

20/21

EMBRACER⁺ GROUP

DELÅRSRAPPORT 1

APRIL – JUNI 2020
EMBRACER GROUP AB (PUBL)
ORG NR. 556582-6558

OPERATIVT EBIT ÖKADE MED 249% TILL 712 MSEK

FÖRSTA KVARTALET, APRIL–JUNI 2020 (JÄMFÖRT MED APRIL–JUNI 2019)

- > Nettoomsättningen ökade med 81% till 2 068,7 MSEK (1 142,0). Nettoomsättningen för affärsområdet Games ökade med 153% till 1 622,1 MSEK (641,3). Nettoomsättningen för affärsområdet Partner Publishing/Film minskade till 446,5 MSEK (500,7).
- > EBITDA steg med 148% till 965,2 MSEK (389,5), vilket motsvarar en EBITDA-marginal på 47%.
- > Operativt EBIT ökade med 249% till 711,8 MSEK (204,0) motsvarande en operativ EBIT-marginal på 34% (18%).
- > Kassaflödet från den löpande verksamheten före förändringar i rörelsekapitalet uppgick till 869,8 MSEK (306,0).
- > Kassaflödet från den löpande verksamheten uppgick till 732,3 MSEK (441,3).
- > Resultat per aktie uppgick till 0,26 SEK (0,17).
- > Justerat resultat per aktie uppgick till 1,51 SEK (0,51).

Nyckeltal koncernen	Apr-jun 2020	Apr-jun 2019	Apr 2019– mar 2020
Nettoomsättning, MSEK	2 068,7	1 142,0	5 249,4
EBITDA, MSEK	965,2	389,5	1 821,3
Operativt EBIT, MSEK	711,8	204,0	1 033,0
EBIT, MSEK	219,2	81,2	345,4
Resultat efter skatt, MSEK	90,6	52,8	283,3
Kassaflöde från löpande verksamhet, före förändringar i rörelsekapitalet, MSEK	869,8	306,0	1 604,2
Kassaflöde från löpande verksamhet, MSEK	732,3	441,3	1 728,3
Omsättningstillväxt, %	81	36	3
EBITDA-marginal, %	47	34	35
Operativ EBIT-marginal, %	34	18	20

I denna rapport avser samtliga jämförelsetal inom parentes motsvarande period föregående år, om inte annat anges.



KOMMENTAR FRÅN VD

OPERATIVT EBIT ÖKADE 249% TILL 712 MSEK – 125 SPEL UNDER UTVECKLING

Koncernen hade ännu ett stabilt kvartal med ökad försäljning och lönsamhet vilket överträffade ledningens förväntningar. Tillväxten har drivits av stark efterfrågan under den globala covid-19-pandemin och nya releaser som mottagits väl.

Nettoomsättningen ökade med 81% till 2 069 MSEK (1 142). Affärsområdet Games hade sitt bästa kvartal någonsin och stod för 1 622 MSEK (641) av intäkterna, drivet av stark organisk tillväxt och förvärv. Försäljningen inom affärsområdet Partner Publishing/Film minskade till 446 MSEK (501) med anledning av att det inte skedde några betydande lanseringar. EBITDA ökade till 965 MSEK (389), vilket motsvarar en EBITDA-marginal på 47% (34). Operativt EBIT uppgick till 712 MSEK (204) med en operativ EBIT-marginal på 34% (18). Kassaflöde från den löpande verksamheten var 732 MSEK (441), främst drivet av det ökade rörelseresultatet. Alla rapporterade affärsområden bidrog till koncernens operativa EBIT under kvartalet.

FOKUS PÅ KVALITET GER RESULTAT – BRUTTOVINSTEN ÖKADE TILL 4,6x AVSKRIVNINGAR

Koncernen har under de senaste åren kontinuerligt ökat investeringarna i spelutveckling med ambitionen att driva långsiktig organisk tillväxt. Jag gläds åt att vår tillväxtstrategi bär frukt med flera lyckade lanseringar under kvartalet. Under kvartalet lanserade Deep Silver *Saints Row: The Third – Remastered*. Milestone lanserade *MotoGP 20*. THQ Nordic lanserade *Spongebob The Battle for Bikini Bottom Re-hydrated* samt *Desperados 3*. Coffee Stain lanserade *Deep Rock Galactic (full version)* och *HuntDown* samt förlängde "early access"-perioden för *Satisfactory* på Steam. Saber Interactive lanserade *SnowRunner* och *World War Z Game of the Year Edition*. Det är glädjande att vårt arbete med att sätta kvalitet först ger resultat, vilket avspeglas i att våra nya releaser har fått ett positivt mottagande. Denna strategi stöds även finansiellt av ökningen i vår bruttovinst i förhållande till avskrivningar, vilken är 4,6 (3,5), vilket visar en förbättrad lönsamhet inom affärsområdet Games. Det är värt att notera att vi skriver av spel över två år, varför en högre grad av katalogförsäljning som är äldre än två år har en positiv effekt på kvotvärdet. Större projekt har generellt sett en lägre relativ lönsamhet än mindre projekt, och därför förväntar vi oss ett lägre kvotvärde när större projekt lanseras.

Sammantaget har det kommersiella utfallet av ovannämnda releaser överträffat ledningens förväntningar under kvartalet, vilket tillsammans med en god katalogförsäljning har resulterat i en årlig organisk tillväxt i affärsområdet Games om 71% (9% för räkenskapsåret 19/20 och 23% för räkenskapsåret 18/19). Affärsområdet Games hade en stark utveckling under kvartalet, huvudsakligen driven av digital försäljning. Dessutom nådde försäljningen av fysiska produkter rekordhöga 419 MSEK.

Från och med detta kvartal introducerar vi organisk tillväxt som KPI, vilket exkluderar företag som förvärvats under det gångna året och justerar för skillnader i valutakurs.

Jag gläds åt att affärsområdet Games har haft en fortsatt stark försäljning efter kvartalets slut, som lanseringen av *Destroy All Humans!* har bidragit till. Den initiala försäljningen av *Destroy All Humans!* har överträffat ledningens förväntningar och vi ser även ett fortsatt stort intresse för många av våra andra senaste releaser.

Den starka kommersiella utvecklingen under det första kvartalet har lagt en solid grund för att räkenskapsåret 2020/21 ska bli ytterligare ett rekordår för Embracer Group, även om tillväxttakten under de kommande kvartalen kommer att variera beroende på antalet nya lanseringar och mottagandet av dessa. Under det andra kvartalet ser vi utöver *Destroy All Humans!* fram emot releasen av *Wasteland 3*, *Iron Harvest*, *Windbound*, *Kingdoms of Amalur: Re-Reckoning* och *WWE 2K Battlegrounds*, den senare i samarbete med 2K Games.

SOLID INLEDNING MED SABER INTERACTIVE

Den inledande perioden med Saber Interactive i koncernen har överträffat mina förväntningar. Antalet beröringspunkter och samarbetsområden mellan Saber och de andra operativa koncernerna är många, vilket är ett bra exempel på win-win-synergier som vi vill skapa när Embracer Group välkomnar nya spelentreprenörer till vår växande familj. Vi ser Saber som en viktig plattform för både organisk och icke-organisk tillväxt och upprepar målet att öka Sabers dryga 600 interna utvecklare i början av detta år till 1 500.

FRAMÅTBlick

Vi fortsätter att investera för långsiktig organisk tillväxt. Kvartalets investeringar i utveckling av nya spel nådde de högsta nivåerna någonsin uppgående till 457 MSEK och 125 pågående utvecklingsprojekt, varav 73 ännu inte har utannonserats. Vi förväntar oss att de ökade investeringar ska bära frukt de kommande åren och vi upprepar det förväntade värdet på färdigställda spel under räkenskapsåret 2020/21 till 1 200-1 400 MSEK.

Vi fortsätter att tålmodigt genomföra vår M&A-strategi med ambitionen att välkomna fler företag till koncernen. För närvarande för vi fler diskussioner än någonsin med potentiella förvärvskandidater, däribland en handfull företag av betydande storlek som kan komma att forma nya operativa koncerner. Vår decentraliserade strategi där grundare och kreatörer behåller sin egen identitet medan de får tillgång till vårt växande ekosystem har visat sig allt mer framgångsrikt. Jag tror starkt på att ge duktiga människor möjlighet att fatta sina egna beslut.

Covid-19 är fortfarande en utmaning för oss alla. Koncernens prioritet är att värna om säkerheten och hälsan för alla anställda och medarbetare. Som de senaste händelserna har visat är covid-19 en av många utmaningar vi måste möta.

Avslutningsvis vill jag tacka alla våra kollegor, kunder, affärspartners och aktieägare för att de har bidragit till vår växande familjs välbefinnande och framgång. Våra mest spännande år ligger fortfarande framför oss.

Vänliga hälsningar från Värmland.

Karlstad, Sverige den 13 augusti 2020

Lars Wingefors,
Grundare och VD



FINANSIELL UTVECKLING

Alla kommentarer avser kvartalet om inte annat anges.

KONCERNENS INTÄKTER

Nettoomsättning per affärsområde, MSEK	Apr–jun 2020	Apr–jun 2019	Förändr.	Apr 2019–mar 2020
Games - THQ Nordic	487,8	185,1	164%	1 154,4
Games - Deep Silver	612,7	373,4	64%	1 796,3
Games - Coffee Stain	172,5	82,8	108%	245,8
Games - Saber Interactive	349,2	-	-	-
Games delsumma	1 622,1	641,3	153%	3 196,5
Partner Publishing/Film	446,5	500,7	-11%	2 052,9
Total nettoomsättning	2 068,7	1 142,0	81%	5 249,4

Koncernens nettoomsättning ökade med 81% eller 926,7 MSEK jämfört med föregående år. Alla affärsområden inom Games bidrog till tillväxten varav Saber Interactive med 349,2 MSEK. Affärsområdet Games – THQ Nordic, Coffee Stain och Deep Silver visade tillväxt jämfört med föregående år, främst drivet av nya spellanseringar och solid katalogförsäljning. Dessutom bidrog förvärvet Milestone till tillväxt i affärsområdet Games – Deep Silver.

Minskningen av nettoomsättningen inom affärsområdet Partner Publishing/Film beror på frånvaron av större lanseringar under kvartalet. Avsaknaden av större Partner Publishing-releaser mildras av en solid utveckling inom Film-verksamheten, drivet av katalogförsäljning och tillskott från förvärvade KSM.

KONCERNENS KOSTNADER

Rörelsens kostnader, MSEK	Apr–jun 2020	Apr–jun 2019	Apr 2019–mar 2020
Handelsvaror	-759,9	-528,0	-2 576,0
Övriga externa kostnader	-292,2	-177,5	-784,0
Personalkostnader	-378,7	-223,1	-1 130,0
Avskrivningar och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	-746,0	-308,3	-1 475,9
Totala rörelsekostnader	-2 176,8	-1 236,9	-5 965,9

Koncernens kostnader ökade till följd av dels förvärv och dels tillväxt inom affärsområdet Games. Ökningen av handelsvaror var relativt låg jämfört med nettoomsättningstillväxten, vilket resulterade i en ökad bruttomarginal 63% (54%). Den förbättrade bruttomarginalen beror främst på en gynnsam förskjutning av försäljningsmixen från affärsområdet Partner Publishing/Film till affärsområdet Games. Slutligen hade förvärvet av Saber Interactive en positiv effekt på bruttomarginalen tack vare en hög grad av royaltyintäkter och en viktig "Work For Hire"-affär. Handelsvaror inkluderar kostnader för replikering, licensavgifter och royalties.

Ökningen av övriga externa kostnader och personalkostnader förklaras främst av slutförda förvärv jämfört med motsvarande kvartal föregående år samt ökade interna investeringar i koncernens spelportfölj om 116,8 MSEK. Nettoökningen exklusive aktiverade spelutvecklingskostnader uppgår till 153,5 MSEK och beror främst på ökade overheadkostnader för att hantera den växande spelportföljen samt ökade allmänna och administrationskostnader för att stärka koncernens kapacitet ytterligare. Kostnaderna för försäljning och marknadsföring ökade under kvartalet vilket främst förklaras av tidpunkter för releaser.



KONCERNENS AVSKRIVNINGAR

Avskrivningar, MSEK	Apr–jun 2020	Apr–jun 2019	Apr 2019– mar 2020
Immateriella tillgångar			
Utvecklade spel	191,1	162,4	587,1
Övriga immateriella tillgångar (Film etc.)	54,4	16,5	171,8
Summa	245,5	178,9	758,9
<i>Förvärvsrelaterade avskrivningar</i>			
IP-rättigheter	102,2	69,1	359,4
Övervärden Partner Publishing/Film	15,1	8,2	43,1
Goodwill	375,3	45,5	285,1
Summa	492,6	122,8	687,6
Totalt immateriella tillgångar	738,1	301,7	1 446,5
Materiella tillgångar	7,9	6,6	29,4
Totala avskrivningar	746,0	308,3	1 475,9

De ökade avskrivningarna på spel förklaras främst av högre värde på färdigställda spel under kvartalet jämfört med föregående år. De ökade avskrivningarna på övriga immateriella tillgångar (Film etc.) under kvartalet beror främst på inkluderingen av KSM. Ökningen av förvärvsrelaterade avskrivningar jämfört med förra året förklaras främst av slutförda förvärv under året där förvärvet av Saber Interactive står för den största delen.

Avskrivningsprinciper

Utvecklade spel: Avskrivning på färdiga spelutvecklingsprojekt - degressiv avskrivning över två år, 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.

Övriga immateriella tillgångar (Film mm): Största delen av övriga immateriella tillgångar (film mm) hänförs till filmverksamheten och skrivs av baserat på faktisk försäljning i förhållande till förväntad försäljning av respektive titel.

IP-rättigheter: Avskrivningar på IP-rättigheter relaterade till Games – linjär avskrivning över fem år.

Övervärden Partner Publishing/Film: Avskrivningar på övervärden relaterade till Partner Publishing/Film – linjär avskrivning över fem år.

Goodwill: Avskrivningar på goodwill – linjär avskrivning över fem år.

KONCERNENS RESULTAT

Ökningen av koncernens EBITDA, från 389,5 MSEK till 965,2 MSEK och operativt EBIT, från 204,0 till 711,8 MSEK förklaras främst av ökad nettoomsättning jämfört med samma period föregående år samt förbättrad bruttomarginal. Ökningen av operativt EBIT bidrog till förbättrat EBIT men påverkades negativt av markant ökade förvärvsrelaterade avskrivningar om 369,8 MSEK. EBIT ökade från 81,2 MSEK till 219,2 MSEK i kvartalet.

KONCERNENS KASSAFLÖDE OCH FINANSIELL STÄLLNING

Kvartalets kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar i rörelsekapitalet uppgick till 869,8 MSEK (306,0). Ökningen beror huvudsakligen på ett ökat resultat från verksamheten. Betald skatt för kvartalet uppgick till –44,0 MSEK (–65,0). Förändring av rörelsekapitalet uppgår till –137,5 MSEK (135,3).

Den fysiska delen av verksamheten binder av naturliga skäl rörelsekapital. Men även den digitala verksamheten binder rörelsekapital, främst på grund av tidsdifferensen mellan när produkterna säljs av digitala distributörer och när betalning sker från desamma. Tiden skiljer sig mellan olika digitala distributörer men är i genomsnitt cirka 60 dagar från den faktiska transaktionsdagen.



Det förekom ingen effekt av forfäiting under kvartalet då nyttjandet var noll den 31 mars och 30 juni. Föregående år minskade posten forfäiting under kvartalet med cirka 51,4 MSEK. Justerat för effekten av forfäiting uppgår förändringen i rörelsekapital till –137,5 MSEK (186,3).

Kassaflödet från den löpande verksamheten efter förändring av rörelsekapitalet var 732,3 MSEK (441,3). Kassaflödet från investeringsverksamheten uppgick till –1 632,1 MSEK (–394,2), varav –1 103,9 MSEK (–0,2) avser förvärv av företag.

Koncernens investeringar i immateriella anläggningstillgångar uppgick till –497,9 MSEK (–380,9), främst relaterade till aktiverade kostnader för pågående spelutveckling om 456,7 MSEK och filmrättigheter 41,2 MSEK. Investeringar i materiella anläggningstillgångar uppgick till –16,2 MSEK (–10,8). Investeringar i finansiella tillgångar uppgick till –17,5 MSEK (–2,3).

Kassaflödet från finansieringsverksamheten uppgick till –1 940,3 MSEK (183,2), främst hänförligt till nyemissionen i kvartalet.

Likvida medel vid periodens slut uppgick till 3 525,1 MSEK jämfört med 2 510,3 MSEK den 31 mars 2020. Koncernen hade också outnyttjade kreditfaciliteter på 1 623,9 MSEK jämfört med 1 769,0 MSEK den 31 mars 2020. Sammantaget uppgick koncernens likvida medel och outnyttjade kreditlimiter till 5 149,0 MSEK i slutet av kvartalet, jämfört med 4 279,3 MSEK per 31 mars 2020. Per 30 juni 2020 uppgick koncernens nettokassa till 813,7 MSEK jämfört med 1 019,4 MSEK den 31 mars 2020.

Per den 30 juni 2020 hade koncernen avsättningar om 385,3 MSEK för tilläggsköpeskillningar med förväntat utbetalningsdatum enligt nedan. Alla tilläggsköpeskillningar skall betalas kontant.

MSEK	Förväntad utbetalning per räkenskapsår					Totalt
	20/21	21/22	22/23	23/24	>23/24	
Avsättningar för villkorad tilläggsköpeskillning	5,2	16,0	127,9	4,4	231,8	385,3

Av Embracers totalt 372,4 miljoner utestående aktier fanns det per den 30 juni 2020 cirka 49,5 miljoner aktier med förbehåll om återtagande. Dessa aktier har sedan tidigare emitterats för att täcka framtida förpliktelser för villkorade tilläggsköpeskillningar, varför ingen extra utspädning sker om framtida överenskomna mål för tilläggsköpeskillningen nås.

IMMATERIELLA TILLGÅNGAR

Koncernen hade immateriella tillgångar till ett värde av 10 971,1 MSEK vid kvartalets utgång, jämfört med 5 870,9 MSEK i slutet av föregående kvartal, 31 mars 2020, fördelat enligt följande:

Immateriella tillgångar – specifikation, MSEK	2020-06-30	2019-06-30	2020-03-31
Färdigställda spel	511,5	427,0	438,6
Pågående spelutvecklingsprojekt	2 274,4	1 280,4	2 117,7
Övriga immateriella tillgångar (film m.m.)	192,6	163,1	250,1
Immateriella tillgångar	2 978,5	1 870,5	2 806,4
IP-rättigheter	1 337,6	1 000,2	1 479,8
Övervärde, Partner Publishing/Film	152,1	161,4	173,0
Goodwill	6 502,9	786,5	1 411,7
Immateriella tillgångar relaterade till förvärv	7 992,6	1 948,1	3 064,5
Totalt	10 971,1	3 818,6	5 870,9



PRELIMINÄRA FÖRVÄRVSANALYSER

Embracer Group förvärvade Saber Interactive i april. Saber Interactive konsolideras i Embracers Groups räkenskaper från den 1 april 2020. En preliminär förvärvsanalys för Saber Interactive har upprättats enligt nedan:

Preliminär förvärvsanalys Saber Interactive	MSEK
Pågående/färdigställd spelutveckling	78
Övriga immateriella tillgångar	13
Övriga anläggningstillgångar	13
Kortfristiga fordringar exklusive likvida medel	193
Likvida medel	5
Kortfristiga skulder	-77
Summa förvärvade nettotillgångar minus goodwill	226
Goodwill	5 853
Summa förvärvade nettotillgångar	6 080
Avdrag	
Likvida medel	-5
Emitterade stamaktier	-3 930
Lån från säljare	-1 046
Nettokassaflöde för förvärv av verksamhet	1 098

De identifierade övervärdena om 5 853 MSEK som redovisas i den preliminära förvärvsanalysen för Saber Interactive kommer att resultera i förvärvsrelaterade avskrivningar på cirka 293 MSEK per kvartal de kommande fem åren från och med den 1 april 2020.

SABER INTERACTIVE

Saber Interactive har implementerat K3 eftersom de är en del av Embracers konsoliderade finansiella rapportering. Den största skillnaden mellan K3 och tidigare GAAP som tillämpats av Saber är relaterad till intäktsredovisning och projektredovisning. Övergången till K3 under kvartalet hade ingen väsentlig effekt (5,5 MSEK) på operativ EBIT-nivå.

Under kvartalet har Saber bidragit med en nettoomsättning på 349,2 MSEK varav 99,8 MSEK avser Work For Hire-projekt och 249,3 MSEK avser direktförsäljning och royalties för lanserade produkter. 17,7 MSEK i operationella avskrivningar har tillkommit hänförliga till Saber Interactive. Nettoomsättning för Work For Hire-projekt har redovisats som förlagstitlar, digitala produkter samt katalogtitlar inom affärsområdet Games - Saber Interactive. Om Work For Hire-avtal innehåller royalties med betalning efter release, redovisas sådana royaltyintäkter efter lansering i linje med försäljningen av det underliggande spelet och rapporteras som förlagstitlar, digitala produkter, ny release eller katalogtitel inom affärsområdet Games - Saber Interactive.

BEROENDE AV UTLÄNDSKA VALUTAKURSER

Embracer verkar på en global marknad och rapporterar sitt finansiella resultat i SEK och är således beroende av utländska valutor, främst USD och EUR. SEK har efter kvartalets slut stärkts mot USD och EUR. Allt annat lika skulle detta ha en negativ inverkan på nettoomsättningen i SEK. Dock skulle den organiska tillväxten av nettoomsättningen i lokal valuta inte påverkas.



MODERFÖRETAGET

Moderföretagets nettoomsättning för kvartalet uppgick till 189,8 MSEK (101,2) och resultatet före skatt var 46,9 MSEK (27,7). Resultatet efter skatt var 36,8 MSEK (21,6).

Investeringarna i immateriella tillgångar uppgick under kvartalet till 108,0 MSEK (131,2).

Likvida medel uppgick den 30 juni 2020 till 2 401,2 MSEK (2 460,2). Moderföretagets eget kapital uppgick vid periodens slut till 10 470,4 MSEK (5 164,5).

Embracer Group genomförde en riktad nyemission om 1 646,5 MSEK den 8 april 2020. Den riktade nyemissionen stärker bolagets finansiella ställning ytterligare samt möjliggör att bolaget kan fortsätta sin strategi med framgångsrika förvärv, addera till nya spelförläggare, spelutvecklingsstudios och nya spännande varumärken.

Matthew Karch valdes till ny styrelseledamot vid en extra bolagsstämma den 20 maj 2020. Matthew har en gedigen branscherfarenhet, och under de senaste 19 åren har Matthew varit VD för Saber Interactive och har utvecklat företaget från en tvåmannastudio till en av de största oberoende spelutvecklarna i branschen.

VERKSAMHETSÖVERSIKT PER AFFÄRSOMRÅDE

AFFÄRSOMRÅDE GAMES – THQ NORDIC

THQ Nordic lanserade följande nya titlar under kvartalet april-juni 2020:

Titel	Förläggare	Varumärkes- ägare	Plattformer	Försäljnings- kanaler
<i>Desperados 3</i>	THQ Nordic	Eget	PC, PS4, Xbox One	On- och Offline
<i>MX vs ATV - All Out "2020 AMA Pro Motocross Championship" DLC</i>	THQ Nordic	Eget	PC, PS4, Xbox One	Online
<i>Spongebob - Battle for Bikini Bottom Rehydrated</i>	THQ Nordic	Licens	PC, PS4, Xbox One, Switch	On- och Offline
<i>Titan Quest: Atlantis (Addon)</i>	THQ Nordic	Eget	Switch	Online
<i>Titan Quest: Ragnarök (Addon)</i>	THQ Nordic	Eget	Switch	Online
<i>Rebel Cops</i>	Handy Games	Eget	iOS, Android	Online
<i>Through the Darkest of Times</i>	Handy Games	Extern	iOS, Android	Online

Nettoomsättningen för affärsområdet Games - THQ Nordic ökade 164% till 488 MSEK jämfört med samma period föregående år.

THQ Nordic hade sitt bästa kvartal någonsin, främst drivet av lanseringen av *Spongebob: Battle for Bikini Bottom Rehydrated* vilken överträffade ledningens förväntningar. I slutet av kvartalet lanserades även *Desperados 3* som har fått spännande recensioner från både spelare och kritiker. Vi förväntar oss dock att den kommersiella framgången blir synlig på lång sikt snarare än på kort sikt med hänvisning till spelets smala genre.

Destroy All Humans! lanserades efter kvartalets slut och har hittills överträffat ledningens förväntningar - både när det gäller försäljning och feedback från communitys.

Generellt ser ledningen uppmuntrande på att nyutgivningar av gamla ikoniska spel röner kommersiell framgång. Det bekräftar den etablerade affärsmodellen att förvärva och förädla välkända varumärken och tillföra de utvecklingsresurser och erfarenhet som communitys och fans förväntar sig och förtjänar.

Katalogförsäljningen var stark under kvartalet med *Wreckfest*, *Darksiders Genesis*, *Monster Jam* och *MX vs ATV* som främsta intäktsdrivare.

AFFÄRSOMRÅDE GAMES – COFFEE STAIN

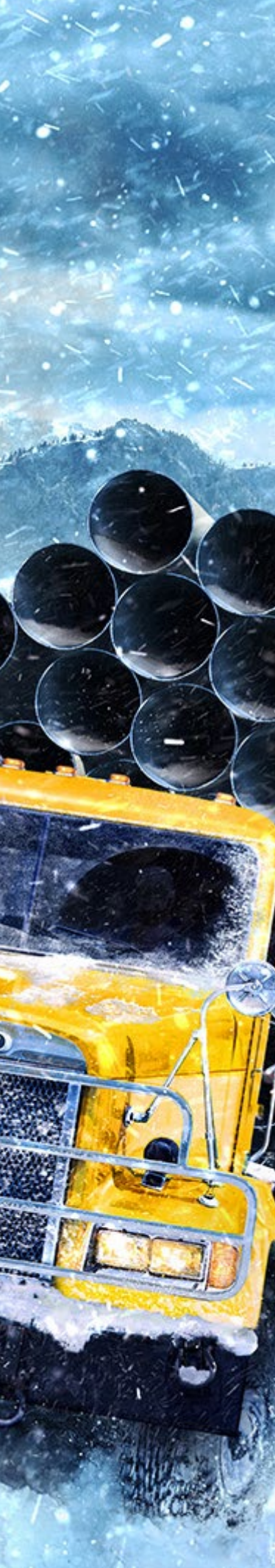
Coffee Stain lanserade följande nya titlar under kvartalet april-juni 2020:

Titel	Förläggare	Varumärkes- ägare	Plattformer	Försäljnings- kanaler
<i>Deep Rock Galactic 1.0 (full version)</i>	Coffee Stain	Extern	PC, Xbox One	Online
<i>Hunt Down</i>	Coffee Stain	Extern	PC, PS4, Xbox One, Switch	Online
<i>Satisfactory (early access)</i>	Coffee Stain	Eget	PC (Steam)	Online

Nettoomsättningen för affärsområde Games – Coffee Stain ökade med 108% till 173 MSEK jämfört med föregående år.

Coffee Stain hade sitt bästa kvartal någonsin, drivet av framgångsrika lanseringar av *Deep Rock Galactic (full version)* och *Satisfactory (early access)* på Steam. Båda titlarna överträffade ledningens förväntningar, och *Satisfactory* har fortsatt att ligga på Steams försäljningstopplista efter kvartalets slut.

Hunt Down, utvecklat av Easy Trigger i Trollhättan, var en annan release som fick positiva recensioner från både konsumenter och kritiker. Den kommersiella framgången har varit mer begränsad, men vi är övertygade om att spelet kommer prestera över en lång tid framöver.



Oavsett om spelet blir en kommersiell framgång eller inte är vi stolta över att stödja retro-genren med ett sådant fantastiskt spel utvecklat lokalt i Sverige.

Goat Simulator är en solid bidragsgivare till katalogförsäljningen och fortsatte i kvartalet att prestera väl på alla sina sju publicerade plattformar.

Under kvartalet tillkännagav Coffee Stain North ett nytt kontor på 740 m² på Fridhemsplan i centrala Stockholm, som kommer att användas tillsammans med Coffee Stain Publishing.

Coffee Stain Studios Skövde undertecknade och flyttade till ett 2 500 m² stort kontor i gamla Skaraborgsbankens lokaler från slutet av 1800-talet. Lokalerna kommer rymma både rådande tillväxtambition såväl som potentiellt andra utvecklare inom koncernen, externa studios och frilansare.

AFFÄRSOMRÅDE GAMES – DEEP SILVER

Deep Silver lanserade följande nya titlar under kvartalet april-juni 2020:

Titel	Förläggare	Varumärkes-ägare	Plattformar	Försäljningskanaler
<i>Maneater</i>	Deep Silver	Extern	PC, PS4, Xbox One	Offline
<i>Saints Row: The Third Remastered</i>	Deep Silver	Eget	PC, PS4, Xbox One	On- och Offline
<i>MotoGP 20</i>	Milestone	Licens	PC, PS4, Xbox One, Switch, Stadia	On- och Offline

Nettoomsättningen för affärsområde Games – Deep Silver ökade med 64% till 613 MSEK.

Betydande lanseringar under kvartalet inkluderade: *Saints Row: The Third Remastered* och *Maneater* som båda presterade i linje med ledningens förväntningar. *Saints Row* stod för det största intäktsbidraget under kvartalet.

Den digitala försäljningen ökade, medan covid-19-pandemin utmanade försäljningen för de traditionella återförsäljarna. Katalogförsäljningen var stark under kvartalet och överträffade ledningens förväntningar, främst drivet av digital försäljning ledd av en robust prestation från varumärket *Metro*.

Blickar vi framåt kommer releaser i kvartalet med utgång i september inkludera *Wasteland 3*, *Iron Harvest*, *Windbound* (eget IP) och *Pathfinder: Kingmaker* för konsol.

Under kvartalet lanserade Milestone *MotoGP 20*, vilket överträffade ledningens förväntningar och särskilt den digitala försäljningen. Katalogförsäljningen var även den bättre än väntat, främst drivet av en stark digital försäljning.

AFFÄRSOMRÅDE GAMES – SABER INTERACTIVE

Saber Interactive lanserade följande nya titlar under kvartalet april-juni 2020:

Titel	Förläggare	Varumärkes-ägare	Plattformar	Försäljningskanaler
<i>SnowRunner</i>	Extern	Eget	PC, PS4, Xbox One	On- och Offline
<i>World War Z GOTY Edition</i>	Extern	Exklusiv licens	PC, PS4, Xbox One	On- och Offline

Nettoomsättningen för affärsområde Games – Saber Interactive uppgick till 349 MSEK.

Saber Interactive hade ett solitt första kvartal inom koncernen. Nettoomsättningen överträffade ledningens ursprungliga prognoser tack vare en stark utveckling av den nya releasen *SnowRunner* som har sålts i över en miljon exemplar, samt en fortsatt bra utveckling för *World War Z*.

Det noterbara *WWE 2K Battlegrounds* som förläggs av 2K kommer att lanseras under kvartalet med utgång september.

Integrationen av Saber Interactive har gått smidigt, trots de utmanande omständigheterna med den pågående pandemin. Distansarbetet har fungerat effektivt.



Den inledande perioden med Saber Interactive i koncernen har överträffat våra förväntningar. Antalet beröringspunkter och samarbetsområden mellan Saber och de andra operativa koncernerna är många, vilket är ett bra exempel på win-win-synergier som vi vill skapa när Embracer Group välkomnar nya spelentreprenörer till vår växande familj.

AFFÄRSOMRÅDE GAMES – AMPLIFIER GAME INVEST

Amplifier Game Invest letar och investerar internationellt i talangfulla bolag i spelbranschen och har väckt stor uppmärksamhet.

Det nyligen lanserade erbjudandet Startup Subsidiary, vilket ger rutinerade toptalanger affärsmässigt stöd från koncernen samtidigt som de bibehåller full kreativ integritet, har tagits emot väl bland utvecklare.

Under kvartalet slutförde Amplifier Game Invest förvärvet av den Italien-baserade studion DESTINYbit samt utökade teamet med fler nyckelpersoner för att bredda sin expertis och support till partnerstudios.

Trots den utmanande covid-19-pandemin har Amplifier-teamet hittat nya kreativa sätt att mötas, uppdatera och dela idéer inom företaget. Diskussioner med företag och personer som vill ansluta sig till Amplifier Game Invest fortsätter, även under dessa utmanande tider. Pipelinen för potentiella förvärv var stark vid inledningen av kvartalet vilket skapar goda förutsättningar för nya förvärv efter periodens utgång.

Efter kvartalets slut ökade Amplifier Game Invest sin ägarandel, i den Stockholmsbaserade studion Kavalri, från 20% till 41%.

AFFÄRSOMRÅDE PARTNER PUBLISHING/FILM

Nettoomsättningen inom affärsområdet Partner Publishing/Film minskade med 11% till 447 MSEK under kvartalet, främst på grund av avsaknaden av stora releaser.

Final Fantasy VII var den största intäktsdrivaren i katalogen under kvartalet. Covid-19-pandemin fortsatte att under kvartalet delvis skifta uteblivna intäkter från fysiska återförsäljare till e-handlare.

Partner Publishing har efter kvartalets slut framgångsrikt lanserat den fysiska versionen av *F1 2020* från Codemasters. En annan nyckeltitel i kvartalet som slutar den 30 september är Square Enix efterlängtnade actionspel *Marvel's Avengers* för PC, PS4 och Xbox One.

Film-verksamheten hade ett stabilt kvartal i linje med ledningens förväntningar. Intäkterna mer än fördubblades jämfört med samma period förra året, främst drivet av stark digital försäljning och tillskott från det förvärvade KSM. Den prisbelönta filmen *Parasite* fortsätter att vara en stor intäktsdrivare. Releaser för nästa kvartal inkluderar bland annat *The witch next door*. Framöver ser vi även fram emot lanseringen av filmen *"Greta"* om Greta Thunberg som planeras att ha premiär i höst vilken vi äger rättigheterna till i Italien.

Koch Media utvärderar kontinuerligt nya marknader för att utvidga sin förlagsverksamhet ytterligare. Som nyligen tillkännagavs har den amerikanska sektionen (tidigare Deep Silver Inc.) profilerats om och opererar nu som en fullt integrerad förlagsenhet under Koch Media. Senare i år kommer Koch Media även göra entré på de asiatiska marknaderna med dedikerade kontor. Mer information kommer att kommuniceras av Koch Media i god tid.

PÅGÅENDE UTVECKLING OCH KOMMANDE RELEASES

Koncernen investerade 457 MSEK i sin växande utvecklingspipeline som kommer att driva tillväxt och lönsamhet de kommande åren.

Det totala värdet på de färdigställda spellanseringarna under kvartalet uppgick till 253 MSEK, drivet av lanseringar av *Saints Row: The Third Remastered*, *Desperados 3*, *SnowRunner*, *Spongebob - Battle for Bikini Bottom Rehydrated* och *Maneater*.

Utannonserade releaser Affärsområde Games per den 13 augusti 2020

Titel	Förläggare	Varumärkes-ägare	Plattformer	Försäljningskanaler
<i>Aquanox Deep Descent</i>	THQ Nordic	Eget	PC, PS4, Xbox One	On- och Offline
<i>Biomutant</i>	THQ Nordic	Eget	PC, PS4, Xbox One	On- och Offline
<i>Gothic - Remake</i>	THQ Nordic	Eget	PC, next gen consoles	On- och Offline
<i>Kingdoms of Amalur Expansion: Fatesworn</i>	THQ Nordic	Eget	PS4, Xbox One, PC	Online
<i>Kingdoms of Amalur: Re-Reckoning</i>	THQ Nordic	Eget	PS4, Xbox One, PC	On- och Offline
<i>Knights of Honor II: Sovereign</i>	THQ Nordic	Eget	PC	On- och Offline
<i>MX vs. ATV All Out</i>	THQ Nordic	Eget	Switch	On- och Offline
<i>Scarf</i>	THQ Nordic	Extern	PC	Online
<i>SpellForce 3 Addon 2: Fallen God</i>	THQ Nordic	Eget	PC	Online
<i>The Guild 3 (full version)</i>	THQ Nordic	Eget	PC	On- och Offline
<i>A Rat's Quest</i>	Handy Games	Extern	PS4, Xbox One, PC, Switch	Online
<i>Aces of the Luftwaffe Squadron - Extended Edition</i>	Handy Games	Eget	Mobil	Online
<i>Airhead</i>	Handy Games	Extern	PS4, Xbox One, PC, Switch	Online
<i>Chicken Police - Paint it red!</i>	Handy Games	Extern	PS4, Xbox One, PC, Switch	Online
<i>El Hijo</i>	Handy Games	Extern	PC, PS4, Xbox One, Switch	Online
<i>Endling - Extinction is Forever</i>	Handy Games	Extern	PC, PS4, Xbox One, Switch	On- och Offline
<i>Little Big Workshop</i>	Handy Games	Eget	Xbox One	Online
<i>One Hand Clapping</i>	Handy Games	Extern	PS4, Xbox One, PC, Switch	Online
<i>Pile Up!</i>	Handy Games	Extern	PS4, Xbox One, PC, Switch	Online
<i>Townsmen VR</i>	Handy Games	Eget	PC, PS4	Online
<i>Chorus</i>	Deep Silver	Eget	PC, PS4, Xbox One	On- och Offline
<i>Chivalry 2</i>	Deep Silver	Extern	PC, PS4, Xbox One	Offline
<i>Dead Island 2</i>	Deep Silver	Eget	PC, PS4, Xbox One	On- och Offline
<i>Iron Harvest</i>	Deep Silver	Extern	PC, PS4, Xbox One	On- och Offline
<i>Pathfinder: Kingmaker</i>	Deep Silver	Extern	PS4, Xbox One, Switch	On- och Offline
<i>Wasteland 3</i>	Deep Silver	Extern	PC, PS4, Xbox One	On- och Offline
<i>Windbound</i>	Deep Silver	Eget	PC, PS4, Xbox One, Switch	Online
<i>Ride 4</i>	Milestone	Licens	PC, PS4, Xbox One	On- och Offline
<i>9 Monkeys of Shaolin</i>	Ravenscourt	Extern	PC, PS4, Xbox One, Switch	On- och Offline
<i>Relicta</i>	Ravenscourt	Extern	PC, PS4, Xbox One	Online
<i>Satisfactory (full version)</i>	Coffee Stain	Eget	PC	Online
<i>Songs of Conquest</i>	Coffee Stain	Eget	PC	Online
<i>Midnight Ghost Hunt</i>	Coffee Stain	Extern	PC	Online
<i>Valheim</i>	Coffee Stain	Extern	PC	Online
<i>Era Combat</i>	Saber Interactive	Eget	Mobil	Online
<i>I, Viking</i>	Saber Interactive	Eget	Mobil	Online
<i>Plazmic</i>	Saber Interactive	Eget	Mobil	Online
<i>Slototerra</i>	Saber Interactive	Eget	Mobil	Online
<i>NBA 2K Playgrounds 2</i>	Extern	Licens	Mobil	Online
<i>WWE 2K Battlegrounds</i>	Extern	Extern	PC, PS4, Xbox One, Switch	On- och Offline
<i>Fishing: North Atlantic</i>	Misc. Games	Eget	PC	Online

För aktuella lanseringsdatum hänvisas till respektive förläggare.

HÄNDELSE EFTER KVARTALET SLUT

VÄSENTLIGA HÄNDELSE EFTER KVARTALET SLUT

> Amplifier Game Invest ökade sitt ägande i Kavalri, en spelutvecklingsstudio baserad i Stockholm, Sverige, från 20% till 41%.

TITLAR LANSEADE EFTER KVARTALET SLUT

Under perioden 1 juli 2020 till 13 augusti 2020 lanserades följande titlar:

Titel	Förläggare	Varumärkes- ägare	Plattformer	Försäljnings- kanaler
<i>Destroy All Humans!</i>	THQ Nordic	Eget	PC, PS4, Xbox One	On- och Offline
<i>One Hand Clapping</i> - Early Access	Handy Games	Extern	Stadia	Online
<i>Spitlings</i>	Handy Games	Extern	PC, PS4, Xbox One, Switch	Online
<i>Outward DLC</i> "The Soroboreans"	Deep Silver	Extern	PC, PS4, Xbox One	On- och Offline



ÖVRIG INFORMATION

HÅLLBARHET OCH STYRNING

För att förtydliga våra värderingar och principer förvandlade vi vår uppförandekod till en serie lekfulla berättelser inspirerade av retrospel. Under kvartalet lanserade vi webbplatsen där alla berättelser finns publicerade, både internt och externt. Nästa steg är en digital utbildning där en gamefierad version av koden kommer att finnas tillgänglig för alla anställda och kollegor. Mer information om koden finns på Embracers hemsida.

Arbetet med "Smarter Business" – koncernens hållbarhetsramverk fortsätter att sätta hållbarhet på dagordningen i hela koncernen, vilket främst drivs på av ambassadörsprogrammet och team hängivna till hållbarhet. Data har samlats in från alla koncernens dotterbolag för att få en bättre förståelse av situationen i koncernen inför våra kommande hållbarhetsmål.

Due Diligence-processen har uppgraderats till att involvera ESG, datasäkerhet och kommunikationsfrågor mer djupgående i ett tidigt skede.

Hållbarhetsrapporten är i slutfasen och kommer att publiceras i den kommande årsredovisningen.

FÖRBÄTTRAD FINANSIELL RAPPORTERING OCH IFRS FÖRSTUDIE

I november 2019 beslutade styrelsen att starta en förstudie som utvärderar övergång till IFRS vilken ska avrapporteras inom ett år. Som en del av projektet fortsätter vi stärka kapaciteten inom avdelningarna finans och administration som stöd för vår strategi med organisk och oorganisk tillväxt. Den ökade kapaciteten är både global och finns i varje operativ koncern, främst genom processförbättring, systemstöd och resursallokering. Genom kontinuerlig förbättring strävar vi efter att öka transparensen genom att gradvis utöka informationen i vår externa kommunikation. Ett nytt exempel i denna rapport är redovisningen av tillväxtmättet organisk tillväxt.

NÄRSTÅENDETRANSAKTIONER

Under kvartalet:

- > Quantic Labs S.R.L.¹⁾ fakturerade THQ Nordic GmbH för QA-tjänster uppgående till ett belopp om totalt 4,5 MSEK (4,4).
- > Quantic Labs S.R.L.¹⁾ fakturerade Koch Media GmbH för tjänster uppgående till 0,2 MSEK (0,1).

Samtliga transaktioner med närstående har skett till marknadspris.

¹⁾ Bolag ägt av Nordic Games Group AB, en koncern som ägs till 100% av Lars Wingefors, Erik Stenberg, Mikael Broden, Pelle Lundborg, Klemens Kreuzer och Reinhard Pollice.



ANALYTIKER SOM FÖLJER EMBRACER GROUP

PER 30 JUNI 2020

Bolag	Namn	Telefon	Mail
Carnegie	Oscar Erixon	+46 8 58 86 89 73	oscar.erixon@carnegie.se
Berenberg	Benjamin May	+44 20 346 52 667	benjamin.may@berenberg.com
SEB	Mathias Lundberg	+46 8 522 297 94	mathias.lundberg@seb.se
Bernstein	Matti Littunen	+44 207 170 50 09	matti.littunen@bernstein.com
Nordea Markets	Erik Lindholm-Röjestål	+46 101 570 310	erik.lindholm-rojestal@nordea.com
Pareto Securities	Lars-Ola Hellstrom	+46 8 402 5277	lars-ola.hellstrom@paretosec.com
Handelsbanken	Fredrik Olsson	+46 722 357 025	frol16@handelsbanken.se
Redeye	Tomas Otterbeck	-	tomas.otterbeck@redeye.se
ABG Sundal Collier	Jesper Birch-Jensen	+46 8 566 286 13	Jesper.Birch-Jensen@abgsc.se

Not: Redeye och ABG Sundal Collier utför analys på kommission av Embracer Group.

AKTIEN

TOPP 10 ÄGARE, PER 30 JUNI 2020

Förändr. från
31 mar. 2020

Namn	A-aktier	B-aktier	Andel kapital, %	Andel röster, %	B-aktier
Lars Wingefors	19 504 401	88 571 196	29,03	42,15	
Matthew Karch och Andrey Iones	6 399 137	33 961 661	10,84	14,56	33 961 661
Swedbank Robur Funds	0	26 099 738	7,01	3,88	2 226 114
Erik Stenberg	4 223 172	19 177 800	6,28	9,13	
Handelsbanken Funds	0	19 653 245	5,28	2,92	-1 081 622
Didner & Gerge Funds	0	11 610 769	3,12	1,73	665 557
AP1 Första AP-fonden	0	8 369 760	2,25	1,24	-4 381 200
Mikael Brodén	1 450 134	6 585 189	2,16	3,13	
AP2 Andra AP-fonden	0	4 778 738	1,28	0,71	-155 000
ODIN Funds	0	4 586 000	1,23	0,68	936 000
TOPP 10	31 576 844	223 394 096	68,48	80,12	
ALLA ÖVRIGA AKTIEÄGARE	1 822 293	115 559 322	31,52	19,88	
TOTALT	33 399 137	338 953 418	100,00	100,00	

Källa: Holdings från Modular Finance.

TOPP 15 ÄGARE, LEDNING & MEDGRUNDARE, PER 30 JUNI 2020

Ägare	Medgrundare	A-aktier	B-aktier	Andel kapital, %	Andel röster, %
Lars Wingefors	Embracer Group	19 504 401	88 571 196	29,03	42,15
Matthew Karch och Andrey Iones	Saber Interactive	6 399 137	35 386 220	11,22	14,77
Erik Stenberg	Embracer Group	4 223 172	19 177 800	6,28	9,13
Mikael Broden	Embracer Group	1 450 134	6 585 189	2,16	3,13
Luisa Bixio	Milestone	0	3 801 969	1,02	0,56
Klemens Kreuzer	THQ Nordic	605 352	2 748 963	0,90	1,31
Reinhard Pollice	THQ Nordic	347 043	1 966 572	0,62	0,81
Pelle Lundborg	Embracer Group	869 898	1 099 649	0,53	1,46
Anton Westbergh	Coffee Stain	0	1 206 333	0,32	0,18
Klemens Kundratitz	Koch Media	0	1 127 928	0,30	0,17
Stefan Ljungqvist	Experiment 101	0	405 405	0,11	0,06
David L Adams	Gunfire Games	0	217 719	0,06	0,03
Martin Klima	Warhorse Studios	0	185 730	0,05	0,03
Janne Alanenpää	Bugbear Studios	0	181 074	0,05	0,03
Daniel Vavra	Warhorse Studios	0	121 440	0,03	0,02
TOPP 15		33 399 137	162 783 187	52,69	73,82
ALLA ÖVRIGA AKTIEÄGARE		0	176 170 231	47,31	26,18
TOTALT		33 399 137	338 953 418	100,00	100,00

Ledningens innehav ägs genom helägda eller delägda bolag.



TOPP 50 INSTITUTIONELLA ÄGARE, PER 30 JUNI 2020

Förändr. från
31 mar. 2020

Namn	A-aktier	B-aktier	Andel kapital, %	Andel röster, %	B-aktier
Swedbank Robur Fonder	-	26 099 738	7,01	3,88	+2 226 114
Handelsbanken Fonder	-	19 653 245	5,28	2,92	-1 081 622
Didner & Gerge Fonder	-	1 1610 769	3,12	1,73	+665 557
Första AP-fonden	-	8 369 760	2,25	1,24	-4 381 200
Andra AP-fonden	-	4 778 738	1,28	0,71	-155 000
ODIN Fonder	-	4 586 000	1,23	0,68	+936 000
Dan Sten Olsson med familj och stiftelse	-	3 820 004	1,23	0,69	
Avanza Pension	-	3 787 074	1,02	0,56	+563 603
TIN Fonder	-	3 653 487	0,98	0,54	+1 157 821
Livförsäkringsbolaget Skandia	-	3 305 050	0,89	0,49	-1 111 290
Janus Henderson Investors	-	2 772 891	0,74	0,41	+1 855 485
Futur Pension	-	2 765 962	0,74	0,41	+46 781
Martin Larsson (Chalex AB)	-	2 561 097	0,69	0,38	-57 000
Danske Invest (Lux)	-	2 273 000	0,61	0,34	+88 000
Highclere International Investors LLP	-	2 202 089	0,59	0,33	+2 202 089
Länsförsäkringar Fonder	-	2 071 064	0,56	0,31	+195 257
BlackRock	-	1 996 962	0,54	0,30	-90 388
Skandia Fonder	-	1 921 850	0,52	0,29	+108 655
Allianz Global Investors	-	1 346 000	0,36	0,20	+354 000
Nordnet Pensionsförsäkring	-	1 343 394	0,36	0,20	+439 664
Naventi Fonder	-	1 251 394	0,34	0,19	+171 560
JP Morgan Asset Management	-	1 119 009	0,30	0,17	+393 586
Sensor Fonder	-	1 101 092	0,30	0,16	
AFA Försäkring	-	1 096 744	0,29	0,16	+1 096 744
Aktia Asset Management	-	1 048 132	0,28	0,16	-100 000
Svenska Handelsbanken AB for PB	-	1 015 403	0,27	0,15	+8 350
Fondita Fonder	-	920 000	0,25	0,14	+50 000
RAM Rational Asset Management	-	827 906	0,23	0,13	
Amundi	-	843 014	0,23	0,13	+178 345
DNB Fonder	-	785 132	0,21	0,12	+785 132
Michael Knutsson	-	700 000	0,19	0,10	-100 000
Varma Mutual Pension Insurance Company	-	675 000	0,18	0,10	+675 000
Kuwait Investment Authority	-	673 868	0,18	0,10	+151 535
Evli Fonder	-	662 500	0,18	0,10	+337 500
Lancelot Asset Management AB	-	600 000	0,17	0,09	
DJE Kapital AG	-	628 700	0,17	0,09	-5 700
CamGestion	-	620 770	0,17	0,09	+211 263
Knutsson Holdings AB	-	550 000	0,15	0,08	+150 000
Delaware Investments	-	533 231	0,14	0,08	+1 519
Nordea Funds (Lux)	-	527 974	0,14	0,08	-16 659
Carnegie Fonder	-	515 000	0,14	0,08	
GW&K Investment Management	-	507 909	0,14	0,08	+6 300
BNP Paribas Asset Management	-	503 324	0,14	0,07	+7 516
Metzler	-	475 000	0,13	0,07	-90 000
Consensus Asset Management AB	-	469 335	0,13	0,07	+43 325
American Century Investment Management	-	438 738	0,12	0,07	-851 182
Handelsbanken Liv Försäkring AB	-	417 795	0,11	0,06	-73 821
TKP Investments	-	381 944	0,10	0,06	+381 944
Northern Trust	-	336 674	0,09	0,05	+528
Deka Investments	-	318 992	0,09	0,05	
TOPP 50 INSTITUTIONELLA ÄGARE	0	131 462 754	35,53	19,66	
ALLA ÖVRIGA AKTIEÄGARE	33 399 137	207 490 664	64,47	80,34	
TOTALT	33 399 137	338 953 418	100,00	100,00	

Källa: Holdings från Modular Finance.

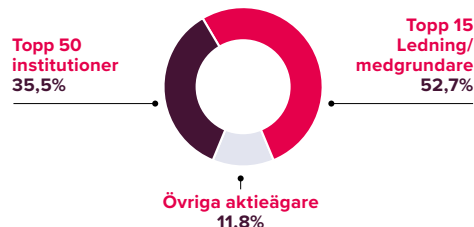
INTERNATIONELLT ÄGANDE TOPP 50 INSTITUTIONER

ANDEL KAPITAL



INSTITUTIONELLT ÄGANDE VS LEDNING / MEDGRUNDARE

ANDEL KAPITAL





INFORMATION OM NASDAQ FIRST NORTH GROWTH MARKET

Nasdaq First North Growth Market ("First North") är en alternativ marknadsplats som drivs av de olika börserna som ingår i Nasdaq Stockholm. Den har inte samma juridiska status som en reglerad marknad. Bolag på First North regleras av First Norths regler och inte av de juridiska krav som ställs för handel på en reglerad marknad. En placering i ett bolag som handlas på First North är mer riskfylld än en placering i ett bolag som handlas på en reglerad marknad. Bolag måste ansöka till börsen och få sin ansökan godkänd innan handel på First North kan inledas. Alla bolag vars aktier är upptagna till handel på First North har en Certified Adviser som övervakar att reglerna efterlevs.

FNCA Sweden AB är Embracer Group ABs certified adviser som kan kontaktas på: info@fnca.se eller telefon 08-528 00 399.

RISKER OCH OSÄKERHETSFAKTORER

Embracer Group är exponerat för risker, främst genom beroende av nyckelpersoner, beroende av att spelutveckling blir lyckosam, av försäljningen av lanserade spel, beroende av ett fåtal distributörer samt framgången och utvecklingen vid förvärv. En komplett riskbeskrivning finns i bolagets senaste årsredovisning.

REDOVISNING OCH VÄRDERINGSPRINCIPER

Denna delårsrapport har upprättats i enlighet med Årsredovisningslagen. Tillämpade redovisnings- och värderingsprinciper överensstämmer med K3-regelverket och är oförändrade jämfört med senast avlämnade årsredovisning samt Bokföringsnämndens allmänna råd BFNAR 2012:1.

Bolagets redovisningsprinciper finns beskrivna i den senast avgivna årsredovisningen.

Belopp anges i svenska kronor, avrundade till närmaste miljoner kronor om inget annat anges. Avrundningar till miljoner kronor kan innebära att beloppen inte stämmer om de summeras. Belopp och siffror som anges inom parentes avser jämförelsesiffror för motsvarande period föregående år.

REVISORS GRANSKNING

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

KOMMANDE RAPPORTTILLFÄLLEN OCH ÅRSSTÄMMA

Årsstämma 2019/2020	16 september 2020
Delårsrapport april-september 2020	18 november 2020
Delårsrapport april-december 2020	18 februari 2021
Bokslutskommuniké 2020/2021	20 maj 2021

Årsstämman 2020 kommer att hållas den 16 september 2020. Årsredovisningen kommer att publiceras senast den 26 augusti 2020 på bolagets hemsida, och samtidigt göras tillgänglig på Embracer Groups huvudkontor i Karlstad.

FÖR YTTERLIGARE INFORMATION

Ytterligare information om bolaget finns på bolagets hemsida: embracer.com

För frågor om denna rapport, vänligen kontakta:

Lars Wingefors, Grundare & VD, lars.wingefors@embracer.com



UNDERTECKNANDE OCH INTYGANDE

Styrelsen och verkställande direktören försäkrar att denna delårsrapport ger en rättvisande översikt av koncernens och moderföretagets verksamhet, ställning och resultat samt beskriver väsentliga risker och säkerhetsfaktorer som koncernen och moderföretaget står inför.

Karlstad, Sverige, 13 augusti 2020

Kicki Wallje-Lund
Styrelseordförande

David Gardner

Ulf Hjalmarsson

Jacob Jonmyren

Matthew Karch

Erik Stenberg

Lars Wingefors
Verkställande direktör

Denna delårsrapport är sådan information som Embracer Group är skyldigt att offentliggöra enligt EU:s marknadsmissbruksförordning. Informationen lämnades, genom ovanstående kontaktpersons försorg, för offentliggörande den 13 augusti 2020 kl. 06:00 CET.

RESULTATRÄKNING – KONCERNEN

MSEK	Apr–jun 2020	Apr–jun 2019	Apr 2019– mar 2020
Nettoomsättning	2 068,7	1 142,0	5 249,4
Aktiverat arbete för egen räkning	247,9	131,1	752,8
Övriga rörelseintäkter	64,5	44,9	305,9
Summa rörelsens intäkter	2 381,2	1 318,1	6 308,1
Rörelsens kostnader			
Handelsvaror	–759,9	–528,0	–2 576,0
Övriga externa kostnader	–292,2	–177,5	–784,0
Personalkostnader	–378,7	–223,1	–1 130,0
Avskrivningar och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	–746,0	–308,3	–1 475,9
Summa rörelsens kostnader	–2 176,8	–1 236,9	–5 965,9
Andel i intresseföretags resultat efter skatt	14,8	0,0	3,2
Rörelseresultat	219,2	81,2	345,4
<i>Resultat från finansiella poster:</i>			
Övriga ränteintäkter och liknande resultatposter	2,4	8,6	94,3
Övriga räntekostnader och liknande resultatposter	–38,0	–6,6	–30,9
Summa finansiella poster	–35,6	2,1	63,4
Resultat efter finansiella poster	183,6	83,3	408,8
Resultat före skatt	183,6	83,3	408,8
Skatt på periodens resultat	–93,0	–30,5	–125,5
Periodens resultat	90,6	52,8	283,3
<i>Hänförligt till:</i>			
Moderföretagets aktieägare	91,1	53,2	284,9
Innehav utan bestämmande inflytande	–0,5	–0,4	–1,6
Resultat per aktie, SEK	0,26	0,17	0,91
Genomsnittligt antal utestående aktier, miljoner	368	308	311

BALANSRÄKNING – KONCERNEN

MSEK	30 jun 2020	30 jun 2019	31 mar 2020
Immateriella anläggningstillgångar	10 971,1	3 818,6	5 870,9
Materiella anläggningstillgångar	185,3	160,4	184,5
Finansiella anläggningstillgångar	228,9	177,9	251,1
Varulager	428,8	385,1	352,8
Kortfristiga fordringar	1 885,2	1 373,3	1 467,6
Likvida medel	3 525,1	3 159,0	2 510,3
Summa tillgångar	17 224,4	9 074,3	10 637,2
Aktiekapital	1,0	0,9	0,9
Övrigt tillskjutet kapital	10 842,4	4 975,7	5 300,5
Annat eget kapital inkl årets resultat	679,5	800,5	1 093,9
Avsättningar	1 176,3	589,4	1 241,0
Långfristiga skulder	1 179,9	211,2	221,8
Kortfristiga skulder	3 345,3	2 496,6	2 779,1
Summa eget kapital och skulder	17 224,4	9 074,3	10 637,2
Räntebärande fordringar uppgår till	3 525,1	3 159,0	2 510,3
Räntebärande skulder uppgår till	2 711,4	1 110,1	1 490,9

EGET KAPITAL – KONCERNEN

MSEK	Aktiekapital	Övrigt tillskjutet kapital	Annat eget kapital inkl. periodens resultat	Minoritetens andel	Eget kapital i koncernen
Belopp per 1 april 2020	0,9	5 300,5	1 068,8	25,1	6 395,4
Omräkningsdifferens			–504,8		–504,8
Nyemission	0,1	5 576,6			5 576,7
Emissionskostnader ¹⁾		–34,7			–34,7
Övrigt				–0,2	–0,2
Periodens resultat			91,1	–0,5	90,6
Belopp per 30 juni 2020	1,0	10 842,4	655,1	24,4	11 522,9

¹⁾ Emissionskostnader består av kostnader för emissionen 43,7 MSEK och skatteeffekt av kostnaderna om 9,0 MSEK.

KASSAFLÖDE I SAMMANDRAG – KONCERNEN

MSEK	Apr–jun 2020	Apr–jun 2019	Apr 2019–mar 2020
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändring av rörelsekapitalet	869,8	306,0	1 604,2
Förändringar i rörelsekapitalet	–137,5	135,3	124,1
Kassaflöde från den löpande verksamheten	732,3	441,3	1 728,3
Kassaflöde från investeringsverksamheten			
Förvärv av dotterföretag/rörelse	–1 103,9	–0,2	–905,7
Förvärv av immateriella anläggningstillgångar	–494,5	–380,9	–1 653,4
Förvärv av materiella anläggningstillgångar	–16,2	–10,8	–42,4
Förvärv av finansiella tillgångar	–17,5	–2,3	–32,6
Kassaflöde från investeringsverksamheten	1 940,3	183,2	473,5
Periodens kassaflöde	1 040,5	230,3	–432,3
Likvida medel vid periodens början	2 510,3	2 929,1	2 929,1
Omräkningsdifferens i likvida medel	–25,7	–0,4	13,5
Likvida medel vid periodens slut	3 525,1	3 159,0	2 510,3

RESULTATRÄKNING – MODERFÖRETAGET

MSEK	Apr–jun 2020	Apr–jun 2019	Apr 2019– mar 2020
Nettoomsättning	189,8	101,2	495,9
Övriga rörelseintäkter	0,0	-	11,1
Summa rörelsens intäkter	189,8	101,2	507,0
Rörelsens kostnader			
Övriga externa kostnader	-23,5	-4,5	-64,3
Personalkostnader	-4,7	-1,8	-12,8
Avskrivningar och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	-83,7	-75,7	-333,3
Summa rörelsens kostnader	-111,9	-82,0	-410,4
Rörelseresultat	77,9	19,3	96,6
Resultat från andelar i koncernföretag	0,0	-	0,0
Resultat från finansiella anläggningstillgångar	1,3	2,0	39,7
Övriga ränteintäkter och liknande resultatposter	0,3	11,4	83,0
Övriga räntekostnader och liknande resultatposter	-32,6	-5,0	-21,5
Summa finansiella poster	-31,0	8,4	101,2
Resultat efter finansiella poster	46,9	27,7	197,8
Bokslutsdispositioner	0,0	-	-60,0
Resultat före skatt	46,9	27,7	137,8
Skatt på periodens resultat	-10,1	-6,1	-29,7
Periodens resultat	36,8	21,6	108,1

BALANSRÄKNING I SAMMANDRAG – MODERFÖRETAGET

MSEK	30 jun 2020	30 jun 2019	31 mar 2020
Immateriella anläggningstillgångar	418,4	288,4	393,8
Materiella anläggningstillgångar	5,3	-	1,6
Finansiella anläggningstillgångar	8 295,8	2 173,6	2 813,6
Kortfristiga fordringar	1 134,8	723,7	927,7
Likvida medel	2 401,2	2 460,2	1 954,5
SUMMA TILLGÅNGAR	12 255,5	5 645,8	6 091,2
Eget kapital	10 470,4	5 164,5	5 575,1
Obeskattade reserver	140,6	95,6	140,6
Avsättningar	31,8	3,6	3,6
Långfristiga skulder	1 168,6	211,2	221,7
Kortfristiga skulder	444,1	171,0	150,2
Summa eget kapital och skulder	12 255,5	5 645,8	6 091,2

NYCKELTAL – KONCERNEN

Finansiella mått som är definierade eller specificerade enligt BFNAR	Apr–jun 2020	Apr–jun 2019	Apr 2019– mar 2020
Nettoomsättning, MSEK	2 068,7	1 142,0	5 249,4
Rörelseresultat, MSEK	219,2	81,2	345,4
Resultat före skatt, MSEK	183,6	83,3	408,8
Resultat efter skatt, MSEK	90,6	52,8	283,3
Antal aktier vid periodens slut, tusental ¹⁾	372 353	102 568	312 067
Genomsnittligt antal aktier, tusental ¹⁾	368 385	102 568	311 411
Medelantalet heltidsanställda under perioden	2 573	1 388	1 663
Antal anställda vid periodens slut	2 585	1 422	1 873

Alternativa nyckeltal som inte är definierade eller specificerade enligt BFNAR	Apr–jun 2020	Apr–jun 2019	Apr 2019– mar 2020
Nettoomsättningstillväxt, %	81	36	3
EBITDA, MSEK	965,2	389,5	1 821,3
EBITDA-marginal, %	47	34	35
Operativt EBIT, MSEK	711,8	204,0	1 033,0
EBIT, MSEK	219,2	81,2	345,4
EBIT-marginal, %	11	7	7
Soliditet, %	67	64	60
Justerat resultat per aktie, SEK ¹⁾	1,51	0,51	2,81
Resultat per aktie, SEK ¹⁾	0,26	0,17	0,91
Lämnad utdelning per aktie, SEK	-	-	-

Härledning av de Alternativa nyckeltalen
operativt EBIT och EBITDA

Rörelseresultat, EBIT, MSEK	219,2	81,2	345,4
Avskrivningar som återläggs i operativt EBIT			
- Goodwill, MSEK	375,3	45,5	285,1
- IP-rättigheter, MSEK	102,2	69,1	359,4
- Övervärde på Partner Publishing/Film, MSEK	15,1	8,2	43,1
Operativt EBIT, MSEK	711,8	204,0	1 033,0
- Övriga avskrivningar, MSEK	253,4	185,5	788,3
EBITDA, MSEK	965,2	389,5	1 821,3

¹⁾ Omräkning har gjorts med hänsyn till verkställd split 3:1 den 8 oktober 2019 i enlighet med beslut av årsstämman den 17 september 2019. Antal aktier för tidigare perioder har justerats.

DEFINITIONER AV ALTERNATIVA NYCKELTAL

Nedan anges Embracer Groups definitioner av ett antal alternativa nyckeltal som används i denna delårsrapport. Nettoomsättningstillväxten redovisas av bolaget eftersom detta nyckeltal anses bidra till investerarens förståelse för bolagets historiska utveckling. EBITDA och EBITDA-marginal redovisas då det är ett av vissa investerare, värdepappersanalytiker och andra intressenter vanligen använt mått på företags finansiella resultat. Bolaget har valt att redovisa operativt EBIT för att ge en rättvisande bild av den operativa verksamheten. Det alternativa nyckeltalet exkluderar avskrivningar på förvärvsrelaterad goodwill, övervärden av specifika affärsområden (för närvarande Partner Publishing/Film) och värdet på IP-rättigheter (varumärken, patent, copyright etc.). Soliditet anges då bolaget anser att det är ett av vissa investerare, värdepappersanalytiker och andra intressenter vanligen använt mått på bolagets finansiella ställning.

DEFINITIONER AV NYCKELTAL, KONCERNEN

EBITDA	Rörelseresultat före av- och nedskrivningar.
EBITDA-marginal	EBITDA i procent av nettoomsättningen.
EBIT-marginal	EBIT i procent av nettoomsättningen.
Ikke-operativa avskrivningar	Avskrivningar för förvärvsrelaterad goodwill, övervärde för specifika affärsområden och värden för IP (varumärken, patent och varumärkesskydd etc).
Justerat resultat per aktie	Resultat efter skatt exklusive ikke-operativa avskrivningar efter skatt dividerat med genomsnittligt antal aktier under perioden. Skatt relaterad till ikke-operativa avskrivningar beräknas med hjälp av den effektiva skattesatsen (ingen skatteeffekt på goodwillavskrivningar).
Nettoomsättningstillväxt	Nettoomsättning för aktuell period genom nettoomsättning för samma period föregående år.
Operativt EBIT	EBIT exkluderat ikke-operativa avskrivningar.
Operativ EBIT-marginal	Operativt EBIT i procent av nettoomsättningen.
Resultat per aktie	Resultat efter skatt minus innehav utan bestämmande inflytande dividerat med genomsnittligt antal aktier under perioden.
Soliditet	Eget kapital i procent av totala tillgångar

DEFINITIONER, KVARTALSINFORMATION

Antal IP	Totalt antal IP:s ägda av koncernen.
Avskrivningar	
Utvecklade spel	Avskrivning på färdiga spelutvecklingsprojekt - degressiv avskrivning under två år. 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.
Övriga immateriella tillgångar (film mm)	Majoriteten av övriga immateriella tillgångar (film mm) hänförs till filmverksamheten och skrivs av baserat på faktiskt försäljning i förhållande till förväntad försäljning av relevant titel.
IP-rättigheter	Avskrivningar på IP-rättigheter relaterade till Games – linjär avskrivning över fem år.
Övervärden Partner Publishing/Film	Avskrivningar på övervärden relaterade till Partner Publishing/Film – linjär avskrivning över fem år.
Goodwill	Avskrivningar av goodwill – linjär avskrivning över fem år.
Digital försäljning	Total ikke-fysisk försäljning.
Externa spelutvecklare	Totalt antal spelutvecklare involverade i spelutvecklingsprojekt av studios som inte ägs av koncernen (externa studios).
Externa studios	Totalt antal externa utvecklingsstudios involverade i spelutvecklingsprojekt.
Fysisk försäljning	Total fysisk försäljning.
Färdigställda spel	Totalt bokfört värde på färdiga spelutvecklingsprojekt (släppta spel) under kvartalet. Efter färdigställande klassificeras de släppta spelen om från pågående spelutvecklingsprojekt till färdigställda spel och avskrivning påbörjas.
Interna spelutvecklare	Totalt antal spelutvecklare (både anställda och konsulter) involverade i spelutvecklingsprojekt av studios som ägs av koncernen (interna studios).
Interna studios	Totalt antal interna utvecklingsstudios.
Medarbetare utanför spelutveckling	Antal anställda som inte direkt är involverade i spelutveckling (både anställda och konsulter).
Organisk tillväxt	Tillväxt relaterad till affärsområde - Games mellan perioder där nettoomsättningen från bolag som förvärvats inom de senaste fem kvartalen har exkluderats.
Valutajusterad organisk tillväxt, CCY	Tillväxt relaterad till affärsområde - Games mellan perioder där nettoomsättningen från bolag som förvärvats inom de senaste fem kvartalen har exkluderats och där jämförelseperioden har justerats för valutakursförändringen.
Specifikation av Nettoomsättningen – affärsområde Games	
Egna titlar	Total försäljning från speltitlar från av koncernen ägda eller kontrollerade IP:s.
Förlagstitlar	Total försäljning från speltitlar av IP:s koncernen inte äger eller kontrollerar.
Försäljning från nya releaser per kvartal	Total försäljning från speltitlar releasade i det aktuella kvartalet.
Katalogtitlar	Total försäljning från speltitlar som inte är releasade i det aktuella kvartalet.
Spelutvecklingsprojekt	Totalt antal pågående spelutvecklingsprojekt finansierade av koncernen.

KVARTALSINFORMATION PER KALENDERÅR

	2017					2018					2019					2020	
	Jan-mar	Apr-jun	Jul-sep	Okt-dec	Helår	Jan-mar	Apr-jun	Jul-sep	Okt-dec	Helår	Jan-mar	Apr-jun	Jul-sep	Okt-dec	Helår	Jan-mar	Apr-jun
Koncernen totalt																	
Nettoomsättning, MSEK	82	86	85	255	508	633	838	1273	1381	4 124	1631	1142	1260	1509	5 541	1339	2 069
EBITDA, MSEK	42	40	35	156	273	226	207	215	326	974	619	390	418	518	1 945	495	965
Operativt EBIT, MSEK	35	34	28	106	202	131	70	103	197	501	396	204	241	302	1 143	286	712
EBIT, MSEK	32	30	24	102	188	107	53	91	152	403	172	81	76	91	421	97	219
Resultat efter skatt, MSEK	24	23	19	73	139	81	33	65	114	294	103	53	65	34	254	132	91
Genomsnittligt antal utestående aktier (A och B), milj. ¹⁾	216	216	217	238	222	238	241	265	283	252	283	308	310	312	303	312	368
Resultat per aktie, SEK ¹⁾	0,11	0,11	0,09	0,31	0,63	0,34	0,14	0,25	0,44	1,17	0,37	0,17	0,21	0,11	0,84	0,42	0,26
Justerat resultat per aktie, SEK ¹⁾	0,12	0,12	0,10	0,33	0,68	0,42	0,19	0,28	0,55	1,50	1,00	0,51	0,65	0,68	2,82	0,97	1,51
Kassaflöde från den löpande verksamheten, före förändringar i rörelsekapitalet, MSEK	35	36	33	146	250	192	137	224	360	913	527	306	365	552	1 750	385	870
Kassaflöde från den löpande verksamheten, MSEK	30	22	29	99	179	700	165	-740	455	579	777	441	283	239	1 740	766	732
Nettoomsättningstillväxt, %	90%	62%	9%	99%	68%	673%	878%	1 403%	441%	713%	158%	36%	-1%	9%	34%	-18%	81%
Organisk tillväxt, %	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	74%
Organiskt tillväxt, valutajusterad, %	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	71%
EBITDA-marginal, %	51%	46%	41%	61%	54%	36%	25%	17%	24%	24%	38%	34%	33%	34%	35%	37%	47%
Operativ EBIT-marginal, %	43%	39%	32%	41%	40%	20%	8%	8%	14%	12%	25%	18%	19%	20%	21%	21%	34%
EBIT-marginal, %	39%	35%	28%	40%	37%	17%	6%	7%	11%	10%	11%	7%	6%	6%	8%	7%	11%
Bruttovinst (Nettoomsättning – Handelsvaror), MSEK	57	61	55	186	360	313	372	378	542	1 604	889	614	625	762	2 889	673	1 309
Bruttovinst-marginal, %	70%	72%	65%	73%	71%	50%	44%	30%	39%	39%	55%	54%	50%	51%	52%	50%	63%
Nettoomsättning per affärsområde																	
Games - THQ Nordic, MSEK	82	86	85	255	508	135	146	124	352	756	143	185	330	333	991	307	488
Games - Deep Silver, MSEK	-	-	-	-	-	257	338	252	187	1 033	794	373	442	467	2 076	515	613
Games - Coffee Stain, MSEK	-	-	-	-	-	-	-	-	14	14	98	83	45	36	261	82	172
Games - Saber, MSEK	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	349
Totalt Games	82	86	85	255	508	391	484	376	553	1 803	1 035	641	816	836	3 328	904	1 622
Partner Publishing/Film, MSEK	-	-	-	-	-	242	354	897	828	2 320	596	501	444	673	2 213	436	447
Specifikation av Nettoomsättningen – affärsområde Games																	
Egna varumärken, %	67%	76%	74%	82%	77%	34%	39%	50%	72%	50%	84%	80%	78%	79%	80%	70%	74%
Förlagstitlar, %	33%	24%	26%	18%	23%	66%	61%	50%	28%	50%	16%	20%	22%	21%	20%	30%	26%
Egna varumärken, MSEK	55	66	63	208	391	134	189	188	396	907	871	510	637	657	2 675	633	1 194
Förlagstitlar, MSEK	27	20	22	47	116	257	295	188	157	897	164	131	179	178	653	270	428
Försäljning av nya releaser per kvartal, %	36%	16%	39%	74%	-	63%	20%	31%	58%	-	75%	18%	32%	35%	-	38%	45%
Försäljning av releaser från tidigare år per kvartal, %	64%	84%	61%	26%	-	37%	80%	69%	42%	-	25%	82%	68%	65%	-	62%	55%
Försäljning av nya releaser per kvartal, MSEK	30	14	34	190	-	246	98	117	321	-	781	118	261	291	-	345	733
Försäljning av releaser fr. tidigare år per kvartal, MSEK	52	72	51	65	-	145	386	259	232	-	254	524	555	545	-	559	889
Försäljning av fysiska produkter, %	49%	31%	44%	60%	50%	62%	50%	48%	59%	55%	39%	29%	26%	31%	32%	22%	26%
Försäljning av digitala produkter, %	51%	69%	56%	40%	50%	38%	50%	52%	41%	45%	61%	71%	74%	69%	68%	78%	74%
Försäljning av fysiska produkter, MSEK	40	27	36	150	253	243	242	179	324	988	407	189	215	259	1 070	195	419
Försäljning av digitala produkter, MSEK	42	59	49	102	251	148	242	197	229	815	628	452	601	577	2 258	709	1 203
Avskrivningar																	
Utvecklade spel, MSEK	-6	-6	-7	-43	-62	-59	-109	-80	-93	-341	-192	-162	-144	-133	-631	-148	-191
Övriga immateriella tillgångar (film mm), MSEK	-	-	-	-	-	-33	-24	-27	-31	-115	-25	-16	-26	-76	-144	-53	-55
Summa	-6	-6	-7	-43	-62	-92	-133	-107	-124	-455	-217	-179	-170	-209	-775	-201	-246
Förvävsrelaterade avskrivningar																	
Förvärvat IP-rättigheter, MSEK	-3	-3	-4	-4	-14	-11	-7	-9	-8	-33	-166	-69	-101	-123	-458	-67	-102
Partner Publishing/Film, MSEK	-	-	-	-	-	-12	-10	-2	-9	-33	-15	-8	-12	-11	-46	-12	-15
Goodwill, MSEK	-	-	-	-	-	-1	-1	-2	-28	-32	-43	-45	-52	-77	-218	-110	-375
Summa	-3	-3	-4	-4	-14	-24	-17	-13	-45	-99	-224	-123	-164	-211	-722	-189	-492
Totalt immateriella tillgångar	-10	-9	-10	-47	-76	-116	-150	-120	-169	-554	-441	-302	-334	-420	-1 497	-390	-738
Investeringar i immateriella anläggningstillgångar																	
Externt utvecklade spel och förskott, MSEK	54	44	59	54	212	115	114	132	167	528	189	225	166	152	732	193	209
Pågående internt utvecklade spel, MSEK	13	14	19	33	80	58	94	102	106	359	116	131	177	221	645	224	248
Övriga inv. i immateriella anläggningstillg., MSEK	-	-	-	11	11	12	31	18	31	91	20	22	43	46	131	40	41
Förvärvat IP-rättigheter, MSEK	-	-	4	-	4	-	0	22	11	32	0	0	6	0	7	8	0
Totalt	67	59	82	98	306	185	239	273	314	1 010	326	378	392	419	1 515	465	498
Färdigställda spel																	
Färdigställda spel, MSEK	1	2	40	134	176	123	47	50	162	383	220	168	104	152	644	165	253
Övriga nyckeltal																	
Totalt antal pågående utvecklingsprojekt	32	30	29	36	-	54	51	55	77	-	80	81	86	96	-	103	125
Antal offentliggjorda utvecklingsprojekt	14	13	13	12	-	19	17	20	29	-	32	34	37	44	-	43	52
Antal icke offentliggjorda utvecklingsprojekt	18	17	16	24	-	35	34	35	48	-	48	47	49	52	-	60	73
Totalt antal spelutvecklare (interna)	78	82	163	178	-	536	565	608	613	-	860	882	1 162	1 237	-	1 359	2 076
Totalt antal spelutvecklare (externa)	282	306	261	229	-	714	692	740	871	-	807	946	1 110	1 021	-	1 006	1 109
Totalt antal medarbetare utanför spelutveckling	44	44	45	55	-	470	486	554	529	-	541	590	709	713	-	744	790
Totalt antal sysselsatta (interna och externa)	404	432	469	462	-	1 720	1 743	1 902	2 013	-	2 208	2 418	2 981	2 970	-	3 109	3 975
Antal studios																	
Totalt antal externa studios	-	-	-	-	-	18	29	26	26	-	42	48	55	58	-	58	55
Totalt antal interna studios	-	-	-	-	-	10	10	10	10	-	17	18	18	20	-	26	33
Totalt antal studios	-	-	-	-	-	28	39	36	36	-	59	66	73	78	-	84	88
Totalt antal IP	-	-	-	-	-	91	106	107	119	-	136	138	148	154	-	160	174

¹⁾ Omräkning har gjorts med hänsyn till verkställd split 3:1 den 8 oktober 2019 i enlighet med beslut av årsstämman den 17 september 2019. Antal aktier för tidigare perioder har justerats

EMBRACER⁺ GROUP

Embracer Group är moderbolag till företag som utvecklar och förlägger PC- och konsolspel för den globala spelmarknaden. Bolaget har en bred spelportfölj med över 170 ägda varumärken, som till exempel Saints Row, Goat Simulator, Dead Island, Darksiders, Metro, MX vs ATV, Kingdom Come: Deliverance, TimeSplitters, Satisfactory, Wreckfest, Destroy All Humans!, World War Z, SnowRunner och många fler.

Koncernen har huvudkontor i Karlstad och global närvaro genom de fem operativa koncernerna: THQ Nordic, Koch Media/Deep Silver, Coffee Stain, Amplifier Game Invest och Saber Interactive. Koncernen har 33 interna studios och fler än 4 000 medarbetare och kontrakterade utvecklare i fler än 40 länder.