



ENAD G7 GLOBAL

Resultatuppdatering gällande COVID-19 och förändrade marknadsförhållanden

EG7 följer den globala utvecklingen av COVID-19 och dess potentiella effekt på spelindustrin och EG7:s verksamhet. EG7 har vidtagit flera åtgärder för att följa regler och riktlinjer från myndigheter i de länder där gruppen verkar, med huvudfokus på att skydda våra anställdas och andra parter välbefinnande och säkerhet.

I denna handelsuppdatering presenterar EG7 en periodsuppdatering för januari och februari 2020 och ledningens syn på COVID-19-effekten på sina tre affärsenheter för de kommande kvartalen.

Resultatuppdatering för perioden 1 januari – 29 februari 2020⁽¹⁾

- Omsättning uppgick till SEK 135,3m
- EBITDA uppgick till SEK 12,1m motsvarande en marginal om 8.9%
- Förläggarverksamheten genererade omsättning om SEK 85,7m och EBITDA om SEK 6,1m
- Marknadsföringsverksamheten genererade omsättning om SEK 39,9m och EBITDA om SEK 11,2m
- Spelutveckling och moderbolaget genererade omsättning om SEK 9,7m och EBITDA om SEK -5,2m

COVID-19 och dess påverkan på EG7:s marknad och operativa och finansiella resultat

- Generellt sett har spelindustrin sett en uppåtgående trend i antalet spelare på spelplattformar som Steam. Eftersom COVID-19 har fått regeringar att införa rekommendationer och begränsningar för personer att lämna sina hem i områden där EG7 verkar, har efterfrågan på spelprodukter upplevt en positiv uppgång. De anställda på EG7 är vana att samarbeta digitalt med anställda och partners runt om i världen, och nästan alla anställda arbetar nu hemifrån.
- För EG7:s förläggarverksamhet avser den operativa effekten främst den fysiska distributionen av spel. Butiker som säljer spel är stängda och distributionen av spel till sådana butiker har blivit försvårad. Men fysiska spel säljs dock både i närbutiker och online via plattformar som Amazon. Dessutom är förläggarenheten i Q2 2020 och Q3 2020 främst beroende av framgången för sina digitala titlar, vilket i det nuvarande klimatet gynnas av att fler stannar hemma och spelar videospel. För Sold Out, som är EG7:s förläggardivision, har den tidigare målsättningen gentemot marknaden varit en EBIT på 3,5 miljoner pund för FY2020 vilket fortfarande kommer att gälla, baserat på ledningens nuvarande syn, på grund av det ökade förtroendet för digitala produkter.
- För marknadsföringsavdelningen av EG7 har den operativa effekten varit en initial omfördelning av marknadsföringsinsatser från kunderna, med effekten att vissa marknadsföringskampanjer som var tänkta att äga rum under andra kvartalet 2020 har flyttats till Q3 2020 och följaktligen förväntar ledningen USD c. 1-2 miljoner i intäkter som inträffar under tredje kvartalet 2020 istället för under andra kvartalet 2020. Beläggningen kommer att fyllas antingen med nya projekt eller internt arbete med EG7:s egna titlar. Medan perioden 1 januari - 29 februari genererade historiska rekordintäkter för marknadsföringsavdelningen beräknas Q2 2020 generera intäkter i linje med historiska nivåer.
- För spelutvecklingsavdelningen av EG7 har det inte funnits någon negativ operationell effekt. Spelutvecklingsteamet är vana att arbeta på distans och arbetar kontinuerligt med egna titlar och konsultprojekt utan störningar.
- Sammanfattningsvis tror vi inte att COVID-19 kommer att ha några negativa långsiktiga effekter på verksamheten och att de framskjutna händelserna kan bidra med en positiv effekt i framtiden när de istället äger rum.

Kommentar från Robin Flodin, VD för EG7:

“COVID-19-utbrottet är mycket utmanande och har satt ett extremt tryck på vårt samhälle. Eftersom människor uppmanas att stanna hemma av sina respektive regeringar har hemmaaktiviteter sett en uppgång. För EG7 och spelindustrin som helhet har grundläggande faktorer inte förändrats till det värre eftersom människor runt om i världen konsumerar mer videospel än någonsin. Vi förväntar oss att detta kommer att leda till en liten nedgång i vår fysiska försäljning, men våra digitala produkter förväntas se en uppgång, vilket resulterar i en nettopositiv effekt för EG7 i det långsiktiga perspektivet. Vi ser också en ökad möjlighet att påskynda investeringar i digitala produkter för EG7:s långsiktiga framgång.”

Alla ovan siffror är icke-reviderade och baseras på bokföringsrapporter. Nästa ekonomiska rapport är delårsrapporten, som är planerad till 27 maj 2020.

FÖR MER INFORMATION, KONTAKTA:

Robin Flodin, VD

Tel: +46 70 477 06 34

robin@enadglobal7.com

Alexander Albedj, Styrelseordförande

Tel: +46 76 221 30 75

alex@enadglobal7.com

OM EG7

EG7 är en koncern inom spelindustrin som utvecklar, marknadsför förlägger och distribuerar PC-, konsol- och mobilspel till den globala spelmarknaden. Bolaget anställer 100+ spelutvecklare och utvecklar sina egna originella IP:n, samt är konsulter till andra förlag världen över genom sina spelutvecklingsdivisioner Toadman Studios och Antimatter Games. Dessutom har koncernens marknadsavdelning Petrol bidragit till att släppa 1 500+ titlar, varav många världsberömda varumärken såsom Call of Duty, Destiny, Dark Souls och Rage. Koncernens förläggar- och distributionsavdelning Sold Out besitter expertis inom både fysisk och digital förläggning och har tidigare arbetat med Team 17, Rebellion och Frontier Developments. Koncernen har sitt huvudkontor i Stockholm med 200 anställda i 8 kontor världen över.

Nasdaq First North Growth Market Ticker Symbol: EG7

Certifierad rådgivare: Eminova Fondkommission AB, Tel: +46 8 684 211 00

VIKTIG INFORMATION

Denna information är sådan information som Enad Global 7 AB (publ) är skyldig att offentliggöra enligt EU:s marknadsmissbruksförordning (MAR). Informationen lämnades, genom ovanstående kontaktpersons försorg, för offentliggörande 2020-03-31 08:00 CET.

¹: Icke-reviderade bokföringsrapporter