget Kapital	0,0	-13,3	0,0	0,0	0,0	-13,3
Årets resultat	0,0	0,0	0,0	0,0	64,0	64,0
Utgående balans 2020-12-31	0,7	1 866,6	0,0	0,3	64,0	1 931,6

MODERBOLAGETS KASSAFLÖDESANALYS

MSEK	Not	2021	2020
Den löpande verksamheten			
Resultat efter finansiella poster		1,4	-52,2
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet			
Övriga justeringar	31	-13,3	-6,1
		-11,9	-58,3
Betald inkomstskatt		-13,0	0,0
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapital		-24,9	-58,3
Förändringar i rörelsekapital			
Förändring av fordringar		-436,0	-404,3
Förändring av kortfristiga skulder		303,2	212,7
Kassaflöde från den löpande verksamheten		-157,7	-249,9
Investeringsverksamheten			
Förvärv av dotterbolag	32, 34	-220,1	-190,7
Kassaflöde från investeringsverksamheten		-220,1	-190,7
Finansieringsverksamheten			
Amortering av skuld		-119,1	-74,7
Förändring av checkräkningsskuld		268,6	0,0
Nyemission		0,0	743,7
Kassaflöde från finansieringsverksamheten		149,5	669,0
Årets kassaflöde		-228,3	228,4
Likvida medel vid årets början		228,3	0,0
Kursdifferens i likvida medel		0,0	-0,1
Likvida medel vid årets slut		0,0	228,3



NOTER

NOT 1 VERKSAMHETENS KARAKTÄR

Koncernen Thunderful Group utvecklar och förlägger spel samt distribuerar bland annat Nintendoprodukter (spel, spelkonsoler och tillbehör), speltillbehör och leksaker. Thunderful Groups övergripande mål är att tillhandahålla högkvalitativa spelupplevelser.

Moderbolaget Thunderful Group AB med organisationsnummer 559230-0445 är ett aktiebolag registrerat i Sverige med säte i Göteborg. Adressen till huvudkontoret är Kvarnbergsgatan 2, 411 05 Göteborg.

Koncernen Thunderful Group har två segment:

- Thunderful Games (Games)
- Thunderful Distribution (Distribution)

Inom Games redovisas bolagen som utvecklar, förlägger och investerar i dataspel. Inom Distribution redovisas bolagsgrupperna inom försäljning av spelrelaterade produkter samt leksaker.

Koncernens finansiella rapporter för räkenskapsåret som slutade den 31 december 2021 (inklusive jämförelsetal) godkändes av styrelsen den 28 mars 2022 (se not 42). Det är inte tillåtet att ändra i de finansiella rapporterna efter att de godkänts.

NOT 2 REDOVISNINGSPRINCIPER M.M.

Detta avsnitt ger en översiktlig sammanfattning av de grunderna som har använts för upprättandet av de finansiella rapporterna. För information om redovisning av specifika poster se respektive not.

Begreppen Thunderful Group, Thunderful, Koncernen eller Bolaget är beroende på sammanhanget hänvisningar till Thunderful Development AB med org. nr. 559139-0728 eller till den koncern som Thunderful Group AB org. nr. 559230-0445 och dess dotterbolag utgör. Summerade belopp som presenteras i tabeller och löptext överensstämmer inte alltid med den beräknade summan av de separata delkomponenterna på grund av avrundningsdifferenser. Ambitionen är att varje delkomponent ska överensstämma med sin ursprungskälla och därför kan avrundningsdifferenser påverka totalen när samtliga delkomponenter summeras.

Grunder för upprättande av redovisningen

Koncernens finansiella rapporter har upprättats i enlighet med årsredovisningslagen, RFR 1 – Kompletterande redovisningsregler för koncerner och International Financial Reporting Standards (IFRS) såsom de har antagits av EU. De finansiella rapporterna har upprättats under förutsättning att Koncernen bedriver sin verksamhet enligt fortlevnadsprincipen. Att upprätta finansiella rapporter i överensstämmelse med IFRS kräver användning av en del viktiga uppskattningar för redovisningsändamål. Vidare kräver det att ledningen gör vissa bedömningar vid tillämpning av koncernens redovisningsprinciper. De områden som innefattar en hög grad av bedömning, som är komplexa, eller sådana områden där antaganden och uppskattning är av väsentlig betydelse för koncernredovisningen anges i not 3.

För i koncernredovisningen upptagna Finansiella rapporter har Thunderful Group valt att tillämpa följande frivilliga undantag i IFRS 1:

- IFRS 3 (Rörelseförvärv) har inte tillämpats retroaktivt på rörelseförvärv som gjordes före den 1 januari 2018, vilket var övergångsdagen till IFRS för Thunderful Group.
- Vid tillämpningen av IFRS 16 (Leasingavtal) har Thunderful bedömt huruvida ett kontrakt förelåg den 1 januari 2019 som innehöll leasing mot bakgrund av fakta och omständigheter som förelåg per detta datum snarare än när avtalet ingicks.
- Nyttjanderätter har värderats vid övergången till redovisat värde som om de nya redovisningsreglerna tillämpats från kontraktens början och leasingkulden har värderats till nuvärdet av per övergångsdagen återstående framtida leasebetalningar.
- Koncernen har också tillämpat följande praktiska lösningar vid införandet av IFRS 16:
 - i. Direkta anskaffningskostnader för nyttjanderätter har utslutits från beräkning av redovisat värde vid övergången.
 - ii. Historisk information har använts vid bedömning av ett leasingavtals längd i de fall det finns optioner att förlänga eller säga upp avtalet.

Principer tillämpade vid konsolidering

I koncernredovisningen konsolideras moderbolagets och dotterföretagens verksamheter fram till och med den 31 december 2021. Alla dotterföretag har balansdag den 31 december.

Alla koncerninterna transaktioner och balansposter elimineras vid konsolidering, inklusive orealiserade vinster och förluster på transaktioner mellan koncernföretag. I de fall orealiserade förluster på

koncerninterna försäljningar av tillgångar återförs vid konsolidering, prövas även den underliggande tillgångens nedskrivningsbehov utifrån ett koncernperspektiv. Belopp som redovisas i de finansiella rapporterna för dotterföretag har justerats där så krävs för att säkerställa överensstämmelse med koncernens redovisningsprinciper.

Resultat och övrigt totalresultat för dotterföretag som förvärvats under året redovisas från det datum förvärvet alternativt avyttringen träder i kraft, enligt vad som är tillämpligt.

Rörelseförvärv

Koncernen tillämpar förvärvsmetoden vid redovisning av rörelseförvärv. Den ersättning som överförs av koncernen för att erhålla ett bestämmande inflytande över ett dotterföretag beräknas som summan av verkliga värden på förvärvsdagen på överlåtna tillgångar, övertagna skulder och de egetkapitalinstrument som emitterats av koncernen, vilket innefattar det verkliga värdet för en tillgång eller skuld som uppkommit genom en avtalad villkorad köpeskilling. Förvärvskostnader kostnadsförs när de uppkommer. Förvärvade tillgångar och övertagna skulder värderas till det verkliga värdet per förvärvstidpunkten.

Definition av koncernbolag

De konsoliderade finansiella rapporterna omfattar Thunderful Development AB och samtliga bolag över vilka moderbolaget (Thunderful Group AB) har kontroll, det vill säga rätt att styra verksamheten, exponering för rörlig avkastning och förmåga att använda sin rätt att styra. Då den nya koncernen bildades i december 2019 ansågs detta utgöra ett sk omvänt förvärv varför Thunderful Development AB är det redovisningsmässiga moderbolaget medan Thunderful Group AB är det legala moderbolaget. När koncernen upphör att ha kontroll eller bestämmande inflytande över en enhet värderas resterande innehav till verkligt värde och förändringen i värdet redovisas i sammanslagen rapport över koncernens totalresultat. Vid utgången av 2021 bestod koncernen av 28 (23) bolag.

Vad avser bolag som tillkommit eller avyttrats under året gäller följande:

- Bolag som förvärvats har inkluderats i den sammanslagna rapporten över totalresultat från och med att Thunderful Group AB har erhållit kontroll.
- Inga bolag har avyttrats.

Inkomstskatt

I de konsoliderade finansiella rapporterna redovisas skatt baserat på skattepliktigt resultat som genererats av de bolag som ingår i dessa finansiella rapporter.

Inkomstskatt innefattar både aktuell och uppskjuten skatt. Inkomstskatt redovisas över totalresultat såvida inte den underliggande posten redovisas direkt i eget kapital eller övrigt totalresultat. För dessa poster redovisas även den hänförliga skatten direkt i eget kapital eller övrigt totalresultat. En aktuell skatteskuld eller skatte-

fordran redovisas för den bedömda skatten att betala eller få tillbaka för innevarande eller tidigare år. Uppskjuten skatt redovisas för temporära skillnader mellan tillgångarnas och skuldernas bokförda värden och deras skattemässiga värde och skattemässiga underskottsavdrag. Uppskjutna skattefordringar redovisas endast i den utsträckning det är troligt att framtida skattepliktigt resultat kommer att finnas tillgängligt mot vilket de avdragsgilla temporära skillnaderna och skattemässiga underskott kan kvittas.

Vid redovisningen av inkomstskatt kvittas Thunderful Group aktuella skattefordringar mot aktuella skatteskulder och uppskjutna skattefordringar mot uppskjutna skatteskulder i balansräkningen, när Thunderful Group har en legal rätt att kvitta dessa poster mot varandra och har för avsikt att göra det.

Uppskjuten skatt redovisas inte för följande temporära skillnader: goodwill som inte är skattemässigt avdragsgill, för den initiala redovisningen av tillgångar eller skulder som varken påverkar redovisningen eller det beskattningsbara resultatet samt för skillnader hänförliga till investeringar i dotterbolag när det är sannolikt att de temporära skillnaderna inte kommer att kunna återföras inom en överskådlig framtid. Uppskjuten skatt värderas till den skattesatsen som förväntas tillämpas på de temporära skillnaderna när de återförs, baserat på de skattelagar som har införts, eller i allt väsentligt införts, per balansdagen. En justering av uppskjutna skattefordringar eller skulder till följd av förändringar i skattesatsen redovisas i den sammanslagna rapporten över totalresultat, såvida den inte avser en temporär skillnad som redovisas direkt i eget kapital eller övrigt totalresultat, i vilket fall justeringen också redovisas i eget kapital eller övrigt totalresultat. Värderingen av uppskjutna skattefordringar omfattar bedömningar av avdragsmöjligheterna för kostnader som ännu inte är föremål för beskattning och uppskattningar gällande framtida beskattningsbara intäkter för att möjliggöra nyttjandet av outnyttjade underskottsavdrag i olika skattejurisdiktioner.

Ändringar i redovisningsprinciper och upplysningar

Nya standards tillämpade per 1 januari 2021

Vissa ändringar som trädde i kraft den 1 januari 2021 och som därför har börjat tillämpas i år har inte haft någon väsentlig påverkan på koncernens resultat och ställning.

Standarder, ändringar och tolkningar rörande befintliga standarder som ännu inte har trätt i kraft och som inte tillämpas i förtid av koncernen

Per dagen för godkännandet av dessa konsoliderade finansiella rapporter har vissa nya standarder, ändringar och tolkningar av befintliga standarder som ännu inte trätt i kraft publicerats av IASB. Dessa har inte tillämpats i förtid av koncernen.

Styrelsen och verkställande direktören utgår ifrån att alla relevanta uttalanden kommer att införas i koncernens redovisningsprinciper när uttalandet träder i kraft. Nya standarder, ändringar och förtydliganden som inte tillämpas förväntas inte ha någon väsentlig inverkan på koncernens finansiella rapporter.



Pensionsåtaganden

Koncernen tillämpar avgiftsbestämda pensionsplaner förutom i ett fall där utöver dessa pensionsplaner ett extra pensionsåtagande och tillhörande förvaltningstillgångar uppgående till 0,2 MSEK har inkluderats i de finansiella rapporterna baserat på de beräknade åtagandena för en av de medarbetare som har överförts till koncernen. En avgiftsbestämd pensionsplan är en pensionsplan vilken koncernen betalar fasta avgifter till en separat juridisk enhet (pensionsförsäkringsbolag). Koncernen har inga rättsliga eller informella förpliktelser att betala ytterligare avgifter om denna juridiska enhet inte har tillräckliga tillgångar för att betala alla ersättningar till anställda som hänger samman med de anställdas tjänstgöring under innevarande eller tidigare perioder.

Omräkning av utländsk valuta

Transaktioner i utländsk valuta har omräknats till funktionell valuta till transaktionsdagens kurs.

Finansiella tillgångar och skulder nominerade i utländsk valuta värderas till balansdagens kurs och eventuella skillnader i valutakurserna inkluderas i periodens resultat.

Den finansiella rapporteringen är upprättad i svenska kronor (SEK), som i enlighet med IAS 21 är Thunderful Group:s funktionella valuta och koncernens rapporteringsvaluta.

Balansräkningarna i utländska dotterbolag har omräknats till SEK till balansdagens kurs. Rapporterna över totalresultat har omräknats till årets genomsnittskurs.

Moderbolagets redovisningsprinciper

Årsredovisningen för moderbolaget har upprättats i enlighet med Årsredovisningslagen och Redovisningsrådets rekommendation RFR 2. RFR 2 anger att moderbolaget i sin årsredovisning ska tillämpa International Financial Reporting Standards (IFRS) sådana de har antagits av EU, i den utsträckning detta är möjligt inom ramen för Årsredovisningslagen, samt med hänsyn tagen till sambandet mellan redovisning och beskattning. Rekommendationen anger vilka undantag och tillägg som krävs i förhållande till IFRS.

Moderbolaget tillämpar de principer som presenteras i koncernredovisningens not 2, med undantagen angivna som följer. Principerna har tillämpats för alla tidsperioder som anges i moderbolagets årsredovisning.

Andelar i dotterföretag

Andelar i dotterföretag redovisas i moderbolaget enligt anskaffningsvärdemetoden med avdrag för eventuella nedskrivningar. I anskaffningsvärdet ingår förvärvsrelaterade kostnader och eventuella tilläggsköpeskillningar.

Inkomstskatt

I moderbolaget redovisas, på grund av sambandet mellan redovisning och beskattning, den uppskjutna skatteskulden på obeskattade reserver som en del av de obeskattade reserverna.

NOT 3 UPPSKATTNINGAR OCH BEDÖMNINGAR

Användning av uppskattade värden

Vid upprättandet av de konsoliderade finansiella rapporterna enligt IFRS har ledningen använt uppskattningar och antaganden i redovisningen av tillgångar och skulder, liksom i upplysningar avseende eventualtillgångar och eventalförpliktelser. Verkligt utfall kan med andra antaganden och under andra omständigheter avvika från dessa uppskattningar. Nedan följer en sammanfattning från Thunderful Group av de redovisningsprinciper som vid sin tillämpning kräver mer omfattande subjektiva bedömningar från ledningens sida vad gäller uppskattningar och antaganden i frågor som till sin natur är svåra att bedöma.

Redovisning av intäkter

Koncernens intäktsredovisning avseende segmentet Games är förenad med viktiga uppskattningar och bedömningar avseende när intäkten redovisas över tid. Intäktsredovisningen från pågående projekt grundar sig på bedömningar av utfall av pågående projekt.

Försäljning av spel till slutanvändaren sker genom plattformsägare som Valve, Epic, Nintendo, Sony och Microsoft. Då sker bedömningar gällande intäkter eftersom rapporter från plattformsägare kan dröja upp till 90 dagar efter periodens slut.

Dessa bedömningar baseras på historisk data och preliminära rapporter. Estimat som avviker från ledningens bedömningar kan leda till andra resultat för verksamheten och en annan finansiell ställning.

Aktivering av utgifter för spelutveckling

Fördelningen mellan forsknings- och utvecklingsfaserna i nya utvecklingsprojekt av programvara och bestämning av huruvida kraven för aktivering av utvecklingsutgiften är uppfyllda kräver bedömningar. Efter aktivering övervakar koncernledningen huruvida redovisningskraven för utvecklingskostnader uppfylls även fortsättningsvis och om det finns indikationer på att de aktiverade utgifterna kan vara utsatta för en värdenedgång.

Koncernen innehar balanserade immateriella anläggningstillgångar som ännu inte färdigställt. Sådana ska nedskrivningsprövas varje kvartal eller när eventuell indikation på värdeminskning föreligger. För att kunna göra detta måste uppskattning göras av framtida kassaflöden hänförliga till tillgången eller den kassagenererande enhet som tillgången ska hänföras till när den är färdigställd. En lämplig diskonteringsränta ska också bestämmas för att kunna diskontera dessa beräknade kassaflöden.

Osäkerhet i uppskattningen

Nedan följer information om uppskattningar och antaganden som har den mest betydande effekten på redovisning och värdering av tillgångar, skulder, intäkter och kostnader. Utfallet på dessa kan avvika väsentligt.

Tilläggsköpeskillning för nio förvärv

De villkorade tilläggsköpeskillningarna som är del av förvärven av Guiding Rules Games AB (dec-19), Coatsink Software Ltd (okt-20), inkråmsförvärv från Station Interactive AB (nov-20), Headup GmbH (mar-21), inkråmsförvärv från Tussilago AB (maj-21), To The Sky AB (aug-21), Stage Clear Studios, SL (sep-21), Robot Teddy Ltd (okt-21) och Early Morning Studio AB (nov-21) har värderats utifrån de förvärvade bolagens prognostiserade resultat över två till sex år. Om resultatutvecklingen avviker från prognos kan någon av tilläggsköpeskillningarna behöva omvärderas med effekten tagen över resultaträkningen.

Nedskrivning av tillgångar och nyttjandeperioder

Anläggningstillgångar, inklusive goodwill, publicerings- och distributionsrelationer, spelrättigheter, kundrelationer samt övriga immateriella anläggningstillgångar prövas varje kvartal per kassagenererande enhet avseende behovet av eventuell nedskrivning eller när händelser och förändringar inträffar som tyder på att det redovisade värdet av en tillgång inte kan återvinnas.

En tillgång som har minskat i värde skrivs ned till nyttjandevärdet med tillämpning av nuvärdesberäkning av kassaflöden baserade på förväntat framtida utfall. Skillnader i uppskattningen av förväntat framtida utfall och de diskonteringsräntor som använts kan resultera i avvikelser vid värderingen av tillgångarna.

Nedskrivningsprövningen avseende goodwill och andra immateriella anläggningstillgångar med obestämd livslängd, inklusive utförd känslighetsanalys, har inte visat på något nedskrivningsbehov. Värderna åsatta publicerings- och distributionsrelationer skrivs av linjärt över 10 år då de hittills långvariga samarbetena med löpande förnyade kontrakt motiverar en längre avskrivningsperiod. Se not 13 för mer information. Värdet enligt balansräkningen per den 31 december 2021 uppgick för publicerings- och distributionsrelationer till 297,3 MSEK, för goodwill till 728,0 MSEK, för spelrättigheter till 296,0 MSEK, för kundrelationer till 120,0 MSEK och för övriga immateriella tillgångar till 24,2 MSEK.

Materiella anläggningstillgångar

Materiella anläggningstillgångar skrivs av linjärt över beräknad livslängd. Nyttjandeperioden för materiella anläggningstillgångar beräknas för byggnader till 50 år. För inventarier, tekniska installationer och övrig utrustning till 5 år. Ledningen gör regelbundet en omvärdering av nyttjandeperioden för alla tillgångar av väsentlig betydelse. Värdet enligt balansräkningen per den 31 december 2021 uppgick för materiella anläggningstillgångar till 15,4 MSEK.

Leasing

Vid redovisning av leasing kan ett antal olika antaganden behöva göras varav fastställandet av diskonteringsräntan liksom fastställandet av leasingperioden har bedömts som mest kritiska. Tillämpade diskonteringsräntorna fastställs centralt och utgörs av koncernens beräknade marginella låneränta för respektive enhet, vilken fastställs per land, valuta och kontraktstid. Modellen för att fastställa marginell låneränta granskas minst årligen eller

när det finns indikation på behov av granskning för att säkerställa validiteten i modellen. Leasingperioden bestäms utifrån den information som finns tillgänglig i leasingavtalet samt andra relevanta fakta och omständigheter i enlighet med ledningens bedömning. Leasingperioden inkluderar förlängnings- eller uppsägningsoptioner om sådana möter kravet för rimlig säkerhet. Det finns inte alltid specifika klausuler om till exempel uppsägning, annullering eller förnyelse av ett leasingavtal. I sådana fall görs antaganden baserat på den information som finns i kontraktet tillsammans med ledningens bedömning av relevanta omständigheter. Per den 31 december 2021 uppgick redovisat värde på nyttjanderättstillgångar till 114,6 (19,9) MSEK och totala leasingkulder uppgick till 111,7 (19,2) MSEK.

Av det bokförda värdet avser det huvudsakliga värdet nyttjanderättstillgångarna hänförliga till leasingkontrakt avseende lokaler som har olika typer av förlängnings- och uppsägningsoptioner. Ändringar av bedömningen av huruvida sådana typer av optioner är rimligt säkra att utnyttjats eller inte kan ge en väsentlig effekt på bokförda värden på nyttjanderättstillgångar och leasingkulder redovisade enligt IFRS 16. Per 31 december 2021 är dock detta värde av mindre betydelse.

Uppskjuten skatt

Vid upprättandet av de konsoliderade finansiella rapporterna gör Thunderful Group en beräkning av inkomstskatten för varje skattejurisdiktion där koncernen är verksam, liksom av uppskjutna skatter hänförliga till temporära skillnader. Uppskjutna skattefordringar som är hänförliga till förlustavdrag och temporära skillnader redovisas om skattefordringarna kan förväntas återvinnas genom framtida beskattningsbara intäkter. Förändringar i antaganden om prognostiserade framtida beskattningsbara intäkter, liksom förändringar av skattesatser, kan resultera i betydande skillnader i värderingen av uppskjutna skatter. Koncernen redovisar per den 31 december 2021 uppskjutna skattefordringar om 1,3 (1,1) MSEK främst avseende uppskjuten skatt på eliminerad internvinst i varulager samt uppskjuten skatteskuld om 156,9 (114,3) MSEK främst avseende värdet av publicerings- och distributionsrelationer, spelrättigheter och kundrelationer.

Aktuell skatt

Thunderful Group har inga avsättningar för osäkra utfall gällande skatterevisioner och inga skatteprocesser är per idag pågående.

Kundfordringar

Fordringar redovisas netto efter reservering för förväntade kreditförluster. Nettovärdet speglar de belopp som förväntas kunna inkaseras baserat på omständigheter som är kända på balansdagen. Ändrade förhållanden, till exempel att uteblivna betalningar ökar i omfattning eller att förändringar inträffar i en betydande kunds ekonomiska ställning, kan medföra väsentliga avvikelser i värderingen. Per den 31 december 2021 uppgick kundfordringarna netto, efter reserveringar för förväntade kreditförluster, till 866,6 (619,4) MSEK. 0,5 MSEK har reserverats för eventuella förväntade kreditförluster och under året har 0,5 MSEK konstaterats som kundförlust.



NOTER

Garantier

På sedvanligt sätt inom den bransch där Thunderful Group är verksamt omfattas vissa produkter av en garanti som ingår i priset och som gäller under en i förväg fastställd period. Avsättningar för garantier beräknas på grundval av historiska uppgifter om omfattningen av åtgärder, reparationskostnader och liknande. Thunderful Groups avsättning för garantiåtaganden uppgick per den 31 december 2021 till 2,0 (2,6) MSEK.

Tvister

Thunderful Group kan bli inblandade i tvister i den normala affärsverksamheten. Tvisterna kan bland annat röra produktansvar, påstådda fel i leveranser av varor och tjänster, patent och andra rättigheter och övriga frågor om rättigheter och skyldigheter i anslutning till koncernens verksamhet. Sådana tvister kan visa sig kostsamma och tidskrävande och kan störa den normala verksamheten. Resultaten av komplicerade tvister är dessutom svåra att förutse. Det kan inte uteslutas att en ofördelaktig utgång i en tvist kan visa sig ha en väsentlig negativ inverkan på koncernens resultat och finansiella ställning. Inga väsentliga tvister förekommer vid avgivandet av denna årsredovisning.

Beräkning av förväntade kreditförluster

Vid beräkning av förväntade kreditförluster använder koncernen framåtriktad information så långt det är rimligt med förbättrad prognoskvalitet, vilken baseras på antaganden om olika framtida marknadseffekter och hur dessa antas påverka varandra.

Balanserade utgifter för utveckling av dataspel

Om en immateriell tillgång genereras internt klassificeras den antingen i en forskningsfas eller i en utvecklingsfas. När utvecklingsfasen är nådd redovisar koncernen de utgifter som genereras som immateriella tillgångar. Den immateriella tillgången på grund av utveckling aktiveras endast om kriterierna som beskrivs under aktiverade utvecklingsutgifter nedan är uppfyllda. Utgifter för underhåll av programvara kostnadsförs när de inträffar. Utvecklingsutgifter som är direkt relaterade till utveckling och test av identifierbara och unika mjukvaruprodukter (spelutvecklingsprojekt) som kontrolleras av koncernen redovisas som aktiverade utvecklingskostnader när följande kriterier är uppfyllda:

- teknisk genomförbarhet för att slutföra tillgången för användning eller försäljning har uppnåtts,
- företaget avser att komplettera och använda eller sälja tillgången,
- företaget har förmågan att använda eller sälja tillgången,
- företaget förstår att tillgången kommer att generera sannolika framtida ekonomiska fördelar,
- tekniska, ekonomiska och andra resurser finns tillgängliga för att slutföra utvecklingen av tillgången,
- företaget har förmågan att på ett tillförlitligt sätt mäta utgifterna.

Normalt påbörjas inte utvecklingsprocessen innan ovanstående kriterier är uppfyllda, vilket innebär att kapitalisering i de flesta fall är från startdatumet.

Direkt relaterade utgifter som aktiveras består huvudsakligen av utgifter för anställda, externa underleverantörer och användartestning. Immateriella tillgångar redovisas till anskaffningsvärde minus ackumulerade avskrivningar och nedskrivningar. Kostnaden för en internt genererad immateriell tillgång är summan av utgifterna som uppstår från det datum då den immateriella tillgången först uppfyller ovanstående kapitaliseringskriterier.

Från och med 2019 ändrade koncernen enligt branschpraxis redovisningsuppskattningen avseende nyttjandeperiod från 5-årig linjär avskrivning till avskrivning över två år från release med följande fördelning; 1/3 avskrivningar under månaderna 1 till 3 efter release, 1/3 avskrivningar under månaderna 4 till 12 efter release och resterande 1/3 under månaderna 13 till 24 efter releasen. Pågående projekt skrivs inte av utan nedskrivningsprövas årligen.

Licenser för publishing

Licenser för publishing redovisas till anskaffningsvärde med avdrag för ackumulerade avskrivningar och eventuella nedskrivningar. Licenser för publishing skrivs av degressivt över två år efter release, 1/3 avskrivning under månad 1 till 3 efter release, 1/3 avskrivning i månad 4 till 12 efter release och de återstående 1/3 i månad 13 till 24 efter release. Pågående projekt skrivs inte av utan nedskrivningsprövas kvartalsvis.

Samtliga utgifter som uppkommer under forskningsfasen kostnadsförs när de uppkommer. Samtliga utgifter som uppkommer under utvecklingsfasen aktiveras när följande förutsättningar är uppfyllda; företagets avsikt är att färdigställa den immateriella tillgången samt att använda eller sälja den och företaget har förutsättningar att använda eller sälja tillgången, det är tekniskt möjligt för företaget att färdigställa den immateriella tillgången så att den kan användas eller säljas och det finns adekvata tekniska, ekonomiska och andra resurser för att fullfölja utvecklingen och för att använda eller sälja tillgången, det är sannolikt att den immateriella anläggningstillgången kommer att generera framtida ekonomiska fördelar och företaget kan på ett tillförlitligt sätt beräkna de utgifter som är hänförliga till tillgången under dess utveckling.

Immateriella anläggningstillgångar

Immateriella anläggningstillgångar redovisas till historiskt anskaffningsvärde med avdrag för linjära, ackumulerade avskrivningar och eventuella nedskrivningar. Goodwill är inte föremål för avskrivning, eftersom den bedöms ha obegränsad ekonomisk livslängd och nedskrivningsprövas kvartalsvis. I övrigt beräknas avskrivningarna enligt den linjära metoden och grundar sig på följande förväntade nyttjandeperioder:

IT-system	5 år
Publicerings- och distributionsrelationer	10 år
Spelrättigheter	2-9 år
Kundrelationer	6-9 år
Övriga immateriala tillgångar	5 år till evigt

Materiella anläggningstillgångar

Materiella anläggningstillgångar redovisas till historiskt anskaffningsvärde med avdrag för linjära, ackumulerade avskrivningar och eventuella nedskrivningar. Mark är inte föremål för avskrivning eftersom den bedöms ha obegränsad ekonomisk livslängd. I övrigt beräknas avskrivningarna enligt den linjära metoden och grundar sig på följande förväntade nyttjandeperioder:

Nyttjanderättstillgång	Över respektive kontraktstid
Byggnader	50 år
Inventarier och andra tekniska anläggningar	5 år

Varulager

Varulager värderas till det lägsta av anskaffningsvärde och nettoförsäljningsvärde. Anskaffningsvärde innefattar alla utgifter som är direkt hänförliga till anskaffningen. Nettoförsäljningsvärdet är det uppskattade försäljningspriset i den löpande verksamheten minskat med eventuella tillämpliga försäljningskostnader. Inku-ransavdrag beaktas.

Likvida medel

Likvida medel består av kontanter och disponibla tillgodohavanden hos banker och motsvarande institut, tillsammans med andra kortfristiga, likvida placeringar som förfaller inom 90 dagar från förvärvsdagen och som lätt kan omvandlas till kända belopp av kontanter och som är utsatt för endast en obetydlig risk för värdeförändringar. Koncernen tillämpar en gemensam cashpool för majoriteten av koncernens bolag.

Eget Kapital

Aktiekapital representerar det nominella värdet (kvotvärdet) för emitterade aktier.

Annat eget kapital inklusive årets resultat innehåller allt eget kapital för koncernen som inte är aktiekapital inklusive Överkursfond som innefattar eventuell premie som erhållits vid nyemission av aktiekapital. Eventuella transaktionskostnader som sammanhänger med nyemission av aktier dras av från det tillskjutna kapitalet, med hänsyn tagen till eventuella inkomstskatteeffekter.

Rörelsekostnader

Rörelsekostnader redovisas i resultatet när tjänsten utnyttjas eller när händelsen inträffat. Garantiutgifter redovisas när koncernen ingår en förpliktelse vilket vanligtvis sker när varan säljs.

NOT 4 REDOVISNING PER SEGMENT

Koncernen har två segment:

- Thunderful Games ("Games")
- Thunderful Distribution ("Distribution")

Thunderful Games

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

- Thunderful Development 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.

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.

Övrigt

Kostnader som inte direkt kan hänföras till något av de två segmenten redovisas under Övrigt. Exempel på kostnader är transaktionsrelaterade kostnader vid förvärv, vissa koncernledningsfunktioner samt kostnader för att vara ett marknadsnoterat bolag.

Redovisning per segment

Inom Games redovisas bolagen som utvecklar spel; Thunderful Development AB, Image & Form International AB, Zoink AB, Coatsink Software Ltd, Guiding Rules Games AB, Stage Clear Studios, SL, Early Morning Studio AB, Thunderful Animation AB.

Inom Games redovisas också de bolag som förlägger spel; Thunderful Publishing AB, Headup GmbH och Rising Star Games Ltd.

Inom Games redovisas också det bolag som investerar i spel; Robot Teddy Ltd.



NOTER

Inom Distribution redovisas bolagsgrupperna inom försäljning av spelrelaterade produkter samt leksaker; Bergsala, Amo Toys och Nordic Game Supply samt deras gemensamma administrationsbolag Thunderful Solutions. Distributionsbolagen har utländska dotterbolag i Danmark, Norge, Finland, Hong Kong och Tyskland.

Segmenten följs regelbundet upp av verkställande direktör.

Segmenten ansvarar för rörelseresultat före ränta, skatt och PPA-relaterade avskrivningar (EBITA), medan nettotillgångar, finansnetto och skatter liksom nettoskuld och eget kapital inte rapporteras per segment. Rörelseresultat för segmenten konsolideras enligt samma principer som för Koncernen.

MSEK	2021	2020
Thunderful Games	418,5	184,1
Thunderful Distribution	2 855,3	2 898,2
Övrigt	0,0	0,0
Rörelseintäkter	3 273,8	3 082,3

MSEK	2021	2020
Thunderful Games	99,2	48,5
Thunderful Distribution	137,4	190,4
Övrigt	-27,8	-24,0
Rörelseresultat	208,8	214,9
Rörelsemarginal, %		
Thunderful Games	23,7%	26,3%
Thunderful Distribution	4,8%	6,6%
Thunderful Group	6,4%	7,0%

NOT 5 INTÄKTSREDOVISNING

Intäkts typer och flöden

Thunderful Groups intäkter härrör dels från dataspel (Games; utgivare, utvecklare eller innehavare av spelrättigheter) och dels från försäljning av Nintendo-produkter, tv- och datorspelstillbehör samt leksaker (Distribution).

Games

Beroende på om en part är en utgivare, utvecklare eller innehar rättigheter som spelet bygger på, erhålls olika delar av bruttointäkterna från kunden. För varje avtal som koncernen ingår som part görs en analys av rollen och vad den innebär när det gäller redovisning som huvudman eller agent i intäktsströmmen.

När Thunderful agerar som en utgivare och investerare för andra spelstudior utanför koncernen fördelas intäkterna från spelet från det släppts beroende på det specifika avtalet mellan Thunderful och den externa spelstudion. Beroende på viktning i avtalet erhål-

ler Thunderful större delen av sin investering efter release innan den externa spelstudion erhåller sin del. För bolagen inom koncernens förlagsverksamhet betraktas överenskomna och betalda delbetalningar till en utvecklare som en immateriell anläggningstillgång (Licenser för publishing) med rätt till återbetalning enligt villkoren i avtalet om inkomstdelning efter att spelet släppts.

Med egna utvecklade spel och därmed spelrättigheter kommer intäkterna från försäljning främst via digitala plattformsaaktörer så som exempelvis Valve (Steam), Sony, Nintendo eller Microsoft. Betalningsströmmarna från kund går i dessa fall via plattformsaaktören som betalar eventuell moms och tar ut sin avgift, i vanliga fall 20–30% efter avdragen moms innan pengarna når Thunderful. Plattformsaaktören anses som kund till Thunderful vilket innebär att redovisningen av intäkter sker netto, efter avgiften till plattformsaaktören. Sålda spel redovisas som intäkter under den period då försäljningen till slutkund skedde.

Utvecklare på kontrakt innebär att Thunderful utvecklar ett spel för en publicist oberoende av Thunderful. Vanligtvis innebär ett uppdrag två betalningskomponenter från utgivaren till Thunderful. Den ena är baserad på arbetskraften som är involverad i att bygga spelet, och den andra är försäljningsbaserad royalty. Thunderfuls utveckling för en oberoende utgivare anses vara en tydlig prestationsskyldighet som uppfylls över tid. Arbetet från Thunderful i dessa typer av projekt är vanligtvis konstanta eller nästan konstanta under hela projektets livstid. Intäkter relaterade till utvecklingen redovisas enligt en inmatningsmetod som innebär att intäkterna redovisas linjärt eftersom insatsen är konstant under hela projektets livstid. Royalty redovisas under den period som ligger till grund för beräkning av royalty, i enlighet med riktlinjerna för försäljningsbaserade royaltyer i IFRS 15. Beloppet för royalty som redovisas överensstämmer med vad som dokumenteras i en royaltyavstämning som publicerats av utgivaren.

Utvecklingsuppdrag för andras räkning redovisas som inkomst under den period då förbrukade resurser och överenskomna milstolpar (avstämningstidpunkter) godkändes och betalades av kunden utan risk för reklamation och eventuell återbetalning.

Distribution

Intäkter från försäljning av spelkonsoler, spel, tillbehör och leksaker intäktsredovisas vid en viss tidpunkt, dvs. när koncernen överför kontroll över tillgångarna till kunden (återförsäljaren). I praktiken beror överföring av kontroll, och därmed intäktsredovisning, normalt på leveransvillkoren.

Det finns inga variabla överväganden. Specifika detaljhandelsbonusar finns men återges i avtalen som en fast bonus på försäljningspriset. Gruppen tillhandahåller en produktgaranti enligt villkoren för denna garanti. Återförsäljare / kunder kan returnera produkten för reparation eller utbyte om den inte fungerar i enlighet med specifikation. Dessa garantier redovisas enligt IAS 37.

Transaktionspris – volymrabatter

Produkter säljs ibland med volymrabatter baserat på total försäljning under en viss tidsperiod, normalt 3–12 månader. Intäkter från sådan försäljning redovisas baserat på det pris som anges i kontraktet, med avdrag för de beräknade volymrabatterna. Rabatter beräknas och redovisas baserat på erfarenhet, med hjälp av antingen förväntat värde eller en bedömning av det mest sannolika beloppet. Intäkterna redovisas endast i den utsträckning det är högst sannolikt att en väsentlig återföring inte kommer att inträffa. Avtalsskulder redovisas för förväntade volymrabatter som betalas till kunder i förhållande till försäljning fram till rapportperiodens slut. Den beräknade volymrabatten revideras vid varje rapporteringsdatum.

Fordringar, kontraktstillgångar och kontraktsskulder

En fordran redovisas när kontrollen över produkterna har överförts, eftersom det är vid den tidpunkten ersättningen är ovillkorlig, då det endast är en tidsfråga innan betalning ska ske. Om ersättningen är villkorad av ytterligare prestation redovisas en kontraktstillgång. Om koncernen erhåller förskott från kund redovisas en kontraktsskuld.

Betalningar från kunder

Betalningsvillkor är baserade på lokala marknadsförhållanden. Koncernen har ingen betydande finansieringskomponent inkluderad i betalningsvillkoren.

Garantier

Den vanligaste garantiåtgärden för Thunderful är att ersätta en felaktig komponent enligt lagstadgad och allmän praxis i dessa fall redovisas garantiåtagandet som en avsättning.

Fraktkostnader

Fraktkostnader kan ingå i priset för den sålda produkten beroende på avtalsvillkoren och intäkterna redovisas samtidigt som intäkten från produktförsäljningen.

Uppdelning av intäkter

Thunderful Group segment Distribution säljer sina produkter i de nordiska länderna. Geografi bedöms som ett viktigt attribut i uppdelningen av Thunderful Group segment Distributions intäkter.

Nettoomsättningens fördelning per land för segmentet Distribution

Land	Koncernen	
	2021	2020
Sverige	1 534,9	1 628,0
Norge	224,0	201,7
Finland	258,3	136,7
Danmark	556,6	711,6
Övriga	213,0	213,6
Totalt	2 786,8	2 891,6

Enskilda kunder med mer än 10% andel av koncernens nettoomsättning

Kund	2021		2020	
	Nettoomsättning	Andel av total nettoomsättning	Nettoomsättning	Andel av total nettoomsättning
Kund 1	646,4	20,6%	643,2	21,1%
Kund 2	n.a.	n.a.	460,9	15,1%
Totalt	646,4	20,6%	1 104,1	36,2%

Nettoomsättningens fördelning efter redovisning över tid

Kategori	2021		2020	
	Games	Distribution	Games	Distribution
Varor och tjänster överförda vid en viss tidpunkt	225,6	2 786,8	80,6	2 891,6
Tjänster överförda över tid	128,4	0,0	75,6	0,0
Totalt	354,0	2 786,8	156,2	2 891,6

Sammanlagda belopp för transaktionspriser avseende prestationsåtaganden från existerande avtal som helt eller delvis är uppfyllda per 31 december 2021

Kategori	2022	2023
Förväntade intäkter uppfyllda prestationsåtaganden	79,6	4,1



NOTER

NOT 6 RÖRELSEKOSTNADER

Kostnad för sålda varor samt övriga poster

Handelsvaror inkluderar kostnader för anskaffningskostnaden för varan, produktgarantier, miljöavgifter, lager och transport, valutakursdifferenser på leverantörsskulder samt effekter av valuta-säkringar samt inköpta spelutvecklingstjänster (vilka separat redovisas nedan). Övriga kostnader delas upp i och externa kostnader, personalkostnader samt avskrivningar.

MSEK	Koncernen		Moderbolaget	
	2021	2020	2021	2020
Kostnader för handelsvaror och royalties	-2 317,5	-2 389,1	0,0	0,0
Övriga externa kostnader	-328,1	-264,1	-16,2	-13,0
- varav marknadsföringskostnader	-128,5	-123,8	0,0	0,0
- varav förvävsrelaterade engångskostnader	-10,3	-14,7	0,0	0,0
- varav övriga engångskostnader	-10,4	0,0	0,0	0,0
Personalkostnader	-238,7	-140,1	-9,7	-4,2
Avskrivningar och nedskrivningar av materiella anläggningstillgångar och immateriella anläggningstillgångar	-127,0	-61,8	0,0	0,0
- varav PPA-relaterade avskrivningar	-69,3	-41,8	0,0	0,0
Övriga rörelsekostnader	-53,7	-12,4	-1,7	0,0
Summa rörelsekostnader	-3 065,0	-2 867,5	-27,6	-17,2

NOT 7 ARVODE TILL REVISORER

På årsstämman 2021 valdes Grant Thornton till revisorer för perioden fram till årsstämman 2022.

	2021-12-31	2020-12-31
Revisionsuppdrag	3,7	2,7
Övriga uppdrag	0,3	0,0
Skatterådgivning	0,1	0,5
Övriga revisionsfirmor		
Revisionsuppdrag	1,5	1,6
Övriga uppdrag	1,4	1,7

NOT 8 MEDELANTALET ANSTÄLLDA / LÖNER ETC

Medelantalet anställda	2021		2020	
	Kvinnor	Totalt	Kvinnor	Totalt
<i>Moderbolaget</i>				
Sverige	0	4	0	3
	0	4	0	3
<i>Dotterföretag</i>				
Sverige	43	193	40	169
Tyskland	3	17	0	0
Spanien	2	10	0	0
Norge	2	8	3	9
Finland	7	13	7	12
Danmark	7	26	7	24
Storbritannien	22	93	7	27
Internationellt/Övriga	0	0	1	4
	86	360	65	245
Koncernen totalt	86	364	65	248

Löner och andra ersättningar	Koncernen		Moderbolaget	
	2021	2020	2021	2020
Styrelse och VD	12,7	8,3	5,8	0,6
Övriga anställda	202,7	201,2	6,3	2,3
	215,4	209,5	9,2	2,9
<i>Sociala kostnader</i>				
Pensionskostnader för styrelse och VD	1,0	0,8	0,1	0,1
Pensionskostnader övriga anställda	11,0	7,5	0,3	0,3
Övriga sociala kostnader	40,8	33,5	2,0	0,9
	52,8	41,8	2,4	1,3

Könsfördelning bland ledande befattningshavare	Koncernen		Moderbolaget	
	2021	2020	2021	2020
Andel kvinnor i styrelsen	4%	13%	20%	20%
Andel män i styrelsen	96%	87%	80%	80%
Andel kvinnor bland övriga ledande befattningshavare	0%	0%	0%	0%
Andel män bland övriga ledande befattningshavare	100%	100%	100%	100%

Uppgifterna avser förhållandet på balansdagen.

Riktlinjer för ersättning till koncernledningen

Ersättning till koncernledningen har utgått i månadslön samt övriga skattepliktiga förmåner som exempelvis bilförmån.

NOT 9 LEASING

Koncernen har kontorslokaler, fordon och produktionsutrustning som redovisas enligt IFRS 16 leasing. Den genomsnittliga hyresperioden för kontors- och lagerbyggnader är 5-10 år och genomsnittliga leasingperioder för bilar och produktionsutrustning är 3 år.

Balansräkning	Koncernen	
	2021-12-31	2020-12-31
Nyttjanderätter, ansk.värde	135,4	30,7
Nyttjanderätter, ack. avskrivningar	-20,8	-10,7
Nyttjanderätter, bokf.värde	114,6	19,9
Uppskjuten skattefordran	0,1	0,1
Interimsfordringar	-3,4	-0,9
Summa tillgångar	111,3	19,1
Kortfristig leasingsskuld	20,5	5,8
Långfristig leasingsskuld	91,2	13,4
Balanserat resultat	-0,2	-0,2
Årets resultat	-0,2	0,0
Summa skulder och eget kapital	111,3	19,1
Resultaträkning		
Leasingkostnader	18,1	7,0
Räntekostnader	-1,2	-0,3
Avskrivningar	-17,1	-6,7
Uppskjuten skatt	0,0	0,0
Årets resultat (förlust)	-0,2	0,0

Anskaffningsvärden	Koncernen	
	2021-12-31	2020-12-31
Ingående balans	30,9	10,4
Årets anskaffningar	113,8	24,6
Årets avyttringar	-8,8	-3,9
Indexuppräknningar	0,2	0,2
Omvärdering	-0,2	0,0
Valutakursdifferenser, netto	-0,5	-0,6
Utgående balans	135,4	30,7
Akkumulerade avskrivningar		
Ingående balans	-10,2	-3,2
Årets avskrivningar	-17,0	-6,7
Årets avyttringar	6,5	0,0
Valutakursdifferenser, netto	-0,1	-0,8
Utgående balans	-20,8	-10,7
Bokfört värde	114,6	19,9

Nyttjanderättstillgång	Antal Nyttjande- rättstillgångar	Intervall kvarvarande löptid (mån)	Genomsnittligt kvarvarande (mån)	Antal avtal med förläng- ningsoption	Antal avtal med köpoption	Antal avtal med variabla avgifter relate- rade till index	Antal avtal med möjlighet till uppsägning
Kontorslokaler	15	1-114	28	28	0	15	15
Bilar	34	1-36	19	19	18	0	30
Produktionsutrustning och truckar	9	30-35	32	9	9	0	9
Kortfristiga avtal kontorslokaler	1	3	3	1	0	0	1
Kortfristiga avtal bilar	1	4	4	1	0	0	1

Koncernen har kontorslokaler, fordon och produktionsutrustning som redovisas enligt IFRS 16 leasing. Den genomsnittliga hyresperioden för kontors- och lagerbyggnader är 5-10 år och genomsnittliga leasingperioder för bilar och produktionsutrustning är 3-5 år.

Ett avtal är, eller innehåller, ett leasingavtal om avtalet överlåter rätten att under en viss period bestämma över användningen av en identifierad tillgång i utbyte mot ersättning. En sådan bedömning görs när ett avtal ingås. Ett identifierat leasingavtal klassificeras vidare av Koncernen som antingen ett korttidsavtal, leasing av tillgång av lågt värde eller ett standardleasingavtal. Korttidsleasingavtal definieras som leasingavtal med en leasingperiod om 12 månader eller mindre. Koncernens definition av tillgång av lågt värde omfattar alla persondatorer, bärbara datorer, telefoner, kontorsutrustning och möbler samt alla övriga tillgångar med ett

värde (som ny) under 50 000 kr. Leasingavgifter avseende korttidsleasingavtal och leasing av tillgång av lågt värde redovisas som rörelsekostnader linjärt över leasingperioden. Koncernen tillämpar termen "standardavtal" på alla identifierade leasingavtal som varken kategoriseras som korttidsleasingavtal eller leasing av tillgång av lågt värde.

Ett standardleasingavtal är således ett leasingavtal för vilket en tillgång, i form av en nyttjanderätt, och en motsvarande leasingsskuld redovisas vid leasingavtalets början, det vill säga när den underliggande tillgången är tillgänglig för användning. Koncernens leasingtillgångar, i form av nyttjanderätter, liksom långfristiga och kortfristiga leasingsskulder presenteras som separata poster i den sammanslagna balansräkningen.



NOTER

De tillgångar och skulder som härrör från leasingavtal värderas initialt utifrån en nuvärdesberäkning. Leasingskulden fastställs som nuvärdet av alla framtida leasingavgifter vid inledningsdatumet, diskonterat med hjälp av Koncernens beräknade marginella låneränta, vilken fastställs per land och kontraktperiod (>12–36 månader, >37–72 månader och >72 månader).

Följande leasingbetalningar ingår i värderingen av en leasingskuld:

- fasta avgifter, efter avdrag för eventuella förmåner i samband med teckningen av leasingavtalet,
- variabla leasingavgifter som beror på ett index eller ett pris, initialt värderade med hjälp av index eller pris vid inledningsdatumet,
- belopp som förväntas betalas ut av leasetagare enligt restvärdesgarantier,
- straffavgifter som utgår vid uppsägning av leasingavtalet, om leasingperioden återspeglar att möjligheten att säga upp leasingavtalet kommer att utnyttjas.

Variabla leasingavgifter som inte beror på ett index eller ett pris (inklusive fastighetsskatt) ingår inte i värderingen av leasingskulden. Hänförliga variabla leasingbetalningar redovisas löpande i Koncernens rapport över totalresultat.

Efterföljande värdering av leasingskulden görs genom att minska det redovisade värdet för att återspegla utbetalda leasingavgifter och öka det redovisade värdet för att återspegla räntan på leasingskulden enligt effektivräntemetoden.

En nyttjanderätt värderas initialt till anskaffningsvärde, vilket inkluderar den summa leasingskulden ursprungligen värderats till, leasingavgifter som betalats vid eller före inledningsdatumet, efter avdrag för eventuella förmåner i samband med teckningen av leasingavtalet, eventuella initiala direkta utgifter, och kostnader för återställande (om inte dessa kostnader uppstår i samband med varuproduktion) med motsvarande åtagande redovisat och värderat som en avsättning enligt IAS 37. Efterföljande värdering av nyttjanderätten görs till anskaffningsvärde med avdrag för ackumulerade avskrivningar, eventuella nedskrivningar liksom eventuella effekter från omvärdering av leasingskulden.

Omvärdering av leasingskulden, och motsvarande tillämplig justering av nyttjanderätten, görs när:

- leasingperioden förändras eller bedömningen av en köpoption förändras, leasingskulden omvärderas då genom att diskontera de ändrade leasingavgifterna med en ändrad diskonteringsränta,
- leasingavgifterna förändras till följd av ändringar i ett index eller ett pris eller när de belopp som förväntas betalas ut enligt en restvärdesgaranti förändras, leasingskulden omvärderas då genom att diskontera de ändrade leasingavgifterna med en oförändrad diskonteringsränta (såvida inte förändringarna i leasingavgifterna är ett resultat av en ändrad rörlig ränta, i så fall används en ändrad diskonteringsränta),
- leasingavtalet ändras, och ändringen inte redovisas som ett separat leasingavtal, leasingskulden omvärderas genom att diskontera de ändrade leasingavgifterna med en ändrad diskonteringsränta.

En nyttjanderätt skrivs normalt av linjärt över det kortare av tillgångens nyttjandeperiod och leasingperiod. Om det bedöms som rimligt säkert att äganderätten till den underliggande tillgången kommer att överföras vid utgången av leasingperioden skrivs dock tillgången av över nyttjandeperioden. Avskrivning av nyttjanderätten påbörjas från inledningsdatumet. Nedskrivning av nyttjanderätten fastställs och redovisas i enlighet med IAS 36.

Betalda leasingavgifter avseende standardleasingavtal redovisas delvis som avbetalning av leasingskulden och delvis som räntekostnad i Koncernens rapport över totalresultat.

Leasingkomponenter särskiljs från icke-leasingkomponenter för leasingavtal avseende byggnader (kontorslokaler, lager med mera). För leasingavtal avseende andra tillgångsslag (maskiner, fordon med mera) redovisas leasingkomponenter och eventuella icke-leasingkomponenter som en enda leasingkomponent.

Vid fastställandet av leasingperioden inkluderas förlängningsmöjlighet endast om det bedöms som rimligt säkert att förlänga. Perioder som följer efter möjlighet till uppsägning inkluderas i leasingperioden endast om det bedöms som rimligt säkert att leasingavtalet inte kommer att sägas upp. Leasingperioden omprövas om en betydelsefull händelse skulle inträffa eller om omständigheterna på ett betydande sätt skulle förändras.

NOT 10 AVSKRIVNINGAR OCH NEDSKRIVNINGAR

	Koncernen	
	2021	2020
Thunderful Games	-45,5	-14,0
Thunderful Distribution	-11,9	-5,9
Thunderful Other	-0,3	0,0
PPA-relaterade avskrivningar	-69,3	-41,8
Totalt	-127,0	-61,8

Nedskrivningar inom båda segmenten uppgår till 0 (0) MSEK.

NOT 11 FINANSIELLA INTÄKTER OCH FINANSIELLA KOSTNADER / ÖVRIGA RÄNTEINTÄKTER OCH LIKNANDE RESULTATPOSTER SAMT ÖVRIGA RÄNTEKOSTNADER OCH LIKNANDE RESULTATPOSTER

	Koncernen		Moderbolaget	
	2021	2020	2021	2020
Ränteintäkter	0,1	27,8	0,0	0,0
Koncerninterna ränteintäkter	0,0	0,0	64,3	17,2
Kursdifferenser, positiva	3,7	85,5	1,8	56,9
Räntekostnader	-6,2	-41,2	-2,3	-3,5
Koncerninterna räntekostnader	0,0	0,0	-52,1	-13,2
Kursdifferenser, negativa	-1,7	-80,9	-2,2	-69,8
Orealiserade kursdifferenser, netto	-35,9	0,0	13,4	0,0
Övriga finansiella poster, börsnotering	0,0	-32,6	0,0	-32,6
Totalt	-39,9	-41,4	22,9	-45,0

NOT 12 SKATT

	Koncernen		Moderbolaget	
	2021	2020	2021	2020
Aktuell skatt	-49,1	-41,5	-3,8	-13,7
Uppskjuten skatt	12,4	5,5	0	0
Skatt inkluderad i periodens resultat	-36,7	-36,0	-3,8	-13,7

Aktiverade avdragsgilla temporära skillnader

Koncernen hade per den 31 december 2021 inga förlustavdrag och andra avdragsgilla temporära skillnader som beaktats och beräknats som underlag till uppskjuten skattefordran. Bolaget analyserar och bedömer varje fall av ej aktiverade poster separat och tar aktiva beslut om i vilka lägen uppskjutna skattefordringar på temporära skillnader bör aktiveras. Koncernen redovisar normalt inte uppskjutna skattefordringar på temporära skillnader i situationer där det anses att förmåga att utnyttja dessa är begränsad.

NOT 13 IMMATERIELLA ANLÄGGNINGSTILLGÅNGAR

IT-system

Avser utveckling och anpassning av affärssystem och e-handelsplattform och skrivs av linjärt över 5 år.

Balanserade utgifter för dataspelsutveckling

Består av balanserade utgifter 122,7 MSEK för dataspelsutveckling och skrivs av degressivt över två år efter release, 1/3 avskrivning under månad 1 till 3 efter release, 1/3 avskrivning i månad 4 till 12 efter release och de återstående 1/3 i månad 13 till 24 efter release. Pågående projekt skrivs inte av utan nedskrivningsprövas vid eventuell indikation på värdeminskning samt vid varje kvartal. Inga nedskrivningar är genomförda under 2021.

Licenser för publishing

Består av licenser för publishing 57,5 MSEK inom något av koncerns förlagsverksamheter och skrivs av degressivt över två år efter release, 1/3 avskrivning under månad 1 till 3 efter release, 1/3 avskrivning i månad 4 till 12 efter release och de återstående 1/3 i månad 13 till 24 efter release. Pågående projekt skrivs inte av utan nedskrivningsprövas vid eventuell indikation på värdeminskning samt vid varje kvartal. Inga nedskrivningar är genomförda under 2021.

Publicerings- och distributionsrelationer

I samband med sammangåendet i december 2019 värderades de olika koncernerna efter multiplar som normalt används i jämförbara affärshändelser. Det övervärde som då uppstod efter eliminering av eget kapital bedöms till sin helhet bestå av värdet på de mycket långa affärsrelationer som förevarit inom Distributionsföretagen med sina leverantörer, där avtalet med Nintendo bestått under 40 år och förnyats under 2022. Även inom leksaksdistributionen har det varit långa affärsrelationer som förväntas fortgå. Därav beräknades ett värde av dessa distributörsrelationer till 371,6 MSEK per 31 december 2019, vilket avskrivs linjärt över nyttjandeperioden, som bedöms vara 10 år med hänvisning till den hitillsvarande långvariga relationen. Värdet per den 31 december 2021 uppgår till 297,3 MSEK.

Spelrättigheter

Spelrättigheter omfattar IP-rättigheter för spel som är färdigutvecklade samt under utveckling samt intäktsrättigheter för spel som är färdigutvecklade samt under utveckling.

Spelrättigheter uppgår till 296,0 MSEK och är hänförligt till tre förvärv, varav två genomfördes under 2021. Avskrivningstiden för de olika ingående komponenterna varierar mellan 2-9 år där spel under utveckling inte skrivs av förrän spelet är färdigutvecklat.

IP rättighet

Spel utvecklade internt där koncernbolaget äger samtliga IP rättigheter till spelet. För spel under utveckling sker ingen avskrivning men nedskrivningstester prövas årligen.



NOTER

Intäktsrättigheter

För vissa speltitlar utvecklade av externa spelstudios erhåller koncernbolagen en del av spelets nettoförsäljningsintäkt. För spel som är under pågående utveckling och ännu inte lanserats förekommer ingen avskrivning men årliga nedskrivningsprövningar görs. Ingen nedskrivning är gjord under 2021.

Specifikation av avskrivningstid

IP rättigheter, spel:	5 år
IP-rättigheter, spel under utveckling:	Ingen avskrivning, påbörjas när spelet är färdigutvecklat
Intäktsrättigheter, spel:	9 år
Intäktsrättigheter, spel under utveckling:	Ingen avskrivning, påbörjas när spelet är färdigutvecklat
Intäktsrättigheter, kontrakt:	2 år

Kundrelationer

Kundrelationer avser långvariga kundrelationer främst för utveckling av spel på uppdrag från kunder. Kunderna är i allmänhet stora globala företag verksamma inom flera olika områden, bl.a. tillhandahåller de plattformar för speldistribution. Kunderna har vid flera tillfällen historiskt anlitat bolag inom Thunderful Group för att utveckla spel till kundens spelplattform, i flera fall har spelen exklusivt distribuerats på kundens spelplattform.

Kundrelationer uppgår till 120,0 MSEK och är hänförligt till två förvärv, varav ett genomfördes under 2021. Avskrivningstiden för de olika ingående komponenterna varierar mellan 6-9 år.

Specifikation av avskrivningstid

Kundrelationer, intäkter för spelutveckling:	6 år
--	------

Övriga immateriella tillgångar

Övriga immateriella tillgångar innefattar bl.a. varumärke för spelstudio med obestämd ekonomisk livslängd samt varumärke för egenutvecklade spel där koncernbolaget registrerat spelens varumärke där varumärket kan användas för framtida kommersiella aktiviteter. Varumärken för speltitlar skrivs av över 8 år och varumärken för spelstudios och liknande bolag anses ha obestämd tid.

Specifikation av avskrivningstid

Varumärken, spelstudio:	Obestämd
Varumärken, speltitlar:	8 år

Anskaffningskostnader	Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten	Publicerings- och distributionsrelationer
Ingående balans 1 januari 2021	74,8	371,6
Intern utveckling	85,8	0,0
Förvärv av verksamheter	6,0	0,0

Utgående ackumulerade anskaffningsvärden 31 december 2021	166,6	371,6
--	--------------	--------------

Ingående av- och nedskrivningar 1 januari 2021	-31,5	-37,2
Årets av- och nedskrivningar	-12,4	-37,2

Utgående ackumulerade av- och nedskrivningar 31 december 2021	-43,9	-74,3
--	--------------	--------------

Utgående redovisat värde	122,7	297,3
---------------------------------	--------------	--------------

Anskaffningskostnader	IT-system	Licenser för publishing
Ingående balans 1 januari 2021	9,5	0,0
Omklassificering	0,0	50,0
Årets anskaffningar	2,0	45,1

Utgående ackumulerade anskaffningsvärden 31 december 2021	11,5	95,1
--	-------------	-------------

Ingående av- och nedskrivningar 1 januari 2021	-6,2	0,0
Avskrivningar från omklassificering	0,0	-15,3
Årets av- och nedskrivningar	-1,7	-22,3

Utgående ackumulerade av- och nedskrivningar 31 december 2021	-7,9	-37,6
--	-------------	--------------

Utgående redovisat värde	3,6	57,5
---------------------------------	------------	-------------

Anskaffningskostnader	Spelrättigheter	Kundrelationer
Ingående balans 1 januari 2021	0,0	0,0
Omklassificering	143,1	46,8
Förvärv av verksamheter	166,4	78,0
Kursdifferens genom rörelseförvärv	-1,1	2,2

Utgående ackumulerade anskaffningsvärden 31 december 2021	308,4	127,0
--	--------------	--------------

Ingående av- och nedskrivningar 1 januari 2021	0,0	0,0
Avskrivningar från omklassificering	-4,8	-1,3
Årets av- och nedskrivningar	-7,6	-5,7

Utgående ackumulerade av- och nedskrivningar 31 december 2021	-12,4	-7,0
--	--------------	-------------

Utgående redovisat värde	296,0	120,0
---------------------------------	--------------	--------------

Anskaffningskostnader	Övriga immateriella tillgångar
Ingående balans 1 januari 2021	207,1
Omklassificering	-189,9
Förvärv av verksamheter	4,9
Kursdifferens genom rörelseförvärv	3,2
Utgående ackumulerade anskaffningsvärden 31 december 2021	25,3
Ingående av- och nedskrivningar 1 januari 2021	-6,1
Avskrivningar från omklassificering	6,1
Årets av- och nedskrivningar	-1,1
Utgående ackumulerade av- och nedskrivningar 31 december 2021	-1,1
Utgående redovisat värde	24,2

Goodwill

Goodwill redovisas som en immateriell anläggningstillgång med obestämd nyttjandeperiod till anskaffningsvärde med avdrag för ackumulerad nedskrivning. Per den 31 december 2021 uppgår goodwill till 728,0 MSEK. Alla immateriella anläggningstillgångar med obestämd livslängd testas varje kvartal mot att värdet inte avviker negativt från aktuellt bokfört värde och att det inte finns någon indikation om nedskrivning. Enskilda tillgångar kan testas oftare om det finns indikationer på en värdeminskning. Under 2021 har ett av dotterbolagen genomfört ett inkråmsförvärv av en rörelse från ett bolag utanför koncernen.

	Koncernen	
	2021-12-31	2020-12-31
Ingående anskaffningsvärden	366,5	5,6
Årets anskaffningar genom inkråmsförvärv	0,3	14,0
Årets anskaffningar genom rörelseförvärv	328,2	271,2
Omberäkning	0,0	84,7
Kursdifferens genom rörelseförvärv	37,0	-9,0
Utgående ackumulerade anskaffningsvärden	732,0	366,5
Ingående nedskrivningar genom apportemission	-4,0	-3,1
Årets nedskrivningar	0,0	-0,9
Utgående ackumulerade nedskrivningar	-4,0	-4,0
Utgående redovisat värde	728,0	362,5

Nedskrivningsprövning av goodwill

Vid den kvartalsmässiga nedskrivningsprövningen fördelas goodwill på de rörelsesegment som förväntas dra fördel av synergieffekterna från de rörelseförvärv där goodwill uppstår. Fördelning är enligt följande:

Goodwill per rörelsesegment	Koncernen	
	2021-12-31	2020-12-31
Games	728,0	362,5
Distribution	0,0	0,0
Totalt	728,0	362,5

Återvinningsvärdet för varje segment, vilka är definierade som kassagenererade enheter, bestämdes från det diskonterade kassaflödet utan att hänsyn tagits till potentiell framtida expansion av verksamheten eller framtida omstruktureringar. Vid beräkning används en utförlig femårsprognos, följt av extrapolering av förväntade kassaflöden för enheternas återstående nyttjandeperioder med bedömd tillväxttakt om 2 (2) procent efter prognosperioden och vägd kapitalkostnad före skatt (WACC) om 14,2 (14,3) procent. Återvinningsvärdet i segmentet Thunderful Games har enligt denna metod bedömts till 3 154,4 MSEK.

Antagandet om intäktsutveckling under prognosperioden år 1-5 görs av ledningen och baseras på historisk erfarenhet samt ligger i linje med externa riktvärden avseende industrimarknadstillväxt. Känslighetsanalys av bedömningarna i nedskrivningsprövningen visar att inget behov av nedskrivning finns även om genomsnittlig vägd kapitalkostnad före skatt (WACC) når 26,2 procent, givet att övriga antaganden är oförändrade.



NOTER

NOT 14 MATERIELLA ANLÄGGNINGSTILLGÅNGAR

Nyttjanderättstillgångar

Avser finansiell leasing som skrivs av linjärt över leasingkontraktstidens längd. Se not 9.

Övriga materiella anläggningstillgångar

Materiella anläggningstillgångar redovisas till historiskt anskaffningsvärde med avdrag för linjära, ackumulerade avskrivningar och eventuella nedskrivningar. Mark är inte föremål för avskrivning, eftersom den bedöms ha obegränsad ekonomisk livslängd. I övrigt beräknas avskrivningarna enligt den linjära metoden och grundar sig på följande förväntade nyttjandeperioder:

Byggnader: 50 år
Inventarier: 5 år

Anskaffningskostnader	Byggnader och mark	Inventarier	Totalt
Ingående balans 1 januari 2021	4,1	28,0	32,1
Årets anskaffningar	0,7	12,0	12,7
Förvärv av verksamheter	0,0	0,7	0,7
Årets avyttringar	-4,1	0,0	-4,1
Utgående ackumulerade anskaffningsvärden 31 december 2021	0,7	40,7	41,4
Ingående av- och nedskrivningar 1 januari 2021	-0,2	-23,7	-23,9
Återföring avskrivningar avyttring	0,2	0,0	0,2
Årets av- och nedskrivningar	-0,1	-2,2	-2,3
Utgående ackumulerade av- och nedskrivningar 31 december 2021	-0,1	-25,9	-26,0
Utgående redovisat värde	0,6	14,8	15,4

NOT 15 ANDELAR I KONCERNFÖRETAG

	Moderbolaget	
	2021-12-31	2020-12-31
Ingående anskaffningsvärden	1 515,3	989,9
Årets anskaffningar	665,9	525,4
Utgående ackumulerade anskaffningsvärden	2 181,2	1 515,3
Ingående nedskrivningar	0,0	0,0
Årets nedskrivningar	0,0	0,0
Utgående ackumulerade nedskrivningar	0,0	0,0
Utgående redovisat värde	2 181,2	1 515,3



NOT 16 SPECIFIKATION AV ANDELAR I KONCERNFÖRETAG

	Org.nr.	Säte	Kapitalandel	Rösträttsandel	Antal andelar	Bokfört värde
Dotterföretag						
Bergsala AB	556315-6412	Kungsbacka	100%	100%	1 000	350,0
Thunderful Development AB	559139-0728	Göteborg	100%	100%	50 000	425,7
Amo Toys AB	556923-9428	Kungsbacka	100%	100%	600	175,2
Nordic Game Supply AB	559226-5333	Kungsbacka	100%	100%	500	39,0
Thunderful Solutions AB	559199-9940	Kungsbacka	100%	100%	500	0,1
Coatsink Software Ltd	07567431	Sunderland, UK	100%	100%	2 000 000	610,1
Thunderful Animation AB	559091-1474	Kungsbacka	100%	100%	500	2,5
Headup GmbH	207/5837/0539	Düren, Tyskland	100%	100%	26 000	114,3
Stage Clear Studio, SL	B/86440815	Madrid, Spanien	100%	100%	900	30,3
Robot Teddy Ltd	10847056	Broadstairs, UK	100%	100%	2 151	221,7
Early Morning Studio AB	559175-8890	Gävle	100%	100%	5 263 158	212,3
Dotterdotterföretag						
Image & Form International AB	556544-1069	Göteborg	100%	100%		
Zoink AB	556874-5185	Göteborg	100%	100%		
Guiding Rules Games AB	556983-8005	Göteborg	100%	100%		
Thunderful Publishing AB	559154-8721	Göteborg	100%	100%		
Rising Star Games Ltd	5252507	Luton, UK	100%	100%		
Bergsala AS	917011508	Oslo, Norge	100%	100%		
Bergsala A/S	26350832	Köpenhamn, Danmark	100%	100%		
Oy Bergsala AB	6671702	Vantaa, Finland	100%	100%		
Amo Toys AS	911743531	Oslo, Norge	100%	100%		
Amo Toys A/S	34050864	Tranbjerg, Danmark	100%	100%		
Amo Oy	0104667-6	Vantaa, Finland	100%	100%		
Amo Toys HK Ltd	-	Hong Kong, HK	100%	100%		
Nordic Game Supply A/S	32663834	Tranbjerg, Danmark	100%	100%		
Nordic Game Supply GmbH	19211 KI	Neumunster, Tyskland	100%	100%		
Nordic Game Supply HK Ltd	-	Hong Kong, HK	100%	100%		
To The Sky AB	559319-3427	Göteborg	91%	91%		
						2 181,2

NOT 17 ÖVRIGA ANLÄGGNINGSTILLGÅNGAR

Övriga anläggningstillgångar består av följande poster

	Koncernen	
	2021-12-31	2020-12-31
Övriga fordringar	7,0	3,5
Övriga långfristiga värdepappersinnehav	0,1	0,1
Uppskjuten skattefordran	1,3	1,1
Totalt	8,4	4,7

NOT 18 VARULAGER

Varulagret består av följande

	Koncernen	
	2021-12-31	2020-12-31
Handelsvaror	758,6	341,3
Totalt	758,6	341,3

Förskott till leverantör består av följande

	Koncernen	
	2021-12-31	2020-12-31
Handelsvaror	5,4	150,5
Totalt	5,4	150,5

Varulager värderas till det lägsta av anskaffningsvärde och nettoförsäljningsvärde. Inkurans beaktas. Anskaffningsvärde innefattar alla utgifter som är direkt hänförliga till anskaffningen. Nettoförsäljningsvärdet är det uppskattade försäljningspriset i den löpande verksamheten minskat med eventuella tillämpliga försäljningskostnader.



NOTER

NOT 19 KUNDFORDRINGAR

Kundfordringar och andra fordringar består av följande

	Koncernen	
	2021-12-31	2020-12-31
Kundfordringar brutto	867,1	619,9
Reservation för kundförluster	-0,5	-0,5
Totalt	866,6	619,4

Åldersfördelning av kundfordringar	2021-12-31
Kundfordringar, ej förfallna	783,0
Förfallna 0-30 dagar	53,8
Förfallna 31-60 dagar	13,7
Förfallna 61-90 dagar	10,3
Förfallna >90 dagar	6,3
Förväntade kundförluster	-0,5
Totalt	866,6

Förändringar i förlustreserven för osäkra kundfordringar för koncernen är som följer	
Reservering för osäkra kundfordr 2021-01-01 (IB)	-0,5
Reservering för osäkra kundfordringar	-0,5
Kundförluster	0,5
Återförda kundförluster	0,0
Totalt	-0,5

Kundfordringar redovisas vid första redovisningstillfället till verkligt värde och därefter till upplupet anskaffningsvärde med tillämpning av effektivräntemetoden med avdrag för avsättning för förväntad förlust. Koncernen tillämpar en förenklad metod för kundfordringar och använder en matris för att uppskatta förväntad förlust. Förändring i avsättningen redovisas normalt via rapport över totalresultat i övriga externa kostnader. Ingen förändring redovisas för 2021. Beräkning av förväntad förlust baseras på historiska data och justeras för framåtblickande analys som inkluderar makroekonomiska faktorer som påverkar olika kundsegment och mer specifika faktorer såsom tecken på konkurs eller känd insolvens m.m. De bolag som anses ha högst kreditrisk genom kundfordringar (främst inom segmentet Distribution) anlitar ett kreditförsäkringsbolag och försäkrar merparten av kundfordringarna. Självrisken vid försäkrad kundförlust är 10%.

Det bokförda värdet på fordringarna är lika med det verkliga värdet, eftersom effekten av diskontering inte är väsentlig. Avsättningar till och ianspråktagande av reserven för osäkra kundfordringar är inkluderade i försäljningskostnaderna.

NOT 20 AVTALSTILLGÅNGAR

Avtalstillgångar består av följande

	Koncernen	
	2021-12-31	2020-12-31
Upplupna intäkter	84,3	67,7
Leverantörsbonus	2,9	7,8
Totalt	87,2	75,5

NOT 21 FÖRUTBETALDA KOSTNADER OCH UPPLUPNA INTÄKTER

Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter består av följande

	Koncernen		Moderbolaget	
	2021-12-31	2020-12-31	2021-12-31	2020-12-31
Avtalstillgångar, se not 20	87,2	75,5	0,0	0,0
Spelprojekt	0,0	31,8	0,0	0,0
Övriga förutbetalda kostnader	13,8	17,5	2,8	0,1
Totalt	101,0	124,8	2,8	0,1

NOT 22 LIKVIDA MEDEL

Likvida medel består av kontanter och disponibla tillgodohavanden hos banker och motsvarande institut, tillsammans med andra kortfristiga likvida placeringar som förfaller inom 90 dagar från förvärvsdagen och som lätt kan omvandlas till kända belopp av kontanter och som är utsatt för endast en obetydlig risk för värdeförändringar. Koncernen tillämpar en gemensam cashpool för merparten av koncernens bolag.

	Koncernen		Moderbolaget	
	2021-12-31	2020-12-31	2021-12-31	2020-12-31
Kassa och bank	60,2	305,1	0,0	228,3
Totalt	60,2	305,1	0,0	228,3

Räntebärande skulder

Lån redovisas vid första redovisningstillfället till verkligt värde av de medel som inlöst efter avdrag för transaktionskostnader. Efter anskaffningstidpunkten värderas lånen till upplupet anskaffningsvärde med tillämpning av effektivräntemetoden.

NOT 23 AKTIEKAPITAL, ANTAL AKTIER

Aktiekapital

Thunderful Group AB:s aktiekapital, per 31 december 2021, består av 70 214 602 aktier med ett kvotvärde på 0,01 kr per aktie. Alla aktier är fullt betalda. Samtliga aktier berättigar innehavaren till samma proportion av tillgångar och vinst och ger lika rätt till utdelning.

Moderbolagets förändring av eget kapital

Moderbolaget	Aktiekapital	Överkursfond	Reservfond	Balanserat resultat	Årets resultat	Totalt
Ingående balans 1 januari 2020	0,7	1 866,6	0,0	0,3	64,0	1 931,6
Disposition enligt årsstämma	0,0	0,0	0,0	64,0	-64,0	0,0
Nyemission, rörelseförvärv Headup GmbH	0,0	25,3	0,0	0,0	0,0	25,3
Nyemission, rörelseförvärv Stage Clear Studios, SL	0,0	4,1	0,0	0,0	0,0	4,1
Nyemission, rörelseförvärv Robot Teddy Ltd	0,0	35,5	0,0	0,0	0,0	35,5
Nyemission, rörelseförvärv Early Morning Studio AB	0,0	35,0	0,0	0,0	0,0	35,0
Periodens totalresultat	0,0	0,0	0,0	0,0	14,4	14,4
Utgående balans 2021-12-31	0,7	1 966,5	0,0	64,3	14,4	2 045,9

NOT 24 ÖVRIGA AVSÄTTNINGAR

Avsättningar redovisas när Koncernen har ett åtagande till följd av en inträffad händelse och det är troligt att ett utflöde av resurser kommer att krävas för att reglera åtagandet samt att en tillförlitlig uppskattning av beloppet kan göras. Det belopp som redovisas som avsättning är det belopp som enligt bästa bedömning beräknas utgå för att reglera åtagandet per balansdagen. I det fall pengars tidsvärde är av betydelse har beloppet redovisats till nuvärdet av beräknade utgifter.

Garantireserver redovisas vid tidpunkten för försäljningen av de produkter som garantin avser och beräknas på historik för motsvarande åtaganden. Avsättningar för garantiåtaganden redovisas på grund av Koncernens policy att bära kostnaderna för att reparera felaktiga produkter. Garantier lämnas vanligen för ett till två år efter försäljningen.

Uppskjuten skatteskuld i ingående balans på 114,3 MSEK avser främst värdet av Distributionsavtal och identifierade övervärden vid förvärvet av Coatsink Software Ltd. Årets anskaffning är främst hänförlig till förvärven av Headup GmbH, Robot Teddy Ltd samt Early Morning Studio AB.

De redovisade värdena och förändringar av dessa är enligt följande:

	Garanti-reserv	Uppskjuten skatteskuld	Övriga avsättningar	Totalt
Ingående balans 1 januari 2021	2,6	114,3	0,2	117,0
Årets anskaffningar	0,0	42,6	0,0	42,6
Årets återföringar	-0,6	0,0	0,0	-0,6
Utgående balans 31 december 2021	2,0	156,9	0,2	159,1



NOTER

NOT 25 LÅNGFRISTIGA SKULDER

Långfristiga skulder består av följande

	Koncernen		Moderbolaget	
	2021-12-31	2020-12-31	2021-12-31	2020-12-31
Långfristig tilläggsköpeskilling	355,8	209,3	348,8	117,7
Totalt	355,8	209,3	348,8	117,7

Se ytterligare information om rörelseförvärv under Not 34 Rörelseförvärv.

NOT 26 KORTFRISTIGA SKULDER

Kortfristiga skulder består av följande

	Koncernen		Moderbolaget	
	2021-12-31	2020-12-31	2021-12-31	2020-12-31
Kortfristiga checkräkningskrediter	270,4	0,0	268,6	0,0
Leverantörsskulder	588,6	422,8	3,1	22,2
Totalt	859,0	422,8	271,7	22,2

NOT 27 ÖVRIGA SKULDER

Övriga skulder består av följande

	Koncernen		Moderbolaget	
	2021-12-31	2020-12-31	2021-12-31	2020-12-31
Kortfristig tilläggsköpeskilling	96,6	76,4	96,6	76,4
Kortfristiga skatteskulder	50,4	45,5	4,5	13,7
Övriga kortfristiga skulder	97,7	56,6	0,4	0,2
Totalt	244,7	178,4	101,5	90,3

NOT 28 AVTALSSKULDER

Avtalsskulder består av följande

	Koncernen	
	2021-12-31	2020-12-31
Kundbonus	34,9	30,8
Förutbetalda intäkter	5,0	2,3
Förpliktelser leverantörer	4,2	0,0
Totalt	44,1	33,1

NOT 29 UPPLUPNA KOSTNADER OCH FÖRUTBETALDA INTÄKTER

Upplupna kostnader består av följande

	Koncernen		Moderbolaget	
	2021-12-31	2020-12-31	2021-12-31	2020-12-31
Avtalsskulder, se not 28	44,1	33,1	0,0	0,0
Upplupna personalkostnader	19,8	18,5	1,0	0,7
Övriga upplupna kostnader	25,6	29,3	4,1	0,5
Totalt	89,5	80,9	5,1	1,2

NOT 30 FINANSIELLA INSTRUMENT

Tilläggsinformation återfinns i följande noter: I förvaltningsberättelsen redovisas Koncernens riskpolicy generellt och mer detaljerat med avseende på Thunderful Groups viktigaste finansiella instrument. I not 19 beskrivs kundfordringar och kreditrisker förknippade med dessa.

I denna not beskrivs Koncernens viktigaste finansiella instrument med avseende på huvudsakliga villkor, där det anses relevant, liksom riskexponering och verkligt värde vid årets slut.

Finansiella instrument

Första redovisning och värdering

Finansiella tillgångar och finansiella skulder redovisas när Koncernen blir part i instrumentets avtalsmässiga villkor. Köp och försäljning av finansiella tillgångar redovisas normalt på affärsdagen, det datum då Koncernen förbinder sig att köpa eller sälja tillgången. Vid första redovisningstillfället värderar Koncernen en finansiell tillgång eller finansiell skuld till verkligt värde plus eller minus, för en finansiell tillgång eller finansiell skuld som inte värderas till verkligt värde via resultaträkningen, transaktionskostnader som är direkt hänförliga till förvärv eller emission av den finansiella tillgången eller den finansiella skulden, till exempel avgift och provision. Transaktionskostnader för finansiella tillgångar och finansiella skulder som redovisas till verkligt värde via resultaträkningen kostnadsförs i resultaträkningen.

Finansiella tillgångar

Klassificering och efterföljande värdering

Koncernen klassificerar sina finansiella tillgångar i följande värderingskategorier:

- verkligt värde via resultatet,
- verkligt värde via övrigt totalresultat, eller
- upplupet anskaffningsvärde.

Klassificeringskraven för skuld- och eget kapitalinstrument beskrivs nedan:

Skuldinstrument är de instrument som uppfyller definitionen av en finansiell skuld från emittentens perspektiv, såsom kundfordringar, lånefordringar samt statsobligationer.

Koncernen klassificerar sina skuldinstrument i en av följande två värderingskategorier:

Upplupet anskaffningsvärde: Tillgångar som innehåses i syfte att inkassera avtalsenliga kassaflöden som endast utgör betalningar av kapitalbelopp och ränta, och som inte är identifierade som värderade till verkligt värde via resultatet, värderas till upplupet anskaffningsvärde. Det redovisade värdet av dessa tillgångar justeras med eventuella redovisade förväntade kreditförluster (se "Nedskrivning och förväntad förlust" nedan). Ränteintäkter från dessa finansiella tillgångar redovisas i finansnettot med tillämpning av effektivräntemetoden.

Verkligt värde via resultatet: Tillgångar som inte uppfyller kriterierna för upplupet anskaffningsvärde värderas till verkligt värde via resultatet. Vinst eller förlust på ett skuldinstrument som efter första redovisningen värderas till verkligt värde via resultatet och inte ingår i ett säkringsförhållande redovisas i finansnettot när den uppstår. Ränteintäkter från dessa finansiella tillgångar redovisas i finansnettot med tillämpning av effektivräntemetoden. Kundfordringar som säljs utan regressrätt klassificeras som "innehåses för försäljning" med vinst eller förlust redovisad i rörelseresultatet.

Skuldinstrument omklassificeras endast när Koncernens affärsmodell för hantering av dessa tillgångar ändras.

Eget kapitalinstrument är instrument som uppfyller definitionen av eget kapital ur emittentens perspektiv, vilket innebär instrument utan kontraktsmässig skyldighet att betala och som belägger en residual rätt i emittentens nettotillgångar. Vinst eller förlust på eget kapitalinstrument som redovisas till verkligt värde via resultatet redovisas i finansnettot. Koncernen har inga investeringar i eget kapitalinstrument.

Nedskrivning och förväntad förlust

Koncernen bedömer, på framåtriktad basis, de på lång sikt förväntade kreditförlusterna som är kopplade till dess finansiella tillgångar och som inte redovisas till verkligt värde. För att kunna göra detta används en klassificeringsmodell för att underlätta en bedömning kring sannolikheten för fallissemang. Baserat på

denna modell redovisar Koncernen en avsättning för sådana potentiella förluster vid varje rapporteringstillfälle. Värderingen av förväntade kreditförluster återspeglar ett opartiskt och sannolikhetsvägt belopp baserat på rimlig och stödjande information som är tillgänglig, såsom tidigare händelser, nuvarande villkor och prognoser för framtida ekonomiska förhållanden. Den här modellen används för kassa och bank. För kundfordringar tillämpar Koncernen "den förenklade metoden", (se not 19). För kassa används en klassificeringsmodell baserat på en prognos av "sannolikheten för fallissemang" för varje motpart. På grund av en hög klassificering av motparter och kort förfallotid är nedskrivningsbeloppet oväsentligt.

Bottagande från balansräkningen

En finansiell tillgång, eller del därav, tas bort från balansräkningen när de avtalsrättsliga rättigheterna att erhålla kassaflöden från tillgången upphör eller har överlåtits och Koncernen antingen (i) överför väsentligen alla risker och förmåner förknippade med ägande eller (ii) i betydande mån varken överför eller behåller alla risker och fördelar förknippade med ägande och inte behåller kontrollen över tillgången.

Finansiella skulder

Klassificering och efterföljande värdering

Klassificering och efterföljande värdering av Koncernens finansiella skulder, exklusive derivatinstrument, görs till upplupet anskaffningsvärde. Derivatinstrument med negativa verkliga värden klassificeras till verkligt värde via resultaträkningen.

Bottagande från balansräkningen

En finansiell skuld tas bort från balansräkningen när den är utsläckt, det vill säga när den förpliktelse som anges i avtalet fullgörs, annulleras eller upphör.

Derivatinstrument

Derivat redovisas initialt till verkligt värde per den dag då derivatavtalet ingås och därefter omvärderas det till verkligt värde. Samtliga derivat redovisas som tillgångar när verkligt värde är positivt och som skulder när verkligt värde är negativt. Vinst eller förlust från förändring i verkligt värde avseende derivat redovisas i resultatet.

Nettoskuld / Nettokassa

Vid utgången av 2020 hade Thunderful Group en nettoskuld på -210,2 MSEK (305,1 MSEK vid utgången av 2020).



NOTER

NOT 31 JUSTERINGAR FÖR POSTER SOM INTE INGÅR I KASSAFLÖDET

	Koncernen		Moderbolaget	
	2021	2020	2021	2020
Avskrivningar och nedskrivningar	127,0	61,8	0,0	0,0
Omräkningsdifferens	31,2	-3,0	-13,3	-6,1
Övriga justeringar	-0,9	5,0	0,0	0,0

NOT 32 FÖRVÄRV AV DOTTERBOLAG/RÖRELSE I KASSAFLÖDESANALYS

	Koncernen		Moderbolaget	
	2021	2020	2021	2020
Inkrämsförvärv från Station Interactive AB	n.a.	-7,0	n.a.	0,0
Guiding Rules Games AB	n.a.	0,0	n.a.	0,0
Coatsink Software Ltd	n.a.	-116,4	n.a.	-190,7
Headup Gmbh	-49,1	n.a.	-52,1	n.a.
Stage Clear Studios, SL	-8,1	n.a.	-11,0	n.a.
Robot Teddy Ltd	-84,4	n.a.	-106,8	n.a.
Early Morning Studio AB	-47,3	n.a.	-50,2	n.a.
Totalt	-188,9	-123,4	-220,1	-190,7

NOT 33 TRANSAKTIONER MED NÄRSTÅENDE

Transaktioner mellan moderbolaget och dess dotterbolag har eliminerats i Koncernen och redovisas inte i denna not. Transaktioner med nyckelpersoner i ledning och styrelse redovisas i not 8.

NOT 34 RÖRELSEFÖRVÄRV

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; konsoleter, 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 claw-back 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 företagens 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 köpeskilling 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.

Köpeskilling avseende förvärvet:

MSEK	
Köpeskilling	
Likvida medel	100,6
Nyemitterade aktier	35,5
Villkorad maximal tilläggsköpeskilling	80,7
Summa maximal köpeskilling	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 köpeskillingen finansierades 100,6 MSEK med kontanter. Den villkorade tilläggsköpeskillingen grundas på företagens EBIT-utveckling och på operationella milestones under 2022–2025. Den totala villkorade köpeskillingen 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.



NOTER

Early Morning Studio AB

Den 16 november 2021 förvärvades Early Morning Studio AB, base-
rade 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 lanse-
ring 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 finansiera-
des 48,7 MSEK med kontanter. Den villkorade tilläggsköpeskil-
lingen 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 rörelse-
resultat (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 35 VÄRDERING OCH HÄNDELSE I TILLÄGGS-
KÖPEKILLNINGAR UNDER PERIODEN**

MSEK	2021	2020
Per 1 januari	285,7	0,0
Betalade villkorade tilläggsköpeskillningar	-119,1	0,0
Tillkommit pga förvärv och omberäkningar	261,4	297,8
Omräkningsdifferenser	24,4	-12,1
Per 31 december	452,4	285,7

NOT 36 KÄNSLIGHETSANALYS

Valutarisk: Transaktionsrisk

Transaktionsrisk uppstår när framtida affärstransaktioner uttrycks
i en valuta som inte är enhetens funktionella valuta. Koncernens
enheter har en överväldigande majoritet av transaktioner i annat
än enhetens funktionella valuta. Transaktionerna valutasäkras inte
med hjälp av finansiella instrument, dock eftersträvas naturliga
säkringar genom den koncerngemensamma cashpoolen, nomine-
rad i 6 valutor, samt att distributionsverksamheterna strävar efter
att hantera inköp respektive försäljning i samma valuta i den mån
det är möjligt.

Nedan tabell illustrerar hur rörelseresultatet skulle utvecklas vid
en valutaförändring om tio (10) procent för respektive valuta av
de fem (5) valutor med störst transaktionsnetto i koncernen.

Känslighetsanalys, transaktionsrisk	2021
DKK/SEK +/- 10%	+/- 41,5
EUR/SEK +/- 10%	+/- 9,2
NOK/SEK +/- 10%	+/- 7,7
GBP/SEK +/- 10%	+/- 3,1
USD/SEK +/- 10%	+/- 0,1

Valutarisk: Omräkningsexponering

Omräkningsexponering är den risk som uppstår vid omräkning
av eget kapital i utländska dotterbolag. Finansiella instrument
används inte för att valutasäkra omräkningsexponeringen.

Nedan tabell illustrerar hur eget kapital skulle påverkas vid en
valutaförändring om tio (10) procent för respektive valuta av de
två (2) valutor med störst påverkan på de utländska nettotillgång-
arna, inklusive goodwill, i koncernen.

Känslighetsanalys, omräkningsexponering	2021
EUR/SEK +/- 10%	+/- 21,2
GBP/SEK +/- 10%	+/- 18,4

NOT 37 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 redo-

visades 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

MSEK	Ursprunglig Helår 2020	Förändring 2020	Omvärderad Helår 2020
Genomsnittligt antal aktier	52 067 926	52 067 926	52 067 926
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



NOTER

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 leasingskulder	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 leasingskulder	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

NOT 38 EVENTUALFÖRPLIKTELSE

Bolagen inom koncernen borgar för varandras förpliktelser via en så kallad up & downstream borgen.

NOT 39 STÄLLDA SÄKERHETER FÖR SKULDER TILL KREDITINSTITUT

Företagsinteckningar ställda som säkerhet för åtaganden uppgick per 31 december 2021 till 260,3 MSEK.

NOT 40 VÄSENTLIGA HÄNDELSER EFTER BALANSDAGEN

Dotterbolaget 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 check kredit 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.

Thunderful Group AB har utsett Lennart Sparud till ny CFO. Lennart Sparud har bland annat många års erfarenhet som CFO på börsnoterade Hexatronic Group. Lennart Sparud kommer att tillträda som ny CFO när hans nuvarande anställning löper ut.

Krigsutbrottet i Ukraina bedöms inte ha en väsentlig påverkan på koncernens finansiella position då koncernen inte har anställda eller inhyrd personal i Ukraina, Ryssland eller Belarus. Ingen direktförsäljning sker till kunder i något av dessa länder men genom speldistributionsplattformar har segmentet Thunderful Games viss exponering mot dessa länder. Under 2021 utgjorde indirekt försäljning till dessa länder mindre än 0,1 procent av Thunderful Games totala nettoomsättning.

NOT 41 NYCKELTALSDEFINITIONER

Nettoomsättning

Rörelsens huvudintäkter, fakturerade kostnader, sidointäkter samt intäktskorrigeringar.

Resultat efter finansiella poster

Resultat efter finansiella intäkter och kostnader, men före skatter.

Balansomslutning

Företagets samlade tillgångar.

Soliditet

Justerat eget kapital (eget kapital och obeskattade reserver med avdrag för uppskjuten skatt) i procent av balansomslutningen.

NOT 42 GODKÄNNANDE AV FINANSIELLA RAPPORTER

Koncernens finansiella rapporter för räkenskapsåret som slutade den 31 december 2021 (inklusive jämförelsetal) godkändes av styrelsen den 28 mars 2022.

UNDERSKRIFTER

Göteborg den 6 april 2022

Mats Lönnqvist
Styrelseordförande

Owe Bergsten

Oskar Burman

Tomas Franzén

Cecilia Ogvall

Brjann Sigurgeirsson
Verkställande direktör

Vår revisionsberättelse har lämnats den 6 april 2022

Grant Thornton Sweden AB

Patric Hofréus
Auktoriserad Revisor





REVISIONSBERÄTTELSE

Till bolagsstämman i Thunderful Group AB Org.nr. 559230-0445

Rapport om årsredovisningen och koncernredovisningen Uttalanden

Vi har utfört en revision av årsredovisningen och koncernredovisningen för Thunderful Group AB för år 2021. Med undantag för hållbarhetsrapporten på sidorna 48–62, bolagsstyrningsrapporten på sidorna 72–80 samt ersättningsrapporten på sidorna 82–83. Bolagets årsredovisning och koncernredovisning ingår på sidorna 14–17, 22–28, 32, 40–42, 44, 46, 64–71, 78–80, 84–127 i detta dokument.

Enligt vår uppfattning har årsredovisningen upprättats i enlighet med årsredovisningslagen och ger en i alla väsentliga avseenden rättvisande bild av moderbolagets finansiella ställning per den 31 december 2021 och av dess finansiella resultat och kassaflöde för året enligt årsredovisningslagen. Koncernredovisningen har upprättats i enlighet med årsredovisningslagen och ger en i alla väsentliga avseenden rättvisande bild av koncernens finansiella ställning per den 31 december 2021 och av dess finansiella resultat och kassaflöde för året enligt International Financial Reporting Standards (IFRS), såsom de antagits av EU, och årsredovisningslagen.

Våra uttalanden omfattar inte hållbarhetsrapporten på sidorna 48–62, bolagsstyrningsrapporten på sidorna 72–80 samt ersättningsrapporten på sidorna 82–83. Förvaltningsberättelsen är förenlig med årsredovisningens och koncernredovisningens övriga delar.

Vi tillstyrker därför att bolagsstämman fastställer resultaträkningen och balansräkningen för moderbolaget och för koncernen.

Grund för uttalanden

Vi har utfört revisionen enligt International Standards on Auditing (ISA) och god revisionssed i Sverige. Vårt ansvar enligt dessa standarder beskrivs närmare i avsnittet "Revisorns ansvar". Vi är oberoende i förhållande till moderbolaget och koncernen enligt god revisorssed i Sverige och har i övrigt fullgjort vårt yrkesetiska ansvar enligt dessa krav.

Vi anser att de revisionsbevis vi har inhämtat är tillräckliga och ändamålsenliga som grund för våra uttalanden.

Annan information än årsredovisningen och koncernredovisningen

Detta dokument innehåller även annan information än årsredovisningen och koncernredovisningen och återfinns på sidorna 1–13, 18–21, 29–31, 33–39, 43, 45, 47–63, 72–77, 81–83 och 131. Det är styrelsen och verkställande direktören som har ansvaret för denna andra information.

Vårt uttalande avseende årsredovisningen och koncernredovisningen omfattar inte denna information och vi gör inget uttalande med bestyrkande avseende denna andra information.

I samband med vår revision av årsredovisningen och koncernredovisningen är det vårt ansvar att läsa den information som identifieras ovan och överväga om informationen i väsentlig utsträckning är oförenlig med årsredovisningen och koncernredovisningen. Vid denna genomgång beaktar vi även den kunskap vi i övrigt inhämtat under revisionen samt bedömer om informationen i övrigt verkar innehålla väsentliga felaktigheter.

Om vi, baserat på det arbete som har utförts avseende denna information, drar slutsatsen att den andra informationen innehåller en väsentlig felaktighet, är vi skyldiga att rapportera detta. Vi har inget att rapportera i det avseendet.

Styrelsens och verkställande direktörens ansvar

Det är styrelsen och verkställande direktören som har ansvaret för att årsredovisningen och koncernredovisningen upprättas och att de ger en rättvisande bild enligt årsredovisningslagen och, vad gäller koncernredovisningen, enligt IFRS såsom de antagits av EU. Styrelsen och verkställande direktören ansvarar även för den interna kontroll som de bedömer är nödvändig för att upprätta en årsredovisning och koncernredovisning som inte innehåller några väsentliga felaktigheter, vare sig dessa beror på oegentligheter eller misstag.

Vid upprättandet av årsredovisningen och koncernredovisningen ansvarar styrelsen och verkställande direktören för bedömningen av bolagets och koncernens förmåga att fortsätta verksamheten. De upplyser, när så är tillämpligt, om förhållanden som kan påverka förmågan att fortsätta verksamheten och att använda antagandet om fortsatt drift. Antagandet om fortsatt drift tillämpas dock inte om styrelsen och verkställande direktören avser att likvidera bolaget, upphöra med verksamheten eller inte har något realistiskt alternativ till att göra något av detta.

Revisorns ansvar

Våra mål är att uppnå en rimlig grad av säkerhet om huruvida årsredovisningen och koncernredovisningen som helhet inte innehåller några väsentliga felaktigheter, vare sig dessa beror på oegentligheter eller misstag, och att lämna en revisionsberättelse som innehåller våra uttalanden. Rimlig säkerhet är en hög grad av säkerhet, men är ingen garanti för att en revision som utförs enligt ISA och god revisionssed i Sverige alltid kommer att upptäcka en väsentlig felaktighet om en sådan finns. Felaktigheter kan uppstå på grund av oegentligheter eller misstag och anses vara väsentliga om de enskilt eller tillsammans rimligen kan förväntas påverka de ekonomiska beslut som användare fattar med grund i årsredovisningen och koncernredovisningen.

Som del av en revision enligt ISA använder vi professionellt omdöme och har en professionellt skeptisk inställning under hela revisionen. Dessutom:

- identifierar och bedömer vi riskerna för väsentliga felaktigheter i årsredovisningen och koncernredovisningen, vare sig dessa beror på oegentligheter eller misstag, utformar och utför granskningsåtgärder bland annat utifrån dessa risker och inhämtar revisionsbevis som är tillräckliga och ändamålsenliga för att utgöra en grund för våra uttalanden. Risker för att inte upptäcka en väsentlig felaktighet till följd av oegentligheter är högre än för en väsentlig felaktighet som beror på misstag, eftersom oegentligheter kan innefatta agerande i maskopi, förfalskning, avsiktliga utelämnanden, felaktig information eller åsidosättande av intern kontroll.
- skaffar vi oss en förståelse av den del av bolagets interna kontroll som har betydelse för vår revision för att utforma granskningsåtgärder som är lämpliga med hänsyn till omständigheterna, men inte för att uttala oss om effektiviteten i den interna kontrollen.
- utvärderar vi lämpligheten i de redovisningsprinciper som används och rimligheten i styrelsens och verkställande direktörens uppskattningar i redovisningen och tillhörande upplysningar.
- drar vi en slutsats om lämpligheten i att styrelsen och verkställande direktören använder antagandet om fortsatt drift vid upprättandet av årsredovisningen och koncernredovisningen. Vi drar också en slutsats, med grund i de inhämtade revisionsbevisen, om huruvida det finns någon väsentlig osäkerhetsfaktor som avser sådana händelser eller förhållanden som kan leda till betydande tvivel om bolagets och koncernens förmåga att fortsätta verksamheten. Om vi drar slutsatsen att det finns en väsentlig osäkerhetsfaktor, måste vi i revisionsberättelsen fästa

uppmärksamheten på upplysningarna i årsredovisningen och koncernredovisningen om den väsentliga osäkerhetsfaktorn eller, om sådana upplysningar är otillräckliga, modifiera uttalandet om årsredovisningen och koncernredovisningen. Våra slutsatser baseras på de revisionsbevis som inhämtas fram till datumet för revisionsberättelsen. Dock kan framtida händelser eller förhållanden göra att ett bolag och en koncern inte längre kan fortsätta verksamheten.

- utvärderar vi den övergripande presentationen, strukturen och innehållet i årsredovisningen och koncernredovisningen, däribland upplysningarna, och om årsredovisningen och koncernredovisningen återger de underliggande transaktionerna och händelserna på ett sätt som ger en rättvisande bild.
- inhämtar vi tillräckliga och ändamålsenliga revisionsbevis avseende den finansiella informationen i enheterna eller affärsaktiviteterna inom koncernen för att göra ett uttalande avseende koncernredovisningen. Vi ansvarar för styrning, övervakning och utförande av koncernrevisionen. Vi är ensamt ansvariga för våra uttalanden.

Vi måste informera styrelsen om bland annat revisionens planerade omfattning och inriktning samt tidpunkten för den. Vi måste också informera om betydelsefulla iakttagelser under revisionen, däribland de eventuella betydande brister i den interna kontrollen som vi identifierat.

Rapport om andra krav enligt lagar och andra författningar

Uttalanden

Utöver vår revision av årsredovisningen och koncernredovisningen har vi även utfört en revision av styrelsens och verkställande direktörens förvaltning för Thunderful Group AB för år 2021 samt av förslaget till dispositioner beträffande bolagets vinst eller förlust.

Vi tillstyrker att bolagsstämman disponerar vinsten enligt förslaget i förvaltningsberättelsen och beviljar styrelsens ledamöter och verkställande direktören ansvarsfrihet för räkenskapsåret.

Grund för uttalanden

Vi har utfört revisionen enligt god revisionssed i Sverige. Vårt ansvar enligt denna beskrivs närmare i avsnittet ”Revisorns ansvar”. Vi är oberoende i förhållande till moderbolaget och koncernen enligt god revisionssed i Sverige och har i övrigt fullgjort vårt yrkesetiska ansvar enligt dessa krav.

Vi anser att de revisionsbevis vi har inhämtat är tillräckliga och ändamålsenliga som grund för våra uttalanden.



Styrelsens och verkställande direktörens ansvar

Det är styrelsen som har ansvaret för förslaget till dispositioner beträffande bolagets vinst eller förlust. Vid förslag till utdelning innefattar detta bland annat en bedömning av om utdelningen är försvarlig med hänsyn till de krav som bolagets och koncernens verksamhetsart, omfattning och risker ställer på storleken av bolagets och koncernens egna kapital, konsolideringsbehov, likviditet och ställning i övrigt.

Styrelsen ansvarar för bolagets organisation och förvaltningen av bolagets angelägenheter. Detta innefattar bland annat att förlöpande bedöma bolagets och koncernens ekonomiska situation och att tillse att bolagets organisation är utformad så att bokföringen, medelsförvaltningen och bolagets ekonomiska angelägenheter i övrigt kontrolleras på ett betryggande sätt. Verkställande direktören ska sköta den löpande förvaltningen enligt styrelsens riktlinjer och anvisningar och bland annat vidta de åtgärder som är nödvändiga för att bolagets bokföring ska fullgöras i överensstämmelse med lag och för att medelsförvaltningen ska skötas på ett betryggande sätt.

Revisorns ansvar

Vårt mål beträffande revisionen av förvaltningen, och därmed vårt uttalande om ansvarsfrihet, är att inhämta revisionsbevis för att med en rimlig grad av säkerhet kunna bedöma om någon styrelseledamot eller verkställande direktören i något väsentligt avseende:

- företagit någon åtgärd eller gjort sig skyldig till någon försummelse som kan föranleda ersättningsskyldighet mot bolaget, eller
- på något annat sätt handlat i strid med aktiebolagslagen, årsredovisningslagen eller bolagsordningen.

Vårt mål beträffande revisionen av förslaget till dispositioner av bolagets vinst eller förlust, och därmed vårt uttalande om detta, är att med rimlig grad av säkerhet bedöma om förslaget är förenligt med aktiebolagslagen.

Rimlig säkerhet är en hög grad av säkerhet, men ingen garanti för att en revision som utförs enligt god revisionssed i Sverige alltid kommer att upptäcka åtgärder eller försummelser som kan föranleda ersättningsskyldighet mot bolaget, eller att ett förslag till dispositioner av bolagets vinst eller förlust inte är förenligt med aktiebolagslagen.

Som en del av en revision enligt god revisionssed i Sverige använder vi professionellt omdöme och har en professionellt skeptisk inställning under hela revisionen. Granskningen av förvaltningen och förslaget till dispositioner av bolagets vinst eller förlust grundar sig främst på revisionen av räkenskaperna. Vilka tillkommande granskningsåtgärder som utförs baseras på vår professionella bedömning med utgångspunkt i risk och väsentlighet. Det innebär att vi fokuserar granskningen på sådana åtgärder, områden och förhållanden som är väsentliga för verksamheten och där avsteg och överträdelser skulle ha särskild betydelse för bolagets situation. Vi går igenom och prövar fattade beslut, beslutsunderlag, vidtagna åtgärder och andra förhållanden som är relevanta för vårt uttalande om ansvarsfrihet. Som underlag för vårt uttalande om styrelsens förslag till dispositioner beträffande bolagets vinst eller förlust har vi granskat om förslaget är förenligt med aktiebolagslagen.

Revisorns granskning av Bolagsstyrningsrapporten

Det är styrelsen som har ansvaret för bolagsstyrningsrapporten på sidorna 72-80 och för att den är upprättad i enlighet med årsredovisningslagen. Vår granskning har skett enligt FARs uttalande RevR 16 Revisorns granskning av bolagsstyrningsrapporten. Detta innebär att vår granskning av bolagsstyrningsrapporten har en annan inriktning och en väsentligt mindre omfattning jämfört med den inriktning och omfattning som en revision enligt International Standards on Auditing och god revisionssed i Sverige har. Vi anser att denna granskning ger oss tillräcklig grund för våra uttalanden.

En bolagsstyrningsrapport har upprättats. Upplýsingar i enlighet med 6 kap. 6 § andra stycket punkterna 2-6 årsredovisningslagen samt 7 kap. 31 § andra stycket samma lag är förenliga med årsredovisningens och koncernredovisningens övriga delar samt är i överensstämmelse med årsredovisningslagen.

Göteborg den 6 april 2022

Grant Thornton Sweden AB

Patric Hofréus
Auktoriserad revisor

ÖVRIG INFORMATION

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

Certified adviser

FNCA Sweden AB är Thunderful Groups certifierade rådgivare som kan kontaktas på: info@fnca.se eller +46 8 52 80 03 99





THUNDERFUL GROUP AB

Org.nr: 559230-0445
Kvarnbergsgatan 2
411 05 Göteborg

www.thunderfulgroup.com